

令和 6 年 6 月 14 日現在

機関番号：12101

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2017～2023

課題番号：17K00747

研究課題名（和文）消費者市民社会の持続可能性を支える環境意識の形成過程に関する研究

研究課題名（英文）A Study on the Environmentally Conscious Behavior for Sustainable Consumer Communities

研究代表者

木村 美智子 (Kimura, Michiko)

茨城大学・教育学部・特命研究員

研究者番号：70214898

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,500,000円

研究成果の概要（和文）：本研究の目的は環境意識を培う教育手法を提案することである。研究では、日常生活における環境配慮意識・行動に関する実態調査を行うとともに、不用になった衣服の大量廃棄問題を取り上げたゲーミングの設計と有効性を検証した。この大量廃棄問題は、衣服に関する倫理が社会的に構築されていないことに起因しているとの前提のもと、衣服の倫理をつくるためのゲーミング「BAZZER」を設計した。ゲーミングの結果、プレイヤーの不用な衣服に対する見方や態度が変化し、衣服との新たなつきあい方を模索する傾向が示された。以上のことから、ゲーミングを取り入れた教育手法は、大学生の環境意識を培う上で有効な方法であると思われる。

研究成果の学術的意義や社会的意義

持続可能な消費者市民社会を構築するには、環境意識・行動を日常生活の中で実践することが必要である。本研究では、日常生活と密接に関わっている衣服の大量廃棄問題を取り上げ、大学生を対象として「衣服の倫理をつくる」ゲーミング設計・実践した。大量廃棄問題の背景には、衣服に関する倫理の欠如があると推察されるためである。ゲーミングを実践した結果、不用になった衣服に対する見方・考え方が変化し、あらたな衣服とのつきあい方を模索する傾向が認められたことから、環境意識を培う教育手法としてのゲーミングの有効性を明らかにすることができた。

研究成果の概要（英文）：The purpose of this study is to propose an educational method to cultivate environmental awareness. We conducted a survey on environmental awareness and behavior in daily life, and verified the design and effectiveness of a game that addressed the issue of mass disposal of unwanted clothing. Based on the premise that the problem of mass clothing waste is due to the lack of socially constructed ethics regarding clothing, we designed "BAZZER," a game that helps create ethics regarding clothing. As a result of playing the game, players' perspectives and attitudes towards unnecessary clothing changed, prompting them to explore new ways of dealing with unnecessary clothing. These results indicate that the game-based teaching method is an effective way to cultivate environmental awareness among university students.

研究分野：生活環境学・環境共生学

キーワード：環境教育 消費者市民社会 ゲーミング・シミュレーション 持続可能性 環境意識 環境行動

1. 研究開始当初の背景

大学生の環境配慮行動は、一般市民に比較して低いことが指摘されている。日本の大学生は、小・中・高と環境学習を受けており、環境知識や環境意識は高いはずであるが、なぜ、環境配慮行動に結びつかないのであろうか。その背景として、現在の大学教育の中では、科学や技術への優先意識（科学主義）が高まっており、自然と人間とのつながりを意識したり経験や体験を伴ったりする教育が行われていないことが指摘されている。今日の環境教育では、自然環境の理解に重点がおかれ、人間の営みと自然環境とが深くつながっていることを意識させる教育が行われていないことが示唆される。このように、近年、大学生の環境配慮行動の特徴が明らかになりつつあるが、その背景にある環境教育の本質的な枠組みの問題に着目した研究は少ない。本研究課題は、研究者らがこれまでに取り組んできた日常生活と環境問題に着目した環境教育研究の成果を発展させた研究テーマであり、これからの消費者市民社会の持続可能性を環境教育、家庭科教育、消費者教育から問う、新領域の研究として位置付けることができる。現行の環境教育では、「身近な生活とのつながりの中で環境問題への意識や考えを深め、生活知識や生活技術を通して解決の糸口を探る」というプロセスを軽視してきたことが指摘できる。本研究では、学生の意識や知識が環境配慮行動に結びつかない背景には、生活に根差した環境教育の実践が不十分であるという仮説に基づき、これからの消費者市民社会に必要な環境教育の枠組みを再構築し、環境意識を培う教育手法を提案したいという考えに至った。

2. 研究の目的

消費者市民社会を実現する環境に配慮したライフスタイルを創造するために、大学生を対象として、日常生活の中で環境への配慮を積極的に進めようとする環境意識の形成と、これに影響を及ぼすと予測される生活知識の獲得の実態を明らかにするとともに、消費者市民の環境意識を培うゲーミング・シミュレーションを取り入れた教育手法を提案することを研究目的とする。

3. 研究の方法

本研究では、生活に根ざした環境教育、すなわち「生活と環境はつながっている」ことを視野に入れて、消費者市民社会の持続可能性を支えるための環境意識を培う新しい環境教育の手法を提案するために、(1)生活知識・生活スキル獲得と環境意識との関係性を調査するとともに、(2)積極的環境意識を高めるゲーミング・シミュレーションの設計・実施・評価を行う。また、本研究課題に着手する以前より、日本と韓国の大学生を対象として環境意識・行動の特徴に関する調査を行ってきたが、その結果から、環境配慮行動を促す要因が日本と韓国では異なることが明らかとなった。そのため、本研究課題においては、可能な限り、日本と韓国での調査結果を比較検討し、ゲーミング・シミュレーションを取り入れた教育手法を提案する。

4. 研究成果

(1)生活知識・生活スキル獲得と環境意識との関係性

大学生が生活知識・生活スキルを身に付けるための教育機会を、小中高等学校まで段階における家庭科の授業が考えられる。家庭科の教育内容をESDとして捉えなおすことを目的に、国立教育政策研究所が示したESDの構成概念を整理した上で家庭科のESDの構成概念を明確にし、これに基づき家庭科教科書の記述内容を整理・分析した。その結果、家庭科の内容はESDの構成概念のほとんどに当てはまり、ESDに大きく貢献する可能性があることが確認された。また、ESDの構成概念に照らして授業を計画することにより、ESDを意識した授業実践を組み立てることが可能となることが示唆された。韓国の中学校において、家庭科における消費生活・環境領域の授業実践の事例分析を通して日本と韓国を比較した場合、日韓の家庭科の学習による生徒の意識の違いがあることが認められた。この背景には、家庭科で取り上げる題材について、日韓の生活文化の違いが主要因として存在するのではないかと推察された。小中高校の家庭科および大学の家庭科教育の授業実践において、ICTを活用した教材開発・授業実践の有効性を検証するため、消費・環境領域における授業実践の内容を分析した結果、授業者の指導力が向上することが確認できた。また、ESDに関心をもつ中学校および高校の家庭科教員は7割を超えて存在すること、実際にESDを意識した家庭科の授業実践に取り組んでいる教員が3割いることから、子どもたちは家庭科を通して、日常生活での環境意識を醸成させる機会を得ていると推察される。

以上のことから、大学生が生活知識・生活スキルを獲得する教育機会として、小中高校の家庭科がその役割の一端を担っており、ここで身に付ける知識・技術が大学生の積極的環境意識の形成に寄与していると考えられる。

(2)日本と韓国における環境配慮行動の日常的な実践に関する意識調査

生活知識・生活スキルを大学生はどのように獲得しているかを調査した結果を踏まえ、日本と韓国の大学生世代および親世代を対象として、環境配慮行動の日常的な実践状況を調べる意識調査を行った。日本と韓国では、ほぼ同時期に学校教育に環境教育が導入されており、これまでも環境意識・行動について研究対象としてきた背景がある。調査では、日常生活における環境配慮行動（ゴミ問題やリサイクルなど）と地球環境問題（気候変動問題やエネルギー問題）について調査項目を設計し、日本および韓国でそれぞれ300名（大学生150名、大学生を持つ親150名）合計600名から調査票を回収した（2024年2月）。大学生は、環境配慮行動の有効性を学

んだのは「学校の授業」である回答する傾向がみられる。親世代は韓国の場合、環境配慮行動の有効性を「家庭で学んだ」と回答する傾向があった。環境配慮行動をとる理由として、日韓ともに親世代の方が「まだ生まれてきていない将来の人々のため」「現在地球に生きている人々のため」と回答する割合が高く、特に日本の方がその傾向が顕著であった。大学生では、日本の方が「自分のため」「地域社会のため」とする傾向がみられた。環境問題を解決する上で責任の所在はどこにあるかについて、大学生では日韓ともに「国連に責任がある」と考える傾向がある。親世代では韓国の方が「個々人に責任がある」と考える傾向がみられる。全体として、世代を超えて韓国の方が社会正義・道徳を重んじる傾向が強く、実際に環境配慮行動に取り組んでいると回答する割合が高いことがわかった。

(3) 積極的環境意識を高めるゲーミング・シミュレーションの設計と評価

消費者市民社会の持続可能性を支える積極的な環境意識である「積極的環境意識」を高めるゲーミング・シミュレーションを3種類設計し、その評価を行った。消費者市民社会の持続可能性を支えるには、現在世代の価値観や態度のみならず、将来世代や過去世代への配慮が必要とされる。そのため、設計した3種類のゲーミングのうち1つは、世代間倫理をみつかったものを開発した。また、日常生活で欠かせない衣服の廃棄・リサイクルに関する問題を取り上げ、SDGsに関わるアクティブラーニングとして開発したゲーミングに加えて、衣服の倫理をつくるゲーミングの2つを開発した。

世代間倫理に着目した風土継承ゲーミング

地域で歴史的に形成されてきた社会と自然の関係性を表現するものとして「風土」があげられる。風土の保全は、例えば地域の自然保護に関するものであったり、地域の伝統維持に関するものであったりする。風土の保全は、現在世代の価値観や態度のみで行うのではなく、将来世代と過去世代の両方に配慮する必要がある。将来世代に現在世代が配慮すべきだとする規範は「世代間倫理」といわれ、地球環境問題のように将来世代に現在世代の行為の影響が及ぶ問題がでてきたことにより、世代間倫理の必要性が指摘されるようになったのである。ただし、現実には、過去・現在・将来世代の間には相互的なコミュニケーション関係は成立しないので、本研究ではゲーミングを通して、風土保全に関わる世代間倫理を扱う手法を開発した(「風土継承ゲーミング」大学生99名を対象として2020年10月実施)。なお、この時期は新型コロナウイルス感染症拡大の時期が続いていたことから、対面でのゲーミングを実施する上で制限があり、オンライン会議システムを活用し、Google フォームやメールでのやり取りを通してゲーミングを実践し評価を行った。

このゲーミングでは、各プレイヤーには村長という役割が与えられ、複数世代で村づくりに取り組む。これは一種のノベルゲームであり、各シナリオに対する村長の選択により村の社会経済状況と風景の状況が変化し、次の代のプレイヤーに引き継がれる。実験の結果、後の代になるほど風景に対する自身の関心に反し村全体のバランスを志向した選択をする傾向があること、そうした判断は先行世代の行動履歴を意識することによる可能性があること、そしてプレイヤーによっては直前世代の村長の意向に反する選択をする傾向があることが確認された。こうした結果は、プレイヤーは人の関心ではなく村全体にとって必要な選択を求める規範を意識して行動したことを示していると考えられ、世代間倫理の創発にゲーミングの手法が重要な意味を持ったと思われる。

不用な衣服への対応を考えるゲーミング

大学生にとって身近な「不用な衣服の廃棄とリサイクル」をテーマに取り上げ、グループディスカッションを通して日常生活と環境問題との関わりについて考えるゲーミングを設計し実践した(大学生53名を対象として2019年1月実施)。まず、「順位付けディスカッション」では、「不用な衣服について、あなたはどのような選択をするか」を問う選択肢を用意し、優先度の高い順番に選択肢を並べ(順位付け) <個人で考えた順位 グループディスカッションによるグループで考えた順位 最後に再び個人で考えた順位>を出してもらった。その後、ドキュメンタリー映画「ザ・トゥルー・コスト〜ファストファッション 真の代償〜」(アンドリュー・モーガン監督。2015年)を鑑賞し、ファッションに関わる20対7段階の形容語の評定を行った(事前の調査で学生から出してもらった形容語から20個を抽出した)。SD法を用いて、「グループディスカッションと映画鑑賞」の前後で、ファッションに対するイメージを評価してもらい、その変化を分析した。「順位付けグループディスカッション」では、5割の学生がグループディスカッションによって「新たな気づきや考えの幅がひろがった」「以前とは異なる考え方ができた」と感じていることがわかった。「順位付けディスカッション」と「映画鑑賞後のディスカッション」の2つを実施する前後において、ファッションに対するイメージを分析した結果、「快楽性」因子、「デザイン性」因子、「多様性」因子、の3つが抽出された。事後で評価が高くなったのは「多様性」因子であった。一方、事後で評価が低くなったのは、「快楽性」因子と「デザイン性」因子であり、後者は優位に低下する傾向が認められた。以上の結果から、身近な存在である「衣服」のイメージは、グループディスカッションや映画を通して、ファッションが華やかで楽しいものであるという快楽的側面だけでなく、貧困・労働・環境問題に関連する倫理的側面を持ち合わせており、多面的に見る必要性を感じるようになったのではないかとと思われる。

衣服の倫理をつくるゲーミング

衣服の大量廃棄や生産プロセスにおける労働の不公正といった諸問題の根底には、衣服に関する倫理が社会的に構築されていないことが原因としてあるとの前提のもと、衣服の倫理をつ

くるためのゲーミング「BAZZER」を設計・実施した（大学生 20 名を対象として 2022 年 1 月実施）。なお、この時期は新型コロナウイルス感染症拡大の時期が続いていたことから、希望者はオンラインで参加し、対面参加者は PC を持参し Microsoft Teams で共同作業を行った。BAZZER のプレイにおいて、プレイヤー達は不用な衣服をプレイヤー間で贈与し合い、衣服との新しいつきあい方を物語形式で考案することを通して、衣服の多様な価値を発見する。そしてディブリーフィングにおいて、衣服との新しいつきあい方を実践することで守られる衣服の価値や、実践上の困難と解決策について議論し合うことで、「衣服を大切にすべきである」という衣服の倫理に関して相互承認を行う。プレイヤーの意識の変化に関わる 3 つの仮説（プレイヤーの「衣服の見方」は複雑化する、「他者にとっての衣服の価値」をプレイヤーは尊重するようになる、プレイヤーの「衣服とのつきあい方に関する考え方」「衣服を大切に扱うべき理由」は変化する）を立てた上で、BAZZER の実施実験を行った。

表 1 は衣服の見方の変化を整理したものであり、値は 5 段階評価の平均値である。仮説の通り、衣服の見方が複雑化している。「着ていた人の思い出を表すもの」の値が大幅に増えているのは、出品者の物語を踏まえて衣服との新しいつきあい方を考えるという今回のゲームのコンセプトに影響されたものと示唆される。「親しい人・仲間と一体感を感じるためのもの」も大きく増えており、衣服について他者と語り合うことにより衣服が持つ社会性を強く意識するようになったと考えられる。

表 1 衣服の見方の変化（5 段階評価の平均値）

	平均（前）	平均（後）	有意判定
暑さ寒さをしのぐためのもの	4.35	4.60	*
おしゃれを楽しむためのもの	4.70	4.85	
自分らしさを表現するためのもの	4.15	4.50	*
自分の身体の一部のようなもの	3.80	4.15	**
別の自分に変身するためのもの	3.30	3.60	
常識や慣習によって着ることになっているもの	3.20	3.60	
親しい人・仲間と一体感を感じるためのもの	3.40	4.00	***
着ていた人の思い出を表すもの	3.25	4.15	***

* p<0.1 ** p<0.05 *** p<0.01

表 2 は古い衣服を手放せないルームメイトへの対応に関する回答の変化であるが、「気長に待つ」が増加し、逆に「多数決で決める」が減っており、仮説の通り、他者にとっての衣服の価値を尊重する傾向に意識が変化したといえる。

表 2 衣服を手放せないルームメイトへの対応の変化（単位：人）

	前	後
ルームシェアを解消する	2	1
多数決で決める	9	6
自分のものを手放す	1	1
気長に待つ	6	11
双方が納得できる案を考える	1	1
話し合う	1	0

表 3 は、なぜ不用な衣服を大切に扱うべきかについての回答変化である。「思い出を粗末にするべきでない」や「他の人が必要かもしれない」が増えており、仮説に整合的であるといえる。このように変化したのは、他者にとっての衣服の価値や思い出を考慮するこのゲーミングの特徴に影響されたものと思われる。

表 3 不用な衣服を大切に扱う理由（単位：人）

	前	後
環境に悪影響を与える	11	7
思い出を粗末にするべきでない	2	7
経済的に得	2	0
同じ服は二度と手に入らない	0	0
他の人が必要かもしれない	2	6
大切にすべきと思わない	1	0

本研究で提案したゲーミングの有効性については、日本の大学生を対象に確認できたが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けたこと、またゲーミングの実施には時間がかかること（90 分授業で 3 回程度）から、韓国で実施して確認することができなかった。今後の課題として、ゲーミ

ングに要する時間を短縮し、参加しやすくなるような工夫が必要である。

(4)まとめ

本研究では、消費者市民社会の持続可能性を支えるための環境意識を培う環境教育の手法を提案することを目的とし、日常生活における環境配慮意識・行動に関する実態調査を行うとともに、身近な題材として「不用になった衣服」取り上げたゲーミングを開発し、その有効性を検証した。環境配慮意識・行動の調査から、日本と韓国の大学生は、「学校の授業」を通して環境配慮行動の有効性を学んだとしており、「自分のため」「地域社会のため」に環境に配慮すると回答している。一方、親世代は「家庭で学んだ」としており、環境への配慮は「将来世代や現在地球に生きている人のため」と回答している。全体として、世代を超えて韓国の方が社会正義・道徳を重んじる傾向が強く、実際に環境配慮行動に取り組んでいると回答する割合が高いことがわかった。大学生にとって衣服は身近なものであることから、「不用になった衣服」をテーマにしたゲーミングの検討を行った。衣服の大量廃棄問題の根底には、衣服に関する倫理の欠如があるとの前提のもと、衣服の倫理をつくるためのゲーミング「BAZZER」を設計・実施した。その結果、不用な衣服に対する見方・考え方がゲーミング後に変化し、衣服との新たなつきあい方があることへの気づきが生まれたことが示唆された。以上のことから、ゲーミングを取り入れた教育手法は、大学生の環境意識を培う上で有効な方法であると思われる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計17件（うち査読付論文 10件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 2件）

1. 著者名 小山田晋・木村美智子	4. 巻 32
2. 論文標題 衣服の倫理をつくる：不用な衣服を贈与するゲーミング「BAZAAR」の実践を通して	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 49, 60
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.32165/jasag.32.2_49	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 中田もも・鄭暎静	4. 巻 17
2. 論文標題 中学校家庭科の教科書におけるジェンダー分析 - SDGsの目標5ジェンダー平等の実現を目指して -	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 信州大学教育学部研究論集	6. 最初と最後の頁 162, 171
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） 10.50928/0002001387	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -
1. 著者名 小山田晋, 木村美智子, 木谷忍	4. 巻 31
2. 論文標題 風土保全に関わる世代間意思決定を体験する風土継承ゲーミング 世代間倫理に注目して	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 90, 103
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -
1. 著者名 木村美智子	4. 巻 71
2. 論文標題 大学生の洗濯行動分析に基づく家庭科教材の提案	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 茨城大学教育学部紀要（教育科学）	6. 最初と最後の頁 269, 276
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小山田晋, 木村美智子, 木谷忍	4. 巻 印刷中
2. 論文標題 風土保全に関わる世代間意思決定を体験する風土継承ゲーミング 世代間倫理の創発に着目して	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 木村美智子	4. 巻 70
2. 論文標題 家庭科における被服整理領域の現状と課題	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 茨城大学教育学部紀要 (教育科学)	6. 最初と最後の頁 239-245
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hyojung JUNG	4. 巻 20
2. 論文標題 Comparison of Sustainable Development Education from an Integrated Perspective on the "Home Life" Field of Korean Practical Arts Education and the Japanese Home Economics Education	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction	6. 最初と最後の頁 89-111
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.22251/jlcci.2020.20.14.89	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 市川幸奈, 鄭暎静	4. 巻 15
2. 論文標題 小・中学校家庭科の消費生活・環境領域の学びの課題-先行研究分析を通して-	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 信州大学教育学部研究論集	6. 最初と最後の頁 97-112
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hyojung JUNG	4. 巻 33
2. 論文標題 An Analysis of Dietary Areas in Home Economics Textbooks of Elementary Schools in Japan	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Journal of Korean Practical Arts Education	6. 最初と最後の頁 83,106
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.24062/kpae.2020.33.1.83	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 佐藤裕紀子・志村結美・加賀恵子・佐藤典子・西原直枝・妹尾理子・井元りえ・櫛府暢子・大矢英世	4. 巻 63
2. 論文標題 家庭科教員によるESDの授業実践の現状と課題	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 日本家庭科教育学会誌	6. 最初と最後の頁 150,159
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鳥毛彩花・鄭暎静	4. 巻 14
2. 論文標題 中学校教員のジェンダーに関する意識と実態 - 長野県中学校教員への質問紙調査を通して -	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 信州大学教育学部研究論集	6. 最初と最後の頁 197,206
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Hyo-jung Jung	4. 巻 31(4)
2. 論文標題 A Comparison of the Family Life Area in Korean Practical Arts Course and Japanese Home Economics Course : An Analysis Curriculum and Textbooks	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 Journal of Korean Practical Arts Education	6. 最初と最後の頁 177-198
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.24062/kpae.2018.31.4.177	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 加賀恵子、妹尾理子、大矢英世、榎府暢子、西原直枝、井元りえ、佐藤典子、佐藤裕紀子、志村結美	4. 巻 61(3)
2. 論文標題 家庭科の授業をESDとして展開するためのチェックシートの開発と有効性の検討	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 日本家庭科教育学会誌	6. 最初と最後の頁 140-151
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 西原直枝、井元りえ、妹尾理子、志村結美、佐藤裕紀子、他4名	4. 巻 60
2. 論文標題 家庭科におけるESDの構成概念および学習内容の明確化	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 日本家庭科教育学会誌	6. 最初と最後の頁 76 - 86
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鄭曉静、高崎禎子、三野たまき、山岸明浩、福田典子、小林里美、坂本京子、月岡美紀	4. 巻 16
2. 論文標題 教員養成課程におけるICTを活用した中学校家庭科の授業実践	5. 発行年 2017年
3. 雑誌名 信州大学教育学部附属次世代型学び研究開発センター紀要	6. 最初と最後の頁 39-48
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 鄭曉静、大竹美登利	4. 巻 69
2. 論文標題 日韓の高校生の家庭科の学習と性別役割分業観の形成	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 日本家政学会誌	6. 最初と最後の頁 95-104
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 鄭曉靜、大竹美登利	4. 卷 53
2. 論文標題 韓国の多文化支援センターの役割と健康家庭支援センターとの統合における課題	5. 発行年 2018年
3. 雑誌名 生活経営学研究	6. 最初と最後の頁 39-48
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計14件 (うち招待講演 1件 / うち国際学会 1件)

1. 発表者名 榑崎久美子・石倉栄子・小林陽子・大本久美子・鄭曉靜・中西雪夫
2. 発表標題 教員養成課程の大学生のSDGsに関する意識・行動の調査
3. 学会等名 日本家庭科教育学会 (第65回大会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小林陽子・大本久美子・鄭曉靜・中西雪夫・榑崎久美子・石倉栄子
2. 発表標題 小・中・高等学校家庭科におけるSDGs に関連する実践事例及び教員の家庭科観
3. 学会等名 日本家庭科教育学会 (第65回大会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 鄭曉靜・中西雪夫・榑崎久美子・石倉栄子・小林陽子・大本久美子
2. 発表標題 家庭科教員養成カリキュラムにおけるSDGsの扱い ―大学教員への面接調査を通して―
3. 学会等名 日本家庭科教育学会 (第65回大会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 市川幸奈, 鄭暎静
2. 発表標題 SDGsの達成に向けた家庭科における消費生活・環境領域の学習の実態 - 長野県N中学校生徒における意識調査をもとに -
3. 学会等名 日本家庭科教育学会2020年度大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 木村美智子
2. 発表標題 SDGsと日常生活とのつながりを考えるアクティブラーニングの試み
3. 学会等名 日本環境共生学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 市川幸奈・鄭暎静
2. 発表標題 家庭科における消費生活・環境領域の現状と課題
3. 学会等名 日本家庭科教育学会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Hyojung JUNG
2. 発表標題 Content Analysis of Education for Sustainable Development in Korean Home Economics Curriculum
3. 学会等名 20th Biennial International Congress ARAHE
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 木村美智子
2. 発表標題 家庭科における被服整理領域の問題と今後の課題
3. 学会等名 第47回被服整理学夏季セミナー（主催：日本家政学会被服整理学部会）（招待講演）
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 鄭曉静, 高崎禎子, 三野たまき, 山岸明浩, 福田典子, 小林里美, 坂本京子, 長谷川(月岡)美紀
2. 発表標題 教員養成課程におけるICTを活用した中学校家庭科の授業実践
3. 学会等名 日本家政学会第70回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 鄭曉静
2. 発表標題 日韓の小学校家庭科の教育課程及び教科書における家族・家庭生活領域の比較
3. 学会等名 日本家庭科教育学会第61回大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 木村美智子、小林祥子
2. 発表標題 大学生の洗濯行動と被服教育の課題
3. 学会等名 日本繊維製品消費科学会2017年年次大会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 小林祥子、木村美智子
2. 発表標題 洗濯への理解を深める教材開発と有効性について
3. 学会等名 第49回洗濯に関するシンポジウム
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 鄭暁静、大竹美登利
2. 発表標題 韓国の多文化家族支援センターの実態と課題 多文化家族支援センターにおけるインタビュー調査を通して
3. 学会等名 日本家政学会生活経営学部会
4. 発表年 2017年

1. 発表者名 Hyojung JUNG
2. 発表標題 Actual state of multicultural family support centers in Korea and related issues - From interviews conducted at Multicultural Family Support Centers
3. 学会等名 ARAHE (国際学会)
4. 発表年 2017年

〔図書〕 計3件

1. 著者名 日本家政学会生活経営学部会編	4. 発行年 2020年
2. 出版社 朝倉書店	5. 総ページ数 188
3. 書名 持続可能な社会をつくる生活経営学	

1. 著者名 木村美智子, 高木幸子, 高木直, 千葉桂子, 丸田直美	4. 発行年 2021年
2. 出版社 開隆堂	5. 総ページ数 159
3. 書名 技術・家庭学習指導書[家庭分野]内容編B衣生活	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	佐藤 裕紀子 (Sato Yukiko) (00272740)	茨城大学・教育学部・教授 (12101)	
研究分担者	鄭 暁静 (Hyo-jung Jung) (30774632)	信州大学・学術研究院教育学系・准教授 (13601)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------