

平成30年度 大学生・短期大学生による食育キャンペーン 実施報告書

記入日：平成30年 10月 29日

グループ名	ミッション食育グループ
活動名	「もったいない」ってなあに？ ―食品ロスを考えよう―
<p>活動詳細</p> <p>（記載事項(例)） 日時（期間） 対象・参加者数 場 所 目 的 内 容</p>	<p>1.日時 平成30年10月19日(金)、20日(土) 北陸学院大学 栄光祭 <ゲーム> <映 画>19日(金)14:00~15:40</p> <p>2.対象・参加者数 栄光祭参加の大学・短大生、高校生、一般 参加者数 <ゲーム>(19日) 名 <映 画> 26名(大学・短大生23名、教職員3名)</p> <p>3.場所 北陸学院大学 食堂「食物栄養学科展示ブース」(ゲーム)及び 第3視聴覚室(映画)</p> <p>4.目的 日本の年間の食品ロスの量は、国連WFPによる世界全体の食料支援量よりも多く、国民一人一日あたり茶碗約一杯分のご飯を捨てていることになる。また近年、食品ロス削減への様々な取り組みが行われている。このような現状を、大学生を中心とした若い世代同士が学び合い、一人一人が食品ロス削減と健全な食生活について考える機会を、若い世代に響きやすい形で提供する。</p> <p>5.内容 栄光祭の一般公開の2日間に、以下の3つを開催・提供する。①食品ロスに関するビンゴゲームの開催/食品ロスの知識や、削減行動をキーワードにしたビンゴゲームを行う。ビンゴの景品にはフリーザーバッグなど食品ロス削減につながるグッズを取り入れる。②食材を無駄なく使う工夫をした料理やスイーツの試食の提供/廃棄を減らす工夫や、余らせてしまいがちな食材を使い切る工夫をした料理やスイーツの試食を提供する。③映画上映/食品ロスをテーマにした映画「0円キッチン」を上映し、食品ロスについて考えるきっかけを提供する。(「0円キッチン」は農水省「食品ロス削減国民運動」とタイアップしている。)</p>

感想、参加者の反応、
工夫した点等

ビンゴゲームは、ビンゴの番号に「好き嫌いせず食べよう」「買いすぎない」など、食品ロス削減への望ましい行動を付記し、参加者がゲームを楽しみながら食品ロス削減へのヒントを得られるように工夫した。景品も冷凍保存用容器（若者が好みそうな絵柄のついたもの）などの食品ロス削減に関係あるものを選んだ。参加賞には『ろすのん（農林水産省の食品ロス削減国民運動のロゴマーク）』のマグネットを手作りした。マグネットは、ゲーム中既に出た番号をマークするのにも活用し、参加者の目に入りやすいようにした。



当日のゲームは盛り上がり、食品ロス削減の項目にも目をとめてもらえ、食品ロス削減への意識を運営側も参加側も一緒になって高めることができた。

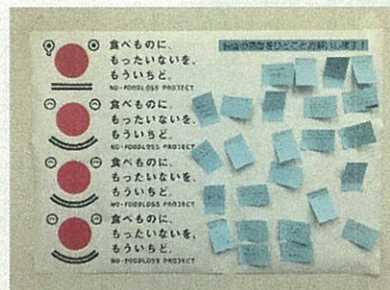
映画は、食材を無駄なく使う工夫をした料理やスイーツの試食つきにして、一人でも多くの参加者を呼べるよう工夫した。試食はりんごを皮ごと使ったケーキと大根葉とじゃこのおむすびを作り、ラッピングにろすのんのシールを貼った。上映前に試食とアンケート用紙とふせん1枚を配布、上映後、感想をひとことふせんに書いて模造紙に貼ってもらい、参加者が自由に閲覧、共有できるようにした。



ふせんの感想には、「良かった」「食品ロスについてわかった」「改善していきたい」などがあつた。また、アンケートにて映画鑑賞後の食品ロス削減への意識を4段階で聞いたところ、『これからの削減行動につながりそう』と回答した者が25名中14名(56%)、『行動まではわからないが、意識するきっかけになりそう』と回答した者が25名中11名(44%)で、

『あまり・全く意識が高まらなかった』と回答した者はいなかった。これらのことから、映画は食品ロスやその削減について考えたり行動を変えたりするきっかけとなったと思われた。

最後に、今回運営側として試食を作ったが、大根の葉など今までなぜ捨て



ていたのか、食べようとしていなかったのかと改めて思った。食材は使えるところをぎりぎりまで使ったり、好き嫌いを克服したりして少しでも廃棄を減らしていきたいと思った。