

事業報告書（令和 7 年度）

事業名 デジタル紙芝居～コノヒトカン物語～SDGs・ESD 出前授業用

団体名 一般社団法人コノヒトカン 担当者名 東本 孝

※活動の様子がわかる写真と説明を必ず添付してください。

1. 活動内容（日時、場所、講師、参加対象者、人数、内容等）

本事業では、食品ロスや社会課題について、児童が「自分ごと」として捉え、日常生活の中で行動につなげるきっかけをつくることを目的に、SDGs・ESD の視点を踏まえた教材制作および実践（ワークショップ）を行った。

当初は学校での授業導入を計画していたが、デジタル紙芝居教材の制作に想定以上の時間を要し、予定していた授業実施には間に合わなかった。そのため、令和 8 年 2 月 14 日に実施した「コノヒトカンワークショップ」において、小学生 15 名を対象にデジタル紙芝居を披露し、学びの機会を実施した。

ワークショップでは、デジタル紙芝居を通して食品ロスや「誰かのためにつながる行動」について理解を促し、児童が感じたこと・考えたことを言葉にする対話の時間を設けた。あわせて、ワークショップ終了後にアンケート（自由記述）を実施し、意識変化や行動意欲の把握を行った。

【実施日】令和 8 年 2 月 14 日

【実施場所】コノヒトカンワークショップ会場（コノヒトカンの居場所倉敷市水島）

【参加対象】小学生

【参加人数】15 名

【主な内容】

- ・ デジタル紙芝居の上映（食品ロス／コノヒトカンの取組紹介）
- ・ 対話（気づきの共有、日常でできることの整理）
- ・ アンケート（自由記述）実施



2. ESD の視点

①事業を通じて、参加者にどのような気づきや意識・行動の変容があったか

アンケート結果から、児童は食品ロスを身近な課題として捉え、「家庭でフードロスを減らしたい」「買い物のときに考える」「食べ物を残さない」といった生活行動に結びつく意識が見られた。さらに「自分にもできることがある」「おうちの人にも教えたい」など、学びを家庭へ広げようとする姿勢も確認できた。

また、「缶詰ひとつにたくさんの人の思いが詰まっていることに驚いた」「普通に食べていたものが誰かの役に立つのはすごい」「誰かを応援できる人になりたい」「物を大切にすることは人を大切にすることだと分かった」等の声があり、社会とのつながりや他者へのまなざしが深まる変化が見られた。

②どのように学び合いを取り入れたか

デジタル紙芝居の視聴後に、児童が感じたこと・考えたことを言語化し共有する対話の時間を設けた。互いの意見に触れることで、多様な捉え方があることを学び、学びを深める機会とした。



③どのような学びと実践を結び付ける工夫を行ったか

「家庭でできる工夫（買い物、食べ残し、食材の扱い）」といった具体的行動に落とし込める問いかけを行い、学びを日常の実践へつなげる構成とした。アンケートでも「家で工夫したい」「買い物で考える」「残さない」など、生活行動に直結する回答が得られ、実践への接続が確認できた。

3. 取組の成果（事業計画書に記載した事業の目的・目標をどのように達成できたか。事業を実施してどのような成果があったか。）

令和 8 年 2 月 14 日のワークショップにおいて、小学生 15 名にデジタル紙芝居を披露し、アンケート（自由記述）を実施した。結果として、食品ロス削減に向けた行動意欲（「家で工夫したい」「買い物で考える」「残さない」）が複数確認できたほか、「家の人に教えたい」

(様式第 8 号)

といった波及の意欲も見られた。

また、コノヒトカンの取組を通じて「誰かの役に立つ」ことへの驚きや共感、「応援できる人になりたい」といった価値観の変化も確認でき、ESD の観点から重要な「気づき→意識変容→行動意欲」へつながる成果が得られた。



アンケート：添付資料

4. 今後の課題と展望（事業がどのように岡山地域の ESD の取組と持続可能な社会づくりの発展・継続につながるか）

デジタル紙芝居教材は制作できた一方、学校での授業導入については制作スケジュールの面で課題が残った。今後は、学校現場での活用を見据えた導入計画（時期・実施手順・準備物）を整理し、授業で実施できる体制づくりを進める。

また、今回のアンケート結果で確認できた「家庭での実践意欲」「家族への共有意欲」を活かし、児童の学びが家庭や地域へ広がるプログラムとして、継続的な実施と改善を行って



いく。