

メンバー紹介

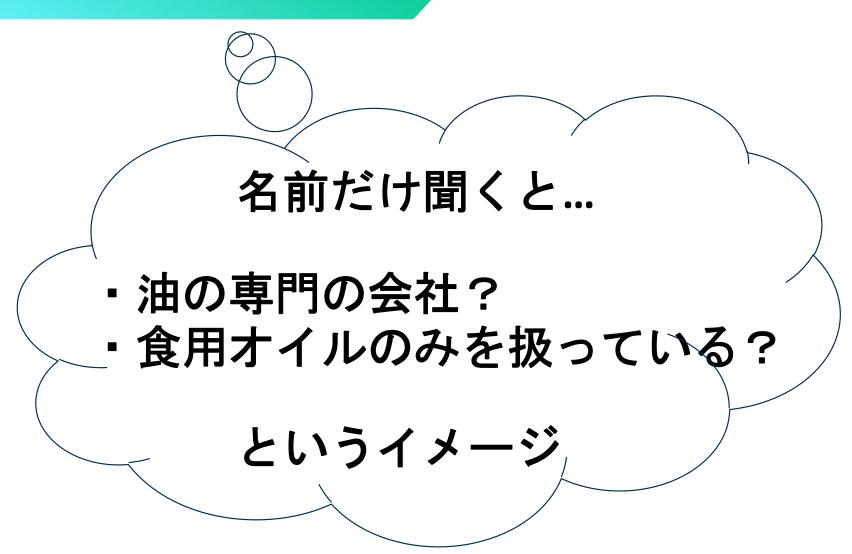
高橋 藍 日下部 凜々 西村 里咲 西サチェン・ サチェン・ ナム・

東海学院大学管理栄養学科 東京家政大学栄養学科 名古屋学芸大学管理栄養学科 東海学院大学管理栄養学科 琉球大学地域創造学研究科琉 球大学国際教育センター

不二製油吉野 由里子定宗 優樹湯澤 優一

人事部健康管理課 乳化・発酵開発部 市場ソリューション第二開発部

そもそも不二製油って?



そもそも不二製油って?

~ 不二製油株式会社

- 1950年創業の食品の中間素材メーカー (BtoB企業)、現在ではグローバルに展開
- 企業ビジョン
 - ~植物性素材でおいしさと健康を追求し、サステナブルな食の未来を共創します~



不二製油の食育の課題と推し

● 課題

- ・B to B企業のため、消費者からの認知度が低い
- ・中間素材メーカーで、最終商品を持たないため、 こどもたちが実際の商品をイメージしにくい。
- ・直接会社の利益に結びつかないので社内協力が得られにくい

推し

- ・"原料"という根源の部分から食育にアプローチできる
- ・植物性素材で環境とも結び付けて食育ができる
- ・チョコレートはこども向けの食育で興味を持ってもらいやすい
- ・グローバルな企業であるため、世界的に広い視野で食育ができる

学生視点の食育の課題と推し

● 課題

- ・食べ物が手軽に、当たり前に手に入ることで、ありがたみを感じにくい
- ・日本の食料自給率の低さの認知度が低い
- ・食を教えてくれる人も、自ら学ぼうとする人も少ない。知識に偏りがある
- ・食の知識を得ても、日常生活の中で実践していくのが難しい
- ・食育のターゲットは大人が良いのか?こどもが良いのか?

推し

- ・こどもの頃に学んだ食育は大人になったときも身についている
- ・こどもは興味を持ちやすい、そこから両親に知識や話が伝わることがある
- ・個人や社会の食に関する知識や興味が、以前より高まっている感じがある
- ・SDGsが普及しつつある

私たちのやりたい食育ビジョン



★食の持続可能性を楽しく学ぶ

- ・こどもは興味を持ちやすい
- ・幼少期に学んだ記憶は影響を与えやすい
- チョコレートはみんな大好き

★<u>グローバルな課題を身近に感じてもらう</u>

- ・食に関する知識や興味の高まり
- ・SDGsの普及、
- ・グローバル企業の強み
- ・植物性素材で環境と関連
- ・原料から携われる

食の持続可能性を楽しく学ぶ、体験型学習

食体験のコンテンツとして 「動物性素材を使わない世界」を体験

動物性素材 が不足

●目的

食の有限性を知り、持続可能性について考える

ターゲット

小学生 (家族)

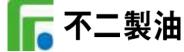
・コンセプト

記憶に残る調理体験型の食育

植物性素材









動物性食材が限られた世界

様々なテーマ設定で 楽しみながら学べる 体験型テーマパーク

- ・狩猟採集時代にタイムスリップ (約一万年前は木の実・野菜が中心の食事)
- ・忍者になりきり、忍者食を体験 (忍者食は玄米・豆類・野菜を中心とした食事)
- ・宇宙での調理を体験(宇宙産!?植物素材を使った調理)



グローバルな課題を身近に感じてもらう

カカオのサプライチェーンを仮想体験

(収穫から製造まで)

• 目的

グローバルな課題を考えるきっかけ作り

• ターゲット

小学生を含む様々な世代

• コンセプト

他プレーヤーとの交流ができるゲームを通して 次世代の食育 グローバルな 課題って??





イメージとして

Minecraft

・カカオを育てるところからチョコレートになるまでをゲームに!

・ロボットを用いた遠隔操作でカカオ 農園の植え付け〜収穫に携われる

・みんなで生産したチョコレートが、 実際に**自宅に届く**ことで、ゲームでの アクションが世界と繋がる





アクションプランの効果

食育の側面

- ・食の有限性を知り、持続可能性について考える
- ・こどもの記憶に残る体験型で次世代への食育を実現できる
- こどもだけでなく大人にも学習の場を提供できる
- サプライチェーンについて学び、グローバルな視点が持てる

企業活動の側面

- ・素材メーカーでも**消費者に知ってもらう**機会になる
- ・**植物性素材への理解**を深めることができる
- 新たなビジネスモデルの創出に繋がる

サステナブルな食の未来を共創

最後に企業からの一言

