世界の幸せをカタチにする。
Creating Peace & Happiness for the World
Musashino University
武蔵野大学 学術機関リポジトリ
Musashino University Academic Institutional Repository

環境をテーマにしたワークショップデザインの取組み

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2022-04-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 松田, 剛史 メールアドレス: 所属:
URL	https://mu.repo.nii.ac.jp/records/1797

環境をテーマにしたワークショップデザインの取組み

Practice with the workshop design done with the theme of the environment

松　田　剛　史
MATSUDA Takeshi

はじめに

QOL（Quality of Life：生活の質向上）を探究する人間生活学科の学生にとって「環境」は不可避なテーマである。本論ではワークショップ未経験者がオンラインでもワークショッププログラムを作成し、実践できるための取り組みと、そこから見出せた学生の学習意識の変容や学習効果について論ずる。

1　実践研究の背景

藤女子大学人間生活学部人間生活学科プロジェクトマネジメント専修におけるワークショップデザイン系科目「ワークショップデザイン（２年前期)」及び「ワークショップデザイン基礎演習（２年後期)」の連続性のある必修科目において（表１参照）の実践である。学生自身がインプットした基礎的なワークショップの知識や技能を使って、まずは「やってみる」ことで、体験的な学習を企画・運営することの要件や改善点を自ら見出す。そのために「環境」というテーマを用いて連想される社会課題を導き出し、ワークショップにて実践できるプログラムを構想するというシミュレーション的な学習である。本実践においては、身につけた知識や技能が実体験を通して定着化し、ワークショップ的手法を用いた学習や会議などの場面で実践的に活用できる資質・能力や態度を醸成したいとの意図を持って実践にあたった。

専修が立ち上がって３年目となるが、１期生では本実践は実施せず、２期生及び３期生で実施した（但し、実施時期は少し異なる)。コロナ禍ということもあり、両期生の実践は、ともにオンラインでの実施となった。ワークショップによる学びの場を創出する際には、コアメンバーやファシリテーターが会場レイアウトやイス・テーブルなどの配置、BGM、飲み物や軽食など、そのワークショップの意図するところや参加者の状況に合わせた学びやすい環境を想定しセッティングする。しかしオンラインでは、限られた状況の中であっても対面時と同様の価値が提供できるよう配慮することが一般的である。しかし対面実践でさえ未経験の学生にとって、オンラインでの実践はある意味難しく、教員側からすると、実践自体が一律化してしまい、マニュアルのようなものが出来上がってしまうのではないかという危惧を抱いていた。

客員研究員

受理日：(2021 年 11 月 1 日)
発行日：(2022 年 2 月 28 日)

表１　「ワークショップデザイン系科目の授業のねらいと到達目標」

科目(時期)	授業のねらい	到達目標
ワークショップデザイン基礎演習（2 年後期）	①体験型の学習（学修）活動の意義や効果を活かした価値ある「学び」や「事業展開」の場面を主体的に創出し、実践する時間とする。 ②自ら意見をもち、受講者相互に議論し、批判し、協力し、参画しながら新たな気づきや学びを深める場とする。	①体験的な学習（学修）の意義と効果を活かした価値あるワークショップを企画・運営することができる。 ②効果的なワークショップ活動が創出できたかを主体的かつ協働的に評価し、改善することができる。
ワークショップデザイン（2 年前期）	①体験型の学習（学修）活動の意義や効果を活かした「学び」や「事業展開」の場面の創出を主体的に考える時間とする。 ②自ら意見をもち、受講者相互に議論し、批判し、協力し、参画しながら新たな気づきや学びを深める場とする。	①体験的な学習（学修）の意義と効果を活かしたワークショップをデザインすることができる。 ②効果的なワークショップ活動のあり方を主体的かつ協働的に考えることができる。
ワークショップ入門（1 年後期）	①体験型の学習（学修）活動に関心をもち、その意義や効果について主体的に考える時間とする。 ②自ら意見をもち、受講者相互に議論し、批判し、協力し、参画しながら新たな気づきや学びを深める場とする。	①体験的な学習（学修）の意義と効果について理解することができる。 ②学びの場としての効果的なワークショップ活動のあり方を主体的かつ協働的に考えることができる。

そのためにも、「ワークショップ入門（１年後期）」履修学生には、１年後の自分たちの姿を想像するためにも、ワークショップデザイン基礎演習履修学生によるワークショップ実践に接続するよう授業時間を設定したり、外部で行われているさまざまなオンライン・ワークショップに参加する機会を提供したりし、オンラインでも多様な学び方ができることが認識できるよう、「学びの地図」を描いて科目での学習運営に臨んだ。そこで本実践研究では「ワークショップ未経験者がワークショップ企画案を作成し実践・評価・改善までを協働によりオンラインでも実現できるのか？」をテーマとした。

２　２期生（2020年度）の実践

年度当初からコロナ禍による休講期間が続く中、ワークショップデザイン系科目では早くからオンラインによるワークショップ実践の構想に着手した。本系統科目を含むプロジェクトマネジメント専修では、2020年３月にはzoomやGoogle Meet等によるオンライン講義ツール選択とJamboardやMiro、mentimeterといったオンライン作業ツールの検討に入っていた。そのため４月にはオンライン講義実施の可能性を学生と共有し、ゴールデンウイーク中までにプレ授業を数回実施することで、オンライン講義が全学的に実施された５月中旬にはスムーズな移行が完了していた。その中で「環境」をテーマとしたワークショッププログラム作成シミュレーション活動は、「ワークショップデザイン」15回の講義中11回目よりスタートした。その後、講義回３回及びその合間の時間を使って各グループで作成作業を行なった。活動の概要を

ワーク

【シミュレーション課題】

大学生の視点から学ぶ機会を持ちたいという団体から、WSを学んでいる学生グループに以下のようなオファーがありました。

【主旨】ワークショップデザインを学んでいる皆さんに、ぜひ、私たちの団体で「セミナー研修」をお願いしたく思います。つきましては以下の条件にてお願いできましたらと存じます。ご検討のほど、よろしくお願いいたします。

【目的】大学生が作成した環境に関することをテーマにしたワークショップ体験を通して、今の大学生の視点や考え方、大事にしたいと思っていることを共有し、今後の当団体での事業や活動展開の改善に向けた「気づき」の機会とする。

【日時】2020年8月末日までのいずれかの日程（2時間以上1日未満）

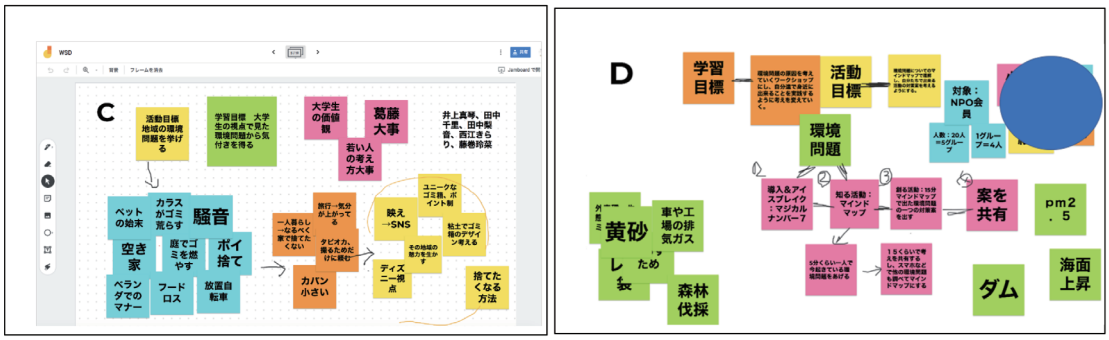
【場所】当団体事務所1Fフリースペース

【対象】当団体スタッフ及び会員（15～20名程度）

【謝金】5万円（交通費・材料費その他WS開催にかかる費用全てを含む）

【主催】特定非営利活動法人ezorock 代表 草野竹史

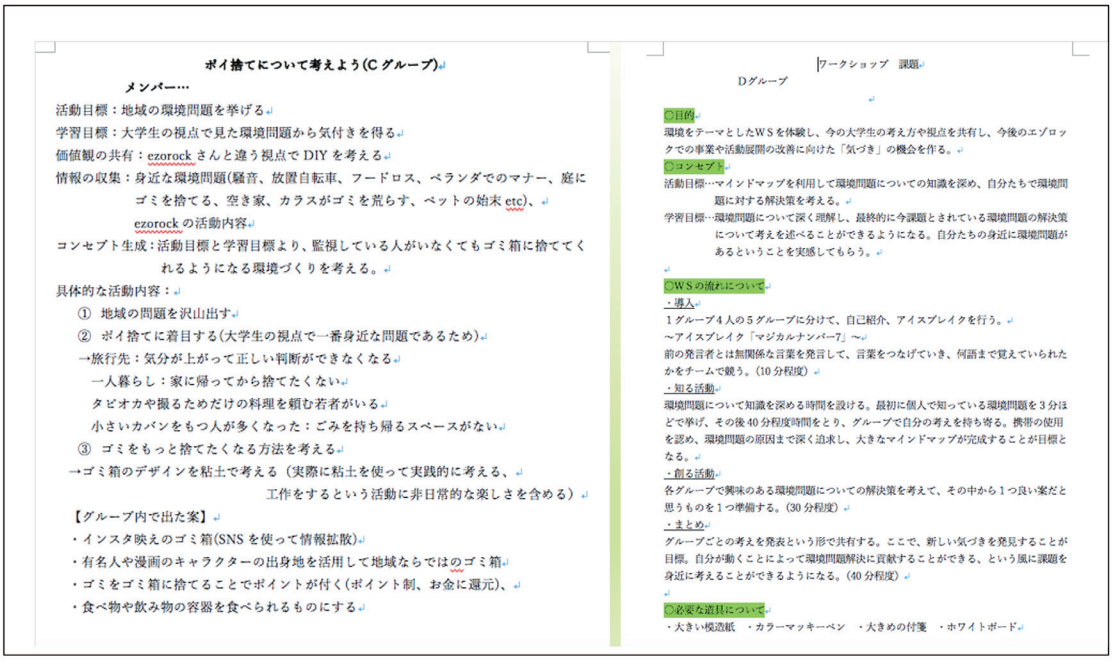
資料１　シミュレーションワークの設定の詳細



資料２　オンラインツール「Jamboard」を使った議論の様子

次の①～⑥に示す。①４名程度でグループを組み、コアメンバーとしての機能を持たせる。②zoomのブレイクアウト機能と画面共有機能を使ったグループワークを行う。③ラベルワークツールとしてJamboard（資料２参照）を活用する。④NPO法人ezorockをクライアントとしたシミュレーションワークである。⑤これまでの学習内容を踏まえてコンセプト生成とプログラム作成のプロセスを体感する。⑥完成させたWS企画案を実践する場を設ける。以上である。また、④にもあるように、本学と連携協定を締結しているNPO法人をクライアントと仮定し、スタッフや会員向けの学習会をワークショップ形式で実施してほしいとの依頼があったとするシミュ

写真１　ワークショップ実践の様子（対面）



ポイ捨てについて考えよう(C グループ)

メンバー…

活動目標：地域の環境問題を挙げる

学習目標：大学生の視点で見た環境問題から気付きを得る

価値観の共有：ezorock さんと違う視点で DIY を考える

情報の収集：身近な環境問題(騒音、放置自転車、フードロス、ベランダでのマナー、庭にゴミを捨てる、空き家、カラスがゴミを荒らす、ペットの始末 etc)、ezorock の活動内容

コンセプト生成：活動目標と学習目標より、監視している人がいなくてもゴミ箱に捨ててくれるようになる環境づくりを考える。

具体的な活動内容：

① 地域の問題を沢山出す

② ポイ捨てに着目する(大学生の視点で一番身近な問題であるため)

→旅行先：気分が上がって正しい判断ができなくなる

一人暮らし：家に帰ってから捨てたくない

タピオカや撮るためだけの料理を頼む若者がいる

小さいカバンをもつ人が多くなった：ごみを持ち帰るスペースがない

③ ゴミをもっと捨てたくなる方法を考える

→ゴミ箱のデザインを粘土で考える（実際に粘土を使って実践的に考える、工作をするという活動に非日常的な楽しさを含める）

【グループ内で出た案】

・インスタ映えのゴミ箱(SNS を使って情報拡散)

・有名人や漫画のキャラクターの出身地を活用して地域ならではのゴミ箱

・ゴミをゴミ箱に捨てることでポイントが付く(ポイント制、お金に還元)、

・食べ物や飲み物の容器を食べられるものにする

ワークショップ　課題

Dグループ

○目的

環境をテーマとしたＷＳを体験し、今の大学生の考え方や視点を共有し、今後のエゾロックでの事業や活動展開の改善に向けた「気づき」の機会を作る。

○コンセプト

活動目標…マインドマップを利用して環境問題についての知識を深め、自分たちで環境問題に対する解決策を考える。

学習目標…環境問題について深く理解し、最終的に今課題とされている環境問題の解決策について考えを述べることができるようになる。自分たちの身近に環境問題があるということを実感してもらう。

○ＷＳの流れについて

・導入

１グループ４人の５グループに分けて、自己紹介、アイスブレイクを行う。

～アイスブレイク「マジカルナンバー7」～

前の発言者とは無関係な言葉を発言して、言葉をつなげていき、何語まで覚えていられたかをチームで競う。(10 分程度)

・知る活動

環境問題について知識を深める時間を設ける。最初に個人で知っている環境問題を３分ほどで挙げ、その後 40 分程度時間をとり、グループで自分の考えを持ち寄る。携帯の使用を認め、環境問題の原因まで深く追求し、大きなマインドマップが完成することが目標となる。

・創る活動

各グループで興味のある環境問題についての解決策を考えて、その中から１つ良い案だと思うものを１つ準備する。(30 分程度)

・まとめ

グループごとの考えを発表という形で共有する。ここで、新しい気づきを発見することが目標。自分が動くことによって環境問題解決に貢献することができる、という風に課題を身近に考えることができるようになる。(40 分程度)

○必要な道具について

・大きい模造紙　・カラーマッキーペン　・大きめの付箋　・ホワイトボード

資料３　作成されたワークショッププログラム

レーションとして実施した（ワークの詳細な設定は図１を参照；但し「謝金」については実際に支給されたものではなく架空のものである）。

17名の履修学生を１チーム４～５人になるようにして４チーム編成とし、設定した８月までの期間でコンセプトの構想と生成、プログラム作成、プロトタイピング、プレ実践などを経て実践へと至る「環境ワークショップ作成プロジェクト」である。試行錯誤しながらの活動であったため時間が足りず、学生の学びの機会を保証するには中途半端な状態が見られたため、前期中での実践は見送ることとした。新型コロナ対策の学内危機管理レベルが下がるであろう後期の「ワークショップデザイン基礎演習」第１回講義において対面で実践することとした。オンラインで準備してきたものが対面で実施となるとそれだけでハードルも上がるが、各チームとも準備期間が１ヶ月程度伸びたことで、多くのグループが無事実践を終えることができた。しかし、これまで学習を進めてきた「コンセプト生成」と「プログラム作成」の接続がうまくいかず、また作成されたプログラムについても不足した内容や記述が目立ち、これを他者が見て追試することはかなり難しいものであった（資料３参照）。

また、次に示すように、多くの課題も見出された。①コンセプトが明確でなく、ただテーマについてのレクチャーやゲームを体験することに終始しているグループが散見された（学習目標の設定が不明瞭）。②ファシリテーター、サブファシリテーター、学習環境設定、タイムキーパー、記録などの役割分担が不十分であり、グループメンバーが参加者役の前に横一列に並んで手持ち無沙汰そうにしている。ファシリテーターは紙に書いてある進行表をもとに読み上げ、作業指示の後は参加者の様子を見ながらも、コアメンバー内で私語する場面が見られるなど、運営者としての姿勢に改善が必要である。③ふりかえりの場面が予定調和で、十分有意

な活動にはならなかった。

これらの課題は、活動後の各チームによるふりかえりでも出されており、次の実践に向けての良いステップとなったことは間違いない。また、同期間に開講中の１年生科目「ワークショップ入門」の第７回講義では、本活動での実践の一例を提供し、体験する機会を設けた。当初対面実施を想定していたが、学内危機管理レベルが上昇したことにより、オンラインによる実践となった。下級生にとっては１学年上の先輩たちの取り組みを体験することで、次年度の自身の姿を想定する一つの機会となった。この相互学習の機会はその後２回実施し、いずれも１年生が参加者役として乗り入れる形で実施され、より明確な１年後の姿を描けることにつながった。

履修学生自身は、教員がGoogleフォームで作成した講義回ごとの「授業退出シート」にリフレクションをしていた（資料４参照）。これには本時での自身の活動や学習そのものへのふりかえりと次回に向けて必要なことを記述する項目を設けた。①大切なこと、新たな発見・ポイント等、②次回までに準備しておくこと、③自身の学習満足度の３つの質問項目で構成され、毎時同じ項目にて自身の学習をふりかえり、入力されたデータはその都度、学生自身へとメールで自動返信されている。これをポートフォリオすることで、自身の成長の軌跡やまだ明らかになっていないことを確認しながら、確かな学びを自身で創出できるような仕掛けとなっている。第15回目の最終講義にて、本科目での学びをふりかえるために、前述の授業退出シートをもとに「授業退出シート（総括）」を作成し、データを収集した。質問項目は① 大切なこと、新たな発見、ポイントを総括、② 次回までに準備しておくことはできていたか、③-１ 本科目における自身の学

資料４　授業退出シート

習満足度（総括）、③-２ なぜそのスコアにしたのか、③-３ 今後の学びに向かう力の維持と向上、となっている。それぞれの質問項目への回答を右の表にまとめた（表２参照）。

学生自身も初めてのオンラインによる授業、オンラインによるグループワーク、オンラインによるワークショップ企画の検討と実践に向けた取り組みと、今までに経験のなかったことだらけの授業実践であったが、学生各自は活動に真剣に向き合い、この未曾有の状況の中でも学び続けようとする姿にはとても感銘を受けた。

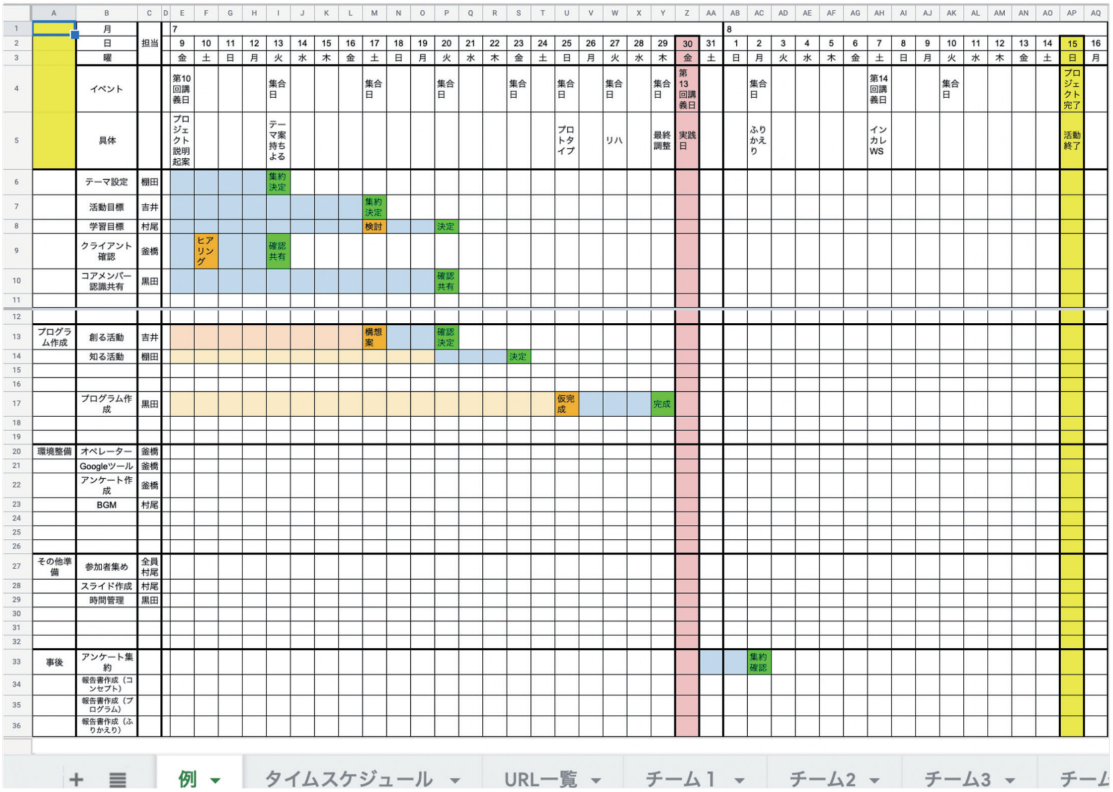
質問項目	学生からの回答（一部）
①「大切なこと、新たな発見、ポイントなど」	・目的が大事 ・コンセプト生成がとても重要 ・参加者に寄り添ったプログラム作成が必要 ・準備がこんなに大変だとは思わなかった ・衝突を恐れずアイデアを出すことの大変さと重要性 ・楽しさと葛藤のバランスを取ることは重要
②「不足していたこと、今後準備しておきたいことなど」	・俯瞰する視点 ・他の授業や課題に追われて内容理解を怠っていた ・コミュニケーション能力の欠如 ・傾聴のスキルを身につける必要がある ・WS 自体の経験不足があるので積極的に見つけて参加
③-1 自身の学習満足度（授業満足度ではない）	・平均値：**7.3**（10 点満点）
③-2 なぜそのスコアにしたのか	＜良し悪し両面の理由あり＞ ・グループワーク（コミュニケーション、雰囲気） ・課題（提出、内容、作成プロセス） ・準備（予習、復習、これまでの学習内容の定着） ・オンライン（機器、通信速度、雰囲気）
③-3 今後の学びに向かう力の維持・向上に必要なこと	●学習内容の定着（復習） ・テキストやこれまでの授業内容を見直す ⇨自信をもってアイデアを出せる ●スキルアップ ・コミュニケーション力 ・意見を伝えること ●積極的な参加 ・外部の WS を経験する ・多様な他者とのコミュニケーション ●自身の意識や行動の変容 ・アウトプットを積極的にする ・目標をもって行動する ・得た知識を使えるようになること

表２　総括シートへの記述

３　３期生（2021年度）の実践

本年度は４月の前期開始当初から、例外的に対面授業を実施する科目が増加したものの、ほとんどの授業は当面の間オンラインを中心とした形でスタートした。ワークショップデザインもオンライン授業対象科目となり、前年度同様の形での講義開始となった。ただ、昨年度からのリモート講義に加えて、Googleスライドなどといったオンライン作業ツールにも十分に慣れていた当該学年にとっては、ワークショップデザインの構造やプロセスの認識さえ深まっていれば、対面・非対面両方でのワークショッププログラムの作成はそれほど高いハードルではないように思えた。前年度実施した「環境」シミュレーションワークは、前期中に実践と評価まで終えることができた。

26名の履修学生を昨年度と同様、１チーム４～５名になるようにし、６チームとしてクライアントからの依頼（昨年度と同様）を提示して活動に取り組んだ。GoogleスライドやJamboardなどのオンラインツールの活用に慣れている学生が大半のため、作成活動は概ねスムーズに流れた。今回は簡易版の「ガントチャート」（資料５）を用い、授業退出シートの代わりに個人の活動とグループの活動を日記的に書き記していく「ログノート」（資料６）を

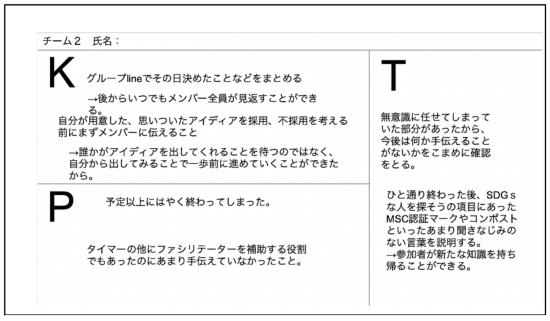


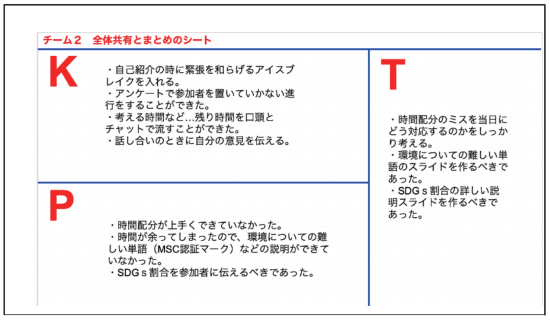
| | | |

３期生は６チームを前半と後半の二手に分けて、相互に企画提供側と参加者側を交代して実践する形式とした。これは昨年度と同様であったが、オンライン開催であったため、他学年の学生、他大学の学生、社会人の方々にも参加する機会を提供することができた。2021年７月31日の実施日には履修学生を含めて40人以上の参加があり、とても賑やかで学びの多い時間となった。参加者をA～Cのグループに分け、Googleスプレッドシートで作成したアクセスURLの一覧（表３）をweb上で共有し、時間になったらそれぞれが入室してワークショップを開始する。制限時間になったら終了して全体ルームにまた戻ってくるようにした。また参加者の方々にはGoogleフォームで作成した「フィードバックシート」への記入をお願いし、その回答をもとにして各チームでは組織内評価を実施した。その際には事業評価法のKPT（ケプト）を使い、Googleスライドにて個人評価とチーム評価の全て閲覧できるように設定した。KPTは「Keep：よかったところ」「Problem：まずかったところ」「Try：改善のためにやること」を別個に書き出して、評価を見える化する手法である。まずは個人でのKPTを行い、チームみんなで集まってそれぞれの評価を見合いながら、チームとしての評価をKPTに落とし込んでいくのである。これによって、後期での活動に対するモチベーションを保ち、改善点を見出すことができたと考える。

グループ	チーム	zoom URL	ミーティングID	パスコード	フィードバックシートURL
全体ルーム		https://zoom.us/j/96260124400?pwd=VlNPaTVWTS9FVHJBeWttRWp2d2VFQT09	ミーティングID: 962 6012 4400	パスコード: 1vfkC8	–
グループA	チーム１	https://zoom.us/j/97312451799?pwd=V2E5VzdLUjRRZUN4T3N2MnhmR3U5QT09	ミーティングID: 973 1245 1799	パスコード: 432035	https://docs.google.com/forms/d/1dRsC-UsxAnE72rtpJ1P2NJ-d44it6NunnjMOoaGvfOA/edit
	チーム２	https://zoom.us/j/6130275214?pwd=RlR1V1cwTXg3ekg1OUF4cWNlbTRNUT09	ミーティングID: 613 027 5214	パスコード: 1JZAF0	https://docs.google.com/forms/d/1PlZx4t-InMvCrWKj5DXt0TUQ3v_MuW0px82b6n_xorfM/edit
グループB	チーム３	https://zoom.us/j/91973173911?pwd=UkkyanpnaTJCU1JuU2NJQ3o1UUkwQT09	ミーティングID: 919 7317 3911	パスコード: Z2GiZd	https://docs.google.com/forms/d/19hLJB2fsy1cC4T3orUOLdtO-5cUu6hcpOK7g-xzDM6s/edit
	チーム４	https://zoom.us/j/99950776202?pwd=VDQyb0tYZFV2M0JFWDJ4SWFkQURLUT09	ミーティングID: 999 5077 6202	パスコード: 12345	https://docs.google.com/forms/d/1KZYHCaS26wpobwufUfq7oulnpMBgLxDlIWgkRxW5Yr4/edit
グループC	チーム５	https://zoom.us/j/4194835029?pwd=Umx4SFZwRU12NG4zdVdaMGJKNmNpZz09			https://docs.google.com/forms/d/12BDqHt0bGg-uYhi-6GZ_Cbs_-KR9zceLdCCcILhbSKM/edit
	チーム６	https://zoom.us/j/5307791439?pwd=SVZ0cjhkZVVoN2dFZ	ミーティングID: 530 779 1439	パスコード: 4MD0nT	https://docs.google.com/forms/d/1Zd0gtudWJC2YWFjW8SD6fJjEN89Vp

表３　実践当日のアクセス一覧表





資料７　KPTによる個人評価（左）とチーム内評価（右）

４　オンラインでもワークショップ学習は機能したか

オンライン授業で始まり、最終的には対面での実践という両面を経験した２期生の学生には戸惑いや不安もあったであろう。そういった学習環境の中でも、学習内容の理解や課題への向き合い方への意識、行動は対面授業時と比べて積極的な傾向が見られた。これは良くも悪くも「教室」という場がなく、クラス自体の雰囲気が形成されづらいため、学生（教員も？）も他に流されにくいという傾向があるのではないかと思われた。

今回は「環境」をテーマにしたワークショップ企画案の作成活動であったが、他のテーマや

社会問題であっても当然応用は効く。「他科目との関連」と「入口的なテーマ」としての「環境」は用いやすいが、幅が広がりすぎて何から手をつけていいかわからなかったり、落とし所が「常識」や「模範的な行動」に集約してしまうといった傾向があるのではないだろうか。

また、オンライン同期型の授業では、学生がその状況をうまく活用したり対応できるような「慣れ」への準備を丁寧に行うことが重要である。オンラインへの対応環境を整え、学生と教員が共通理解を持つ（準備や時間を保障）ことも大事である。

当初、体験的な学びの場を創出するワークショップデザイン系科目は、オンラインでの学びとは一線を画すものではないかという認識を持ちながら始めたが、上記を踏まえると、冒頭で述べた「オンラインにてワークショップ未経験者がワークショップ企画案を作成し実践・評価・改善できるのか？」に対しては、あくまでも本実践だけのものではあるが、「可能」であるという結論となった。

しかし、オンラインでの実施は対面での実施とはやはり違う。ワークショップを企画運営するコアメンバーは、参加者の行動や目の動き、グループ活動の進捗などを常に意識しながら、学びの多い場の提供に臨機応変に対応していくスキルと経験が求められる。今回の経験を経た学生が、今後実践にあたる「外部の社会人と連携するプロジェクト」に際し、対面・非対面両方での学習や会議の進め方を活かし、さらに大きな学びを得られる自身へと成長していってほしいと願っている。

＜参考文献＞

◯山内祐平、森玲奈、安斎勇樹「ワークショップデザイン論」慶應義塾大学出版会　2013年
◯中野民夫「ワークショップ」岩波新書　2001年
◯中野民夫「学び合う場のつくり方」岩波書店　2017年
◯天野勝「これだけ！ KPT」すばる舎リンケージ　2013年
◯鈴木康久、嘉村賢州、谷口知弘「はじめてのファシリテーション」昭和堂　2019年
◯ダン・ロスステイン、ルース・サンタナ「たった一つを変えるだけ」新評論　2015年
◯高橋陽一「ファシリテーションの技法」武蔵野美術大学出版局　2019年
◯木村玲欧「グループワークのトリセツ」北樹出版　2020年
◯加藤文俊「ワークショップをとらえなおす」ひつじ書房　2018年
◯ロバート・チェンバース「参加型ワークショップ入門」明石書店　2004年
◯中田豊一「対話型ファシリテーション手ほどき」ムラのミライ　2015年
◯中野民夫、森雅浩、鈴木まり子、冨岡武、大枝奈美「ファシリテーション」岩波書店　2009年
◯中野民夫「ファシリテーション革命」岩波アクティブ新書　2003年
西村佳哲「かかわり方の学び方」筑摩書房　2011年
◯青木将幸「アイスブレイクベスト50」ほんの森出版　2013年
◯青木将幸「オンラインでもアイスブレイク！ベスト50」ほんの森出版　2021年
◯蟹江憲史監修「未来を変える目標SDGsアイデアブック」紀伊国屋書店　2018年
◯高月紘「ゴミ問題とライフスタイル」日本評論社　2004年
◯ワンガリ・マータイ「モッタイナイで地球は緑になる」木楽舎　2005年

◯レイチェル・カーソン「沈黙の春」新潮文庫　1974年
◯レイチェル・カーソン「センス・オブ・ワンダー」新潮社　1996年
◯加藤大吾「地球に暮らそう」旅と冒険社　2015年
◯吉田文和「循環型社会」中公新書　2004年
◯田中優「環境教育の善意の落とし穴」大月書店　2009年
◯アースデイ21編「地球と生きる133の方法」家の光協会　2002年