

TEA

学校図書の

教育情報誌

2026

前期号

DA

【ティータ】

質の高い
探究的な
学びとは

特集
これからの社会を
生きるために



教授用資料

本資料は、「教科書発行者行動規範」に
則ったものです。



学校図書株式会社

Contents

TEADA 2026
[ティーダ]

前期号

特集

これからの社会を生きるために

質の高い探究的な学びとは 3

算数で見つけたい! 考え方モンスター

考え方モンスターの活用例紹介 10
筑波大学附属小学校 田中英海先生

「GAKUTO算数セミナー2025」開催レポート 12

中学校数学 私が考える深い学び

「私が変わる学び」 13
愛媛大学講師 信夫智彰先生

探究心を刺激する 富田先生のやさしい理科レッスン

小学4年 ものの温まり方
「斜めにした金属棒の熱の伝わり方」 14

中学校理科 ミライ教科書ではどんなことができますか? 15

知っておきたい 児童・生徒のこころとからだ

「社交不安症」 16

偉人たちのダメっぷり博覧会

「葛飾北斎」 17

いまさら聞けないあの言葉

「ロボロ」 18

変わりダネ事典 19

先生の日常をスルドク切り取る連載漫画 先生はつらいよ?

「先生だって可愛い」の巻 20

TEADA
||
Teacher's data

「ティーダ」は沖縄の言葉で太陽のこと。
子どもたちの未来が、太陽のように
光り輝くことを願って名付けました。



これからの社会を生きるために

質の高い探究的な学びとは

令和6年度全国学力・学習状況調査報告書によれば、探究活動に積極的に取り組む教師の数と児童生徒の数とともに増加傾向にあり、地域課題の解決に寄与する例なども生まれています。

近年、生成AI等のデジタル技術が急速に発展し、児童生徒を取り巻く社会のありようが大きく変わってきました。児童生徒がこれからの社会を生きていくには、情報を活用して、自ら課題を発見して問題を解決する力を育む「探究的な学び」が一層重要になります。

探究的な学びとは？

探究的な学びはなぜ必要？

総合的な学習の時間創設から約30年が経過しました。総合的な学習の時間を中心とした探究的な学びに、積極的に取り組む教師や児童生徒が増え、地域課題の解決や地方創生への寄与など、成果があがっています。しかし、生成AI等デジタル技術の登場や人生100年時代ともいわれる寿命の延び、人材不足など、社会はどんどん変化しています。これからの社会に生きる児童生徒のために、次期学習指導要領に向けて、**より質の高い探究的な学び**の実現について議論が進められています。



これまでの探究的な学び

これまでも一定の成果あり

技術の発展・社会の変化

これからの社会で子ども達に求められること

- 自らの人生を舵取りする力を身につけること
- 持続可能な社会の創り手となること
- 豊かな可能性を開花できること

子ども一人ひとりに目を向けたときに見えてきた課題

- 子どもの社会参画の意識
- 将来の夢をもつ子どもの割合
- 自律的に学ぶ自信
- 知識と現実の事象を関連づけて理解
- 深い理解を伴う知識の習得
- 「自分の考え」を書くこと

より質の高い探究的な学びが必要

これまでの探究的な学びの位置づけは？

現行の学習指導要領において、探究的な学びは、総合的な学習（探究）の時間を中心として、様々な教科等に位置づけられています。総合的な学習の時間における学習では、問題解決的な活動が発展的に繰り返されています。

探究的な学びにおける児童生徒の姿

日常生活や社会に目を向け、児童生徒が自ら課題を設定

課題の設定

まとめ・表現

情報の収集

整理・分析

自らの考えや課題が新たに更新され、探究の過程が繰り返される

探究の過程を経由

- 1 課題の設定 …… 日常生活や社会に目を向けて、疑問や関心に基づいて、自ら課題を見つける。
- 2 情報の収集 …… 具体的な問題について情報を収集する。
- 3 整理・分析 …… 収集した情報を、整理・分析したり、知識や技能に結びつけたり、考えを出し合ったりしながら、問題の解決に取り組む。
- 4 まとめ・表現 …… 明らかになった考えや意見などをまとめ、表現し、そこから新たな課題を見つける。

出典：文部科学省「【総合的な学習の時間編】小学校学習指導要領（平成29年告示）解説」を基に作成

この探究的な過程を支えるのが、**探究的な見方・考え方**です。探究的な見方・考え方は、**各教科等における見方・考え方を総合的に活用して**、広範な事象を多様な角度から俯瞰して捉え、**実社会・実生活の課題を探究し、自己の生き方を問い続ける**ことです。

総合的な学習の時間の第1の目標には、「**探究的な見方・考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行う**」ことを通して、よりよく課題を解決し、自己の生き方を考えていくための資質・能力を次のとおり育成することを目指す（小学校学習指導要領 第5章 総合的な学習の時間）」とあります。

総合的な学習の時間の第1目標

総合的な学習の時間の特質として、第1の目標を踏まえ、各学校で目標及び内容を定めることとしている。

- 1 探究的な学習の過程において、課題の解決に必要な知識及び技能を身に付け、課題に関わる概念を形成し、探究的な学習のよさを理解するようにする。
- 2 実社会や実生活の中から問いを見だし、自分で課題を立て、情報を集め、整理・分析して、まとめ・表現することができるようにする。
- 3 探究的な学習に主体的・協働的に取り組むとともに、互いのよさを生かしながら、積極的に社会に参画しようとする態度を養う。

このように、総合的な学習の時間の中で、児童生徒が探究的な見方・考え方を働かせながら課題解決に取り組むことで、学校教育だけでなく、社会の中でも重要な役割を果たす力を身につけることができます。

これからどうなる？ 探究的な学び

社会を生きる力を身につけるために、非常に重要な探究的な学びですが、次のような指摘や課題もあがっています。

カリキュラムの設計が難しい。授業が調べ学習で終わってしまう。ICTを活用したいけど……。

各教科同士でもっと連携がとれないだろうか。まだまだ改善の余地があると思う。

探究テーマの偏りや学校で設定した総括的なテーマが重視されて、個人の興味関心が十分に考慮されていない気がする。



こうした課題も踏まえて、令和7年5月22日に行われた中央審議会教育課程部会教育課程企画特別部会では、「質の高い探究的な学びの実現」について、次期指導要領に向けての方向性が示されました。

探究的な学びに関わる4つの検討の方向性

- 引き続き、総合を中心としつつも、各教科等との連携も明示的に含めた形で、探究的な学びの一層の充実・改善を検討
- デジタル学習基盤を、探究を支える基盤としても十分に機能させ、リアルな身体性を大切にしながら探究プロセスを自ら駆動できるようにする方向で、教育課程の枠組の改善を検討
- デジタル技術が認知や行動に与えるリスクに十分な対処する観点も含め、生成AI等を含めた先端技術の特性理解を基に、情報モラルやメディアリテラシー等を併せて育む方向で検討
- 1～3の改善を踏まえ、探究活動がその役割を十全に果たせるよう、総合が目指す学びについて、発達段階に応じた示し方等を検討

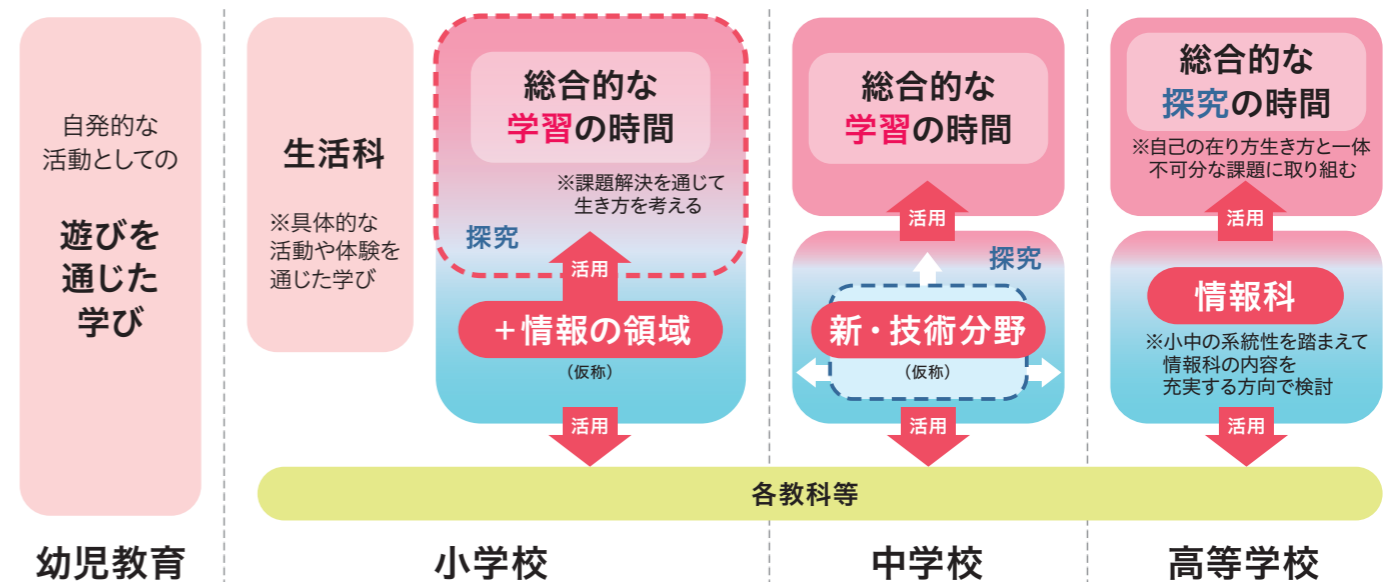
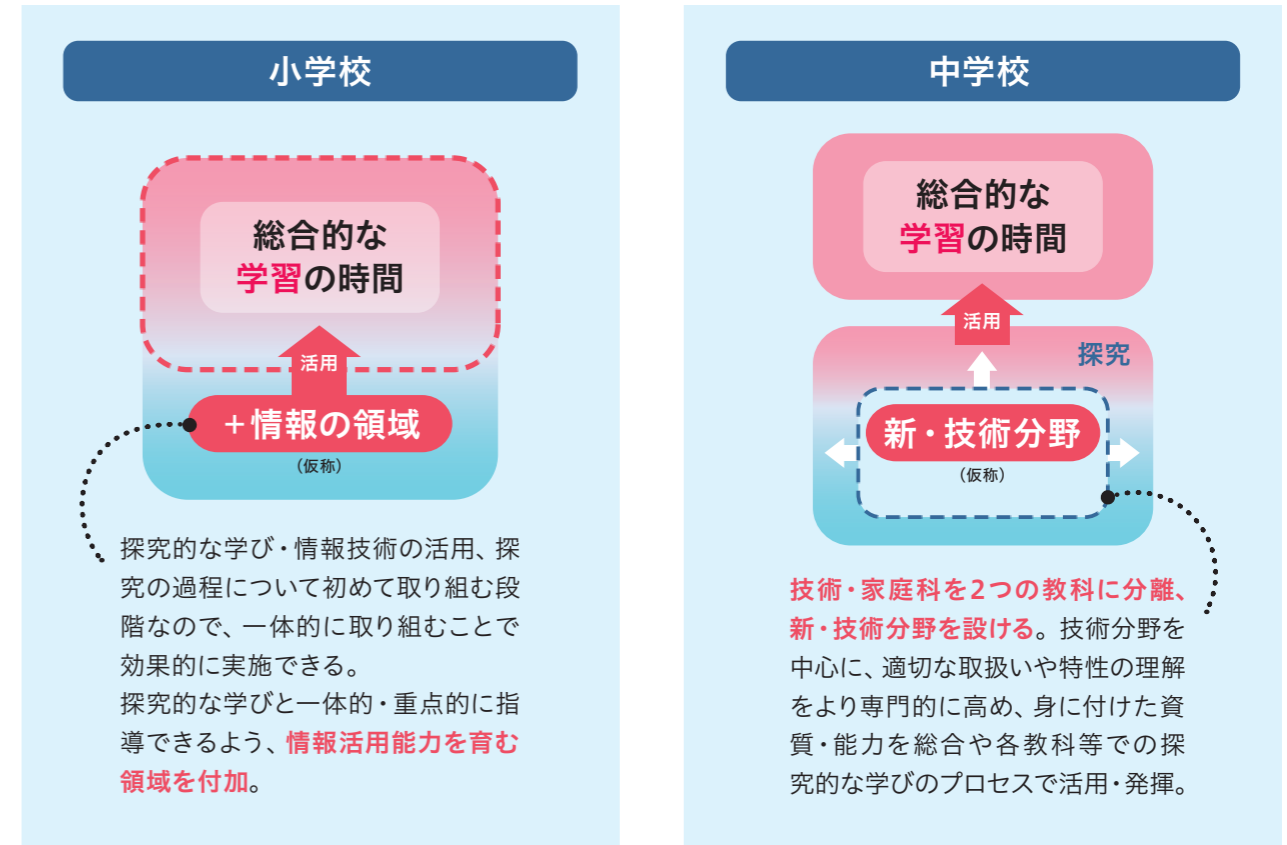
出典：文部科学省【資料1-1】論点資料⑦質の高い探究的な学びの実現（情報活用能力との一体的な充実）

これまでの探究的な学びの一層の充実に加え、**情報活用能力やICTなどのデジタル学習基盤を融合**させることで、さらなる成果が期待されています。



中央審議会では、質の高い探究的な学びの実現のために、「総合を中核としつつ各教科等も含めた形で探究的な学びを一層重視するとともに、質の高い探究に不可欠な情報活用能力の諸要素を教育内容として明記し、一体的に向上させる方向で検討」する見通しが出され、次のような新たな枠組みが提示されました。

（情報活用能力と探究的な学びの枠組み）

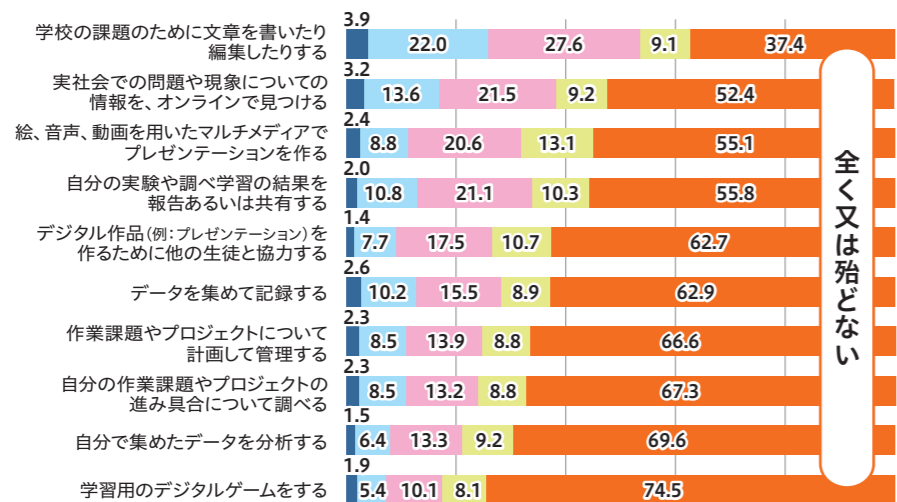


出典：文部科学省【資料1-1】論点資料⑦質の高い探究的な学びの実現（情報活用能力との一体的な充実）

探究的な学びの 基盤となる情報活用能力

中央教育審議会の資料によると、PISA2022のICT活用に関する調査では、日本のICT活用は諸外国と比べて低く、10項目を指標化すると、OECDの平均が0.01に対し日本は-0.82と、平均を大きく下回る結果となりました。

PISA2022 探究的な学びにおけるICT活用に関する10項目への回答

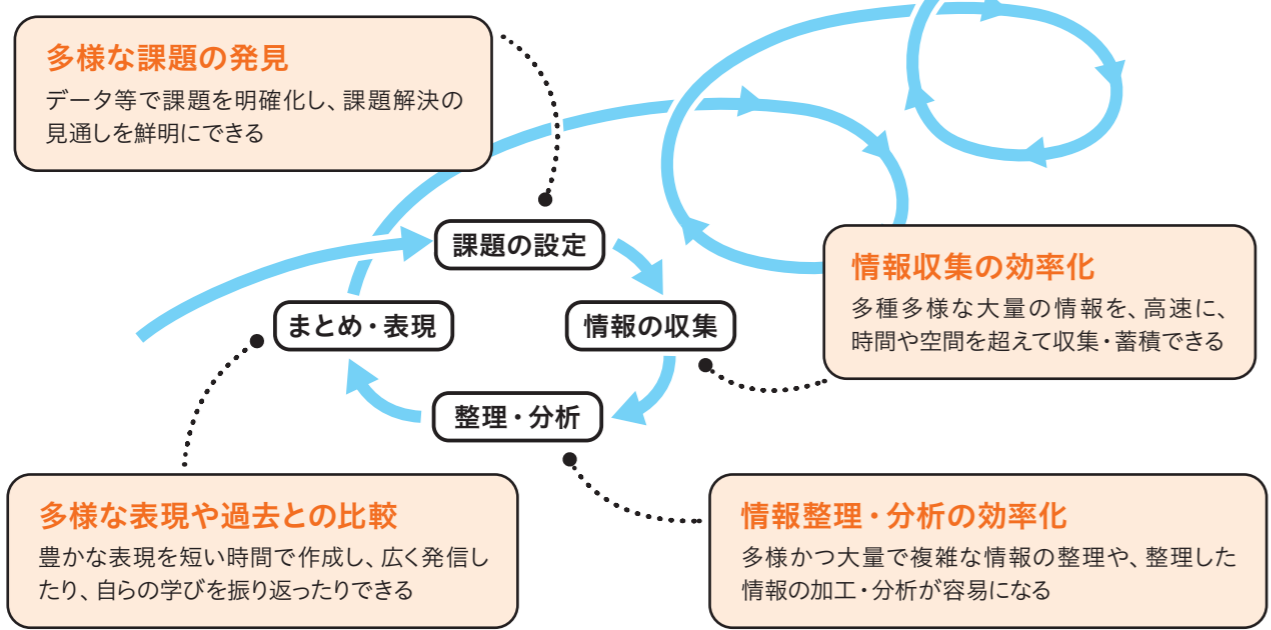


全く又は殆どない

探究的な学びにおけるICT活用には大きな伸びしろがあるといえます。効果的に活用することで、より一層探究の質や時間効率を高めることができます。



探究的な学びで情報技術を効果的に活用した際に期待できること



出典：文部科学省「【資料1-1】論点資料⑦質の高い探究的な学びの実現（情報活用能力との一体的な充実）」

情報技術の活用により 探究的な学びの質を向上する取り組み事例

探究「シブヤ未来科」



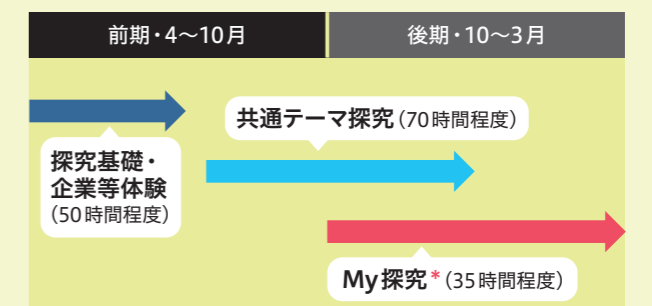
出典：探究「シブヤ未来科」ポータル (<https://tankyu-shibuya.com/>)

東京都渋谷区で令和6年度から始まった探究「シブヤ未来科」。従来年間70時間が割り当てられていた総合的な学習の時間を、**文部科学省の「授業時数特例校制度」**を利用して、**約150時間に拡大**。「自己調整力」「創造力」「挑戦力」の育成を目指し、渋谷区内のすべての公立小中学校で、月～金曜日の午後の授業時間を中心に実施されています。

授業時間の構成

月～金曜日	
午前 (1～4時間)	教科を中心とした授業 国語、社会、算数・数学、理科など
午後 (5～6時間)	探究「シブヤ未来科」の時間 子ども主体の学び 総合的な学習の時間、 各教科の一部等 (探究型の教科単元)

年間の流れ 小学校6年 (総合155時間) の例



*4月からMy探究に取り組むなど、各学校の実態に応じて柔軟に編成。

探究「シブヤ未来科」ではICT環境をフル活用

探究の道具としてのICT

★探究における「課題設定」「情報収集」「整理・分析」「まとめ・表現」の各段階でMicrosoft365等を活用。

教員への支援

★探究ハンドブックを作成。タブレットで活用できるワークシートを配布。
★企業・団体とのマッチング支援のため、ポータルサイトを開設。



探究を支援するアプリ

★探究支援アプリ Inspire High を導入。世界で活躍する人物とのセッションや、日本中の生徒と高め合う機会を提供。
★渋谷区独自のハチアプリを使用。探究の振り返りや子ども同士のフィードバックが可能。

出典：経済産業省「未来の教室通信 vol.39」、文部科学省「【総合的な学習の時間編】小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説」を基に作成



算数で見つきたい!

考え方monster



学図の算数教科書に登場する「考え方monster」活用例などを紹介するコーナーです。



考え方monsterの活用例紹介

筑波大学附属小学校 田中英海 先生

1 考え方monsterとは

◆ **考え方monsterの役割**
 考え方monsterは、算数の思考過程をわかりやすくキャラクター化したもので、子どもたちが「何に着目したか」「どんな考え方で問題を解いたのか」を言語化したり、意識化したりする手がかりとなります。中学校数学とのつながりを踏まえ、小学校では抽象的な思考を具体的なキャラクターに置き換えて提示しています。

中学校で整理されている数学的な見方・考え方

- 見方:** どのところに着目するといいな。
- 帰納:** どんなきまりがあるかな。【キマリン】
- 具体・抽象:** 図や式、表などを使って、考えられるかな。【ベツアラワシ】
- 演繹:** どうしてそうなるか説明できるかな。【ナーゼ】
- 理想・単純:** 簡単な場面におきかえて考えられるかな。【カエカエ】
- 発展:** 他の場合はどうなるのかな。【カエカエ】
- 類推:** 前の学習と同じようにできるかな。【オナジン】
- 統合:** まとめて見ると、どんなことがわかるかな。【マトメール】

さらに、これに加えて、特に小学校では、数量や図形を捉えるための単位の考え【ヒトツツ】、基準をつくる【ソロエ】、分ける【ワッケル】という大事な見方・考え方をmonsterにしています。

2 単元でmonsterを生かす

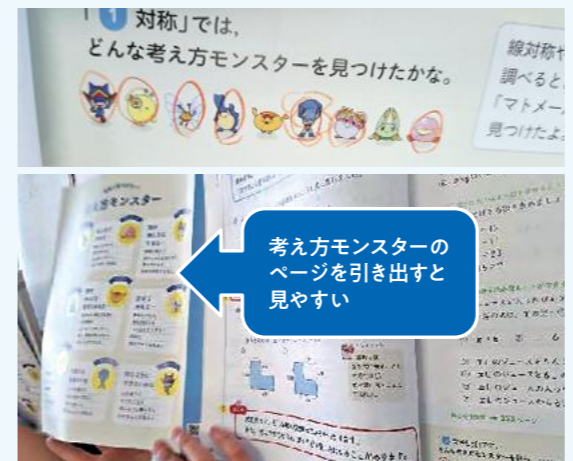
◆ **上巻の折込:「〇年生で見つけた見方・考え方(学びの地図)」で算数の全体像をつかむ**
 上巻には「学びの地図」が掲載され、前学年までの学習内容と主要な見方・考え方が整理されています。子どもは学期初めにこのページを見ながら既習事項を振り返り、今後の学びに生かす見方・考え方を意識化します。

ポイントは、1~6年生までがひと続きの“道”として示されていることです。子どもが自力で全学年を見通すことは難しいため、先生が教科書をつなげて見せることで、算数の内容や見方・考え方がつながっている印象をもたせることができます。



◆ **単元末:「できるようになったこと」で見方・考え方を振り返る**
 単元末に「考え方monsterで振り返ろう!」というページがあります。単元の前、教師が「この単元の核となる見方・考え方は何か」を把握するのに最適です。算数が得意でない先生でも、単元の見通しが立ち、授業づくりの不安が軽くなります。子どもは、単元の最後には「どんなmonsterが

活躍したか」を振り返るページがあります。1時間単位ではなく、「どのように考えるとよかったのか」monsterを手がかりに整理できます。monsterに丸をつけることを通して、単に知識や技能の習熟をする前に、見方・考え方を意識して問題に取り組むことができるでしょう。



◆ 下巻巻末の折込:「monsterごとの振り返り」

下巻では、1年間を通してどんな考え方が身についたかを、monster別に振り返ることができる構成になっています。「あ、私ってワッケルが得意なんだ!」というように、子どもが自分の思考のクセに気づいたり、友達の考え方の多様性に気づいたりするきっかけになります。

このように単元のまとめごとに考え方monsterを振り返るとともに、時折、学びの地図やmonsterごとの振り返りページをみることで、子どもたちがmonsterをキーワードにして見方・考え方を意識することができるでしょう。

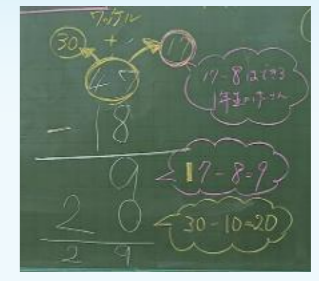
3 実践事例: 見方・考え方で学びを広げる

monsterを授業で生かすうえで大切なのは、「そう考えると何がよいのか」というよさをセットで扱うことです。簡潔・明瞭・的確などの価値に気付くと、monsterの意味がより意識できるでしょう。

2年生「ひき算の筆算」の事例紹介

◆ **第2時**
 「47-18」を確認すると、子どもの一人が「一の位が7-8でひけない!」と気づきました。一般的に「十の位から10もらって…」という手順を説明しがちです。しかし、考え方monsterを意識させているクラスでは、「47を30と17に分ければいい」とワッケルの考えが自然と出てきました。ここで問い返しを入れることが大切です。「どうして分け

ようと思ったの?」「分けるといいことあるの?」と発想やよさに焦点化すると、「簡単な計算にできる」「1年生で習った計算」と既習事項に結び付けられるよさが言語化されました。

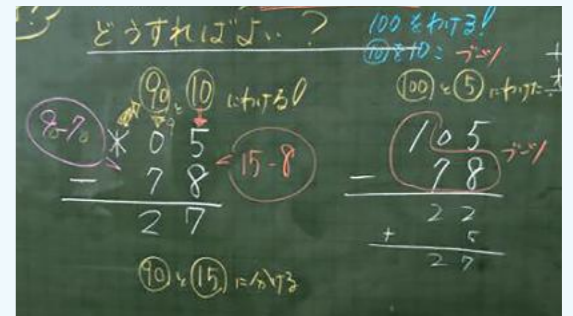


◆ 第3時

「105-78」でも、さらに前時までのワッケルの見方を使おうとします。「105を90と10に分けると…」「15-8と90-70になる」と説明しました。「百の位から10もらって…十の位に…」といった波及的な繰り下がりの手続きよりもすっきりしています。

さらには「100と5に分けます」「100-78=22でしょ。残った5を足せば簡単」と発言がありました。100の補数がすぐに見えるからこそできる方法です。この方法を解釈すると、「ブーツみたい」と靴のような囲みをイメージした子がいました。まさに子どもの素直な見方です。「ブーツの計算にはいいところがあるかな?」と問い返すと、「ひき算がたし算になって簡単」と、よさに気づいていきました。

考え方monsterを頼りに「数を分ける」という見方・考え方のよさに気づき、子ども同士で「この方が簡単!」と話し合うことで、考え方のよさに焦点があたり、教室に思考の文化が育っていきます。



4 おわりに

考え方monsterは、教師が「算数は教え方が決まっている」という固定観念から自由になる手助けをし、子どもが「自分の考え方で問題を解いていい」という安心感をもつことができるツールとなるでしょう。そして、仲間の多様な考えと違いを楽しみながら、「算数を広げる自分」に出会い、教室がみんなと学ぶ楽しい算数の時間になるはずですよ。

筑波大学
附属小学校
富田瑞枝先生



探究心を刺激する

第4学年「ものの温まり方」の学習では、はじめに金属の熱伝導を扱います。「みんなと学ぶ 小学校理科 4年」では、金属の温まり方として、次の教材が記載されています。

【図1】 金属の温まり方を学ぶ教材



① 水平にした金属棒の中心を熱する



② 斜めにした金属棒の中心を熱する



③ 水平にした金属板の端を熱する

私は、次のように授業を展開します。

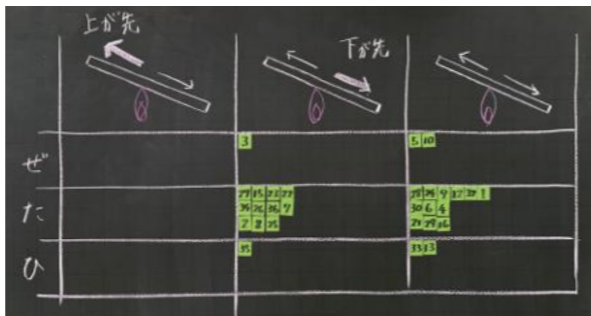
はじめに〈① 水平にした金属棒の中心を熱する〉を示し、熱したところから順に熱が伝わる様子を観察します。固体の口を塗りつけ、融けていく様子で熱の伝わり方を見ます。ここでまず、「熱したところから口がとけていくこと=熱が伝わることを確認します。

その後で〈② 斜めにした金属棒の中心を熱する〉話題を提示します。具体的には、「このように、金属棒を斜めにして、中心を熱したときに、どのように熱が伝わるとおもうか」と、実物を見せながら問います。

前時に学習したことをそのまま使えば、「斜めにした金属棒のときにも、中心からだんだんと熱が伝わる」となりますが、子どもの予想が分かれることが多いです。

小学
4年

ものの温まり方 「斜めにした金属棒の熱の伝わり方」



【図2】 ②の結果の予想(自信度チェック)
「ぜ」:絶対、「た」:多分、「ひ」:ひょっとして。
下から上に行くにつれ、自信度は高い

【図2】は、番号札を貼った自信度チェックです。

この学級では「上が先に温まる」を発言した児童はいませんでした。学級によってはここに貼る児童も現れます。それぞれ理由を問うと、次のような意見が出ます。

- 「上が先」と予想した児童
 - ・温められた空気は上へ行くから。
- 「下が先」と予想した児童
 - ・下り坂だと、落ちるスピードが速くなる。
 - ・重力が働く。
- 「中心から同じように」と予想した児童
 - ・平らなときと同じになる。
 - ・熱には重力は働かない。

このように、金属棒が斜めになったという違いだけで、既習事項と別の文脈として捉え、結果を予想する子どもが現れます。



金属棒を斜めにしただけでも子どもの予想が分かれ、より興味をもって実験に取り組みます。

それぞれの予想と結果の見直しを確認した後で、実験を行います。繰り返し実験し確かめることで、金属棒を斜めにしたときも「中心から同じように」温まっていくことを理解していきます。



この実験は、この後の「水の温まり方」で試験管の中の水を温める際の予想にもつながります。



水の温まり方

ミライ教科書ではどんなことができますか?



■ 教科書がウェブページに

ミライ教科書では、教科書紙面をウェブページにしています。教育委員会で運営している生徒用デジタル教材ポータルサイト(L-Gateなど)にミライ教科書URLをリンクして使うことができ、また、興味に応じて上位学年にも、復習で下位学年にも遷移することができます。

Q1 デジタル教科書で図版を拡大して提示したいが、ログインの都合などで常には利用しづらい。

A1 ミライ教科書を利用すれば、ウェブページとして手軽に見ることができます。デジタル教科書を利用しなくても、拡大表示で図版を見せることができます。

Q2 学習しているページの教科書は手元で開かせておきたいが、ちがうページの資料も見せて説明を進めたい。

A2 ミライ教科書を利用すれば、ウェブページで見ることができます。生徒の手元では学習している該当ページを開かせながら、資料ページを説明で提示することもしやすくなっています。

■ チャットボットが生徒の多様な質問に対応

「教科書アドバイザー『理科マス』」と名付けたチャットボットが生徒の多様な質問に対応します。システムが教科書の文面を読み込んで、教科書の内容のみを用いて答えることから、安全安心な個に応じた学びを実現します。

Q3 自学自習のときに、教科書の内容を探するのに時間がかかる。

A3 ミライ教科書のウェブページに「チャットボット」のボタンがあります。チャットボットにたずねることで、あいまいな記憶で図などを探することができます。

■ 生徒の多様な読み方に対応

デジタル教科書や指導書付属データがなくても、ミライ教科書の機能として教科書の内容を多言語翻訳することができます。多様な生徒のニーズにこたえられます。

Q4 ふりがなつきの教科書紙面が今までよりも手軽に利用できるよ。

A4 ミライ教科書のウェブページでは、基本機能として、「総ルビ・分かち書き」表示が可能です。

Q5 母国語が日本語でない生徒を指導している。何か対応できる機能がないか。

A5 ミライ教科書の機能として、「翻訳」表示が可能です。ポルトガル語、中国語、フィリピン語、韓国語、ベトナム語、英語の計6か国語に対応しています。

Q6 多様な生徒のニーズにこたえられるような機能がほかにあるか。

A6 ブラウザ自体の機能で、「音声読み上げ」や「色調反転」などのUD機能も実現しています。デジタル教科書がなくても多様な生徒のニーズにこたえることができます。

教科書をお持ちの方は無料でお使いいただけます。



こちらから体験してください。
(タブレットPC推奨)

教科書QRコードから

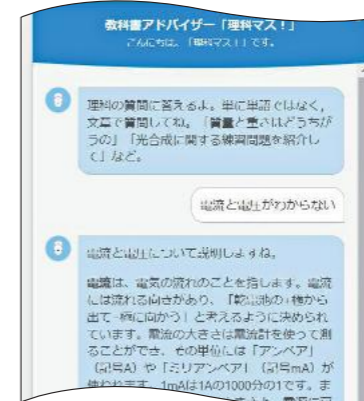
どこでも

だれでも

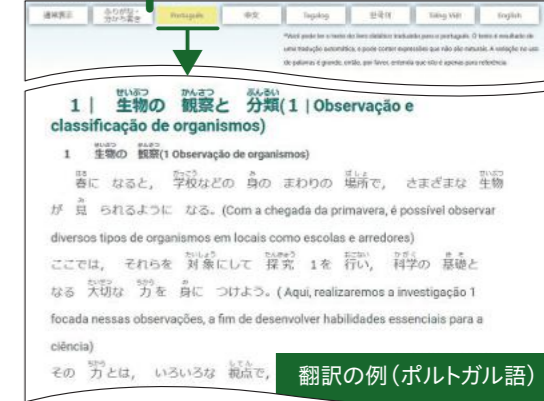
いつでも

アクセスできる

チャットボットの応答例



翻訳ボタン





解説

ロボロとは



オンラインゲームプラットフォーム、Roblox(ロボロックス)のこと。Robloxは、他のユーザーが作ったゲームで遊ぶだけでなく、自分で開発したゲームを公開することができる。「ひみつのおるすばん」は、そのRobloxの中で遊べるゲームの1つ。

ユーザー1億人越え
巨大プラットフォーム

Robloxは、2006年にサービスが開始されたゲームプラットフォームです。スマートフォンやPC、一部の家庭用ゲーム機に対応し、異なる端末を使用するユーザー同士でも気軽に同じ空間で遊ぶことができるため、2010年代後半から若年層を中心に、急速に人気を集めました。

Robloxの特徴は、ユーザー主導であることです。Robloxで公開されているゲームは、すべてユーザーによって制作されています。ユーザー自身がさまざまなコンテンツを作成し、公開していくことから「ゲーム版のYouTube」とも評されています。

アメリカのSEO会社Backlinkoの調査によると、1日あたりのアクティブユーザー数は、およそ1億5150万人*にのぼり、その人気は若年層に留まらず、幅広い世代に拡大しています。

*出典: Backlinko 2025年第3四半期 <https://backlinko.com/roblox-users>

子どもの創造的な学びを守る

Robloxは、STEAM教育とも親和性が高く、近年Robloxを用いたプログラミング教材なども開発されています。

よい側面がある一方で、不特定多数のユーザーが集まることで、チャットでの個人情報の流出などによるトラブルが報告されています。

これに対しRobloxは、顔年齢確認を行う仕組みを段階的に導入していますが、親のアカウントを使用したり、悪質なユーザーから別のチャットアプリに誘導されたりと、管理側の対策だけでは難しい点があるのが現状です。

こうした問題を防ぐには、日ごろの会話などから、子どもの様子に気を配っておく必要があります。メタバースが注目される昨今ですが、子どもの創造性を育む環境を維持するには、デジタルだけでなく、リアルな場での大人と子どものコミュニケーションが肝心なのです。



変わり
ダネ
事典

近年、テーマをしぼった、ちょっとマニアックな事典が人気です。著者や編者の専門的な知識や熱のこもった解説は、興味をもつ人はもちろん、その世界を知らない人もどんどん引き込んでいきます。このコーナーでは、そんなユニークな事典や辞書、図鑑を紹介します。

身近な石をおもいっきり
楽しむ図鑑

柴山元彦(監)
ナツメ社/四六判/176ページ/1,650円/
2025年4月



身 近な石に関する基本的な知識や素朴な疑問について、写真とイラストを豊富に使ってわかりやすく解説した一冊です。5章は身近な石図鑑になっていて、公園などで見つけた石を調べることができます。それだけでなく、標本箱や図鑑の作り方、ロックバルancingなどの楽しいフィールドワークも紹介し、自由研究のヒントとしても役に立ちます。

まる見え! 日本史超図鑑

歴史群像編集部(編)
ワン・パブリッシング/A5変形判/128ページ/
1,760円/2023年11月



東 大寺大仏、姫路城、本能寺の変など全60テーマについて、緻密に描きこまれたイラストをメインに解説した図鑑です。60テーマはそれぞれ、「中まで見える透視イラスト」「空から見た状態で描かれたパノラマイラスト」「臨場感あふれる場面イラスト」のいずれかの方法で描かれています。

ビジュアル「生きる技術」図鑑
防災・キャンプに役立つサバイバルテクニク

かざまりんべい(著)/子供の科学編集部(編)
誠文堂新光社/A5判/192ページ/1,870円/
2023年4月



地 震や津波などの災害が起こったとき、普段の生活をすることはできません。そんな状況で、身のまわりのものを最大限活用しながら、危機を回避するにはどうすればよいでしょうか。飲み水や食料の確保、火おこしやアイデア料理、応急処置など、いざというときに役に立つサバイバルテクニクを紹介した一冊です。

日本俗信辞典
食物編

花部英雄(著)
KADOKAWA/文庫判/336ページ/1,540円/
2026年1月



日 本には、民間の言いならわしとして伝承されてきた、さまざまな俗信があります。「梅干しとウナギは食べ合わせが悪い」「猫がイカを食べると腰を抜かす」など、日本全国の食べ物や飲み物に関する迷信、地域固有の言い伝えなどを幅広く収集し、類話をまとめて整理した辞典です。同シリーズに、植物編、動物編、衣裳編、身体編があります。

