

STEAM教育としての「きもの科学部」

Kimono Science Club" as STEAM Education

下郡 啓夫*・加藤 結理子**

函館工業高等専門学校*・一般社団法人千總文化研究所**

「きもの科学部」は、令和4年度、千總の有形・無形の文化財を活用した文化教育プログラムを京都市内の中学生のための倶楽部として実施されたものである。その中で、日本文学、農学、工学、染色デザイン等の専門家が倶楽部の指導者となり、着物に描かれた植物や和歌、着物のデザインや色のほか、染色技術を中学校の各教科と結びつけながら、きもの文化を様々な視点から深く体系的に学ぶ機会を創出してきた。

本研究では、「きもの科学部」のカリキュラム構築の理論を紹介する。

キーワード：日本 STEM 教育学会，STEM 研究，ひな型，テンプレート

1. はじめに

現在、IoT (Internet of Things) やAI (人工知能) といった新技術の進展と社会への普及は、生産、サービスだけでなく、生活の在り方に大きな影響を与えている。実際、便利な機器の普及により、生活技術を伝承する機会が減少している。その結果、私たちの価値観も変化、古き良きモノや自国の伝統・文化への関心は低くなっている。

日本のきもの文化も同様である。これまで日常着として、あるいは「はれ」の場の衣服として日本の生活や自然と密接に関わりながら、染織、縫製、着装に関わる技術に支えられ形成されてきた。しかし、日常着が洋装化し既製服が普及した昨今、これらの技術や文化の、若者への伝承がなされなくなっている(横川 1999)。

このような背景の中で、2008年3月中学校および2009年3月高等学校告知の学習指導要領告示では、国際社会で活躍する日本人の育成のため、我が国の郷土の伝統や文化を受け止め、それを継承、発展させるための伝統や文化に関する教育の充実を図ること、国際社会の平和と発展に寄与することが目標として記載された。また、中学校の技術・家庭科の衣生活分野では「和服の基本的な着装を扱うこともできること」、高等学校家庭総合では「衣生活の文化に関心をもたせる」が盛り込まれ、日本の伝統文化である和服について着装も含めて理解するための教育、すなわち、きもの文化に関する教育方法についての検討、新しい教育デザインが必要であった。しかし、きもの文

化の伝承の媒体としてゆかたをとらえた研究(城他 2000, 小菅・布施谷 2001)は見られるが、教育に結びつけて検討したものは少ない(鈴木 2003)。

そのような状況を受け、一般社団法人千總文化研究所は、千總の有形・無形の文化財を活用した文化教育プログラムを京都市内の中学生のための倶楽部「きもの科学部」を実施した。その中で、日本文学、農学、工学、染色デザイン等の専門家が倶楽部の指導者となり、着物に描かれた植物や和歌、着物のデザインや色のほか、染色技術を中学校の各教科と結びつけながら、きもの文化を様々な視点から深く体系的に学ぶ機会を創出してきた(一般社団法人千總文化研究所 2023)。

本研究では、「きもの科学部」のカリキュラム構築の理論を紹介する。

2. 「きもの科学部」とイノベーション

「きもの科学部」は、これからの未来を担う中学生に、伝統文化の伝承・発展問わず、その課題を自分ごととして捉え、そこから主体的能動的に行動することを願って作られた。その1人1人の自覚と行動が社会全体を視野に入れた問題解決、イノベーションに繋がると考えている。

イノベーションは、シュンペーターがその著書「経済発展の理論」で定義されたもので、経済活動において、生産手段や資源、労働力等を従来とは異なる方法で「新結合」することとしている。

このイノベーションのプロセスは大きく「科学技

術イノベーションプロセス」, 「文化的イノベーションプロセス」の2つのプロセスに分けることができる (Fernandes, M. 2017, 表1)。

表 1: イノベーションの2つのプロセス

科学技術イノベーションプロセス	<ul style="list-style-type: none">・計画的・構造的な研究開発と個人のひらめきに起因するセレンディピティ的な研究開発・既存マーケットのニーズをターゲットにしたプロセス・既存のものを改造改良するプロセス
文化的イノベーションプロセス	<ul style="list-style-type: none">・人間が感じる知覚・経験がベースとなるプロセス

本研究では、この科学技術イノベーションプロセスおよび文化的イノベーションプロセスの視点をもとに、着物を題材としたワークショップの方法論を提示する。

謝辞

本研究は、令和4年度文化庁補助金「地域活動推進事業及び地域文化倶楽部（仮称）創設支援事業」、JSPS科研費20K02899の助成を受けたものである。

参考文献

- 横川公子 (1999). 服飾を生きる：文化のコンテクスト, 化学同人, 東京.
- 城真理子・内田恵美子・幡野暁子(2000). 和服文化の伝承媒体としてのゆかたを考える, 織消誌, 41(4), 45-55.
- 小菅充子, 布施谷節子 (2001). 三世代にわたる生活文化の伝承と将来への展望(1)：食生活と衣生活について, 和洋女子大学紀要家政系編, 41, 97-106.
- 鈴木明子 (2003). 被服製作実習における授業プロンプトの有効性の検討－浴衣製作実習における学生の記述分析を通して－, 日本教科教育学会誌, 26(3), 33-39.
- 一般社団法人千總文化研究所『中学生のための文化教育プログラムを実施致します』
<https://icac.or.jp/public/2022/08/25/5512/> (アクセス：2023年2月28日)
- Fernandes, M. T.(2017) 『Connecting Value,