

浮世絵で学ぶ お江戸子育て

1986年から子ども文化の研究のために、子どもに関連する浮世絵や文化史料の収集と研究を続けている公文教育研究会。広報部の吉澤 明さんに、浮世絵から読み取れる江戸の子育て事情を教えてください。

源氏後集余情 わかむらさき

三代 歌川豊国 安政4年(1857)

この作品は源氏物語の各帖に登場する主要人物を選んで描かれたシリーズの1枚です。若紫という姫君を、江戸の武家娘風に描いており、紫すみの振袖を着て、赤い亀甲花菱紋様に青い唐花を配した帯を締めています。髪には花かんざしを着け、折り紙遊びに夢中です。前方には折り紙が重ねられ、折り上がった三方と、小鈴を付けた糸切りばさみが乗せてあります。描かれている品々からも王朝優雅な雰囲気を感じる作品です。



昔から伝わる「遊び」から 教育のヒントをさぐる

2020年度から小学校でも必修化される「プログラミング教育」。

私たちの生活の中にはコンピュータやスマートフォンなどを始めとするICT端末が当たり前のよう存在しています。これから未来を担う子どもたちにはICTを自分のより良い生活

のため、社会のために活用できる「知識」や「技能」を身に付ける必要があります。また、ICTを使うプロセスを設計するため「思考力」「判断力」「表現力」などのプログラミング的思考力も必要となります。

江戸時代にもこれに近い能力を必要とする、ごく身近な「遊び」があったのですが何だと思いませんか？

ヒントは「鶴」や「兜」作り

答えは、誰でも一度はやったことがある「折り紙」です。

例えば「鶴」を作るためには角と角を合わせて折り、それを広げて線を残し、その線に合わせて折り直すなど、いくつものステップを順を追って折り進め、形を整えながら「鶴」の形を完成させます。

写真の浮世絵では若い姫君が「鶴」や「三方」などをこしらえています。

「折り紙」は紙の普及と共に江戸時代に入ってから女性や子どもたちを中心に広がりを見せたといわれます。そこには紙を「折る」といういくつものステップと完成までのプロセスが必要です。さらに新しい形を作るためには創造力や判断力、そして表現力も必要となります。正にプログラミング教育の要素を持ち合わせている遊びといえませんか。

「折り紙」は一枚の正方形の紙

江戸ミニ知識

熨斗(のし)



江戸時代の女子の「教訓書」では「折り紙」は遊びではなかった!?

寺子屋などで「折り紙」は、大人になって「熨斗(のし)」を諸礼に応じた折り方で折れるために教えられていたようです。明治時代に入り、正方形の色紙を使い幼稚園の教材としても使われるようになりました。

があればいつでもできる遊びです。「プログラミング教育」の入口としてお子さまと遊んでみてはいかがでしょうか。「折り紙」よりも「紙飛行機」の方が得意だという方は、より遠くへ、長い時間飛べる「紙飛行機」作りをお子さまと一緒に楽しむのもいいかもしれません。

日本の
伝統的な子育て事情を
お伝えることで
現代の子育てを応援します

KUMON
×
Happy-Note