



子どものまちは、神戸の未来。

CHIBIKKOBE2018

DOCUMENTARY BOOK



プロから学ぶを真ん中に。

ちびっこうべは、子どもたちが「知る、考える、つくる、伝える」というプロセスでクリエイティブ(創造性)を育むための“まち”です。

ちびっこうべは子どものまちですが、子どもたち「だけ」でつくるのが目的ではありません。

シェフ、建築家、デザイナーをはじめとするさまざまなプロたちが自分の職能を活かし、子どもたちとともに考え、つくる中で子どもたちが本物の知識や技術、仕事に対する考え方を“体感”し、仕事やその職業の大切なことに触れるということ。つまり、「プロから学ぶ」ということこそが、ちびっこうべの本質です。

今回で4回目の開催となるちびっこうべ。ちびっこうべ2018では原点に立ち返り、「プロから学ぶを真ん中に」を大切に、関わる大人たちのスタート地点となりました。

子どもたちはお店やまちをより良くするためにプロと一緒に、とことん意見を交わし、取り組みました。子どもたちがそれぞれの「神戸の未来」を紡ぎ出せるように。

この本ではちびっこうべ2018で取り組んだことの、ほんのひとつまみをご紹介します。

CONTENTS

- | | | | |
|-----|-------------------------------|-----|-------------------------|
| P3 | ちびっこうべについて | P16 | データとアンケート |
| P5 | ちびっこうべ2018の取り組み | P17 | ユメミセ |
| P7 | 夢のまち | P32 | ちびっこうべ2018
アイテムで見る工夫 |
| P13 | まちづくりワークショップ /
オープニングイベント | P33 | クレジット |
| P14 | クロージングイベント /
ユメミセ解体ワークショップ | P34 | ちびっこうべプロデューサーより |
| P15 | 夢のまち・全しごとリスト | | |

WHAT'S CHIBIKKOBE?

ちびっこうべについて

ちびっこうべは、子どものクリエイティブ(創造性)を育むことを目的として、2012年から2年に1度、神戸を中心とした子どもを対象に開催している体験型プログラムです。シェフ・建築家・デザイナーをはじめ、多くのクリエイターから本物を学び、子ども同士はもちろんサポーターの大人たちと協力し、お店づくりや仕事体験、まちづくりを通して、自分のクリエイティブを育てていきます。



YUME NO MACHI 夢のまち

40種類近くの仕事を始め、子どもだけのまちでいろいろな体験ができるプログラム「夢のまち」。10月の4日間だけオープンするこのまちでは何をしても自由ですが、基本的には会場内の「しやくしょ」で市民登録をし、ハローワークで仕事を選び、仕事をしてキート(給料)をもらい、キートを使っておいしいごはんやイベントを楽しむという流れ。また、夏休みから子どもたちが体験してきたプログラムの本番の場として、今までの学びを生かし、試行錯誤するための大事な機会でもあります。

YUME MISE ユメミセ

「夢のまち」プログラムには、子どもたちが運営する13の飲食店「ユメミセ」を出店。これらの飲食店は、子どもたちが夏休みから行う連続ワークショップ「ユメミセ」プログラムを経て、できたものです。それぞれのユメミセは、子どもたちがシェフ・建築家・デザイナーの3つのチームに5人ずつで分かれ、15人が協力して、1つのお店をつくります。一番の特徴はどの職業のチームもその分野のクリエイターから学び、違う職業同士で相談し、協力しながら一緒につくりあげていくことです。

SCHEDULE ちびっこうべ2018のスケジュール

ユメミセ

- 6/3(日) クリエイター 全体ミーティング
- 8/4(土) 全体ワークショップ① お店のコンセプトと名前を決めよう!
- 8/18(土) 建築家チームワークショップ① ユメミセの図面をかこう
- 8/25(土) 建築家チームワークショップ② ユメミセの模型をつくらう
- 9/15(土) 建築家チームワークショップ③ ユメミセを建てよう(1)
- 9/22(土) 建築家チームワークショップ④ ユメミセを建てよう(2)
- 9/27(金)~9/17(月・祝) シェフチーム ユメミセの料理を学ぼう①② (担当シェフのお店にて各班2回実施)
- 9/8(土) 全体ワークショップ② どんなお店をつくっているのか話しあおう!
- 9/24(月・祝) シェフチーム全体ワークショップ 味を学ぼう
- 10/6(土) 全体ワークショップ③ ユメミセを発表しよう!
- 10/21(日) 解体ワークショップ ユメミセを解体しよう!
- デザイナーチームワークショップ① ユメミセのロゴをつくらう(1)
- デザイナーチームワークショップ② ユメミセのロゴをつくらう(2)
- デザイナーチームワークショップ③ ユメミセを宣伝するものをつくらう(1)
- デザイナーチームワークショップ④ ユメミセを宣伝するものをつくらう(2)
- 同時開催 保護者座談会

夢のまち

- 10/6(土) オープニングイベント
- 10/7(日) 夢のまちオープン1日目
- 10/8(月・祝) 夢のまちオープン2日目
- 10/13(土) 夢のまちオープン3日目
- 10/14(日) 夢のまちオープン4日目
- 10/10(水)~12(金)・16(火)~20(土) 夢のまち展示
- 同時開催 保護者座談会

まちづくり

- 9/29(土) ※9/30(日)は台風接近のため中止
- まちづくりワークショップ

- ちびっこ洋さい工房: ポシェットをつくらう!
- そざいらボ: カプリモノをつくって素材マイスターになろう!
- 香りのアトリエ: パスフィスカップ ケーキをつくらう!

その他

- 6/8(金)~8/16(木) サポーター説明会 全17回

- 10/20(土) クロージングトーク&パーティ

CHIBIKKOBE 2018

ちびっこうべ2018の取り組み

「ちびっこうべ」は2018年で4回目。毎回、今まで行ってきたことを見直しながら、ワークショップの考え方や進め方、まちの仕組みをブラッシュアップしました。今回挑戦した4つの新たな取り組みを紹介します。

取り組み ①

「プロから学ぶを真ん中に。」を全うするために行ったこと

ユメミセ

シェフ・建築家・デザイナーといったクリエイター同士の連携を強めるため、三者でのミーティングを設定。ワークショップ中も三者で連絡を取りあい、しっかり進捗報告や目的共有ができるようにし、クリエイター同士が目線を合わせやすくしました。



また、子どもたちとの話し合いの時間を増やした。例えば、建築家チームでは班ごとのミーティングの時間を延ばし、クリエイターと子どもたちが意見を交わす時間を、できる限り多く確保したのが特徴でした。

「料理」「建築」「デザイン」の生み出し方だけではなく、できるまでの過程にはどのような工程があるのか、できるまでにどんな人が関わっているのかなどを子どもたちが体験できるように、大人たちはこれまでよりも一層意識しました。

夢のまち

ユメミセのお仕事以外でもプロが関わる仕事を準備し、ほとんどのお店で「プロから学ぶ」を体験できるようにしました。

ハローワークで仕事を選んだときに受け取る「しごとカード」には、お店を担当するプロが普段どんな思いで、どんな仕事をしているかを掲載。持ち帰って家族に話したり、自分が行った仕事と本当のまちでの仕事をつなげて考えたりすることで、子どもの意識がちびっこうべのまちの中だけにとどまらないように工夫しました。



取り組み ②

ちびっこうべの貨幣「キート」の価値を変えたこと

きっかけは、ユメミセでの料理メニューの売り方を振り返ったこと。過去のちびっこうべでは、「割引」をしてでも早く完売させようとしていたチームがありました。その時の売値は1商品2キートだったので、割引すると必然的に半額になってしまうのです。これでは自分たちの商品の価値をないがしろにしてしまう、と。そこで今回からキートの価値を半分、つまりこれまでの2キートの価値を4キートにしたのです。ユメミセ全店舗で同じ売値に決めるのではなく、子どもたちが値段を考えたり、割引やセット販売も考えられる幅をもたせました。



また、商品を1つ売り上げるごとに、2キートの材料費を支払うように設定。これも、自分たちの商品が決してタダでできていると思わないようにしてもらうための工夫です。

取り組み ③

ちびっこうべを卒業した高校生たちの活躍

ちびっこうべがスタートした2012年から6年が経ち、当時小学生だった参加者も高校生に。そんなかつての子どもたちが、サポーターとして活躍してくれました。彼ら、彼女らは「アイデア屋」を切り盛り。企画の立て方やリサーチの仕方などをアイデアのプロと一緒に考えながら進めました。



基本は高校生たちが自ら考えて、まちの子どもたちと一緒にかたちにすることを大切にしました。まちやユメミセの楽しみ方をさまざまな手法でリサーチしたり、そのリサーチを活かして「ユメミセコンテスト」の投票所づくりや本番の運営に取り組んだり。アイデアをすぐに出すのではなく、まず生の声を聞き実際に足を使って「何」「誰」に「なぜ」必要なのかを実感した上でアイデアを考えて、かたちにしていくというプロセスを学びました。

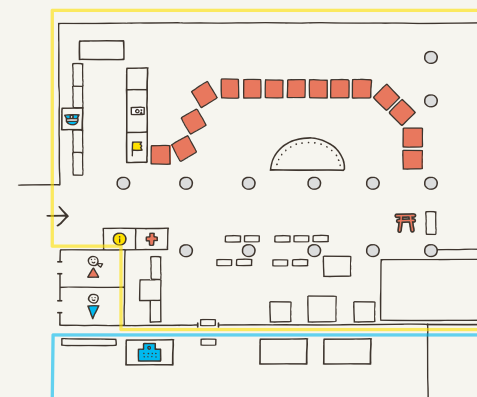
取り組み ④

夢のまちの敷地化

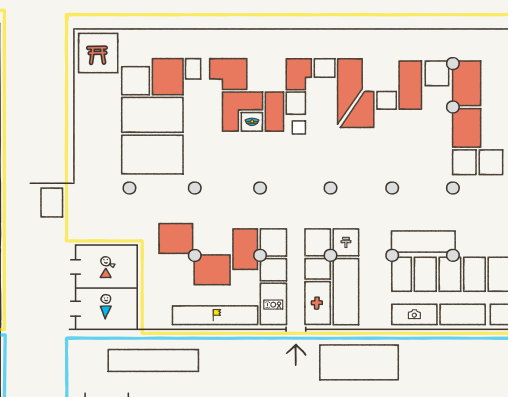
ちびっこうべ2016までは、ユメミセの敷地はどの店舗も一緒の大きさで、異なるのはゲートから近いか遠いかくらいでした。また、全班がほぼ同じ条件でユメミセづくりに取り組んでいたため、お店の名前やコンセプトを決める手がかりは料理だけだったので、2018年は敷地に様々な条件を持たせることにしました。

ちびっこうべ2018では敷地に大小の差が生まれ、敷地の位置による天井高の違いや、くの字や三角形の敷地が出現。また障害物(ホールの柱)が含まれる敷地も登場しました。与えられた敷地の条件が、自分たちのお店のデザインや他のお店との関係性や差別化を考える1つの指標になりました。

2016 MAP



2018 MAP





夢のまち

まちの仕組み

夢のまちはさまざまな要素で構成されていて、その楽しみ方は子どもたち次第。その中でもお仕事は、まちに関わるなかでとても大切な要素。まちの仕組みに関わる6つのお仕事が、夢のまちを支えていました。

夢のまち

つくる

自分の手で作った商品売るだけでなく、注文を受けてデザインしたり、デザインするための素材を紹介して買ってもらったり。夢のまちをもっと楽しく、過ごしやすいするために、「つくる」お仕事もいろいろあります。



ちびっこうべしやくしょ



しやくしょから先は、大人が入れない子どもだけのまち。ここで働く子どもたちは、市民登録の案内をしました。

ハローワーク



気になる仕事や、やってみたい仕事を選ぶハローワーク。しごとアドバイザーは、お仕事の管理や紹介をする役を務めました。

そざいラボ



まちで働く子どもたちがものづくりの材料を調達できるお店。そざいマスターは、売っている素材の使い方やアイデアも紹介しました。

デザイン工房



お店でチラシや看板が必要なときは、デザイン工房に発注。ちびっこデザイナーが、プロのデザイナーと一緒にデザインしました。

ちびっこうべ銀行



それぞれのお仕事のお給料は「キート」で支払われます。銀行スタッフは、仕事を終えた子どもたちにキートを渡しました。

ちびっこけいさつ



市民を守るちびっこけいさつ。落とし物を預かったり、迷子を助けたり。また、まちに入る大人を取り締まりました。

工作所



紙管や木材を使って、プロと一緒に作った太鼓やベンチはまちの中で楽しめるアイテムとなりました。

名刺屋



いろんな種類の紙から好きなものを選んで、自分を紹介するオリジナルの名刺をつくるサポートをしました。

クリーンステーション



子どもたちの仕事はまちの清掃。クリーンスタッフのおかげで、まちはいつもきれいに保たれていました。

まちデザイナー



アイデアを出し、まちへの愛着がわくように広場や通りに名前をつけて、オリジナルの案内板をつくりました。





夢のまち 学ぶ

普段の生活ではなかなか出会うことのないお仕事に関わるプロからの学びは、ちびっこうべならではの。専門の道具や聞き慣れないことばに囲まれながら、貴重な体験ができる場となりました。

香りのアトリエ



たくさんの種類のアロマの中から好きな香りを選んで、乾燥したハーブやフルーツをデコレーションしたバスフィズや香りのアクセサリ商品をつくりました。

カフェオレや



コーヒーの生産国について学び、売る理由や目的をしっかりと理解しながら、お客さんにカフェオレを提供しました。

ちびっこうべ病院 レスキュー隊員



まちで倒れている「カエル君」をレスキュー隊の子どもたちが救助。災害など、いざというときに活かせる技を身につけました。

ちびっこフォトオフィス



フォトオフィスではカメラについて学び、レンズを通して子どもたちが見たまちの風景を写真展として発表しました。

夢のまち

つたえる



学んで終わり、つくって終わりではもったいない!商品やお店の魅力、そしてまちで起きていることをもっと多くの人に届けるためには、「つたえる」お仕事が必要不可欠でした。

ニット工房



カラフルな毛糸を巻いた毛糸玉や、パッケージ付きのオリジナルプレスレットをつくりました。

家具工房



いろんな道具や木工家具職人の技に触れながらイスをつくり、みんなが集まるちゅうおうこうえんに設置しました。

ちびっこうべ新聞社



子どもたちがちびっこしんぶん記者としてまちを歩いて取材し、子どもの視点でまちの魅力を切り取って新聞をつくり、販売しました。

ラジオ局



ラジオDJがニュースを伝えたり音楽を流したりして、まちを盛り上げました。2018年のヒットソングが流れると、子どもたちはたちまちノリノリになりました。

洋さい工房



まちで便利に使えるおしゃれな着物の生地のポシェットの縫い方を学び、セレクトショップで売れる商品をたくさんつくりました。

プログラミングラボ



専用のソフトを使って画像を回したり動きをつけたりしながら、プログラミングの基礎を学びました。

ちびっこうべセレクトショップ



まちにある工房から商品を仕入れて販売するセレクトショップ。つくった人の想いを伝えるカタログを制作し、商品を売りました。

ユメミセコンテスト運営

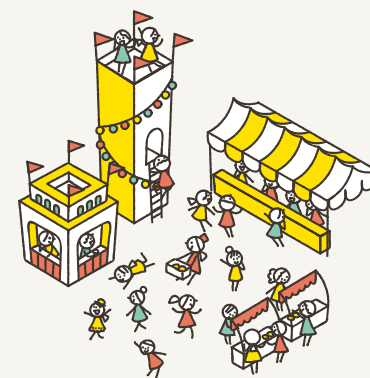


ユメミセ13店の中から、子どもたちの投票によって「たても部門」「たべも部門」「デザイン部門」「総合部門」の順位が決まるコンテストの司会進行や、表彰する係を担当しました。



夢のまち
楽しむ

まちの中にエンターテインメントを生み出すことも大切な仕事のひとつです。働いてゲットした給料で楽しむ様子は、まさにおとなの社会そのもの。そんな楽しい体験や場を提供するお仕事もさまざまありました。



夢のまち
大人につなぐ

子どもしか入れない、子どものまち。まちの中でのことは、外で待つ大人には分かりません。しかし、そのような大人たちへまちのことを伝えることや楽しんでもらうことも、子どもたちにとって大切なお仕事でした。

ちびっこうべ写真館



カメラマンとして記念写真を撮影し、その場でプリントアウトして子どもたちに販売。フォトブロップスなどの小道具も考え、撮影を盛り上げました。

ちびっこ映画館



「アリちゃん」という短編アニメーションを上映。スタッフはチケット販売や映画の宣伝をし、「アリと協力している生物を言うと1キート割引」という楽しいアイデアも生まれました。

観光ツアー船



大人たちを「船」に乗せて、観光船ツアーガイドとしていろいろなお仕事を紹介しながら、まちの中をのんびり案内しました。

やさいや



野菜をつかった農家さんを紹介する手づくりPOPを手に、大人たちが待つ会場で野菜を売り歩きました。

アイデアや



高校生サポーターと一緒に、まちをリサーチしてまちの楽しみ方を発掘。ユメミセコンテスト用にユメミセのレビューもつくりました。

たばZ



初日限定でオープンした駄菓子屋さん。お菓子の販売はもちろん、輪投げや糸ひきなど楽しいプログラムが盛りだくさんでした。

おかしやさん



目の前にはたくさんのおかし。この日は食べる側ではなく、ポップづくりや接客をしてしっかりお菓子を売りました。

NESCAFÉ × TSUTAYA
「ReaDrink WAGON」



大人のお客さんに、オススメの本を紹介したりコーヒーを渡したりするなど、ブックカフェ店員として働きました。

ちびっこうべ神社



おみくじやお守りをつくって販売しました。神社アイドルも誕生し、まちの中に異色の空間ができあがりました。

瀬戸内経済文化圏 POP UP SHOP



瀬戸内のグッズや美味しい食べ物を置いているお店のスタッフとして、瀬戸内の魅力を学び、大人たちに商品の魅力を紹介しました。

まちづくり ワークショップ

プロからレクチャーを受け、オープンの際に店頭で並べる商品をつくったり、当日の仕事に役立てたり。夢のまちをより楽しくするため、さまざまなお店の开店準備をしました。



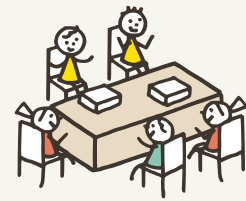
洋裁が得意なシニア女性チーム「洋裁マダム」のみなさんから、キート紙幣などを入れることができる、オリジナルポシェットづくりを学びました。



自然素材と香りを用いたオブジェなどを制作するventana(ヴェンタナ)さんから教わり、自分の好きな香りをブレンドして、カップケーキ型のバスフィズづくりを学びました。



アーティストのマスダマキコさんから、色紙や段ボール、ビニール紐など、さまざまな素材を活用する方法やアイデアを学び、オリジナルのカブリモノをつくりました。



オープニング イベント

夢のまちの完成をお祝いする楽しい時間。次の日からオープンするまちの中で、もちまきが行われました。



アーティスト・ユニット「KOSUGE1-16」が手がけるもちまきマシン「RM-1Q(通称リョーマ君)」がオープニングを盛り上げました。



リョーマ君が両手を回転させ、身体を左右に動かし、近くにも遠くにも餅を投げる様子には歓声が上がりました。



イベントの開催前に子どもたちや保護者のみなさんの協力のもと、もちつきと袋詰めを行いました。



KOSUGE1-16(右:土谷享さん、左:車田智志乃さん)の、紅白幕をイメージさせるユニフォームがよくお似合いです。

クロージング イベント

「子どものまちは、神戸の未来。」を掲げているちびっこうべ。2018年の子どもたちでは何が起きていたのか?などを関わった大人たちと楽しく共有しました。



KIITO副センター長・永田宏和のあいさつで幕を開けたイベントでは、関係者ひとりひとりがちびっこうべに想いを馳せました。



まちオープン時には子どもたちが食べられなかったシェフ直伝の味を、この日だけは大人も味わうことができました。



かつてちびっこうべに参加した高校生サポーターたちが、今回のちびっこうべを振り返ったり、未来を語り合ったりしました。

ユメミセ解体 ワークショップ

夢のまちでたくさん子どもたちにおいしい料理を届けたユメミセ。プロと一緒に取り組んできたワークショップはこの日で最後を迎えました。



みんなで力を合わせてつくった思い出深いユメミセですが、この日で解体。まちをきちんともとに戻すまでがちびっこうべです。



インパクトドライバーでビスを外す作業が楽しかったようで、この日の感想文に書いてあったのはインパクトドライバーのことが多かった。



後片付けをする子どもたちの背中には少しのさみさと、ユメミセワークショップを経験した頼もしさにじみ出ていました。

夢のまち・全しごとリスト

(仕事名・協力者)

まちの仕組み

ちびっこくべしやくしょ・神戸市企画調整局政策企画部産学連携課

ハローワーク

ちびっこくべ銀行・協賛:株式会社竹尾

ちびっこけいさつ

クリーンステーション・神戸市環境局事業部業務課

まちデザイナー・株式会社ティーハウス建築設計事務所

公園管理局

つくる

そざいらボ・マスタマキコ

デザイン工房・井上敦典/まごころデザイン事務所、
神崎奈津子、黄武驥/bk.works、近藤聡/明後日デザイン制作所、
スマカズキ/KEYDESIGN、時岡佑太/トキオカデザイン、
平田由里子/multinosa、藤野朋子、藤原幸司/4S DESIGN、
和田武大、堀遥香/デザインヒーロー

工作所・小畦雅史/小畦雅史建築設計事務所、
前田基行/カンマグラム、協賛:米谷紙管製造株式会社

名刺屋・矢口智子、山根千春、協賛:株式会社竹尾

学ぶ

ちびっこくべ病院 レスキュー隊員・レッドベアサバイバルキャンプ

ちびっこフォトオフィス・memori

プログラミングラボ・細谷崇

家具工房・山極博史、杉島郁子/うたたね

洋さい工房・洋裁マダムのみなさん、
見寺貞子/神戸芸術工科大学大学院芸術工学研究科、
丹羽真由美/神戸芸術工科大学

芸術学部ファッションデザイン学科 実習助手、
韓先林/フリーデザイナー

ニット工房・ガーナ(佐藤良祐)/FENCE design

香りのアトリエ・ventana、協賛:株式会社リアル

カフェオレ屋・LANDMADE



つたえる

ちびっこくべ新聞社・神戸新聞社

ラジオ局・ラジオ関西

ちびっこくべセレクトショップ・

高木大吾/株式会社デザインスタジオバステル

ユメミセコンテスト運営・田中裕一/かたちラボ

ちびっこ郵便局

楽しむ

ちびっこくべ写真館・IDEAGRAPH INC.

ちびっこ映画館・林未来/元町映画館、
藤森ミワ子/元町映画館サポーター

アイデア屋・田中裕一/かたちラボ

たばZ・土谷昊田朗、土谷帆乃子

ちびっこくべ神社・廣中薫/神戸芸術工科大学

ドリンクスタンド・協賛:株式会社ブルボン

宝くじ屋

おはなやさん

大人につなぐ

観光ツアー船ガイド

カフェオレ屋・LANDMADE

やさいや・加古祐樹/はっぱや神戸

おかしやさん・株式会社ブルボン

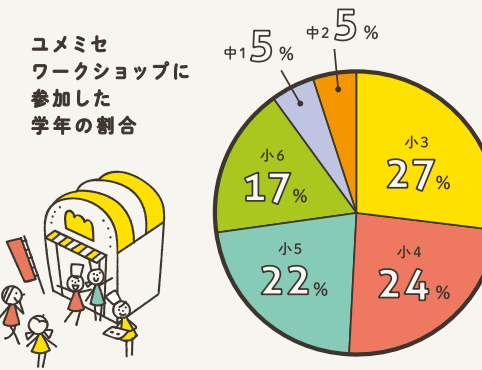
NESCAFÉ × TSUTAYA「ReaDrink WAGON」・
株式会社関西TSUTAYA、ネスレ日本株式会社

瀬戸内経済文化圏POP UP SHOP

データとアンケート

ユメミセに参加した子ども

195人
(応募者427人)



オープン期間の来場者数

5,013人

協カクリエイター数

50人・社

総流通通貨量

84,000キート

夢のまちオープンまでのワークショップ開催数

185回

子どもが家でユメミセWSのことを話してくれた

93.8%

ユメミセWSに参加してから、子どもの興味関心に変化があった

87.5%

参加したサポーター人数(延べ)

928人

子どもの声

- 人のアイデアのいいところをたくさんいえた!
- 図工みたいに絵をただかくだけじゃなくて、見た人がどう思うかなどを考えたのしみながらやったほうがやりやすい
- 「デザインする」ということは「考える」ということだと思いました
- かわいいのはっぱは、おもっているよりひろかった
- みんなが工夫しているのがよくわかったので、わくわくした

保護者の声

- 建築家の方へのリスペクトを強くしたようで、建築家になりたくなかった、高専の都市工学へ行きたいと言いました。これで本当に進んでいくとすごいなと思います。
- デザインについて自分で調べて、知りたいことを明確に伝えてくるようになりました。
- 本人らしく生き生きと楽しむことができればと思います。たくさんの人と出会って本物のもつ「ぞくぞく」や他者との違いを認め合う経験ができれば良いと思います。
- 自分で結果を求めてそのために逆算して計画を立て遂行したいと言うようになったのは明らかに今までなかったことでユメミセワークショップの影響だと思います。
- 親が口出しできないところがいいですね。

1班 新カレフル牛丼屋

メニュー：カレー牛丼



2班 みんなといっしょにとりじゃが8939

メニュー：チキンカツとフライドポテト



3班 カラフルYummyつきコッペちゃん

—三つの味がたのしめます—

メニュー：コッペパンサンド
(あんバター、フルーツ、野菜の3種)



4班 Happy time

メニュー：オムレット



5班 もちもちハッピーツア

メニュー：ピッツァ



6班 スマイリーチェ

メニュー：アマトリチャーナ



7班 エッフェルクレープ

メニュー：クレープのアイスクリーム巻き



8班 ベトナムのお好み焼き バインセオ

メニュー：バインセオ



9班 春ま木映画館ザ・ボソロ

メニュー：春巻きスティック



10班 クローケットだけど…

メニュー：ミルクアイスクリームの
コロケッ チョコレートソースがけ



11班 ファーストラブ

メニュー：ヴェリーヌ
(チョコ&ピスタチオ&ラズベリー、
ホワイトチョコ&トロピカルフルーツ&
杏子の2種)



12班 小人のパン屋さん

メニュー：オレンジクリームの
まんまるパン、ポテトパンと
自家製カレーのまんまるサンド






13班 104BUTAMAN

メニュー：豚まん



新カレフル牛丼屋

担当クリエイター

-  上野 直哉 (玄斎)
-  阿曾 美実 (阿曾美実建築設計事務所)
-  伊藤 奈緒子・石田 祐基 (GK京都)



はっぴ型のユニフォームを着てお客さんを呼び込み



大工さんとお店の骨組みや
いすをゼロから作ったよ

牛丼に乗っている食材のカラフルさをオーガンジーなどで表現



かつお節(ひのき)を
けずるのがとても楽しかった

子どもたちのアイデアで削りたてのかつお節をトッピング



「大将!」と慕う子どもたち。ワークショップはいつもにぎやか

シェフチーム

子どもたちは上野さんのことを「大将」と呼ぶなど、雰囲気の良いチーム。削りたての鰹節に子どもたちは感激し、トッピングのアイデアをみんなで話し合う中で、牛丼の上に鰹節をかけるのがいいのではという意見が出て、メニューに採用されました。

建築家チーム




子どもたちができる範囲でなるべく多くのことを体験して欲しい、という阿曾さんの想いのもと、ビス打ちや塗装などを体験。時間内にすべての工程を終了するよう作業し、子どもたちはプロ意識を間近で感じました。また、敷地の特性上3つの出入り口ができることを活かし、U字のテーブルでお客さんを迎えるようにするなど、アイデアを詰め込んだお店が完成しました。

デザイナーチーム

カラフルな牛丼に入っている具をそれぞれキャラクター化し、ロゴの背景にあるストーリーも考えました。また、会場で待っている保護者にお手伝いを依頼する「パパママワークショップ」で保護者にユニフォームづくりを依頼するため、型紙をつくるというパタンナーのような一面ものぞかせました。

みんなといっしょにとりじゃが8939

担当クリエイター

-  加古 拓央 (アノニム)
-  殿井 環・芦田 奈緒 (殿井建築設計事務所)
-  サタケジュンスケ



ひらがなやカタカナ、数字などをつかうことによって
ふんいきが変わった



ヒートカッターをつかって切り出したお店の看板



看板を吊るすのに低い天井を有効活用



お店でのワークショップでは、最初はおとなしかったシェフチーム



デザインを見た人がどう思うかが大事!

整えたラフ案を見ながら、デザインをレッツシンキング

シェフチーム

料理自体初挑戦の子どもが多い中、2班は難易度の高い揚げ物にチャレンジ。最初は加古さんが質問をしても答える子どもが少なく、おとなしい印象のチームでしたが、ユメミセオープン日に料理を提供する場面では、みんないきいきと働いていました。

建築家チーム


建てる作業よりもどんな体験のある空間にするかを考えるための時間を大切に、お客さんにとって居心地のいい空間とは何かを、自分たちでコンテナを積み上げながら考えていくことに。模型づくりで四角いスタイロを組み合わせたシミュレーションは実際のお店づくりにも活かされ「ここは机で、ここはイスで」とコンテナを組み替えながらユメミセをつくっていました。

デザイナーチーム

子どもたちのスケッチをサタケさんがデジタル化して見せることで、デザインを説明しました。色が塗られ、整えられたスケッチをプロジェクターで投影すると、子どもたちからは「おお〜っ」という歓声。サタケさんは、学校のテストとは違い、ここでは他の人のやり方を見て真似していいと伝えました。

カラフルYummyつき コッペちゃん -三つの味がたのしめます-

担当クリエイター

 米山 まゆみ (トースター)

 魚谷 剛紀 (Uo.A)

 片野坂 翔 (FENCE design)



はじめは緊張していたけど、意見を交わすうちに仲良くなった!



料理・建築・デザインの色が統一されたお店づくり



最後のお店の解体はさみしかった



細かな作業の繰り返しもお手のもの



くしゃくしゃにした紙でお店をデザイン



シェフから聞く小麦のストーリーや背景

Happy time

担当クリエイター

 大西 達也 (元町ケーキ)

 西山 広志・奥平 桂子 (NO ARCHITECTS)

 時岡 佑太 (トキオカデザイン)



大きなフルーツや垂れたクリームの色ぬりをサポーターさんと一緒にがんばった



苦戦していた調理と販売のやりとりも最終日にはパーフェクト



今までのちびっこうよりもエリアが広がったのでワクワクした



まちの敷地図の上に模型を置いて周りの建物との関係をチェック



どんな広報物やアイテムを作るか考えるところからスタート



よりおいしく見える盛り付け方を考え中

シェフチーム

米山さんが大切にしたのは、料理に使う小麦や材料がどのようにできているのかなど、一次産業についてしっかり理解すること。みんな熱心にその話を聞き、説明で使われた小麦の穂を家に持って帰りました。また、チームにはあんこや野菜が苦手な子どもが多かったのですが、米山さんはあえて苦手なものをメニューにすることを提案。小豆を炊くことも体験してもらいました。

建築家チーム

コンセプトから図面、模型を考える中で「木や鉄を使うものだけが建築ではない」という想いを魚谷さんが伝えた結果、色紙と段ボールだけでつくられたお店に。手数が多く大変な作業でしたが、チーム全員の高い集中力で無事に完成! 建物が途中崩れそうになりながらも、工夫して補強をしながら最後までユメミセを運営することができました。

デザイナーチーム

お店のキーカラーを設定して、ロゴづくりだけでなくブランディングを意識しました。キーカラーは建物にも反映。また、キーカラーを忘れないために、ロゴ制作に使用した色画用紙を色見本として取っておき、必要な時に活用できるように工夫しました。つくって終わりではなく、ルールを最後まで共有することで、子どもたちには少しずつプロ意識が芽生えたようです。

シェフチーム

オムレットのトッピングを何にするかを、チーム内で相談して決定。物静かな子どもが多い印象でしたが、作業の集中力はピカイチ。大西さんの指導もあり、ユメミセオープン日は生クリームの絞り袋の扱いがとても上手になっていました。それは、大西さんも「新入社員より上手いかも」と驚くほど。また、常に調理スペースをきれいに保つ意識も知らず知らずのうちに身につけていました。

建築家チーム

メニューであるオムレットをそのまま模したような、クリームやフルーツの装飾がされたお店。敷地の特性を活かし、ちょっと小高くなっているお店にすることでまちを見渡すことができるようにしました。また、店内でもまちの中でも食べられるように2つのカウンターを設置。注文から受け取りまでお客さんと店員の両方がスムーズに動けるよう工夫しました。

デザイナーチーム




ロゴづくりは、文字装飾が得意な子どもにレタリングを担当してもらったなど、それぞれの個性や得意が伸びるような方法で進みました。また、ベルソナ(架空のお客さま像)を設定して、どんなデザインが好まれるかを想像しながらビジュアルを考えていくという、プロも使うやり方でみんなのアイデアがまとまっていきました。

ユメミセ
YumE MIsE

5 班

もちもち ハッピーツア

担当クリエイター

-  小崎 哲也 (Pizzeria Azzurri)
-  石川 仁生・岡野 林太郎 (presscape・おかのストアー建築設計部)
-  井上 敦典 (まごころデザイン事務所)

意見がぶつかった時も
あったけど、なんとかなる!



シェフによる生地伸ばしの特訓の成果をお客さんの前で



デザイナー・井上さんがかぶっていた帽子が、6班のヒントに



紙を何枚も貼って彩りや質感を演出



学校でつくるより
大きいものをつくったよ

最終的に食べながらピザづくりを見学できるお店に

 シェフチーム

小崎さんと一緒に、薄く均一にピザ生地を伸ばす特訓を何回も繰り返しました。練習している時はところどころ生地が破れてしまうことも少なくありませんでしたが、ユメミセオープン日は破れることなく生地伸ばしは大成!キッチンが見える設計なのでお客さんの視線を感じつつも、集中力を切らさず生地づくりをがんばっていました。

 建築家チーム

敷地を有効的に使って、動線をしっかりと確保することを大切にしたお店を作りました。ワークショップ中も、マスキングテープで空間を仕切って、常にお客さんの動線を確認しながら進めるという入念な作業。また、イトインスペースからキッチンが見えるという嬉しい偶然も重なり、シェフチームのこどもたちの調理がパフォーマンスのようなかたちでお店を盛り上げる要素のひとつとなりました。

 デザイナーチーム

お店に来てくれた人の手が加わることで空間ができあがっていく余白のあるデザインを目指して、プラスのツールとして塗り絵を制作。可愛らしいキャラクターの塗り絵がたくさんお店の壁に貼られ、だんだんと賑やかな店内になっていきました。お互いのアイデアの良いところを共有しながら、多数が勝つばかりではなく、じっくりと話し合うことで制作を進めました。

ユメミセ
YumE MIsE

6 班

スマイリーチェ

担当クリエイター

-  奥本 浩史 (アランシェート)
-  心映 (0556style)
-  MAYA (M8)

ちびっこうべは「最終的にこうなる」というのがなくて、ワクワクした



お店の2階から、自分のお店をめいっぱい宣伝



食べ終わってお皿をどけるとメッセージとスマイリーが登場




パスタの形をかたどったギザギザのトンネル



お店でつくった料理の試食を
何回もおかわり!

裏ごし器を使ってトマトソースづくり

 シェフチーム

家での特訓が功を奏したチームで、2回目のワークショップまでに保護者の助けも借りながら、4回も練習を行った子もいたほどです。また、ユメミセオープン日の調理中、子どもたちが「早く売りたいからパスタを茹でる時間を短縮したい」と訪れた奥本さんにアドバイスを求めましたが、奥本さんが伝えたのは「一番おいしい状態でお客さんに提供する大切さ」。真剣に向き合ってくれるそのまなざしから、子どもたちはプロの精神を学びました。

 建築家チーム

メニューのパスタをイメージさせるもちもちの階段とギザギザのトンネルを取り入れたお店に。階段の途中でもご飯を食べられるようにし、食べている人がお店の宣伝になるように設計したおかげでお店も大繁盛!お店で使うスツールも、家具作家である心映さんと一緒に制作し、子どもたちは建築とインテリア、両方の学びを得ることができました。

 デザイナーチーム

建築家、デザイナーのチームの垣根を超えて、みんなでお店づくりをしていたのが印象的でした。同じ班の違うチームと話す、新たな発見につながることも。また、イタリア出身で親の都合で日本に来たというプロフィールのマスコットキャラクター「スマイリー」がロゴや店のツール、店員の被り物など、いろいろな場面で大活躍しました。

ユメミセ
Yumemise 7 班 エッフェル
クレープ

担当クリエイター

- 山口 義照 (レストラン・パトゥ)
- タケウチマサアキ・コイケシホコ (ウズラボ・大阪市立大学)
- 平田 由里子 (multinosa)

デザインを本物にしていくのが楽しかった



発言することで話が広がることを発見



フランスの国旗の青・白・赤をテーマカラーに



はっぱうすチロールのぼうをくみあわせて、もけいをつくるのが楽しかった

イメージをふくらませるために模型を活用



フライパンで焼いた生地にはアイスクリームを入れて巻いて完成

シェフチーム

山口さんがクレープ生地に包む2種類のアイス提案。販売のオペレーションの難しさを考えて1種類だけにすることも話し合われましたが、日替わりでメニューを変えたいのではないか、というアイデアが生まれました。「次の日は〇〇味です」という宣伝も同時にできるため、次の日のお客さんも増やせて一石二鳥の販売戦略でした。

建築家チーム

図面と模型を同時進行し、両方を確認しながら作業を進めたチーム。店名にあるエッフェル塔にも使われているトラス構造を採用し、作業をしながら専門的な知識も身につけました。三角のモチーフや色など一貫性のあるデザインにし、プロの技が要所に散りばめられた建物をみんなで作りました。

デザイナーチーム

ロゴ制作にあたり、平田さんによるミニワークショップで文字の印象の違いを学びました。いろんなフォントで印刷された「エッフェルクレープ」の文字を、「フォーマル」「カジュアル」「かっこいい」「かわいい」の4つに分類して、イメージを共有。平田さんのレクチャーを経て、テーマカラーに埋もれないその場に適した色づかいができるようになった子どもたちの顔つきは、もう立派なデザイナーそのものでした。

ユメミセ
Yumemise 8 班 ベトナムのお好み焼き
バインセオ

担当クリエイター

- 古賀 智晶 (ベトナムごはんコムコカ)
- 菅野 勝友 (キツネモリ)
- 倉奥 智 (kuyo design works.)



「バインセオ」という初めて聞く料理を食べてもらうためにPR



意見を交換して店をよくしていくのが楽しかった

サービスのシステムを考えるのもデザイン



組み木でつくった大きな星をチェーンで持ち上げる様子は圧巻



学校より1.5倍いそがしかった

調理の腕前は、ワークショップの時より格段にアップ

シェフチーム

ベトナム料理の特徴のひとつであるナンブラーが子どもたちは苦手のようで、古賀さんを悩ませました。いろいろな調味料を使って各自ソースを考えた結果、女の子はオーロラソース味、男の子はお好み焼きソース味と意見が分かれましたが、古賀さんのアドバイスを受けた試行錯誤の末、オリジナルソースが完成。じわじわ来るおいしさだとメンバーも絶賛していました。

建築家チーム

お寺や神社の建築でおなじみの組み木を使って、ベトナムの国旗を上から見た形を表現しました。チェーンを使って大きな部材を持ち上げたり、建物を鉄パイプの上ののせて転がしながら移動をさせるなど大掛かりな作業も体験。大工道具や木の特性も身につけることができ、宮大工である菅野さんならではのレクチャーを通して、子どもたちは建物をつくる楽しさを学びました。

デザイナーチーム

あえてデザインとは何かを詳しく説明せず、ロゴを自由に描くことからスタート。子どもたちが思い思いに描いたロゴを見ながら、倉奥さんは「絵を描く」と「図像化する」との違いを説明しました。また、お客さんが嬉しいものとしてポイントカードのシステムを提案し、サービスのシステムを考える場面も。ほかにも毎日の売上をグラフで表現することや、子どもたちはさまざまなデザインを学びました。

春ま木映画館 ザ・ボソロ

担当クリエイター

福本 伸也 (カ・セント)

北川 浩明・今津 修平 (COCCA)・川原 康弘 (たかとり工務店)

濱部 玲美・稲垣 佳乃子 (KUUMA)

自分と同じ夢のある人と一緒に活動できてよかった



真っ黒な建物の中で春巻きスティックを食べながら映画を鑑賞中

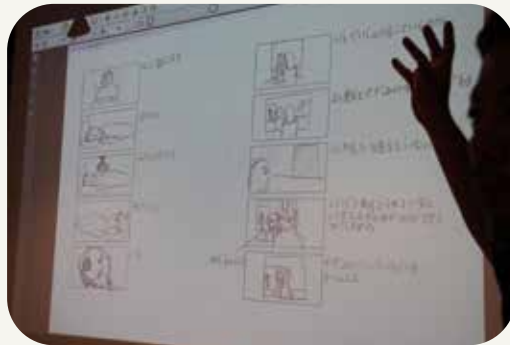
1つの言葉でも漢字にするか、ひらがなにすることでよかった



みんなで映画づくりに関わることでものづくりの大切さを共有



もっと春巻きが美味しくなるようにトッピング



みんなの宿題だった映画のコマ割りを1人ずつ発表

シェフチーム

春巻きスティックの形が映画館で売っているチュロスに似ているということから、お店のコンセプトを「映画館」にしました。福本さんの指導を受け、中に空気が入らないように具を皮で包むこまかな作業の練習をたくさんこなした子どもたち。また、効率よくつくるために3個同時に作業をする工夫もできるようになり、その姿はまるで職人のようでした。

建築家チーム

「災害時にも応用できる技術」ということも学びながら、塩ビパイプでできたお店を製作。上映する映画の製作と並行してお店も建てる忙しさでしたが、ワークショップ最終日まで更地だった敷地にたった1日でお店が建った光景はインパクト大。また、ショーを見せるお立ち台をつくって、料理以外の方法でも収入を生み出す面白いアイデアもありました。

デザイナーチーム

ロゴづくりでは、社内コンペならぬ班内コンペを実施しました。2チームに分かれてそれぞれの案をプレゼンし話し合った結果、両チームの良さを取り入れた折衷案に、ロゴ内のキャラクター「ボソロ支配人」は、子どもたちが制作したアニメーションの主人公で、ユメミセの顔として看板にも大きく登場しました。

クローケットだけど…

担当クリエイター

林 周平 (パティスリー モンブリュ)

中村 重陽・中村 紀章 (中村×建築設計事務所)

赤山 朝郎 (office T)

自分が主役になれるところを見つけた!



クローケットにかける数種類のソースの色に合わせて看板の色をチェンジ



どの見え方がおいしく見えるのか検討中

クローケットという不思議なスイーツを知ったし、意外とおいしい!



好奇心旺盛なメンバーで、お店での練習も良い雰囲気



店員さんとお客さんの境界が曖昧になるように工夫された机

シェフチーム

好奇心旺盛な子どもが多く、一番年上の子どもが年下の子どもをしっかりサポートして練習の雰囲気が良かったのが特徴でした。揚げ物メニューのため、子どもたちはとにかく集中。アイスコロッケを求めてお客さんが並び始めると、「早くしなくては」と焦ってしまう場面もありましたが、落ち着いて揚げ作業をこなし、無事にやり遂げました。

建築家チーム

お店の目の前にちゅうおうこうえんがあることを活かし、「注文から外で食べるまで」を流れるようにできる動線をつくりました。垂れ下がったオーガンジーはイチゴとチョコのソースがモチーフです。店内を横断する大きな机には、店員とお客さんの境目を曖昧にするという工夫をこらしました。また、スプーンでつくった文字や図形はアイスを彷彿とさせる効果を生みました。


デザイナーチーム

絵があまり得意ではない子どもでも「写真の模写」という手法で、おいしく見える角度を写真のアングルをつかって吟味しロゴを決めました。ロゴに使う色は画用紙を色見本にし、他のツールにも展開。子どもたちに役割を与え、その意味もしっかり伝えることで、みるみるエンジンがかかり勢いが増しました。

ユメミセ
YumE MIsE 11班 ファーストラブ

担当クリエイター

 田中 哲人 (パティスリーアキト)

 中田 昌邦 (ナカタマサクニ デザインオフィス)

 田中 茜 (カルムデザイン)



カラフルなタワーは、宣伝にもってこいの目印



デザインはお店の人の気持ちをお客さんに届けるためのものだと分かった



どんなメニューかが伝わるように、デザインを何種類も考案



初めてドリルをつけてがんばった



道具の使い方を覚えるには、まず見ることに



きれいな層ができるようひとつひとつ丁寧に作業

 シェフチーム

店名を決める全体ワークショップでの試食で、ヴェリーヌを口に入れた瞬間の「甘酸っぱさ」を感じたところから「初恋」を連想し、店名が「ファーストラブ」に。クリームをしぼる練習では、お互いにしぼり袋を支えるなど子どもたちのチームワークもばっちり。ペンや紙で完成見本をつくり、みんなが同じ分量できれいに仕上げられるように工夫しました。

 建築家チーム

建物の象徴である大きなタワーはヴェリーヌがモチーフ。ピスタチオやラズベリーを模した板を子どもたちがつくって貼付けていきました。子ども同士での意見交換の場を徹底的に設けたことで生まれたのは「お互いの意見をしっかり聞くぞ!」という姿勢。話し合いが白熱するあまり作業が少し遅れてしまいましたが、おかげで完成したお店は全員納得の仕上がりでした。

 デザイナーチーム

「デザインは、お店の人の気持ちをお客さんに届けるためのもの」ということを子どもたちに伝え、聞き慣れないフランス語名のメニューであることから、メニュー名が入っていない店名であることから、誰でもわかるようなマークをつくることに。色の組み合わせによって見た人がどう感じるかの違いを一生懸命想像しながら、子どもたちはデザイン案を練っていました。

ユメミセ
YumE MIsE 12班 小人のパン屋さん

担当クリエイター

 壺井 豪 (ケルン)

 桑原 宏明・土井 康啓・小玉 一徳 (日々工作隊)

 小野 良太 (MAQ LAB KOBE)



みんなと話し合いながらデザインしていろいろなアイデアが生まれることが新しい発見でした



紙粘土でつくる小人の人形をババママ工房に発注



分割したパン生地をどんどん丸めて完成


お客さんをできるだけ待たせないようにはやく仕事をできるようにがんばった



お客さんがお店の中に隠れた小人たちを探せる仕組みに



切り株の質感や年輪が表現されているスツール

 シェフチーム

手を動かす作業が好きなお客さんが集まったチーム。シェフのお店では壺井さんの話をよく聞き、生地を丸め作業などをどんどんこなして、すぐに技術を自分のモノにしていました。みんなとても集中力が高く、たくさんの生地をあっという間に分割し、丸めて成形。ユメミセオープン日には、パンの中にクリームをしぼり、ていねいに袋詰めし、手際よく販売できました。


 建築家チーム

柱や奥まった敷地の特徴を活かしたお店の作りは、まるで舞台芸術のよう。柱を木に見立て、木陰で食べているような気分になるお店を目指しました。木に見立てた段ボールへの色塗りは、カラーズプレーをふんだんに使った大変な作業でした。また、お客さんが楽しめる工夫として、店名にちなんでお店の中に小人の人形をこっそり配置。小人探しがお客さんたちに好評でした。

 デザイナーチーム

「かわいすぎる」と女の子にしか受けないのではないか」という男女による好みの違いも気にしながらロゴデザインをブラッシュアップ。切り株のイメージを建築家チームと統一したり、店内に置く小人の人形を量産するためババママワークショップをうまく活用したり、いろんな人と連携しました。また、パンをまとめて買うとお得になる「2つ食べたらおなかパンパン!!」というキャッチコピーも生まれました。

担当クリエイター

 曹英生・曹祐仁 (老祥記)

 畑友洋 (畑友洋建築設計事務所)

 スミカズキ (KEYDESIGN)



理由を考えるのは得意だけど、
もっと詳しく考えていくのはむずかしかった



お客さんのことを考え、竹の長さを変えて過ごしやすい店内に



デザインのコンセプトをチームのみんなに発表




のこぎりで竹を切って長さを調節



真剣なまなざしで、自分たちが発見した包むコツを実践

シェフの曹さんが包んだ
豚まんはやっぱりおいしい!



 シェフチーム

「老祥記」の豚まんは子どもの手のサイズでも包みやすく、特訓がはかどりました。子どもたちは練習の中で、穴があいてしまった自分たちの豚まんを曹さんがつくった豚まんを食べ比べ、肉汁が外に出ないように包んだ方がジューシーでおいしいことを発見。家では粘土を生地に見立てて、包む練習をしました。

 建築家チーム

「豚まん→中国→パンダー→竹」という連想から、本物の竹を使ったことなく中国の雰囲気が漂うお店に、店内には砂利が敷き詰められ、中なのに外で食べているような、ちょっと不思議な感覚を味わえる工夫を凝らしました。

 デザイナーチーム

スミさんによるクイズ形式のミニレクチャーでは、身近な例を出しながら「誰かを思って相手のことを考えて何かをする」ことがデザインだということを学びました。ロゴの中心に大きく描かれたブタさんのほっぺには店名にもある「104」の文字。営業中は店員のみならず、スタッフのほっぺにも「104」が書いてありました。



ちびっこうべを楽しむアイデアを集める掲示板。ちびっこうべを卒業した高校生からも。




子ども

ユメミセのお客さんが塗り絵を楽しみ、お店の中の掲示板に展示されていました。



工作所でつくられた紙管のベンチをひっくり返して、ゆらゆら遊ぶ子どもたちがたくさん


大人



鉄パイプを板の下にひいて、大きな建物を動かしました。ピラミッドをつくった人たちと同じやり方!



ヒートカッターでスチレンのかたまりを溶かしてカットする、はじめての感覚に子どもたちは作業に没頭。



ラジオ局で、子どもたちが原稿をつくって読むためのフォーマット。

ちびっこうべ2018
アイテムで見る工夫



ちびっこうべ 協クリエーター・企業・団体

オープニングイベント

KOSUGE1-16、

協力:株式会社POS建築観察設計研究所、Ca Marche

会場設営

株式会社POS建築観察設計研究所

会場設計

株式会社ティーハウス建築設計事務所

記録映像

曾和具之/神戸芸術工科大学、神戸芸術工科大学曾和研究室

広報物制作

田中裕一/かたちラボ、前田健治/mém、

サタケシュンスケ、多々良直治/Cahier、

和田武大・堀遥香/デザインヒーロー

シェフチーム全体ワークショップ「味を学ぼう」

坂本萌美/口福塾

デザイナーチームサポートクリエイター

神崎奈津子、黄武驥/bk.works、近藤聡/明後日デザイン制作所、

藤野朋子、藤原幸司/4S DESIGN、和田武大・堀遥香/デザインヒーロー

ユメミセ解体ワークショップ

子どもSOZOプロジェクト

ユメミセスタッフ接客研修

株式会社大丸松坂屋百貨店 神戸店

ユメミセデザイナーチーム 運営協力

和田武大/デザインヒーロー

しごとカード制作協力

竹内正人・小島健太/しごとポケット

CREATIVE WORKSHOP

ちびっこうべ2018 事業概要

日程: 2018年6月3日~10月21日

主催: デザイン・クリエイティブセンター神戸

協力: 神戸芸術工科大学

後援: NHK神戸放送局、Kiss FM KOBE、神戸市教育委員会、
神戸新聞社、サンテレビジョン、ラジオ関西

会場: デザイン・クリエイティブセンター神戸、神戸市内各所

対象: 中学生以下

(ユメミセワークショップ、まちづくりワークショップ

:小学3年生~中学3年生)

参加: 無料

CREATIVE WORKSHOP

ちびっこうべ2018 ドキュメンタリーブック

企画・制作 デザイン・クリエイティブセンター神戸

ディレクション・コピーライティング 田中裕一/かたちラボ

アートディレクション・デザイン 前田健治/mém

イラスト サタケシュンスケ

撮影

伊東俊介、大塚杏子、坂下丈太郎、辻本しんこ

発行日 2019年3月

発行 デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO)

〒651-0082 神戸市中央区小野浜町1-4

E-mail chibikkobe@kiito.jp

WEB <http://kiito.jp/chibikkobe/>

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。

©2019 Design and Creative Center Kobe All rights reserved.

ちびっこうべの大切なことを凝縮したのが、ちびっこうべ憲章。

関わる全ての大人たちが意識する道しるべのようなものです。



ちびっこうべ憲章



子どもたちの創造力を育む。デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO)が掲げる、そのための教育理念を「ちびっこうべ憲章」とします。シンボルイベントの「ちびっこうべ」や、それに関連する子どもたちのためのワークショップでも、この理念が守られるよう、みんなで努力します。

1. 子どもたちの考えをなにより尊重し、みずから進んで取りくむための、ほんの手助けをする。
2. クリエイティブな活動をするいろいろな人との出会いを大切にし、その知識や技にじかに触れてもらう。
3. 「知る」「考える」「つくる」「伝える」という、じぶんで創造するための4つのプロセスを体験してもらう。
4. つくるという行為を通じて、子どもたちの好奇心や情熱をさらに引きだし、育てていく。
5. 年齢、性別の違う子どもたちとの関わりの中から、チームワークの大切さをしぜんと学んでもらう。

2012年 12月 ちびっこうべに関わる大人たち一同

ちびっこうべの、次の可能性。

2012年に産声をあげたちびっこうべも4回目の開催を終えた。回を重ねるごとに、“子どもたちのまち”は進化を続け、成長しているように感じる。私が以前神戸の森の中で行っていた子ども向けのアートワークショップの報告会で、あるアート関係者が「子どもは瞬間の天才だ」と子どもたちの発想の豊かさを高く評価していたが、ちびっこうべでもそうした子どもたちの天才ぶりを随所に感じることができる。子どもたちの発想は素晴らしい。サポートしている私たち大人の方がその発想に学ぶことが多い。さて、ちびっこうべはこれからどこに向かうべきなのだろうか。2年に1度開催しているKIITOを舞台にしたちびっこうべは既に多くのクリエイターやサポーターに支えられており、今後もいいカタチで成長していくように思う。だとしたら、私たちが取り組むべき次なる展開は、このちびっこうべで培われたノウハウやクリエイターたちとのネットワークを活かして、この取り組みを神戸市内の小学校や地域にアウトリーチしていくことではないだろうか。より多くの子どもたちにちびっこうべで展開されている豊かな創造教育の場を提供していきたい。

デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO) 副センター長 永田宏和



キッズデザイン賞受賞



KIDS DESIGN
AWARD 2017



GOOD DESIGN
AWARD 2017
**BEST
100**



KII+O: