



# ちびっこうべ

## CHIBIKKOBE 2024

### DOCUMENTARY

### PAPER

こどものまちは、  
神戸の未来

夢のまち「ちびっこうべ」は、2年に1度オープンすることどもたちがつくる  
夢のまちです。社会のしくみやプロから本物の仕事について楽しく学び、  
さまざまなプログラムを通してクリエイティブを育てる体験型プログラムです。  
夢のまちの市民となって、仕事を探して働いたり、学んだり、遊んだりしながら  
さまざまな体験をします。どんな過ごし方をするかはこどもたち次第。



# ちびっこうべ



## 2024

### ちびっこうべとは

CREATIVE WORKSHOP「ちびっこうべ」は、ユネスコ創造都市ネットワークにおいて「デザイン都市」に認定された神戸市の拠点施設「デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)」で、2012年から2年に一度、これまでに6回開催している「こどものまち」イベントです。テーマは「創造教育」。神戸市内の小学3年生から中学3年生までのこどもたちが、シェフ・建築家・デザイナーなどのクリエイターと協働し、自らの手で「こどもだけの夢のまち」をつくり、運営する体験型プログラムです。



### ユメミセとまちのおしごと

「ちびっこうべ」の夢のまちは、大きく二つの要素から成り立っています。ひとつはメインプログラムである「ユメミセ」。シェフ、建築家、デザイナーのチームに分かれ、約3カ月間のワークショップを経て、夢の飲食店をまちに10店舗オープンします。もうひとつは「まちのおしごと」。市役所、ハローワーク、警察、銀行、新聞社、工房、観光ツアーなど、地域の企業・施設・サポーターと協力してつくる、約40種類のお仕事を体験することができます。



# 夢のまちへ



### ちびっこうべ2024アップデート

2012年に始まった「ちびっこうべ」は、毎回生まれるさまざまな課題を少しずつ改善し、より創造性を高めるイベントへと進化してきました。今回は、ちびっこうべ通貨「キート」の価値を下げ、ユメミセでの商品価格設定をしやすくしました。また、「まちのおしごと」では多くの専門家にご協力いただき、プロから学ぶ機会をより広げました。さらに、サポーターとして、こどもの頃に「ちびっこうべ」に参加した経験をもつ高校生・大学生・社会人が20名以上も参加してくれました。

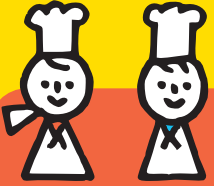


# ようこそ！



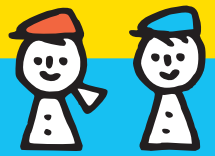
# WORKSHOP

こどもたちは約3カ月、連続ワークショップに参加して「ユメミセ（飲食店）」をつくります。  
こどもたちはシェフ・建築家・デザイナーの3チームに分かれて（1チーム5人ずつ、ぜんぶで15人）、力を合わせてひとつのお店を作ります。  
それぞれのチームには、プロのシェフや建築家、デザイナーの講師が来てくれて、いろいろ教えてくれました。



## シェフチーム

ユメミセで販売する料理を学び、調理します。



## 建築家チーム

スケッチや図面を描いて模型を制作し、ユメミセの建物や家具をつくります。



## デザイナーチーム

ユメミセのロゴマークを考えてデザインし、宣伝アイテムなどをつくります。



8/3  
(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！

まずは全員で集まって「どんなお店にしたいか」を考えました。提供するメニューを試食し、お店の名前やお店を運営する上で大事にしたいことを話し合いました。



8/4  
(日)

9/1  
(日)

### 料理を学ぼう

シェフのお店のキッチンで、食材のことや料理のつくり方、シェフの仕事について学びます。



8/17  
(土)

### ユメミセを考えよう ①

講師にアドバイスをもらいながら、お店の入口や販売場所を考え、お店の設計図を作りました。



8/24  
(土)

### ユメミセを考えよう ②

設計図をもとに1/10サイズの模型をつくりました。自分の分身（ミニ人形）もつけて、大きさや入口のサイズも調べました。



8/17  
(土)

### ロゴマークをつくろう ①

まずはお店のロゴマークづくり。デザインの考え方を教わりながら、たくさんスケッチしました。



8/24  
(土)

### ロゴマークをつくろう ②

アイデアを出し合い、「どんな気持ちを含めたのか」を話しながらロゴを決めました。



9/7  
(土)

全体ワークショップ②

### チームで進んだことを発表しよう！

シェフ・建築家・デザイナーのチームが、それぞれどこまで進んだかを発表しました。「ロゴマークはこんな感じ！」「料理の受け渡しはどうする？」「看板はどこにつけたらいい？」などなど、みんなで話し合いました。



9/21  
(土)

### 「食」について学ぼう

料理だけでなく、味の感じ方や衛生についても勉強。チョコレートの味を分析したり、五味（「甘味」「酸味」「塩味」「苦味」「うま味」）を体験したり、手の洗い方も学びました。



9/21  
(土)

### ユメミセを建てよう ①

いよいよ1/1サイズのお店づくり！木を切ったり、部品を組み立てたりしながら自分たちが運営するお店をつくっていきました。



9/28  
(土)

### ユメミセを建てよう ②

仕上げは、やすりでみがいたり、パーツをしっかりと固定したり。お客さんがよろこんでくれるように工夫しました。



9/21  
(土)

### ユメミセを考えよう ①

出来上がったロゴをつかって看板をつくりました。どうすればお客さんが来てくれるか、意見を出し合いました。



9/28  
(土)

### ユメミセを考えよう ②

お店で働くスタッフの衣装や、チラシ、メニュー表なども作りました。買ってくれた人へのシールなどの特典も考えました。



10/5  
(土)

全体ワークショップ③

### ユメミセ発表会！

ついにお店のおひろめを行いました。これまでみんなで考えてきたことや工夫してきたことを、発表しました。また、接客の先生からお辞儀の仕方や言葉づかいなど、接客マナーについて教えていただきました。最後にはプレオープンを行い、本番当日に向けてお店の動きを確認しました。



ちびっこうべ









## ちびっこうべ憲章



2012年12月  
ちびっこうべ実行委員会

こ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、それに関連することもこ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

こ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、  
こ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、性別の違うこ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。

# KIITO: