



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ヵ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

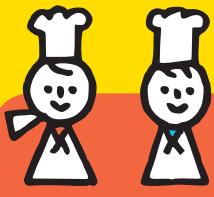
2012年に始まった「ちびっこうべ」は、毎回生まれるさまざまな課題を少しづつ改善し、より創造性を高めるイベントへと進化してきました。今回は、ちびっこうべ通貨「キート」の価値を下げ、ユメミセでの商品価格設定をしやすくしました。また、「まちのおしごと」では多くの専門家にご協力いただき、プロから学ぶ機会をより広げました。さらに、サポーターとして、こどもの頃に「ちびっこうべ」に参加した経験をもつ高校生・大学生・社会人が20名以上も参加してくれました。



ようこそ！

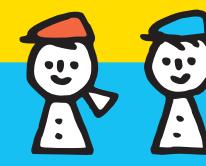


WORKSHOP



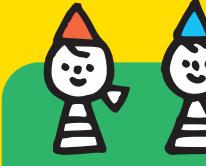
シェフチーム

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るデザイン、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作り方、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。



8/17
(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)

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）もつくって、大きさや入口のサイズも調べました。



8/24
(土)

ロゴマークをつくろう ②

アイデアを出し合い、「どんな気持ちをこめたのか」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

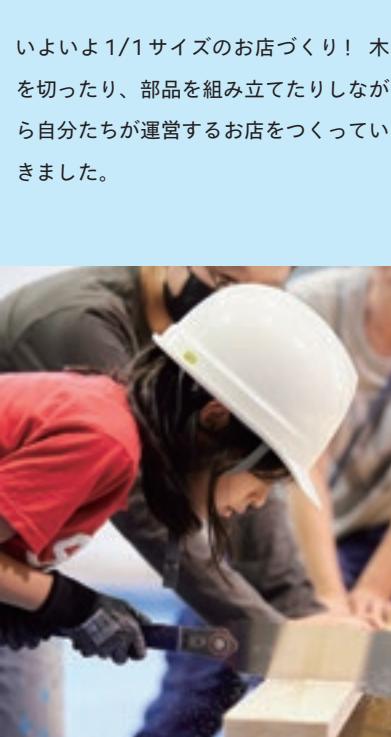
料理だけでなく、味の感じ方や衛生についても勉強。チョコレートの味を分析したり、五味（「甘味」「酸味」「塩味」「苦味」「うま味」）を体験したり、手の洗い方も学びました。



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！木を切りたり、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きました。



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。お客さんがあよこんでくれるように工夫しました。



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、メニューなどを作りました。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。





全体ワークショップ最終日の集合写真



協力：神戸市企画調整局 大学・教育連携推進課



交番



消防署



病院



ラジオ局



新聞社



パンダのパン屋さん

メニュー
木の実とマーマレードの
ジャンボンローマージュ

宣伝バナーのデザインがおしゃれ！



図書館



協力：三宮図書館



協力：神戸新聞社

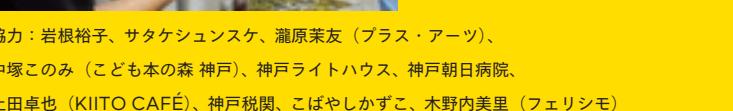


協力：ラジオ関西



協力：ラジオ関西

そざい屋



協力：岩根裕子、サタケシュンスケ、高原英友（プラス・アーツ）、中垣このみ（こどもの森 神戸）、神戸ライトハウス、神戸朝日病院、上田義也（KIITO CAFE）、神戸税關、こばやしやすこ、木野内美里（フェリシモ）

YUMEMISE 2024

夢のまち「ちびっこべ」は10/12～14の3日にわたりオープンしました。みんなでつくったユメミセを紹介！

和食の王道 手巻き寿司



手巻き寿司

担当クリエイター
シェフチーム：上野直哉（玄箭）
建築家チーム：晋野勝友（きつね森）+永田薫（フォルム・ディ）
デザイナーチーム：和田武大・瀧澤陽菜（デザインヒーロー）メニュー
巻き寿司づくりに真剣！

トマチーノ



アマトリチャーナ

担当クリエイター
シェフチーム：奥本浩史（アランチャート）
建築家チーム：川上真誠（クラウドアーティクツ）
デザイナーチーム：塚村亮介（siori design）

気になる！未来のミニ豚まん



豚まん + オリジナルソース

担当クリエイター
シェフチーム：曾我仁（老祥記）
建築家チーム：山崎博史・杉島郁子（うたたね）
デザイナーチーム：秋松大地（絆点）・おおゆい

ギャラリー

オリジナルソースの人気投票もしてたんだ！



美術館

協力：トゥディズ



観光バス

協力：神戸ファッション美術館



デザイン事務所

協力：開発ホールディングス



工作所

協力：デザインスタジオバステル、デザインヒーロー



商品タグ制作所

協力：無印良品神戸阪急



メニューを紹介する絵本もあったのか！



協力：岩根裕子、サタケシュンスケ、高原英友（プラス・アーツ）、中垣このみ（こどもの森 神戸）、神戸ライトハウス、神戸朝日病院、上田義也（KIITO CAFE）、神戸税關、こばやしやすこ、木野内美里（フェリシモ）

協力：岩根裕子、サタケシュンスケ、高原英友（プラス・アーツ）、中垣このみ（こどもの森



こどもたちが日々のワークショップ後に書き残した絵日記。そのほんの一部をご紹介。



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 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 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。 | クリエイティブな活動をする
いろいろな人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。 | 「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。 | 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。 | 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