

まちが  
まぶ  
まぶ

---

CHIBIKKOBE2022  
DOCUMENTARY BOOK

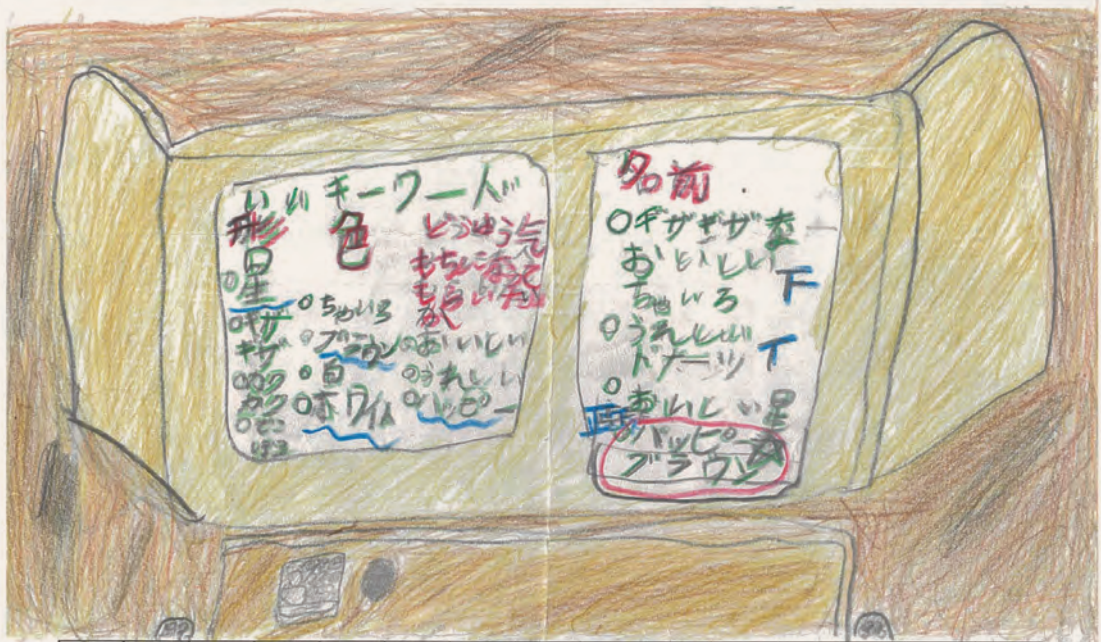
---



のまち、  
場面

子どものまちは、  
神戸の未来。

ちびっ  
こっ  
た  
ん

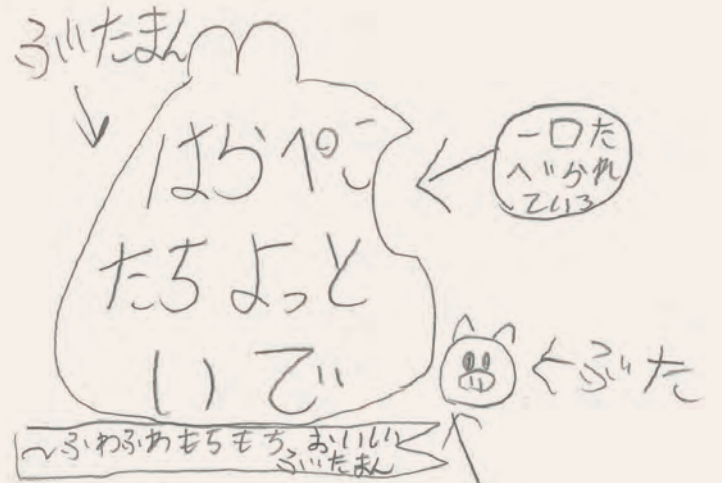


8月6日		けき	チーム名・班
ぼくは夕方早くちびっこのうで		9はん	
に行きました。			
けんちく家チームにあ			
ったので、お母さんの			
ームで食べた。			
ボンボニーを食べました。			
夜に食べるものと甲斐			
いけれど、おかしなものでした。			
さう後に、ボスワールの発表が			
ありました。ぼくは、大事にしたい			
を讀みました。きんちゅうしま			
した。来週も楽しみです。			

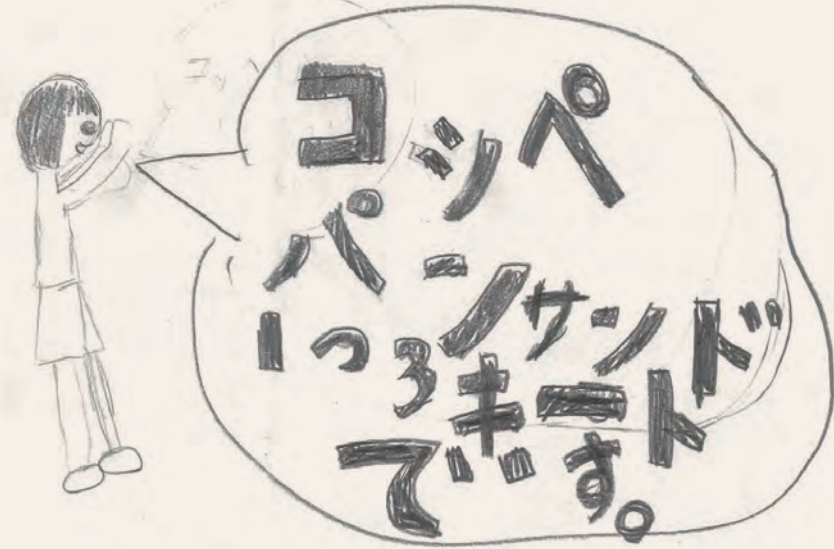
8月6日		2はんけんちく家	チーム名・班
ぼくは、2はんのけんちく家			
です。			
ぼくのはんば、ドーナツを店			
で、うります。そのドーナツは、			
ドイツで生まれを、うらしん			
ハニーチロ口、よくいます。			
そのお店の名前は、ドーナツ			
☆ブラウウンです。この名前は、			
ほかつけました。みんなの考えを			
前もきいて、話もききました。自分の			
い、おどろくとうれしかったです。面白			
のしかったです。友は、シエフは			
けんちく家もデザイナーも、ぶつ			
つ型は、けんちく家のことをかん			



9月10日	
5班 <small>チーム名・班</small>	
今日は、キイトの全体	つークショップです。
質問をたくさん書い	もう半分答えて出てい
ることも書いて。	そのおかげで考え
と違、らことを知れた。	すごく、直ぐの店にた
って行った。	ととにかく楽しかった。
早く次のワークシ	ッに出たい。
本当に楽しかった。	



8月20日	
チーム名・班 アイチーチーム	
今日は、ロゴを作りました。	わたしは、こんなロゴを作
りました。一番上にかいてあ	るのは、ふたまんです。そのし
たに、ふわふわもちもち	おいしいふたまんしか
いてあるところは、ねきで	す。ねきとふたまんのとな
りは、ぶがたです。あと、ふたま	んは、一口食べられていま
す。10このロゴを作ります。	すごく楽しかったです。



10月11日	チーム名・班
シエラ 9	
今日はちびっくこうべの ユメのまちオーがキーンと目 今日はたぐやんのお客様 にボンボローニを食べても らでまんずくしてもらえ たらいいな と田んぼでいました。すると お客様がたくさん来て十五 キートも不せけました。 けれどこれでリリ人として ヤーンとたあと思つて少し さみしくなりました。その後 ちびっくべいというじやがもと うれしくてさみしくてもとら	

10月9日	チーム名・班
けんちくチーム	
自分がつくったお店 ものをつくる。という のもたのしか たしほかのばい はたらくのもたの しかつた。 きょうはこうれな か、たからあしただ くヤーンうりた い。	

ちびっくこうべありがとう

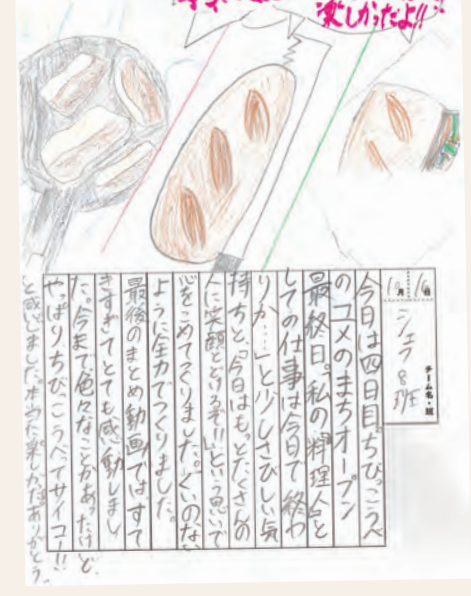
コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。

「ちびっこうべ」に参加した子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します。

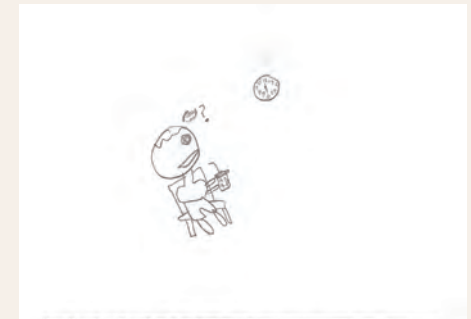
今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



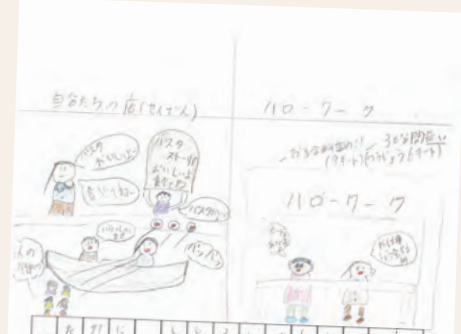
今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



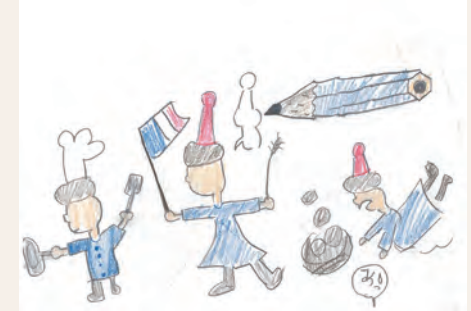
今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



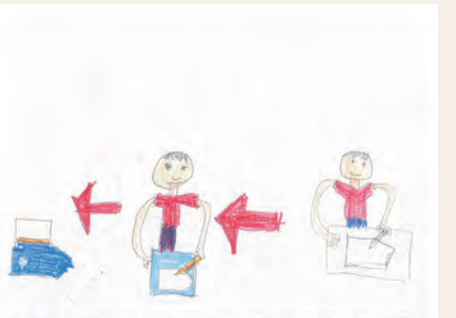
今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。



今日、私は、コンベのゼンたい、シートの売ります。店にはカズキくん、くはあか、ねん、と、コハ、す、キッチ、リ、ター、は、ま、ち、ん、で、す。

# 子どものまちは、 神戸の未来。

「ちびっこうべ」は、子どもたちだけの夢のまちです。けれども、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職能を持つ大人たちから、知識や技術、仕事に対する考え方を学び、仕事やその職業の大切な部分に触れることで「プロから学ぶ」を大切にしています。今回で5回目の開催となる「ちびっこうべ」では、子どもたちにとって自由な学びの場をどのように提供できるのか、頭をひねりながらスタートしました。コロナ禍の影響でさまざまな制約が生じている中、普段出会わない大人たちと触れ合うこと、新しいものや友達に出会うことなど、なぜそれが必要なのかひとつずつ原点に立ち返って問い直しました。

この本では、「ちびっこうべ 2022」の実践の様子をご紹介します。



「ちびっこうべ」は、子どもの創造力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知識や技術を学び、子ども同士はもちろんサポーターの大人たちと協力し、お店づくりやさまざまな仕事や買い物など、社会の仕組みを楽しみながら学ぶことで、自分の中の創造力を育てていきます。



## 「ちびっこうべ」でできること

「ちびっこうべ」では、10月の4日間だけ「夢のまち」がオープンします。これは子どもだけが入れられるまちで、約30種類の仕事をはじめ、いろいろな体験ができるプログラム。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のが基本の流れです。また、その「夢のまち」には子どもたちが運営する飲食店「ユメミセ」が出店。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。子どもたちはシェフ・建築家・デザイナーの3つのチームに分かれて1つのお店をつくります。

「夢のまち」での仕事のほとんどはそれぞれの分野のクリエイターから学ぶ体験ができ、「まちづくりプログラム」では、クリエイターと一緒に「夢のまち」を楽しむための仕組みや仕事づくり、まちの仕上げを行います。



# SCHEDULE 「夢のまち」オープンまでの流れ

5か月間にわたる「ちびっこうべ」では、様々なことが同時進行しています。



※ WS=ワークショップ



	6月	7月	8月	9月	10月
夢のまち					9日 <input type="checkbox"/> 夢のまちオープン① 10日 <input type="checkbox"/> 夢のまちオープン② 15日 <input type="checkbox"/> 夢のまちオープン③ 16日 <input type="checkbox"/> ちびっこうべまつり 夢のまちオープン④ 22日 <input type="checkbox"/> クロージングパーティー
ユメミセ	30日 <input type="checkbox"/> クリエイターキックオフミーティング	シェフチームWS 建築家チームWS デザイナーチームWS  6日 <input type="checkbox"/> 全体WS①	1日 <input type="checkbox"/> 20日 <input type="checkbox"/> 建築家チームWS 27日 <input type="checkbox"/> 建築家チームWS 20日 <input type="checkbox"/> デザイナーチームWS 27日 <input type="checkbox"/> デザイナーチームWS 6日 <input type="checkbox"/> 全体WS①  10日 <input type="checkbox"/> 全体WS②	3日 <input type="checkbox"/> 23日 <input type="checkbox"/> 17日 <input type="checkbox"/> 建築家チームWS 24日 <input type="checkbox"/> 建築家チームWS 17日 <input type="checkbox"/> デザイナーチームWS 24日 <input type="checkbox"/> デザイナーチームWS 10日 <input type="checkbox"/> 全体WS②	12日 <input type="checkbox"/> 夢のまち展示① 14日 <input type="checkbox"/> 18日 <input type="checkbox"/> 夢のまち展示② 22日 <input type="checkbox"/>  8日 <input type="checkbox"/> 全体WS③ 23日 <input type="checkbox"/> 解体WS
まちづくりプログラム				4日 <input type="checkbox"/> 夢のまちプランナー養成講座① 23日 <input type="checkbox"/> 夢のまちで屋台をつくらう 25日 <input type="checkbox"/> デザインの力でちびっこうべをもちあげよう① 夢のまちプランナー養成講座②	1日 <input type="checkbox"/> 上映映画のポスターをつくらう 2日 <input type="checkbox"/> デザインの力でちびっこうべをもちあげよう②



# ユメミヤが できるまで



- 1 参加する子どもはシェフ、建築家、デザイナーの3つの職業から1つ選ぶ
- 2 チームごとにプロによるワークショップを体験  
シェフチーム：料理をつくる  
建築家チーム：建物や家具をつくる  
デザイナーチーム：ロゴや宣伝するものをつくる
- 3 チームはそれぞれ5人ずつ。  
合計15人で1つのユメミセをつくりあげる
- 4 夢のまちに、ユメミセがオープン



8/6

全体ワークショップの1回目。  
まだ緊張の面持ちで受付に  
やって来る子どもたち。  
全体ワークショップ1回目  
▶KIITO



7

クリエイターと参加する  
子どもたちは初対面。各班  
に分かれていよいよちびっ  
こうべが始まります。  
全体ワークショップ1回目  
▶KIITO

8/6

8/3

シェフがつくったパスタを試食。  
味だけではなく、香りもしっかり  
覚えるように。  
シェフチームワークショップ1回目  
▶アズーリ



8/1

シェフの米山さんのお話  
に興味深々。シェフの作業を  
じっくり観察。  
シェフチームワークショップ1回目  
▶KIITO



8/26

銅鍋にドーナツのタネをそっと投入。  
一人ずつ揚げる練習をします。  
目指すは綺麗なキツネ色！  
シェフチームワークショップ2回目  
▶モンブリユ



8/23

「すだちしょうが」「ねぎみそ」など、  
それぞれが考えてきた豚饅頭に  
合うタレを試食。  
シェフチームワークショップ2回目  
▶老祥記





9/3

パインミーの具は蒸し鶏と豚の照り焼きの2種。豚肉を炒めていると香ばしい香りでいっぱい。シェフチームワークショップ2回目  
▶コムコカ



8/19

鶏つくね井の種づくり。おいしくなるよう子どもたちが交互にしっかりと練っていく。シェフチームワークショップ2回目  
▶玄斎



8/22

生地づくり、揚げ、クリームづくり、盛り付けなど、一連の作業を反復。それを見守るシェフの福本さん。シェフチームワークショップ2回目  
▶カセント



9/23

塩味、甘味、酸味、苦味、旨味、蒸留水の試薬6種を味見。自分の味覚について実験をしながら学ぶ。シェフチーム全体ワークショップ  
▶KIITO



8/20

実際に販売するクロワッサン  
ベーグルを観察し、スケッチしな  
がらロゴのイメージを考える時間。  
デザイナーチームワークショップ1回目  
▶KIITO



8/27

ユメミセの建つ場所を確認し、模  
型を使って看板のデザインや設置  
場所を考える。子どもたちの目は  
真剣そのもの。

デザイナーチームワークショップ2回目  
▶KIITO



8/20

クリエイターのアドバイスを受けて、  
子どもたち同士で意見を交わしながら  
デザインのパターンを検討中。

デザイナーチームワークショップ1回目

▶KIITO



8/27

どこに店名を入れるのか、イラスト  
を配置するのか。手と頭を使って試  
行錯誤が続く。

デザイナーチームワークショップ2回目

▶KIITO



9/17

お店を宣伝するために何が  
必要かを考えながら、看板や  
スタッフのユニフォームなどの  
アイテムを検討。こちらは  
ステンシルを使って看板を  
製作中。

デザイナーチームワークショップ 3 回目  
▶ KIITO



9/24

看板ができあがるにつれて、  
自分たちのお店へのワクワクが  
感が高まっていく。

デザイナーチームワークショップ 4 回目  
▶ KIITO



9/17

本番となる「夢のまち」オープン  
まであと少し。看板づくりも  
大詰め、文字の位置もみんな  
で相談しながら。

デザイナーチームワークショップ 3 回目  
▶ KIITO



9/24

この日の最後には、班ごとに  
完成した制作物を発表。

デザイナーチームワークショップ 4 回目  
▶ KIITO

- ①オシャレで楽しい店にする
- ②スタッフ同士のケンカはしない
- ③お客さんには笑顔
- ④はっきりした声で話す
- ⑤きじのかおりいっぱい
- ⑥おなかいっぱい

8/20

お店の設計をはじめる前に、どんなお店にしたいかイメージを書き出していく。

建築家チームワークショップ 1 回目  
▶ KIITO

8/27

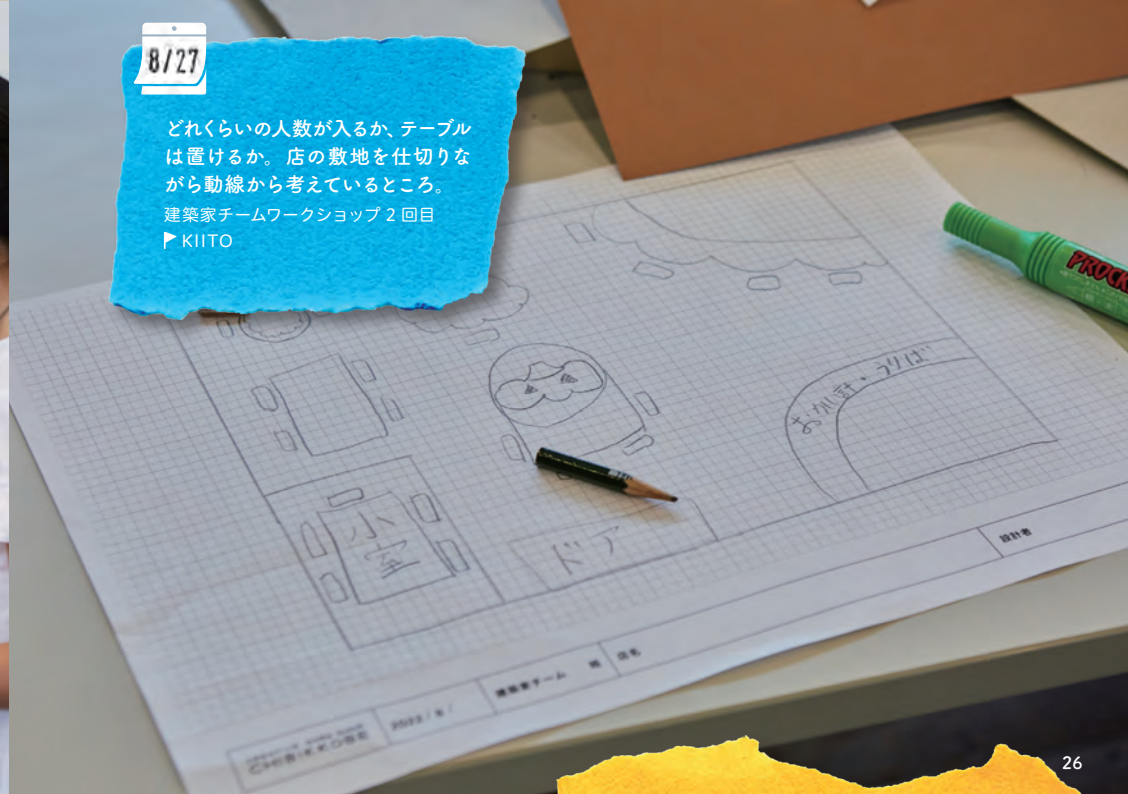
チームごとに完成した模型を、まちの敷地シートに置いてみて発表。夢のまちが見えてきた。建築家チームワークショップ 2 回目  
▶ KIITO



8/27

どれくらいの人数が入るか、テーブルは置けるか。店の敷地を仕切りながら動線から考えているところ。

建築家チームワークショップ 2 回目  
▶ KIITO



8/20

まずは自分の身体を測って、建築の基礎となるスケール感を学ぶ。

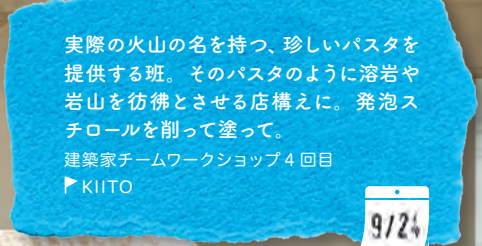
建築家チームワークショップ 1 回目  
▶ KIITO





8/27

大きな丸いドーム型の骨組みは屋根のベース。みんなで持ち上げてユメミセをつくっていく。  
建築家チームワークショップ 2 回目  
▶ KIITO



実際の火山の名を持つ、珍しいパスタを提供する班。そのパスタのように溶岩や岩山を彷彿とさせる店構えに。発泡スチロールを削って塗って。  
建築家チームワークショップ 4 回目  
▶ KIITO

9/24



宮大工の菅野さん直伝、木組みを上手に利用。技法も工具の使い方もしっかり教わって、姿勢も様になっている。  
建築家チームワークショップ 4 回目  
▶ KIITO

9/24



9/24

建築家チームもラストスパート。お店ごとに建物のデザインは様々。  
建築家チームワークショップ 4 回目  
▶ KIITO

10/8

色塗りや組み立てなどの仕上げ作業に。お店の中の家具や装飾も全て手作り。

全体ワークショップ 3 回目

▶ KIITO



10/8

建築家チームがつくりあげたユメミセに、デザイナーチームが考えた看板を設置。ドキドキする瞬間。

全体ワークショップ 3 回目

▶ KIITO

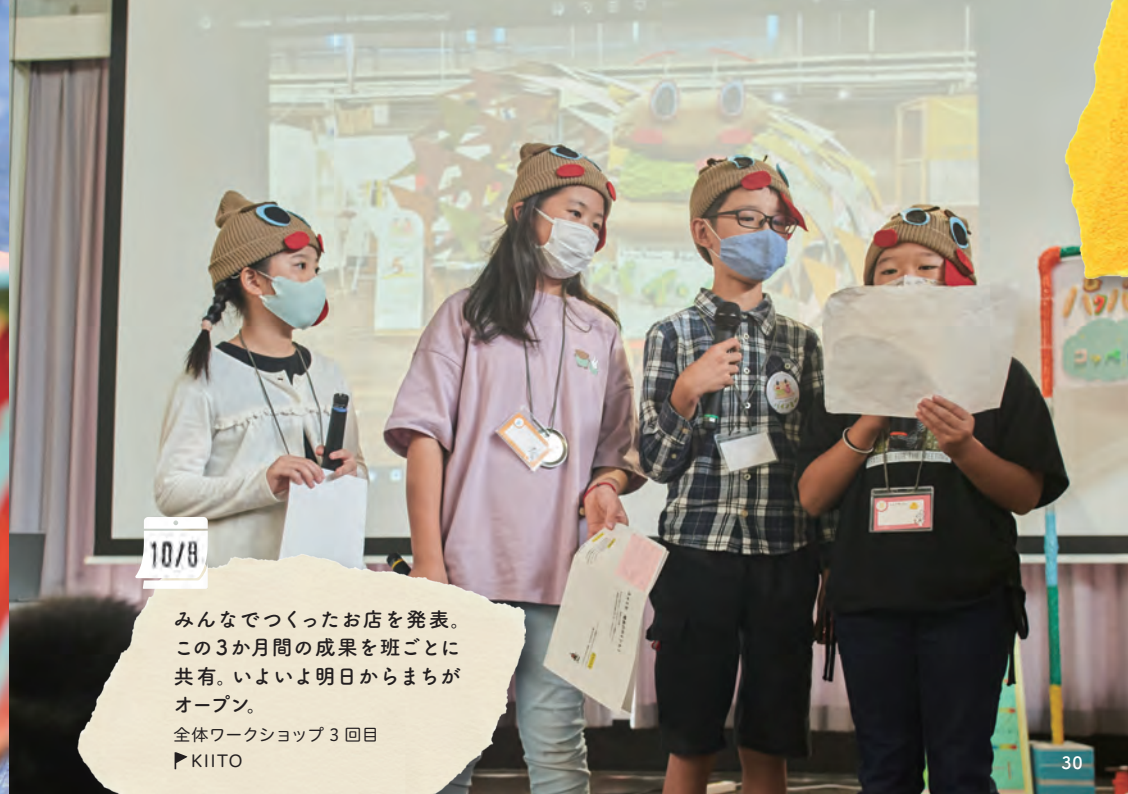


10/8

みんなで作ったお店を発表。この3か月間の成果を班ごとに共有。いよいよ明日からまちがオープン。

全体ワークショップ 3 回目

▶ KIITO





# 完成したユメミセ

店のロゴ、看板、建物、什器、  
そして提供するフードまで。  
個性あふれる10軒の店が誕生。

ハッピー☆ブラウン



提供メニュー：ドーナツ



パスタストーリーリア

提供メニュー：リガトニのアマトリーチェ風

コンキリエヴェスヴィオ



提供メニュー：ラグージェノベーゼパスタ

ふたこの宝石スイーツ  
ボンボロニ



提供メニュー：ボンボロニ



はらぺこたちよっぴい

提供メニュー：豚饅頭

パクパクココロココッペパン



提供メニュー：コッペパンサンド



スウハと15人のきょうだい

提供メニュー：クレープ



とりつくね亭

提供メニュー：鶏つくねの照り焼き丼

にこにこまんぷくサンド  
パインミー



提供メニュー：パインミー



クロかぼカフェ

提供メニュー：栗マロンかぼちゃのクロワッサンペーグル

## ちびっこうべ論



## 初開催から10年、 「ちびっこうべ」に関する一考察。

デザイン・クリエイティブセンター神戸 センター長  
永田宏和

KIITOのスタッフから「永田さんから見た『ちびっこうべ』についてコラムを書いてもらえませんか」と頼まれた時、正直困ったなぁと思った。なぜなら「ちびっこうべ」は文字通り「子どもの夢の神戸のまち」なのだが、現実のまちがそうであるように「ちびっこうべ」も2012年の初開催以来、進化、成長を続けていて、もはや簡単には言い表せない壮大なプロジェクトになっているからだ。これはよわったと正直思ったが、その一方で、初開催から10年経ったこのタイミングで、発案者である私自身が「ちびっこうべ」について考察し、その本質に迫ることができれば、とても意味のあることなのではないかと考えるに至った。そのために、まずこのプログラムを私自身がどのように捉えているのかを整理し、次に、このプログラムが果たしている役割とそこから生まれている成果について語ることにしたい。

まず最初に「ちびっこうべ」を私がどのように捉えているかというテーマについてだが、これに関しては、すでに何百回と行っている講演会の場で「ちびっこうべ」を表現する際に使っている代表的な言葉を紹介したい。

最もよく使っている言葉は「夢」である。「ちびっこうべ」はワークショップに参加する子どもたちにとっては間違いなく「夢」のまちなのだが、この「夢」は彼らだけが独占しているものではない。その子どもたちを支援する建築家やデザイナー、シェフといったクリエイターにとっても「夢」であり、そのワークショップをサポートしている高校生や大学生、社会人といった多様な世代のサポーターにとっても「夢」なのである。そのいわば「みんなの夢のまち」を何も無いところから協働して「つくる」ことに大きな意味があると感じている。



「みんなでつくる夢」。それは、昔から地域で大切に守られながら開催されてきた「祭り」にも似た感覚を覚える。つまり「ちびっこうべ」は創造教育をテーマにした「祭り」だと言い換えることもできる。「祭り」はみんなでつくて、みんなで楽しむもの、それはそのまま「ちびっこうべ」にも当てはまる。

もう一つ、「ちびっこうべ」を表現する時によく使う言葉がある。それは「お皿」だ。「ちびっこうべ」は大きなお皿のようなものだ。そのお皿の上にはいろんなものがのっかっている。たくさん子どもたちが参加し、その子どもたちをサポートするたくさんのクリエイターやサポーター、協力企業もいる。いろんな立場や境遇の人たちが「子どもの夢のまちをつくる」という共通の夢のために垣根を越えて「ちびっこうべ」という大きなお皿にのっかっている。このお皿はとても充実していて、最高だ。私流に言えば「これ以上のお皿は二度とつくれない史上最高のお皿」なのである。

次に「ちびっこうべ」が果たしている役割とこのプログラムによって生みだされる成果について述べたい。

果たしている役割については、細かく見ると把握できないくらいたくさんの役割があるのだが、ここでは俯瞰して、私が感じている最も重要な役割について述べたい。それは、「つなぎ」である。大きなお皿の上に様々な立場の人たちがただ単にのっかっているだけでなく、彼らは有機的につながっているのである。子どもたちとクリエイター、子どもたちとサポーター、クリエイターとサポーター、クリエイター同士、など。SNS全盛の時代、パソコンの前にも人と簡単につながるように思いがちだが、それは違う。つながっているように思っているだけで本当の意味ではつながっていない。心と心が通い合うような生きた関係ではつながっていないのだ。そんななかで「ちびっこうべ」の現場では、様々な立場の人たち同士が生きた関係で、しっかりとつながっている。それはとても豊かだ。その豊かなつながりは、「子どもの夢のまちを共に作る」という共通のビジョン＝夢を共有しているからこそ生まれている。同志ならでの豊かなつながりなのだ。

そして、この豊かなつながりから、KIITOや神戸で、素晴らしい成果が次々と生み出されている。「ちびっこうべ」に参加しているクリエイターたちが、KIITOの他の社会貢献事業に協力したり、教育や防災など神戸市の様々な事業に貢献したり、とその成果は数えきれない。その豊かな成果の一つが、



KIITOの事業で、男性高齢者の社会的な孤立という課題にアプローチしたプロジェクト「男・本気のパン教室(通称:パンじい)」である。神戸はパンのまちで、「ちびっこうべ」にも毎回複数のパン屋のシェフが参加している。そんな、「ちびっこうべ」で生まれたシェフたちとのつながりから生まれたのがこの事業である。パン教室でプロ級のパンの製造技術を学んだ男性高齢者たちは、その後、地域の様々なイベントで活躍し、引く手数多になるほどの充実したセカンドライフを送っている。以前はやることなく家でテレビばかり観て、家族に文句ばかり言われていたおじいちゃんの日常生活が一変するのだ。彼らには行動変容まで起こっている。こうした画期的な社会貢献事業

には「ちびっこうべ」で培われた信頼関係をベースにした強いつながりがある。子どもたちを対象にした「ちびっこうべ」で生まれたシェフとのつながりが、男性高齢者を対象にした新たな社会課題解決型のプロジェクトで新たな成果を生んでいるのである。

また、2012年の開催から10年経った今だからこそ見えてきた成果もある。参加する側から、今度は自分が支える側になりたいとサポーターとして関わってくれるようになった子、シェフチームに参加した経験から料理の道を志し、実際にパティシエとして働き始めた子など、「ちびっこうべ」の経験が子どもたちの中にどのよ

うに根差していったのかが感じられるエピソードが聞こえてきている。これらの成果は他の分野でも増え続けており、神戸のまちを元気にしている。それこそが、「ちびっこうべ」がもたらしてくれる本当の成果だと私は感じている。



### 永田宏和

神戸を拠点に、防災や教育、まちづくりなど様々な分野の社会課題解決に取り組む。2012年8月よりデザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO)副センター長、2021年4月よりセンター長を務める。

## 創造性も学びも、とにかくなんだか語りづらい。 でもだからといって歩みを止めていいわけでもない。

GAKU 事務局長  
熊井晃史

創造的な学びの場をつくること。それを仕事に20年くらい努めてきました。でも、なんだかずっと「創造的」「学び」という言葉を大切にしたいなと思いつつも、そこに居心地の悪さも感じていました。

創造性というものは、その程度を測ろうとして人を選別したりするものでもないでしょうし「クリエイティブ溢れるイノベティブなアイデアを！」なんて迫られたら正直とても疲れてしまいます。創造性というものは誰もが既に手にした状態でこの世に生まれてきているのであって、それをフルスイングできる環境や機会があるかないか。そういうところに着眼が必要であろうと感じます。創造性というものの語り方への困惑をエンジンに活字を読み漁っていた時期に救われたのが、写真家である中平卓馬氏の次のような言葉でした。

“創造とはけっして無から有を生ぜしめることではない。与えられた「場」、あるいはみずから選びとった「場」をいかに生き通すか、それが創造である。”  
（『なぜ植物図鑑か』より）

う～ん、しびれました。しっかり「生き通す」ことをしようとしている人からは、それがどのような仕事であれ凄みを感じます。だからこそ、その人が寄せている興味や関心に、こちら子どもたちも次第に吸い寄せられます。

学びというものの捉え方も、随分と窮屈に思えてしょうがありませんでした。時間的には学生時代、空間的には学校や塾、関係的には先生と生徒、と。



いつでも、どこでも、誰でも。学びという営みは本来ひらかれているはずだと思っていました。できなかったことができるようになっていく。それはとても喜ばしいこと。同時に「できなさ」をも肯定するような学びのあり方はないだろうかと思っていました。なんだかこうやって振り返ると、つくづく悩んでばかりだなと自分でも少し呆れてきますが、実際のところあくぐねてもがいてジタバタし続けています。とにかく随分と救われたのが、認知心理学者である佐伯胖氏の次のような言葉でした。

“学ぶということは、予想の次元ではなく、むしろ希望の次元に生きるということではないだろうか。「こういうことが、いついつまでにできるようになる」ことを目的とするのではなく、いつどうなるか、何が起るかの予想を超えて、ともかくよくなることへの信頼と希望の中で、一瞬一瞬を大切に、今を生きるということのように思える。”

（『子どもと教育 「学ぶ」ということの意味』より）



う～ん、しびれました。予想というより希望。こうなったらいいな、あんなにいいなと思えること。わからなさに思いを委ねられること。人や社会や未来に対する信頼が育まれているということ。そういった「希望の次元」での営みが広がる現場では、そこに居る人達の目に力が宿っているように感じます。そういった眼差しを見ると本当に嬉しいですし、自分もそうありたいと思います。

ああ、生まれてきて良かった。そう感じることができたり、後から振り返って思い返せたりすることができる体験。今は、それを「創造的な学び」と呼ばたいという考えに至っています。それは、高揚感をともなうものでもありませんし、或いは静かにしっとりとじんわりくるものでもあるかと思えます。そりゃあ生きてると、いろんなことがそれぞれにあるし迫ってきます。でもやっぱりみんながみんな幸せにならないうけない。絶対。と、大風呂敷を広げたくります。じゃあどうするの？ という問いを突きつけられると正直ちょっとオロオロする自分もいます。そういうときに、誠実に拓いていこうとするプロジェクトの存在には勇気づけられます。その一つが「ちびっこうべ」でした。

なんだかわからないけど腹の底からワクワクしちゃう。喜んでくれる誰かの顔が浮かんだらつつい腕まくりしちゃう。気がついたら我を忘れて没頭しちゃう。きっと、そういう気持ちが流れているのだと思います。それって最高ですよ。言葉を多くかわさなくても目と目があったときになんとなく通じ合っちゃう。後ろ姿を見るだけで何かを感じちゃう。逆に、思わず言葉が溢れてきちゃう。あれよかったよね、これいいよねと、臨場感のある会話が広がっちゃう。きっと、そういうコミュニケーションやインスピレーションが訪れているのだと思います。それも最高ですよ。



そういったシーンでは、子どもと大人の区別もあまりないはず。子どもたちはおそらく子どものため「だけ」にある機会は息苦しいはず。自分のために犠牲を払ってくれるよりも、一緒に楽しんでくれたり何かを生み出してくれたりする大人を求めているはず。それに、大人が生き生きとしている様子やその後ろ姿を見て、この社会で生きることに関心したいのだと思います。だから、僕も「希望の次元」で「生き通す」ことをしたいと考えています。

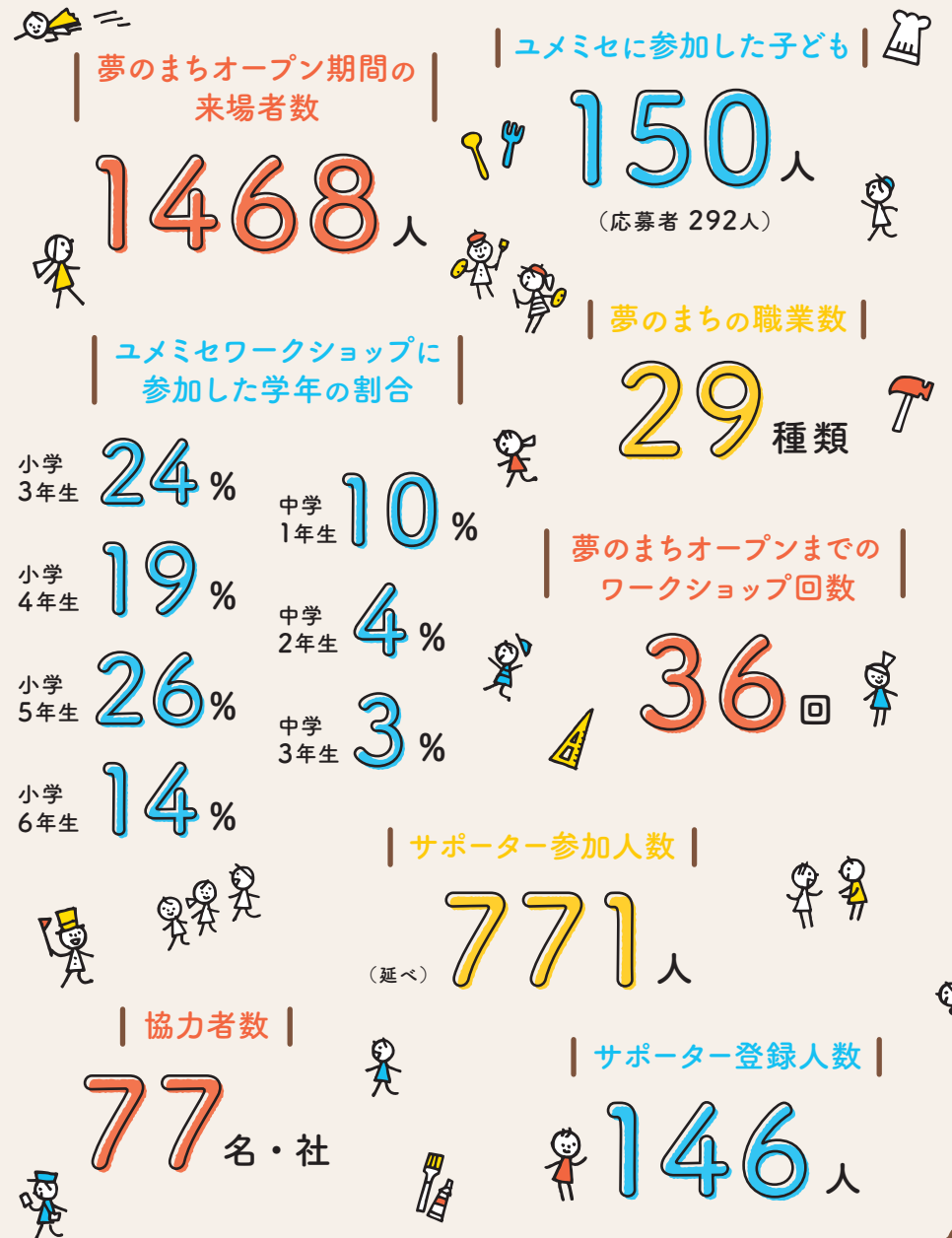
建築家のルイス・カーンによると、良い都市とは、「その通りを歩いているひとりの少年が、彼がいつの日かになりたいと思うものを感じとれる場所ではなくてはならない」そうです。「ちびっこうべ」って、まさにそういった経験や都市を生み出すための取り組みですよ。ぜひまた遊びに行かせてください！

### 熊井晃史

渋谷 PARCO に拠点を構える、10代を対象とした学びの集積地「GAKU」事務局長。学芸大こども未来研究所・教育支援フェロー。子どもたちが創造し、表現する環境づくり、教育の現場に携わる。2022年開催のちびっこうべレクチャー「子どもと学びの哲学—多彩な未来をつくる教育とは？」のゲストとして登壇。

# DATA

数字で見る2022年の「ちびっこうべ」



## 「ちびっこうべ」の現場より。

### 課題を乗り越える子どもたちの力強さを。

デザイン・クリエイティブセンター神戸 企画事業スタッフ

三好天都

2022年秋、4年ぶりの開催となった「ちびっこうべ」の幕が閉じました。約3ヶ月の期間をかけて子どもたちや様々なクリエイターがひとつのまちをつくっていく。そしてそのまちで活動する。その過程の中には、その場・その時に関わった人しか体験できない、学びがたくさん詰まっています。今回は、「ちびっこうべ」を見届けた担当者として、「ちびっこうべ」2022を振り返っていただきたいと思います。

まず初めに感じたことは、「ちびっこうべ」というプログラムに対する期待値の高さでした。ワークショップがスタートする前から「今年も楽しみにしています」「開催を待ち遠しく思っていました」と声をかけてくれたサポーターさんやクリエイターさんの言葉に何度も励まされました。それは、10年継続してきたからこそその価値だと感じます。それだけ「ちびっこうべ」が愛されてきたプログラムなのだ実感する機会でもありました。

10年続けることができたからこそその変化も生まれてきて、これまでの「ちびっこうべ」に参加してくれていた子どもたちが、高校生や大学生になり、今度はサポーターとして「ちびっこうべ」に関わってくれていることも少なくありません。

その動機は「ちびっこうべが楽しかったから」と、まっすぐにその時の体験を受け止めてくれていた結果として出る言葉ばかりでした。子どもたち自身が参加した時に感じていた「夢のまち」の課題に対して、子どもでも大人でもない自分たちならではの視線で受け止めていく姿を、とても心強く感じていました。

次に感じたのは、「ちびっこうべ」のまちをつくりあ



げるための課題の多さと、それを乗り越える子どもたちの力強さです。「ちびっこうべ」の夢のまちオープンが新型コロナウイルス感染症の対策として、これまで設けていなかった人数制限を行い、事前の申し込み制で実施しました。これまでの半数以下の人数でオープンした夢のまちでは、私自身が想定した以上に課題だらけでした。

まず、参加する子どもの数が少ないのでキート（「ちびっこうべ」内の通貨）がまちの中にあまり流通せず、なかなかユメミセの商品が売れず、そしてお店の商品が売れないので子どもたちのお給料も少なくなってしまう。という負の連鎖を生んでしまいました。運営側としては「しまったな…」と思いながら子ども

たちの様子を見てみると「もっと売れるためにポスターをつくろうよ」

「でも、ポスターをつくとお店のお金を使ってしまい、ほかに方法はないかな…」とお店の中で翌日に向けた作戦会議が行われていました。子どもたち自身で、課題に対してどうすればいいのか考える。まさに「学びの瞬間」がその場で起きていることを目の当たりにしました。最終日にはユメミセ10店舗すべての料理が完売。子どもたちのやりきった満足そうな表情を見て、改めて子どもたちの考えや可能性を信じてみることの大切さを感じました。

…などと、エピソードを語り始めるときりがないのも「ちびっ

こうべ」の特徴で、関わるチームや子どもたちによって、いろいろ

な課題の向き合い方やまちでの楽しみ方が見られます。全体を見ている中では気が付かなかった、それぞれの「ちびっこうべ」があるはずで、その体験や学びこそが「ちびっこうべ」が愛されている所以なのかなと思います。



### 三好天都

「ちびっこうべ」をはじめ、子どもの創造的な学びに関する事業を中心に様々な企画・運営に携わる。ほかにも、デザインやものづくりを紹介する「Designers」「ものづくりワークショップ」などのシリーズプログラムも担当。

# ユメミセ 協クリエイター



# まちのお仕事 協クリエイター



### パスタ ストーリア

**奥本浩史** アランシェーテ **中田昌邦** ナカタマサクニ デザインオフィス

**西山まさき** **塩見綜一郎**

### ハッピー☆ブラウン

**林周平** パティスリー モンブリュ **前田基行** COMMAGRAM. **MAYA M8**

### パクパクココロコッペパン

**米山まゆみ** トースター **川上 真誠** クラウド アーキテック **倉奥智** kuyo design works.

### とりつくね亭

**上野直哉** 玄斎 **畑友洋** 畑友洋建築設計事務所 **近藤聡・田村蓮** 明後日デザイン制作所

### はらぺこたちよっといで

**曹祐仁** 老祥記 **桑原宏明・大塚夏子** 日々工作隊

**サタケシュンスケ/ひととえ** 一二三かおり

### クロかぼカフェ

**壺井豪** ケルン **山極博史・杉島郁子** うたたね **今津幸司** タクノマ

### スウハと15人のきょうだい

**加古拓夫** アノニム **阿曾実実** 阿曾実実建築設計事務所 **赤山朝郎** Office T

### にこにこまんぷくサンド バインミー

**古賀智晶** コムコカ **殿井環・芦田奈緒** 殿井建築設計事務所 **伊藤奈緒子・石田祐基** GK京都

### ふたごの宝石スイーツ ポンポローニ

**福本伸也** カセント **菅野勝友** きつねもり **秋松太地** 融点株式会社 おおたゆい

### コンクリエヴェスヴィオ

**小崎哲也** Pizzeria Azzurri **高濱健嗣** 高濱健嗣建築設計事務所 **時岡佑太** rashisa inc.

- 市役所**
  - 神戸市企画調整局参画推進課
- 病院**
  - レッドベアサバイバルキャンプ
- 郵便局**
  - 株式会社竹尾
- 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
- デコレーションスタジオ**
  - 内藤ひろみ / 株式会社モモカンパニー
- 写真館**
  - 忠住真至 / 株式会社アイデアグラフ
- 映画館**
  - 林未来・藤森みわこ・江口由美 / 元町映画館
- ゲームセンター**
  - VIVIWARE株式会社
- 図書館**
  - 神戸市立三宮図書館
- デザイン工房**
  - 黄武驥 / bk.works
  - 井上敦教 / まごころデザイン事務所
  - 藤原幸司 / 4S DESIGN
  - 平田由里子 / multinos
  - 藤野朋子
  - 株式会社姫路モトヤ
  - キンコーズ・ジャパン株式会社 三宮店
- 家具工房**
  - 山極博史・杉島郁子 / うたたね
- 洋裁工房**
  - 洋裁マダム
- カフェオレ屋**
  - 上野真人 / 株式会社LANDMADE
- タビオカ屋**
  - リン シェ / 小宇宙食堂
- パン屋**
  - 西川功晃 / サ・マーシュ
- 地球をまもろう! 温暖化とめ隊**
  - 神戸市環境局環境創造課
- ゆめのまちプランナー**
  - 田中裕一 / かたちラボ
  - 西怜香 / 株式会社ぬえ
  - ちびっこうべ卒業生のみなさん
- スポーツジム**
  - 株式会社アシックス
- ラジオ局**
  - 株式会社ラジオ関西
- テレビ局**
  - 読売テレビ放送株式会社
- そざい屋**
  - さくまはな
  - 神戸芸術工科大学 アート・クラフト学科学生チーム
- ニット工房**
  - ガーナ・片野坂翔 / ニットなアイツ

## 【ユメミセワークショップ企画運営サポート】

- シェフチーム 坂本萌美 / □福塾
- デザイナーチーム 和田武大 / デザインヒーロー
- 建築家チーム コイクシホコ / ウズラボ
- 接客研修 太田陽子 / 株式会社大丸松坂屋百貨店 大丸神戸店

## 【「ユメミセ」および「まちのお仕事」以外でご協力いただいた方】

- まちづくりワークショップ**
  - 小野良太 / MAQ LAB KOBE
  - 今村謙人 / カモメ・ラボ代表、合同会社ルツボ代表社員
- 会場設計**
  - 株式会社ティーハウス建築設計事務所
- 会場施工**
  - 株式会社POS建築観察設計研究所
- 撮影映像**
  - 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
- 撮影写真**
  - 伊東俊介・伊東かおり・山本みなみ / いう写真
  - 坂下丈太郎 / 写真屋じょうちゃん
- 広報制作物**
  - 近藤聡・田村蓮 / 明後日デザイン制作所
  - 前田健治 / mém
  - サタケシュンスケ / ひととえ
- ちびっこうべまつり**
  - tupera tupera



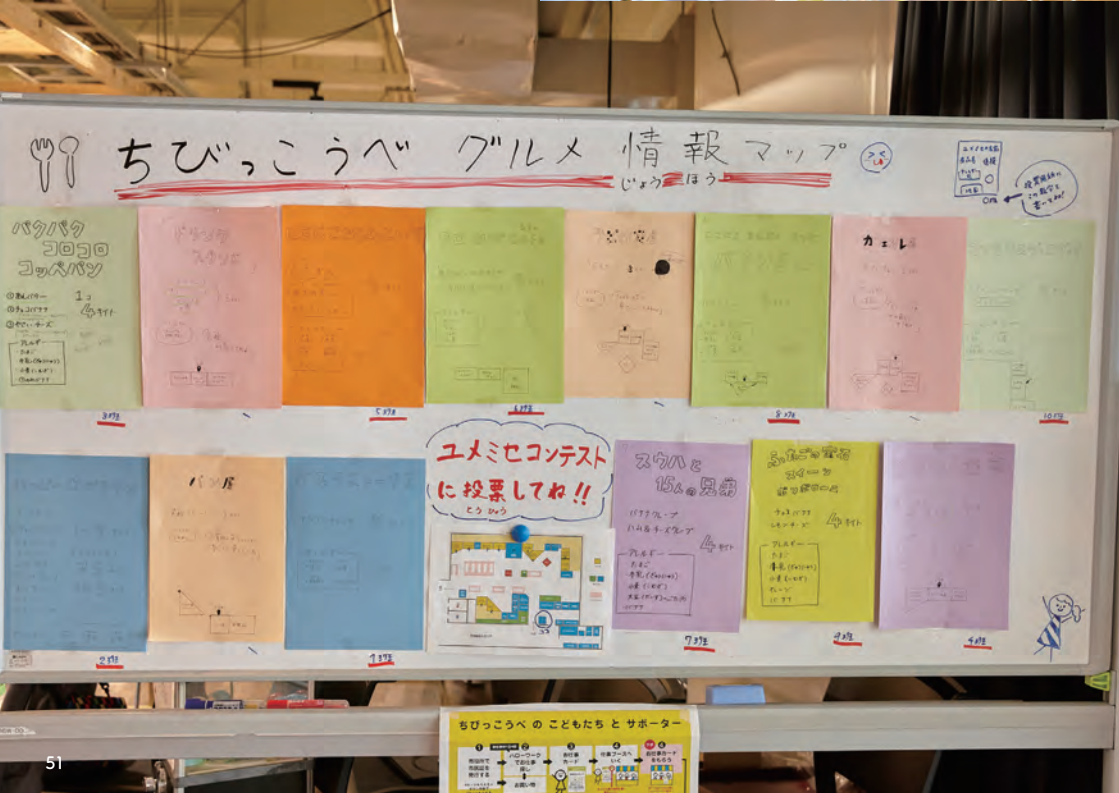
夢のまち、  
名場面











3回連続  
伊勢料理の  
店担当して  
...すげえ  
(自まんか)



バリバリ  
しとり



うまい

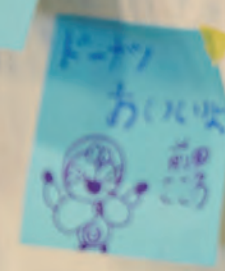
ホントだよ  
おいしい

はんかた  
けど、な  
なおりで  
きた!

76-70  
4-037  
478  
なりん

2回

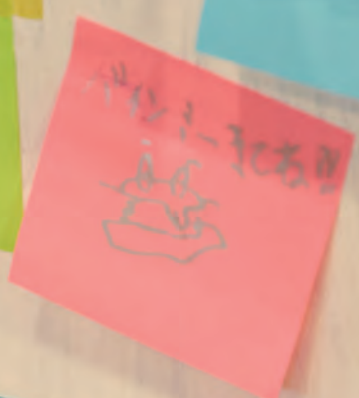
おいしい



バズってる!!

まて!  
とりかね井  
おいしいよ!

ドーナツ味  
なしてもおい  
しい



ケーキ  
おいしい

おいしい



おいしい  
おいしい

おいしい

おいしい

おいしい  
(=^o^=)

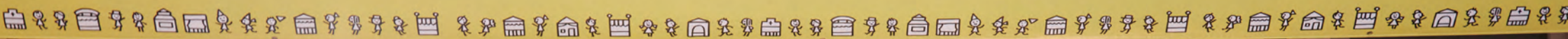
おいしい  
おいしい







# ちびっこうべ 子どものまちゲート



## CREATIVE WORKSHOP ちびっこうべ 2022 事業概要

日程：2022年6月30日（木）  
～10月23日（日）  
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：小学3年生～中学3年生  
参加：無料  
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：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、  
Kiss FM KOBE

## CREATIVE WORKSHOP ちびっこうべ2022 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  
編集：竹内厚 (Re:S)  
デザイン：Neki inc.  
イラスト：サタケシュンスケ (ひととえ)  
写真：伊東俊介、伊東かおり、山本みなみ  
(いとう写真)、坂下丈太郎 (写真屋  
じょうちゃん)  
発行日：2023年3月  
発行：デザイン・クリエイティブセンター神戸  
〒651-0082 神戸市中央区小野浜町1-4  
E-mail: [chibikkobe@kiito.jp](mailto:chibikkobe@kiito.jp)  
WEB: <https://kiito.jp/chibikkobe/>

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。  
©2023 Design and Creative Center  
Kobe All rights reserved.





## 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組むための、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、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。



ちびっこうべに関わる大人たち一同（2012年12月）

