



CHIBIKKO BE 2016

DOCUMENTARY BOOK

子どものまちは、神戸の未来。





知る、考える、つくる、伝える
で、未来をもっと明るい方へ。

これからの時代、
さまざまなことにクリエイティブ（創造性）が必要だ、と言われています。
それは、子どもにも大人にも。

2012年より、世代や職種を超えて交流する拠点となり、
「みんながクリエイティブになる。」をモットーにする「KIITO」は
神戸のさまざまな地域でクリエイティブを育むための
プロジェクトを行っています。

そのプロジェクトの1つが「ちびっこうべ」。
ちびっこうべが考えるクリエイティブとは
「知る、考える、つくる、伝える」というプロセスで育む力のこと。
子どもはもちろん、サポートする大人もクリエイティブを育み
未来をもっと明るくできるように。
ちびっこうべは、そのきっかけです。

この本は、ちびっこうべ2016を通して、
ちびっこうべが大切にしていることを伝えるためのもの。
バラバラとめくりながら、興味をもってもらい、共感していただけたら
ぜひ、ちびっこうべ2018で、ご一緒しましょう。



CONTENTS

- P5 ちびっこうべとは?
- P9 スケジュール
- P11 まず初めに知って欲しいこと
- P15 ちびっこうべの素
- P49 夢のまちタウンマップ
- P50 データで見るちびっこうべ
- P51 ユメミセ協力クリエイター
- P54 協力クリエイター・企業・団体
- P55 ちびっこうべ2016の活動記録
- P59 子どもたちの声

WHAT'S CHIBIKKOBÉ?

ちびっこうべとは？



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、神戸を中心とした小学3年生から中学3年生までを対象に開催している体験型プロジェクトです。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。

PRoGRAM

子どもも大人も学べる4つのプログラムで構成

YUME No MACHI

夢のまち



40種類以上の仕事をはじめ、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変な機会もあります。



MACHIDUKURI PRoGRAM

まちづくりプログラム

「まちづくりプログラム」は、子ども対象の「まちづくりワークショップ」と、大人対象の「まちづくりゼミ」で構成。まちづくりワークショップは、オープン直前の夢のまちを舞台に、最後の仕上げを大工や建築家、デザイナーと一緒に行ったり、夢のまちオープン当日のまちの仕事を事前にプロから学んだり。まちづくりゼミは、10月に開催される「夢のまち」をもっと楽しくするための仕組みや仕事を考えるというもの。ワークショップを経て、夢のまちでのいろいろな仕事のサポートなどを行います。

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15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。



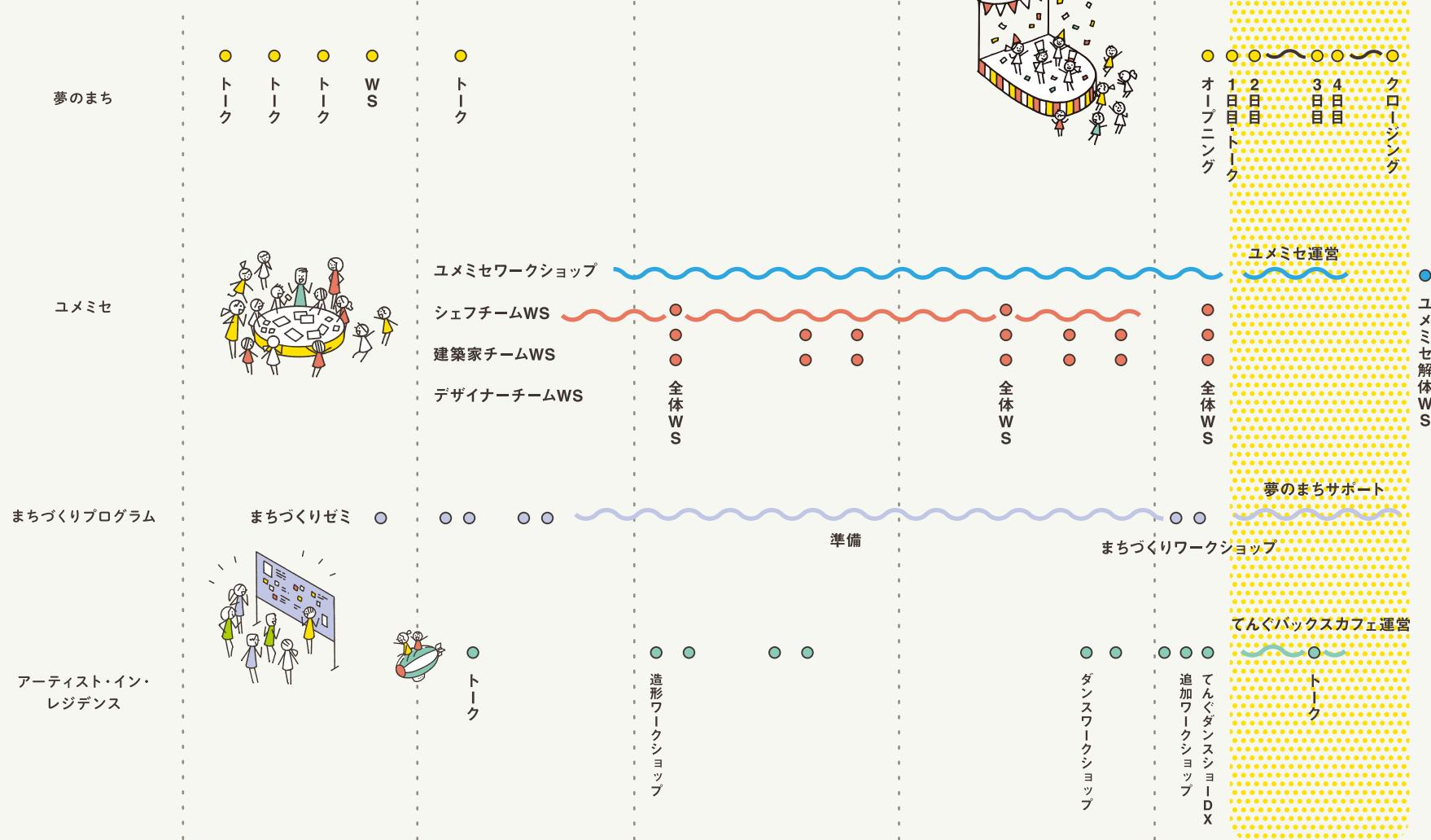
ARTIST IN RESIDENCE

アーティスト・イン・レジデンス

KIITOでは毎年、アーティストを一定期間神戸に招き、神戸のまちや人との交流からインスピレーションを得て作品制作をしてもらう「アーティスト・イン・レジデンス」プログラムを展開。2014年から、ちびっこうべ開催年には子どもの創造力を作品制作の重要な要素とするアーティストを招いています。舞台を「神戸のまち」から「ちびっこうべのまち」として、子どもたちと共同制作することで、お互いに刺激し合い、どこにもない経験や作品を生み出そうとする試みです。

SCHEDULE

ちびっこうべは5ヶ月間
さまざまなことが同時に進行



ちびっこうべについて まず初めに知って欲しいこと



永田 宏和
デザイン・クリエイティブセンター神戸
(KIITO) 副センター長

ちびっこうべがどのようにして始まり、どんな想いが込められ、何を大切にしているのか。
まず初めに知って欲しいことを、ちびっこうべプロデューサー永田宏和が紹介します。

ちびっこうべはドイツ生まれ、神戸育ち

子どもたちの創造性を育むための学びの場「ちびっこうべ」。誕生のきっかけは、ドイツの「ミニ・ミュンヘン」という子どもだけ小さな都市を運営する取り組みを知ったことです。すでにミニ・ミュンヘンは30年以上の歴史があり、そのプログラムは日本に渡り「子どものまち」という名で、全国各地で開催されていました。私がもし、ミニ・ミュンヘンを日本で開催するのなら、ものづくりのノウハウや知識をプロから学び、ゼロからつくってみるということに重きを置いた「子どものまち」にしたいと思っていました。

その想いをより強くさせ、今のちびっこうべに大きな影響を与えたきっかけとして、KIITOができる前に私が関わっていた2つのプロジェクトがあります。1つ目は、ちびっこうべの「ユメミセ」の元にもなっている建築家と子どもたちが一緒に夢の家について考え、その模型をつくるワークショップ「ユメイエ」。もう1つが神戸の摩耶山を舞台に、子どもたちがアーティストとのふれあいを通じて森を感じてクリエイティブなアクションをするワークショップ「Nature Art Camp」。どちらのプログラムも社会で活躍するプロが関わり、彼らのようなクリエイティビティあふれる方々から、子どもたちが学ぶという体験を大事にしていました。

そういった経験から、神戸で「子どものまち」のプログラムを行うのであれば、子どもたちが自由気ままにまちをつくるのではなく、しっかりとプロから学びながら一緒につくることを大事にしたいという、ちびっこうべの原型が形づくられていきました。

ちびっこうべと KIITO について

KIITOは神戸市がユネスコ創造都市ネットワークのデザイン都市に認定されたことから、その創造の拠点として、旧生糸検査所を改修し、2012年8月にオープン。

2010年、まだKIITOがオープンする前に、この建物の見学へ行ったとき、1,500m²を超える大きなホールを見て、ずっと構想として温めていた「神戸ならではのミニ・ミュンヘン」がここならできると思いました。そもそも、「子どものまち」をつくるには、屋内の相当広い場所が必要なのです。

さらに、協力者のクリエイターが増えてきたことも、ちびっこうべ開催の背中を押してくれた理由の1つ。神戸で行うさまざまな事業をきっかけに神戸のシェフや建築家、デザイナーたちと出会いました。ずっと構想はあったので、お会いする方に「子どものまち」のプランを説明し、共感いただき、どんどん仲間が増えていって、実現が可能な段階へ。本場の「ミニ・ミュンヘン」が靴屋や大工など、さまざまな分野のマイスターが関わっているということも参考にしながら、神戸では私たちが特にシェフとの関係性が深かったという背景から、子どもたちがクリエイターと協働するプログラムは「神戸ならではの食のお店」をテーマにすることになりました。そして2012年、KIITOのオープニングイベントとしてちびっこうべは第1回目の開催を迎えます。

KIITOは「みんながクリエイティブになる。そんな時代の中心になる。」という想いで、神戸の子どもからお年寄りまでさまざまな人や世代が交流し、そこから生まれるアイデアや工夫で、神戸をよりよくしていくことがミッションとなっています。その想いを実践でき、多くの方々を巻き込むことができるちびっこうべはKIITOならではの代表的なプロジェクトの1つです。



ちびっこうべが実践する創造教育

ちびっこうべには「創造教育の考え方」が根底にあります。それは決まっている1つの答えを出すのではなく、ゼロから「想像力」を働かせながら、アイデアを出し合い、企画を立ち上げて、デザインやアートといった「創造力」を導入して形にし、それを実践することで多くの学ぶこと。神戸で取り組んできた「ユメイエ」や「Nature Art Camp」も同じ想いでつくられたプログラムでした。このようなプログラムでは、自分の想い通りにいかなかったことや最後まで自分の想いが形にならなかしたことなどが頻繁に起こります。そこで大事なのが結果にこだわるのではなく、子どもたちに寄り添い、そのプロセスを評価してあげること。そのことこそが創造教育の原点だと考えています。子どもたちに寄り添う大人が、ふだんから試行錯誤しながらゼロからものを生み出すクリエイターなら、創造教育をより深く伝えることができ、学校でもなかなか体験できない機会を生み出すことができると言じています。

そして、もう1つ重要なのがクリエイターだけではなくさまざまな大人、そして学年の違う子どもたちが同じ場所で同じ時間を過ごすということ。子どもだけの想像力の範囲内でできることや1人でできることには限界があるので、ちびっこうべを通じて年齢や所属のちがう様々な人とコミュニケーションが図れれば、自分1人では思いつかなかっただけのアイデアが生まれることも体験から学んで欲しいと思いました。さらに、多くの人と一緒につくれば、想像をはるかに超えた魅力的なものができあがることも。ちびっこうべは子どもはもちろん、大人にとってもふだんできない体験ができる「場」です。ちびっこうべで本物の創造教育に触れ、生きたクリエイティブを育んだことで「子どものまちは、神戸の未来」とうたっているように、これからの中の神戸はもちろん、日本の未来をもっと明るくできる人材が育ち、将来活躍してくれればと思っています。



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、育っていく。
- 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 素

MOTO

多種多様な切り口で語ることができるちびっこべ。その中から、大切な想いやプログラムの中身、印象的なエピソードをまとめたのが、この「ちびっこべの素」。さながら、1品の料理がさまざまな素材、調味料、そして調理法でつくられるように、ちびっこべの醍醐味を1つひとつ味わっていただければと思います。

ちびっこべを紐解く
6つのカテゴリー



基本のこと



夢のまち



ユメミセ



アーティスト・
イン・レジデンス



サポーター



保護者

1 まずは、知る



基本のこと



子どもはとても柔軟で、時には大人の想像を超えた発想をすることもありますが、決して引き出しが多いわけではありません。子どもの可能性を広げるという意味でも「知る」ということは、とても重要です。シェフから子どもたちが体験したことのない味の料理を、建築家からなかなか目にすることのない世界中の建物を、デザイナーからふだん見かけるデザインの背景を。ちびっこべでは、自分たちの世界を広げるために「知る」ことから始めます。ちびっこべ憲章にある通り、まずは「知る」、そして「考える」「つくる」「伝える」というプロセスを大切にしているプロジェクトです。

ちびっこべの素

2 学校とは違う学びにふれる



学校の授業やテストにはほとんどの場合、決まった答えがあります。しかし、社会に出て求められるのは正解がない問いへの試行錯誤。ちびっこうべは正解がないことを考え、悩みながらもチャレンジできる機会を提供しています。特にクリエイターと一緒にお店をつくる「ユメミセ」プログラムは「他人の意見を聞き、自分の意見を言うこと」「みんなと一緒に考えること」がとても大切。また、挙手をして自分の意見を言うのではなく、思いついいたらどんどん発言。しかし、発言しても自分の意見が採用されないことも。ただ、子どもたちの多くはクリエイターとのワークショップを通して1人で取り組むよりも、みんなで考えて実行する楽しみを感じてくれます。

3 毎回、アップデートする



2016年で3回目となるちびっこうべの「夢のまち」では、毎回、多くの課題が生まれています。例えば、ちびっこうべ2012では保護者も夢のまちに入れたことで、子どもが自分で考える機会が減ってしまったり、ちびっこうべ2014では子どもたちが体験できる仕事の数が少なく、まちに多くの「失業者」を生んでしまったり。しかし、回を重ねるごとに生まれた課題の数以上に、子どもも大人も協力しながら、それらを解決する新しい取り組みにチャレンジしています。たとえば、ちびっこうべ2016では失業者問題の解決のために、前回30種類ほどだった仕事を44種類に増やし、失業者問題の改善につなげました。

4 子どもの気づきに、気づく



ちびっこうべでは子どもたちは自分で考え、試行錯誤しながらさまざまなことにチャレンジし、多くの気づきを得ています。例えば、「ユメミセ」に参加する子どもたちは全員、最初に自分たちのお店を担当するシェフの料理を試食することからスタート。ハンバーグの上にマッシュポテトが乗ったフランスの家庭料理「アシバルマンシェ」を提供するチームは、料理名だけではどのような料理か分からなければ、実際に食べたこととシェフから料理の背景を聞いたことで、お店で提供するときに何を伝えるべきかに気づいたと言いました。このように子どもたちが気づきを得る様子はちびっこうべの開催期間中、さまざまな場所で見かけることができます。

ちびっこうべ の 素



5 いろいろな立場で関わる



ちびっこうべは、多くの大人に支えられて運営しています。「ユメミセ」の運営を支えるクリエイター、ふだんの仕事のスキルや経験を生かして「夢のまち」を盛り上げる協力クリエイター・企業・団体、子どもたちがしっかり学べるようにバックアップするサポート、夢のまちの仕組みと一緒に考えるゼミ生など、関わり方は多種多様。ちびっこうべ2016では延べ874人のサポート者が参加し、中にはかつて、ちびっこうべに参加した子どもが高校生になってサポートとして参加したり、ちびっこうべに参加した子どもを見て自分も何かしたいと思った保護者がサポートになったり。自分なりの関わり方が見つけられるのも特徴の1つです。

ちびっこうべ の 素

6 開催を2年に1度にする



ちびっこうべではさまざまな分野のクリエイターが関わり、本物を学ぶ機会を子どもたちに提供しています。しかし、「夢のまち」には1日あたり約1,500人の子どもたちが参加するため、たくさんの方の協力が必要です。そのため、関わる大人たちがちびっこうべが目指す理念に共感し、それぞれの職能を生かしながら主体性を持って参加することが重要。開催する前年からKIITOの事業でクリエイターやサポーターと関係性をつくり、子どもたちの学びの場をつくるための準備を進めるのも大切なプロセスの1つです。ちびっこうべが「クリエイティブなお祭り」となるように、ちびっこうべの開催を2年に1度とし、その間の年に取り組む準備を大切にしています。

ちびっこうべの素



ちびっこうべ2016に参加した 子どもの保護者の方々の声

子どもが今まで気にしていなかつたお店のマーク(ロゴ)を観察するようになり、こんな意味でつくられたのかなあと言ったりしています。
ユメミセ・デザイナーチーム / 小学5年生 女の子

自分たちでつくり、行動できて、とても楽しんでいました。大人が夢のまちに入れないのはいいことですね。親はついつい口出しますので。
夢のまち参加・小学4年 / 男の子

子どもがプロの方たちと直接ふれあい、創造性を活かせる機会はすばらしい!今の子どもたちをともうらやましく思います。
ユメミセ・建築家チーム / 小学3年生・女の子

最初は恥ずかしそうにしていましたが、回数を重ねるごとに積極的に参加できるようになりました。毎回楽しみにしています。
夢のまち参加・小学5年 / 男の子

サポートできることがあれば何でも協力したいですが、親の立場となると手を出しすぎてしまうかも…。今まがいいのかもしれませんね。
ユメミセ・シェフチーム / 小学3年生 男の子

自分の家でもシェフから教えてもらったからあげをつくってくれ、父母ともに感動!お世辞抜きでおいしかったです。
ユメミセ・シェフチーム / 小学3年生・女の子

7 自分で楽しみ方を見つける



「夢のまち」には自分で楽しみを見つけるためのきっかけがたくさんあります。基本的な遊び方は、「しゃくしょ」で市民証と3キートをもらい、ハローワークで仕事を探し、1時間の仕事を終えると「ぎんこう」で給料として3キートをもらい、買い物やいろいろなサービスを楽しむ、という流れ。しかし、ずっと働き続けてキートを貯めていくことを楽しみにする子ども、夢のまちを訪れるともらえる3キートを1日かけて使いながらのんびり楽しむ子ども、同じ仕事を体験し続けて大人のサポートよりも詳しくなり新人教育を担当する子どもなど、夢のまちでの楽しみ方は子どもの数だけ生まれます。

8 仕事を通してつながる



仕事はさまざまな人と一緒に行うもので、1人だけで成り立つものではなく多種多様な役割の人たちが関わっています。それは「夢のまち」でも同じで、別の仕事に携わる子どもも同士が協力し合う風景をよく見かけます。例えば、お店に看板が欲しいときに自分たちでつくらず、まちにある「デザイン工房」に発注するという選択肢を選ぶ子も。デザイン工房も看板をつくるには材料が必要なので「そざいラボ」に相談するといった流れが生まれるように、看板づくりを通してさまざまな人やお店がつながっていることを学ぶことができます。



9 変化を楽しむ



「夢のまち」がオープンする4日間、たくさんの子どもたちが関わることで、まちも子どもたち自身も少しずつ変化していきます。体験した仕事がもっとよくなる方法を思いついで改善したり、昨日はなかった仕事が生まれたり、1日目には寂しくなってすぐに保護者エリアに戻ってしまった子どもが、2日目からは一度も戻らず夢のまちを満喫したり。また、はじめは心配そうに眺めていたお父さんが、子どもがイキイキとしているのを見て「時間は気にせず、好きなだけ楽しんでいいからな！」と、声をかけていました。みんなでその変化を受け入れていくことが、ちびっこうべを楽しむコツです。

ちびっこうべの素

10 自分たちのまちにする



子どもたちが「夢のまち」での体験を通して、自分たちが住んでいるまちについても興味を持つこともちびっこうべの目的の1つです。ちびっこうべ2016ではキャッチコピーに「夢のまちで、きみは何をする？」を掲げ、参加する子どもたちの自主性に訴えかけました。そのような中、自分の新たな楽しみを起業することで生み出す「ちびっこメーカー」が登場。今回は2名のちびっこメーカーが生まれ、それぞれ「似顔絵メダル屋」と「宝探し屋」という新たな仕事をつくりました。さらに、まちの課題を見つけ、自分たちで解決していく「ちびっこkiito」という仕事をする子どもも。子どもたち自身でまちを使いこなすための仕事が生まれ、違う視点でまちと関わる子どもが登場したのも大きな一歩です。

ちびっこうべの素

11 子どもが子どもから学ぶ



ちびっこうべは参加対象を小学3年生から中学3年生までとし、参加年齢に幅を持たせています。それは同じ年齢、同じ理解度の中でプログラムを進めるだけではなく、理解度もできることもそれぞれ違うという環境でお互いに学び合って欲しいから。参加年齢に幅があると、分からぬことやできないことが出てきても、大人ではなく子ども同士でフォローし合う状況が生まれます。ちびっこうべをきっかけに、学校では出会わないような友だちができたという声もたくさん聞くことができました。



ちびっこうべの素

12 失敗から、始まる



失敗できる機会が多いのもちびっこうべの醍醐味。失敗は、その中に学びが多く含まれ、もっとよくするための気づきやヒントを与えてくれます。例えば、「ユメミセ」でお店が繁盛するようにPRや販売方法を準備してきたのに、本番であまり売れなかつたお店の話。料理のイメージがうまく伝わらず、お店にお客さんが来なくて困っている中、「ちびっこ観光ツアー」のガイドがお店を紹介している姿を見て、改善策を思いつきました。それは試食をしてもらい、お客様自身の体験を他の人に伝えていくということ。そのことがヒントとなり、料理を食べた時のイメージがより膨らむように伝えたことで次第に売れ始め、しっかり完売することができました。

ちびっこうべの素

13 自分たちのまちを守る



「夢のまち」には、自分たちのまちを守る仕事があります。現実でも、まちを守ることや維持することはとても重要な役割。夢のまちでは、「ちびっこけいさつ」と「クリーンスタッフ」がそれに当たります。ちびっこけいさつは、子どもだけしか入れないまちに大人が入らないように注意することと、まちで困ったことが起きていないかパトロールすることが役割です。クリーンスタッフはゴミを拾ったりすることで、自分たちのまちが汚くならないよう奮闘していました。まちを守るということは、まちを自分ごと化するためにはうってつけです。まちの入り口を守るちびっこけいさつが「ぼくたちのまちに入らないで！」と注意している姿が印象的でした。

ちびっこうべの素

14 自分たちのまちを自慢する



「夢のまち」の魅力をだれよりも知っているのは、もちろん子どもたち。その魅力を伝えることを仕事にしているのが、大人が乗客として参加できる「ちびっこ観光ツアー」のガイドたちです。この仕事に就いた子どもたちは基本的なレクチャーを受けた後、それまで夢のまちで過ごした体験をもとに、自分なりのまちの見どころを大人たちに伝えてくれます。ふだん、大人は入れない子どものまちに大人が入る唯一の方法なので、参加した大人たちはガイドの説明に興味津々。子どもが大人に説明する、そんなちょっとしたことが、子どもたちがまちをもっと好きになるきっかけにもなっているのです。

ちびっこうべの素

自分たちのまちを 発信する



「夢のまち」がオープンする4日間、毎日、いろいろなことが起きています。そんなまちの情報を発信する仕事があるのも、ちびっこうべの特色です。その仕事の1つが「ちびっこしんぶん社」。まちで起きていることを取材し、記事を書き、新聞として仕上げ、まちの中で販売するまでが仕事。実際に発行された新聞も、「まちのおいしいお店特集」や「イベントレポート」など、新聞記者によって内容はさまざま。期間中に20号を超える新聞が発行されました。また、子どもたちの視点で見た夢のまちを記事にすることで、子どもたちがまちに、より興味を持つきっかけとなっています。

ちびっこうべの素

ちびっこうべ2016コレクション

ちびっこうべで子どもたちがつくった
PRアイテムやお店の商品などをご紹介。
子どもたちが自ら考え、工夫をこらしたアイテムばかりです。



ユメミセの料理



ユメミセの看板



ユメミセののぼり



ユメミセのチラシ



そざいラボの商品



ユメミセのPRアイテム



ニット工房のブレスレット



ちびっこkiitoの看板



フィギュアメーカーの作品



ちびっこ神社の
おみくじ、お守り



キイトビーチ工房の海怪獣



ちびっこしんぶん社の新聞

16 クリエイターから学ぶ



シェフ・建築家・デザイナーといったクリエイターと一緒につくる「ユメミセ」。このプログラムは好きな職業を1つ選び、3つの職業に分かれた子どもたちが「お店づくり」を行うというもの。シェフチームはお店の料理を、建築家チームはお店の建物を、デザイナーチームはお店のマーク(ロゴ)や看板などをプロから学びながら、実際につくりました。さらに、違う職業を体験する子どもたちが、1つのお店づくりを協働して行うことで違う視点での気づきがあり、お互いの意見を取り入れることでよりよいものが生まれる、といった体験もできます。そして、ユメミセに参加した子どもたちは、その学びの証として「夢のまち」の中で黄色いパンダナを巻いています。

17 自分たちのお店にする



ちびっこうべ2016では、それぞれのユメミセに今までになかった「店長」「副店長」という役割をつくり、子どもたちにお店の運営をまかせてみました。店長と副店長の決定は、自分たちのお店のイメージが固まりつつある「ユメミセ」の連続ワークショップの中盤。職業ごとのワークショップやみんなでの話し合いから、すでに自分たちのお店という意識が高まっていたのか、店長や副店長をやりたいと手を上げる子どもがたくさんいました。店長と副店長を決めたことで、その子たちを中心にお店の盛り上げ方やよりお店がよくなる方法を話し合う機会づくりになり、さらにそこから、「広報部長」や「料理長」など別の役割が生まれるチームもありました。

18 一流シェフから学ぶ



ふだん、子どもたちにとって料理は「食べる」ものです。しかし、家庭の料理や給食はもちろん、プロの料理は誰かに「食べてもらう」もの。ワークショップを行う上で、参加する子どもたちが、そのことをシェフの姿勢から学び、意識できるように努めています。シェフも、食のまち・神戸で活躍する一流店のシェフばかりです。彼らは料理を誰かに食べもらうため、日々、感性や調理技術を磨くことはもちろん、料理が生まれた国やまちの歴史、食材が収穫されるまでの背景などを学ぶことにも余念はありません。シェフチームの子どもたちはシェフとのワークショップを通して、食材や道具の知識、料理をつくる姿勢をしっかり学びました。

ちびっこうべの素

19 プロの厨房で学ぶ



「ユメミセ」にシェフチームとして参加する子どもたちは、「夢のまち」にお店を出店して、自分たちで料理をつくり、お客さんに提供します。そのため、調理のトレーニングやつくり手としての心構えなどを、シェフが日頃から腕をふるう実際の厨房で学びます。そもそもプロの厨房にはじめて入る子どもばかり。あるお店の厨房の黄色い床は、床で昼寝ができるくらいきれいにしていたり、片手ではとても持てないほど重い中華鍋を毎日振っていたり、料理する素材によってたくさんの包丁を使い分けていたり。それぞれシェフのこだわりが息づいた厨房での学びは、子どもたちにより一層の刺激を与えてくれます。

ちびっこうべの素

20 建築を身体で理解する



「ユメミセ」に建築家チームとして参加する子どもたちには、自分の好きなようにお店の図面や模型をつくるのではなく、しっかりと「大きさ」や「長さ」を身体で感じてもらうことを重視しています。お店を建てる前のワークでは、本番のお店の大きさを身体で理解するために「原寸スケッチ」や「10分の1模型づくり」などを実施。原寸スケッチは自分の身長や腕の長さを測り、実寸を理解するものです。そして、10分の1スケールで子どもたちが模型を作り、お店の特長や機能、そして什器の大きさをイメージしてもらうことで、具体的に建物をつくる際に必要なプロセスを体験できるようにしています。

ちびっこうべ の素

21 本物の建物をつくる



「ユメミセ」の建物はどれもがとても個性的。なぜなら、使用する材料はもちろん、建物をつくるプロセスも各チームそれぞれ違うからです。建築家が子どもたちとしっかり話し合い、自分たちのお店をどう表現するか、これまでの経験や技術を生かしてサポートしています。さらに、作業プロセスも「大人のお手伝い」で終わらないような工夫をこらしているのも特徴の1つ。例えば、子どもたちが関わりやすい方法として、お店の壁や内装にプラスチックのカップやトイレットペーパー、発泡スチロールを使用することで、子どもと一緒に構造自体も自由に考えています。決して工作で終わるのではなく、実際に使える建物をつくる体験ができるプログラムです。

ちびっこうべ の素



22

マークを通して、
まちを観察する



「ユメミセ」にデザイナーチームとして参加する子どもたちには、まちの中から色々なマーク(ロゴ)を探す、という宿題を出しました。チームごとに持ち寄ったマークをもとに、なぜこのマークがこのような色や形になったのか、どのような想いが込められているのかをデザイナーから教わり、これから自分たちのお店のマークをつくるための必要な学びに。さらに、マークに注目してまちを観察することで、今までとは違うまちの見方を学んでもらうことも目的の1つです。マークを探している最中、「この場所は飲食店が多い」「人が歩きやすい道になっている」など、マーク探しからさまざまなことに気づくきっかけとなりました。

23

デザイナーの
考え方につける



デザイナーは「ひと・もの・こと」の特長や想いを汲み取り、一目で分かりやすく、そして魅力的に発信する、言わば伝えることの名人。なので、ただ自分の好きなように好きなことを主張するのではなく、誰かに伝わることを大事にしています。ちびっこうべに関わるデザイナーたちは仕事の種類やプロセスも違うのですが、その想いは一緒。お店のマークを子どもたちと考える時も、マークが看板やチラシになった時にどう見えるのかをイメージできるようにするために、線の太さや色を含め、何を、どう表現すべきかを理解できるように工夫しました。デザイナーが、デザインする上で何を大切にしているかということを学べるプログラムです。

ちびっこうべの素

ちびっこうべの素



「夢のまち」で実際にユメミセをオープンすると、お客様が来ない、食べものが売れない、逆にお客さんが来すぎてしっかり料理を提供できないなど、たくさんの問題が山積みで、自分たちが思い描いた通りにいくとは限りません。そんな時は子ども同士で話し合い、クリエイターから学んだことを思い出しながら次なる一手を考えます。例えば、チラシによる宣伝からグッズをつくってのPRに切り替えたり、注文で並んでいるお客様にイスを用意したり、余った材料を使い、その場で新しい料理を出したり。夢のまちのオープン期間に、たくさんの問題が起こり、それに対して自分たちで考え、工夫していくことを体験するのも大切な学びです。

ちびっこうべの素

これからのちびっこうべについて

-ちびっこうべAFTER TALK @KITANOMADより-

2016年11月24日、ちびっこうべ全てのプログラム終了後にユメミセ協力クリエイターの方々がトークセッションを開催。参加した感想やそれが考えるクリエイティブなど、さまざまなテーマの中から「これからのちびっこうべについて」のコメントを紹介します。



まちは1人ではつくれません。

多くの人が関わり、多様な職業があり、それを理解した上で自分は何ができるのかを考えてもらえるような場にしていきたい。

白須寛規(建築家チーム)

魅力的な地方都市には 魅力ある
革新的な法人の要素が大事だと思
う。ちびっこうべのプログラムとしていろいろ
な会社を紹介する仕組みが出てきて欲しい。
今津修平(建築家チーム)

ちびっこうべが既存の社会の縮図になって欲しいわけではない。大人が答えを持っていてそれを学ぶのではなく、子どもたちがプロセスを通じて本当の体験をして欲しい。

北川浩明(建築家チーム)

このプログラムはどこのまちでも成立すると思
うので、ちびっこうべが「こうべ」だけ
でなく 他のまちで開催したらどうなるか、
は興味があります。

近藤聰(デザイナーチーム)

手伝いに来てくれた広島のクリエイターの方
が広島でもやりたいと。全く同じものではなく、
広島ならではのローカライズをする
ような展開ができるといいですね。

和田武大(デザイナーチーム)

デザイナーチームは他のチームに比べて、実
はクリエイターの色が出にくいチーム。1人の
クリエイターが関わることで、子どもたちに
どんな変化が現れるのかをも
と見てみたい。

サタケシュンスケ(デザイナーチーム)

次回は、他のまちでできた
「ユメミセ」が神戸の「ちびっこうべ」に
やってきて、一緒に夢のまちに並ぶような、新
しい交流が生まれればいいなと思っています。
中野優(KIITOスタッフ)

イベントを詳しく知りたい方は
ちびっこうべのWEBサイトをチェック

25 アートがまちにまぎれこむ



社会にあふれる、わけのわからない、合理的でない、不条理なものごと。子どものときは自然に受け入れているのに、大人になるにつれて遠ざけてしまいがちではないでしょうか。けれどもこれらは、多様性に気づき、あたりまえに疑問を持ち、新しい問い合わせよい答えにつながる、大事な想像力のタネです。ちびっこべには、アーティストが講師になるプログラムがあります。ユメミセの講師のように、特定の職能や技術を教えはしませんが、子どもとアーティストがお互いにビシビシ刺激を与えあい、ちょっと普通にはないような職業やお店を一緒につくり上げていきます。それがまちの中にしれっと紛れ込んでいる違和感は相当なもの。山椒のようにピリリとまちの中に効いています。

ちびっこべ の素

26 分からないことに夢中になる



2016年に生まれた「てんぐバックスカフェ」は、現実社会やちびっこべのシステムの姿を借りながらも、その中身は異なり、なんとも不思議で「？」にあふれ、強烈なインパクトを放つものでした。天狗が緑色だったり、お金は「キート」を「てんぐ」に両替しないと使えなかったり、カフェの中にあるダンスステージで天狗姿の子どもが踊っていたり。ワークショップを経て、子どもたちは「？」を受け入れ、夢中になり、独自の楽しみ方を開拓するまでに。この「？」にとにかく夢中で取り組むこと、そこから思いもつかないものが生まれること、それが、「てんぐバックスカフェ」でやりたかったことでした。実は、天狗はその象徴であり、きっかけなのです。

ちびっこべ の素

27 大人も本気になる



子どもたちが頭と身体を使ってフルパワーで参加するちびっこうべ。そんな子どもたちをサポートする大人たちも本気です。大人たちの関わり方は、サポーターとしての参加はもちろん、10月の「夢のまち」オープンに向けて、6月から取り組む「まちづくりゼミ」という大人向けのプログラムに参加するという方法も。これは子どもたちがより自主的に楽しめるようにどのような仕事やスポット、仕組みがあればいいのかを企画するというもの。今回のゼミでは、これまでの仕事を見直しながら「バー」や「映画館」といった夢のまちの通貨「キート」の使い道を増やす場所が提案され、実際にオープンし、人気スポットとなりました。

ちびっこうべの素

28 黄色いバンダナをつける



「夢のまち」に大人は入れませんが、まちの中では大人の姿を見かけます。その大人たち全員が身につけている黄色いバンダナ。これはちびっこうべ憲章を理解し、取り組みに共感してもらった上で子どもたちをサポートする証です。このバンダナをつけた大人たちは、同時多発的に予期せぬできごとがたくさん起こる夢のまちの中で、子どもたちの創造性を育む場を生み出すため、子どもたちに寄り添いながら、ほんの少しの手助けを行っていきます。そして、バンダナをつけて夢のまちに入ることで、「教育に興味がある」「子どものプログラムに関わりたい」など、いろいろな理由からちびっこうべに協力している大人たち自身の学びの場にもなっているのです。

ちびっこうべの素

29 大人が入れない 理由がある



第1回目のちびっこうべ2012では保護者も「夢のまち」に入ることができました。しかし、仕事選びや「キート」の使い道など、子どもの行動について保護者が口を出してしまう、自分で考え、選ぶ機会が失われてしまうことがあり、2014年からは子どもだけが入れるまちにすることに。ちびっこうべは、自分で考えることや失敗して学ぶことを大切にします。なので、子どもと保護者の距離感はとても重要。今回、印象的だったのは、大人が夢のまちに入れない理由をちびっこうべ参加経験のある「ベテラン保護者」が率先して周りの方に説明してくれていたこと。そのことで初めて参加する保護者にもきちんと理解してもらいながら、子どもが楽しく学んでいる姿を見守っていました。

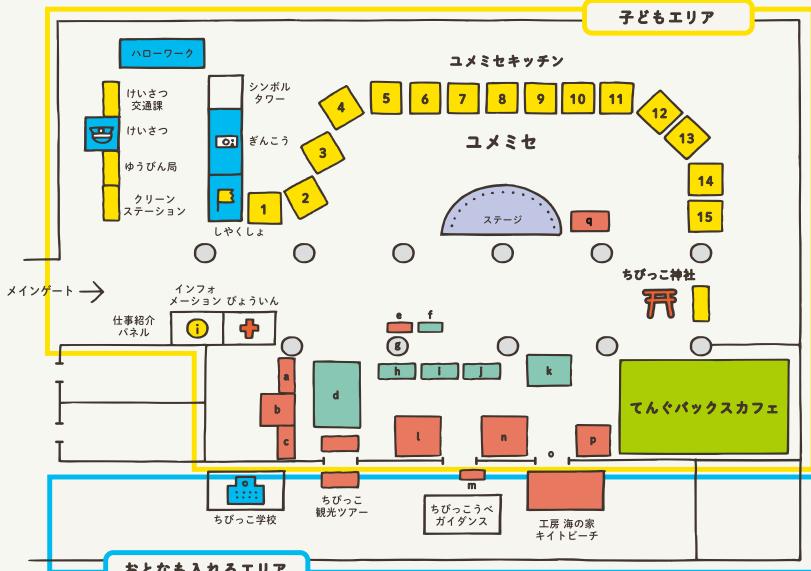
30 パパもママも参加する



「夢のまち」に大人は入れないのですが、サポーターとして関わればまちの中に入って子どもたちをサポートすることができます。また、「ユメミセ」のワークショップ中には保護者向けにちびっこうべのことをもっと知つてもらうためのトークイベントや、お店の建物のちょっとした装飾や料理に添える旗づくりなど、子どもたちの作業を手伝う「パパママワークショップ」に参加するという手段も。さらに今回、初の試みとして「保護者座談会」を最終日に開催。ちびっこうべに参加した子どもの保護者の方々と「子どもがどう変わったか」「期待すること」などを話し合い、次回へ向けて課題を整理するよい機会となりました。

TOWN MAP

夢のまちタウンマップ



- | | | | |
|-----------------------|-----------------------------|-----------------|--------------|
| 1:しょくま | 9:ほっぺたのおちチャーナ | a:ちびっこしんぶん社/編集社 | j:フィギュアメーカー |
| 2:ハッピークローバー | 10:カレーハウスPiRiPiRi | b:ちびっこ写真館 | k:ちびっこ元町映画館 |
| 3:にこまん | 11:B.K.K.
(びっくり かしきからあげ) | c:フェイスピントショップ | l:そざいラボ |
| 4:ハッピーブレッド | 12:パティスリーfuwatoro | d:みどりの学校 | m:カフェオレ屋 |
| 5:次世代のそぼろ屋 | 13:みなともちビツツア | e:ちびっこkiito | n:デザイン工房 |
| 6:山のデニッシュベーカリー | 14:フレンチ・ソレイユ | f:FACE SHOP | o:木工所 |
| 7:ブチふわパン屋3 | 15:タコすば | g:ちびっこ音楽隊 | p:占い屋・ちびっこバー |
| 8:ホットひと息
バリワライズZOO | あなたをまってましたよ | h:ちびっこメーカー | q:ことば屋 |
| | | i:ニット工房 | |

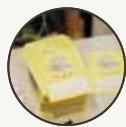
.....夢のまちの公式アイテム.....



「ユメミセ」の子どもたちと
サポートする大人がつけるバンダナ



夢のまちで買い物やイベントを
楽しむための通貨「キート」



楽しみ方や体験した仕事履歴など
大切なことが書いてある市民証



ハローワークに掲示している
44種類あるお仕事カード

データで見る ちびっこうべ

オープン期間の来場者数

12666人

(10.8~23の14日間/オープニング含む)

ユメミセに参加した子ども

225人

(男の子78人、女の子147人)



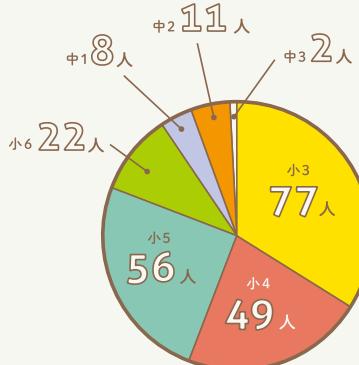
協力クリエイター数

83人・社



総流通通貨量

22500キート



ユメミセワークショップに
参加した学年の割合

夢のまちオープンまでの
ワークショップ開催数

58回



子どもが家で
ユメミセWSのことを
話してくれた

98%

夢のまちオープン時の
スタッフ数(4日間平均)

70人/日

参加した
ボランティア人数(延べ)

874人





ユメミセ協力クリエイター

シェフチーム



食のまち・神戸で活躍する15のお店から、腕利きの15人のシェフが参加。

和・洋・中、パンやスイーツまで、さまざまなジャンルのシェフから料理をつくる上での大切な想いや本格的な調理技術を学びました。



林周平
バティスリー モンブリュ／シェフ
担当店名：しカクま



奥本浩史
アランチェート／シェフ
担当店名：ほっぺたおちチャーナ



古賀智晶
ベトナムごはんコムコカ／シェフ
担当店名：ハッピー4クローバー



山口義照
レストラン パトゥ／シェフ
担当店名：カレーhaus PiPiPi



曹祐仁
老祥記／シェフ
担当店名：にこまん



潘正良
チャイナモダン リヤンヨウ／シェフ
担当店名：B.K.K.
(びっくり かくしあじ からあげ)



西川功晃
サ・マーシュ／シェフ
担当店名：ハッピーブレッド



田中哲人
バティスリーアキト／シェフ
担当店名：バティスリーfuwatoro



上野直哉
玄斎／シェフ
担当店名：次世代のそば屋



小崎哲也
ピツツェリア アズーリ／シェフ
担当店名：みなともちピツツア



壹井豪
ケルン／シェフ
担当店名：山のデニッシュベーカリー



加古拓央
アノニム／シェフ
担当店名：フレンチ・ソレイユ



米山まゆみ
トースター／シェフ
担当店名：ブチふわパン屋3



福本伸也
カ・セント／シェフ
担当店名：タコすば
あなたをまつましたよ



大西達也
元町ケーキ／シェフ
担当店名：ホッとひと息 バリフワイスZOO

シェフチームサポートクリエイター
さかもと萌美／口福塾 中西しゅう子／アランチャ



ユメミセ協力クリエイター

建築家チーム



普段は、住宅や店舗設計など幅広く活躍する建築家たちが、
子どもたちと一緒に図面を考え、模型をつくり、
さまざまな工具を使って夢のお店をつくりました。



白須寛規
design SU／建築家
担当店名：しカクま



タケウチマサアキ+コイケシホコ
ウズラボ、大阪市立大学／建築家
担当店名：ほっぺたおちチャーナ



中田昌邦
ナカタマサクニデザインオフィス／
インテリアデザイナー
担当店名：ハッピー4クローバー



桑原宏明+小玉一徳
日々工作隊／建築家
担当店名：カレーhaus PiPiPi



菅野勝友
きつねもり／宮大工
担当店名：にこまん



魚谷剛紀
Uo.A／建築家
担当店名：ホッとひと息 バリフワイスZOO



北川浩明+今津修平
KUAV、Muff／建築家
担当店名：ハッピーブレッド



心映
055style／収納家具デザインプロデューサー^{er}
担当店名：バティスリーfuwatoro



殿井環+芦田奈緒
殿井建築設計事務所／建築家
担当店名：次世代のそば屋



中村重陽・中村紀章
中村×建築設計事務所／建築家
担当店名：みなともちピツツア



阿曾美実
阿曾美実建築設計事務所／建築家
担当店名：山のデニッシュベーカリー



山極博史+杉島郁子
うたたね／家具デザイナー
担当店名：フレンチ・ソレイユ



西山広志
NO ARCHITECTS／建築家
担当店名：ブチふわパン屋3



畠友洋
畠友洋建築設計事務所／建築家
担当店名：タコすば あなたをまつましたよ



石川仁生+岡野林太郎
presscape.おかのストアー建築設計部／建築家
担当店名：B.K.K.(びっくり かくしあじ からあげ)

デザイナーチーム



神戸を中心とした15組のデザイナーが参加。それぞれの手法やプロセスで子どもたちにデザインをする上で大切なことを伝え、ユメミセで販売するメニューの特色を伝えるための仕組みを考え、お店のロゴや看板、PRツールを制作しました。



藤野朋子

デザイナー

担当店名：しカクま



池島耕

タ雲舎デザイン事務所／デザイナー

担当店名：ほっぺたおちチャーナ



中野真希

デザイナー

担当店名：ハッピー4クローバー



神崎奈津子

デザイナー

担当店名：カレーハウスピリピリ



石躍凌摩・西田有輝

微花／デザイナー

担当店名：にこまん



藤原幸司

4S DESIGN／デザイナー

担当店名：B.K.K.
(びっくり かくしあじ からあげ)

多喜淳

6c／デザイナー

担当店名：ハッピープレッド



長島祐輔

FORC CREATIVE／ウェブデザイナー

担当店名：パティスリーfuwatoro



近藤聰

明後日デザイン制作所／

グラフィックデザイナー

担当店名：次世代のそぼろ屋



和田武大

DESIGN HERO／デザイナー

担当店名：みなともちビッツア



黄武驥

bk.works／デザイナー

担当店名：山のデニッシュベーカリー



スミカズキ

KEYDESIGN／グラフィックデザイナー

担当店名：フレンチ・ソレイユ



峠田充謙

設計峠／デザイナー

担当店名：チフわパン屋3



井上敦典

まごころデザイン事務所／デザイナー

担当店名：タコすば　あなたをまつましたよ



サタケシュンスケ

イラストレーター

担当店名：ホッとひと息 バリフワイスZOO

デザイナーチームサポートクリエイター

竹内健吾　二階堂薫　増井志洋　増永明子／マスナガデザイン部

まちづくりプログラム

【ちびっこけいさつ交通課】

錦城護謨株式会社

【ちびっこ大工】

大川輝、見通真次、三枝悠大／

【フィギュア職人、販売員】

株式会社海洋堂

【ちびっこカメラマン】

忠住真至／IDEA graph

【ちびっこ救急隊】

レッドベアサバイバルキャンプ

【ニットデザイナー】

佐藤良祐、片野坂翔／フェンスデザイン

【ちびっこアーティスト】

廣中薫／神戸芸術工科大学

【ちびっこランドスクープデザイナー】

酒井匠／ウチダケイスク／ミドリカフェ

【カフェオレ屋スタッフ】

上野真人／LANDMADE

【ちびっこデザイナー】

ユメミセデザイナーチーム

【ちびっこ記者】

株式会社神戸新聞社

【ちびっこ学校／ボイスマイスター】

中立公平／一般社団法人KIO

【ちびっこイラストレーター】

山内庸資

【そざいラボスタッフ】

角谷慶／Su-

【ちびっこ映画館スタッフ】

矢口智子／株式会社竹尾

【ちびっこ映画館スタッフ】

林未来、宮本裕也／元町映画館

【王子エフテックス株式会社（紙）】

石川特殊特急製本株式会社（紙）

【ちびっこ学校／コーヒーマイスター】

上野真人／LANDMADE

まちづくりワークショップ

【ちびっこドキュメンテーター】

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

十クリエイティブゼミ

「ちびっこうべのまちを考える」

榎橋修／株式会社ティーハウス建築設計事務所、神戸大学

【ちびっこデザイナー】

和田武大／DESIGN HERO

藤原幸司／4S DESIGN

てんぐバックスカフェ

東方悠平

映像撮影

【ちびっこ映画館スタッフ】

林未来、宮本裕也／元町映画館

ユメミセ解体ワークショップ

朝倉民枝／こどもSOZOプロジェクト

【ちびっこエディター】

ちびっこエディター企画チーム

写真撮影

【ちびっこ大工】

大川輝、見通真次、三枝悠大／

制作チーム

株式会社POS建築観察設計研究所

田中裕一／かたちラボ

【ちびっこ宮大工】

菅野勝友／きつねもり

前田健治／mém

【ちびっこカメラマン】

坂下丈太郎／いとう写真

サタケシュンスケ

【ちびっこ写真館企画チーム】

辻本しんこ

多々良直治／Cahier

森本奈津美



夢のまち

- 10月8日 オープニングイベント
- 10月9日 夢のまちオープン 1日目
ちびっこうべレクチャー 静岡「ま・あ・る」と
ドイツ「ミニ・ミュンヘン」から学ぶ子どものまち
- 10月10日 夢のまちオープン 2日目
- 10月12-14日 夢のまち展示
- 10月14日 トークイベント
てんぐバックスカフェから考える
「まち」に介入するアートの可能性
- 10月15日 夢のまちオープン 3日目
- 10月16日 夢のまちオープン 4日目
- 10月18-23日 夢のまち展示
- 10月22日 クロージングトーク&パーティ



ユメミセ

- 全体ワークショップ
- 8月6日 ワークショップ①
お店で大事にしたいことと店名を考えよう!
- 9月17日 ワークショップ②
どんなお店をつくっているか話し合おう!

- 10月8日 ワークショップ③ ユメミセを発表しよう!
- 10月9・10・15・16日 ユメミセ運営
- 10月22日 ワークショップ④ ユメミセを解体しよう!

- シェフチームワークショップ
- 7月27日～9月22日 ワークショップ①・②
シェフのお店15店舗×各2回
- 9月24日 ワークショップ③ 食のじかん 味を学ぼう

- 建築家チームワークショップ
- 8月20日 ワークショップ① ユメミセの図面をかこう
- 8月27日 ワークショップ② ユメミセの模型をつくろう
- 9月19日 ワークショップ③ ユメミセを建てよう1
- 9月24日 ワークショップ④ ユメミセを建てよう2

- デザイナーチームワークショップ
- 8月20日 ワークショップ① ユメミセのマークをデザインしよう1
- 8月27日 ワークショップ② ユメミセのマークをデザインしよう2
- 9月19日 ワークショップ③
ユメミセのPRのためのアイテムやしあげをデザインしよう1
- 9月24日 ワークショップ④
ユメミセのPRのためのアイテムやしあげをデザインしよう2

- 保護者向けプログラム
- 8月6日 保護者説明会 大人のちびっこうべ vol.1
「ちびっこうべ誕生秘話」
- 9月17日 保護者説明会 大人のちびっこうべ vol.2
「今年の夢のまちはどんなまち?」
- 10月22日 保護者座談会 「ユメミセワークショップを振り返って」



まちづくりプログラム

○大人向けプログラム／

- +クリエイティブゼミ「ちびっこうべのまちを考える」
- 6月30日 ①説明会
- 7月1日 ②プログラムを考える
- 7月2日 ③ミーティング
- 7月16日 ④ミーティング
- 7月17日 ⑤発表
- 10月1・2日 ⑥まちづくりワークショップ
- 10月9・10・15・16日 ⑦夢のまちオープンサポート
- 10月22日 ⑧成果発表

○まちづくりワークショップ

- 10月1日 「ちびっこうべの映像を撮影しよう」
「夢のまちのフォントをデザインしよう」
「ちびっこ元町映画館をつくろう」
「まちづくりワークショップを取材しよう」
- 10月2日 「夢のまちの建物をつくろう」
「ちびっこ神社の鳥居をつくろう」
「ちびっこ写真館をつくろう」

○大人向けプログラム／ちびっこうべレクチャー・ワークショップ

- 6月4日 千葉・四街道に学ぶ
まちの見つめ方「日常こそ、ドラマチック」
- 6月15日 伊東建築塾の「子ども建築塾」から学ぶ「子どもとまち」
- 6月29日 ボイストレーニングワークショップ
- 7月13日 キイトナイト12「素材を引き出す、
造形ワークショップのデザイン」
- 10月9日 静岡「ま・あ・る」と
ドイツ「ミニ・ミュンヘン」から学ぶ子どものまち



てんぐバックスカフェ

(アーティスト・イン・レジデンス)

- 7月31日 アーティスト・トーク
- 8月9日 ワークショップ①
オリエンテーション
- 8月10・11・12日 ワークショップ②
お店づくり：造形ワークショップ
- 9月18・22日 ワークショップ③
パフォーマー養成：ダンスワークショップ
- 10月1・2日 ワークショップ④
追加ワークショップ
- 10月8日 オープニングパフォーマンス・てんぐダンスショーDX
- 10月9・10・15・16日 てんぐバックスカフェ運営
- 10月14日 トークイベント
てんぐバックスカフェから考える
「まち」に介入するアートの可能性



..... 子どもたちの声



お姉ちゃんが前に
ユメミセに参加してて、
私もやりたいと思った
小3・女の子・シェフチーム



デザイナー、建築家など的人に
教えてもらうことは、
学校ではないからよかった
小5・男の子・デザイナーチーム



チラシを作るには、
チラシを見る人を
引きつける工夫がいる
小4・女の子・デザイナーチーム



ユメミセのサポーターの
人たちが親切だったから
とっても楽しかった！
小4・女の子・シェフチーム



なんかほんもののパン屋さんを
したくなった。
しょうらいこまるなー…
小3・女の子・建築家チーム



社会のきびしさが
良く伝わって来ました
小4・男の子・夢のまち参加



バーでこどもビールで
もりあがったから
すごくなれたのしかった
中1・男の子・夢のまち参加



将来の夢が建築家で、
建築家のこと
知りたかったから参加した
小3・男の子・建築家チーム



ユメミセはほとんど
全部のことを子どもだけで
考えないといけない
小4・女の子・シェフチーム



みんなそれぞれいいけんが
ちがって聞いていて
とても楽しかった
小3・女の子・デザイナーチーム



話し合いは、
にがてだけど
なんだか楽しい
小3・女の子・シェフチーム



急ぐときつくり方がざつに
なったから、
おちついでやればよかった
小5・女の子・シェフチーム



「子どもだけのまち」というのが、
大人がいなくて楽しかった
小5・女の子・夢のまち参加



仕事をしないと
お金がふえないことをまなんだ
小3・女の子・夢のまち参加

CREATIVE WORKSHOP ちびっこべ2016 事業概要

日程：2016年7月27日～10月23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

協賛：石川特殊特急製本株式会社、王子エフテックス株式会社、海洋堂株式会社、

カドカワ株式会社、関西木材工業株式会社、米谷紙管製造株式会社、

シェアウッズ、株式会社竹尾、西日本衛材株式会社、ハマナカ株式会社

後援：朝日新聞社、NHK神戸放送局、MBS、関西テレビ放送、Kiss FM KOBE、

神戸市教育委員会、神戸商工会議所、神戸新聞社、産経新聞社、サンテレビジョン、

日本経済新聞社神戸支社、毎日新聞神戸支局、読売新聞神戸総局、読売テレビ、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：小学3年生～中学3年生

参加：無料

CREATIVE WORKSHOP ちびっこべ2016 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（P12）、片山俊樹（P28,55）、衣笠名津美（P18,19,25,30,32,38,41,45,55,56）、

坂下丈太郎（P13,16,17,33,36,44,48,56,58）、

辻本しんこ（P3,11,20,21,23,24,29,32,34,35,37,39,40,43,46,47,55,58）、

中村寛史（P55）、森本奈津美（P26,27,31,32,55,58）

発行日 2017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

mail:chibikkobe@kiito.jp

<http://kiito.jp/chibikkobe>

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。

©2017 Design and Creative Center Kobe All rights reserved.

夢のまちで、きみは何をする？





KII+O: