

三田図書館主催

三田企画部 詳細レポート

「"楽しい"をどんなカタチにする？」

(2025年1月10日開催)

作成日：2025年1月16日

制作者：一般社団法人 Creative Guild ギルドマスター 渋谷 健

※ChatGPT4o を使用して、参加者の対話結果より作成

内容

1. 実施概要.....	2
2. アートから始まる“楽しい”の探求——自己紹介から深まる対話.....	2
3. 創造性と論理の交差点——人生を豊かにするバランスを探る.....	3
4. 先生の役割と“楽しい”の力——未来を動かす教育と学習の再考.....	5
5. 自己探求から広がる視点——「好き」がもたらす学びと気づき.....	8
6. 対話が生んだ新たな一歩——参加者の声と得られた成果.....	9
7. さいごに：次世代との共同作業——「楽しい」から未来を動かす対話の可能性	11

1. 実施概要

2025年1月10日（金）、Creative Guildの活動の幕開けとして「三田企画部 第3回～"楽しい"をどんなカタチにする？～」が開催されました。この三田企画部は、中高生が集まり地域での活動や探求を通じて自分らしい楽しさや価値を見つけることを目的とした地域部活です。会場は港区の三田図書館6F集会室で、少人数制で対話を深める形式を採用。ファシリテーターはCreative Guildのギルドマスターである渋谷が務めました。

今回のテーマは「"楽しい"をどんなカタチにする？」。中高生が自分の好きなことや楽しいと感じることを深く探求し、それを実現するための具体的な方法を考える場を提供しました。参加者たちは「アート」への関心が高く、対話を通じて自らの内面を掘り下げるだけでなく、現代社会や学校教育における課題についても自然に議論を展開。最終的には、自分がやりたいことを実現するために何をどう動かせばよいのか、実践に向けた視点やヒントを共有する時間となりました。

Creative Guildは、このような対話を通じて次世代の可能性を引き出し、「楽しい」を起点とした未来づくりを支援しています。参加者全員が真剣に考え、行動を起こす力を得た本イベントは、新しい一年を象徴する充実したスタートとなりました。

2. アートから始まる“楽しい”の探求——自己紹介から深まる対話

今回の三田企画部の対話は、参加者全員の自己紹介から始まりました。少人数で親しみやすい雰囲気の中、それぞれの趣味や関心ごとを共有する時間は、場を和やかにするだけでなく、その後の深い対話への足がかりとなりました。特筆すべきは、参加者にアートへの関心が高い方が多かったことです。自己紹介の中でも「絵を描くことが好き」「デザインに興味がある」といった言葉が聞かれ、この偶然が、対話のテーマを自然と「アート」へと導いていくきっかけとなりました。

最初に共有された問いは、「アートとは何か？」というシンプルなもの。しかし、この問いをきっかけに、参加者たちは驚くほどスムーズに深い対話を進めていきました。

「アートとは自分の内面をありのまま表現すること」「自分らしさを示すこと」という

意見がすぐに飛び出し、それぞれが自身の解釈や体験を交えて語り合う中で、アートの持つ多様な側面が次々に明らかになりました。

特に印象的だったのは、参加者の一人が「アートは人生そのものを映し出すもの」という考えを示したことです。この発言を受けて、「では、論理やルールによって整理された世界との違いは何か？」という新たな問いが生まれ、対話はさらに広がりを見せました。アートは自由で感覚的、一方で論理は秩序や制約を重んじるもの。この対比を踏まえながら、両者が人生の中でいかに重要な役割を果たしているかについて、意見が交わされました。

対話を進める中で、参加者たちは次第に「アートの価値とは単なる自己表現ではなく、他者とつながるための手段でもある」という共通認識に至りました。自己紹介から自然と導かれたテーマが、思いがけない形で対話の核となり、参加者たちは自分の考えを深め合う貴重な時間を共有しました。

この最初の対話を通じて、参加者全員が「楽しい」を探求するためのスタート地点を見つけたように感じられました。アートをテーマにしながらも、その本質には「自分らしさ」や「他者とのつながり」という普遍的な価値があり、この場が彼らにとって新たな発見や気づきのきっかけとなったことは間違いありません。

3. 創造性と論理の交差点——人生を豊かにするバランスを探る

自己紹介から自然に導かれた「アート」というテーマは、次第に「論理」との対局にある価値として捉え直され、対話は新たなステージへと進みました。アートが象徴する創造性や自己表現と、論理が持つ秩序や規範。この二つの要素は、時に相反するものと見なされがちですが、参加者たちは「アートと論理のバランスこそが人生の豊かさを生む」という共通認識に至りました。

アートと論理の役割

アートは自由な発想や感性を重視し、既存の枠組みを壊して新しい価値を創造します。一方で、論理は物事を体系立て、ルールを通じて社会の秩序を保つ役割を果たします。この両者が共存することで、感性と理性の調和が生まれ、私たちは充実した人生を送ることができるのではないかという意見が多く交わされました。

特に興味深かったのは、アートを「自分を表現するための手段」として捉えつつ、それが「他者との共感を生む方法」へと発展する可能性についての議論です。例えば、「絵を描くことは単なる自己満足ではなく、それを見る人と新たな関係性を築ききっかけになる」という意見が挙げられました。創造性が他者とのコミュニケーションを促進し、新しい価値を社会にもたらすという視点は、非常に実践的であり、多くの共感を得ていました。

学校教育における限界と変化

アートと論理の対話が深まる中で、議論は自然と学校教育の話題に移りました。参加者の多くは、「学校では論理的な知識を詰め込む教育が中心であり、アートの創造性を育む場はほとんどない」と感じていることを共有しました。この現状に対し、教育のあり方をどう変えていくべきかというテーマで意見が飛び交いました。

学校教育の問題として特に指摘されたのは、インターネットやAIの普及による環境変化に対応できていない点です。知識が容易に手に入る時代において、知識を暗記する教育の重要性が薄れつつあります。その代わりに求められるのは、得た情報をどのように活用し、新しい価値を生み出すかという「創造的な思考力」や「自分で考える力」です。

アートのアプローチの重要性

議論の中で参加者たちは、「これからの教育にはアートのアプローチが不可欠だ」という結論に行きつきました。創造性を発揮するためには、まず自己を表現する方法を学び、感性を磨く場が必要です。論理的な枠組みを学ぶだけでは、複雑化する現代社会に適応する力を育むことはできません。そのため、学校の授業にも、アートの活動や多様な視点を取り入れるべきだという意見が挙がりました。

また、インターネットやAIが進化することで、情報収集や分析はより効率的になっています。こうしたテクノロジーを活用することで、人々はこれまで以上にクリエイテ

イブな発想に時間を費やすことができるようになる可能性があります。「テクノロジーとアートを融合させることが、新しい時代の成功の鍵になる」という考えには、多くの参加者が頷いていました。

人生におけるバランスの重要性

最終的に、アートと論理の関係性について、参加者たちは「どちらか一方に偏ることなく、バランスを取ることが重要だ」という結論に至りました。創造性がなければ、人生は刺激や成長に欠けてしまいます。一方で、論理がなければ秩序や方向性を見失ってしまうかもしれません。この二つの要素を統合することで、人々はより充実した人生を歩むことができるという意見が多く出されました。

この探究の展開は、アートと論理の対比を軸に、個人の成長から社会の変化に至るまで、多様な視点を提示するものとなりました。次世代を担う中高生たちが、このような深い対話を通じて、新しい可能性を模索している姿は、未来への希望を感じさせるものでした。

4. 先生の役割と“楽しい”の力——未来を動かす教育と学習の再考

議論が「アートと論理」のバランスから学校教育へと進む中で、最も深く掘り下げられたテーマの一つが「先生の役割」でした。参加者の中高生たちは、「先生とは何をする存在なのか？」という問いに対して、率直かつ鋭い視点を持っていました。その中で出てきた意見が、「先生は『生きる術を教える存在』であるべきだ」というものです。

この言葉は、参加者全員にとって強い共感を呼びました。従来の「知識を教える」役割だけではなく、生徒たちが社会でどう生き抜くかを実践的に伝える存在であるべきだ、という考え方です。その背景には、急速に変化する現代社会において、「正解が一つではない問い」にどう向き合うかが求められている現状があります。このため、先生は答えを教えるだけでなく、問いを立て、生徒が自ら考える力を引き出す役割を果たすべきだという意見が多く聞かれました。

創造性を育む教育の必要性

議論の中で何度も繰り返されたキーワードが「創造性」です。参加者たちは、「現在の学校教育では創造性を育む場がほとんどない」と問題を提起しました。先生が「生きる術を教える存在」であるならば、知識の伝達だけでなく、創造性を高める方法や、自分の可能性を発揮するためのサポートが必要だと考えられています。

特に、これからの時代には「自分で学ぶ力」が重要であるという結論に至りました。AIやインターネットの発展により、情報や知識は誰でも簡単に手に入れられる時代になっています。この中で、知識を暗記するだけの教育では意味をなさず、「どのように学びを深め、活用するか」を教えることが、先生の新しい役割になるという意見が出されました。先生は生徒に「創造性を発揮し、自分の未来を切り開くためのナビゲーター」としての役割を担うべきだという提案が非常に印象的でした。

“楽しい”の力——行動を促す原動力

一方で、参加者たちは「楽しい」という感情の力についても深く掘り下げました。楽しいと感じることが行動の原動力となり、より主体的に学びや挑戦を進められるという意見は、多くの参加者に支持されました。特に、好きなことを追求する中で得られる楽しさは、自己探求のプロセスそのものであり、その先に行動や成果につながるということが議論を通じて明らかになりました。

また、「好き」という感情を学校でどう活かせるか、という具体的な話にも展開されました。例えば、「学校の授業や課外活動を、自分が好きなことや興味のある分野と結びつける」ことで、学校生活をより楽しいものにできるという意見が挙がりました。学校は単なる知識の場ではなく、多様性に触れる場であり、自分の可能性を広げる場でもあるという意識が、参加者全員で共有されました。

教育と学習の再考——主体性がもたらす未来

この議論の中で特筆すべきは、「教育」と「学習」という二つの概念を明確に分けて捉え直す視点が共有されたことです。教育は「教える」ことを中心に据えており、その主体は先生や大人です。一方で、学習は「学ぶ」ことに焦点を当て、生徒自身が主体となる活動です。この違いを理解することが、現代の教育を再考するうえで重要であるとの結論に至りました。

従来の教育では、先生が知識を教え、生徒がそれを受け取るという一方向の関係が重視されてきました。しかし、参加者たちは「学び習う」という視点を強調しました。それは、知識をただ受け取るのではなく、自ら学ぶ方法を身につけるという意味です。インターネットやAIの発展によって、情報を得る手段が格段に広がった現代において、単に知識を教えるだけでは不十分です。むしろ、得た知識をどのように活用し、自分自身で探究を深めていくかが重要です。

議論の中で、「学び方を学ぶ」という言葉が象徴的に使われました。例えば、ある参加者は「先生からすべてを教えてもらうのではなく、自分の興味を探求する方法を学ぶ場が欲しい」と述べました。この意見に多くの賛同が寄せられ、教育が一方向的な「教える場」から、主体的に「学び方を学ぶ場」へと進化する必要性が議論の中心となりました。

年齢や立場を超えた共学の可能性

さらに、「教育」と「学習」の違いを超えて、年齢や立場を問わず学び合うことの意義も深く掘り下げられました。中高生たちは、「自分たちが大人から学ぶだけでなく、大人も自分たちから学ぶことがある」と考えており、双方向の関係性が築かれる場の重要性を強調しました。このような関係性を「共学」という言葉で表現し、生徒と先生、若者と大人が対等に学び合い、高め合う関係性を提案しました。

例えば、「大人にとって当たり前のことが、中高生には新鮮な視点を提供することがある」という意見が挙げられ、年齢や経験の違いが新たな価値を生むという考えが共有されました。また、大人が若者の創造性に触れることで自身の視点を広げる機会となる一方で、中高生も大人の経験から具体的な知恵を学べるという、相互の利益が語られました。

“楽しい”を未来に結びつける

最終的に、この議論から浮かび上がったのは、「楽しい」を教育や学習の中心に据える必要性です。楽しいと感じることは、学ぶ意欲を引き出す原動力となり、次世代の成長にとって欠かせない要素です。「先生が創造性を引き出し、好きなことを追求する場を提供することが、学びの成功につながる」という意見が参加者全員で共有されました。

「楽しい」は、単なる娯楽ではなく、挑戦する勇気や探求する意欲を育む力を持っています。この力を活かすことで、学校は知識を詰め込む場ではなく、生徒一人ひとりの可能性を引き出す場所となります。そして、このような教育が、学校を超えて社会全体を変える鍵になるのではないかという期待が多くの参加者から示されました。

先生の役割を再定義し、「楽しい」を教育や学習の中核に据えることは、次世代の成長を支える重要なテーマです。教育の主体が先生から生徒へとシフトし、学び合う関係性が広がれば、未来を動かす新しい学びの形が実現するでしょう。この考え方をさらに発展させることが、未来を創る新しい教育の在り方につながっていくと考えられます。

5. 自己探求から広がる視点——「好き」がもたらす学びと気づき

今回の三田企画部での対話は、中高生たちの自己探求を深めるきっかけとなりました。特に、「学校」という場に対する見方や、自分自身の「好き」と向き合う意識が大きく変わったことが、参加者たちの多くに共通する気づきとして挙げられます。

学校の新たな役割——多様性に触れる場として

議論を通じて参加者たちは、「学校は単に知識を学ぶ場所ではなく、多様な価値観や視点に触れる場である」という意識を再確認しました。これまで学校を「つまらない」と感じていた生徒が、対話を通じて「学校で学ぶことの意味」を新たに捉え直す場面も見られました。

例えば、ある参加者は「授業そのものよりも、クラスメートや先生とのやり取りが視野を広げてくれる」と述べ、学校が持つ人とのつながりの価値を再発見しました。また、他の参加者は「学校は必ずしも楽しい場所ではないけれど、自分にはない考え方を知ること、成長の機会になる」とコメント。学校が多様な価値観に触れる貴重な場であることを強調しました。このような視点の変化が、多くの参加者にとって学校の新しい見方を形成するきっかけとなりました。

「好き」を掘り下げるプロセス——楽しいを形にする道筋

対話を通じて、参加者たちは自分の「好き」を掘り下げるプロセスの重要性にも気づきました。楽しいと感じることや好きなことは、それ自体が自己表現の一つであり、行動の原動力でもあります。この「好き」が深まることで、自分自身の未来像がより具体的に描けるようになるという考えが共有されました。

ある参加者は、自分の好きなことを深く掘り下げることで、それが「楽しい」に変わり、それがさらに行動につながるというプロセスを述べました。「好きなことを探求する中で、自分が本当にやりたいことに気づけた」と語った彼の言葉は、多くの共感を呼びました。

また、「好き」を掘り下げることは、単なる趣味の延長ではありません。それは自分の価値観や目指す方向性を明確にし、周囲との関係性を豊かにするものでもあります。別の参加者は「自分の好きなことを他の人と共有する中で、新しいアイデアが生まれる」と指摘し、探求の過程が持つ社会的な影響にも目を向けました。

学びの主体としての自分

「好き」を掘り下げることを通じて、多くの参加者が学びの主体としての自分を再認識しました。これまでは受け身であった学びが、自分の興味や情熱によって主体的なものに変わる可能性を感じたのです。特に、「好き」を基盤にした学びは、学校という枠を超えて自分自身の探求を広げる力となることが示されました。

今回の対話を通じて、参加者たちは学校や自分自身に対する新たな見方を得ました。学校は多様な価値観に触れる場であり、「好き」を掘り下げることで楽しいを実現し、主体的に学びを進めるプロセスが未来を切り開く鍵となることが明確になりました。このような気づきを得られた場が、彼らにとって今後の行動を後押しする大きな一歩となったことは間違いありません。

6. 対話が生んだ新たな一歩——参加者の声と得られた成果

三田企画部が終了した後、参加者からは対話を通じて得られた多くの学びや気づきが共有されました。特に、普段の学校生活ではなかなか話題にできない深いテーマに触れ、自分の考えを自由に語ることができたという声が目立ちました。また、対話を通

じて新しい視点や考え方を得たことで、自分自身の行動を見直すきっかけとなった参加者も多かったようです。

学校では話せないテーマを共有する喜び

「学校では話せないテーマを語り合えた」という参加者の声は、このイベントが持つ独自の意義を象徴しています。対話の中では、学校教育や社会の課題、未来への希望や不安といった深いテーマが取り上げられました。これらのテーマについて、同世代の仲間と率直に意見を交わす機会は、普段の学校生活ではあまり得られない貴重な体験です。

ある参加者は、「この場では、自分の意見を自由に言えるだけでなく、他の人の考えを聞くことで自分自身の視点も広げることができた」と語りました。また、他の参加者も「学校ではあまり深く話せない話題がここでは当たり前のように議論されていて、驚きとともに楽しさを感じた」と述べており、この場がもたらした開放感や安心感が対話の質を高めていたことがわかります。

新しい視点をもたらした変化

「新しい視点や考え方を得た」という感想も多くの参加者から寄せられました。特に、アートと論理のバランスや、学校の意義についての議論が、参加者に大きな影響を与えたようです。これまで学校を「単に勉強をする場」と考えていた参加者が、「多様な価値観に触れる場」として再認識したり、「楽しいを形にする場」としての可能性に気づいたりする場面も見られました。

ある中高生は、「学校のつまらない部分だけを見ていたけれど、この対話を通じて自分の好きなことを学校でどう活かすかを考え始めた」とコメント。このような視点の変化は、参加者が学校生活により主体的に取り組むきっかけとなることが期待されます。

実践への一步を踏み出す原動力

さらに、多くの参加者が「好きなことをどう動かせばいいか」という具体的な行動へのヒントを得たと語りました。対話を通じて、“楽しい”や“好き”なことが自分にとっ

て何を意味するのかを考え、それを行動に移す方法を描くプロセスが共有されたことは大きな成果です。

特に、「好きなことを動かすためには、まず自分が楽しむことが大事だ」との意見が、多くの共感を集めました。この考えは、行動の原動力としての「楽しい」を再評価し、自己表現や目標達成に向けたポジティブな循環を生む可能性を示唆しています。

次につながる可能性

このように、三田企画部を通じて得られた新しい視点や気づきは、参加者たちが自分自身の行動を見直し、次の一步を踏み出すための原動力となりました。また、この場での気づきが学校や家庭、さらには地域社会での新たな実践につながる可能性を秘めています。参加者から寄せられた声や反応は、この場が持つ価値を改めて証明すると同時に、次回以降のイベントへの期待をさらに高めるものでした。

7. さいごに：次世代との共同作業——「楽しい」から未来を動かす対話の可能性

今回の三田企画部では、次世代を担う中高生たちが、自分たちの「好き」や「楽しい」を深く探究し、未来を見据えて考える姿勢を示しました。対話を通じて、彼らは創造性と論理のバランスを考え、学校や社会の在り方を自分自身の視点から捉え直すという重要な経験を積みました。この姿は、未来を形作る可能性を大いに秘めており、その力を社会全体で支え、引き出していく必要性を改めて実感させられるものでした。

この力をさらに発展させるためには、多世代が交じり合う対話の場を広げることが不可欠です。中高生たちが持つ純粋で斬新な視点と、大人たちの経験や知識が交わることで、互いに学び合い、新しいアイデアや価値観が生まれます。特に、未来を担う世代が自身の力を発揮し、社会に影響を与えられる場を提供することは、今後の社会の持続的な発展にとって重要です。

さらに、今回のイベントを通じて明らかになったのは、対話が単なる知識の共有にとどまらず、「楽しい」を基盤にした行動のきっかけを与える力を持つということです。

創造性と論理、知識と感性、若者と大人——異なる要素が調和し、共創することで、より良い未来を築くための新たな道筋が見えてきました。

三田図書館と Creative Guild は、このような対話の場を継続的に提供し、「楽しい」から始まる未来づくりを引き続き推進していきます。中高生たちのエネルギーと可能性に寄り添い、彼らと共に新しい未来を形作る旅を歩み続けます。今回の三田企画部は、その第一歩であり、これからの活動に向けた希望に満ちたスタートとなりました。未来は常に対話の中から生まれるのです。