

種は、どこで芽吹くのか。

——新 STEAM 教育とデザインの力

「本物の素材と触れ合うことで生まれる種————」

——感性教育と Design と Art。」

目次

序章 光は、価値を見つける

【第一部 理論編】

第1章 STEAM 教育の「㇏」はなぜ日本で機能しないのか

第2章 感性と非認知能力——偏差値では測れないもの

第3章 デザイン思考という「右脳の言語」

【第二部 実践編】

第4章 同じ教室に、違う宇宙がある

第5章 感性の芽が動く瞬間

第6章 種は、どこで芽吹くのか

【第三部 設計編】

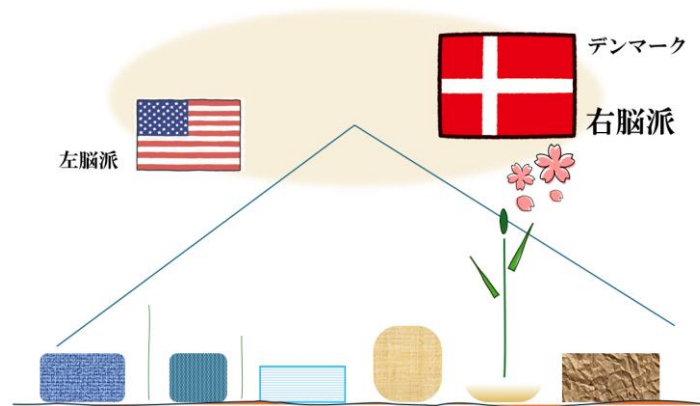
第7章 MEBUKI フレームワークの全貌

第8章 芽吹いた先の景色

第9章 新 STEAM 教育を社会に根付かせる

第10章 企業・地域・家庭が連携する創造のコミュニティ

終章 種が社会に根付く日



はじめに

僕がデジタル教育という言葉を知ったのは2021年の夏。当時息子が小学6年生の時。夏休み前に学校からもらってきたチラシにはこんなことが書かれていました。

「これからはデジタルの時代、プログラムの作成も授業に入ります。学習センターでプログラミング教室やります」と。その頃、世の中はコロナの最中で緊急事態宣言が発動していた時期でした。学校ではリモート授業が急ピッチで進められ、導入が徐々に進められていましたが、まだまだ画質も音も悪い状態です。こんな状況では……。学校のインフラはまだまだ整っていない。これからもっともっと進むだろう。そう感じプログラミング教室に息子を誘いました。今思えば、プログラム教室と言ってもマウスで動く絵をクリックしたり、移動したりする程度であり、今の時代なら幼稚園児でも出来るお遊びの体験会のような感じだったことを覚えています。ですが、もらった複数の資料にはアメリカ発の「STEM教育」の云々が書かれてあり、同時にデンマークの教育制度の紹介もありました。デンマークの教育制度は非競争と主体性を重視すると書かれています。アメリカとはまるで違う。幸福度を重んじ人と比較しない文化が根付いています。僕は照明の仕事を通じてずいぶん前からデンマークの意匠照明器具「ルイスポールセン H - 5」のことは知っていました。同時にデンマークの文化には「ヒュッゲ」という心地よさを表す言葉があることも知識として知っていました。照明器具の明るさを補填するように、ろうそくは日常的に使われ、スーパーのレジ前には大量のろうそくが今も売られているらしいです。デンマークはどちらかというと右脳寄りの文化。僕はデンマークの文化に共感しました。しかし、日本の教育システムはアメリカの「STEM教育」を取り入れる方針です。

「STEM教育」は課題解決能力や論理思考を養う教育手法。昨今ITやAIの時代になり、ますますデジタル社会を無視することが出来ない世の中では左脳よりの「STEM教育」の方が馴染むのかも知れません。更に、日本は評価制度が今も根強く、比較する文化であることは否めません。そして、「STEM教育」の中に「Art」が入り、論理思考の理数系にも

柔軟な考えを取り入れた「STEAM 教育」を、文科省が推奨している事実と直面します。

僕は照明設計を通じてデザインの世界で仕事をしています。どちらかというとデザインは主観的な立ち位置で右脳派が多い傾向にある業界です。右脳派集団は STEAM 教育とは逆の視点です。

とは言ってもデザインにも論理的な土台が必要ですし空間設計には寸法を考えなければなりません。そういう意味では左脳があってこそ、右脳が成り立つという構造だと理解しています。

数年前より、デザインに携わる協会活動で、子供たちにデザインを伝えるボランティア活動に参加しています。未来の子供たちのデザインの種を蒔き、デザインの意識を高める活動です。活動の基本的な考え方は「デザインは教えるのではなく、伝える」というスタンスで子供たちと接します。子供たちの自由な発想から将来実社会に出た時に自分の得意を戦力に変え他者の役に立つ「武器」を手に入れる。これをデザインというフィルターを通して発見する授業のイメージです。

そこには論理思考は存在しません。あるのは「自由な発想」です。そして、この活動にはもう一つとても素晴らしい仕掛けがあります。それは、「素材」。企業から出る端材や廃材を使えること。廃材と言ってもまだまだ使える本物の素材です。ホテルや高級レストランで使う素材が沢山使えます。これを自由な発想で形にします。しかし、文科省は「STEAM 教育」を推奨。そこで考えたのが従来の STEAM にデザインやアートの視点で新しく意味を持たせたらどうかと。それが「新」STEAM 教育の考え方です。

まず、従来の STEAM 教育を見ていきます。

S は **Science** (科学) : 理科的知識、法則の理解

T は **Technology** (技術) : IT スキル、プログラミング

E は **Engineering** (工学) : ものづくり、ロボット製作

A は **Arts** (芸術・リベラルアーツ) : 感性、創造性、デザイン思考、文化

M は **Mathematics** (数学) : 数理的思考力

A を除くと完全に左脳型の教育プログラムです。

これに対して、「新」STEAM 教育は、右脳型の教育プログラムです。

S は **Select** 様々な素材を選ぶ。様々な本物の素材を用意。

T は **Think** 考える。素材・色・形を組み立てて創造する。

E は **emotional** 感情を育む。「おっ！なんかいいね！」を発見する。

A は **Art** とりあえずそのまま置きます。後で説明します。

M は **M(Make・More・Most)** もっと考えて、最高を作る。

こんな風に置き替えてみました。

これって、全ての子供たちに当てはまるのではないかと。工作は苦手でも選ぶのは得意な

子供たちもいます。工作も選ぶのも得意じゃないけどあれこれ考えるのが得意な子供たちもいます。もくもくと作り続けるのが好きな子供たちも。みんな個性があります。これを論理的思考で型にはめるべきではない。そんなことを考えながら、ふと思いついたことが思考の種。種は蒔いたが、芽はどこで芽吹くのか？　もしかしたら発芽していないのではないかと。

種は、どこで芽吹くのか？　この本のタイトルであるこの「芽吹く」に注目し、芽吹くことを軸に色々と考えていた時、芽吹くをめぶきとし、新 STEAM 教育と同じように MEBUKI にも意味をもたせました。

M = **MATERIAL** (素材に触れる) 本物の素材から、感性が芽吹く。

E = **EMOTIONAL** (感じる力) 感情が動く瞬間が、芽を育てる。

B = **BEAUTY** (美を探究する) 美的センスは、探究の中で芽吹く。

U = **UNIQUE** (自分らしさ) その子らしさが、芽吹く環境。

K = **KEEP TRYING** (挑戦し続ける) 挑戦する力が、成長を芽吹かせる。

I = **IMAGINE & INTEGRATE** (想像×統合) デザイン思考を芽吹かせる。

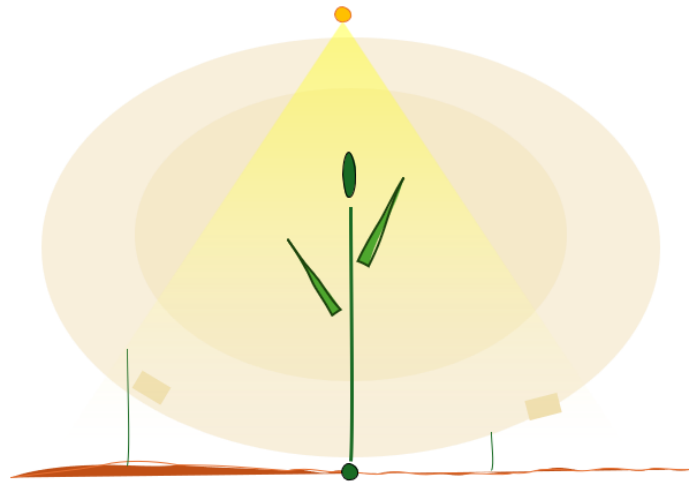
一人ひとりの中にある個々の感性の種を大切に**育て**、花開かせる。それが、めぶき Art Design Academy の考え方の原点です。

これから始まる物語は、MEBUKI という種に肥料を与え、光をあてて種を芽吹かせる人生の旅です。種を芽吹かせるにはどんな方法があるのだろう。どんな場所なのだろう。どんな光をあてると良いのだろう。

様々な視点と角度で考えてみました。あなたなら、どんな芽吹かせ方が良いのか一緒に考えてください。そして、答えを是非、共有してください。正解は一つではありません。それぞれの空間にあった最良の答えがきっとあるはずです。

さて、めぶき Art Design Academy では、子供たちが作った作品に、白色と電球色の2色の光を用意し、どちらが好みかをいつも問います。正解はないですから意見も分かります。それでいいのです。感性を育む教育ですから。面白いですよ。様々な答えが飛び交います。「きれいだから」という子もいれば、「売れそうだから」というはっきりとした意見を言える子もいます。「なんとなく・・・」という答えが出ない子もいます。「出来た作品に違う色の光を当てるとこんなにも見え方が違うんだ」このことに気づいてもらうのがめぶきの目指すところです。

それでは、僕の専門分野の光の話から始めよう。光が空間の価値を変えるように、感性を刺激する光を当てること、子どもたちの中に眠っていた才能が、静かに芽吹きはじめる様子を想像しながら、読み進めてください。



光は、価値を見つける

序章

はじめまして。僕は光の専門家。光を使って様々な空間を創る仕事をしています。空間にある色々な素材に光をあて、その場の空気感が光を当てることで変わる照明設計を長年続けてきました。建築設計士の方やインテリアデザイナーの方々と一緒に。

光をどの角度から当てるか。光の色温度は何ケルビンにするか。光が出る量はどこまで広げるのか、絞るか。そうした細かな判断の積み重ねを設計することで、空間の「見え方」や「感じ方」を決定的に変えることが出来ます。そんな仕事をしています。

美味しい料理を出す素敵なお店なのに、白く弱い照明のせいでどこか陰気な雰囲気になっているとてもかわいい外観のレストラン。きれいな花を売っているのに、照明の色が合わず生花がくすんで見えてしまうお花屋さん。素晴らしいアート作品なのに、20年以上前の古い蛍光灯照明が当たったままの個展ギャラリー。

そういう場所を見るたびに、僕はいつも思っています。

ほんの少し、光を変えるだけで——。

光の当て方が合っていないだけで、そのものが本来持っている魅力が、まるで存在しないかのように見えてしまいます。逆に言えば、正しく光を当てさえすれば、どんなものでも驚くほど輝きを増します。これが、26年間この仕事を続けてきた僕の、ゆるぎない確信です。

協会活動をしていたある日、ふと気づきました。もしかして、光は作品にあてるだけの話だけではないのではないかと。もしかすると、子供たちの気持ちを動かすことが出来るのではないかと——。光は照明の光ではなく心に灯る光もあるということを。

小学5年生、63名との出会い

2023年11月、東京都の小学校。

僕はその日、協会活動に初めて参加しました。5年生63名、12グループの子どもたちを前に、僕は「仮想店舗をデザインする」という授業の講師として立っていました。

廊下に並べられた素材を見た瞬間、子どもたちの目が変わりました。

タイル、本物の木材、壁紙のサンプル、小さなタイル片、布、金属、アクリル……。普段の授業では絶対に触れることのない「本物の素材」が、廊下いっぱいに広がっています。

「これ、なに？」「触っていいの？」「なんか、ザラザラしている！」

さっきまで半信半疑の顔をしていた子どもたちが、素材を手にとった瞬間からキラキラはじめました。目の奥が、明らかに変わった瞬間です。

僕はその光景を見て、四半世紀以上ずっと光の仕事をしてきた人間として直感的に感じました。

これは物理的な光ではなく「感じる光が当たった瞬間」だと。

光は明るくするだけの道具ではなく「心に響く光の当て方もある」。と。

子どもたちは、それぞれ素晴らしい感性を持っています。でも、その感性に光が当たる機会が、あまりにも多くありません。学校の授業では、どうしても「正解」を教えることが優先されます。「上手い・下手」で評価されます。決められた手順で、決められた答えに向かって進みます。

公平性や評価の仕組みの中でありとあらゆるものが判断され、偏差値は相対的な学力レベルを数値化しています。主に志望校選びに使われていますから誰もが馴染みのある評価基準でしょう。

それは決して悪いことではありません。世の中が偏差値を評価基準にしているのですから。でも、感性というものは、論理思考や偏差値だけで測ることができません。個々の中にある独自の捉え方や感じ方があります。これを「非認知能力」として徐々に注目されています。

感性は、本物に触れた瞬間に揺れ動きます。僕はこれを「なんか、いいね。」という言葉で表現しています。はじめは本人もすぐにはわからないけれど、誰もがどこかで感じる感覚と思っています。この感覚は必ず芽生えます。そしてその芽生えは、自分以外の他人に「いいね」と気づいてもらえたときに、初めて育ちはじめます。友達同士の会話で「良いじゃん、それ！」「おおお！」と歓声を聞いたとき、他人から認められた時、その子の芽が育ちはじめていると。

子供たちに「楽しかった？」と聞くと、「楽しかったです。」と即答で返ってきます。

「もっとやりたかった」という声

協会活動は約20年にわたり、延べ一万人以上の子どもたちにデザインの種を蒔いてきました。僕自身も、10回以上の授業に参加し、1000名を超える子どもたちと向き合いました。

東京都、千葉県、山形県、広島県——場所が変わっても、毎回必ず同じことが起こります。授業が終わると、子どもたちがこう言います。

「もっとやりたかった」「時間が足りなかった」と。

名残惜しい気持ちを残したまま終了時間を迎えます。

子どもたちは本当に続きがやりたいと思っているのだろうか？ 続きが出来る扉があればそこはどんな世界が広がっているのだろうか。感性がいっぱい詰まった扉を開きたい子どもたちは確かにいます。「論理思考」ではなく「デザイン思考」で。STEAM教育ではなく、**「新」STEAM教育のデザイン思考**で。

協会の授業は一日限り。次はありません。種は確実に確かな手応えで蒔かれています、その種が芽吹いたのかどうかを確認する術がありません。だから、芽吹く場所を作ろうと思いました。

子どもの感性に、光を当て続ける場所。本物の光も、心に響く光も。

一日で終わらない、継続的な場所。「上手い・下手」ではなく「目が輝いたかどうか」を見ることができる場所。講師はデザイナーやアーティストでなくてもいい。そっと隣にいて、少しだけ空間やデザインに興味があればそれでいい。子供たちに寄り添った質問をするだけでいい。続きは子どもたちが考えて答えを探すだろう。

アートデザインアカデミー「めぶき」は、そうして生まれました。

この本が問いかけること

本書は、教育書であると同時に、一人の実践者の記録でもあります。

文部科学省が推進する STEAM 教育は、Science・Technology・Engineering・Art・Mathematics——その中で、最も実践が遅れているのが「A」。すなわち Art は、捉え方によっては考え方が少しでも違うと大きな振れ幅につながります。創造性、感性、デザイン思考。これらは「教える」ことがとても難しい領域です。しかも、学校教育の教育現場では左脳派の論理思考の先生が多いので「答えがないのが正解だ！」なんてことはありえない世界の方々が沢山います。だから、後回しにされてきました。さらに、僕は声を大きくして言い

たいです。「先生に必要なのは「教える」技術ではなく、「伝える」技術だと。つまり伝え方であると。

現在の STEAM の Art の領域は教えてもいないし当然伝えてもいません。ぽっかりと穴が開いている状態だと感じています。

僕はこの本で、その問いに正面からぶつかり答えを見つけたい。そう思っています。

感性は数学の様に教えられないかもしれませんが、でも、**伝え育てることはできる**。本物の素材に触れ、感情が動く瞬間を作り、「それ、いいね」と言葉にして返す。その繰り返しの中で、子どもたちの中に眠っていた感性の種が、静かにそして確実に育ち芽吹いていきます。そのきっかけを素材と光を使って伝えます。そして気づいてもらおうと思っています。

めぶきの種は、中学・高校・そして社会に出た後、どこで芽吹き、どう根付いていくのか。

その問いを携えて、本書を読み進めていただければ幸いです。

光は、必ず価値を見つけます。子どもの感性にも、同じことが言えます。

【第一部 理論編】

第1章 STEAM教育の「A」はなぜ日本で機能しないのか

ある先生の手紙

「Aのところだけ、よくわからなくて」

はじめてこの言葉を聞いたのは、千葉県のある小学校の校長先生と話しをしたときのことです。STEAM教育に熱心に取り組んでいる先生で、プログラミングの授業も自分で勉強して導入したという方でした。

「S・T・E・Mはやり方がわかるんですが……Aだけが、どうしても掴めなくて」

その後、STEAM教育の取り組みのことを質問すると、何十回も同じ言葉を聞きました。場所が変わっても、学年が変わっても、先生の経験年数が違って、返ってくる言葉はほぼ同じです。

STEAM教育を熱心実践しようとしている先生ほど、この壁にぶつかっている印象です。

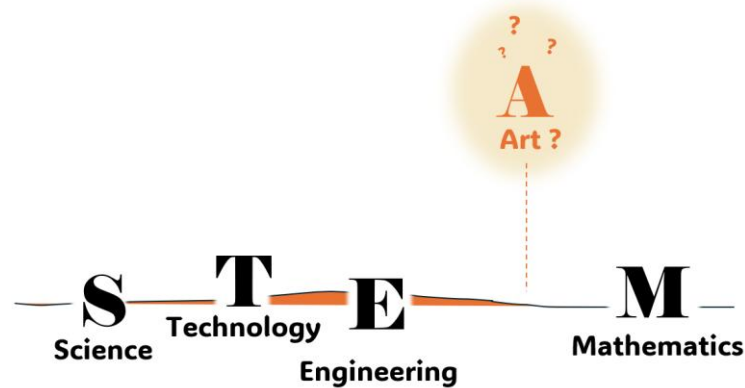
照明設計士として長年仕事をしてきた経験で言えば、これはスポットライトの向きを間違えている状態に似ています。照らしたいものに光が当たらず、壁ばかりが明るくなっている。光量が足りないのではなく、当てる場所が違う。「A」が機能しない理由も、これと構造が似ていると感じています。

この章では、「A」だけが宙に浮いている理由を考えていきたいと思います。

「A」だけが浮いている

文部科学省がSTEAM教育を推進し始めてから、すでに数年が経ちます。学校現場ではプログラミング教育が必修化され、理数系の教科横断的な学びが少しずつ広がっています。しかし、現場の先生たちに率直に聞いてみると、ほぼ必ず同じ答えが返ってきます。

「Aのところだけよくわからなくて！」



STEAM——Science（科学）・Technology（技術）・Engineering（工学）・Art（芸術）・Mathematics（数学）——のうち、S・T・E・Mには明確な「教え方」があります。正解があり、手順があり、評価基準があります。ところが「A」だけが違う。何を教えればいいのか。どう評価すればいいのか。そもそも「A」とは何なのか。

答えが出ないまま、「A」は後回しにされてきました。

これが、日本の STEAM 教育が抱える問題の一つです。

「A」の定義が曖昧なまま広まってしまった

そもそも「A」とは何を指すのか。ここに根本的な問題があると考えています。

STEAM 教育を最初に提唱したジョー・ヤックマンは、「A」を Fine Arts（美術・芸術）に限定せず、Liberal Arts——人文社会科学全般、哲学、倫理、文化、経済——を含む広い概念として定義しました。つまり「A」は「絵を描く」ことでも「音楽を演奏する」ことでもなく、人間として世界をどう捉え、どう意味づけるかという営みそのものでした。

文部科学省もこの広い定義を採用しています。「芸術、文化、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲でAを定義する」と明記しています。

ところが実際の教育現場では、「A」は美術の授業や図工の時間と混同されることが多い。あるいは「創造性を育む」という抽象的な目標だけが掲げられ、具体的な実践に落とし込まれないまま宙に浮いています。

広すぎる定義が、かえって「A」を掴みどころのないものにしてしまっているのでしょう。

「教える」ことができないから、後回しにされます

もう一つの理由は、評価の問題です。

学校教育は本質的に「評価する」システムの上に成り立っています。テスト、通知表、偏差値——あらゆる学びは何らかの形で数値化され、比較され、序列化されます。S・T・E・Mはこのシステムと親和性が高い。計算が正しいか間違いかは明確だし、プログラムが動くかどうかとも明確です。

しかし感性は、正しいか間違いかで測れません。

「この絵は感性が70点」とは誰も言えません。「この子の創造性の偏差値は55」とも言えません。もし感性に評価基準を設けたとしたら、数値に変換した瞬間に本質を失います。だから評価できない。評価できないから教えにくい。教えにくいから後回しになります。

これは教師の怠慢ではありません。システムの問題です。

照明で例えるなら——照明の「美しさ」は、ルクス（照度）という数値で測ることができます。でも「その空間があたたかい感じがするか」「落ち着く感じがするか」は、数値には変換できません。数値化できないからといって、その感覚を無視したら、空間は機能的だけど冷たい場所になってしまいます。「A」が評価できないからといって後回しにした教育現場も、同じことが起きていると感じています。

東京大学大学院の山内裕平教授は、この問題をさらに深く掘り下げています。教師に必要なのは「教える」技術ではなく「伝える」技術だと。論理的な正解を与えることではなく、学ぶ者の感性を刺激し、自ら気づく瞬間を作り出すことだと。

この視点は、僕が現場で感じてきたこととまったく同じです。

「感性」と「テクノロジー」——どちらが出発点としてしっかりとくるか？

もう一人の有識者、中島さち子氏——日本のSTEAM教育をリードする方です。「A」に関しては、少し違う視点で捉えています。二人の見解を整理すると、興味深い共通点が見えてきます。

山内教授は「アートとは、科学技術が誰のために、どのようにあるべきかを問い直す手段だ」と説きます。中島氏は、世界を見る新しい視点を生み出すことがアートの本質であり、「誰もがクリエイターになれる」と主張しています。アプローチは異なりますが、二人に共通しているのは、**感性や創造性の重要性を強調している**という点です。

その主張には、深く同意します。しかし、一点だけ相違を唱えたとしたら・・・。

両氏の実践の根底には、プログラミングやロボティクス、デジタルテクノロジーが土台として存在しています。山内教授のワークショップでは micro:bit やモーターが使われます。中島氏の実践ではゲームを「作る側」になることが強調されます。感性を語りながら、その出発点はデジタルの世界です。

これは STEAM 教育の主流が、あくまでも**左脳的な論理思考の延長線上に「A」を置いている**ことを示しています。「感性も大事だ」という言葉は本物だとしても、実際の設計は「技術ありき」なのです。

ここに、本物の素材を使ったデザイン思考のリアルな実践現場との、決定的な違いがあります。

私たちの活動では、テクノロジーもデジタルも使いません。使うのは、本物の素材だけです。最近ではロゴやイメージキャラクターを AI で作る子どもたちも増えてきましたが、そこは演出の一部であり、時代背景からすると共存する方法を見出さなければならないと考えています。

壁紙の手触り、木材の温もり、タイルの重さ、アクリルの透明感。机いっぱいに広げられた素材を手にした瞬間、子どもたちの目が変わる——その瞬間は、どんなデジタルデバイスでも再現できません。画面の前ではなく、素材の前で起きる。指先が感じた「なんか、いいね」が、全ての出発点になります。

これは単なる手法の違いではありません。**「感性の出発点」が根本から違います。**

そして、もう一つ重要なことがあります。

本物の素材には、それを開発し製造し販売している企業が存在します。ここで使う素材は、企業から提供された端材や廃材。ホテルや高級レストランで実際に使われている本物の素材が、子どもたちの手に渡ります。

これはめぶきと社会が、素材を通じて**直接つながっている**ということです。

山内教授や中島氏が語る STEAM 教育では、子どもたちはテクノロジーを通じて社会と接続します。しかしめぶきでは、子どもたちは**本物の素材を通じて社会と接続する構図**です。その素材の向こうには、設計者がいて、職人がいて、企業がいます。素材に触れることは、その全ての人の仕事に触れることでもあります。

感性教育の出発点を「テクノロジー」に置くか「本物の素材」に置くか。この違いが、め

ぶきの「A」を定義する核心です。

「A」を機能させる3つの条件

では、「A」を機能させるためには何が必要なのか。現場での実践から導き出した3つの条件があります。

第一に、「本物」との接触。

教科書に載った芸術の写真を見ることと、本物の素材に触れることは、まったく別の体験です。机の上に並んだ素材を手にした瞬間に目が変わる——あの反応は、「本物」にしか起こせません。素材の質感に触れることで、五感を通じて入ってくる情報が脳に直接届きます。これはデジタルの画面越しでは絶対にわかりません。論理の回路を飛び越えて感性に直接届く。これこそがアナログの醍醐味です。

「A」は、本物なしには始まりません。

第二に、「正解のない問い」の設定。

山内教授が設計したワークショップでは、学習者はまず目隠しをした状態で触覚だけで相手とコミュニケーションを取ることを試みます。そこには正解がありません。ただ「感じる」と「試みる」としかできない。

この「正解のない状態」こそが、感性を動かします。正解を探している間は、感性は眠ったままです。「なんとなくいい」「なんかしっくりこない」という言葉にならない感覚が動き始めたとき、はじめて「A」の学びが起動します。

私はこれを「なんか、いいね」と呼んでいます。この一言が生まれた瞬間に、感性の芽が動き始めているのです。

第三に、「気づきを言葉にする他者」の存在。

感性は、一人では育ちにくいと考えています。子どもの作品を見て「今、目が変わったね」と気づいてくれる大人や仲間がいること。「それ、どうしてそうしたの？」と問いかけてくれる人がいること。感性の動きを言語化するプロセスを、一緒にたどってくれる存在が必要です。

学校の教師が一人で40人の子どもの感性に向き合うことには、構造的に限界があります。だからこそ、プロのデザイナーが直接子どもたちと関わる場の意味があります。子ども

たち一人ひとりに確実に渡した未来の「種」。そこには「あなたの得意は〇〇だね」と伝える言葉があることで、気づくこともあります。あるいは一緒の場所にいる仲間から「この色使い、いいね」と言われたことで気づくこともあります。

めぶきが目指す「A」の実装

両者の論考の結論は明快です。「A」の真の役割は、感性に基づいた創造を刺激することにある。

これはまさに、めぶき **Art Design Academy** が目指す視点と重なります。

「本物の素材」と「正解のない問い」と「プロの眼差し」「仲間からの感想」を複合的な形で子どもたちに届けた先には、「なんか、いいね」という感性の動きが芽生えます。それを積み重ねの中で育てていくことこそが、めぶきが目指す「A」の実装です。

MEBUKI の6つの要素

Material（素材に触れる）・Emotional（感じる力）・Beauty（美を探究する）・Unique（自分らしさ）・Keep Trying（挑戦し続ける）・Imagine & Integrate（想像×統合）——は、山内教授が「Aの統合の正当化論理」と呼んだものを、小学生の現場に落とし込んだ実践的なフレームワークであると言えるかもしれません。

「A」が日本で機能しない理由は、定義が曖昧だからでも、教師の力不足だからでもありません。「A」が育つための条件——本物との接触、正解のない問い、気づきを共にする他者が、学校の構造の中に用意されていないからです。

その「条件」を整える場所を作ること。それが、めぶきの使命だと考えています。

冒頭で紹介した先生の言葉に、戻しましょう。

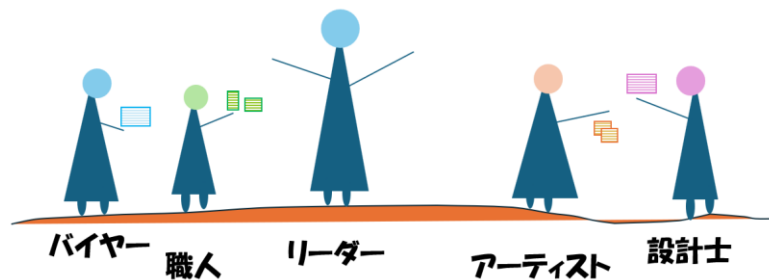
「Aのところだけ、よくわからなくて」

その言葉は、問題の告白ではありません。感性教育への入口だったのだと、今は思っています。

わからなかった「A」に、灯り（あかり）を当てる。それがめぶきの仕事です。

第2章 感性と非認知能力

——偏差値では測れないもの



「この子は何が得意なんだろう」

この言葉を、何度聞いてきたでしょう。

「うちの子、好きなことが見つからなくて」「何が得意なのか、さっぱりわからなくて」「勉強は普通なんですけど、それ以外に何かあるのかどうか……」

言葉は少しずつ違っても、根っこにある不安はいつも同じです。偏差値という物差しでは測れない、我が子の「何か」が見えない。そのことへの、切実な焦りがあります。だから目に見える「偏差値」に頼るしかないと考えてしまう。

この不安は、親御さんの過剰反応でも杞憂でもありません。むしろ、今の時代を正直に生きている証拠だと思っています。なぜなら——偏差値が通用していた時代は、静かに終わりとつづあるからです。

あかりが当たっていないだけかもしれない

照明の仕事をして26年続けてきました。今も続けています。

光を扱う仕事をしていると、いつも同じことを思います。どんなに素晴らしい素材でも、光が当たっていなければ、その美しさは誰の目にも映りません。でも、正しくあかりを当て

さえすれば、どんなものでも必ず輝きを増します。

「うちの子、何が得意かわからない」——それはもしかしたら、まだあかりが当たっていないだけかもしれません。得意がないのではなく、まだ得意が見える場所に立っていないだけかもしれない。

この考え方が、この章の出発点です。

A I の時代に、何が必要か

A I が論理的な処理を代替し、「正解のある問い」はますます機械の領分になっています。計算する、データを整理する、情報を検索する——これらはすでに A I の方が速く正確にやります。

そんな時代に子どもを育てる親御さんが「偏差値以外の何か」を求めているのは、本能的に正しい感覚だと思っています。

問題は、その「何か」にまだはっきりとした名前がついていないこと。学校の先生も、塾も、「大切だよ」とは言うけれど、「どうやって育てるの？」には答えてくれない。そのもどかしさが、あの「うちの子、何が得意なのか……」という言葉を生んでいると思います。

その「何か」に、今、**非認知能力**という言葉があてはめられ、少しずつ広がっています。

非認知能力とは何か

非認知能力という言葉が教育の世界で注目されるようになったのは、ノーベル経済学賞を受賞したジェームズ・ヘックマンの研究がきっかけです。彼は幼児期の教育への投資が、その後の人生にどれほど大きな影響を与えるかを長期追跡調査で証明しました。そして、その影響を媒介していたのが、学力テストでは測れない能力——やり抜く力、自制心、好奇心、協調性、自己肯定感——だったことを明らかにしました。

これらをまとめて「非認知能力」と呼びます。

認知能力（IQや学力テストで測れるもの）に対して、数値化しにくい能力全般を指す言葉です。文部科学省も近年この概念を重視し、学習指導要領の改訂でも「生きる力」「主体的に学ぶ態度」として組み込んでいます。

「非認知能力を育てましょう」という言葉は広まっても、「どうやって育てるの？」という問いへの、手触りのある答えは、まだほとんど出ていません。「たくさん褒めましょう」

「失敗を経験させましょう」「自己肯定感を高めましょう」——正しいことを言っているけれど、どこか抽象的です。現場の手応えが伴っていない。そんな感じではないかと思います。

学校教育の外側を見てみても、民間企業が STEAM 教育を前面に出した次世代型の教室をすでに作っています。しかし、その中身は算数脳・プログラミング・ロボティクス・サイエンスが中心で、「アート」が入っていない教室が多い傾向があります。ここでも「教室＝教える」という固定概念がそうさせているのか、あるいは「A」が曖昧すぎて取り扱えない事情があるのか——いずれにしても、「A」に正面から向き合うことは、予想以上に難しいのかもしれない。

照明で言えば、「光を当てましょう」と言うだけで、どの角度から、何ケルビンの光を、どれくらいの明るさで当てるかを教えてもらえない状態です。道具はあるのに、使い方がわからない。

現場で1000名以上の子どもたちと向き合ってきた経験を基に、もう少し具体的な話をしたいと思います。

感性が動いた瞬間に、非認知能力は「姿を現す」

ある授業で担当した5人組のグループがありました。

女子2人、男子3人。最初はまったくまとまりがありませんでした。その中に、何もしゃべらない女の子がいました。その子に多くの時間を費やすうちに、全体の進みが遅れてしまいました。

しかし気づいたことがあります。しゃべらないその子は、細かい作業をもくもくとこなしていたのです。誰よりも丁寧に、誰よりも集中して。

別の男の子は、素材置き場と自分の机を何度も往復していました。目をキラキラさせながら「これも使えそう！」と素材を抱えてくる。もう一人は、集まった素材を黙って並べ替えながら、色と質感の組み合わせを考え続けていました。リーダー格の女の子は全体をまとめ、もう一人の男の子は空間のレイアウトを考えることに没頭していました。

誰も指示していません。役割を決める話し合いもしていません。

それでも5人は、バイヤー・職人・アーティスト・マネージャー・設計士という役割を、自分の感性が向かう方向に、自然に担っていました。

感性が動いた瞬間に、その子の非認知能力が姿を現したのです。

やり抜く力は「もくもくとこなし続ける子」に見えました。好奇心は「廊下と机を行き来する子」に見えました。協調性は「全体をまとめようとする子」に見えました。創造性は「並べ方にこだわり続ける子」に見えました。

今回はたまたま違う「得意」を持ったメンバーでした。でも、同じ「得意」を持ったメンバーでは意見がぶつかる場面になります。そこでは「なんで、それにしたの？」と問いかけることで、互いの主張を理解し合える構図が生まれます。

これは偶然ではありません。毎回の授業で同じことが起きます。正解のない問いの前に立ったとき、子どもたちは自然と自分の「好奇心」で動きはじめます。誰かに「あなたはこれをやりなさい」と言われたわけではない。素材を前にして、感性が動いた方向に、自然に手が伸びていく。これが後に「得意」となる原石になることを、子どもたちはまだ知りません。

教えて育てたものではありません。本物の素材に「あかり」が当たったことで、自然に引き出されたのです。だからこそ、本物の「素材」が必要なのです。

偏差値という物差しの「外側」にあるもの

日本の教育システムは、長い時間をかけて精巧な「選別の仕組み」を作り上げてきました。

小学校でテストがあり、中学で内申点がつき、高校入試があり、大学入試があります。その積み重ねの中で、子どもたちは早い段階から「自分は勉強ができる子か、できない子か」というラベルを意識しはじめます。そして、本人も自覚します。

偏差値は確かに便利な指標です。ある種の認知能力——記憶力、論理的処理能力、情報の整理能力——を数値化し、比較するのに役立ちます。

しかし偏差値が測っているのは、あくまでも「その物差しで測れるもの」だけです。

物差しの外側に、何も無いわけではありません。

工作は苦手でも、素材を選ぶセンスが抜群な子がいます。発表は苦手でも、もくもくと作り続ける集中力を持つ子がいます。答えを出すのは遅くても、誰よりも問いを深く考え続ける子がいます。そして、少し発達がゆっくりの子であっても、勉強の進みはゆっくりでも、自分の作った作品を誰よりも的確に、誰よりも積極的に伝えることができる、極めて高い能力を発揮したケースを目の当たりにしたこともあります。

これらは偏差値という物差しには映りません。でも社会に出たとき、これらの力こそが「その人らしさ」になり、「その人の武器」になります。

その力に、まだあかりが当たっていないだけです。

「探求」と「探究」——二つの言葉が示すもの

少し言葉の話をさせてください。

「探求」と「探究」——どちらも「たんきゅう」と読みますが、意味が違います。

「探求」は、あるものを探し求めること。答えがある問いを追いかける行為です。目的地が存在する旅です。めぶきでいえば、素材を選ぶ行為がそれにあたります。与えられたものから最適なものを選ぶ——新 STEAM の Select は、この探求にあたります。

「探究」は、深く究めること。答えが存在するかどうかともわからないまま、ただ深く掘り続ける行為です。目的地のない旅です。めぶきでいえば Emotional と Think がそれにあたります。感じながら考える——この組み合わせは、まさに元祖 STEAM の M (Mathematics) の数的思考とも重なります。感じることを考えることは、数的思考との掛け算で相乗効果を生むのです。

学校教育が得意なのは「探求」で、答えのある問いを効率よく解く力を育てます。しかし「探究」は、学校教育の最も苦手とするところです。なぜなら、評価できないからです。どこまで掘り下げたかは、数値に変換できません。

めぶきが育てたいのは「探究」の力です。

素材を前にして考え、組み立て、崩して、また組み立て直す。「なんか、いいね」がもっと良くなるまで考え続ける。違う素材と組み合わせてみる。また感じる。また考える。視点を変え、角度を変え、寸法を変える。この繰り返しは「探究」です。答えを探しているのではなく、感性の向かう先を、自分で掘り下げていきます。

照明設計でも、教科書通りにやっていると辿り着けない答えがあります。素材に実際に光を当ててみて「あ、これだ」と感じる瞬間がある。その感じる力こそが、探究の力です。

これは生涯を通じて使える力です。どんな仕事にも、生きていくうえでのあらゆる場面に通じます。

「自分らしさ」は教えられません

非認知能力の話をする、よくこう聞かれます。「どうすれば非認知能力が高い子になりますか？」

答えに詰まります。なぜなら、非認知能力は「高める」ものではなく、「芽吹く」ものだからです。

自分の意思で行動でき、何かに夢中になれる力を育むことが一つのゴールです。そのためには、様々な本物のものに触れ、感じる。その体験や経験をしたからこそわかるものが、必ずあります。

プログラム講座に通わせれば「やり抜く力」が育つわけでも、褒め方を変えれば「自己肯定感」が上がるわけでもありません。

その子の感性が動いた瞬間に、その子固有の力が現れます。現れた力に「それ、いいね」と誰かが気づく。声に出して伝える。気づいた経験が積み重なって、はじめてその子は「あっ！自分はこれが得意かもしれない。」と思い始めます。「好奇心」が「得意」に変わる瞬間が、ここで初めて現れます。この積み重ねの先に「自分らしさ」があります。

自分らしさは、教わることもできません。誰かに与えることもできません。ただし——芽吹く条件を整えることはできます。

本物の素材に触れること。正解のない問いを与えること。「それ、いいね」と言ってくれる誰かがいること。

その条件が揃ったとき、どんな子の中にも必ず何かが動き出します。

照明設計でいえば、これは光の「三要素」に似ています。光源・照射角度・色温度——この三つが揃ったとき、はじめて素材は本来の輝きを見せます。感性が芽吹く条件も、同じように整えることができる。

これがめぶきの MEBUKI フレームワークです。

Material（素材に触れる）・**Emotional**（感じる力）・**Beauty**（美を探究する）・**Unique**（自分らしさ）・**Keep Trying**（挑戦し続ける）・**Imagine & Integrate**（想像×統合）——この「芽吹く条件」を6つの要素で整理したものです。素材に触れ（M）、感情が動き（E）、美を探究し（B）、自分らしさが現れ（U）、挑戦し続け（≡）、想像と統合が起きる（I）——この循環の中で、その子だけの感性が育っていきます。

偏差値を位置づけるとすれば、この循環の外側に添える位置付けなのかもしれません。

偏差値で測れないものを育てるためには、偏差値とは異なる物差しが必要です。その**物差しを「感性」と呼び、その育ち方を「芽吹き」**と呼ぶ——それがめぶきという名前の由来であり、この教室が存在する大きな理由です。

世の中にある「〇〇教室」の「教」は「教える」ですから、探求の場にあたります。めぶきの場合は「究める」場所ですから、探究室——あるいは「L A B」という表現がより正確かもしれません。

感性は「才能」ではなく、「経験の積み重ね」

感性は、生まれつきのセンスではありません。

- どんな環境で育ったか
- どんな体験をしたか
- どんな人と関わったか
- そこで何を感じ、どう思ったか

によって育つ、「後天的な力」だと思っています。

感性や非認知能力の重要性は、子育ての場面だけではありません。皆さんの職場でも、世代によって感じ方は変わりますし、数字では測れない力の重要性を肌で感じている方は多いと思います。

「この子は何が得意なのだろう」——この問いは、学力テストでは見えない、その子の未来の伸びしろを探す行為でもあります。

これからの長い人生で強く求められ、そして必ず誰かに見られる力がいくつかあります。

- **好奇心**（知らないことにワクワクする）
- **粘り強さ**（うまくいかなくても続ける）
- **協調性**（人と関わる力）
- **創造性**（新しい発想を生む）
- **観察力・感性**（細部に気づく、感じ取る）
- **自己表現力**（言葉・身体・作品で伝える）

これらは、どれも偏差値には映りません。でも社会に出たとき、必ず誰かに見られ、評価される力です。

僕の専門分野の照明の世界でも、光の色温度や影のニュアンスに敏感な人は、日常的に「見る」「感じる」「比べる」を繰り返しています。感性は、こんな些細な日常の習慣の中でも磨かれていきます。

まだあかりが当たっていないだけで、確かにそこにあります。正しくあかりを当てさえすれば、どんな素材でも輝きを増すように——正しい環境さえあれば、どんな子の感性も、必ず動き出します。

感性を磨く、一問一答ゲーム

僕には20年以上続けているルーチンがあります。

今となっては「癖」であり、自動化した当たり前のことになっています。でも参考事例として、ぜひチャレンジしてみてください。

一步家の外に出ると、様々なものが目に入ります。意識しなければ、目に入ったほとんどのものは、そのまま忘れ去られてしまいます。そこで始めたのが「一問一答ゲーム」です。

ルールは簡単です。相手はいません。自分一人でやるゲームです。

たとえば、友人との食事で手軽なビストロに入ったとします。まず目に映る範囲でこう問います。

「照明を一か所だけ変えるとしたら、どこをどう変えようか？」

入り口付近の壁に、一輪挿しが飾ってあるとします。おそらく従業員の誰かが気を使って花を替えているのでしょう。でも、その一輪挿しにはあかりが当たっていません。

光が当たっていなくても何も問題はない。店内は明るいので一輪挿し自体はきれいに見えます。でも、この一輪挿しにスポットのあかりを当てたら？ ベースになる基本照明の明るさを少し絞り、一輪挿しに向けてやや強い光を集中させる。そうすることで、この空間はもっと素敵に見えて、来店者の記憶に残るかもしれない——。

これが、僕の一問一答ゲームの答えです。

目に入った一瞬だけ、心の中で答えを出す。それを繰り返します。何千回も、何万回もやってきましたと思います。誰にも迷惑をかけない、自分一人のできる遊びです。

感性は、こんな些細な日常の習慣の中でも磨かれていきます。特別な才能も、高価な道具も必要ありません。ただ、目の前のものに「問い」を立てる癖をつけるだけでいい。

この「問いを立てる癖」こそが、デザイン思考の入口だと考えています。感性で感じたことを、思考の道具に変えていく——その方法論を、次の章で語っていきます。その一輪挿しには光が当たっていません。光が当たっていなくても何も問題ないし、店内は明るいので一輪挿しはきれいに见えます。この一輪挿しを演出するにはどんな光を当てると良いのか？明るさの基準となるベース照明の明るさを絞り一輪挿しに向けたやや強い光を当てるともつとこの空間が素敵に見えて、来店者の良い記憶として残すことが出来るのかもしれない。一輪挿し専用の小さな照明を取り付け、店内の明るさを少し落とそう。

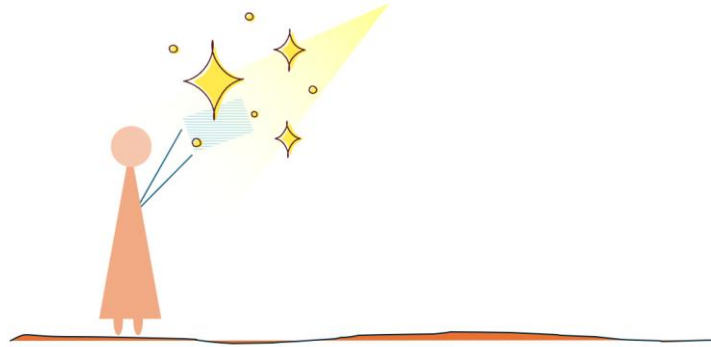
これが、僕が出した一問一答ゲームの答えです。

目に入った一瞬だけ心の中で答えを出します。いつもこれを繰り返します。何千回も何万回もやっていると思います。誰にも迷惑をかけない自分一人で出来る遊びです。

感性とは、こんな些細な日常の習慣の中でも磨かれるものです。特別な才能も、高価な道具も必要ありません。ただ、目の前のものに『問い』を立てる癖をつけるだけでいい。

この『問いを立てる癖』こそが、デザイン思考の入口と考えています。感性で感じたことを、思考の道具に変えていく——。その方法論を、次の章で語りたいと思います。

第3章 デザイン思考という「右脳の言語」



缶バッジが欲しかった男の子の話

ある小学校での授業が終わり、片付けをしていた時のことです。

男の子が二人、駆け寄ってきました。

「先生の腰バックに付けている缶バッジ、お金払うから売ってほしい。どこにも売ってないでしょ！」

結構真剣でした。「えっ？ この缶バッジ？」

道具の入った腰袋に付けてあったオリジナルの缶バッジです。

この子たちは、好きなものを手に入れるために「交渉する」という行動をとったのです。誰かに教わったわけではありません。自分なりの方法で考え、勇気を持ってアプローチしてきました。しかも、学校で。

観察（先生が持っている）→ 問題（あれが欲しい）→ 発想（お金を払えば手に入るかもしれない）→ 実行（交渉する）。

このプロセスを、小学生が自然にやっていました。

この章のテーマ。感性が思考に変わる瞬間—— 「デザイン思考」。

観察から実行に移すプロセスも、感性を思考に変えるプロセスも「デザイン思考」と捉え読み進めてください。

「センスがいい人」ってどんな人？

「あの人、センスがいいよね」という言葉をよく耳にします。

しかしよく考えると、「センス」とは何を指しているのでしょうか。生まれつきの才能なのか。特別な訓練を受けた結果なのか。それとも、もっと別の何かなのか？

第2章で書いたように、感性は才能ではなく「経験の積み重ね」です。では「センスがいい人」は、どんな経験を持っているのでしょうか。

答えは意外なほどシンプルだと思っています。「感じたことを、言葉や形に変換することが上手い人」です。生まれ持った才能がある人は世の中にたくさんいます。でも、その才能を開花させるには何かのきっかけになる「押しボタン」があると思っています。それがスポーツであっても、絵を描くことであっても。

センスのある人は「なんか、いいね」で終わらせません。なぜいいと思ったのかを考えます。どこがいいのかを言葉にしようとします。同じ「いい」でも、何が違うのかを比べます。この動作の繰り返しで、感性を思考に変えて一歩進めます。

この「感性を思考に変えるプロセス」

それが、**デザイン思考**です。そして、ここには「観察」して考えて行動する。という重要なステップを通る必要もあります。

照明設計の現場でいえば、これは「光の当て方を問い続ける」習慣に近いです。例えば友人とレストランに入ったとき、「もし照明を一箇所だけ変えたとしたら、どこをどう変えるだろう？」と心の中で問います。その問いを繰り返すことで、空間デザインの感度が上がっていきます。センスとは、この問いを立て続けた時間の積み重ねです。

デザイン思考は目に見えるものではありません

デザイン思考という言葉は、ビジネスの世界で広く使われるようになりました。スタンフォード大学の d.school が体系化し、「共感・定義・発想・試作・テスト」という5つのステップとして紹介されています。企業の新商品開発や組織改革のツールとして、多くの場所で活用されています。

しかし、この文脈で語られるデザイン思考には、ある偏りがあると感じています。

「問題を解く」ことが前提になっている。

課題があり、解決策を考え、プロトタイプを作り、検証する。論理的で合理的なプロセスです。しかし、ここには「問題を解く」という結果ありきの前提が埋め込まれています。

本来のデザイン思考は、もっと手前から始まると考えます。問題を解く前に、**問題を見つける**。問題を見つける前に、**違和感を感じる**。違和感を感じる前に、**ただ観察する**。

この「観察→違和感→問い→思考→表現」という流れこそが、デザイン思考の本質です。そしてこの流れの出発点は、論理ではなく**感性**です。「何か変だ？」という直感。

だからデザイン思考は「右脳の言語」なのです。デザインとはどこかで誰かの役に立つこと全般を一括りでまとめられている—— そう感じています。

突然現れる感性。認め合う、人としての共鳴

あるワークショップでのことです。

僕が担当したのは5人全員女子でした。

最初、5人はそれぞれ「自分がこうしたい」を主張していました。だからまとまらなかった。

でも「いいね」という他人を認めることをきっかけに共鳴が生まれた瞬間、全員の視野が変わりました。自分の「好き」だけを見ていた目が、仲間の感性も含めた「みんなのいいね」を見るようになったという事実。

これは、自分の考えが他人に認められたことで、自分の思ったことは正しかったという自己肯定感を育む大きな大きな一歩です。

自分はこう思った。それを自分以外の誰かが認めてくれた。共鳴してくれた。これは本人も気が付かない「自信」に繋がったことは間違いありません。

感性の種に MEBUKI の肥料が入った瞬間です。

自分軸から、チーム軸へ。

「いいね」という一言には、それほど大きな価値を生む場面もあるのです。

これは社会に出ても変わらない力だと思っています。会議室でも、プロジェクトチームでも、「自分の好き」だけを押し通す人より、仲間の感性に「いいね」と言える人の方が、チームを動かします。

9歳の女子たちが、その本質を教えてください。

感性は、「伝染」する

「これ、光に当たるとキレイ」という言葉には、論理がありません。

でも、確かな感性がありました。自分が本当にそう感じたからこそ、言葉になった。その本物の感覚が、他の4人に届いたのだと思います。

本物の「なんか、いいね」だけが、他人の感性を揺らします。

これは子どもだけの話ではありません。大人の職場でも、「なんか、これじゃない気がする」という一言が議論の方向を変えることがあります。「なんか、いいね」が、プロジェクトに新しい風を吹き込むことがあります。

感性の言葉は、年齢に関係なく人を動かす。

アクリル板から始まったグループの制作は、そこから一気に加速しました。

透明な素材を中心に、光を意識した空間が組み上がっていきました。「ここに光が入ってくるようにしたい」「この素材は光を通さないから、影になる」——3年生の女子たちが、光と素材の関係を言葉にしながら、手を動かしていました。

照明設計士として26年間考えてきたこととまったく同じことを、9歳の子どもたちが体感で理解していました。本物の素材が、その理解を自然に引き出していました。

完成した作品は、光を意識した空間になっていました。

あかりが、この5人に届いた日。

最後に、一つだけ問いかけさせてください。

あなたのお子さん若しくはあなたの周りにいるお子さんは今、「いいね」と素直に言える場所がありますか？

正解を求められる場所では、「いいね」はなかなか出てきません。正解は○。間違っていれば✕。評価に「いいね」は必要ないですから。

「なんとなく、いいな」を言っている場所。感じたことをそのまま口にできる場所。そして、誰かの「いいね」を「いいね」と言える場所。受け取れる場所。

そういう場所に、お子さんをしばらく置いてみてください。

きっと、思いがけない言葉が出てきます。そしてその言葉が、チームを動かす引き金になるかもしれません。

「いいね」は、あかりです。

これが本物の素材を使ったデザイン思考のリアルな現場です。

論理でもなく、指示でもなく、**感性の共鳴が問いを生み、問いが発想を動かし、発想が手を動かします。**

「透明な素材が光を当てるとキレイに見える」——これは観察です。「だったら入り口に使えるかもしれない」——これは発想です。「やってみよう」——これが試作です。「もっとこうしたい」——これが改良です。

d.school が体系化した 5 つのステップが、3 年生の女の子たちの会話の中で、自然発生的に起きていました。

あの瞬間、あかりが灯った、と思いました。一人の子の感性が言葉になって、その言葉が仲間の感性に火をつけた。光が光を呼ぶように、感性が感性を動かしていました。

めぶき式デザイン思考の流れ

めぶき式デザイン思考には独自の流れがあります。

学校への出張授業はチームで一つの作品を作ります。それに対してめぶき式は個人に焦点を当てます。自分との対話は他人の主観が入らないからこそ独自性が研ぎ澄まされます。個性が磨かれるからこそ、いっそう輝きを放つ感じです。これは、デンマークの教育システムと同じ考え方です。

チームでしか見つからない発見ももちろんあります。完全マンツーマンではないので、他人の作品と比べることもできます。制作物が違えば違う視点での発見や好奇心も生まれます。それが次のステージへ移行するきっかけになることも十分に考えられます。学校のように学年で分けられることもありません。年代の違う子どもたちが同じ視点で物事を考え感じる。これがめぶき式デザイン思考の概念です。

第一段階 触れる (Material)

まず素材を手にしめます。目で見ただけでなく、触れます。重さ、温度、質感、においまで含めて、全身で受け取ります。この段階では「何かを作ろう」とは考えません。触れることで何を感じるかに集中します。

第二段階 揺れる (Emotional)

「なんか、いいね」が生まれる瞬間です。これは分析ではありません。感性が反応した合図です。この「揺れ」を大切に扱います。流してしまわず、立ち止まる。「なぜいいと思ったんだろう」と自分に問います。「エモイ」という表現が若い人たちの日常の言葉になったのも、感情をストレートに表現することにもどかしさがあり、「エモイ」の一言で完結できる、伝えることができる——そんな揺れ幅があるかもしれません。

第三段階 選ぶ (Select)

揺れた感性をもとに、素材を選びます。選ぶという行為は、思考です。「これよりあっちの方がいい」という判断の中に、その子の価値観が現れます。何を重視するか。何を切り捨てるか。選択の瞬間に、その子の「らしさ」が顔を出します。選ぶ行為は一生涯続きます。毎日繰り返されています。考えることなく自動的に判断することがほとんどですが、形あるものを選ぶときの基準のベースは、どこかで必ず形成されます。

第四段階 考える (Think)

選んだ素材をどう組み合わせるか。どんな形にするか。どんな空間を作るか。ここで論理が入ってきます。感性が感じたものを、形に変えるための思考です。この段階では「どうすればうまくいくか」という問いが生まれます。ここは元祖 STEAM 教育の左脳の考えと共存する場面です。

第五段階 作る (Make・More・Most)

手を動かします。組み立てます。崩します。また組み立てます。完成させることよりも、「もっとこうできないか」と考え続けることが大切です。作りながら考え、考えながら感じ、感じながらまた作る。この往復運動が、思考を深めます。その結果、一步進んだ景色が見えるようになります。

第六段階 伝える (Art)

完成した作品を前に、他の人へプレゼンテーションをします。「なぜこうしたか」を言葉にします。この言語化のプロセスが、感性と思考をつなぐ最後の橋です。うまく説明できな

くてもいい。「なんとなくこっちの方がいい気がして」という言葉の中に、その子の感性の結晶が宿っています。

「なんでそうしたの？」という問いの力

「なんでそうしたの？」は、評価ではありません。批評でもありません。ただの問いです。しかしこの問いが、子どもの思考を深める最大の道具になります。

「なんとなく」と答える子が多い。それでいいんです。「なんとなく」の中に感性があります。そこからさらに聞きます。「なんとなくって、どんな感じ？」「他の素材と比べてどう違う？」「もし色が違ったらどうなると思う？」

問いが続くうちに、子どもの中で何かが動きます。「なんとなく」が、少しずつ言葉になっていきます。同じ色合いをまとめてみた、形をそろえてみた——言葉になった瞬間に、その子は自分の感性を「認識」します。認識した瞬間に、それは「自分の思考の道具」になります。

これが、デザイン思考が感性を育てる仕組みです。

感じるだけでは感性は育ちません。感じたことを問われ、言葉にしようとする経験を積み重ねることで、感性は思考と結びついていきます。

問いは、感性にあかりを当てる行為です。「なんとなく」という暗がりの中にある感覚に、「なんで？」という光を当てる。光が当たった瞬間、それは言葉になる。言葉になった感性は、その子の中に根を張ります。

右脳と左脳は対立しません

ここまで読んで、こう思う方がいるかもしれません。「結局、論理的思考も必要なんじゃないか」と。

その通りです。必要です。

作品を作るには、素材の物理的な特性を理解する必要があります。どう支えれば倒れないか。どんな接合方法を使うと固定できるのか。スケール感を揃えるためには大きさの比較が必要です。これはれっきとした論理的思考です。

しかし、出発点が違います。

論理的思考から始めると「正解のある問い」を解こうとします。感性から始めると「まだ問いになっていない何か」を探します。前者は既存の枠の中を効率よく動く力です。後者は枠そのものを問い直す力です。

A I が論理的処理を代替する時代において、価値を持つのは後者です。

右脳と左脳は対立しません。感性が右脳で受け取り、論理が左脳で整理し、また感性に戻っていきます。この往復運動こそが、めぶきが育てようとしている思考のスタイルです。

山内教授が「学びの往復運動」と呼んだものと、本質的に同じです。ただ、めぶきではその出発点を徹底して「本物の素材」に置いています。そこから感性が生まれるからと信じているからです。

デザイン思考は「生き方」になる

冒頭に紹介した、缶バッジを買いたかった男の子たちの話に戻ります。

彼らは誰かに「交渉の仕方」を教わったわけではありません。「欲しい」という感性が動いて、「どうすれば手に入るか」という思考が変わって、「お金を払えばいい」という発想が生まれて、「交渉する」という行動に移った。

小学生ですから「お金を払えば・・・」という短絡的な発想。

これはこれで受け止めればいいだけのことです。

感性が思考になり、思考が行動になった瞬間です。

これがデザイン思考の本質だと思っています。図工の時間だけのスキルではありません。**感覚を持って世界を観察し、問いを立て、試みる——この姿勢そのものが、生き方になっていきます。**

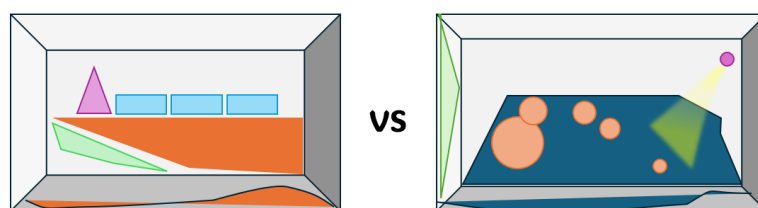
感性にあかりが当たると、思考が動き出します。思考が動き出すと、行動が生まれます。行動が生まれると、世界が少し変わります。

その子が社会に出たとき、その変える力は、どんな形で現れるでしょうか。

第4章では、教室という場所でその力がどのように育っていくのか、実践の記録とともに深掘りしていきます。

【第二部 実践編】

第4章 同じ教室に、違う宇宙がある



講師の眼差しが、作品を変える。——「正解がない」は「答えが無数にある」ということ。

実践編に入る前に、一つ確認しておきたいことがあります。

「正解がない」という言葉が、ここまでに何度も出てきました。しかしこの言葉は、誤解を招きやすい言葉でもあります。

「正解がない」と聞くと、「何でもありだ」「好き勝手にやればいい」と受け取る方がいます。でも、それは違います。

正解がないということは、**答えが無数にある**ということです。

照明設計でも、まったく同じことが起きます。一つの空間に対して、どこにどんな光を当てるかの答えは無数にあります。天井を照らしても、壁を照らしても、床を照らしても、素材の質感を引き出すために斜めから当てても——どれも「正解」です。どれも間違いではありません。だからこそ、照明設計は難しく、そして楽しい仕事です。

素材の前に立った子どもたちも、同じ状況に置かれています。

一つの素材をどう使うかの答えは無数にあります。床に使ってもいい、壁に使ってもいい、天井に使っても、間仕切りにしても、看板にしても、オブジェにしてもいい。どれも正解です。どれも間違いではありません。

だからこそ、難しい。そして、楽しい。

「好きにしていいい」と言われた瞬間に、人は迷います。物差しがないからです。その迷いの中で、感性が動いた方向に手が伸びる。この「迷いと選択」のプロセスの中に、その子だけの思考が宿っています。

ただし、この「好きにしていいい」にも一つだけ注意点があります。何かのテーマを与えないと、人は固まってしまうことがあるということです。真っ白なキャンバスを目の前にしたとき、最初の一步を踏み出すのに時間がかかる——そういうイメージです。最初だけヒントを与えて、そのヒントをトリガーに次へ進む小さな仕掛けを準備するのも良いでしょう。その仕掛けを作るのは、私たち大人の役割です。

隣に誰かがいる。それが、手の伸び方に影響を及ぼします。そう思っています。

講師の引き出しが、作品の深さと質を決めます

では、講師の存在は作品にどんな影響を与えるのでしょうか。

経験の量ではありません。知識の多さでもありません。

「何を見ているか」です。

講師が子どもたちを見るときも、これとまったく同じ視点を持っています。

子どもの手の動きはあまり見ていません。素材選びにもあまり口出しをしません。では、何を見ているのか——子どもたちを動かすことに必要な、もっと手前にあるものを見えています。

どこで手が止まったか。何に時間をかけたか。どんな時に目が輝いたか。

その時点では、まだ作品に効果は現れません。でも子どもの中には確実に、こだわる何かが存在しています。ベテランの講師はそれを見つけて、そこに「問い」を返します。

「それ、なんでそうしたの?」「他の形だったらどうなると思う?」「ここ、こうしたらどうなるかな?」「どうやって組み立てる?」

問いを受けた子どもは、自分が「感じていたけど言葉にしていなかったもの」に気づきます。気づいた瞬間に、作品が動き出します。

大切なことは、最適と思える答えを知っていたとしても「教えない」ということです。

全く教えないということではありません。どうしても気づかないときには伝えながら、気

づくきっかけを作ることです。たとえば、布と木材を固定する場面があったとします。机の上には物を固定する材料がいくつか置いてあります。セロハンテープ、両面テープ、木工用ボンド、瞬間接着剤、セメダイン——選択肢は様々です。講師は経験上、最適な答えを知っています。でも教えません。

正解をすぐに教えると作業のスピードは上がります。しかし、うまくいかなかった経験は記憶に残りません。うまくいかない組み合わせと一緒に、正解を肌で感じてもらうこと——これが目的です。スポーツの世界ではこれをリカバリー能力と言うことがあります。成功体験の裏側には数えきれないほどの失敗があり、失敗しそうになったときの修正方法こそがリカバリー能力です。

子どもの行動に「問い」か「気づき」を返しているだけです。初めから正解を教えた講師は、一人もいません。

学校の授業のように時間が決まっていれば、やむなく途中で正解を教えたり、講師が手を出したりして組立て作業を手伝う場面もあります。しかしめぶきLABの場合、基本的には自分の力で前に進むことを目指したプログラムにしています。

照明設計でいえば——講師の「見方」は、スポットライトを当てる場所を見つける仕事に似ています。素材そのものではなく、その子の中にある「光を受けられる場所」を探している。その場所を見つけたとき、問いというスポットライトを一本当てる。するとその子の中で、今まで見えていなかった何かが浮かび上がります。

子どもの「役割」は自然に生まれる

もう一つ、実践の中で繰り返し目撃してきたことがあります。

チームで作業をすると、役割が自然に決まっていきます。

ある授業での5人組のことは第2章で書きました。バイヤー、アーティスト、設計士、職人、リーダー——誰も決めていないのに、それぞれが自分の「得意」を使って動き始めました。

別の体験会でも同じことが起きました。

「昆虫」をテーマにした作品を作ることになった男子4人組。なぜかクワガタはどんな味か、テントウ虫も食べようかと昆虫を食べる会話が始まりました。この男子組大丈夫か？と思う一方で「壁紙はかわいいのがいい」誰かが主張します。工作が得意な子が黙々と骨格を

作り、探するのが得意な子が素材を選び、話し合いが得意な子が全体の方向を決めます。

意見のまとまりが早く、どんどん進む。

このチームに共通していたのは「仲が良い」ということです。仲が良いから、自分の意見を言えます。意見が出るから、違いが生まれます。違いが生まれるから、役割が分かります。役割が分かれるから、それぞれの「得意」が発揮されます。

これは偶然ではありません。「正解のない問い」の前に立ったとき、人は自分の「得意」で動こうとします。それがチームの中で重なり合ったとき、自然に役割分担が生まれます。

学校という集団活動の中でしか得られないコミュニケーション能力というものがあります。集団生活において物事を決める際、「班長を決めよう」「発表係は誰にする」——役割を先に決めてから動く。でも、役割を決めずにまず素材の前に立ってみると、動き始めた先に役割ができていた、ということが起きます。

役割は決めるものではなく、感性が動いた先に自然に現れるもの。

照明設計の現場でも、プロジェクトが始まったとき、必然的に照明は僕の担当になりますが、実際に空間に立ってみて「これはあなたが見た方がいい」と自然に役割が生まれることの方が、良い空間が生まれます。素材の前で、感性が動いた方向に人が動く——それはオフィスでも教室でも変わらない原理だと思っています。

「時間が足りない」の正体

講座が終わるたびに、必ずと言っていいほど聞こえてくる言葉があります。

「時間が足りなかった」「もっとやりたかった」

最初はこれを「反省点」として受け取っていました。段取りが悪かったのか。説明に時間を取りすぎたのか。もっと効率よく進行できたのではないか、作業時間をもう少し長く取れば良かったか、と。

しかし何度も経験するうちに、気づきました。

これは反省点ではありません。**没頭の証拠です。**

時間が足りないと感じるのは、時間を忘れるほど集中していたからです。「もっとやりた

かった」は、やり残した不満ではなく、もっとやれると感じている手応えです。

ある小学校の校長先生が、2年目の授業後にこう言いました。「昨年の児童からも今年の児童からも『時間が足りなかった』という声が出た。でも作品の出来栄は、今年の方が大幅にレベルアップしていた」と。

この言葉に、大切なことが含まれています。

「時間が足りない」と言いながら、作品は良くなっていました。つまり子どもたちは、与えられた時間の中で精一杯没頭していた。その没頭の密度が、作品の質の高さを決めたということです。さらに言えば、前年の先輩たちの作品を見ていたことで「来年は自分たちもこれができるかもしれない」という期待が根にあったことも、一因だったかもしれません。

没頭は、外から強制できません。やらされている子どもは没頭しません。「やりたい」という内側からの動きが、没頭を生む。そしてその「やりたい」は、感性が動いた瞬間にしか生まれません。

没頭こそが、非認知能力が育つ瞬間です。

「時間が足りない」という声が聞こえるたびに、思います。

没頭したLABは、光に満ちています。照明の仕事をしていると、人が何かに本気で向き合っている場所には、不思議とあかりが集まっているように感じます。今日のLABも、そういう場所でした。今日も、芽が動いた、と。

講師が「見ている」もの。——「評価しない」は、「見ていない」ことではない。

評価しない講師は、評価する教師よりもずっと深く、子どもを「見ています」。

点数をつけるとき、人は「完成物」を見ます。何ができたか、何ができなかったか。しかしめぶきLABの講師たちが見ているのは、プロセスの中の「瞬間」です。

どこで手が止まったか。——その子が何に迷っているかがわかります。

何に時間をかけたか。——その子が何を大切にしているかがわかります。

どんな時に目が輝いたか。——その子の感性がどこで動くかがわかります。

これらは点数になりません。通知表に書けません。でも、その子の「才能の芽」がどこにあるかを示す、最も正直な情報です。

照明設計士として空間を診断するとき、ぼくは「光が当たっている場所」より「光が当たっていない場所」を先に見ます。光が当たっていない場所にこそ、その空間の可能性が眠っているからです。

「評価しない目で見ること」は、これとまったく同じです。できている部分より、まだ光が当たっていない部分に注目する。その部分に問いというあかりを当てたとき、今まで見えなかったその子の可能性が浮かび上がります。

めぶきLABでは、この「見方」を継続的に積み重ねていきます。一日だけでは見えないものが、10回、20回と重なることで、見えてきます。

「この子は素材を選ぶとき、必ず触ってから決める」「この子は一度決めたら最後まで変えない」「この子は誰かに見せてから次に進む」「この子は自分の意見よりも他人の意見を優先する」——いろいろです。これらは、一日では気づけません。継続の中でしか見えてこない「その子らしさ」です。

一日の体験が、継続につながる理由がここにあります。

種が落ちた場所を、覚えています

あの日、素材を手にしてニヤニヤしていた子どもたちは、今どこにいますでしょう。あのアクリル板を光にかざした女の子は、今も光を見るたびに「なんか、いいね」と感じているでしょうか。

わかりません。確かめる方法がありません。

でも、確かなことが一つあります。

あの瞬間、その子たちの中に何かが灯ったということです。

説明はできません。証明もできません。でも、人が「なんか、いいね」と感じた瞬間は、その人の中に確かに残ります。意識の上に残らなくても、感性の層のどこかに、静かに積み重なっていきます。

照明設計士として経験してきたことがあります。何年も前に手がけた空間を、当時そこにいたお客様が覚えていてくださることがあります。「あの店、なんか良かったんですね」「あそこを歩くと、なんか落ち着いた気持ちになって」——光は、消えた後も記憶の中に残る。あかりは、消えても消えない。

子どもたちへの感性教育も、同じだと思っています。

あの日の体験は終わりました。でも、あの日感じた「なんか、いいね」は、その子の中にまだある。それがいつどこで芽吹くのか、わかりません。中学生になってデザインに興味を持つかもしれない。大学でインテリアを学ぶかもしれない。社会に出てから「なんか、この空間いいな」と感じる目を持って、仕事をしているかもしれない。

だからこそ、継続的な場所が必要です。

一日で終わらない場所が必要です。「なんか、いいね」という感性の動きを、次でも、またその次でも、拾い続けてくれる大人がいる場所が必要です。

種は、落ちた場所を選びません。でも、芽吹くためには土が必要です。水が必要です。光が必要です。

めぶきLABは、その土であり、水であり、光でありたいと思っています。

一日の体験で得た種に6つのMEBUKIの肥料を与える。その種は家庭に持ち帰られる。家庭で「なんで、そうしたの?」という会話が生まれる。その会話が、また次の体験への意欲になって戻ってくる。

この循環の中で、感性はゆっくりと、でも確実に育っていきます。

「種が育つ場所を、覚えています」——これは僕自身への言葉でもあります。あの日出会った子どもたちのことを、僕は覚えています。名前は知らなくても、あの目の輝きを覚えています。あの「なんか、いいね」の顔を覚えています。

その記憶が、めぶきLABを続ける理由の一つです。

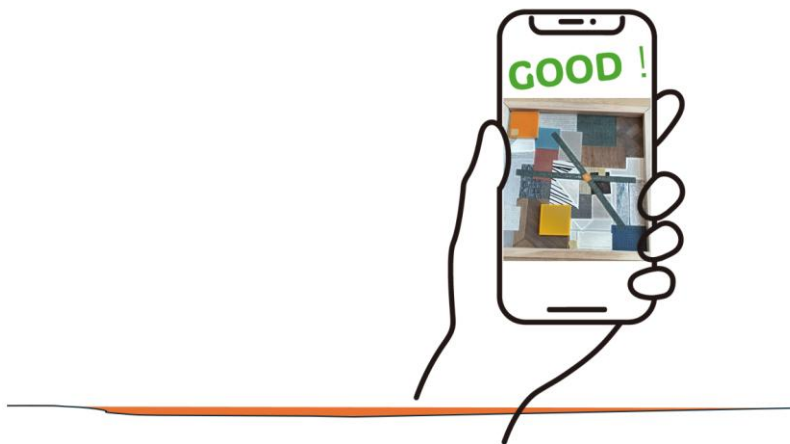
あかりは、消えても消えない。

種は、必ず芽吹く場所を見つける。

そう信じながら、今日もLABに立っています。

第5章では、感性の芽が、どんな瞬間に動き始めるのか。そして、その芽が中学・高校・社会へと根付いていくとき、何が起きるのかを考えました。

第5章 感性の芽が動く瞬間



「作品」ではなく「その子」を見る

めぶきの体験会は、完成した作品を評価する場ではありません。

「上手にできたね」とは言いません。「すごい作品だね」とも言いません。代わりに使う言葉があります。

まず、最初は「いいね」から始まります。そして、「どうしてこの色を選んだの?」「ここ、どうやって決めたの?」と、

問いを返します。感性の動いた方向を一緒にたどる。それだけです。

しかし、この「それだけ」が、教室の外で予想外の出来事を起こすことがあります。

パパの待ち受け画面

「見てください！ これうちの子が作ったんですよ」

「スゴイ！スゴイ！」と歓声。

これは、体験会に参加した隣り合わせのパパどうしの会話です。

その日の体験内容は、株式会社サンゲツから提供いただいた使い古した壁紙の見本帳を使ったデザインアートパネルの制作。

まず見本帳から壁紙を剥がすところから始まります。名付けて『ビリビリンピック』これは株式会社サンゲツが名付けたワークショップ名です。剥がすだけでいい。それだけのことなのに、子どもたちは夢中になります。紙が剥がれる感触、手に残る手触り、めくった先に現れる色と柄——この瞬間から、感性のスイッチが入ります。

剥がした壁紙を、予め用意したパネルに自由に貼っていきます。どこに何を貼るか、正解はありません。どんな配置でも、どんな組み合わせでも、その子が「いい」と思ったものが正解です。最初の1枚を貼るときは緊張する様子が皆に共通していて、なかなか貼ることが出来ません。1枚目を貼り終わると作業は加速度的に進み始めます。自由に貼る子もいれば、きっちりかっきりと整列を好む子もいます。それを親御さんが見て、「うん、うん確かにいつもこんな感じ」という場面もあれば、「えっ？こんなところにこんなに拘るんだ！」と驚く親御さんもいます。

めぶきの体験会に申し込まれたのはおそらくママ。この時参加したパパは付き添いで来た、という雰囲気の親子でした。

最初、パパは足を組んで椅子に座っていました。娘さんの作業を、少し距離を置いて眺めていました。「付き添い」の姿勢です。

しかし、しばらくすると変化が起きました。

娘さんが選ぶ壁紙の色に、もぞもぞと何か言いたそうにしています。だんだんと前のめりになってきました。気づいたら口を出していました。「そっちよりこっちの方が合うんじゃない？」「ここにこれを置いてみたら？」

娘さんはパパの言葉を聞いているのか、聞こえないふりをしているのかわからないが、自分のペースで壁紙を貼り続けました。娘さんの方がパパよりちょっと一枚上手な、もとても暖かい親子関係でした。

なんだかんだあって、ついに作品が完成。

パパは立ち上がって、スマホを構えました。写真を撮る——ここまではよくある光景です。しかし次の瞬間、パパはその場でスマホの待ち受け画面を変えました。

娘さんの作品の写真がスマホの待ち受けに。

それだけではありません。近くにいた他の参加者に、スマホを向けながら自慢げに見せ始めました。「見てください。これうちの子が作ったんですよ」と。

「スゴイ！スゴイ！」という声が上がりました。どうやら他の参加者と知り合いらしい。パパ同士が盛り上がっていました。

僕はその光景を見ながら、思いました。

これです。これが「娘さんの心の中に光が当たった瞬間だ」と。

娘さんが作った作品がパパの心を動かしました。パパが「これはアートだ」と感じた瞬間、娘さんの作品は「宿題の成果物」でも「習い事の練習」でもなくなりました。本物のアートです。

親が子どもの作品を「アートだ」と心から感じる瞬間——— これは、どんな賞状よりも、どんな評価よりも、子どもの自己肯定感を育てます。「自分が作った作品が、パパのスマホの待ち受け画面になった」という事実は、その子の中に一生残ることでしょう。

壁紙という「本物の素材」が持つ力

この体験会で使った素材は、株式会社サンゲツが提供してくれた壁紙の見本帳です。

市販の工作キットではありません。画用紙でもありません。実際にホテルや住宅やレストランなどの壁に貼られている本物の壁紙の見本です。色の豊かさ、質感の多様さ、素材の厚みと重さ——これらは「本物」にしか出せない情報量です。

子どもたちが「ビリビリンピック」で見本帳を剥がすとき、一枚一枚の壁紙の違いを五感で受け取ります。ツルツルしたものとザラザラしたもの。薄いものと厚いもの。光を反射するものと吸収するもの。似たような色、微妙な質感。見本帳ですから、全てが違う素材。

この感触の記憶が、貼る場所を選ぶときの「判断材料」として使われます。「なんとなくこっちの方がいい」という感覚の正体は、さっき手で感じた情報の積み重ねです。もちろん色使いもあります。しかし、色だけではない何かを確実に感じ取っているはずです。

本物の素材が、感性の語彙を増やす

サンゲツの壁紙が出来上がるまでには、設計者がいて、製造に関わる職人がいて、品質を管理する技術者がいます。子どもたちがビリビリと剥がしている一枚の見本帳から始まる向こう側に、リアルな仕事の世界があります。

素材に触れることは、その世界に間接的に触れることでもあります。

「お帰りなさい」のアートと光の構想

この体験会から、一つのアイデアが生まれました。

照明デザイナーとして、僕はずっと考えていました。子どもたちが作ったアートパネルに、光を仕込めないか、と。

具体的にはこういうことです。

完成したアートパネルの上部に、薄型のLED照明を仕込む。小さな人感センサーのスイッチを取り付ける。玄関や廊下の壁に掛けられる仕組みにします。

そうすると何が起きるか。

帰宅したとき、玄関のドアを開けた瞬間に、センサーが反応します。我が子が作ったアートパネルが、静かに光る。玄関の照明スイッチを押す前に、その光が「お帰りなさい」と語りかけます。思わず「ただいま」と声が出てしまうように。

毎日、その光景が繰り返されます。

子どもは「自分が作ったものが、家の中で生きている」と感じ続けます。親は帰宅のたびに、子どもの感性を共にします。家族の日常の中に、その子だけのアートが根付いていきます。

これは飾だけの作品ではありません。**生活の中で機能するアート作品です。**

デザインとアートの融合—— めぶきが目指しているのは、まさにこれです。美しいだけでなく、生活の中で意味を持つ。感性で生まれたものが、日常に溶け込んでいく。

「お帰りなさいのアートと光」を、めぶきの体験会の正式プログラムにしていきます。これが今、僕の中で動き始めていることです。

感性の芽が動く瞬間のリスト

体験会を重ねる中で、「感性の芽が動く瞬間」にはパターンがあることがわかってきました。

●**素材に触れた瞬間。** 初めて見る素材、初めて触れる質感。「なにこれ！」という声が上がった瞬間に、感性のスイッチが入る。この瞬間を大切に扱う。急かしません。ただ触れさせます。そして見守る。好奇心や興味がどこにあるかを観察します。

●**選ぶことで迷っている瞬間。** どの壁紙を選ぶか、どこに貼るか、迷っている子どもを見ると、大人はつい「これにしたら？」と言いたくなります。でも待つ。その迷いの中に、その子の感性が動いています。迷いを奪いません。親子参加の場合、もう、必ずと言っていいほど親が口出しします。「この色の方がいいんじゃない？」「ママはこっちの方が」良いと思う。「えっ？それ、そこに貼るの？」と。それは当たり前のこと。人生経験が土台にありますから。本音は「黙っててください」です。あまりにも口出しするママには人差し指を口に当ててジェスチャーでいうことがあります・・・「しー！」と——。

●**誰かの作品を見て「いいな」と思った瞬間。** 隣の子の作品を見て、目が変わる瞬間があります。「あの色の組み合わせ、いいな」「あんな形にしたかった」—— この感情が動

いた瞬間が、次の選択を変えます。影響し合うことを歓迎します。学校や社会には規律があります。皆と同じことが出来ることで得られる安心感もあります。しかし、ここではそれがありません。あなたがいいなと思うことをあなたが思うがままに形にすればいいのです。誰かの刺激を受けることはとても素晴らしいことです。

●「もう一回やり直したい」と言った瞬間。これが最も重要な瞬間かもしれません。完成したはずなのに「やっぱりここを変えたい」と言う。この言葉は、その子の中に「もっと良くなる」という感性の土台が生まれた証拠です。この瞬間を見逃しません。終わった後、首を傾げる子どもは一定数います。なんか足りない。なんか足したい。ちょっと違う。この瞬間がこそが感性が芽吹いた瞬間です。

●保護者が前のめりになった瞬間。パパが足を組むのをやめて、椅子の端に座り直した瞬間。ママが「私もやっていいですか」と言った瞬間。保護者の感性が動いた瞬間は、子どもの作品が「その家にとっての本物のアート」になった証拠です。

保護者が変わると、子どもが変わる

めぶきの体験会で気づいたことがあります。

子どもの感性は、保護者の反応に敏感です。

親が「うまくできてるね」と言うとき、子どもは「評価された」と感じる。しかし、「これ、どんな感じで作ったの?」「これは何?」と聞くとき、子どもは「自分のことを見てもらっている」と感じる。

この違いは、子どもの次の行動を変えます。

評価された子どもは、満足して思考はそこで終わります。見てもらった子どもは、次も『自分らしく』作ろうとします。パパが待ち受け画面を設定した瞬間、娘さんは何を感じたでしょう。パパは、「自分が作った作品をアートだと思っている」という事実は、その子の中に「自分にはアートを作る力がある」という確信を植え付けたことと同じ。子どもも親の行動で何かを感じるはずです。

この確信が、感性の根っこになります。「自分らしさ」はここで芽吹きます。

めぶきは子どもだけを変える場所ではありません。**子どもの感性を通じて、保護者の感性も動かす場所です。** 家族の中で「感性を大切にする文化」が育つとき、子どもの感性は学校の教室の外でも育ち続けます。よく親は子供に成長させてもらっています。という場面に遭遇することがあります。その通りと思います。子どもの感性が動く瞬間は何にも変えがたい充実感や満足感そして幸福感を親に与えるのかも知れません。

光が、作品に命を吹き込む「お帰りなさい」のアートと光

お帰りなさいのアートパネルに使うLED照明の仕掛けは子どもたちと一緒に作ることが出来るようにしています。プロトタイプの仕掛けでは、百円ショップで売っているLED照明を活用しました。このLEDはUSBで点灯します。USBの電圧は5V。乾電池を4つ直列につなぐと6V。これは使えます。ここは元祖STEAM教育のM、mathematicsの基本。数字で答えがでる。きちんとした正解が出る場面です。乾電池を4本繋いでも感電することはありません。電気的にも安全性が担保出来る。子どもたちの体験には安全性の担保は無視できませんから。

薄型のLED照明ははさみで簡単に切ることが出来ます。パネルの形に寸法を合わせパネル上部に仕込みます。

ここで読者の皆さんにとっても大事なことを伝えます。

光を直接見えないように隠す意味

これは、作品を演出するために極めて重要なテーマなのです。作品にあてる照明が見えてしまえば、こう感じる。「照明が当たっていて素敵な作品に見えるね」と。照明が当たっていると気づかれた時点で「なんか、いい。」には繋がりません。照明が目に入ることによって作品に集中できないと脳が勝手に判断してしまうからです。どこから光が当たっているかわからない。だけど、パネルがきれいに演出されている。まさに美術館照明の照明テクニックです。だから、幕板でLED照明を隠しました。せっかくなら幕板も壁紙でデザインしてみました。

人感センサーのスイッチの選定にも悩み拘りました。誰かが近づくと、センサーが反応して光が灯る。

スイッチを押す必要はありません。暗い部屋に入った瞬間、作品が静かに光る。ここは「ふわ～」っと点灯するスイッチが必要です。人感センサーで反応し一瞬にしてパッと点灯するものではありません。「ふわ～」っと点灯するのがいいのです。これをフェードイン機能といいます。これは元祖STEAM教育のEngineeringの基本。EngineeringからEmotionalにシームレスに融合します。

壁紙の白とグレーと黒のトーンの組み合わせでは、光によって奥行きを感じることが出来ます。素材の質感が、光の角度で全く違う表情を見せます。昼間は「アートパネル」として存在し、夜は「光のオブジェ」として存在します。一つの作品が、時間によって二つの顔を持つ。このようなイメージです

これが「お帰りなさいのアートと光」の原型です。

玄関に掛ければ、帰宅するたびにセンサーが反応します。照明のスイッチを探す前に、我が子の作品が光で迎えてくれます。その光景が毎日繰り返されるとき、その作品はもはや「工作の宿題」でも「体験会の記念品」でもありません。家族の日常の中で生きているアートに

なります。

照明プランナーとして26年間、光で空間の価値を変えてきました。その知識と経験が、子どもたちの作品に注がれる瞬間——これがめぶきでしか生まれない価値なのです。

タイルが引き出す、大人の感性

子ども向けの体験会で、予想外のことが起きました。

持参した素材の中に、タイルのサンプルがあります。壁紙・木片・アクリル・カーテン生地・カーペット——様々な素材を並べているのに、なぜか**タイルに引き寄せられる保護者が多い**。

タイルは他の素材と違う重さがあります。硬さがあります。冷たさがあります。手のひらに乗せた瞬間の「本物感」が、他の素材とは次元が違う。この感触が、大人の感性を刺激するのかもしれません。

あるパパが、タイルを体験用のパネルに仮置きしながら夢中になっていました。「こういうのを自分で作れるワークショップはありますか？ これ、面白いです。」と聞いてきました。

ママよりパパの方が、タイルへの反応が強い傾向があります。これは興味深い発見です。素材の「重さ」や「硬さ」という物性が、男性の感性に響くのかもしれません。あるいは、「本物の建材を自分で扱う」という体験が、職人的な感覚を呼び起こすのかもしれません。スペック男子が多いのもこの傾向から繋がっているのかも知れませんね。

この発見から、大人向けのワークショップの構想が生まれました。

写真のタイルアートパネルは、この実験作品ですが、壁紙・和紙・タイルを組み合わせた構成。青いタイルの規則正しい配列と、金色の六角形タイルのリズム。白いタイルの面と、テクスチャーのある壁紙の面。これは子どもの作品ではなく、大人が時間をかけて向き合った実験作品です。素人が作ったとは思えない出来栄ですね。



子ども向けとも、大人向けとも言えます。めぶきの素材は、年齢に関係なく感性を動かします。

MEBUKI LAB の構想

この経験から、一つの構想が具体化してきました。

MEBUKI LAB ——— めぶき Art Design Academy の中に創設する、素材と感性の実験室です。

小学生向けの教室と並行して、様々な素材を常時用意した創作の場を作る。壁紙・タイル・木材・アクリル・左官材——それぞれの素材の専門家がここに関わる。

左官職人を巻き込んだ左官アートパネルのコースも構想中。漆喰を自分の手で塗る体験は、デジタルの時代においてこそ、特別な感性体験になります。素材の抵抗を手で感じながら、自分の意思で形を作っていく——この経験は、リアルだからこそ得られる体験です。

MEBUKI LAB は教室ではなく、**素材と人間の感性が会う実験の場**。子どもも大人も、プロもアマチュアも、同じ素材の前に立つ。感性に年齢も経験も関係ありません。

そして、このLABには企業が参加します。

タイルメーカー、壁紙メーカー、木材メーカー、左官材メーカーに左官職人——自社の素材を「教育と創造の現場」に提供することは、製品のカタログでもショールームでも伝えら

れない価値を伝える場になります。使われた素材が、子どもの手でアートになります。その瞬間を、企業が共にします。

これがめぶきの協賛企業に対して提供できる、最も本質的な価値です。

感性の芽が動く瞬間は、計画できません。

条件を整えること。本物の素材を用意すること。正解のない問いを立てること。感性が動いた瞬間を見逃さない大人がいること。そして、光を当てること。

待ち受け画面になった娘さんの作品。タイルに引き寄せられたパパたちの感性。光を仕込んだアートパネルが暗い部屋で静かに灯る瞬間。

これらは全て、めぶきがまだ始まったばかりの段階で起きていることです。

始まったばかりだから見えることがあります。 最初の一步を踏み出した場所にしか、種が落ちる瞬間は見えません。

第6章へ——— 種は中学でどう芽吹くか

「感性の芽が動く瞬間は、計画できない———」

めぶきの体験会はまだ始まったばかりです。実績は多くありません。でも、待ち受け画面の出来事は、一つのことを示しています。

感性が動いた記録は、消えません。スマホの中には娘さんの作品があります。毎日それを目にするたびに、あの体験会の記憶が蘇る。娘さんにとっては「自分が作ったものが、パパに刺さった」という事実と記憶が残る。

この記憶が、5年後・10年後の娘さんの中でどう芽吹くのか。

中学・高校と成長していく中で、あの日の記憶はどう姿を変えていくのか。

第6章では、種が時間をかけて芽吹いていく姿を、追っていきます。

第6章 種は、どこで芽吹くのか



何にもわかってない営業マン

20代のころ、僕は北海道の住宅メーカーで営業マンをしていました。

受注金額を少しでも上げることが仕事だと思っていました。打ち合わせのたびに「キッチンのグレードアップはどうですか」「坪数を少し大きくしてはどうですか」と提案していました。ある施主の奥様が、家具・カーテン・照明に300万円の予算を取っているという情報を聞き出して、その予算を設備グレードアップに使わせようと虎視眈々としていました。

そのとき、奥様に言われた言葉が今でも残っています。

「あんた、何にもわかってない営業マンだね！」

見透かされていました。

奥様は照明によって部屋の雰囲気が変わることを期待していました。光が空間を変える可能性を、直感的に知っていたのだと思います。しかし僕には「照明の予算？ 明るければそれでいいのでは？」という感覚しかありませんでした。感性のアンテナが、そこに向いていなかったのです。

竣工後、営業担当だった僕が夜にそのお宅にお邪魔してわかったことがあります。

リビングルームに、シーリング照明とシャンデリアの中間のような、大きな意匠照明が鎮座していました。正直、僕の好みではありません。「これにお金をかけたのか？」とその時に思ったのが正直な感想です。

しかし、その部屋に入って暫くすると、何かを感じます。

空気が違う？ 光の質が違う？ その照明器具が作り出す「空気感」が何かを感じさせたのかも知れません。

「照明って、こういうことかもしれない」——— 言葉にならない感覚が、その夜生まれた感じです。

これが、僕の照明との出会いです。奥様の「何にもわかってない」という言葉が、僕の中にあった感性の種がそこに落ちたのかも知れません。

そう、僕の中の種が芽吹いた瞬間です。

セオリーを破った答えが、正解！

その後、商業施設に特化した照明メーカーに入社しました。

ここで、光が人の心を動かすという事実を、現場で何度も目撃しました。

アパレル店では、照明の向きを変え、光の当て方を変えるだけで売上が変わりました。「なんていうことだ！」と何度も思いました。照明の向きを変えるだけで人の購買行動がこんなにも変わるのか？ 感性が動かされた人間は、こんなに簡単に財布を開くのか？ 照明と人間の心理は奥深い関連があることを知ります。

中でも忘れられない現場があります。回転寿司店の照明設計です。

その店はマグロが美味しいと評判の店。マグロだけで6種類のメニューがあります。マグロが美味しそうに見える光を作って欲しいという依頼です。

照明のセオリーでいけば、演色性の高い光を選ぶ。食材の本来の色を忠実に再現する光です。しかし、何度演色性の良い光源を使った照明器具を提案しても社長は納得しません。マグロが「美味しそう」に見えない。手をのばしたくない。と一点張り。料理が美味しそうに見える照明器具じゃダメなのか？

そこで、セオリーを捨てました。

マグロは赤なので、肉用の赤い照明をベースに、見本で取り寄せたりサンプルでもらった様々な照明を片っ端から混ぜてみた。結果は、なんと、色味の悪い黄色味を帯びた白い色の光と肉用の赤い光を混ぜた光がゴールとなったのです。照明の教科書には載っていない組み合わせです。「こんなのが正解のはずがない」という先入観や偏見を一旦横に置くことで生まれた「なんか、いい」という感覚。

結果は、面白いようにマグロが売れました。笑いが止まらないほど売れました。

この経験が、僕の中に一つの確信を植え付けました。

「正解のない問い」の前では、セオリーより感性が勝つことがある。ということ。

教科書の答えではなく、感性が動いた方向に進む。その勇気を持った者だけが、見たことのない景色に辿り着く。

これは照明設計の話です。しかし同時に、これはめぶきが子どもたちに伝えたいことと、完全に重なっています。

感性は、どこで根付いたのか

ここで一つの問いを立てました。

僕の感性という「種」は、いつ根付いたのか。その「種」はどこから来たのか？

僕の芽は照明メーカーに入社してから育ったのか。アパレル店や回転寿司の現場で大きくなったのか。

おそらく違う。

根付くきっかけは、あの奥様に「何にもわかってない」と言われた瞬間だったと今は思います。竣工後の夜、あのリビングの光の中で感じた、何とも言えない複雑な感情と時間を、今でも覚えています。「これにお金をかけたのか」と思いながら、何かが違うと感じた瞬間でした。

あの感覚が、僕の中の「芽吹き」だったのかと思っています。

種が落ちた場所は、住宅の竣工現場でした。肥料も水もない場所でした。残念ながらそこで根付くことはありませんでした。その後、僕は照明メーカーという土を見つけました。そこには肥料と水が沢山あり、芽は一気に育ったのでしょう。

では、僕の種はどこから来たのでしょうか？

おそらく、小さいころから経験しているキャンプの焚火にあると思います。火を囲むのが好きで、はぜる音が好きで、あかるくはないけれど揺れる炎を見るのが好きで、火をいじることが何よりも好きだった。そう、僕の種は焚火です。たまたま僕は小さな頃から経験した焚火の「灯り」が種になったと思いますが、もしかすると、「薪」が種になったかも知れません。もし「薪」が種だったとしたら全く違う人生を歩んでいると思います。

種が落ちた瞬間と、芽吹く瞬間は、必ずしも同じ場所ではありません。

学校の廊下に並んだ素材を手にした子どもたちの目がキラキラした瞬間——あれが種の落ちた瞬間です。その種がいつ、どこで芽吹くかは、わかりません。5年後かもしれません。10年後かもしれません。全く違う場所で、全く違う形で芽吹くかもしれません。

でも、種が落ちれば、必ずどこかで芽吹く。

種が落ちなければ、芽吹く可能性すらありません。

自分の種がどこにあるのかも、何なのかもわからない子供たちが沢山います。だから、協会活動は地道にコツコツと全国の小学校にデザインをきっかけに種を蒔いてきた。蒔き続ける意味はここにあります。

感性が根付いた大人は、何が違うのか

僕は26年間光の仕事をしてきました。

女性の肌がきれいに見える照明があります。子どもの勉強が捗る照明があります。夜景がきれいに見える照明テクニックがあります。同じ食事内容でも空間の明るさを少し暗くするだけで客単価が上がる。カフェでは回転率が高くなる照明手法があります。低回転率でも客

単価が上がる照明設計があります。

これらは、教科書には書いていません。

マニュアルを覚えれば出来るものではありません。現場で感じ、試し、また感じて、少しずつ積み重ねた結果です。この積み重ねが、豊かな感性を持った、**どっしりと安心感のある**大人へと変わる力になるのではないかと考えます。

豊かな感性が根付いた大人は、「なんか、いいね」という感覚を物事の判断の基準として使います。その感覚は言葉にできます。言葉にして他者に伝えられます。そして、その感覚を手がかりに、セオリーを超えた答えに辿り着けるようになります。

これは、照明の仕事だけの話ではありません。

デザインも建築も料理も経営も教育も—— あらゆる仕事の現場で、「なんか、いいね」という感性の判断が、最後の一手を決める瞬間に繋がります。論理が行き詰まった場所で、感性が突破口を開く瞬間があります。

感性が根付いている大人は、その突破口を持っています。これを持つことが出来るか否かは人生を歩むうえで大きな差に繋がることでしょう。

中学・高校で、感性はどう育つか

本物の素材に触れた小学生が、中学・高校へと進む。

その先で何が起きるか。正直に言えば、まだわかりません。協会活動が始まって20年が経つが、その後の子どもたちを系統的に追跡したデータは存在しません。

しかし、いくつかのことは言えます。

感性の種は、思春期の荒波の中でも消えません。むしろ思春期は、感性が大きく揺れ動く時期です。「自分は何者か」「何が得意か」「何に向かっていくのか」——これらの問いが最も切実になる時期に、小学校のときに触れた「なんか、いいね」という感覚の記憶が、静かに影響すると思っています。

進路選択の場面で、「なんとなくこれが気になる」という感覚が顔を出します。文化祭の展示に、空間づくりへのこだわりが現れます。美術の授業でも、素材の質感に敏感な生徒がいます。

これらは証明できません。でも、種が落ちていれば、こういうことが起きる可能性があります。

めぶきが目指すのは、この「可能性」を「確率」に変えることです。

小学校から中学・高校・大学・社会へとつながる感性の成長の軸を作ること。その軸を、東京藝術大学と東京都美術館が主催する「とびらプロジェクト」のような社会的な運動と連携する。そんな夢を抱きながら社会に根付かせることを目指したいと思っています。

「なんか、いいね」が仕事になる日

回転寿司のマグロが売れたあの日、僕は照明の仕事を天職だと感じました。

好きなことが仕事になる、という言葉があります。しかし正確には違う。「なんか、いいね」という感性の判断が、仕事の中で機能するようになる——これが、感性が根付いた先にある姿です。

好き嫌いではありません。得意不得意でもありません。「なんか、いいね」という感覚を、仕事の道具として自分自身で使えるようになること。これが、めぶきが10年後・20年後の子どもたちに届けたい一番の宝物です。

パパの待ち受け画面になった娘さんの作品——— あの日、彼女の中に小さな種が落ちた。

5年後、その子が部屋の模様替えをするとき、「なんか、こっちの方がいいな」という感覚で家具の配置を変えるかもしれません。10年後、仕事の場面で「なんか、このデザインじゃない気がする」と感じて、もう一度考え直すかもしれません。20年後、自分の子どもと一緒に何かを作りながら「これ、いいね」と言うかもしれません。

それが、感性の種が芽吹いた先にある人生です。

僕の26年間がその証拠です。あの時、施主の奥様に「何にもわかってない」と言われた20代の営業マンが、今めぶきという場所を作っています。あの夜のリビングで感じた「何かが違う」という感覚が、26年かけてここに辿り着きました。

種はどこで落ちるかわかりません。でも、落ちた種は必ず、どこかで芽吹く。

それを信じています。だから、めぶきを作りました。

第7章へ——MEBUKI フレームワークの全貌

感性の種が落ちる瞬間、芽吹く瞬間、根付いていく時間、そして場所——— 第二部では、この流れを現場のエピソードと共に追ってきました。

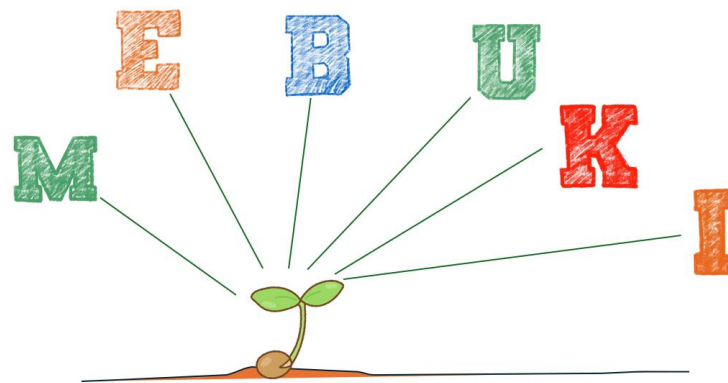
第三部では、この流れを「設計」する話に入ります。

めぶきは、感性が芽吹く条件をどのように設計しているのか。MEBUKIの6つの要素は、それぞれどのように機能するのか。そして、めぶきが目指す「新 STEAM 教育の社会実装」とは何か。

第7章から、その全貌を語っていきます。

【第三部 設計編】

第7章 MEBUKI フレームワークの全貌



——— 種に、直接肥料を与える

植物を育てるとき、普通はこう考えます。

良い土を選ぶ。土に種を植えます。水をやり、肥料を与え、日当たりの良い場所。環境を整えることが、育てることだと思っています。

この考え方は、教育にも深く染み込んでいます。

良い学校に入れます。良い塾に通わせます。良い家庭環境を整えます。——— 環境を整えることで、子どもは育つと信じられています。それは間違いではありません。環境は確かに大切です。

しかし、一つの問いが残ります。

土という環境が良くなければ、種は芽吹けないのか。

環境が整っていない子どもは、感性を育てられないのか。良い学校に行けない子は、創造性を伸ばせないのか。忙しくて子どもと向き合う時間が取れない家庭の子は、「なんか、いいね」という感覚を育てる機会がないのか。

めぶきは、この問いにこう答えたいです。

違う。土を選ばなくても育つ種を作ればいい。種に直接、肥料を与えればいい。

種を土に植えてから肥料を与えるのではなく、種そのものに肥料を染み込ませる。そうすれば、種はどんな土に落ちても、自分の力で芽吹くことができる。

まさに、元祖 STEAM 教育の S、Science の世界です。

この「種に直接与える肥料」が、MEBUKI の 6 つの要素です。

なぜ「環境待ち」ではいけないのか

都内の子どもと、地方の子どもと、感性の豊かさにあまり差は感じませんでした。裕福な家庭の子どもと、そうでない家庭の子どもとでも、素材に触れたときの目の輝きにあまり差を感じませんでした。

しかし、その輝きを「次につなげる環境」には、明らかな差があります。

都内に住む子供たちは放課後に様々な習い事を選択肢があり都会ならではの刺激も沢山あります。しかし地方の山間部では、選択肢が限られます。でも僕はこう思いました。自然から受け取るものは、あらゆる人工物では決して感じる事が出来ない大きな力がある。と。

どんな場所にいても、その場の環境に合わせた肥料を作ることは出来るはずだ。種に直接肥料を与えることが出来ると考えました。

MEBUKI の 6 要素を経験した子どもは、その経験を「自分の内側に秘め持ち帰る」日常の中でその経験が自分でも気が付かないが確実に動き続けます。素材を見るたびに「なんか、いいね」と感じる習慣。迷ったとき自分の感性に問いかける癖。誰かに「いいね」と言葉をかける反射。

これが、種に染み込んだ肥料です。

土がどこであれ、この肥料を持った種は、自分の力で芽吹く可能性を持つ。こう考えます。

MEBUKI フレームワーク——6つの肥料

では、6つの要素それぞれが、種にどんな肥料を与えるのかを丁寧に解説します。

M —— Material（素材に触れる）

最初の肥料は、「本物に触れた記憶」です。

固まる前の漆喰の感触、木材の温もり、タイルの重さ、壁紙の質感——— これらは一度手で触れると、脳に刻まれます。この記憶は、脳の奥深くまで経験として浸みこむことでしょう。

街を歩いていてビルの外壁を見たとき、「あ、あの素材だ」と気づく感覚。カフェに入ったとき、床のタイルカーペットに目が向く習慣。本物の素材に触れた記憶は、日常の中で「観察する眼」を必ず育てます。

観察する眼は、感性の入口です。感性は、見えないものを見えるようにする力からしか生まれません。その原点が様々な素材に触れ、感じることに思っています。

E —— Emotional（感じる力）

二番目の肥料は、「感情が動いた経験の記憶」です。

「なんか、いいね」という言葉にならない感覚が動いた瞬間——— この経験は、その子に一つのことを記憶させます。**自分の内側に、判断の基準がある**ということ。

学校の勉強では、判断の基準は外側にあります。正解は教科書の中にあります。評価は先生がします。しかし感性の判断は、自分の内側から来る。「なんか、いいね」という感覚は、誰かに与えてもらうものではありません。自分の中から湧き上がるものです。

この経験を積み重ねた子どもは、「自分の感覚を信じる」ことができるようになります。これが自己肯定感の本当の意味です。他者に評価されることで生まれる自己肯定感もありますが、自分の感性を信頼することから生まれる自己肯定感。これを大事にしたいと思います。

B —— Beauty（美を探究する）

三番目の肥料は、「美しさの基準を自分で作る経験」です。

「美しい」は、教えられません。しかし探究はできます。

なぜこの配色が気持ちいいとを感じるのか。なぜこの形がしっくりくるのか。なぜこの素材の組み合わせが「なんか、いいね」なのか——— この「なぜ」を追いかける経験が、美の探究です。

答えを求める「探求」でなく追い続ける「探究」。美を探究し続ける人間は、日常の中に美を見つける力が宿ります。美を見つける力は、あらゆる仕事と生活を豊かにします。

回転寿司のマグロの照明で、セオリーを破った答えが正解だった——— あの経験は、「探求」と「探究」の複合から生まれ結果なのかも知れません。いずれにしても「美しく見

せたい」という感性は、教科書の中には書いていないことです。

U —— Unique（自分らしさ）

四番目の肥料は、「自分らしさを発揮した成功体験」です。

しゃべらない女子がもくもくと細かい作業をこなしていました。廊下を行き来するバイヤーの男の子がいました。素材の並べ方にこだわるアーティストがいました。

誰も「あなたはこの役割をやりなさい」とは言っていません。正解のない問いの前に立ったとき、自然と「自分らしい」動き方が現れました。

この経験から見えること—— **自分のやり方で動いていいのだ**ということです。

集団の中で「みんなと同じようにやらなければ」という圧力は、学校生活の中で常にあります。しかしめぶきでは、自分のやり方が最も良い結果を生む場面を生むことがあります。この成功体験が、「自分らしさ」を肯定する力になります。

K —— Keep Trying（挑戦し続ける）

五番目の肥料は、「完成させなくていい、という体験」です。

「もっとやりたかった」「時間が足りない」—— この声は、没頭の証拠だと書きました。しかしもう一つの意味があります。

完成していなくても、その子の中では何かが動き続けているということです。作品が未完成でも、感性の探究は止まっていません。LAB を出た後も、頭の中で「あそこをこうすれば良かった」「次はこうしたい」と考え続けます。

この「続きを考え続ける力」が、Keep Trying です。

一度失敗したら終わり、ではありません。完成しなかったら負け、でもありません。次があると思えること、また試したいと思えること—— この感覚が、挑戦し続ける力の根っこになります。そして、ここには子どもから大人へ成長する過程で静かにそして確実に大きくなることがあります。それは、「集中力」。時間が足りなかった、もっとやりたかったという子供たちでも、集中する時間にはある程度の限界があります。年齢を重ねるごとに集中力は長くなりますが、夢中になることで限界まで没頭する。これも挑戦し続ける力を養う源と考えます。

I —— Imagine & Integrate（想像×統合）

六番目の肥料は、「バラバラなものをつなげた経験」です。

壁紙とタイルとアクリルと木材—— 全く異なる素材を、一つの枠の中に統合します。それぞれの素材の質感・色・重さを頭の中で想像しながら、配置を決めます。この経験が、Imagine & Integrate。

これはデザイン思考の最も高度な段階です。バラバラな情報を想像力でつなげ、新しい意味を生み出します。この力は、社会に出てから最も必要とされる力の一つです。

例えば、会議の場で、異なる部署の意見をつなげて新しい提案を生み出す力。異業種の知識を組み合わせる新しいビジネスを設計する力。これらの根っこに、Imagine & Integrate が必ずあります。

6つの肥料の循環

重要なことがあります。

MEBUKI の6要素は、順番通りに進むプログラムではありません。

素材に触れ（M）、感情が動き（E）、美を探究し（B）、自分らしさが現れ（U）、挑戦し続け（K）、想像と統合が起きる（I）——この流れは、一方向ではなく**循環する**。

Iの統合が生まれた瞬間に、新しいMが始まる。新しい素材への好奇心が生まれ、新しいEが動き出します。この循環が続くとき、感性は螺旋状に深まっていきます。

一回の体験で6つ全てが起きる必要はありません。今日はMとEだけでいい。次回はBとUが動く。その積み重ねが、やがてIに辿り着く。

だから、継続が大切です。一日限りの協会活動では、この循環を回しきれません。めぶきの存在意味が、ここに 있습니다。では、協会活動は必要ないのか？ そんな疑問があります。

答えは「否」です。

協会活動こそが、めぶきを支える大切な土台となるからです。学校教育は集団生活の場。協調性、コミュニティ、気遣い、思いやり・・・ 集団でしかわからないことが沢山あります。この土台がなければMEBUKIは機能しないと考えます。この土台がなければ、単にわがままな自己中心的な種が芽吹いてしまうことになってしまいかねないからです。

どんな土でも、芽吹く種へ

MEBUKIの6要素を経験した子どもは、この肥料が入った種を持って社会に出ます。

良い学校に行けても、行けなくても。恵まれた家庭環境であっても、そうでなくても。都市部に住んでいても、地方の山間部に住んでいても。

「なんか、いいね」という感性の判断を持つ種は、どんな土でも芽吹く力を持つ。

これがめぶきの信念です。

環境を整えることが全てだとは思いません。でも良い土に出会うことは、芽吹きを助けます。しかしめぶきは、土に頼らない種を作りたいと思っています。自分の力で根を張り、自分の決めた方向に向かって育っていく種を。良い土なのかどうかを見極められる力と一緒に。

20代の営業マンだった僕が、施主の奥様の一言で感性の扉を叩かれたように。あの夜のリビングの光の中で「何かが違う」と感じたように。どんな場所に落ちた種でも、触れるべき「何か」に出会ったとき、種は芽吹く。

めぶきは、その「何か」を用意する場所です。

第8章へ——学校の「外」から教育を変える

MEBUKI フレームワークは、めぶき LAB の中だけで機能するものではありません。

学校の授業の中でも、家庭の食卓でも、企業の会議室でも—— 感性が動く場所であれば、どこでも機能します。この機能は一生涯動き続けます。

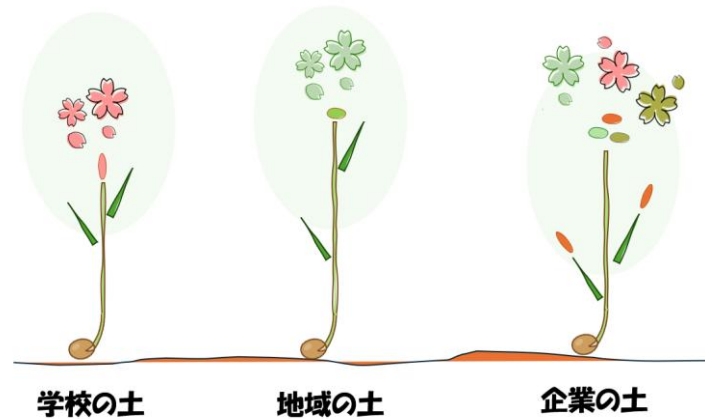
しかし現実には、学校の構造の中に MEBUKI を実装することには、大きな壁があります。評価できないものは教えにくい。教えにくいものは後回しになる

第1章で書いた問題が、ここでも立ちはだかります。

だから、学校の「外」から変える必要があると考えました。

第8章では、めぶきが学校の外側からどのように教育を変えていくか、その戦略を語っていきます。めぶきモデルの全国展開、高校・大学との連携——
社会実装の具体的な設計図です。

第8章 芽吹いた先の景色



学校の「外」から教育を変えます
同じ種から、違う花が咲く

ここで、一つの問いから始めたいです。

同じ肥料を与えられた種が、全て同じ花を咲かせるか。

答えは、「否」です。

MEBUKI の6要素という同じ肥料を受け取っても、その種がどんな土に落ちるかによって、咲く花は変わる。学校という制度の中で芽吹く種と、地域のコミュニティで芽吹く種と、企業という環境で芽吹く種とでは、同じ感性の力が、全く違う形で花開く。

これは欠点ではありません。むしろ、めぶきが目指していることの本質です。

一つの正解に向かって全員を育てるのではなく、それぞれ合った土の中で、それぞれの花を咲かせます。その多様さこそが、社会が必要としている力だからと考えます。

では、芽吹いた先には、どんな景色が広がるのか。

学校という土で咲く花 : 問う力、考えて発見する力。

学校という環境で MEBUKI の種が芽吹いたとき、最初が変わるのは「授業の受け方」です。

「なんか、いいね」という感性の判断を持つ子どもは、授業の中でも「なぜ」を問うよう

になります。教科書に書いてあることを暗記するのではなく、「なぜそうなのか」「他の可能性はないのか」と考える習慣が生まれます。

これは、教師にとって時に難しい生徒です。「先生、それって本当ですか」と問い返してきます。しかし同時に、クラスで最も深く考えている生徒でもあります。今ではタブレットが一人1台支給され、検索やAIに質問した結果の答えの信ぴょう性を考える授業もあるくらいです。情報リテラシーを自らの力で基礎能力として備え、その答えに対しての自分の意見を述べる機会が今よりもっと増えるのかも知れません。そうすると、「授業の受け方」に「なぜ」が習慣化され納得できる「本当の答え」を探究する力が付くという評価項目が出来てもおかしくない時代だと思います。同様にメディアリテラシーの問題も深刻化しています。SNSではフェイク情報が溢れ、どれが本当のものなのかを見極める能力も必要でしょう。

学校という土の中で、感性の種は「探究する力」として花開く。

決められた答えに向かって効率よく走る力「探究」ではなく、答えのない問いを自分の力で掘り下げて究める力。これが学校という制度の中で感性が咲かせる花です。

文部科学省が推進する「総合的な探究の時間」は、この花を咲かせるための時間として設計されています。しかし、種がなければ花は咲きません。

地域という土で咲く花 : つなぐ力、コミュニティを育む力。

地域のコミュニティという環境で MEBUKI の種が芽吹いたとき、咲く花は「つなぐ力」になります。

パパと娘の体験会事例では、参加したパパが待ち受け画面を設定した瞬間、近くにいた他の参加者に自慢げに見せ始めました。「スゴイ！スゴイ！」という声が上がりました。

その瞬間、その場にいた人々の間に、小さなコミュニティが生まれました。子どもの作品を通じてつながりました。

感性が動いた瞬間、人は繋がる。「なんか、いいね」という感覚は、共有できます。共有されたとき、それはコミュニティの核になります。

めぶきが「アート×教育×地域」を掲げているのは、この可能性を信じているからです。子どもの感性が動く場所は、自然と地域の人々が集まる場所になります。保護者が来る。兄弟が来る。近所のお年寄りが来る。地域の企業が関心を持つ。

とびらプロジェクトが東京都美術館を拠点に「アートを介してコミュニティを育む」ことを実現しているように、めぶきは地域を拠点に「デザインと素材を介してコミュニティを育む」ことを目指したい。そう考えています。

美術館という立派な公共な場所ではなくても、子育て世代が集まる地域の中心に。アートだけでなく、デザインと本物の素材を通じて。これが、とびらプロジェクトとめぶきの共鳴しながらも異なる点です。

企業という土で咲く花　：セオリーを超える力、感性で判断する力。

企業という環境で MEBUKI の種が芽吹いたとき、最も鮮やかに咲く花があります。

それは、「セオリーを超える力」です。

回転寿司のマグロの照明設計で、教科書の答えを破ったあの経験—— 感性の判断が、論理の限界を超えた事例は前に伝えました。この力は、企業の現場で最も求められているものと今では思います。当時の僕には納得の行かない結果でした。それはセオリーが邪魔をしていたからと思います。セオリーの枠を外した瞬間世界は大きく開けます。でも、そこには膨大な新しい情報も存在し取捨選択しなければならない試練も同時に受け入れなければならないことを意味します。ですが、これこそがこれからの時代を生き抜く力の源になるのではないかと考えます。

A I が論理的処理を代替する時代に、企業が最も必要としているのは「まだ答えのない問いを立てる人間」です。仮説を作り、セオリーの枠を外したその先に見える世界。既存のデータから最適解を出すことは、やがて機械が得意とする領域になります。しかし「その問い自体が正しいのか」を問い直すりテラシー力は、感性を持った人間にしかできません。

ここも「元祖」STEAM 教育と共鳴する部分です。特定の分野に関する知識や情報を正しく理解・活用・分析し、表現する能力は完全に左脳の領域です。論理的に組み立てる能力養うためにも右脳の「新」STEAM 教育との共存が必要だと考えます。

めぶきで育った感性は、社会に出たとき、企業の中でこう機能します。会議室で「なんか、これじゃない気がする」と感じて、一度立ち止まれる人間になります。プレゼンの資料を見て「なんか、伝わらない」と感じて、作り直す判断ができる人間になります。新しいプロジェクトの立ち上げで「なんか、面白そう」という感性の引力に従って、動き出せる人間になります。

これらは、偏差値では測れません。しかし企業の現場では、毎日使われている力です。

そしてここには、めぶきのスポンサー企業にとっての深い意味があります。

自社の素材を提供することは、単なる教育支援ではありません。**感性を持った次世代の人材を育てることへの投資**だ。と。めぶきで本物の素材に触れた子どもたちが、20年後に企業の現場に立つ。その人材の感性の中に、スポンサー企業の素材と向き合った記憶が残っているかも知れません。

素材を扱う企業が教育に関わる意味は、ここにあります。

学習塾という土で咲く花　：選ばれる理由を作る力、差別化する力。

学習塾という環境で MEBUKI の種が芽吹いたとき、咲く花は少し変わった形をしていま

す。「教える力」ではなく、「選ばれる理由」という花です。

進学塾も補習塾も、今、同じ悩みを抱えています。少子化で生徒の奪い合いが起きている中、どこも同じ様な教材、似たようなカリキュラム、合格実績を積み上げるために戦っています。

ここに、めぶきが持ち込めるものがあります。認知能力を鍛える塾に、非認知能力という補完を届けること。

これは対立ではありません。むしろ相性がいい。塾が担うのは「探求」——決まった答えに向かって効率よく正確に進む力。めぶきが担うのは「探究」——答えのない問いを自分の力で掘り下げていく力。この二つの脳の使い方は、対立するどころか、両輪として機能します。左脳を鍛える場に、右脳を刺激する時間が1ヶ月に一度あるだけで、塾という空間の意味が変わります。

塾講師に、新しい負担をかけない設計であることも、大切にしています。塾の先生に「感性教育の教育方法これです。」とはお願いしません。プログラムの土台は、「なんでそうしたの？」という問いかけただ一つです。生徒が本物の素材を手に取り、自由に組み合わせ、パネルを作る。講師の役割は、教えることではなく、問いかけること。これなら、忙しい塾講師にも新しい教材研究の負担がかかりません。むしろ「教えない授業」という新しい体験を、講師自身も楽しめます。

素材には、株式会社サンゲツの壁紙見本帳を使わせていただいています。新商品が出るたびに、旧見本帳は大量に廃棄される運命にあります。まだ十分に美しく、十分に使える本物の素材です。その他にも、様々な色や柄の椅子生地やカーテン生地、アクリルやタイル、木材もあります。これを教材として使うことは、単なるコスト削減ではありません。「なぜ捨てられるのか」「どう分別すれば資源になるのか」という会話が、自然に生まれます。これは、まさに今、学校教育が力を入れているSDGsそのものです。廃棄予定だった見本帳が、子どもたちの手でアートパネルという新しい価値に生まれ変わる。この体験そのものが、教科書よりも雄弁にSDGsを語ります。

保護者にとって、進学塾を選ぶ基準は「合格実績」だけではなくなっています。「うちの子の得意を見つけてくれる場所か」という視点が、確実に増えています。「うちの塾は、勉強も見ますが、お子さんの感性も育てます」——この一言が言える塾と、言えない塾。長期的に見れば、これは大きな差になります。

月に一度、90分。決められた正解のない時間。しかしその時間が、塾という「正解を求める場所」に、「なんか、いいね」という感覚を持ち込みます。

種は、教室の外だけでなく、勉強機の隣でも芽吹くことができる。これが、学習塾という土でめぶきの種が咲かせる花です。

制度によって、芽吹き方は変わるか

ここで、一つの問いに正直に答えたいです。

「同じ種でも、置かれた制度によって芽吹き方が変わるのではないか」——この問いを持つ読者がいると思います。

答えはY e sでもあり、N oでもあります。

Y e sの側面： 制度は、芽吹きスピードと方向に影響します。学校という制度の中では、感性は「探究力」として評価されにくいまま育つことがあります。評価されなければ、自信を持って発揮しにくくなります。制度が感性の芽吹きを遅らせることは、現実として起きています。

N oの側面： しかし制度は、種そのものを変えることはできません。種の中にある肥料、MEBUKIの6要素は、制度が変わっても消えません。評価されなくても、感性は内側で育ち続けます。その証拠は、僕自身です。20代の営業マン時代、感性を評価される制度の中にいたわけではありません。しかし施主の奥様の一言と、夜のリビングの光が種に触れたとき、それは静かに育ち始めました。

制度を変えることは大切です。しかし制度が変わるのを待っていては、今の子どもたちの感性の育成に間に合いません。

だから、めぶきは学校の「外」から変えると考えました。

制度の内側で育むのではなく、制度の外側に「感性が芽吹ける場所」を作る。その場所が実績を積み重ね、結果として制度に影響を与えていきます。これがめぶきの戦略です。

とびらプロジェクトが美術館という制度の「外」から教育に関わり続けることで、日本の芸術教育に影響を与えてきたように。協会活動が学校という制度の「外」から「内」に入り込みデザイン教育の種をまき続けることで、20年・1万人の子どもたちに触れてきたように。

めぶきもまた、制度の「外」から、静かに、しかし確実に、教育を変えていきます。

芽吹いた先の景色

最後に、10年後・20年後の景色を描きます。

めぶきで感性の肥料が詰まった種を受け取った子どもたちが、社会に出た先で、何かを変え始めます。

デザイナーになった人は、「なんか、いいね」という感性を設計の道具として使う。教師になった人は、「評価するけど、評価しない」という逆説的な考えを持って子どもの感性に向き合う。経営者になった人は、セオリーを超えた判断で社会に新しい価値を提供する。地域で活動する人は、コミュニティをつなぐ力が備わります。そして、塾講師として教壇に立つ人は、「教える」とことと「問いかける」ことを使い分けられる講師になります。正解を教

える時間と、正解のない問いに寄り添う時間。この二つを行き来できる講師は、これからの塾に必ず必要とされます。

全員が同じ花を咲かせるわけではありません。同じ果実を実らせるわけでもありません。しかし全員が「感性という根っこ」を持っています。その根っこが深いほど、どんな嵐が来ても幹は折れません。

これが、めぶきが育てたい「その子らしさ」の姿です。

花の色は違っていい。実の形は違っていい。しかし根っこには、「なんか、いいね」という感性が宿っています。その根っこを持った人間が、家庭に、学校に、塾に、企業に、地域に、社会に広がっていきます。

それが、種が社会に根付いた日の景色です。

めぶきはまだ、その景色の入口に立ったばかりです。しかし入口に立っているからこそ、見える景色があります。始まったばかりだからこそ、種が落ちる瞬間が見えます。

一粒の種が、どんな花を咲かせるかは、まだわかりません。でも、種をまき続けます。種に肥料を与え続けます。光を当て続けます。

それがめぶきの、これからです。

第9章へ——すでにある場所から

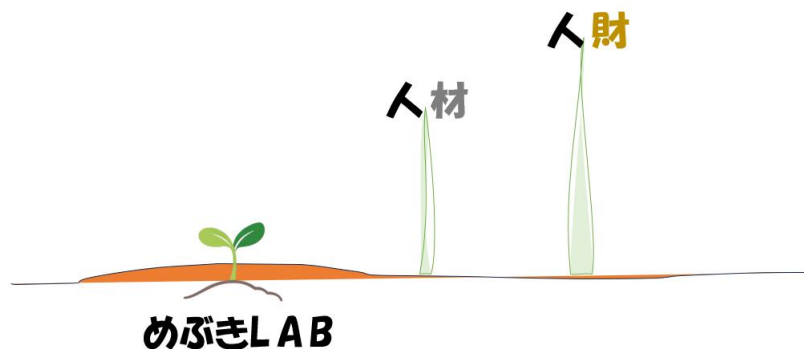
芽吹いた先の景色は想像できた。しかし景色を描くだけでは、社会は変わらない。

変えるためには、設計が必要です。

第9章では、めぶきが今、最も現実的に動かしている「教育現場という、すでにある場所」からの展開を語ります。そして、従来の STEAM 教育だけで育つ未来と、新 STEAM 教育と MEBUKI を取り入れた未来を、並べて描いてみたいと思います。

第9章 新 STEAM 教育を社会に根付かせる

——— すでにある場所から、始める



実店舗より先に、動けることがある

めぶきはまだ、実店舗を構えていません。「新 STEAM 教育」を社会に根付かせるといながら、その拠点がまだ固まっていません。

絵空事ではないのか？ と問われるかも知れません。ここで、一つ、自ら問いを立てました。

実店舗がなければ、めぶきは動けないのか？

答えは、「否」と考えました。むしろ逆ではないかと。実店舗を構えることが目標になった瞬間に、めぶきは「場所を待つ教育」になってしまうかも知れないと。

そして気づきました。子どもたちが、すでに毎日通っている場所がある。それが、学習塾です。

塾という土は、すでに整っている

新しい場所を一から探す必要はありません。学習塾には、すでに生徒がいます。すでに保護者の信頼があります。すでに、決まった時間に子どもが通う教室という空間があります。

めぶきが一から集客し、一から場所を借り、一から信頼を積み上げるのではなく、すでにある資産の上に、感性を育てる時間を一枠だけ載せてもらう。これが、めぶきが塾という土を選んだ理由です。

役割を分け合う、というだけの仕組み

塾とめぶきの関係は、難しいものではありません。塾が担うのは、これまで通り「教える」

こと。めぶきが担うのは、「問いかける」こと。

塾にとっては、他塾との差別化になります。「うちは勉強も見るが、感性も育てる」と言える塾になる。めぶきにとっては、自分たちだけでは届けられなかった数の子どもたちに、感性の種を届けられる場所が増える。

どちらかが我慢し、どちらかが得をする関係ではありません。塾は塾のままで、めぶきはめぶきのままで、それぞれの役割を持ち寄るだけの、シンプルな仕組みです。

保護者の、本当の声

めぶきの体験会で、何度も同じ言葉を聞いてきました。

「うちの子、何が得意なのかわからなくて……。 (偏差値以外の) 何か、あるはずなんですけど・・・」

この一言に、今の教育が抱える空白が詰まっていると思います。テストの点数は、毎月、数字で返ってきます。しかし「得意」は、数字では返ってきません。塾に通わせていても、我が子が何に没頭し、何を選び、何に「なんか、いいね」と感じる子なのか、保護者はほとんど知る機会がないのです。

三者が、それぞれに受け取るもの

この仕組みが機能するのは、誰か一人が負担する構造になっていないからです。

教育現場にとっては、これまでにない差別化になります。偏差値では語れない何かを、保護者に届けられる場所になる。先生方が新しい研修を受ける必要もなく、既存の授業の合間に、無理なく組み込めます。

子どもと保護者にとっては、テストでは見えなかった「その子らしさ」に光が当たります。バイヤー型、設計士型、職人型、リーダー型——そのどれになるかは、本人にも、保護者にも、実はまだ分かっていません。それが可視化される瞬間は、通う理由そのものを変えます。

そして、社会にとっては、廃棄予定だった素材が教材に生まれ変わり、分別や循環という体験そのものが SDGs の学びになります。非認知能力という、これからの時代に必要とされる力が、特別な予算をかけずに社会実装されていく。

一つの取り組みが、三方向に価値を生む。これが、めぶきが塾という土を選んだ、理由のひとつです。

この仕組みに、いくらの価値があるか

ここで、あえて数字を書かずに、問いを置いておきたいと思います。

我が子が「何が得意か分からない」まま卒業していくことと、我が子の得意が一つ見つかることと、どちらに価値があるでしょうか。

退塾を考えていた生徒が、「もう少し続けるか迷ってる」と思う一言と、その塾に長く通い続けることと、どちらに価値があるでしょうか。

廃棄されるはずだった素材が、子どもの手で新しい意味を持つ体験が大人になっても記憶

に残ることと、机上面の SDGs 授業のテスト内容を覚えることと、どちらに価値があるでしょうか。

答えは、読んでくださっているあなたの中にあります。めぶきが決める数字より、それぞれの現場で、それぞれの立場の方が感じる価値の方が、きっと正確です。

未来の人財を育てるという視点

めぶきで感性の種を受け取った子どもたちは、10年後、15年後、社会に出ます。その時、この子たちがどんな人材になっているか。ここに、教育現場がめぶきと組む本当の意味があると思っています。

偏差値を上げる力は、塾がすでに届けています。そこに、「なんか、いいね」を判断できる力、自分の感性を言葉にできる力が加わったとき、その子は社会にとって、より必要とされる人材になります。

塾が育てているのは、テストの点数だけではありません。10年後の社会を担う人財です。この視点を、教育現場の先生方と共有したいと思っています。

二つの未来、比べてみます

最後に、少し想像してみたいです。同じ小学生が、二つの未来を歩んだとしたら。

従来の STEAM 教育だけを受けて育った子どもは、正解に速くたどり着く力を手に入れます。論理的で、効率的で、優秀です。しかし、「なぜそれを選んだのか」と聞かれたとき、言葉に詰まることがあります。正解はあっても、そこに自分の感性が伴っているとは限らないからです。

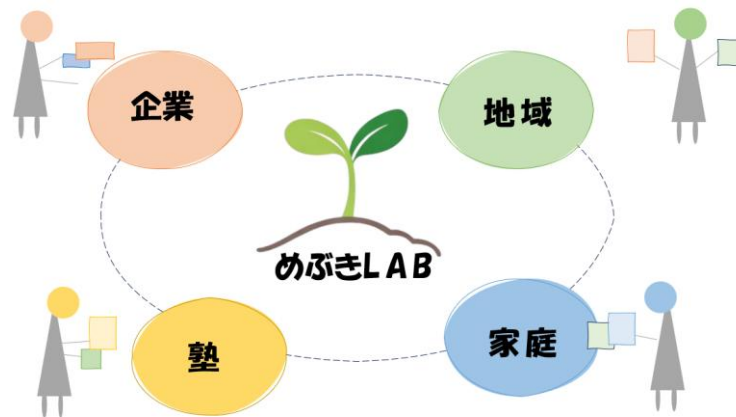
新 STEAM 教育と MEBUKI の肥料を受け取って育った子どもは、同じように正解にたどり着く力を持ちながら、もう一つの力を持っています。「なんか、いいね」と感じ、それを自分の言葉で語れる力です。正解にたどり着いた後、「これでいいのか」ともう一度自分に問い返せる力です。

どちらの子どもも、優秀です。しかし、AI が正解を瞬時に出す時代に、より必要とされるのはどちらでしょうか。

答えは、もう見えていると思います。

この二つの未来の分かれ道に、教育現場という場所が立っています。そして、その分かれ道に、めぶきが小さな肥料を置かせていただきたい。それが、めぶきが塾業界と共に歩みたい理由です。

第10章 創造のコミュニティ



めぶきの体験会が終わった後、参加した子どもたちはどこへ向かうのでしょうか。

家に帰り、夕食を食べ、お風呂に入り、眠る。翌日は学校へ行く。いつもの日常に戻る。

しかし、何かが違います。

和紙の感触が、指先に残っています。壁紙のあの色の組み合わせが、頭の片隅にあります。

「なんか、いいね」という感覚の記憶が、日常の中でふと顔を出します。

これが、めぶきが目指していることの本質です。教室の中で起きることより、教室を出た後に何が起きるか。感性の種は、教室を出た瞬間から、その子の日常という土の中で動き始めます。

しかし、種が芽吹くためには、日常の中にも「水」と「光」が必要です。

肥料が入った「種」を作ったその先に水と光を用意するのが、企業であり、地域であり、家庭であり、そして教育現場です。これが土になります。この四者が連携するとき、めぶきは教室を超えた「創造のコミュニティ」になります。

好奇心の種が、次の扉を開く

体験会では、特定の素材に強く反応する子どもがいました。

タイルを手にした瞬間から離さない子。和紙の質感に何度も触れ直す子。照明の光が変わった瞬間に「わああ！」と声を上げる子。

この反応は偶然ではありません。その子の感性が、特定の素材と「共鳴」した瞬間です。

この瞬間を見逃さないことが、めぶき講師の最も大切であり重要な仕事です。そして、この瞬間を起点に「次の扉」を開くことが、めぶきの深掘りコースの始まりです。

たとえば、和紙に強く反応した子どもがいるとします。

めぶきLABでの体験は、和紙の感触を知ることから始まりました。次のステップは、和紙がどこから来るかを知ることです。誰が作るのか。どんな場所で作られるのか。どんな時間をかけて生まれるのか。

この問いにリアルな答えを具体的に提示できる扉。これが深掘りコースの扉のイメージです。和紙の扉は、日本の伝統文化継承を担う価値のある扉になる可能性も十分にあります。

「めぶきとびらプロジェクト」こんな名称で活動すると、東京藝大と東京都美術館の「とびらプロジェクト」と共鳴できる日が早く訪れるのかも知れませんが、怒られるかも知れませんが・・・。

和紙に最初触れたときの表情。漉いた瞬間の声。照明の光を当てたときの沈黙。———これらを全て記録した「感性の旅のレポート」を作るイメージです。

このレポートは、四者に届きます。

保護者へ：

「我が子がこの旅で何を感じ、どう変わったか」という記録。偏差値では見えない、その子の感性の成長記録です。

協賛企業へ：

「企業の素材が、子どもの感性にこう働いた」という証拠。カタログにもショールームにも書けない、リアルな価値の記録です。

教育現場へ：

「この子は、こんな瞬間に目が変わった」という記録。テストの点数の裏にある、その子だけの反応を、先生方と共有できる資料になります。

子どもたちへ：

参加した子どもたちの感性は確実に動き出します。その先の未来の種に繋がる体験の意味は学校では教えてくれない大きな力強い宝になります。

企業・地域・家庭・教育現場、四者が連携する仕組み

めぶきが創造するコミュニティに発展するためには、四者の連携が必要です。

企業の役割

企業は素材を提供する協賛企業とスペースや活動資金を提供する賛同企業の二軸の役割があります。協賛企業においてはLABで生まれた作品や体験談が、自社のブランドとして発信できます。

天童木工、サンゲツ、イヨベ工芸社、八光、スミノエなどの協賛企業は、自社の廃材や端材を教育現場に活用するという感性教育を通じた、深いブランディングが可能になります。

株式会社サンゲツは壁紙を提供します。その壁紙が子どもの手でアートパネルになり、インテリアとして空間に溶け込むことで唯一無二の価値となり、この瞬間に、サンゲツの壁紙は「廃材」から「家族の記憶」に昇格します。

地域の役割

流山市という地域は、めぶきの最初の土です。子育て世代の人口増加率全国1位という現実が、めぶきの市場の大きさを示しています。地域の行政・学校・商業施設・企業が連携することで、流山市が「感性教育の実践都市」として発信する。その実現が可能な地域です。

家庭の役割

家庭は、めぶきで感性の種を手に入れた子どもたちの日常の土です。保護者がめぶきの思想を理解し、家庭の中で「なんか、いいね」という会話が生まれるとき、感性は家庭でも育ちます。

「お帰りなさいのアートと光」が玄関で灯るとき、家庭そのものが感性を育てる場所になります。

教育現場の役割

学習塾や学校といった教育現場は、子どもたちが最も長い時間を過ごす場所の一つです。ここに感性の時間が一枠でも組み込まれるとき、その場所は「正解を教える場所」から「その子らしさを見つける場所」へと少しだけ姿を変えます。

教育現場が担うのは、特別な役割ではありません。すでに築いている生徒との信頼関係、すでにある教室という空間、すでに積み重ねてきた保護者との関係。そこに、めぶきの種を一つ載せてもらうだけです。この「すでにあるものを活かす」という発想こそが、四者連携の中で教育現場が果たす、静かで大きな役割です。

創造のコミュニティが生まれるとき

企業が素材と場所を提供し、地域が土になり、家庭が日常の水と光を注ぎ、教育現場が日々の時間の中に居場所を作る。さらに企業も水と光を注ぎ続ける。

この四者が連携するとき、めぶきLABは実験室を超え実社会と連携する教育プログラムとして歩き出すでしょう。

地域の子どもたちが、伝統文化の和紙を漉き、照明を作り、売る体験をする。その作品が家の玄関に飾られ、毎日光で「お帰りなさい」と語りかける。様々な体験プログラムが出来る可能性があります。その子が中学・高校と成長する中で、感性の根っこが深くなっていく。

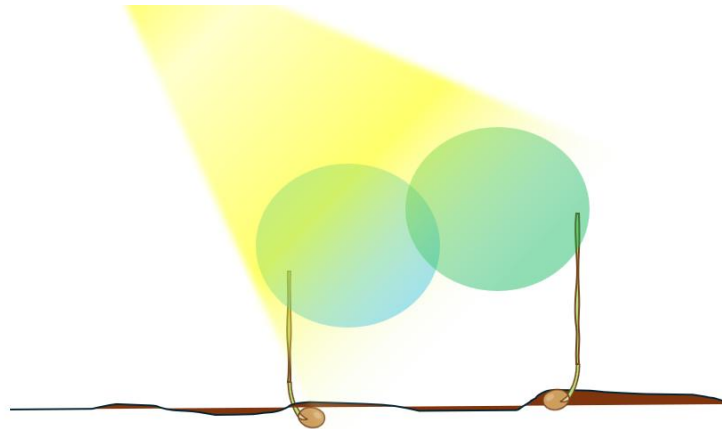
やがてその子が社会に出たとき、「自分の感性を社会に通用させる力」を持っています。

これが、創造のコミュニティが生み出す果実です。

一つのLABから始まった小さな試みが、企業と地域と家庭と教育現場をつなぎ、社会に根付いていく。

その起点が、めぶきです。

終章 種が社会に根付く日



あの日の廊下を、もう一度

2023年11月。東京都の小学校の廊下。

タイル、木材、壁紙、アクリル——本物の素材が廊下いっぱい広がっていました。

素材を手にした瞬間、子どもたちの目が変わりました。さっきまで半信半疑の顔をしていた小学5年生たちが、指先で素材の質感を確かめながら、ニヤニヤしながら帰ってこない。

その光景を見て、照明プランナーとして26年間光の仕事をしてきた僕は、直感的に思いました。

ああ、これだ。これが「光が当たった瞬間」だ。

あの廊下から、全ては始まりました。

種は、すでに落ちている

この本を読んでいただいた方に、お伝えしたいことがあります。

種は、すでに落ちています。

協会活動が20年間・1万人の子どもたちにまいてきた種。めぶきの体験会でパパの待ち受け画面になった娘さんの作品が落とした種。タイルを手にしたパパの感性に落ちた種。光を仕込んだアートパネルが玄関で灯るたびに、家族の記憶に落ちていく種。

これらの種は、すでにそこにあります。

問題は、芽吹く場所がなかったこと。

光は、価値を見つける

照明プランナーとして長年仕事をしてきて、一つの確信があります。
美味しい料理を出す素敵なお店でも、光の当て方が間違っていれば、その魅力は伝わりません。素晴らしいアート作品でも、光が当たっていなければ、存在しないかのように見えてしまいます。

しかし、正しく光を当てさえすれば、どんなものでも驚くほど輝きを増します。

これは空間や作品だけの話ではありません。子どもの感性にも、同じことが言えます。

「なんか、いいね」という感性の動きに、誰かが光を当てる。「今、目が変わったね」と気づいてくれる大人がいる。その瞬間に、感性の種が芽吹き動き始めます。

めぶきは、子どもの感性に光を当て続ける場所です。

偏差値では測れないものを、大切にできる社会へ

日本の教育は今、転換期にある。と思っています。

文部科学省が STEAM 教育を推進し、非認知能力の重要性が語られ、探求学習が広がっています。「正解のない時代を生きる力」という言葉が、教育の世界で飛び交っています。

しかし現場では、まだ「A」が空洞のままです。感性を育てる方法が、まだ見つかっていません。評価できないものは教えにくい。教えにくいものは後回しになる。この構造は、変わっていません。

めぶきは、この空洞を埋めようとしています。

学校の「外」から、本物の素材と本物のプロの眼差しで、子どもたちの感性に光を当てる。「なんか、いいね」という感覚を大切にできる文化を、MEBUKI LAB から地域へ、地域から社会へと広げていく。

これは大きな野心かもしれませんが、しかしめぶきはまだ、始まったばかりです。だからこそ、できることがあります。始まったばかりの場所にしか、種が落ちる瞬間は見えません。

いつか、世界に届く日

もう一つ、正直に告白したい夢があります。

STEAM 教育は、もともとアメリカで生まれ、世界中に広がりました。もし新 STEAM 教育が同じように育っていくとしたら——今度は、日本発の「A」を軸にした感性教育が、世界へ届く番かもしれない。そんなことを、時々考えます。

実店舗もまだ持たない、一人の照明デザイナーが語るには、大きすぎる夢だと自分でも思います。塾の一教室から始めようとしている今の規模から見れば、なおさらです。

それでも、種を蒔き続けなければ、芽は絶対に出ません。まずは、目の前の一つの塾から。一人の子どもから。一人の保護者から。

その先に、いつか、世界という土壌が待っているかもしれない。それが、めぶきの遠くて、

譲れない夢です。

読んでいただいた方へ

この本を最後まで読んでいただいた方に、お願いがあります。
もし、この本が「なんか、いいね」と感じた瞬間があったとしたら、その感覚を大切にしてください。

それが保護者の方であれば、我が子の「なんか、いいね」に耳を傾けてみてください。うまくできたかどうかではなく、どこで目が輝いたかを、見てみてください。そしてこう問いかけてください。「なんで、そうしたの？」と。

あなたが教育関係者の方であれば、「評価しない」という仕組みを、一度試してみてください。正解を教えるのではなく、感性が動いた瞬間を「いいね」と言葉にして返す。それだけで、子どもたちの何かが変わり始めると思います。僕は教育のプロではありません。教育現場のやり方や崩すことのできないセオリーもあると思います。ここは尊重します。でも、どこかで試す方法を考えていただけたら嬉しいです。

あなたが企業の方であれば、貴社の素材や空間が「子どもの感性の肥料になる」という可能性を、想像してみてください。単なるCSRではなく、次世代の人材と文化への投資として。

そしてもし、めぶきの思想に賛同していただけるなら、ぜひ一緒に歩んで欲しいです。

種は、一人では芽吹かせられません。水が必要です。光が必要です。土が必要です。

あなたの会社が、めぶきの水になってくれるかもしれません。光になってくれるかもしれません。土になってくれるかもしれません。

最後に

協会が作ったオリジナルの缶バッジを「お金払うから売って」と交渉してきた小学生がいました。

後日、校長先生に背景を話し、缶バッジ2個を託しました。「今でも欲しい気持ちが確認できたら渡してください」と。

その子が今も缶バッジを欲しがっているかどうか、わかりません。でも、あの真剣な眼差しは忘れられません。

好きなものに真剣になれる力。欲しいものに向かって動ける力。感性が動いたものに、自分なりの方法でアプローチできる力。

これが、感性が根付いた子どもの姿です。

この姿を、もっと多く見たい。沢山の子どもたちと時間を共有したい。

そのために、めぶきがあります。そのために、この本を書きました。

光は、価値を見つける。子どもの感性にも、同じことが言えます。種は、必ず、どこかで芽吹きます。

めぶき Art Design Academy 三原 慎一