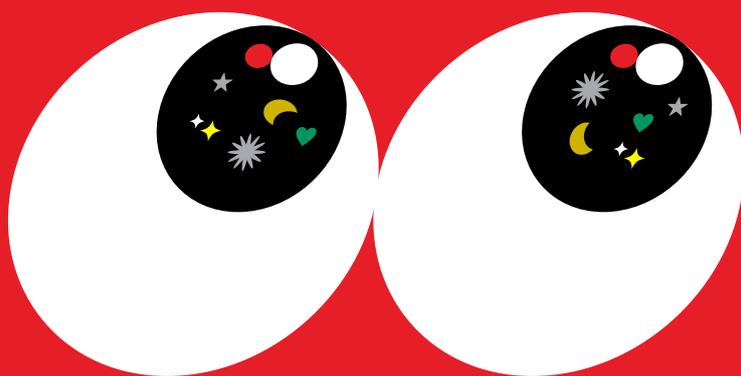


Jimboみらい発見ゼミ

Vol. 2

神保町で 自分の未来を 見つけよう!



12.26 金
参加無料

本 や文化のまち「神保町」で活躍しているさまざまな分野の大人たちと出会って、「仕事の選び方」「進路の悩み」「学びの楽しさ」など、普段の授業ではなかなか聞けない話を聞いたり、質問したり、リアルに体験できる特別なゼミです!

中高生編

対象 中学3年生～高校2年生
期間 2025.11～2026.1(月1回開催)
時間 午後4:30～5:45(予定)
申し込み Peatixから(事前申込制・先着順)



申込はこちら

参加
無料

神保町で、自分の未来を見つけよう!

Jimboみらい発見ゼミ Vol.2

どんなイベント?

- ★ 本や文化のまち「神保町」で活躍している大学の先生、出版社の人、公務員、企業の人など、**さまざまな分野のプロが毎回4人ずつ登場します!**
- ★ **なんでその仕事を選んだの? 仕事選びの紆余曲折は? 仕事のやりがいとは? 逆に辛いことは? など、普段の授業ではなかなか聞けないアレコレについて、リアルに体験**できます。質問したり、意見交換も!
- ★ 「**将来の進路に迷っている**」「**自分に合った仕事を知りたい**」「**探究活動のヒントがほしい**」、そんな中高生のみなさんにぴったり!
- ★ **教員引率不要!** お友達と一緒に、もちろんひとりでも大歓迎!
- ★ 普段の授業とはちょっとちがう学びの場で、**未来の自分を発見しよう!** 質問の仕方や考え方も自然と学べます。

当日の流れ

- ① 講師4人がそれぞれ10分ずつトーク
- ② みんなで質問・感想タイム
- ③ 講師と生徒と一緒にディスカッション!

進行役 = 共立女子中学高等学校の探究担当・金井圭太郎先生

実施概要

対象: **中学3年生～高校2年生**(各回20名程度)

期間: **2025.11～2026.1**

◎月1回開催、第2回は12/26[金]

◎第1回に参加していなくても参加できます

時間: 午後4:30～5:45(少し延長することもあります)

場所: 共立女子中学高等学校 教室

参加費: **無料** ※保護者の承諾を得てください

問い合わせ: saule2@sanctuskp.jp

(東京文化資源会議事務局長・東京大学大学院情報学環特任教授 柳与志夫)

主催: 東京文化資源会議 (<https://tcha.jp/>)

2015年発足、神保町の文化資源を活かす活動を行なっています

申し込みはPeatixから

事前申込制・先着順。定員になり次第終了



講師プロフィール

手でつくることに興味がある人、建築の可能性と一緒に語りましょう。

草薙彩音(くさなぎ・あやね)

建築・内装設計。共立女子大学家政学部建築・デザイン学科卒。大学卒業後、京都の数寄屋工務店にものづくりを学ぶ。2021年より母校で非常勤講師を務め、2023年より助教という立場で学生を指導。大学以外では木材などの自然素材を使い設計活動に取り組む。日本料理屋さんやお寿司屋さんなどの内装から別荘や住宅の建築などジャンル問わず内装や建築の設計に日々奮闘中。
#建築 #インテリア #木と暮らす設計

祭りやアニメ、スポーツなど、好きなものが社会を動かす瞬間を知りたい人はぜひ。

岸川雅範(きしかわ・まさのり)

神道学者。昭和49年、東京生まれ。神田明神で神職をつとめながら、祭りの文化や神社とメディアの関わりについて研究しています。資料館では、神社の歴史資料とアニメや漫画を組み合わせたユニークな展覧会を企画・開催しました。最近では趣味も活かして、プロレスや時代劇、スポーツとのコラボレーションを企画し、神保町を中心に千代田区・中央区のエリアを盛り上げるイベントを準備中です。また、祭礼文化の研究者として、江戸の祭礼を千代田区の誇り(シビックプライド)として再発見し、調査を進めています。
#神社 #お祭り #歴史と漫画・アニメ

情報に流されるのではなく、自分らしさを一緒に探しましょう。

谷島貫太(たにしま・かんと)

1980年生、石川県出身。ニュースや音楽、動画といったメディアが、どんな仕組みで社会に〈届く=流通する〉のか。そして、それらを受け取った私たちが、どう〈使いこなし=表現し〉て自分らしさの記号にしていくのか。この「流通」と「記号」の繋がりを哲学の視点から研究しています。二松学舎大学文学部の准教授です。
#メディア #都市文化 #デジタル文化

デジタル技術の可能性を感じてみませんか。

久永一郎(ひさなが・いちろう)

大日本印刷株式会社。1991年、九州芸術工科大学工業設計学科卒。バブル崩壊直後の混乱の中、“常識があればこんなことにはならないぞ”と思うような数々の新しい企画や空間デザインを担当しました。その後、イギリスの名門大学でのデジタルアーカイブ事業、美術館や博物館での展示空間やデジタル資料活用のシステム開発に携わりました。世界各地で美術鑑賞のデジタル体験を手がけ、近年はマルチメディアと脳科学を結びつける研究を進めています。振り返ると、いつも「正解のない挑戦」に向き合ってきた道のりでした。
#美術館・博物館 #空間デザイン #デジタルアーカイブ