

令和元年10月15日
第105回生涯学習分科会
資料5

「秋田・五城目町での取り組み」

中央教育審議会生涯学習分科会(第105回) 事例発表



丑田俊輔 (SHUNSUKE USHIDA)

Hakataku Inc. CEO

- 1984年生まれ
- 慶應義塾大学商学部卒
- 千代田区の公共施設をまちづくり拠点として再生する「ちよだプラットフォームスクウェア」、日本IBMの戦略コンサルティングチームを経て、2010年にハバタクを創業
- 秋田県五城目町在住

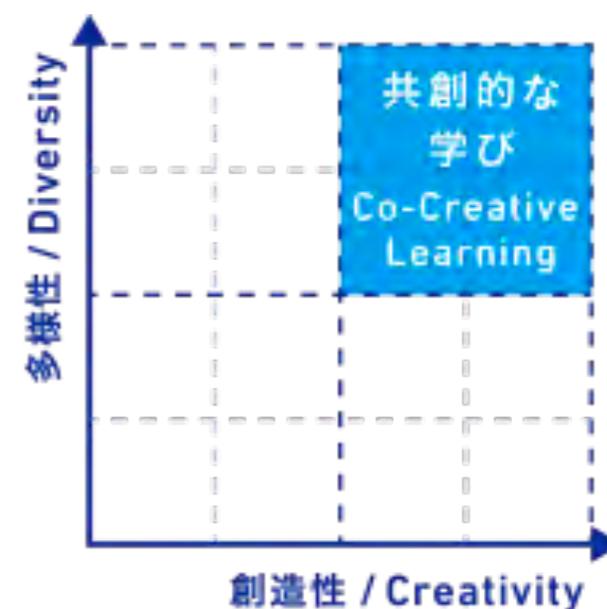




ハバタク

HAVE A TAKT

多様性 × 創造性 = 共創的な学び
Diversity × Creativity = Co-Creative Learning



グローバル・リーダーシップ “世界中を学びの舞台に”



高校・大学を中心とした
教育機関を世界と繋ぐ
(海外研修、英語学習 等)



多業種と連携した 学びのイノベーション創出



例：「学びのうまれる住まい」
不動産デベロッパーと協働し
住まいをテクノロジーで拡張

拠点： 東京、秋田、米国、ベトナム

様々な領域に内在する「学び」

“人と事業と文化がそだつビル”
錦町ブンカイサン

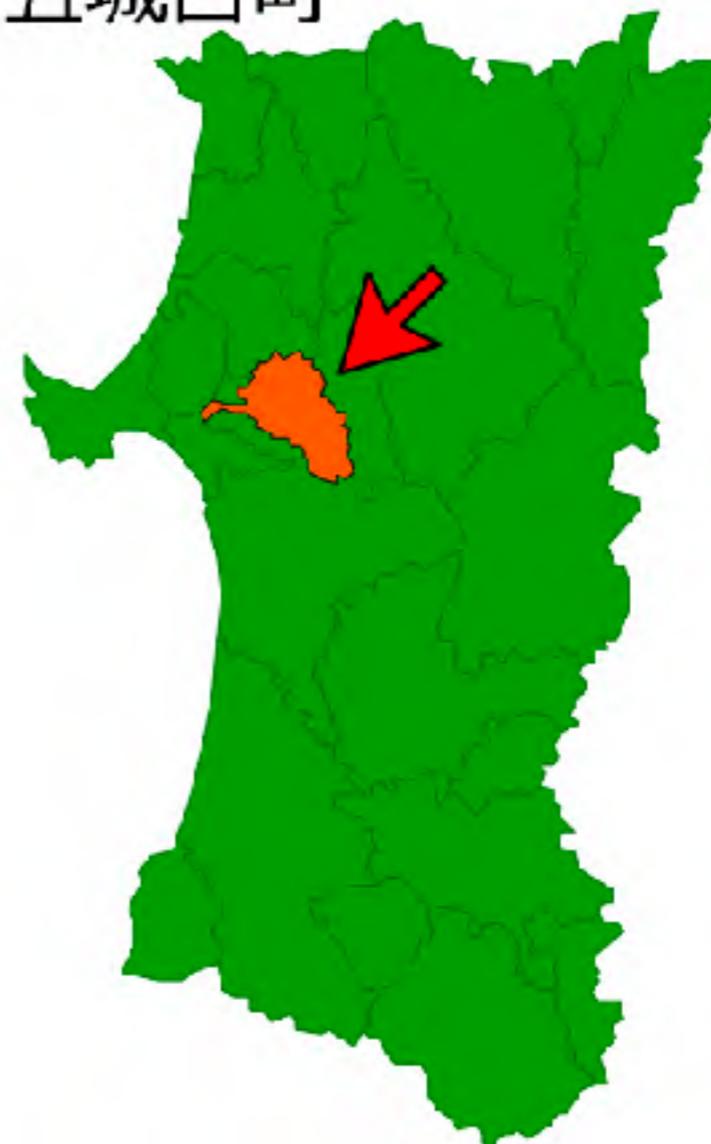


食・住・業を通じて世界中の地域が交わり育つ
“Learning Building”

場所：東京都千代田区神田錦町



五城目町



「学び続ける地域社会の共創」
に向けたプロジェクト群
（“世界一、子どもが育つまち”へ）



県内大学・小学校・地域と連携した グローバルな教育環境づくり



総合学習「ごじょうめで世界一周」
(国際教養大学の留学生との連携授業)

世界を探究し、地域を探究する

五城目小学校新校舎建築

住民参加型で未来の学校をつくる



住民参加ワークショップ

展示会 / 子ども達のアイデア

学校建築コンセプト 越える学校

今まであたりまえとされていた常識を、五城目町は越えていく。

地域にどっしりと根ざしながらも、様々な境界線を越えていく。

校舎の境界を越えて、子どもたちが地域に飛び出す。町民が学校に参画する。

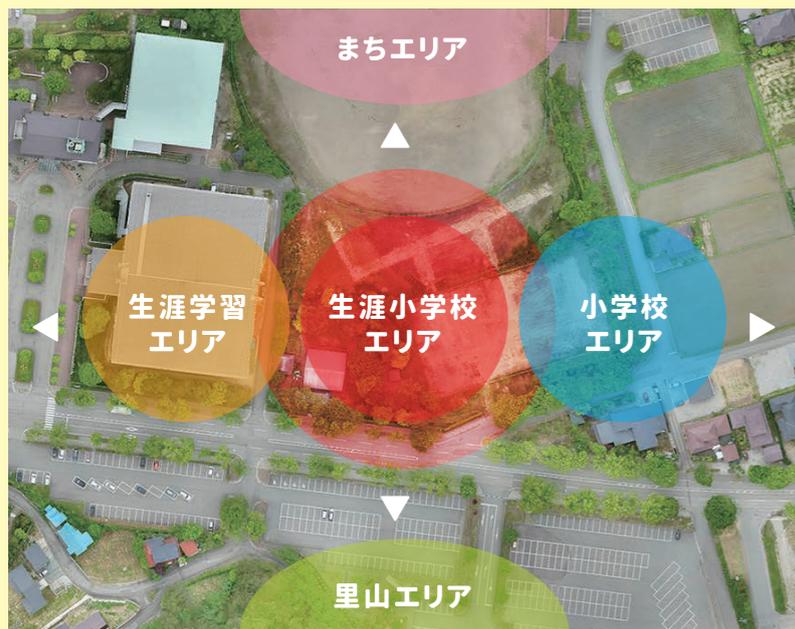
年齢の境界を越えて、大人たちがまた学び出す。

地域の境界を越えて、世界中とつながり学び合う。

お題目だけじゃない、本当の意味で”地域と共に作る”学校へ。

五城目小学校は「越える学校」として、新たな一歩を踏み出す。

「越える」を軸としたエリアの再定義



従来エリアとの越境

生涯学習エリア
地域の教育力をフル活用、学校とつながる！
里山・まちエリア
遊びと学びの舞台として、校舎を飛び出る！

小学校エリア

未来の学びをしっかりと下支えする新しい校舎。
「先生と自動」「学年・クラス」「障害・個性」「アナログとICT」「教室と外側」「学校と地域」。様々な境界を越えて学びが生まれていく。

生涯小学校エリア

「学校と地域」が溶け合う交差点。(図書室棟/多目的棟/五小パーク)学校に関わる人も、たとえ用事がなくても全町民が立ち寄れる。子どもからおじいちゃんおばあちゃんまで、いくつになっても子どもの頃の気持ちで学び続けられる。全町民が入学する五城目だけの小学校。

様々な境界線を「越える」校舎設計

誰もがイキイキ学べる

通級・特別支援体制をしっかりと整えながら、個性を越えて皆が共に学び合える学習空間

校舎ぜんぶが学び場

ひらけた階段教室、あらゆる場所から見渡せる中庭、教室を拡張するワークホール、メディアラウンジ、地域文化とつながるギャラリー

地域とシェアする校舎

子どもたちはもちろん、地域のだれもが立ち寄れる開かれた生涯小学校エリア。校舎内のボランティアルーム。体育館や階段教室の地域開放も視野に

共創する教室

アクティブラーニング、ICT活用など、未来の学びの土台となる教室

想像を越える

遊び心と余白を取り入れた校舎は、子どもたち、そして地域と共に日々進化していく

先生にとっても働きやすい

先生同士の創発が生まれる、日本一働きやすい職員室。学校入口に位置し、先生のいきいき働く姿が溢れ出す

シェアビレッジ

年貢を納めて村民に？！ 都会と田舎のシェアコミュニティ



NENGU
年貢

SATOGAERI
里帰

YORIAI
寄合

FES
一揆



KOU
つくって、つかう、
なかまの「おかね」
コミュニティコインのアプリ「KOU」開発。

コミュニティの拡張（トランスローカル、デジタル）



[教育の“遊動”化]

教育シェア、教育留学、二拠点教育、教育移住、教育民泊

廃校オフィス BABAME BASE

地域に根ざした“土着ベンチャー”が内発的に生まれる場



Spontaneous Entrepreneurship

野生的起業（自然発生的）

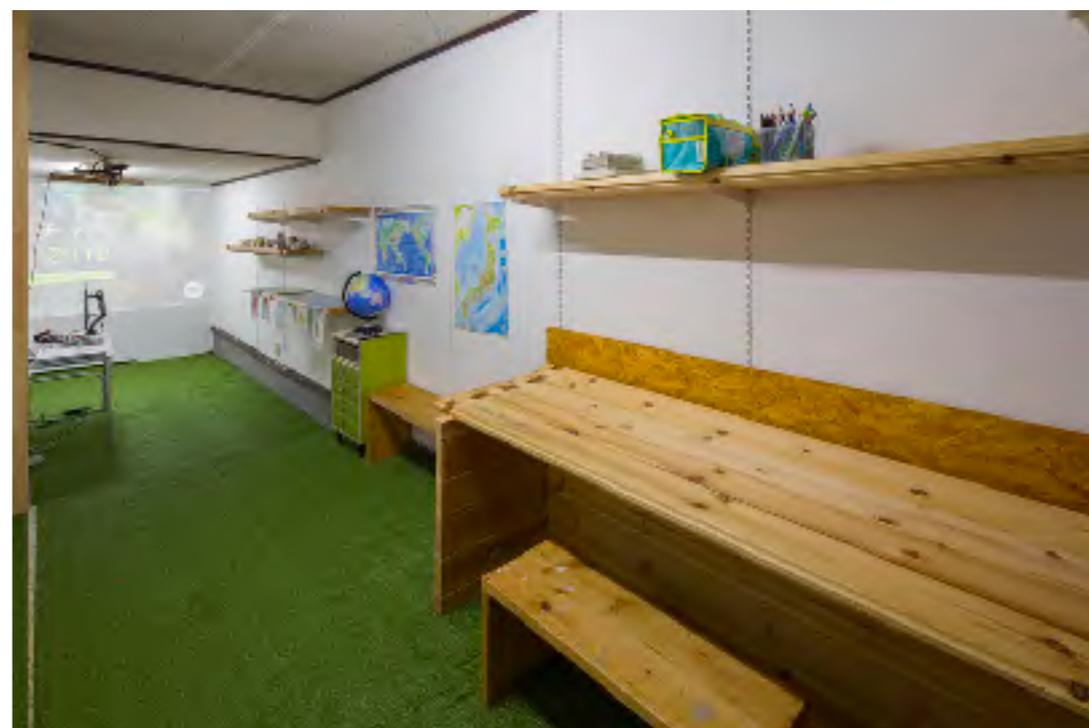
事例：ハイブリッドスクーリング



不登校の時間に旅をする選択 学校・教委も受け入れた
ある親子の教育法 (THE PAGE) - Yahoo!ニュース

年間30日以上学校を休んだ場合、文部科学省の定義では、おおむね「不登校」と判
断され - Yahoo!ニュース (THE PAGE)

HEADLINES.YAHOO.CO.JP



[合同会社G-experience (五城目町)]

学校教育 x 地域教育 x 家庭教育 のハイブリッド化による、
一人ひとりの興味や関心を活かす学びのあり方

朝市プラス

多世代・多種多様な挑戦が生まれる市場

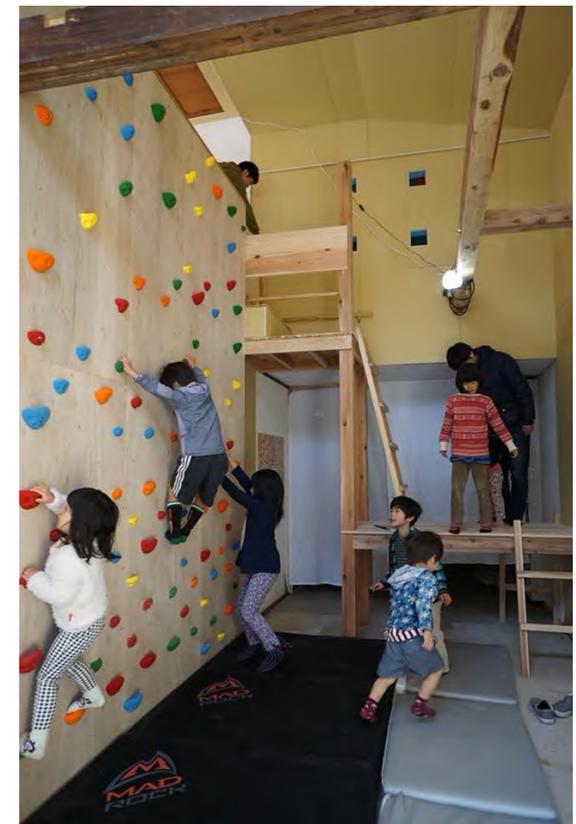


520年目の五城目朝市が、新たな小商いや活動の生まれる場に



ただのあそび場

遊休不動産を活用したあそび場プラットフォーム



遊び、学び続ける地域社会

あそび（遊び、余白） Playful Learning

学び方

Learning for Next Generation

働き方

Entrepreneurship Learning

暮らし方

Community Learning

つながり方

Trans-Local Learning

学びを通じた“Social Ecosystem Design”

"Learning by Doing"、

そして、

"Learning by Being"へ

- 自らのあり方と環境次第で、全ての営みが学びとなる
- 教室やプログラムを越えて、関係性に溶け出し創発する
(Ecosystem Centered, IndividualからSpontaneous)

生き方の多様性

Intra-personal / Inter-personal
/ Extra-personal Diversity

コミュニティ/経済圏（自給・贈与・貨幣・トークン）
/居住地/教育スタイル/アナログとデジタル

プレイフルエコノミー

Playful Economy

- ドキドキする、没頭する、越境する
- 遊びの中にある学び / 学びを手放した先の学び
- “Labor”“Worker”から、“Player”へ

子どもから大人まで、
遊び学び続ける時代へ