

授業タイトル

ひとりだち学習

 白川村立白川郷学園

1年生から
9年生まで！！

ひとりだち学習



白川村立白川郷学園

➡ 公立の義務教育学校



「Society5.0」 時代を生きる 子どもたち

- どんな未来を創る？
- どのように人生や社会を
よりよくするのか
- いかに新たな価値を創造
するのか



2045年の 白川村の創り手 となる子どもたち

- 人口が1000人を割り込む…
- 伝統文化の継承
- 観光と住民生活の両立
- クリエイティブな発想を
もった村の創り手を…



「今」の 白川郷学園の 子どもたち

- 新しいものを創り出す
ことが好き
- 縦割りの結クラスが好き
- もっと新たな価値を
創造する力を高めたい

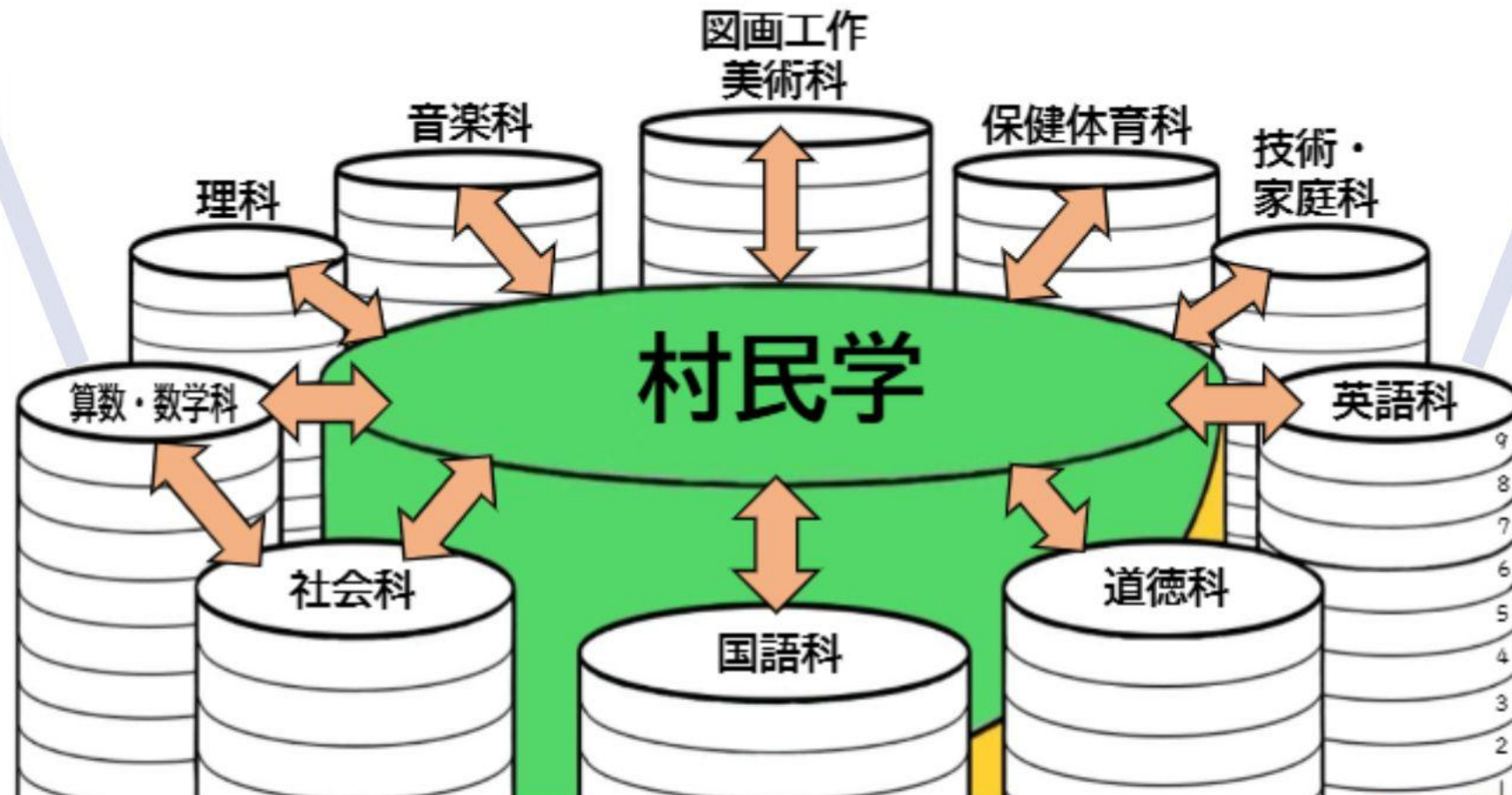
学園の
教育目標

「ひとりだち」

挑戦

創造

貢献





7・8・9年生 学園ビジコン



4年生 合掌造り はこ巻き体験



各学年 35時間

生活科・総合的な学習の時間

村民学

ひとりだち学習

アントレプレナーシップ教育

ふるさと学習



「村民学」で育てたい資質・能力

郷土を愛する心をもって、
自ら未来を切り拓き、
新たな価値を生み出していく力



1・2年生の「ひとりだち学習」

1年生（全4時間）

「これってどうしてつくられたの？」



道具は、
誰のどんな困り感から
生まれているのかな。

2年生（全5時間）

「家族の困り事を解決する発明品」

こんな発明品が
あったら
家族が喜ぶよ！！



3・4年生の「ひとりだち学習」



3年生（全12時間）
「コップのデザイン アイデアピッチ」

このコップなら
〇〇さんにとって
使いやすい**デザイン**だね



4年生（全15時間）
「オリジナル商品プロジェクト」

合掌造り施設の
新しいおみやげの提案



5・6年生の「ひとりだち学習」

5年生（全21時間）
「学園定食プロジェクト」

地域の温泉施設に
オリジナル定食メニュー
を提案



岐阜市の
小学生に
ガイド！

6年生（全23時間）
「未来につなぐ 白川村の魅力」

アンケートの分析
自分たちのガイドを
レベルアップ





6年生1月
後期課程の学びにつなぐ

会社の立ち上げから
決算までの流れを学ぶ



7・8・9年生（全35時間）
「社会の困り事をビジネスで解決！ 学園ビジネスコンテスト」



解決したい困り感

体育館が
暑い！！

村民も観光客も
楽しめる場所が
ほしい。

オーバーツーリズムによる
ごみ問題やマナーの問題を
解決したい！！

おいしい給食が
残ってしまう…

過疎地域の
買い物が大変！！





メンタリング

7・8・9年生の
「ひとりだち学習」



- ・ 他チームの仲間
- ・ 岐阜大学起業部
- ・ 村内外の起業家等の方々



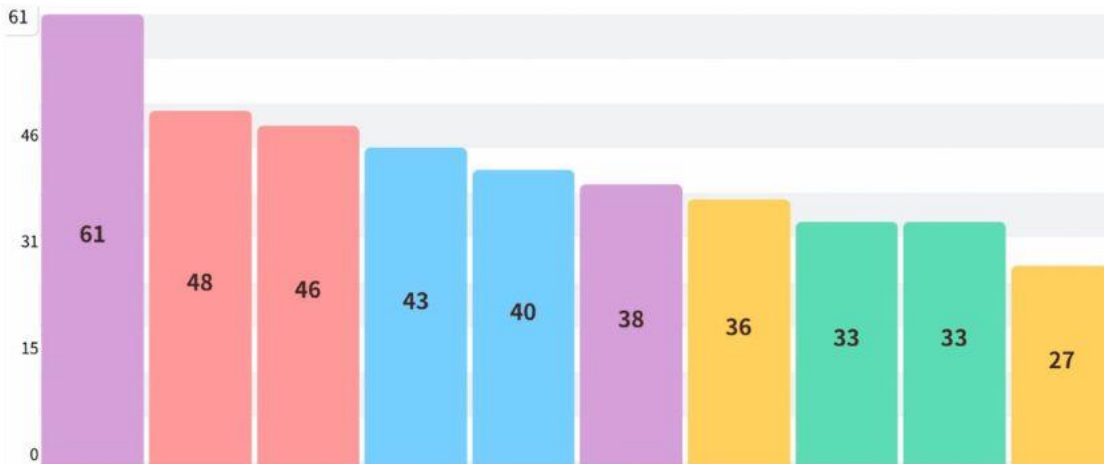
7・8・9年生の
「ひとりだち学習」

仮説検証

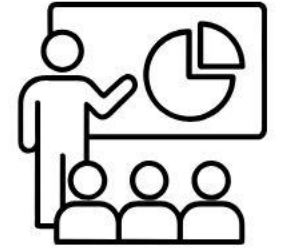
- ・観光客への取材
- ・企業への協力依頼
- ・全校へのアンケート



楽しそう!!
行ってみたい!!



ビジネスプラン



- ・ 白川村の森林アスレチック
- ・ ししまい風おそうじロボットの開発
- ・ 給食の残りで、おいしいお弁当を
- ・ 過疎地域の買い物を「らくらく」
- ・ 観光ガイドで、マナーアップ
- ・ 僕たちの体育館を快適にしたい



789年生合同村民学

社会の困り事をビジネスで解決！ 学園ビジネスコンテスト

Day10・11
12/9・10



Day11の振り返りの視点

- ビジコンを終えての感想
- これまでのひとりだち学習で学んだこと
- これからの生活や学びに生かしたい見方・考え方
- 自分の高まりや成長を実感できたこと

自分はアントレプレナーシップの学習を通して、4か月前の自分はどの項目も自信がなくて、低かったし、自分から挑戦する事はあまりできませんでした。だけど、自分の案が採用されて自分から社長になりたいと挑戦できたし、失敗しても諦めない所や、仲間と協力する事ももっと伸ばせました。自分が苦手だった左の方の項目も会社のみんなと考えていくうちに、どんどん自分が成長していくのが分かったし、自分はこの学習で色んな事を身に付けることができました。前の自分より絶対成長出来てると思う！ 結果、準グランプリを取って会社のみんなにも感謝だし、今まで頑張った成果が出て嬉しかったです。今後の自分にも生かしていきたいです。

@アハらい!! さん本当に本当にがんばったね。さんの成長は見てる中でも話聞いてる。ホントスゴいプレッシャーあったと思う。それに負けないでやり続けたのが本当に立派で。準グランプリ、おめでとう!!



項目	学習前	学習後
自分から挑戦する	7.1	8.3 (+1.2)
失敗してもあきらめない	7.1	8.8 (+1.7)
仲間と協力する	7.9	9.2 (+1.3)
アイデアを生み出す	6.6	8.0 (+1.4)
自ら問題を見つける	6.2	8.0 (+1.8)
情報を活用する	6.4	8.4 (+2.0)
考えを整理・分析する	5.7	7.9 (+2.2)
考えをまとめ、表現する	5.9	8.2 (+2.3)
合計	52.9	66.8 (+13.9)

実践のまとめ



○系統的、発展的な「ひとりだち学習」を展開したことで、**学びの連続性**、**白川村を学ぶ「ふるさと学習」**とのつながりが生まれ、**資質・能力を確実に育成することができた。**

令和7年度

白川郷学園「村民学」全体構想



求められていること・現状

- ①【社会】VUCAの時代（めまぐるしい変化、不確実、複雑、曖昧）がますます進展
→予測困難な未来だからこそ、どんなことにもチャレンジすることが出来る
- ②【白川村】高齢化、離村率の高さによる後継者、労働力不足
→需要が満たせるステージがあるものの、それを知らずして離村、村や村民のために活躍し、喜びやその大切さを伝える積極的な姿勢
- ③【子ども】白川村を愛して、新しいことに挑戦し、やりたいことが実現できる学びをしたいという好奇心が高い
→与えられた学びでなく、自ら生み出し、見だし、創り出す学びが必要

未来ある子どもへの願い

- ① 志や目標をもって失敗を恐れず挑戦し、その実現に向けて最後までやり抜く力、結果を受け入れる力を育てたい
- ② 村や村民のためになることを考え、考え合い、村の未来の創り手として貢献する力を育て、その喜びを実感できるようにしたい
- ③ 現状に満足せず、変化を求めて新たなものや新しい価値を生み出す創造力を育てたい

「村民学」で育成をめざす資質・能力

郷土を愛する心をもって自ら未来を切り拓き、新たな価値を生み出していく力
～「白川村の担い手」から「未来社会の創り手」へ～

ふるさと学習

本物に触れる豊かな体験を通して、白川村、村民の中に根付いている魅力を体得し、表現していく力

ひとりだち学習

社会の中にある「困り感」から課題を見だし、それらを解決するために仲間と協働して挑戦したり失敗を生かしながらやり抜いたりすることを通して、社会の一員として新たな価値を創り出していく力

生み出す児童生徒の姿

ふるさと学習

白川村を愛する思いを行動につなげる姿
村を愛し、自然や伝統、人々を大切に思う姿
村（自然、伝統、人々）のために、自ら行動する姿

ひとりだち学習

問題（困り感）解決に向けてイキイキとチャレンジし続ける姿
社会、村の問題や変化に興味をもつ姿
解決に向けて自ら考え、行動する姿
解決に向けて過程を楽しむ姿
失敗から学び、挑戦し続ける姿

学年	概要	村民学	
		ふるさと学習 （「白川村と学」）と融合	ひとりだち学習 （アントレプレナーシップ教育）
1	1年生から始める生きた学び	- 体験を通して気づき、学び - ふるさと白川村についての知識・技能を学ぶ - 白川村の創り手の生き方、考え方を学ぶ	- 起業家的なマインド、資質・能力を引き出す学び - 困りごとに目を向け、解決策に挑む学び - 失敗や失敗を目的とせず、トライ＆エラーを通じて成長する学び
2	白川村の自然の特色を学ぶ（31） （春：白水仙、白水仙の庭、夏：正法堂、秋：稲穂、冬：雪） →大きな自然を学ぶためにできることを考え、友達や先生、家族、保護者の子に伝える	白川村の自然の特色を学ぶ（31） （春：白水仙、白水仙の庭、夏：正法堂、秋：稲穂、冬：雪） →大きな自然を学ぶためにできることを考え、友達や先生、家族、保護者の子に伝える	「これってどうしてつくられたの？」 ・身の回りの物がどんな困り感から生まれたものなのかを考える。 ・困りごとをヒートマップに書く（アイスブレイク）
3	白川村にある自然を学んだ経験や知識を継承（30） 会食時や対話の場や夜間に伝わる思いを聞き、体験活動を行う。 →美しい自然やそれらを生かした仕事や活動をつなげていくことを考え、行動する。	会食時や対話の場や夜間に伝わる思いを聞き、体験活動を行う。 →美しい自然やそれらを生かした仕事や活動をつなげていくことを考え、行動する。	「家族の困りごとを解決する時間！」 ・家族の困りごとを解決するための道具の設計図 ・発想した道具のプレゼン、相互評価
4	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（23） （食文化、伝承、民謡（おとこ唄、民謡）、木、土、石の道具の継承） →昔の人の知恵や技をいかすためにできることを考え、行動する。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（23） （食文化、伝承、民謡（おとこ唄、民謡）、木、土、石の道具の継承） →昔の人の知恵や技をいかすためにできることを考え、行動する。	「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・コップのデザイン アイデアピッチ大会 ・目標や使うコップ、使う人や場面によって変化する困り感 ・困り感解決のためのコップデザインを考える（メンター） ・コップデザインのアイデア大会（プレゼン）を行う
5	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（20） （世界文化遺産、自然との共生、民謡、音楽、環境） →世界、国や地域などを知り、これまでに学んできた知識や、 商品につなげていくことを考え、行動しようとする。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（20） （世界文化遺産、自然との共生、民謡、音楽、環境） →世界、国や地域などを知り、これまでに学んできた知識や、 商品につなげていくことを考え、行動しようとする。	「実際の社会の困り感（課題）を解決する実践（15）」 ・「白川村の困り感」を解決する実践（15） ・「白川村の困り感」を解決する実践（15） ・「白川村の困り感」を解決する実践（15）
6	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（14） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（14） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」
7	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（12） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（12） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」
8	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（10） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（10） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」
9	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（10） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	白川村の自然の中で生まれた村の歴史や文化の継承（10） （民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話、民謡、民謡の神話） →民謡や民謡の魅力を伝えるためにできることを考え、行動する。	「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」 ・「社会の困り感（課題）を見つめ、解決策を考えよう（12）」



ご清聴ありがとうございました

 白川村立白川郷学園