

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を育てる

- ◆学習の出発点は多くに人の「困り感」
- ◆各学年に起業経験者のメンターを配置
- ◆他者と協働しながら困り感解決に向けてアイデアを出す学習
- ◆困り感解決に向けた探究、チャレンジ、Try&Error で学ぶ
- ◆多くの人の幸せな未来について考える学習

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

1年生 困り感（課題）を見つける 「これってどうしてつくられたの？」



身の回りにある物がどんな困り感から創り出されたのか、クイズをつくりながら考えます。

2年生 身近な困り感の解決策を考える 「家族の困りごとを解決する発明！」



家族の困り感を解決するための道具を発明し、設計図を書こう。発明道具の設計図をプレゼンし評価し合います。

3年生 社会の困り感（課題）を見つけ、解決策を考える 「コップのデザイン アイデアピッチ大会」



日常で使うコップ。使う人や使う場面によって生じる困り感を調査します。

そして、その困り感の解決のためのコップデザインを考え、そのデザインのアイデア大会（プレゼン）を行います。

4年生 実際の社会の困り感（課題）を調査し、解決する実践1「旧遠山家 オリジナル商品開発プロジェクト」



旧遠山家の学芸員さんから、来館者数を伸ばしたいという願いを聞き、オリジナル商品開発に向けて市場調査をします。

仲間と商品開発（試作品、設計図、レシピ）し、プレゼンをします。

5年生 実際の社会の困り感（課題）を調査し、解決する実践2 「しらみずの湯 学園定食プロジェクト」



南部地区のしらみずの湯の事業者から「平瀬を萩町のようにさらに盛り上げ、来客者を増やすための単品メニューを開発してほしい」という依頼を受け、市場調査をもとに、試行錯誤を重ねてメニュー開発を行います。

6年生 会社立ち上げから決算までを学ぶ 「ビジネスチャレンジ！」



起業体験プログラムから会社の立ち上げの仕方を学びます。

（加えて、ふるさと学習「観光ガイド」を、観光客の視点で質的に高めます。）

7～9年生 「白川郷学園ビジネスコンテスト」 (7～9年合同、興味・関心別のグループ)



いくつかのテーマをもとに、誰がどんな困り感をもっているか調査し、興味をもった困り感を選択して、解決のための方法をアイデアシートに記します。目的別異年齢のチームを編成し、社長、販売、製造・調達、広報、会計等の役割分担を行い、ビジネスモデルを作成してアイデアを練り上げます。

最終的には、一流の審査員を招いて評価をいただく学園ビジネスコンテストを開催します。

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、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、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ある子どもを育てます。