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できる
②【白川村】高齢化、離村率の高さによる後継者、労働力不足
→若者が活躍でき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実感する経験こそ重要
③【子ども】白川村を愛しており、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、見いだし、創り出す学びが必要

未来ある子たちへの願い

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」から課題を見いだし、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

村　民　学

学年	概要	ふるさと学習（「白川びと学」と融合）	ひとりだち学習（アントレプレナーシップ教育）
		＊体験を通して気づき、学ぶ ＊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 ＊発表や完成を目的とせず、トライ＆エラーを通じて成長する学び
1	1年生から6年生にかけて段階に合わせて「ひとりだち学習（アントレ）」を行う。	**○白川村の自然の好きなところを見つける（31）** （春：白水湖・白水の滝、夏：三方岩登山、秋：秘密基地づくり、冬：森探検） →大好きな自然を守るためにできることを考え、友達や先生、家族、保育園の子に伝える	**○困り感（課題）を見つける(4)** **「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。 ・困りごとをヒントに解くクイズづくり
2		**○白川村にある自然を生かした仕事や活動の体験と継承（30）** 合掌造り財団の方々や荻町に住む方々の思いを聞き、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ぐためにできることを考え、行動する。	**○身近な困り感（課題）を見つけ、解決策を考えよう(5)「家族の困りごとを解決する発明！」** ・家族の困り感解決のための道具の設計図 ・発明した道具のプレゼン、相互評価
3		**○厳しい自然の中で生まれた村民の知恵や技の体験と継承（23）** （食文化・保存食、民具（わら細工、皮かご編み）、草木染、木工…その道の後継者の思いを聞き、体験する） →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）を見つけ、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」** ・日常で使うコップ、使う人や場面によって生じる困り調査 ・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
4		**○合掌造りに込められた知恵や技の体験と継承(20)** （世界文化遺産、材料、自然との共存、技術、養蚕、煙硝大家族制度、全国の茅葺屋根、世界の茅葺屋根…） →知恵、願いや苦労などを知り、これまで継承されてきた理由から、未来につなぐためにできることを考え、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Ⅰ(15)** **「旧遠山家　オリジナル商品開発プロジェクト」** ・来館者数を伸ばしたいという課題を職員に聞く ・旧遠山家のオリジナル商品開発に向けて市場調査 ・メンターと商品開発（試作品、設計図、レシピ）し、プレゼン、評価
5		**○伝統的な芸能や祭りの体験と継承(14)** （歴史、年間の神社、杜氏、どぶろくづくり、獅子舞、民謡、春駒、こがいまつり、全国や世界の祭り…） →芸能や祭りの魅力を未来につなぐためにできることを考え、祭りに参加・見学する	**○実際の社会の困り感（課題）を解決する実践Ⅱ(21)** **「しらみずの湯　学園定食プロジェクト」** ・事業者から「平瀬を荻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」という依頼を受ける ・市場調査を行い、消費者ターゲットを決める ・メンターと一緒にチームでメニュー開発を行う→納期までに事業者と試行錯誤 ・考えたメニューを他者評価してもらう（調理することも考えてよい）
6		**○白川村観光大使(12)** ・これまで学んだ村の自然・伝統・芸能の魅力をもとに発信 →５年生までの学びで得た魅力の整理・分析、様々な年齢層、立場、村外の方への魅力発信	**○観光客のニーズや困り感に応じた観光案内への質的向上(13)** ・観光業を営む方（プロ）に同伴し、本物の観光ガイドを学ぶ 自分たちの修学旅行添乗のガイドさんから学ぶ ・観光客からニーズ（困り感）も踏まえ、観光ガイドの方の助言をもとに自分たちらしく相手意識をもったガイドの型をつくる ・観光協会に弟子入りし、ニーズに応じた観光客とマッチング **○会社立ち上げから決算までを学ぶ（10）「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ぶ。
7 8 9	アントレを異学年で！ビジネスコンテスト	**○「白川郷学園ビジネスコンテスト（7～9年合同、興味・関心別のグループ編成で行う）(35)** ・いくつかのテーマ（SDGs 等）をもとに、誰がどんな困り感をもっているか調査する。 ・自分が最も興味をもった困り感を一つ選択し、興味をもった理由、解決のためにやってみたいことを考える。 ・アイデアシートをもとに投票を行い、目的別異年齢のチームを編成する。 ・事業づくり：社長、販売、製造・調達、広報、会計の役割分担を行い、ビジネスモデルを作成する。 ・事業プランのブラッシュアップ　各チームにメンターを配置し、困り感解決のアイデアを練り上げる ・企画ＰＲの準備を行う（プレゼン方法検討、作成、練習等） ・学園ビジネスコンテスト開催（一流の審査員から評価をいただく）	