



高校への想いから、 地域に挑戦が生まれ続ける仕組みへ。

子どもたちが誇れる故郷をつくる。
そのために、大人も子どもも夢を描き、挑戦できるまちへ。

街全体が、私たちの学校。
人・仲間・場所・学び・機会をつなぐ。

高校への想い

地域に広げる価値

挑戦プラットフォーム

地域内外へ展開

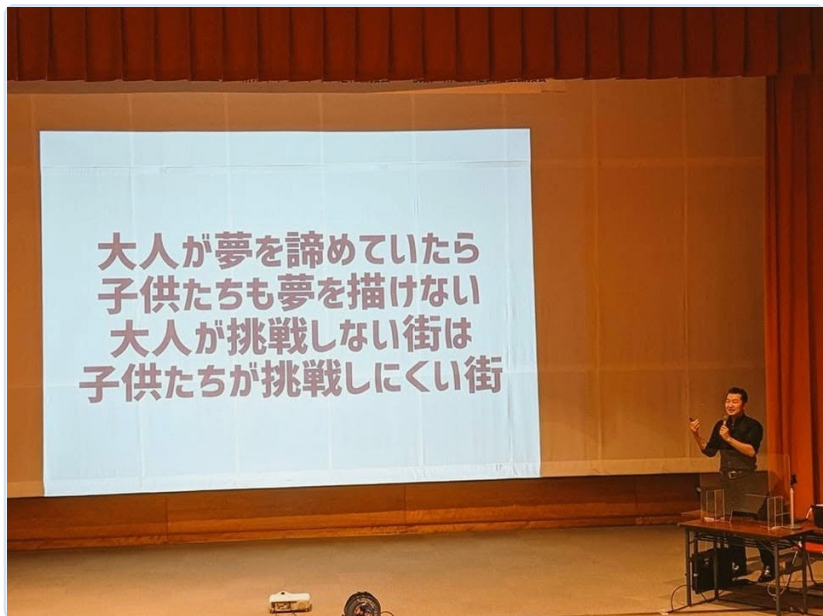
設立の核

「滑川に高校を残したい」から始まり、
「子どもたちが誇れる故郷をつくる」へ。

説明会資料

設立の原点

最初の動機は、滑川に高校を残したいという強い思い。



原点は、
「滑川に高校を残したい」という思い。

1 これまでの実践

商品開発、マルシェ、炊き出し、子ども食堂、被災地支援。

2 実感した価値

高校は、若者と地域をつなぎ、地域の未来をつくる存在。

3 地域側の役割

学校に求めるだけでなく、地域が学びと挑戦の場をつくる。

4 大人の責任

子どもに挑戦を求める前に、大人が夢を語り、挑戦する。

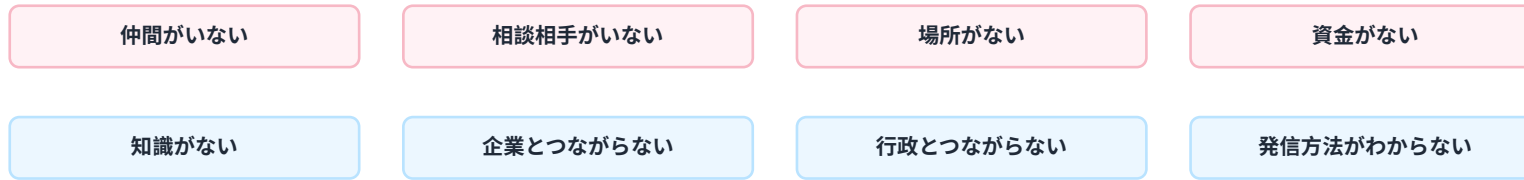
高校への想いが、地域全体の学びと挑戦の仕組みづくりへ発展した。

なぜ必要なのか

人口減少時代、教育・産業・地域の未来は切り離せない。



「やってみたい」と「実際にやる」の間にある壁



人口 3 万人の学校は、
この「間」を埋める。

学校を残すには、学校だけでなく、地域側にも「ここで学ぶ価値」をつくる必要がある。

人口 3 万人の学校とは

講座を開催する事業ではなく、地域に挑戦が生まれ続ける仕組み。



まち全体を、
学びと挑戦のフィールドに。

先生は地域の実践者。
教材は、まちで動くプロジェクト。



30000.school

固定の校舎・教室・教師に閉じず、地域の人・仕事・活動を「学び」に変える。

挑戦資源のマッチング

「やってみたい」を、必要な資源とつなぎ、実践まで進める。



すべてを自分たちで持つのではなく、
地域にある資源を必要な人へ届ける。



「やってみたい」を「やってみた」に変えるための、地域の接続装置になる。

提供するサービス

「やってみたい」を、実践までつなぐ。

01 チャレンジ相談

何かやりたい段階から、
企画の壁打ち・整理を行う。

02 人・仲間につなぐ

地域プレイヤー・学生・
企業・専門家と出会う。

03 学びにつなぐ

講座・体験・ワークショップを
実践前の学びに変える。

04 場所・資源につなぐ

メリカ、公共施設、店舗、
設備、地域資源を活用する。

05 企業・行政・学校につなぐ

個人だけではできない挑戦を
組織と接続する。

06 実践・事業化まで伴走

イベント、商品開発、起業、
社会実験まで支援する。

サービスの目的は「教えること」ではなく、挑戦が実際に動き出す状態をつくること。

誰に、どんな価値を届けるのか

受講者だけではなく、地域に関わる人すべてに接点をつくる。

子ども・高校生

地域で学び、
挑戦できる機会

大学生・若者

実践・キャリア・
地域との接点

地域住民

「やってみたい」を
形にする環境

移住者・協力隊

地域に入り、
仲間と出会う入口

企業

若者との接点・
人材育成・商品開発

学校・大学

探究・研究を
地域実践につなぐ

行政

市民の挑戦を通じた
政策横断の地域づくり

地域外の人材

継続的に地域と
関われる機会

人口 3 万人の学校は、地域の中に「学び・実践・連携」の共通接点をつくる。

これまでの実践が土台になる

小学生から高校生まで。地域の中で、学びと挑戦の機会をすでに育ててきた。



学習スペース運営



学生ワークショップ



商品開発・調理体験



地域協働マルシェ



子ども・若者の地域実践



世代を超えた地域活動

学び、出会い、挑戦する機会は、すでに地域の中で動き始めている。

講座事業ではなく、プラットフォーム事業

目的は、地域に挑戦が生まれ続ける仕組みをつくること。

従来の講座型



学んで終わりやすい

人口 3 万人の学校



挑戦が循環し、次の挑戦者を育てる

講座を並べるのではなく、出会い・学び・実践・共有が回り続ける場をつくる。

09 滑川から、全国の小さなまちへ

滑川で実証した仕組みを、地域に合わせて展開できるモデルへ。



名称をコピーするのではなく、「挑戦したい人」と「地域資源」をつなぐ仕組みを地域ごとに実装する。

他地域へ提供できる導入支援

小規模自治体に「地域の挑戦プラットフォーム」を実装するための支援メニュー。

01 地域資源の棚卸し

地域プレイヤー、企業、学校、公共施設、制度、場所を可視化。

02 プラットフォーム設計

その地域に必要な挑戦の仕組みを一緒につくる。

03 コーディネーター育成

挑戦者を伴走できる地域人材を育てる。

04 プログラム提供

交流会、相談、実践プログラム等の型を提供。

05 Web・データベース

地域プレイヤー、プロジェクト、地域資源を見える化。

06 継続伴走

地域が自走できるまで、運営改善を支える。

まず滑川で実証し、そこで生まれた仕組みを、全国の同じような規模の地域へ届ける。

目指す未来

大人も子どもも、 夢を描き、挑戦できるまち。

高校への思いから始まったこの取り組みは、
子どもたちが誇れる故郷をつくるための、
地域の挑戦プラットフォームです。

人口3万人の学校 | PLACE MAKERS

「このまちなら、何かに挑戦できそうだ。」
そう思える地域を、滑川から増やしていく。

子どもたちが誇れる故郷をつくるために。



30000.school