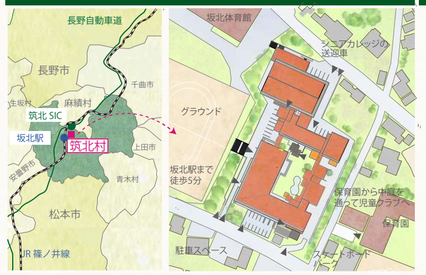
廃校 筑北小学校から

新生！ちくhope七色ショー学校へ　～限界集落から元快集落への挑戦～

141年の歴史に幕を下ろした旧筑北小学校。坂北地区（ちく）の消えかけた思い出を、世代を超えて新たな希望（hope）として魅（ショー）せられる学校「ちく hope 七色ショー学校」として誕生させたい。そして、福祉と IT を融合させ地域を未来に向かって繋ぎたい。【ちく hope 七色ショー学校】は、【e スポーツ・ビジネス専門学校】、【シニアカレッジ（高齢者向けデイサービス）】、【ユニバーサルカレッジ（障がい者向け自立訓練、就労支援）】、【放課後児童クラブ】、【地域カレッジ】という５つの学校の融合。そこに、①子ども②高齢者③障がい者④地域住民⑤学生⑥観光客⑦サポーター（筑北村役場・北アルプスの麓）という７種の人々が、「ジャンプル７つの場」でつながり合い混じり合う。５つの学校が架け橋となり、七色ショー学校となることで、元気で快適に暮らせる拠り所となり、この村を「元快集落」にしていきたい。　※ショーとは、長野県の方言で「人々、衆」を意味する。

01 筑北村旧筑北小学校



人口約4,200人の筑北村は長野県のほぼ中央部に位置し長野市、松本市といった主要な都市に隣接するが故に人口流出に悩まされる過疎地域の典型で、高齢化率は45%を超え毎年人口が減り続けている。JR坂北駅に近く村の中心に位置する旧筑北小学校は、周囲に保育園や体育館、グラウンドがあり地域住民にとっては重要な場であるが、小学校は数回の統合を経て廃校に及んでいる。

02 ５つの学校とジャンブル７つの場

教室(1年生・2年生)・多目的室・演習室
eスポーツ交流室
スタディルーム
機能訓練室
訓練作業室(1年生・2年生)
図書室
相談室
エントランスホール
地域交流室
ウッドデッキ
厨房（就労支援B）
物販・アンテナショップ
観光協会
中庭
更衣室
eスポーツ交流室
訓練作業室(1年生・2年生)
体育館
中庭
浴室
口腔ケア
静養室
プレイルーム
機能訓練室
動画配信スタジオ
地元情報配信ラジオ
中庭
学食
食堂（調理実習室）
ウッドデッキ

これまでの福祉施設が、特養、デイサービス、就労支援といった種類ごとに整備されてきたのに比べ、【ちくhope七色ショー学校】は**ジャンプル（＝ごちゃまぜ）**による７つの場を提案する。それらは「食べる」「あそぶ」といった、「しあわせに生きる」ための不可欠な活動であり、本来、関連しあう行為である。【ちくhope七色ショー学校】は誰もがつながり合える場であり、自分の居場所を見つけ、自分の未来を育む「学びの場」である。

03 旧筑北小学校再生のあゆみと増改築の方針

1874
- 坂北小学校開校

2005
- 坂北村、本城村と坂井村が３村合併し筑北村が誕生

2015
- 坂北小学校と本城小学校が統合し、旧坂北小学校校地に筑北小学校が移行。旧筑北小学校（旧坂北小学校）は廃校化 1
- サウディング調査（民間事業者の募集、対話、意見交換）

2020
- 筑北小学校と坂井小学校が統合し、旧坂井小学校校地に筑北小学校が開校

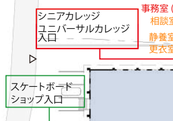
2021
- 旧筑北小学校後利用に関する調査 2
- 住民説明会
- 事業者公募
- 公募内容決定
- 住民説明会

2022
- 校舎を利用した地域交流活動の実施
- 運営に向けた準備
- 運営事業者決定
- ｅスポーツ・ドローン体験会 3

2023
- eスポーツ専門学校開校予定

2024
- ちくhope七色ショー学校開始予定 4

1 統廃合



子どもたちは隣村を通過して統廃合後の小学校に通う。地元の児童が放課後や休日に遊べる場が必要。

2 旧筑北小活用に向けた小中高生アンケート結果と住民の意見

近隣の物販店不足から物販・飲食ニーズが高い。小中学生の遊び場を求める声や、勉強のできるカフェ等のネット環境へのニーズも見られた。また、小学校の記憶を残してほしいという意見もあり、小学校への住民の思い入れが強くうかがえる結果であった。

3 ｅスポーツ・ドローン体験会

誰でも気軽にｅスポーツを体験できる場所を目指した取り組み。村長から子どもまでｅスポーツを通して交流が生まれる。

2 旧筑北小学校施設調査

4 増改築の方針／円環構造によって中庭中心の学校に

今回の改修では、＂各学校＂に必要な設備を増設するのに加え、エントランスを整備する。さらに、これまでコの字型配置であった校舎群を渡り廊下で繋ぎ、２階と中庭を直接繋ぎ、ウッドデッキを回すことで、**円環構造**を機能的にも視覚的にも強化し、中庭を交流の場の中心として再生する。

04 ちく hope 七色ショー学校で e スポーツが果たす役割

eスポーツ × ジャンブル

eスポーツとは大会やチームでの交流の中で競技的に楽しむビデオゲームである。年齢、性別、障がいによる差別なく楽しめることから福祉の場での利用が高まっている。eスポーツをジャンブルと掛け合わせることで、学生や高齢者、障がい者、子どもたち、地域住民全ての人々がまじり合い、制度の縦割りによる壁を乗り越え、村の福祉と地域を繋ぐ拠点を目指す。

e スポーツと福祉

社会参加のきっかけづくり	eスポーツのチームプレイは、高齢者や障がい者の**社会参加のきっかけづくり**とパソコン操作の習得にも役立つため、**障がい者の就労支援の一種として期待**されている。ゲームプレイでの失敗、成功からPDCA（Plan Do Check Act）サイクルを身に付け、人間的な成長を促す。
障がい者の就労支援	
高齢者の認知症予防	
高齢者の孤立防止	
高齢者の機能改善	

信州 e スポーツ・ビジネス専門学校　（2 年制 /40 名）

e スポーツスキル	e スポーツ概論・FPS 系実践・e スポーツ運動学など
IT・パソコンスキル	Office スキル・Adobe スキル・情報処理技術など
クリエイタースキル	ゲーム動画製作編集・ゲーム実況配信など
ドローンスキル	ドローン基礎・ドローン操作
ビジネススキル	メディアリテラシー・キャリアデザインなど

専門学校ではｅスポーツを通じて社会で生きる力を習得する。プロのｅスポーツプレイヤー育成だけではなく、ITスキルを身につけ人間的な成長を目指す。

e スポーツ学校と地域再生

地方での情報格差の解消	現在、都市と地方の格差と同様に、インターネットの利用能力による**情報格差**が問題となっている。本計画では、専門学校との連携を活かし、eスポーツを通してインターネットを日常化していくことで、地方での生活とインターネットの利便性を組み合わせた**ミライのIT最先端村となる**ことを目指す。
IT を利用した最先端の村	
高齢者などと多世代交流	
IT・エンジニアの移住	
ベンチャー企業の誘致	
学食＝食べる場・雇用創出	

05 ５つの学校が繋がる平面計画

1 階平面図　1:1000

2 階平面図　1:1000

児童遊具

放課後児童クラブに直接アクセスできる屋外階段は巨大な遊具のような子どもたちの居場所

機能訓練室(シニア教室)

元音楽室を大人の教室へ。学ぶ楽しさを再び味わう高齢者たち

中庭

既存の池や築山を活かした様々な「学び」の活動が滲み出す中庭は５つの学校を繋げる交流の中心。随所に溜まりをもったウッドデッキ、ベンチや東屋によって、様々に楽しむ人々

eスポーツ交流室

eスポーツ大会は専門学校生と地域との交流イベント、元放送室から実況中継されて村内外にアピール

エントランスホール

２層吹き抜けの明るい空間であった旧筑北小学校昇降口を、多目的に使える地域カレッジへ改修。物販、レンタサイクル、アンテナショップなど

学食(就労支援B)

黒板やロッカー、机などのリメイクにより教室は学食へ。出入口を新たに設けることによって、中庭まで連続した利用が可能

南北断面図　1：300