

# オンラインワークショップ「参加し、表現する学びを考える：アクティブラーニング×ユーモア×アート」の試み

藤光由子（国際交流基金ロンドン日本文化センター）

## 1. はじめに

参加型表現型の学びについて体験を通じて考えていただくため、3時間半のセッションを、ウォーミングアップ→テーマの導入→異なる表現型アクティビティの体験→アクティビティ設計の観点と実践例の紹介→個人の振り返りとグループでのシェア→全体Q&A、という流れで構成しました。普段の自分の粹みたいなものは外して、身体も心もほぐしながら楽しんでいきましょう。遊び心が何より大切。そのようにお声をかけてスタートしました。

## 2. インプロを活用したウォーミングアップの活動

### ウォームアップ・アクティビティ① ミラーエクササイズ

指示：鏡に映ったように動きを真似てください。

- 楽しくカラダをほぐすつもりで。
- うまくできなくても気にしない！  
「ズレ」も愛嬌。楽しんで！
- ペアでも全員でもできます。



最初は、ミラーエクササイズ。元々は、2人が向き合って、1人は動く人、もう1人は「鏡に映った姿」として同時に動く役者のトレーニングです。この活動はペアでも、グループでも、クラス全員でもできます。今回はオンラインで全員でやってみました。誰かの鏡になったように動きをまねるのですが、ズレも愛嬌です。

最初は私が何かランダムな動きをして、みなさんに真似していただきました。座ったまま、ストレッチしたり、立ち上がってプールに入る前の準備運動みたいに手をぶらぶらしたり、波に乗ったり、泳いでみたり、画面に思いっきり近づいてみたり。続けて、参加者の中から、お二人ほど、順にスポットライトが当たった方に、思い切りランダムに動いていただきました。予想不可能で、自由で、何だか楽しくなってくる動きでした。皆さんと一緒にスクリーンの前で準備運動ができたと感じた瞬間です。このワークの「誰かの動きを真似る」ということの意味ですが、無意識のうちに、普段の自分の固まった姿勢や思考の枠の外を超える、ということだと思えます。

ウォームアップ・アクティビティ②  
カウントアップ



指示：5～10人ぐらいのグループで、メンバーの気配を読みながら、一人ずつ、1、2、3と10まで数えます。誰がいうか、順番の打ち合わせなし。数をいう時、誰かとかぶったらやり直しです。かぶることなしに10まで行ったらみんなで拍手！

- カオス!?でも大丈夫！場が温まることが目的です。
- 時間を区切って、どこまでいけるか、楽しみます。

2番目のウォーミングアップは、カウントアップ。これは5、6人から10人ぐらいでも楽しめ、グループ活動のウォーミングアップに適しています。やり方は簡単。メンバーの気配を読みながら、一人ずつ、1、2、3と数字を言います。誰が言うか、順番の打ち合わせはなしです。当

然、誰かと被ってしまうことがあります。被ったら最初からやり直し。被ることなしに10までいけたら皆で拍手します。数字を言う時、何でもいいですが、軽く動作をつけてみるといいと思います。今回は役員の方に実演をお願いしました。役員の方だけビデオオン、他の参加者の皆様はビデオオフで、ギャラリービューでご覧くださいとお伝えして、実演がスタート。だんだん場が温まってきます。この時は1から10でカウントアップにしましたが、10から1のカウントダウンでもいいですし、10から100とか、大きい数字にして遊んでもいいでしょう。いろいろバリエーションが考えられます。

ウォームアップ・アクティビティ③  
サウンドスケープ



参加者の声で情景を作り出します。

物語文の一場面を再現する活動にも使われます。その場面から、どんな音や声が聞こえてくるかを想像し共同で表現して楽しみます。

- 今日のお題は「日本の夏」...といえば、蝉しぐれ。

お題アイデア例：秋の虫の音楽会

3番目のウォーミングアップは、サウンドスケープ（音の風景）。参加者の声で、情景をつくりだします。物語のある場面を音で再現する活動にも使われます。その場面から、どんな音や声が聞こえてくるかを想像して、共同で表現して楽しむ活動です。今回は、お題を夏の風物詩「蝉時雨」にしました。

まずはキャストと台詞の発表です。ヒグラシさんは、カナカナカナカナ。ニイニイゼミさんは、チー、ニーンニーン。クマゼミさんはシャーシャーシャーシャー、ミンミンゼミさんは、おなじみの鳴き声でミーン、ミンミンミンミンミー。アブラゼミさんはジリジリジリジリ。揚げ物している時の音みたいに。最後は、ツクツクボウシさん。特徴あるセリフです。ツクツクボーシ、ツクツクボーシと、基本の鳴き方はありますが、アレンジも自由。

## サウンドスケープ「蝉しぐれ」ナレーションと演出例

まだ涼しい夜明け前です。**ヒグラシ**の音が聞こえます。

だんだん大きくなります。今度は小さくなって消えていきます。

遠くで**ニイニイゼミ**の音がします。だんだん大きくなって、また遠くなって、消えていきます。

朝6時を過ぎました。今度は**クマゼミ**が騒ぎ出しました。

うるさいぐらいです。あ、どこかへ飛んでいきました。

日が高くなりました。**ミンミンゼミ**が鳴き出します。**アブラゼミ**も負けずと鳴き出します。夕方になると、だんだん声が小さくなって、消えていきます。

涼しくなってきました。**ツクツクボーシ**が鳴き出します。仲良しの**ヒグラシ**も一緒に。だんだん大きくなって、やがて小さくなって、消えていきます。

夜になりました。静かです。では、また明日。

ナレーション用の簡単な台本も用意しました。ナレーションに合わせて、いろんな蝉の声が聞こえる夏の音の風景を一緒に作っていきます。即興的にラジオドラマの一場面を作るような感じです。ナレーションを役員の方にお願ひし、参加者の皆さんには、それぞれの蝉さんになって鳴いてみてください、声を合わせる必要はありません、とだけお伝えしました。さすがです。みなさんリハーサルもなしに見事に音の風景を作ってくださいました。声を合わせて一つの作品が生まれた瞬間。みなさんの表現のスイッチが入ったようです。

他のお題のアイデアですが、日本の秋といえば虫の声、オノマトペを使って虫の音楽会はいかがでしょう。教室で行うときは、先生がオーケストラの指揮者のように、大きなジェスチャーで、強弱や、台詞が入るタイミングなどを示すといいでしょう。

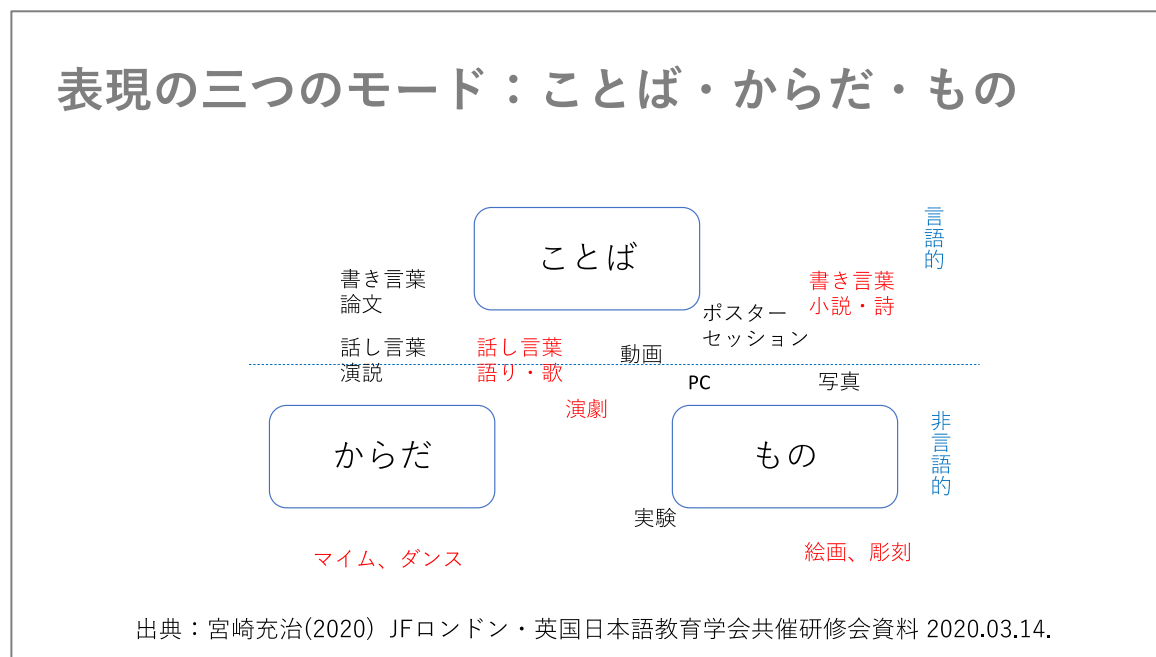
ウォーミングアップは、シンプルで、適度な集中を促すものであることがポイントです。そして、つながりを感じさせること、場を温めるものであること、参加しているうちに体も心もほぐれていくものであることが大事だと思います。外国語のクラスでは、メインの言葉モードに移る前に、あえて、言葉を使わない動き、「からだモード」のアクティビティからスタートしてみてもどうでしょうか。一コマのセッションという単位でも、一年のプログラムの最初の学期でも、ウォーミングアップを意識的に行うと、学びの深さが変わってくるようです。アクティビティを活用して、心地よく安心して、それぞれの「自分らしさ」を出せる場を作りたいものです。ご紹介した活動は、獲得型教育研究会のアクティビティブックでも、わかりやすく紹介されています。本では、リアルな教室で使うことを前提に書かれていますが、このセミナーでは、それらをオンラインでやってみる実験をしていったわけです。参加し、表現する学びへのウォーミングアップ。オンラインでも、いえ、オンラインだからこそ、重要になってくると考えています。

### 3. ワークショップのテーマ「参加し、表現する学びを考えるーアクティブラーニング×ユーモア×アート」を巡って

「アクティブラーニング」とは、非常に簡単にいうと、様々なアクティビティを介して、学習者が能動的に学びに取り組んでいくことだといえます。ここでいう「アクティビティ」とは、学習を進めるツールであり、参加者が主体となって取り組む様々な活動の総称です。

私自身の関心は、参加と表現を引き出すような学びの場を作ることにあります。参加と表現を引き出すような学びの場。それは、まさにアクティビティの活用によって実現します。学びの場の条件、目的によって、アクティビティを選び、組み合わせて使うこととなります。比較的簡単なアクティビティを積み重ねていくことで、だんだん複雑で広がりのあるアクティビティを楽しめるようになっていくと思います。

表現については、「ことば」「からだ」「もの」という三つのモードで捉えることができます。スライドで、獲得型教育研究会の宮崎充治先生の作成された図を引用させていただきました。ことばモード、からだモード、ものモード、それぞれ具体的にどんな表現があるのか、わかりやすく整理されています。芸術的な表現を考えてみると、話し言葉は語りや歌になり、書き言葉は小説や詩になり、ものモードの非言語的表現は絵画や彫刻になり、マイムやダンスという言葉を用いない「からだ」モードの表現もある、というわけです。演劇的な活動は非常に総合的なもので、三つのモードの真ん中に位置しています。



パリやスイスで教師研修の講師を務められ、ヨーロッパの日本語教育者にも大きな影響を与えられた渡部淳先生は、教師を「学びの演出家」と呼ばれたことがあります。「学びの演出家」の仕事について、「一つは、学びあう場、探究する場を整える仕事、二つ目は、学びそのものを促進する仕事である」「学習者に知識やスキルの習得を促すだけでなく、学ぶものとしての誇りや自信、達成感を獲得してもらうことだ」と書かれています。

研修に参加された先生方も、それぞれ個性豊かな学びの演出家であると思います。ご自身では、どんな学びの場を演出していきたいと思われませんか。アプリや、動画、AIなどを利用して外国語が学べる時代、わざわざ生身の人間を介して学ぶ意味は何でしょうか。

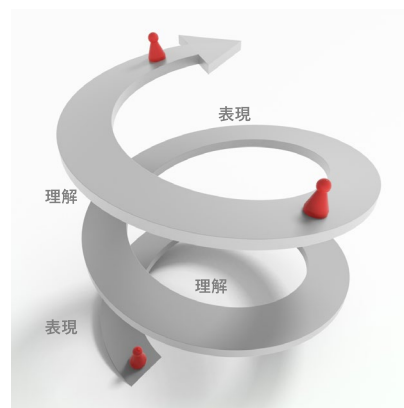
私はどうも勉強が頭に入らないタイプでしたので、どんな学びの場があったらいいだろうと考えを巡らしてきました。協力や対話によって深まる学び、共同的で互恵的な学び、プレイフルでユーモア的即興がある学び、何が起こるか分からない、ワクワクする学び、参加者それぞれの個性が生きる学び、個人の想像力と創造性を活性化する学び。そんな学びの場があったらいいなあと考えています。

もちろん、ワクワクする学びの場を作るためには、それなりの仕掛けが必要です。そこで役に立つのが、学習ツールとしてのアクティビティ（参加者が主体となって取り組む諸活動の総称）の活用、そして、ユーモアとアートのエッセンスだと思います。アートやユーモアの世界を味わうことと、想像力と創造性を活性化することはつながっている気がしませんか。学びの演出には、アートもユーモアも欠かせない要素だと感じます。アートやユーモアの世界は単純な「正解」を求めないからです。ドラマもそうです。リアルな世界とイメージーションの世界を行ったり来たりしながら学ぶことを可能にします。参加者の遊び心がアンロックされると、自然と即興的なユーモアが表現に現れてきます。ズレや間違いも楽しいネタになり、学びのリソースになります。

声に出したり、文章に表したり、図を描いたり、絵やイラスト、あるいは映像作品にしてみたり、ジェスチャーや体の動きで示したり、様々な表現をするプロセスで理解が深まるということは、私たち自身の実感

### 表現～理解～表現～ という螺旋構造

- 表現するプロセスで理解が深まる。
- 他者の表現を観察することから、お互いに学び合う。
- 理解の深まりを伝える表現を探す＝次のレベルの学びにつながる。



としてあると思います。アクティビティに参加して、他の人の表現を観察することから、互いに学び合うことは多いはずですが。活動のプロセスで理解したことを表現することによって、さらに次のレベルの学びにつながるのです。アクティビティを駆使して、豊かな表現の機会を作り出すのが、学びの演出家というわけです。

今日  
一緒に  
すること：

1. 体験を通じて**学び手としての感覚**を活性化する
2. 学びの演出家＝**教師としての技法のレパートリー**を広げる
3. 実践にどのように取り入れていけるか、**コミュニティの一員として、仲間とアイデアをシェア**する

この最初のトークのまとめで、ワークショップのねらいをお伝えしました。それは、第一に、私たち自身が体験を通じて「学び手」としての感覚を活性化することでした。そして第二に、教師として、アクティビティを知ること。アクティビティのストックを増や

す、学びの演出家である教師として技法のレパートリーを広げる、ということです。第三に、ここでの学びを実践にどのように取り入れていけるか、日本語教育コミュニティの一員として、仲間とアイデアをシェアするということです。ここで述べた「学び手として」「教師として」「コミュニティの一員として」という視点は、そのまま、ワークショップの振り返りの視点となるものです。

#### 4. 表現の創発をうながすアクティビティの体験

##### 4-1 「名前について話しましょう」

###### グループの人と話しましょう（時間：10分）

- はじめに、グループで、ひとりずつ、自分の名前の表記、読み方、意味、名前に纏わるエピソードを話しましょう。（番号の若い順に。お一人、1分程度）
- 全員が話したら、お互いに自由に質問してください。
- ほかの人の名前について、わかったことをメモしておきましょう。

グループでの最初のアクティビティ。グループのウォーミングアップを兼ねた活動で、リソースは、参加者の皆さんのお名前です。ワークシートのサンプルを差し上げました。学習者の方のオリジナルの名前の表記のところは、いろいろな文字の文化がありますから実際そのオリジナルの文字

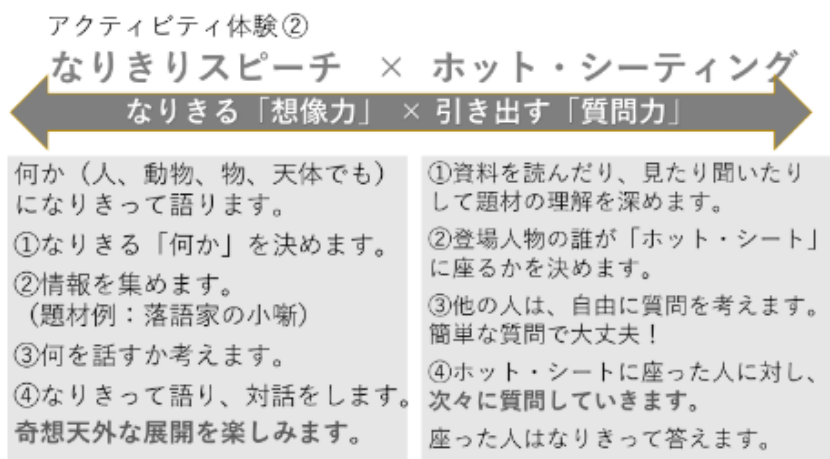
で書いていただくと、非常に興味深いお話が聞けたりします。学習者が既に日本語の文字に親しんでいる場合、ひらがな、カタカナでも書いてもらいます。ヨーロッパの方でも漢字の名前を作られてハンコまで持ってます、なんていう人もいますでしょう。

実際にお寺の住職さんに名前をつけてもらう、という話も聞いたことがありますが、名付けは宗教的行為とも言われます。世界の名前をめぐる文化について紹介する本もあります。名前とは、なんとも豊かなリソースです。私たちが既に持っているもの、私たちの中にあるもの、人生の経験すべて。そこに豊かなリソースが発見できると思います。

## 4-2 なりきりスピーチとホットシーティング

これは、よく使われるドラマの技法です。

「なりきりスピーチ」では、何かになりきって語ります。まず、なりきる「何か」を決めます。歴史上の人物でも、メディアで話題の人でも。人でなくてもいいんです。動物でも、ものでも、ウイルスでも、宇宙の天体でも。「もの」である場合は、それに人格を与えるわけです。そのキャラクターで、自由に何を話すか考え、想像力を働かせて、展開を楽しみます。




最初から「なりきり」が難しいと感じる場合には、最初は様々なキャラクターが代わる代わる登場して語る簡単なシナリオを用意しておき、その台本の通りにまずはやってみる、だんだん慣れてきたら同じコンテキストで自由に台詞を言ってみる、という進め方でも良いと思います。

「ホットシーティング」の方は、ある題材の「登場人物」が特別記者会見を開くような感じです。ある登場人物を「ホットシート」に座らせて、他の人は自由に質問していきます。「お名前は」「趣味は何ですか」など、簡単な質問で大丈夫です。ホットシートに座った人は堂々となりきりで答えていきます。

本日のなりきりスピーチ × ホット・シーティング  
登場人物4人の中からホットシートに座る人を選んで、インタビュー！（時間：10分）

- 太陽（お天道さま）
- 月（お月さま）
- 雷（雷さま）
- 宿屋の女性（おたけさん）



堂々と。知ったかぶり。遊び心が大切。グループの人と楽しい時間を！

今回のミニ体験ですが、セッションのサブテーマにユーモアとアートを掲げておりましたので、日本の誇るパフォーマンス、落語の小唄を題材にしてみました。思い切り無邪気で自由な発想のものを探していたわけですが、落語というのは、本当に幅広い題材を扱っていますので、ヒントになるものが多くあります。

### 4-3 日本語学習アクティビティとしての漫才

これは、オーストラリアの学校教育での実践から生まれたアクティビティです。タイやマレーシアの中等教育にも浸透中です。フランスの大学院生も、日本語のクラスで小難しい文法の間違いをネタに、漫才をやってみてくれました。

シンプルな指示の例 (オーストラリアの中学生へ)

<ul style="list-style-type: none"><li>• In まんざい, two people can talk about several things and also do short skits.</li><li>• One person always says unexpected, funny, weird and ridiculous things. This person is called <b>ボケ(boke)</b></li><li>• The other person points out what the <b>ボケ(boke)</b> says and make him/her accept the failures. This role is called <b>ツッコミ(tsukkomi)</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Make up a funny まんざい with your partner.</li><li>• Must start with どうもー○○です, よろしくおねがいします。</li><li>• Must use Japanese in ボケ</li><li>• Can use English in both ボケ and ツッコミ after saying <b>なんでやねん!?</b></li><li>• Must finish with どうもありがとう ございました。</li></ul>
---	---

ご紹介した「兵庫ボーイズ」リソースの特徴は、複言語で進行するパフォーマンスとしてデザインされていること、シンプルでわかりやすいテンプレートが活用されていることです。ポイントは、ボケとツッコミ、という役割の理解。お題

のセンテンスについてのやりとりは日本語です、というルール。漫才の始め方と終わり方。まずはこの簡単なコンセプトを話してサンプルを見せるわけです。生徒は、ペアでコンビ名を決め簡単なテンプレートに従って、自分たちのネタを完成します。オーストラリアでも東南アジアでも、日本語を学び始めたばかりの生徒が実にいきいきと演じています。クラスメートの笑いを取れた時の喜びは非常に大きいようです。

コロナ禍で、生徒さんが集まる日本語イベントが軒並み中止されています。そんな中、こういう状況だからこそ、オンラインで何か出来ないかと考えたマレーシアの中等教育の先生方が、生徒さんが主体的に参加できる新しいオンラインコンテストをプロジェクトとして企画されました。そこには漫才部門も登場！ 生徒達は特に誰からも指導を受けず、動画を見て、ボケやツッコミを考え、自分達の作品を作成したそうです。結果が、JF クアラルンプールの Facebook に投稿されています。見応えのある作品ばかりです。

ボケとツッコミの役割の基本があるとはいえ、漫才のスタイルというのも日々進化しているようです。「ぺこぱ」という最近話題の漫才コンビがあって、漫才の新しいスタイルを表現していると言われていています。特徴は、本来なら否定したり、訂正したりする「ツッコミ」の役の方が、ツッコミを入れると思いきや、最終的に全てを肯定して乗る、それ自体がボケにもなっている。「のり突っ込まないボケ」という斬新なスタイルであると評されています。そんな話題の漫才コンビのラジオ体操。気分転換にぺこぱのラジオ体操はいかがでしょう。オンライン授業では、こまめに休憩をとったり、体を動かしたりしてリフレッシュする時間を意識的に組み込んでいくよう工夫したいと思います。



#### 4-4 映画評論ゲーム

表現の創発をうながすアクティビティの体験

### 映画評論ゲーム



- 架空の映画について熱く語る。持ち時間**30秒から1分**。
- 思いっきり**知ったかぶり**で。堂々と。
- **30秒から1分**ほど話したら、「ね、〇〇さん！」と、話を振る。
- お互いの発言を**積極的にフォロー**して、話をつなげ盛り上げる。
- その映画の世界観、魅力を**多様な角度**から掘り下げて。
- 最後、全員で「**ほんっとに、いい映画!**」と叫んで終了。

このゲームでは、4、5人のグループで、メンバーが架空の映画について、熱く語り合います。その架空の映画があたかもあるように、その映画の世界観、魅力を色々な角度から掘り下げていきます。一人の持ち時間は30秒から1分。存在しない映画についてです

が、思いっきり知ったかぶり、堂々と話します。30秒から1分話したら、「ね、〇〇さん！」と次のメンバーに話をふります。グループの中で、お互いの発言を積極的にフォローしながら、話をつなげて盛り上げていきます。グループ全員が話したら、全員で「ほんっとに、いい映画！」と叫んで、1ラウンド終了です。

この架空の映画の題名の決め方ですが、その場でささっと参加者の方と一緒にランダムな言葉のリストを作ります。今回はオンラインでしたので、チャット欄を活用してみました。クラスであるトピックについて勉強していたら、そのトピックの語彙をあげてもらってもいいと思います。出し合ったランダムな言葉のリストから、二つ三つピックアップして、自由につなげて映画のタイトルにしてしまうわけです。**みなさん**のグループは、どんな映画の話で盛り上がったでしょうか。

グループで楽しむコツは、他のプレイヤーの発言には、思い切り肯いたり、相槌を打ったり、助け舟も積極的に出していくことです。語る内容は全く自由です。何本の映画について語るかを決めておいて、もっとも印象的で心に響く表現をしたプレイヤー、素晴らしいタイミングで絶妙な助け舟を出して仲間をフォローしたプレイヤーなどを、簡単な投票で決める、というやり方もあります。

このアクティビティは『知ったか映画研究家スペシャル』という市販のカードゲームのアイデアをオンライン用に簡略化したものです。いわゆるコミュニケーション系のパーティーゲームです。他に、このタイプのもので、日本語教育にも応用できそうなものとしては、例えば、「はあって言うゲーム」「カタカナナーシ」などがあります。こういったアナログなカードゲームの作家の方々が、コロナ問題が発生してから、本来はかるたとかトランプのように人が集まって楽しむように作られたものをオンラインでも楽しんでもらうために、いろいろなアイデアを発信されたりしています。また別の機会に、日本語教師のオンライン部活のような形でお話し会ができたらいいなと思っています。

## 5. アクティビティのデザインについて

さて、アクティビティをデザインするとき、どういう観点があるかということですが、私のこだわりポイントをいくつか挙げておきました。アクティビティを考えるときのチェックポイントにしています。

- 生きた文脈があるか。
- 学習者の内面の関与が生まれるか。
- インタクション、学びの共同性があるか。
- 対話と交流を楽しめるか。
- 知識活用に、創造性やユーモアのセンス、その人の個性と人生の経験や知恵を発揮できるか。
- 教科書の知識だけでないもの、コミュニケーションに欠かせない即興的な力を育てるものか

フランスにいた時、大学院生の演習を担当する機会をいただいて、アクティビティを体験してもらった授業もあったんですが、漢字をテーマにして遊べる活動をいくつか考えてみました。間違ふことに引け目を感じたりせず「間違いから楽しく学び合う」という場にしたいと考えていて「笑って学べる変換ミス」という活動のアイデアが浮かびました。「ミス」自体が素晴らしい学習リソースである、という考え方です。おもわず笑ってしまう変換ミスを集めた本なども出ているので、それもネタにしています。

変換ミスを題材としたアクティビティ 「広がる知識。膨らむイマジネーション」		(※ワークシートあり)
1	ほんとは、こう打ちたかった... イブは□□いています	こうなってしまった... イブは相手います
2	□□□に行っていきます	今日樹海に行っていきます
3	添付の□□	添付の死霊
4	短□アルバイト募集	短気アルバイト募集
5	□□くできた□□です	欲で汚いようです
6	学校へ□□こう	学校閉校
7	□□□に□□願います	狂歌に変身願います
8	□□操縦士	服装重視

このアクティビティでは、まず、変換ミスが起きたやりとりの文脈を想像してみるのです。本当はどう言いたかったのか、他の人とアイデアをシェアします。みんなのインプットが活用される「チーム脳」が動き出します。一人では気づか

なかったことに気づき、だんだんとイマジネーションが膨らみ、知識も増えます。そして、笑いのポイントが浮かび上がってきたら、今度は、変換ミスのあるメッセージに対する「ユーモア溢れる温かい返信」を考える、という活動に進めます。ワークシートをサンプルとして差し上げました。日本からの留学生、日本人のビジターがあるときにすると、彼らのインプットも面白いので、ワイワイ盛り上がります。複言語で進行すれば良いのです。

参加者の個性を引き出し、クリエイティビティを刺激し、知識が獲得されるプロセスを作り出すために、アクティビティを使います。そこでは、参加者一人一人が欠かせないプレイヤーであり、お互いがお互いのリソースになります。ワークショップでも、参加の皆さんお一人、お一人がリソースパーソンだと思います。教師は学びの演出家として、ウォーミングアップから、ゲームやディスカッションなど、様々なアクティビティを駆使して、学習者が参加し表現し共同で学ぶ場を用意します。それは、一対一でも、クラスでも、オンラインでも、対面でも、変わらないのです。

## 6. 終わりに

このワークショップで私がお話したことは、渡部淳先生の幅広いお仕事に元になっています。『アクティブラーニングとは何か』。これは渡部先生が全力を注いで残された遺著です。そこでは、教師に求められる資質について、右のように記されています。

### 「教師＝学びの演出家」への道のり

(渡部淳 『アクティブラーニングとは何か』 岩波書店2020)

#### 《教師に求められる資質》

- 自主的に学ぶことの喜びと楽しさを自らが経験し、それを生徒にも伝えられる「**学習者**」としての資質
- さまざまな表現技法を身につけ、学習者を指導できる「**表現者**」としての資質
- 学習者の自主的・主体的な学びを励ます「**援助者**」(ファシリテーター)としての資質

「では長い道のりの最初の一步をどこでしるすのかということになるが、それはそんなに難しい問題ではない。『学びと表現活動の一体化』というポイントを押さえておけば、アクティブ・ラーニング型授業は、いつでも、だれでも、どの単元の授業でもはじめられるからだ。」(『アクティブラーニングとは何か』140ページ)

以上

#### 参考文献・資料

渡部淳(2020)『学びへのウォーミングアップ 70の技法』岩波書店

獲得研(2020)『小学校 中学校 授業で使えるドラマ技法&アクティビティ 50』明治図書

渡部淳+獲得研(2011)『学びへのウォーミングアップ 70の技法』旬報社

謝辞：2019年の秋のセミナーで渡部淳先生とともに参加者のみなさんが作られた躍動感あふれる参加型の学びの空間。教師の会の素晴らしいアルバムに収められた思い出の写真を通じて、急逝された渡部先生への追悼と感謝の念を共有させていただきました。この機会をくださった新旧役員の皆様に改めてお礼を申し上げたく存じます。ありがとうございました。