

2026/07/24・25 DJタイム

西村美東士

ジェスチャーゲーム

- ジェスチャーゲームを行っただが、このゲームは演じる側と当てる側が共通認識を持つことが必要と感じた。まのと同じイメージを持っていなければならず、演技は確かに「共感」であると思った。

ジェスチャーゲーム解説

- 明確化。実は当てる側が重要。表現をサポートする。
- 最初の全体イメージが重要。それだけで、当たる場合もある。

作ってみたい図書館

- 私は図書館の悪いところを減らそうと
考え始めたが、グループでは良いところ
を伸ばそうという人が多かった印象。
- 自分の視野の狭さを少し反省した。
- どの企画も夢があり、各々の理想が詰め
込まれていて魅力的だったので、聞いて
いて楽しかった。

作ってみたい図書館解説

- 異質と出会うからシフトアップできる。
- 枠組み自体の拡大。
- 自我の拡大。たんぽぽ。宇宙。
- 吉本ばなな。3年寝太郎。寝ていたから、目覚めることができる。
- アウトプット。
- 学ぶ人は教える人。教える人は学ぶ人。

入門編のあり方

西村先生の、個々人の個性や可能性を重要視し、それらを引き出そう意図されている、講義内容やお話、とてもためになりますし、共感をもって聞かせていただいております。司書講習導入部でそういうスタンスの講義から入っただけなのは、今後の講習を受けていくにあたって効果的に働くだろうと感じ、ありがたく思っています。

入門編のあり方 解説

- 個別最適化
- 学習契約の発想
- 入門講座の講師の選定

mito的授業の問題点

明にき組が
に次でをり
内容、どあ
内に、なて
の時のりっ
材たるがな
教れあ繫く
うさがのす
使出時とや
、をい業り
が、題く作か
す課にた分
で、りいが
のがかてと
るん分っこ
あせとやる
が、まッでや
いれパま
願しかれと、
おもものそ
つかいにさ
一め良中だ
、たばのく
中、いれ示
ななす指ん
そる何をば
る何れみた

ア、たな、
出したんが、
で、いせん、
STEP1で、
このSTEP1
は、組ん、
「次取り、
と、業にし
です、の、
ワークで、
ワ、ろ、
の、て、こ
今日、使、
ば、を、
え、ア、
(例、デ、
イ、ど、ど

mito的授業の問題点 言い訳

- クドバスの著作権
- 全習法と分習法
- いまどこにいて、どこに連れていかれるのかーパワポの作り方
- MAZE(迷路)を遊ぶ ではないけど(汗)
- わたしが社会教育をめざした理由
- でも、「一人1学説」の時代（松下圭一）