

学びが溢れる場の作り方

- ・「遊ぶ研修」をもとにワークショップや会議を開催したところ、とても盛り上がる「学びの場」ができた
- ・参加者の方の声を参考にしたところ、共通点が見つかった
- ・それは「安心・安全の場でした」ということ
- ・使い古されているが、**学びが溢れる場を作るには「心理的安全性」が欠かせない**
- ・じゃあ、実際にどうやって作ったらいいいのか？と考えると意外とできない
- ・ところで、アンダーとワンダーにはフラクタルがある

アンダーとワンダーのフラクタル

アンダー

下がもやもや、ナヨナヨ
上からドシン

ワンダー

下がドッシリ
上はのびのび・クリア

- ・安心感のない場（アンダーな場）では、
 - ・どんなに意見を言っても上から潰される
 - ・それに恐縮して自分の意見も言えない
- ・ **フラクタル**とは、あらゆる場所で同じような状態があること
- ・ **例：脳と宇宙**
 - ・ 脳は5%が顕在意識で知覚可能、95%が潜在意識で知覚不可
 - ・ 宇宙の質量は星や地球・銀河など見えているものが5%、ブラックホール・ダークエネルギーなど見えない質量が95%
 - ・ 脳内のシナプスのつながりは、宇宙の構造形成の形と似ている
- ・ 変えるには、 **自分がワンダーな状態になる**ことが欠かせない
- ・ ワンダーな場におけるワンダーな人は
 - ・ 立場が上の方は皆んなの意見を歓迎している
 - ・ 場がどうであろうと、自分の意見を言う
- ・ **参加者の方**「自分が進めたいことは、上と若手は理解しているけど、真ん中の人になかなか動かない」
- ・ **例：サッカーリバプール「遠藤航」選手**
遠藤選手がいると、チームの攻撃力が上がる
しかし遠藤選手は守備の選手。周りの守備の負担を減らす
- ・ ここまでは発信のことを言っているようだが、過去に「自由に意見を言ってもいいよ」と言っていた時と違う点がある
- ・ それは「場の**聞きチカラ**が上がった」こと

- ・ ACT DAOでは「**お互いのストーリーを共有した**」事が大きい
- ・ 自分を含めたストーリーが出てくることで、
「出てきた意見をみんなで聞こう」という準備ができた
- ・ **ワンダーで話す、ことよりも、ワンダーのために聞くことから**
- ・ 10倍聞いて、初めて1話せるつもりで
- ・ 先程の参加者の方の例も「中間の人にとっては
『意見を言っても反論されるアンダーな場』ができていたかも」

☆ 「〇〇さんがいると〇〇な場になりますね」
を想像してみたら、どんなことを言われると嬉しいか？

- ・ 本音を言える、和みますね、話しやすくなります・・・
場の皆んなのいいところは吸収していこう
- ・ 「**花は観手（みて）に咲く**」とは、世阿弥の言葉。
「**花がきれいなのではなく、花をきれいと思う心がきれい**」
- ・ いいことを言った人がいるのではなく、
「それいいね！」と受け取った人がいることを理解する
- ・ その場にワンダーを発見していく気持ちでワンダーな場を創る
みんなのいいところをしっかりと受取り、場に返していく
- ・ 新講座では、「ワンダーのフラクタル」を
自分に、周りに構築していきます。以下、講座の説明です・・・

あなたの仕事に、

“遊び”はあるか？

楽しさ

工夫

没入感

成長

つながり

余裕

達成感

“遊び”の要素を日常に取り込み
仕事に活力と創造性をもたらしませんか？

あなたの心のワンダーが目覚める

遊ぶ 研修

バケーション・ラーニング
vacation learning

のしおり

こんにちは。渡辺拓です。
ワンダーな学びの旅へようこそ。

旅の目的：

今回の”旅”の目的は

仕事と遊びを統合して自由になる

ことです。ですので、

主な対象者：

アンダーからワンダーな人生を歩みたい方

アンダーとワンダーの違い		
アンダー	ワンダー	
外から	内から	
無関心・無感動	好奇心・発見	
やらされ	やりたい	
硬直・固執	自由・柔軟	
盲信・盲疑	検証・実験	
妥協案	第3の案	
足ひっぱり	応援	
消費	創造	

となります。

先だっの音声プログラムには、このような声をいただきました。

「仕事では、アンダーになっていることが多いかもしれません」

「95%の人はアンダー状態、かつそれに気づけない、気づいてワンダーにしていかなければと思います」

「アンダー状態に陥っていたな、と思います。
よりワンダーな生き方ができるようになりたいです」

ワンダーな生き方とは、目の前・環境がどんな状況であっても、自らの意志で周囲に働きかけ、創造していく生き方です。
つまり、

人生をゲームする3つの言葉遊び

遊ぶ 研修

情報を受け取る
In-formationから
外へ 形作る
Ex-formationへ

世界をRe:
Creationする

ゲームチェンジャー
になる

情報をただ受け取る（インフォメーション/In-formation）から
発信（エクスフォメーション/Ex-formation）へとシフトし

自分のいる環境に嘆くだけでなく、周りの人たちと
世界の再創造（レクリエーション/Re:creation）を楽しみ

アンダーなゲームにふけるのをやめて
自分も周りも、人生を面白くしていくゲームチェンジャーになる

という生き方を目指します。
このための目標として、今回は

自分と周りの人「5人」を ワンダー溢れる人生に導くゲーム

と一緒にチャレンジしていきます。

まず、周りの人「5人」と言われると、誰の顔が浮かびますか？

その人達が、↑であげたようなワンダーな生き方をしている・・・
そんな世界を目指していくということです。

わかりやすいですよ。ですが同時に、難しいと感じるかもしれません。しかしだからこそ、面白そうじゃないですか？この「はじめのバトン」を渡すことができれば、その先に、あなたが目指す理想の世界を創っていくことができます。

このプログラムでは、

7つのスキルを身に付けて人格を磨く

ことで、その目標を達成していきます。

身につけていく7つのスキル：

”遊び”と仕事を統合するために、以下の7つのスキルを手に入れていきます。



「仕事に遊びを取り入れる」

1. 心…遊ぶゲームを決める

これからどんなゲームに取り組むか？何で心を忙しくしたいか？を最初に決めていきます。音声プログラムにてすでにあらかじめ決めてきましたが、さらにこれで、人生の「道」を決めていきます。

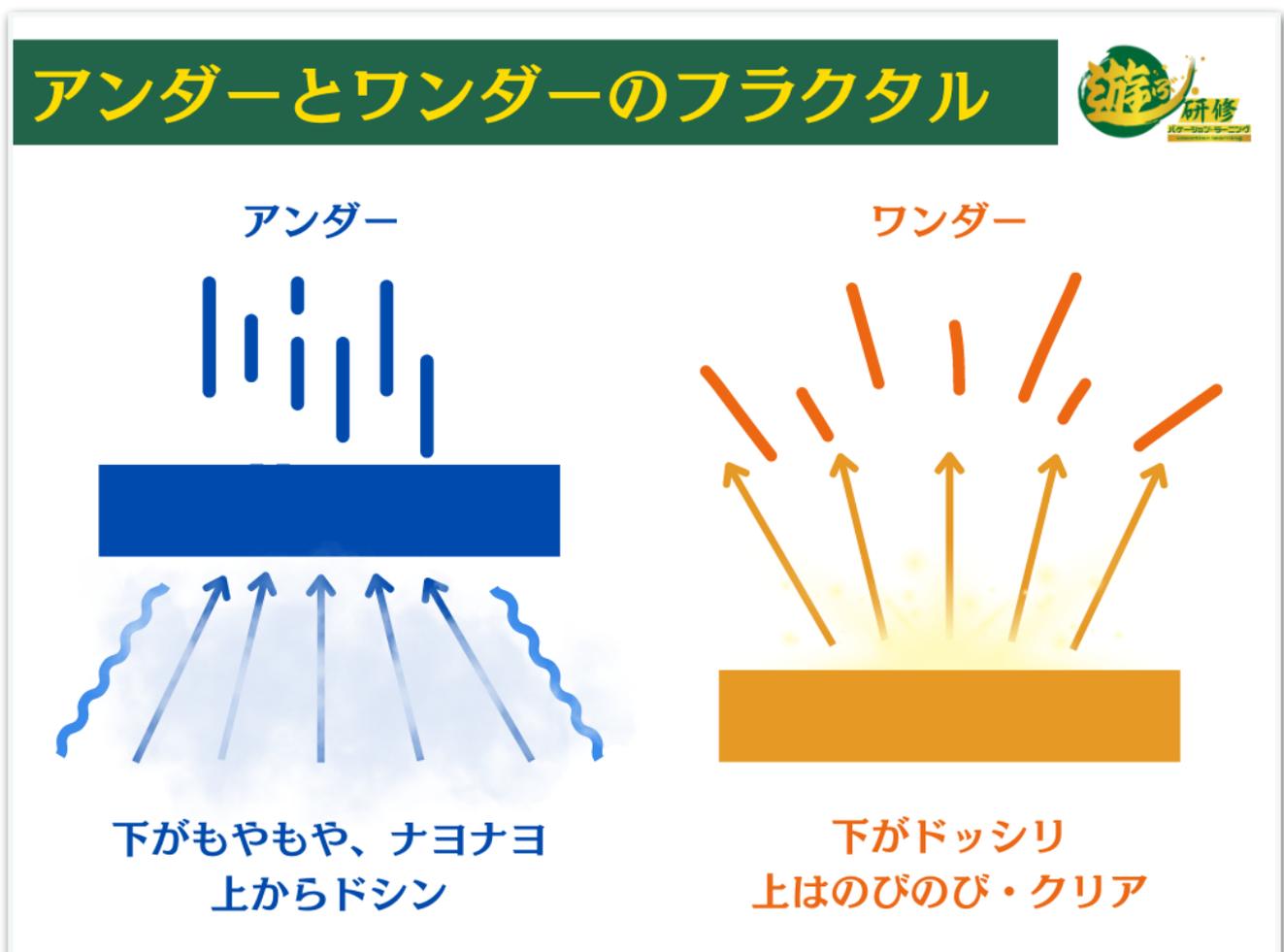
「道」を決めてしまえば迷いませんし、仮に「道」がなかなか見つからなくても「迷う道」と決めてしまえば問題もなくなります。

具体的にトライしていただくことは：

- ・ **宝は他から**。自分の良さを見つけていくワークに取り組む
- ・ 「働く喜び」とは何か？人生のハッシュタグを取り替える
- ・ 日本一素晴らしい会社から「1cmに心を込める」生き方を学ぶ
- ・ 神話の法則を理解し、**自分が輝くキャラクター**を決める
- ・ 自分の心の**アンダー**を開放し、感謝し、友達になる
- ・ ふり返りの技術を身に着け、自分をワンダーな状態に保つ

2. 体…心の器をつくる

アンダーな人とワンダーな人の状態を図示するところです。



これは、体からはじまり、チーム、家族、コミュニティ、あらゆるところでつながっている**フラクタル構造**をなしています。

いろんなことを変えたいと思ったときに、一番手っ取り早いのは体を変えることです。まずは体を変えることで、自分が強くなっていき、そこから仲間・環境へとこのフラクタルを広げていきます。



そうすると、自分も自然とワンダーな思考で”遊び”を実践できるように循環が巡っていきます。

また今回のスキルは7つですが、この7という数字を体で言うならば

「前後・左右・回転の3軸($2 \times 3 = 6$)が整った中心に立つ(1)」

ということです。思考や心が引っ張られないように、体の3軸を整え、どっしりと中心に立つ体「心の器」を作ります。

具体的に取り組むことは：

- ・ **3軸を整える**ブレインジムの体操を実践。3軸を作り抽象化する
- ・ スキルと実践の関係「知行合一」を理解する
- ・ 『7つの習慣』を**体で実践**する
- ・ ドイツの最新「アンチエイジング・ダイエット」の知見を学ぶ
- ・ 「歳をとる」のではなく「**歳を続ける**」自分を創る
- ・ 「自分は何を食べているのか？」を理解して**生命を輝かせる**

3. 頭…ゲーミフィケーション

ゲーム業界で「いかに遊ばせるか？」はとても研究されています。それを仕事に活かすのが「ゲーミフィケーション」の知識です。

仕事を楽しめるようにする「課題設定・報酬設計・フィードバック技術」などについて学びます。

そしてさらに、それが上記の「ワンダーなフラクタル」を構成するように組み上げていきます。

あなたのチームがワンダーになる、そのためのスキルを学びます。

具体的に取り組むことは：

- ・ ゲーミフィケーションの歴史を学ぶ
- ・ 「**つい**」行動してしまうのはどういうときか知る
- ・ 伝説の「**マリオ1-1**」の研究をして、日常へ応用する
- ・ 「仕掛け学」を学び、相手が**”動いてしまう”仕掛け**を創る

- ・「**ナッジ理論**」イヤにならない働きかけを学び、取り入れる
- ・相手にとって「何がゲームになりうるのか？」を理解する

さて、先だっの音声では、こんな声もいただきました。

「部下たちを楽しませて成長させてあげたいです」

「仲間や後輩のモチベーションを上げられたら嬉しいです」

ここまでの内容で、それらには応えられるようになってきているでしょう。ですが、本気で周りの人「5人」をワンダーに導こうと思ったときに

「何がその人の楽しみなのか？」

「その人にとっての”遊び”になりうるのか？」

「『遊びながら学ぶ』って、どういう感覚なのか？」

こういったことが、自分でもわかるようにならないといけませんし、これらは実際に自分が”遊び”を味わえるようにならないとわかりません。

そのためのスキルが次の3つです。

「遊びで学び、仕事に活かす」

4. 心…感受力・味わい力

眼の前の物事をそのまま受け取る力が「感受力・味わい力」です。
95%の大人は思考で生きていて、この力が低いです。

ご飯を食べていても、仕事のことばかり考えて味わっていないとか、休日も仕事のことを考えて、クヨクヨ・もやもやしているとか。

本当に目の前の物事・体験していることを味わえたら、毎日が美しく輝く「地上の楽園」だったのだと**思い出せます**。



「花は観手（みて）に咲く」とは、世阿弥の言葉ですが「花がきれいなのではなく、**花をきれいと思う心がきれい**」という意味です。

思考のゴミで曇った心を磨き上げ、世界の本当の美しさを思い出し、感受性に溢れていた子供の頃の**”遊びゴコロ”**を取り戻していきます。

具体的に取り組むことは：

- ・毎日できる「**味わい習慣**」を一つずつ身に着けていく
- ・**瞑想の時間**を作り、問いを持って自分に沈む
- ・キレイなものを見に行き、その綺麗さを自分の中で育てる
- ・相手の中の「**真・善・美**」を、毎日一つ発見する
- ・自分の中の「**真・善・美**」を、毎日一つ発見する
- ・「褒める」は「**感動の感想**」と理解して、周りを感動に染める

5. 体…感覚の言語化・体験のストーリー化

味わったことを伝えていくための体の土台づくり、そして体験したことを言葉にし、ストーリーとして語るためのスキルを学びます。

「言語化と体がどう関係あるの？」と思うかも知れませんが、たとえば、**言語化がヘタな人は、リズム感がありません。**

リズム感がないから「一言でまとめて」と言われても、スッキリ・はっきりとまとまらず、ダラダラ・ぐだぐだ話しちゃうのです。

体の感覚を脳と繋いで「**言いたいことをそのまま言える**」ようになっていただきます。

具体的に取り組むことは：

- ・気持ちの良い**言語感覚**を体の中に作る
- ・左脳を止めて右脳で味わい、**自分だけの言葉**を生み出す
- ・相手の言語から感覚を受取り、自分の中にとどめておく
- ・**ストーリーの型**を覚え、毎日の生活で一つ使う
- ・自分のストーリーを語り、相手に伝えて心を動かす
- ・未来のストーリーを綴り、自らを**成功のらせん**に乗せる

6. 頭…アナロジー・転用力

「ある場所でした体験・知識を、他の場所でも活かせるようにする力」これが、アナロジーであり、転用力です。

なぜ、学びや仕事が嫌いかというと「遊びを我慢してやる苦しい時間」と思っているからです。

ですが遊びや休憩に逃げてしまい、学べなかった、仕事をサボってしまった・・・と落ち込んでしまうところまでセットです。

ですがもし「**遊びが仕事につながる**」ならば・・・？

「どんどん遊んだほうが、仕事が捗る」ということになります。

そして同様に「**仕事も遊びになる**」ので・・・？

「仕事が楽しくて仕方がない。これが働く喜びなんだ！」

と、一つ違う価値観で、周りに貢献していけます。

「人のために行動することが一番幸せ」という研究結果もありますので、この好循環・らせんを登っていくためのもととなる

「アナロジー・転用力」を、この機会に一緒に身に着けましょう。

具体的に取り組むことは：

- ・ 日常の中に何度も現れる**フラクタルから人生のテーマ**を見つける
- ・ 家族や友人と過ごすことで仕事の問題を解決するヒントを得る
- ・ 家族や友人と、**楽しく過ごしてスキルアップ**する
- ・ すべての行動が「次を良くする」につながると理解する
- ・ **抽象化・具体化の能力を磨き**、自分のルートスキルを見つける
- ・ 自分の**”本当の強み”**を顕現して、新しいことにチャレンジする

7. すべてを統合する

そして、7つ目が、「これらすべてを統合する」スキルです。

「仕事と遊び」と聞くと、すぐ浮かぶのが「ワーク・ライフ・バランス」という言葉ですが、そうではなく「**ぜんぶ、じぶん**」という感覚で生きることを目指します。

「仕事が大変でうまくいかず、遊ぶ時間もない」
「仕事は楽しいけど、プライベートがいまいち」
といった偏りがあるのではなく、
その結果を招いている「**偏った自分**」がいるだけなのです。

外の情報に揺さぶられている”アンダー”な状態ではなく、
あらゆる**知識・経験・体験**を、**中心に立つ自分軸に統合**していくこと
で、自ら世界に働きかけていく”**ワンダー**”な自分を目指します。



たとえば講師の渡辺は、海外旅行でメンタルが落ちてしまったとき、日常の中で励ましを得て「**もっと世のため、人のために貢献していこう**」という思いが湧く体験がありました。

これはきっと、**仕事やマジメな研修をしていただけでは出会えない感情**でした。海外に旅行して「わざわざ遊びに来たのにメンタルが落ちた」という経験をしたからこそ味わえた成長であり、**遊びが僕の人生の道標**になってくれたのです。

このような人生になると、

「**仕事も、遊びも、全部人生の中の一部であり、体験し・学ぶ、ワンダーなできごとのひとつである**」という感覚が出てきます。

「**ワークライフバランス**」を考える人生ではなく、ワークも、ライフも、「**ぜんぶ、じぶん**」という感覚です。

そうなる、あとはただ質を上げていけばいいだけですので**分離していたものがまとまり、シンプルになって、エネルギーが漏れずに、適切に補給され、力強く理想へと向かっていける**、そんな人生になっていきます。

すべてを統合して、ワンダーな人生を歩んでいきましょう。

そして、これら7つのスキルを学ぶための教科書を紹介します。

教科書：『7つの習慣』

さて、これまでに「7つ」と聞いてピン！ときた方はさすがです。

今回の研修のテーマは「遊びと仕事」。ヘタをすると墮落・怠惰になってしまうようなテーマを扱うには、背景に一本軸が通っているのがいいと考えました。つまり、**人格を育てる、心を育てる、ということがとても重要だ**ということです。

そこで、教科書として、ビジネス書の名著として名高い『7つの習慣』を採用します。

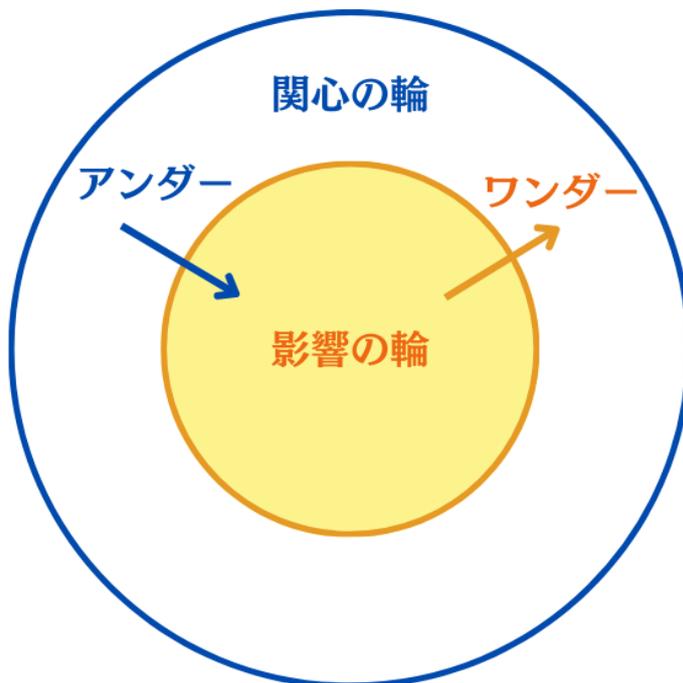
「原理・原則」をもとに「人格を育てる」ことを主眼においた書籍ですが、実際、音声プログラムなどでお伝えしてきたことと、『7つの習慣』は、とても親和性が高いのです。

影響の輪を広げる



コントロール
できないこと

周りの反応
上司の機嫌
うわさ
他人
過去の失敗
未来の不安
ニュース



コントロール
できること

話す言葉
取る態度
行動
自分
マインド
描く理想
発信

たとえば『7つの習慣』には

「関心があるけど、自分がコントロールできないこと」に流されず
「自分がコントロールして影響できること」を実践しましょう

という「**関心の輪・影響の輪**」という話があります。

これは、そのまま「アンダーに流されず、ワンダーでいましょう」という話と同じです。

このように、「ある情報を、噛み砕いて分解し、理解して、異なった軸のもとに再構築する」ことが、自分軸を太くしていきます。

しかしアンダーな人は、それをそのまま表面だけ撫でて
「なんだ、そんなの読んだことがありますよ」と言います。

しかし「**知っているか**よりも**できているか**」が重要です。これは、**7つの習慣**がそれぞれ言えますか？と聞けば一目瞭然です。

そしてワンダーな世界を目指す僕らは、もう一つ踏み込んで
「**できているか**よりも**伝えているか**」を大事にしていきたいです。

自分で実践し、自分の言葉で言えて初めて「わかった」ということになります。

固く話しましたが「バケーション・ラーニング」なので、つまり**世界一楽しく『7つの習慣』を身に着けよう**ということです。

この世界観に共鳴してくださる方は、大きく成長できる期間を一緒に過ごしましょう。

その他にも随時「この本をお読みください」と参考書籍をご案内いたしますが、**必読・必携は『7つの習慣』**とさせていただきます。

プログラム内容： 学び方にあわせた 「3コース」の「V-ラーニング」プログラム

今回、これらの内容を身につけるべく、
学び方によって3つの「V-ラーニング」コースをご用意しました。

メインコース： バケーション (Vacation) ・ コース

仕事と遊びを統合し、毎日を地上の楽園にするための
講座やグルワンも含めたメインコースです。

3ヶ月の講座と6カ月のグループ・ワンダーがメインです。

バケーション1 3カ月間、全6回の講座

上記の内容を、ビジネス書の名著『7つの習慣』をベースに構築して
いきます。

そのまま取り組むと、どうしても固くなってしまいう話・・・
僕らは、楽しく取り組んでいきましょう。

事前課題をやって、講座でシェアする「ゼミ形式」で進めます。

バケーション2 講座ごとの内容に沿った1週間チャレンジ

学んだあとには、その内容で実践して、シェアする「1週間チャレンジ」を実践していきます。

バケーション3 月に1回、全6回のグループ・ワンダー

みんなでお互いの疑問に答えあうグループコンサルティング「グループ・ワンダー」をやっていきます。

バケーション特典1： 沖縄合宿への参加

すぐには参加できない方もいるかと思い、「特典」という位置づけにさせていただきました。

ですが、すべてのスキルを統合するためにも、これを持って完成というつもりで、ぜひ一度は沖縄にお越しください。

沖縄合宿の様子はこちらからご覧いただけます：



第一回は3/21（木）～3/24（日）です。

※第2日程も順次出していきますが、まず参加できる方は
「世界を変える！」意識のもと、こちらにお申し込みください。
※合宿は、ご家族との参加も可能です。

期間中のカリキュラムは参加者で考えます。

うち半日は、自然研修施設「ダヴィンチの森」での自然体験をします。自然作業・ロープワークでの遊具づくり、バーベキューを想定しています。

バケーション特典2： 体の実践につながるyoutube動画シェア

主に体編の実践につながりますが、体を整えていくことに繋がるYouTubeチャンネルを紹介します。

それらの学びをワンダ一流に再構築していくことで、実際の呼吸法などを学んでいきます。

バケーション特典3： 次の3カ月への参加権

講座プログラムは3カ月で終わりですが、その先、さらに次回も企画をしており、その際にご参加いただけます。つまり、**講座期間も「3カ月+3カ月で6カ月」**になるということです。

なぜわざわざ分けたのか？というところ、次の3ヶ月は、より**アウトプットメイン**で、**次の参加者に教えるつもり**でご参加いただきたいからです。

講座のテーマは重複しますが、皆さんのシェアをもとに話をしていくため、同じ話が出てくることはありません。

これら全部をあわせて、万円（税込：円）です。

6ヶ月の講座、グルワン、1週間チャレンジなどを含めた額です。

あなたも、僕も、お互いが気持ちよく参加できる価格を設定したいと思っています。

さて、これらのプログラムで「知識と実践」の両輪は回せるだろうと考えているのですが、

これまでの期間、個別にお話することで

「拓さんと話すことで、気づけたことがあります」

「やろうと思っていたことが整理されました」

「定期的にお話できる機会があると嬉しいです」

というお声をいただきました。

確かに講義はテーマがありますから、個別の具体的なご相談にはあまり乗る機会が作れていなかったのも事実です。

そこで今回、「**渡辺との定期的なコーチング（ワンダリング）**」を盛り込んだコースを作ることになりました。

特級コース：

ビジョナリー(Visionary)・コース

全体6カ月、半年間の期間のうちに、講師の渡辺と密に時間を過ごすことで、一気に見える景色を変えるコースです。

ざっくりと「渡辺が、あなたの成功のために全力を尽くします」ということです。

ビジョナリー1： 渡辺との月3回の個別コーチング（6カ月間）

渡辺と月3回の個別コーチングを行います。

内容は自由に設定していただいても構いませんし「話す内容・これから取り組む内容を相談させてください」というご相談も可能です。各回1時間～1時間半ほど、自由にお話しましょう。

僕と話す事によるメリットとしては、これまでに

- ・ 深層で思っていたことが引き出される、夢・志を思い出す
- ・ これからやりたい道が決まる、具体的なアクションが決まる
- ・ 外からのアイデアを得られて、これまでにない道が見える
- ・ 事象をニュートラルに見られて、心の傷が癒やされる
- ・ 自然体に触れて、自分の自然体を思い出せる

といったことにご報告をいただいております。

定期的に僕に個人的な内容を相談することで、自分が思っていることを整理でき、迷いや停滞がなく前に進んでいけます。

少し「今、上司だ」という方の想定もしたのですが、チームの方と面談するだけでなく、ご自身も自分の考えを整理していくような1on1・面談する機会があるといいのではないのでしょうか。

「2週間に1回、とプラスもう1回」くらいのペースがいいのかなと思い、月3回とさせていただきました。

半年間なので、全18回のコーチングです。
これだけあれば、変わりそうだと思いますか？

ビジョナリー2： あなたのコンテンツ創作

渡辺が、あなたのコンテンツ創造を全力で考えます。
コンテンツと聞くと馴染みがないかもしれませんが、

- ・ 会社で周りを良くする施策を一緒に考える
- ・ 月末の勝負プレゼンの内容を一緒に構築・練習もしていく
- ・ 次の会議が良くなるための台本プロットを一緒に練る

といったことを指しています。
また、個人で事業をされている方には

- ・ 講座コンテンツを一緒に練り、届けるまでの施策を考える
- ・ すでにある講座が良くなるようにロジックを整える
- ・ 講座の流れ、募集の流れを整えて、伝わりやすくする

といったことに一緒に取り組めればと思っています。

あなたがやっている/やりたいことを形にして、みんなが使えるようにするために、渡辺のサポートをフル活用するということです。

これは、以下のコンテンツミーティングで考えていきます。

ビジョナリー3： 毎週1回のコンテンツミーティング

毎週金曜に開催されているコンテンツミーティングに招待します。

ビジョナリー特典1： 出張・渡辺

あなたのチームに対して、渡辺を召喚できる権利です。

- ・会社において渡辺と勉強会を実施する
- ・あなたの講座の受講生に学んでほしいスキルを渡辺が伝える

など、渡辺があなたのチームで講演します。

「オンライン・1時間プラスα」くらいであればサービス内でご実施いただけます。

※リアルで行う場合、顎足枕（移動費・宿泊費など）の調整はまた相談させていただきます。

※会社として依頼したり、構成をともに考える場合は、その際の講座費・ご予算などをフォーマットに合わせますので、またご相談ください。

ビジョナリー特典2： 渡辺からのスキルスワップ

上記に必要なスキルについて、渡辺からレクチャーします。

コーチングも入ってきますので、参加は5名限定です。

これら全部をあわせて、万円（税込：円）です。

※バケーションコースの内容を含みます

※時間もかかりますので、高額講座と呼ばれる価格帯になる予定です

サブコース： バーチャル (Vertical) ・ コース

講座やグルワンなど、相互に関わる機会はないけど

「遊ぶ研修」で学んだような内容を味わっていたい、
という方のための、情報を学べるコースです。

バーチャル1

講義・グルワンの音声録画・テキスト配布

動画やこの資料のようなまとめレポートなどを配布します。

月額いくら、という形でライトにご参加いただけることを考えております。

※1週間チャレンジやコミュニティへの参加は含まない予定です。

以上の講座を、ただいま企画しております。

☆☆さいごに☆☆

このセミナーをしたのは2/29・・・4年に1度のレアな機会なので、

セミナー動画をご覧いただいた方や、この資料をここまでご覧いただいた方には、**上記の講座に優待価格でご参加**いただけるようにしたいと思っております。

興味のある方は、こちらからご登録いただき、講座の案内をお待ちください。

「遊ぶ研修」バケーション・ラーニング優待案内
<https://wonder-zero.com/p/r/VaKbiXbU>

ここまでご覧いただき、ありがとうございました。