

第7回

今後も活用できるプログラムアイデアを出そう

(1) プログラム

日 時 | 11月25日(土) 13:30～16:30

会 場 | 江東区文化センター5F 第6～8会議室

内 容 | 高校でのUDまちづくり講座を振り返り、

今後も活用できるプログラムアイデアを出そう！

13:30 (15分) あいさつ／本日の進め方

13:45 (60分) **前回の振り返り** (各グループ10分で発表×5グループ)

- ・ファシリテーターや事務局から映像を見ながら概要説明
- ・参加者から追加のコメント

14:45 (60分) **グループワーク (前回と同じグループ)**

- ・自己紹介
- ・前回の振り返りを見て、良かった点や改善点を付箋に書く
(自分のグループだけでなく、他のグループについても記載)
- ・今後も活用できるプログラムアイデアを出しあう

15:45 (10分) ～休 憩～

15:55 (30分) **発表** (各グループ5分×5グループ)

16:25 (05分) **まとめ**

16:30 終了

1 グループ

●高校生の発表内容と、今後に向けて

▶寸劇1

- ・高校生からは、「車いす使用者の要望に応じる」という回答が多かったが、自分がその立場だった時に店長から言われたことと違うことができるか、意見交換ができるとよかった。
- ・別の高校生からは、「店長に話しをしてから」窓際に案内する、という回答もあった。
- ・「安全」「他の客への影響」などの要因を付加することで考える（悩む）余地が増える可能性がある。例えば、ミーティングの時間をもう少し長くして、「なぜ車いす対応席に案内した方が良いか」を店長が話すなど。
「車いすのお客様の利便性や安全を考えて、こちらの席にご案内してください」
「もし車いすのお客様がケガでもしたら、責任問題になってしまうので」
「車いすのお客様は広いスペースが必要で、窓際だと十分なスペースがとれず、他のお客様の席が少なくなってしまうので」 など。

▶寸劇2

- ・高校生からは、「まずはお客様の要望を聞いてから手伝う」という回答が多かった。
 - ・別の高校生からは、「車いすの人だからといって決めつけない」という回答もあった。
- 展開の可能性として「お手伝いしましょうか？」と声をかけたところ、言語障害がある方だった。言語が不明瞭なお客様を子ども扱いする言い方（「だいじょうぶ？てつだう？」）をしてしまう。「なぜ私にはそんな言葉使いをするの？」などのやりとりが続く。

▶寸劇3

- ・高校生からは、「公共交通機関なのだから我慢してもらう」という回答が複数出た。
- ・寸劇1では「好きな部屋を案内する」との回答が多かったのに、場所が駅になると「ルールに従う」という回答が増えたことは、今の高校生の規範意識が反映しているように感じた。
- ・寸劇1と寸劇3の違いについて、突っ込んで議論できると良い。

▶問いかけの追加案

- ・寸劇1 | 店員が心配していたのは何のため（誰のため）だったのか？

- ・寸劇2 | 2人目のお客様は何が嫌だったのか？
- ・寸劇3 | 誰もが平等である（車いす使用者だけが乗る場所を選べない）こととルールは両立できないのか？

▶運営について

- ・挨拶、寸劇、意見交換、まとめの流れはスムーズに行えた。
- ・寸劇の内容も伝わっていたように感じた。
- ・グループ分けの段階でやや生徒がとまどったが、声をかけてグループをつくってもらおうとすぐに対応してくれた。
- ・グループでの議論、発表は慣れている様子。
- ・意見交換の時間を10分間とったが、少し長かったかもしれない。話し合いの後半にすこしダレている印象があった。

2 グループ

●高校生の発表内容と、今後に向けて

▶寸劇1・2のロールプレイ

- ・高校生が熱心に耳を傾けて聞いてくれていた。話を聞くだけでなく、参加型はよかった。大人も試行錯誤しながら「まずやってみる(た)」を見てもらえたのではないかな。

●高校生の反応や質問と、今後に向けて

▶エピソードトーク

- ・伝えたい目的が明確になれば、定番化できる可能性がある。個人的なエピソードにとどまらず、UDの話にすることが大切。
- ・寸劇にまもらなかったプロセスを含めてエピソードトークとしたが、どこまでプロセスを伝えるべきか？ UDから外れてしまわないようにするにはどうしたらいいかを検討したい。

▶運営について

- ・当日参加の高校生とワークショップメンバーとで、開催直前に寸劇の役割分担などを臨機応変に検討し、より良いプログラムにしていこうと意欲的だった。
- ・今後も活用できるプログラムにするために、
 - ①プログラムで伝えたいことはなにか、
 - ②最低限のルール（例えばひとりの人が話しすぎないなど）を決め、あとは適宜アレンジできると良いのではないかな。
- ・途中でレイアウトを変えるなどしながら、できるだけ高校生が聞きやすい環境づくりをした。

- ・「寸劇」にとらわれていたが、「寸劇」と「トークコーナー」に分けることで、それぞれの意図したことが伝え（わり）易い形がとれてよかった。色々な伝え方があることがわかった。
- ・ワークショップ参加者からは「体育館で一斉に行うのは難しい」「教室を回るなど参加しやすい環境でできたら良かった」という話もあった。
- ・複数回同じことをやったことで、参加者の反応を見ながら、話す内容をバージョンアップさせて臨んだ。トライアンドエラーは「人に伝える」ととても良い機会。

3 グループ

●高校生の反応や質問

▶体験2 | コミュニケーション体験について

- ・相手の目と口を見ないと何を言っているのか分からなかった。相手も自分もお互いに（伝わっているか）気を遣わないといけなかった。
- ・ジェスチャーをしてくれるとわかった。全身をつかったり、大きいジェスチャーだとわかりやすかった。
- ・耳栓をしても微かに聞こえた。手話は分からないが、ジェスチャーで理解できることはあった。
- ・孤独感があった。みんな楽しく喋っている中で分からないことがあって、寂しかった。
- ・思ったより聞こえた。（耳栓をしていたが）話の中心になれたと思う。耳栓をしていても聞こえていると思っていたが、耳栓を外した時に音がクリアに聞こえた。

●今後に向けて

▶運営について

<寸劇>

- ・マイクなどトラブルが多かった。事前のリハーサルができなかった。
- ・店員役と心の声役のセリフのタイミングがつかみにくいようだった。工夫が必要。

<体験>

- ・全員体験することで、暇そうにしている生徒はいなかった。
- ・体験1で集まった仲間で、次の体験をする流れになると、時間のロスが減る。人数のばらつきの調整を検討。
- ・体験1：最初は6分間で行ったが、3～5分程

度で十分。時間が少ない方が、ゲーム性が出て盛り上がる。「あと3分」「あと1分」と記載している紙を作成し、カウントダウンした。予め、何人いるか知らせるようにした方が良いか？

- ・体験2：グループで意見交換する時間はもう少し長くても良いか。全体で発表することで発言がある。全体発表は時間的に2～3名しか発言できなかった。発言は、聴覚障害の体験をした人がする傾向にあるので、それ以外の人についても発言を促すことも必要か？

<お話>

- ・みんな真剣に聞いていた。
- ・話者に終了時間を知らせる工夫が必要。1分前に「あと1分」と書いた紙を見せ、終了時間になったら手で「×」を作って伝えた。

4 グループ

●高校生の反応や質問

- ・設定1 | 視覚障害者ロールプレイで伝えたこと
- ・視覚障害者がお店の入口に入った。
- 店員は「いらっしゃいませ」など、自分から積極的に声をかけて欲しい。
- ・テーブルまでの案内は、肩を押した人が4人、手をつないだ人が1人、腕を組んだ人が1人。
- ガイド方法を伝えた（ガイドの肩か肘に視覚障害者が手を置き、視覚障害者の半歩前に立って案内。人によりガイド方法は違うので確認する）。
- ・テーブルにつくとイスを引いた人が3～4人いた。気づかずに座ろうとするととても危険。「椅子の横にいます」と伝えた人が1人、声かけがない人が1人。
- イスは、座面や背もたれを触らせてもらえるとわかる。
- ・メニューはカテゴリーを読み上げ、その後カテゴリー内の詳細を教えてもらえると良いが、今回は時間の関係で伝えなかった。「日替わりランチはなに？」と聞いて説明してもらった。
- 水を持ってきた時は、コップを触れさせてもらおうと位置がわかる。「水が入っています」と伝えた人が2人ほどいた。
- ・食事は、何がどこにあるのかを聞いた。6人ともメインは伝えてくれたが、「その他はないの」と聞くと教えてくれた。
- テーブルに時計盤があるとイメージして、「何時の方向に味噌汁があります」などと伝える

<クロックポジション>で説明してもらった。
フォークスプーン的位置も伝えて欲しい。□につけるものなので、言葉で説明して、店員は触れないようにして欲しい。

- ・視覚障害者とのコミュニケーションは「言葉を声に出す」ことが大切。アイコンタクトなどは失礼になる。

Q 電車に乗った時に、席を譲るべきか。

→足が悪いわけではなないので、席を譲ってもらう必要はない。

Q つらいことはあるか。

→ITの時代になっても、視覚障害者が得られる情報は少ない。視覚で得られる情報と同じ量の点字情報が欲しい。

設定2 | 聴覚障害者 質問

Q 揚げたてのポテトがある場合、そのことを伝えた方がいいか。

→伝えて欲しい。だれでも揚げたての方が食べたいと思う。

●今後に向けて

- ・テーブルマナーなどは、手元やテーブルの上での動きになるので、ギャラリー側の生徒にとっては見えづらかったかもしれない。
- ・質問が少なかった。ギャラリーの立場である高校生が考えるきっかけや、全体でコミュニケーションを図れる情報提供や仕掛けが必要。

5グループ

●高校生の反応や質問

- ・高校生から、お客様が鯖缶を悩みながら買おうとしている時に、「何か困ってそうだなあ」と思ったが、どのタイミングで声かけをすればいいのか悩んだ、との感想が出た。

→困ってそうだと感じたら、その段階で声をかけて欲しいと伝えた。

Q 寸劇の違いは何か。

→レジでは金額を口頭で伝えることはあっても、商品内容を伝えることは少ないかも知れない。しかし、商品内容を知りたい人もいて、その時は対応して欲しい。

→また、レジでのお金の渡し方についても丁寧に行ってもらえると助かる（お札、コイン、レシートと一緒に渡さず、別々に渡すなど）。

Q 水泳や吹奏楽やテコンドーとか出来ますか？

→屋外のプールで車椅子のまま入れるところがある。ヘルパーと一緒に入る。

→盲導犬ユーザーのプロトロンボーン奏者がいる。

●今後に向けて

▶寸劇

- ・高校生の反応がつかめず、全盲者には進めにくかった。

→最初に声を出す練習になるようなアイスブレイクがあると良い。例えば「今日の朝ご飯にお米を食べてきた人、いますか？」「はい、と声もだしてね」など。

- ・弱視と全盲の違いも教えてないので、高校生にはわからないのではないかな。

→寸劇に、「モノを目に近づけて見る人」と「手に触らせて欲しいという人」が登場し、「この2人の違いはなんだと思いますか」と質問してはどうか。

▶ロールプレイ

- ・ロールプレイは、やってみたい参加者が現れず時間がかかったが、参加してくれた高校生は体験を通じて色々と考えながら話していた。
- ・当初、ロールプレイはレジ役と障害当事者の両方やってはとの意見があったが、当日店員役だけで良いのでは？という話が出て変更した。

▶運営について

- ・当日参加の人もいて予定していた役を急遽変更した。
- ・マイクの数が足りないため1回目はマイクありと無しの方がいたり、寸劇ごとにマイクを付け外す必要があり時間がかかった。また、何度もハウリングして困った。
- ・二回目はかなりスムーズに進み、10分ほど時間が残った。ロールプレイをもう少し回せればと思ったが、当時者への質問タイムになり、部活にまつわる話で盛り上がった。
- ・高校生の質問が出づらいうえに要因として、「真面目な話や正しい話をしなければならないのではないか」というバイアスを強く感じた。「そもそもみんな分からないことばかりなので、どんな話を聞いても良い」という雰囲気づくりが必要。