

第8回

まとめ

(1) プログラム

日 時 | 12月16日(土) 13:30～16:30

会 場 | 江東区役所7F 第71～73会議室

内 容 | **今後も活用できるプログラムアイデア集を考えよう**

13:30 (05分) あいさつ／本日の進め方

13:35 (25分) **冊子構成案の説明**

14:00 (70分) **グループワーク**

- ・自己紹介
- ・今年一番印象的だったこと
→各人が付箋に書き出し、共有
- ・個別プログラムの特徴
→各グループで行ったことを思い出しながら
「このプログラムから学べる」「やりたくなる」ポイント
企画・運営時に大変だったことや気をつけることなど

15:10 (10分) ～休 憩～

15:20 (30分) 発表 (各グループ5分×5グループ)

15:50 (30分) 全体で意見交換

16:20 (05分) まとめ

16:25 (05分) 事務局からの連絡・アンケート記入

16:30 終了

(1) 冊子の構成案

●今年度のまとめ 構成案 | A 4 版、中綴じ 20 ページ程度

●タイトル案 | ユニバーサルデザインのまちづくり ～まちに広げ！ UD 講座～

●目次案

導入 ～まちに広げ！ UD 講座～

1 活用アイデア ～こんな場所でこんなプログラムで～

2 UD プログラムアイデア集

①アイスブレイク ②寸劇 ③ロールプレイ ④エピソードトーク

⑤コミュニケーションゲーム ⑥体験 ⑦意見交換

3 UD 講座で伝えたいテーマ | 「目的は同じ、やり方が違う」

4 UD 講座に取り組む時の大切な考え方

5 「UD 講座プログラムアイデア集」ができるまで

(2) グループワーク

●印象に残ったこと

- ・「目的は同じ、やりかたが違う」考え方。①
- ・ワークショップ全体が（メンバーが多様で）多様性にあふれていることを実感。①
- ・高校生には事前に「UD とは…」を説明するよりも、これを機会に考えてもらう方が良い。①
- ・高校生の真剣な眼差しが印象的。①
- ・高校での実践が印象的。寸劇後の問いかけに何の反応もなかったのは少しショック。①
- ・障害によってやり方（伝え方）が違い、障害を知ることで、対応するのが良い。②
- ・一度相手のためになったことでも、次に会った相手が求めていることは違うかもしれない。目の前の相手を思いやることが大切。②
- ・断られることにおびえない。お節介しすぎない。②
- ・答えはないということ。テンプレートがあると思っていたが、人に歩み寄ることが大事。②
- ・ボランティア部の生徒がしっかりしていた。③
- ・同級生が思った以上に理解を示してくれて嬉しかった。話だけではなく体験が良かった。③
- ・コミュニケーションゲームや体験は、聞こえないことを体験してもらう効果的な方法。寸劇も、はじめて会った聞こえない人が手話ができるのかわからないという経験は効果的であった。③
- ・当事者から直接話を聞く機会を得られた。③
- ・自分の成長につながってきた。④
- ・コミュニケーションの重要性。④
- ・良かれと思ったことが、実は違ったこと。④
- ・寸劇を通じて障害者の心情を理解できた。④
- ・心のバリアフリーについて考えることができた。④

- ・学生と学ぶ機会や場をつくることができた。④
- ・当事者の伝えたい思いに触れることができた。④
- ・経験を踏まえて自分の意見を交換できた。④
- ・多様な社会になってきた。④
- ・デザイン（設計的な目線で）することだと考えていたが、そうではなかった。それぞれの人たちの想いを聞いて感じ取る必要がある。⑤
- ・初めはよくわからなかった。参加者と話し合う中で見えてくるものがあった。コミュニケーションをして相手に聞かないといけない。⑤
- ・障害当事者は講師だと思っていたら、同じ参加者だったことが衝撃だった。でもその同じ場でフラットに話し合えるのがとてもよかった。⑤

●プログラムの特徴

全体

- ・「〇〇な人になってください」という押しつけにならないように。①
- ・「UD とは」の知識を広く（浅く）理解してもらうことなのか、それとも一人一人の心に何か残るものを伝えるのか。（後者が良い）①
- ・「UD をひろげよう」には違和感がある。「あなたはどうするの？」を伝えたい。①
- ・「自分」「私」の当事者意識、互いの気づきにつながる。①
- ・数年前にやった「瞬間ボランティア」は、あなた（私）がその場面で何をするか、という当事者の目線で良かった。UD を学ぶことは、そうした心の準備をすることではないか。①
- ・アイスブレイク→寸劇→意見交換、話し合い→

体験→アンケートの流れはどうか。④

- ・「してあげる」ではなく同等に接する。④

アイスブレイク

- ・安心感を与えるもの（そもそも何を聞いてよいかわからない）。①
- ・しゃべり場のように皆で話せる場、「なんでも聞いて」「遠慮しないで」というスタンス。①
- ・最初に和むことができる。④
- ・講座参加者に対してだけでなく、参加者同士のアイスブレイクも大切だと感じた。⑤
- ・UDの考え方をアイスブレイクする必要がある。⑤

寸劇

- ・正解を求めずに「どう考えるか」の寸劇は良かった。出てきた意見を否定するのではなく、それぞれの意見を尊重する。①
- ・寸劇で反応がなかったのは、感じていても出し方がわからなかったのではないか。アンケートにはよい感想もあった。①
- ・笑いやなごやかな雰囲気がつくれると良い。①
- ・正解はないが、当人にとって良かった例と困った例を寸劇で伝えたと参考になる。②
- ・生徒を巻き込んでやる寸劇が効果的。②
- ・寸劇は答えを与えるものではない。当事者の体験、すれちがいなどを示し、どう思いますか、と考えるテーマを示すやり方もある。③
- ・感情の移入がしやすい。④
- ・非日常、未経験のことであったとしても、そのまま受け入れやすい。④
- ・当事者の方だけでなく、寸劇のように高校生が体験するのが良いと思った。④
- ・理解しやすい。④
- ・難しかったが、事例を知れたのは良い機会。⑤
- ・レストランの寸劇の時に初めてクロックポジションを知ることが出来てとてもよかった。⑤
- ・自分と相手の考え方の違いなど、勝手に解釈をしてしまうことがあった。障害に限らずだれにでも共通する大切な関わり方がある。⑤
- ・コンビニのレジの寸劇で、車いす使用者が「手伝いがいらない」と伝えたが、その理由が伝わっていなかったのでは。自分はこのワークショップに参加していく中で気づいていった。⑤

ロールプレイ

- ・実演者以外はしらっとした感じがあったが、「今から話をします」「声をだしてください」などと投げかけるとぴりりとする。緊張していたり、どう反応して良いかわからなかったかも。①

- ・立場の違いにより可能性がある。外国から来た人とのコミュニケーションなどもある。②
- ・寸劇は相手の立場で考えることができ、ロールプレイだと行動にすぐ移すことができる。④

エピソードトーク

- ・参加していない人を代弁しないこと。親の当事者性を否定するのではない。UDの場合として、それを受け取る人は誰かと考えた時に、今回は別の方が良かった。①
- ・答えを参加者自身で考えてもらう話。②
- ・障害者の親の話も聞きたいと思った。高齢になると難聴になる可能性、周りで聞こえない人がでてくる可能性がある。③

→聞こえない人になり替わっての話はしない方がよい。親の立場を明確にするのが良い。③

- ・どういう立場で話をするかをしっかり伝えることが重要。③
- ・がんの当事者として話したい。③
- ・伝えたいことがある本人が話者になる必要がある（必ずしも障害者ではない）。④
- ・障害当事者の家族や近い人だからこそその視点もあるのでは。⑤
- ・浅い話から深い話までありそう。どちらも大切。⑤
- ・「UDについてこのワークショップに参加する中でわかってきた」という話があっても良い。⑤

意見交換

- ・意見交換では、タブーを斬りこむことができる。なんでも聞いてほしい。②
- ・先生や進行役から「なんでも聞いて」といわれるより、障害当事者から「なんでも聞いて」と言われたほうが、みんなも質問しやすい。②
- ・意見交換はよいが、正解はないので代表者にグループの意見を聞く必要はなかった。③
- ・意見交換の場を増やす。④
- ・尊厳の話はエントリーレベルではなく内容が難しい気がする。とはいえエキスパートでもなくその中間ぐらいのあたりで伝わってほしい。⑤

コミュニケーションゲーム

- ・楽しそう。運営する側も楽な印象がある。②
- ・とにかく楽しんで参加してもらえる。④
- ・無関心者にもアプローチできる。④
- ・コミュニケーションゲームのようにハードルが高くなく体験できるのが良いと思った。④

体験

- ・以前のまち歩きで参加者同士でお昼ご飯を食べ、気づくことがたくさんあって良かった。⑤