

# 第7回

## 伝える2

### (1) プログラム

日 時 | 10月30日(日) 13:00 ~ 16:00

会 場 | 江東区文化センター 6階 第1~3会議室

内 容 | 伝える2

・「UD体験の掲示ポスター」を作りながら、各体験の伝えるポイントを考えました。

タイムテーブル |

- |             |  |
|-------------|--|
| 13:00 (10分) | あいさつ・本日の進め方  |
| 13:10 (20分) | これまでのふりかえり   |
| 13:30 (85分) | グループワーク   UD体験の掲示ポスターを考えよう!<br>※5グループにわかれて意見交換<br>1回目(40分) + 移動(5分) + 2回目(40分) |
| 14:55 (15分) | ～休憩～   |
| 15:10 (40分) | 全体   発表(5分×5グループ=25分)<br>質疑応答・意見交換(15分)  |
| 15:50 (05分) | シール投票<br>※自分が参加していないグループに、赤シール1人3つ   |
| 15:55 (05分) | まとめ、事務連絡、アンケート記入   |
| 16:00       | 終了   |

## (2) グループワーク | UD 体験の掲示ポスターを考えよう！

### ●目的

- ・これまで体験した内容のポイントを整理したものを元に、他の人にこの体験を薦める場面を設定して考えました。

### ●設定

- ・あなたは、江東区民まつりのUDコーナーの担当者になりました。当日4つのUD体験を来場者に薦めるための掲示ポスターを考えてください。

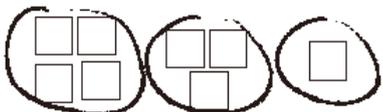
### ●グループは5つ

- ・グループは5つあります。
  - 1グループ 体験1 | 深掘り自己紹介
  - 2グループ 体験2 | 手話で絵本の読み聞かせ
  - 3グループ 体験3 | 音声ガイドに挑戦！
  - 4グループ 体験4 | みんなでポッチャ
  - 5グループ 全体を通して
- ・上記の中から2つのグループに参加してもらいます。

### ●進め方

- ・グループワークは、2回（40分×2回）行います。各グループにはファシリテーターがいます。
- ・5つのグループから、興味のある内容を選んでください。（人数が多いグループは、他のグループへの移動をお願いするかもしれません）
- ・体験1から4のグループでは、「体験内容」を確認したあと、「この体験で楽しかったことや、気づいたこと」「この体験を通して、UDの視点から発見したこと」について感想や意見を出しあいます。その後、この体験のおすすめポイントがわかるキャッチコピー的な呼びかけ文を考えてください。
- ・終了5分前になったら、これまでの意見交換の中で《大切だと思うこと》にシールを貼ってください（青シール1人3つまで）。
- ・時間がきたら2回目を行います。1回目と違うグループに参加してください。ファシリテーターは残り、1回目にどんな話が出たかを説明して、1回目と同じく意見交換を行います。
- ・5グループは、1つの体験に特化せず、全体を通じた意見交換を行います。

### ●まとめイメージ

<b>●●体験</b> 第1回目 お名前 第2回目 お名前 step 4 おすすめポイントをキャッチコピー的に表現する <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> step 1 内容を確認 <b>体験内容</b> <table border="1"><tr><td>体験内容</td><td>進め方</td></tr></table>					体験内容	進め方	この体験の <b>ここが楽しい！</b> step 2 感想を出しあう  この体験と <b>UDとの関係性は？</b> step 3 あなたはこの体験で UDの視点から どんな発見があった？
体験内容	進め方						

### (3) グループワークのまとめ

#### 体験1 深掘り自己紹介

##### キャッチコピー

- ・ガードを外して相手を知ろう【●4】
- ・UDを言葉だけでなく（違いを）知るきっかけになる道具のいない考え方【●4】
- ・自分と相手を結びつけて考える自己紹介ツール【●1】
- ・エンパシー（共感）のきっかけ【●6】

##### 体験内容

- ・日常生活のあるシーンをテーマにした自己紹介。
- ・「どうしてその行動をするのか、その時どう感じたか」を、自分で考えたり他の人から質問をしたりして深掘りする。

##### この体験のここが楽しい

###### ■人によって違いがある／同じことに気づく

- ・同テーマの話題でも各人の意見が異なり、こんな考えや見方があると新しい発見が多かった。
- ・価値観や考え方の違いがわかる。
- ・自分は聴覚や嗅覚で店の好き嫌いを判断しているが、感覚をもとの識別に使っている人がいた。
- ・自分と同じだと共感できる。
- ・人の背景や個性、裏事情がわかってくる。一見してはわからない部分が見えた。
- ・他の人の日々考えていること、困っていることの一部を垣間見ることができた。
- ・ゲストの、どのような方法でみんなと楽しむかということに共感。

###### ■話が広がっていった／話しやすい

- ・コンビニをテーマに話したところ、店員が外国人という話から「日本と海外の文化の違い」等までに話題が広がるのが面白かった。
- ・話が苦手な人も、聞き手がいると話せるのが印象的。【●1】
- ・自分のことを伝える機会になる、芋づる式に話せる。
- ・日常生活を話すことでガードが外れやすい。【○3】
- ・コンビニは日常生活につながるトピックなので、自己紹介もフランクに話せる。
- ・コンビニ以外にどういうトピックがよいか？

###### ■工夫や楽しみがわかる【○2】

- ・視覚障害者がスキーを楽しんでいることに驚いた。
- ・工夫して楽しんでいることを知り、相互交流になった。

【●1】は全体投票数、【○1】はグループ内投票数

- ・場所を選ぶ、人に頼む、自分に使えるかを判断する等、環境を工夫して使いこなしている。

###### ■不便に感じていることに気づく

- ・わからないことをすぐに訊くことができない人がいるということに気がついた。
- ・家の近くのコンビニが最近改修して、2階にイートインやコピーサービスが集約されていたが、エレベーターもなく不便になりそう。
- ・目の不自由な方は、おにぎりの中に何が入っているのか、レジで聞かないとわからない。
- ・気軽な、便利なコンビニの買い物も表示や棚の高さで見えにくい、わからないことがある。
- ・みんなのやり方を聞くこと、知ることが重要。【●1】

###### ■深掘り自己紹介以外の自己紹介もありそう

- ・手話による自己紹介は、表現の幅が広がる。手話を使うことで発見があるので、みんなが手話による自己紹介ができるとよい。
- ・履歴書のように住所、家族趣味、特技等のフォーマットがあると話しやすい。

##### この体験のUDとの関係性

###### ■相手を知る

- ・聞くことが大切。相手の困っていること等を自然に聞け、回答につながり理解が深まる。
- ・コンビニは、設備や店員のコミュニケーション等、UDを考えるトピックにしやすい。【○1】
- ・UDという言葉の定義ではなく、いろいろな人がどう使うかや、考えに触れられた【○2】
- ・「知らなかったでは済まされない」と川内先生から言われたが、まさに知るきっかけになった。【○5】
- ・特別な道具がいない相手を知る手法。【○1】
- ・相手の立場になってみる体験も、理解に有効。
- ・エンパシー（共感／シンパシーのような同情とは異なる）がキーワード。【○2】
- ・一人一人の多様性を発見するというダイバーシティが深掘り自己紹介のポイントだ。【○2】
- ・ダイバーシティで終わらせるのではなく、ユニバーサルデザインやインクルージョン（包摂）につなげていくために、多様性を発見することをたえず行い、高めていく必要がある。

###### ■自分と結びつけて考える

- ・自分のことを説明し、相互理解を深めるツールとして使える。視覚障害や聴覚障害、ALS等、

どんな障害かを理解するのは難しい。深掘り自己紹介で、自分との違いや相手のことに結びつけて考えられる。【〇7】

## 体験2 手話で絵本の読み聞かせ

### キャッチコピー

- ・自分の気持ちを伝える！「ダイアログ in サイレンス」 in 江東

### 体験内容

- ・手話で絵本の読み聞かせに加えて、名前を手話で表現して自己紹介（名前や趣味等）できる。

### この体験のここが楽しい

#### ■動作を工夫して伝える面白さ【〇2、●1】

- ・表現や伝え方の自由を感じることができる。
- ・手話がわからない中で伝えることは難しいが、絵を表現するということでハードルが下がり、バリエーションが増えるので楽しめる。
- ・一人ひとりのイメージが浮かんで表しているのを見て、なるほどな一と楽しかった。
- ・いろいろな人々が自身の体を使い表現できる。
- ・参加者の表現と、講師の表現の違いが印象的。
- ・正しい手話というよりも動き等で相手に伝えようとする心構えが重要であると感じた。
- ・手話を使わない人でも、スピード、声の大小、体のどこを使うか等、いろいろな表現があった。
- ・動作だけでなく、表情でも豊かな表現ができる。相手に伝える手段の多様性を感じた。
- ・上手く伝えられないと思った時、表情等を駆使して伝えようとするのが、この体験の良さ。
- ・目で見える世界を体の動きで表現する世界。
- ・伝えることの難しさも知ることができる。
- ・答えが決まってないところもあり、入りやすい。

#### ■擬態語を動きで表現するのは難しい【〇1】

- ・音がない手段で擬態語を表現し理解してもらうことは難しいのではと思った。（モコモコ等）
- ・オノマトペは地域性、年代等で表現が違う。

#### ■あえて読み聞かせをすること【〇2】

- ・見ることでできる人に、手話でわざわざ読み聞かせをすることの必要性は何かという質問に興味を持った（答えを出すのは難しい）。

#### ■手話で自己紹介したい

- ・手話で自己紹介できるともっと楽しい。【〇2】
- ・自分の自己紹介もできるとよい。住んでいると

ころ、家族、趣味くらいわかればよい。

- ・自分の名前、親しい人の名前もわかると楽しい。

### この体験のUDとの関係性

#### ■手話の楽しさを知る【〇3、●5】

- ・「手話」＝難しいというイメージを変えられる。
- ・手話は言葉であることを知ってもらう。
- ・手話が身近に感じられる。

#### ■表現方法が多様で豊かになる【〇7、●5】

- ・どんな絵本であっても表現次第で楽しむことができることを知る機会になる。
- ・表現の仕方の違い。個性＝多様性。
- ・様々な表現で伝える努力をする大切さ。

#### ■伝えあうことそのものが楽しい【〇7、●4】

- ・コミュニケーションの大切さ、素晴らしさを伝えあうことの楽しさがある。手話がコミュニケーションをスムーズにする糸口に。
- ・伝えることの楽しさ、手段はいくつもある。
- ・「コミュニケーション」も「知ること」への第一歩！
- ・外国語のコミュニケーションにも通じる。

#### ■理解への努力が自分の理解に【〇6】

- ・深くわかってもらおうとする時の努力が楽しく、自分への理解にもなる。

#### ■相手が楽しんでいるかを見て工夫【〇2】

- ・自分が表している時、みんなが見ている顔の様子は楽しそうかと考えて工夫できてよいと思う。

#### ■誰でも参加できる機会になる【〇1】

- ・誰でも参加する機会を作ることができる。

#### ■手話の必要な人は多様であることを知る

- ・聞こえても発声できない人も手話が必要となっている。

#### ■手話は言語であるという考え方を広めることも大切【●1】

- ・手話が聞こえない人の言語であることも少し入れられたらよいのでは。

#### ■手話を使える人が増えるとSDGsになる

- ・手話を使える人が増えるとコミュニケーションの多様化につながり、SDGsのテーマにもつながる。

#### ■どうしたら聴覚障害の方が音楽を楽しめるようになるか【〇1】

- ・テレビドラマの登場人物で聴覚障害者の人が、以前は音楽好きという設定があった。音楽を聴覚障害者がどのように楽しむかを考えた。

## 体験3 音声ガイドに挑戦！

### キャッチコピー

- ・言葉で見る新しい世界
- ・言葉で世界を見よう
- ・映画を聞いて楽しもう【●1】
- ・言葉を驚掘み
- ・世界が広がる！「言葉」の力（又は魔法）
- ・視覚障害者は音・音声で映画を楽しむが、「映画を聞く」ではなく「映画を観る」の方が自然。

### 体験内容

- ・実況アナウンサーのような体験ができる。
- ・質の高い音声ガイドの提供には、時間がかかる。しかし素人でもできることがある。
- ・映像選びが大切。時間が前後する等の複雑なものは視覚障害者にはわかりにくい。起承転結がはっきりわかるような映像だとわかりやすい。
- ・視覚障害当事者が入って作らないと、よいガイドにはならない。（視覚障害者）
- ・静止画の内容を伝える体験だと情報量が少なく、動画より伝えやすいのではないか？
- ・見える人が音声ガイドを聞いて、元の絵を描けるかという体験もある。【○4】

### この体験のここが楽しい

#### ■音声ガイド体験について

- ・自分の想像の域が、①映像の音声のみ→②映像の音声+音声ガイド→③映像+音声ガイドにつれて、広がっていく感覚があった。
- ・音で映画を楽しむ世界を知れた。日常の中で音声ガイドの体験は少ない。
- ・音声ガイドに関心をもってもらえて良かった。（視覚障害者）
- ・普段よりも映像を詳しく見ることができ、ガイドする側も理解が深まる。
- ・映画等の作品の理解が深まる。見方が変わる。

#### ■音声ガイドの楽しさ

- ・音声で情報を得ている人に音声ガイドをすることでその人に伝えることが嬉しい。【○3】
- ・ゲストのガイドを聞いて、目で見えることを言語化することの新鮮さや難しさを感じた。【○3】
- ・この場面で何を伝えたいのかを選んでガイドする。理解してもらえらる工夫は楽しい。

#### ■音声ガイドの難しさ【○1】

- ・目で得る情報が多いと言われている中で、言葉

で表現するためには、作品の理解、語彙等必要な技術が多いと感じた。

- ・ゲストの音声ガイドは、擬態語を含め視覚情報→音情報の変換が上手いと思った。
- ・映像の情報にない、擬態語等を入れるのは音声ガイドなのか？音がない映像を音声ガイドすることに意味を感じない。（視覚障害者）

#### ①情報の取捨選択

- ・取捨選択する基準の難しさ。【○1】
- ・情報を選び、もりこみすぎない。
- ・自分に視覚がない状態で何が知りたいかという視点で考えて欲しい。（視覚障害者）【○1】
- ・情報を自分本位で選ばない。様々なアンテナを張って情報を得て、より理解が深まる情報提供が大切と学んだ。【○3】
- ・わかっているだろうと勝手に判断してはいけない。その人が知りたい情報かどうかを相手に確認する。
- ・相手がわかっているだろうと決めつけて、自分本位に伝えると上手くいかない。相手が何が知りたいのかを観察していないといけない。

#### ②言葉選び

- ・言葉、ボキャブラリーの重要性を知って欲しい。（視覚障害者）【○1】
- ・単純な言葉で伝える。【○2】
- ・わかりやすい言葉を選ぶことの難しさ。
- ・言葉にするのは訓練していなければ難しい！何を伝えるのか。日本語のハイコンテクスト（≒複雑な文脈、構文構成）。【○3】

#### ③解釈

- ・一緒に考えている人たちの解釈を一致させる難しさ、楽しさを感じた。【○2】
- ・発表は、解釈の違い等がわかり楽しい。

#### ④表現

- ・登場人物、背景、状況、暗さ、明るさ等をわかるように伝える。
- ・自分の表現したいものの音声が、セリフの邪魔にならない様に気を遣うのが難しかった。

### この体験とUDとの関係性

#### ■身近な音声ガイドの体験方法

- ・ラジオだけで1週間生活する等、聴覚を主体とした情報取得を体験する。テレビのナイター中継をテレビの音を消しラジオで聞く。タイムラグはあるがわかりやすく楽しめる。【○1】

- ・音声ガイドは、テレビドラマをラジオドラマに変えるということだと思ふ。

### ■音声ガイドとは

- ・音声ガイドは、目の見えている人が得ている情報を、見えていない人にも平等に保障するための、音声による情報保障だと思ふ。【●5】
- ・漫談等のエンターテインメントと、音声ガイドは違うと思ふ。【●3、○6】
- ・見えるものをそのまま、感情表現は入れずに伝えて欲しい。
- ・気温や場所等はストーリーと関係があるものは伝えて欲しい。

### ■伝わりやすい言葉・表現を選ぶ【○1】

- ・視覚障害者にとっての言葉・音の大切さ（重要性）を知ること。【○1】
- ・相手の状況を考える。どうやったら視覚障害者がわかるか、伝わるかを考える。
- ・表現や伝えることの難しさがある。音声ガイド体験を通じて、視覚障害者に伝えるための手段やポイントがわかる。【●3、○6】

### ■その他

- ・見える人も音声ガイドがあっても支障はない。一緒に利用できるもの。【○1】
- ・視覚障害者（他者）を完全に理解するのは限界がある。同じ状況（視覚障害）にならないとできない。その前提で、自分ができていることを考える。（ガイドヘルパー）【○2】

## 体験4 みんなでポッチャ

### キャッチコピー

- ・「ポッチャをとおして人を知る【○3】。楽しく、シンプル、どこでもできる！誰でもできる！【○2】【●11】
- ・誰でもできる！！
- ・誰でも！楽しく！初めての「ポッチャ」
- ・シンプルで楽しいスポーツ
- ・シンプルに楽しい【●1】
- ・スリルをスポーツで体験しませんか？
- ・スポーツを通して人を知る【○1】
- ・自然と仲良くなれる！
- ・ポッチャは人との触れあいのツール
- ・高齢者や盲ろうの方も楽しめる
- ・外してはいけない点は、多様性を尊重したルールづくりを通じて対等になること、それが自立やおもしろさにつながる【●2、○3】

## この体験のここが楽しい

### ■シンプルで誰でもできる

- ・ポッチャは誰でも楽しめる。
- ・ルールが簡単でアクションもシンプルであるため、誰でも参加することができる。
- ・参加するハードルが低く、誰でも活躍できる可能性がある。【○1】
- ・性別・年齢問わずグループで楽しめる。
- ・ルールがシンプルでわかりやすい。【○2】

### ■チームスポーツで一体感が楽しい【●1】

- ・チームの一体感が生まれる。【○1】
- ・助けあいで一体感が強まる。
- ・グループで楽しく遊び心で行える。
- ・初対面でもすぐに仲良くなれる。【○3】
- ・勝った時の喜びを共有しやすい。
- ・観戦・応援側でも楽しめる。
- ・応援されて嬉しい気持ちになった。【●1】

### ■競技としてスリルがある

- ・最後まで勝敗がわからない。【○2】
- ・一投で形勢を逆転できるスリルがある。【○1】
- ・ボールが思う所に飛び、よい結果が出た時に快感を得て楽しさを体験した。

## この体験とUDとの関係性

### ■コミュニケーション

- ・グループ内のチームメイト同士のことをよく理解するところから始まる。【●3、○4】
- ・主体的な働きかけが大切（どのようなサポートが必要かわからなかったため、どのようなサポートが必要か聞いてみた。）【○2】
- ・困っている人への手助けを学べるゲーム。

### ■相手の立場、多様性【●1】

- ・色々な人がいて、相手への思いやりとどんな助けを望んでいるか、を考えることが大事。
- ・必要なサポートを想像する必要がある。
- ・障害者の方と一緒に参加することで、何を支援すれば競技に参加することができるかがわかり、障害者の理解につながる。
- ・多様性を理解するのに有効なゲーム。【○1】
- ・誰がどんなことに困ったか、できたか、を発見。

### ■ルール、工夫、平等【●1、○1】

- ・目が見えない、耳が聞こえない等にかかわらず、一緒にゲームができる。【○1】
- ・どのような方法でもOKなので、逆に「戦術」として楽しんでもらう。【○1】

## ボッチャを知ってもらうには

- ・リハビリのツールとして：障害者スポーツ（ハンドサッカー）をやっているが、ボッチャはリハビリに取り入れてもよい。【○2】
- ・小学4年生への出前授業に取り入れてもよい。
- ・授業の一環として：高校で多様性を学ぶ授業があると聞いている。ボッチャも紹介できないか。
- ・「体験してもらう」こと、「いつどこで体験できるか」を伝えることが大切。【○2】
- ・人が立ち寄りやすい場所でボッチャができるとよい。【○1】

## ボッチャ関連の情報

### ■視覚障害者の参加（ブラインドボッチャ）

- ・参加者に、介助者と一緒に参加者にコートの外周を歩いてもらい、大きさを把握してもらう。
- ・ジャックボールの位置を教えるため音を出す。
- ・実際にジャックボールを触ってもらう。
- ・ボールの中にビーコンを入れて、音を発信。
- ・触覚ボードを使う。

### ■聴覚障害者の参加

- ・ルール説明は、手話や筆談。
- ・ホワイトボード、メモ用紙、携帯電話等を用意。

### ■知的障害者や小さな子どもの参加

- ・一部の国で知的障害者クラス（BC8）の大会もある。
- ・コートのボールを取ってしまい、試合がわからなくなってしまうことも。
- ・コート内への侵入に注意。審判、運営側も注意を払う。

## 5 UDとは何か？

### UDとは何か？

#### ■まわりの環境とあわせて考える

- ・やり方に違い（選択肢）があることを理解する。【●2】
- ・UDと言われて最初に思ったのはサインやマーク。いろいろな人が使えるお手洗い等のデザイン的なもの。
- ・ここでは何を指しているか、言葉にしにくい。  
→UDはサイン板等の単体ではなく、周りの環境と併せて考える必要がある。盤面自体が見やすくても、周囲の明るさや設置場所等、全体を考えないと見やすくない。【●4】
- ・UDは何かを作るだけでなく、「一緒に楽しむこと」と発想を変える。

## ●文化の違いを理解する：一緒に体験する【●1】

- ・行動を見て理解すること、まずは何でもよいかから一緒に体験してみること。  
例)一緒にゴミ拾いをすると、文化の違いもよくわかる。  
例)ニューヨークでの日本人向けお弁当作りの仕事では、外国人は梅干しをごはんの真ん中以外にも置いてしまう。マネージャーに指摘されてもなぜ真ん中に置かないといけないか理解できない。日本人だとあたり前のことが、外国人だとあたり前ではない。
- ・見えない人は真ん中に梅干しがあるより端っこにあった方が食べやすい。
- ・外国人といってもハーフやクォーターの人もいる。日本人と外国人と分けられるものでもない。
- ・まずは言葉を交わしてみる、一緒に体験してみる。【●1】
- ・一緒に行動するのにボッチャはよい。

## どうやって（誰に）伝えるか

### ●ごちゃ混ぜにする

- ・UDの考え方を広げようとしても、相手に関心がないと伝えにくい。
- ・ワークショップのことを友達に話すだけでもよい。
- ・子どもにわかりやすく伝える。学校でカリキュラムになるとよい。
- ・高齢者にも理解してもらえるもの。
- ・障害のある人から周りの人に伝える。
- ・対象は誰か（高齢者、子ども、若者等）を固定せずごちゃ混ぜにする。一緒に体験する。【●3】
- ・ごちゃ混ぜになることで学ぶことが多い。
- ・色々な人と接する機会を増やすことが必要。
- ・思い込みがUDを妨げる。
- ・知らないは無理なので、知ってほしい。
- ・一緒に、いつでも、ごっちゃでできる。

### ●SDGsとからめて

- ・SDGsは、「誰一人取り残さない」という前提があるのでUDと親和性が高い。

### ●いろいろな機会に | 常にどこかで体験

- ・〇〇祭りに出展するだけでは十分に伝わらない。
- ・江東区に来るとUDが常にある、特別な体験じゃない、という環境がよい。
- ・今回のまとめ方として、パネルでは見えない人には伝わらないのではないか。  
→動画で音がでたり、立体的に触れるようにする

といった工夫も必要ではないか。

- ・一緒に何かをやってみるのは、防災訓練でも地域のお祭りでもよい。
- ・どんなことからでも発信して行く。みんなで出て行く。
- ・みんながお互いを知って楽しく過ごす。
- ・学生（若者）には基本知識が少ないので知識経験の積み重ねが必要。
- ・児童館にはポッチャ場がある。
- ・児童館に鈴入りのボールが常に置いてあると、見えない人でも遊びに来られる。

### ●いろいろな機会にUDは日常にあるもの

- ・UDは身近、常にあるものと感じてもらおう。例えば、みんながよく行く場所で「気軽にポッチャができる」ような環境づくり。【●8】
- ・ものからまちへ、まちから、コトへ。ここで言う「コト」とはサービスや技術のことも含む。

- ・野球中継を楽しむ時、テレビの音を消してラジオをつけるという話になるほどと思った。
- ・UDは、障害に特化したものではなく、自分の身近にあるものだと伝える。【●2】
- ・「糸通し」はもともと視覚障害者用に作られたが今は当たり前にある。ライターは片手ではマッチが使えない人のために工夫された。プッシュ式の醤油さしも視覚障害者向けに作られたが便利なので広がった。
- ・あるビール会社が缶ビールに「ビール」と点字をつけたことで売り上げが伸びた。その後、他のビール会社も追随したが点字表記が全て「おさけ」となって、かえってわかりにくくなった。
- ・内側が黒い器だとご飯が残っていることがわかりやすく、食べやすい。
- ・このような日常生活から始まるUDの現物を見せることもよいのではないか。