

第8回

まとめ

(1) プログラム

日 時 | 12月4日(日) 13:00 ~ 16:00

会 場 | 江東区文化センター 5階 第6~8会議室

内 容 | まとめ

・UD体験コーナーの「担当者」と「来場者」になって、「どのようにUDを伝えたらよいか」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 (15分) 前回のふりかえりとまとめ案について

13:25 (95分) グループワーク |

UD体験コーナーの「担当者」と「来場者」になって
「どのようにUDを伝えたらよいか」を考えよう！

前半55分、後半40分で役割を交代します。

※5グループにわかれて意見交換

15:00 (10分) ~休憩~

15:10 (40分) 全体 | 発表 (5分×5グループ=25分)
質疑応答・意見交換 (15分)

15:50 (10分) まとめ、事務連絡、アンケート記入

16:00 終了

(2) グループワークの進め方

●目的

- ・今年度のワークショップでは、多様な人と一緒に体験したり、感想や意見を話しあったりしながら、UDについて考えてきました。
- ・体験を通じた実感から出された言葉は、UDの理解を深めるために重要なカギになっています。
- ・UDまちづくりを多くの人に伝えるために、「体験」して「実感」するプログラム提供を検討します。
- ・UD講座やイベントへの出展等いくつかの方法があると考えられますが、今回は、イベント等で「UD体験コーナー」を設定すると想定して「担当者」と「来場者」の両面から「UDを伝える」ことについて考えます。

●進め方

《前半 55分》

①グループを選んで自己紹介【5分】

あなたの興味があるUD体験コーナーを選んでください。

②体験の主旨と内容の確認と、役割分担【20分】

各体験の主旨と内容をもう一度グループ内で確認して、以下を想定してください。

- ・UD体験コーナーを実施する場所はどこ？ 例) 区民まつり、高校の文化祭 等
 - ・「来場者」はどんな人？ 例) 小・中学生、高校生、UDの話を初めて聞く人 等
- 「担当者」と「来場者」の2つの役割にわかれてください。

③グループ内で、模擬的に体験【30分】

「担当者」は「来場者」に向けて説明をし、「来場者」は模擬的に体験してみてください。

(1) 体験の説明と模擬的な体験 ～15分程度～

(2) 意見交換 ～15分程度～

- ・説明はわかりやすかったか、主旨は伝わったか
- ・こんな説明をしたらわかりやすくなる、こんなツールがあったら伝わりやすい 等

※「担当者」は、初めての人もやってみようかと思えるように説明してください。

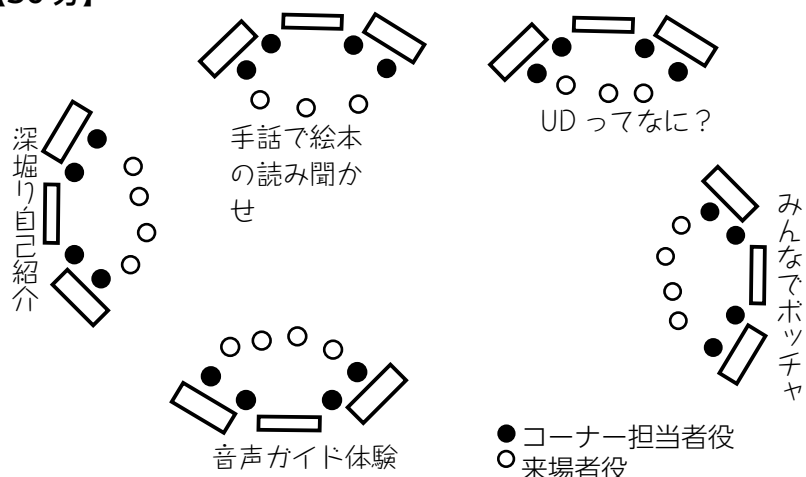
※「来場者」は、想定した登場人物の立場から、気づいたことを発言してください。

《後半 40分》

④時間になったら役割を交代して、新しいグループで自己紹介【5分】

⑤ UD体験コーナーを実施する場所を確認し、「来場者」を想定【5分】

⑥前半の③を繰り返す【30分】



(3) グループワークのまとめ

体験1 深掘り自己紹介

1. シチュエーションの検討

■タイトル

- ・「深掘り自己紹介」のタイトルはピンと来ない。みんな違ってみんないいが伝わるとよい。
- ・「深掘り自己紹介」では、参加者がひくかな？
- ・「しゃべり場」ぐらいのおしゃべり感がよい。

■会場やシチュエーション

- ・研修の冒頭実施されるとよい。
- ・連絡会や交流会等のアイスブレイクとして。
- ・コミュニティセンター等で。
- ・区民まつりのようなオープンな場より、室内で落ち着いた雰囲気の方がよい。
- ・オープンな場で多様な人がコミュニケーションすることにもチャレンジ。例)大学の文化祭。スタンプラリーの一つとしてコーナーを想定。

■来場者の想定

- ・近所の人
- ・来年入学する高校生
- ・他大学の学生
- ・仕事(30年勤務した)をリタイヤして孫の学園祭に。
- ・子供をこの大学に進学させたい親
- ・イベント好きな一般人(2回目のみ)

2. 体験コーナーの実施

■お客さんやシチュエーションの想定

- ・普通に参加してもらえと思い込んで、担当の準備をしていたので、戸惑ってしまった。
- ・オープンな場でのチャレンジは難しい。研修や交流会の方がこのプログラムはふさわしそう。
- ・短時間でお客さんを引き寄せるブースの魅力が大切だと感じた。つまらないと感じさせないようにする。
- ・どんなお客さんが来るかわからないので、担当者には臨機応変な対応やお客さんを引っ張るファシリテーション能力が求められる。
- ・知らない人同士が集まっているなかでの自己紹介になるので、目的をしっかりと最初に伝え、場を作る必要がある。
- ・今回は高校生の役をしたが、手話通訳がいたが、耳の聞こえない人の想定をしていたか？も

う少しそうした点も考えてほしい。⇒掲示物をブースに準備しておく必要がある。

- ・高校生の親の役をしたが、役の立場からすれば、丁寧な対応でよいという印象を持った。

■体験の趣旨を伝える難しさ

- ・実施してみて、UDの視点を伝えることが抜けてしまった。
- ・内容ややりとりはよかったが、UDということがわかったかは疑問だ。
- ・高齢者役をしたが、横文字の言葉はわかりづらいつらと感じた。ユニバーサルデザインという言葉以外で、わかりやすく伝えられるとよい。
- ・当たり障りのない内容や自己紹介から、UDにどうつながるか理解しづらかった。
- ・体験のねらいやゴールが見えてから始められるとよい。
- ・いろいろな価値観があるということ伝えてからスタートした方がよいかも知れない。

■工夫したこと

- ・お客さんに会話に参加してほしいため、スタッフが能動的に話に参加するようにした。
- ・知らない人同士に自己紹介に参加してもらうために、スタッフが自己の例を話し、話しやすくする作戦を立てた。
- ・目的を早く伝えることに留意した。
- ・上記の結果もあって、2回目は話を深掘りできた。

■話題の設定

- ・コンビニはみんな大好きなんだと確認できた。

■今後の実施に向けて

- ・どんな人にも対応できる体験プログラムとしてはよい。

体験2 手話で絵本の読み聞かせ

1. シチュエーションの検討

■タイトル

- ・手話を大切にしていることを伝える。

■シチュエーションの想定

- ・児童館・保育園・幼稚園
- ・聾学校
- ・図書館(子どもの遊びの延長になる)

- ・大きな公園、研修（駅員）
- ・高齢者施設（手話を楽しんでいる人や誰かの役に立ちたい人が多い）
- ・接客業の研修（CA、バス運転手）
- ・両親学級
- ・大学の学祭

2. 体験コーナーの実施

■来場者の想定

- ・フラッと来た子ども
 - ・耳の不自由な子ども
- 聞こえる人と聞こえない人が教えあいながら学べる環境が必要
- 当事者がいることが大切
- 子どもが誰でも来ることのできるイベント

■設定した来場者

- ◇1回目 | 高校3年生、小学1年生、3歳の子ども、保護者
- ◇2回目 | レストランのホールスタッフ、保育士、駅のみどりの窓口職員、航空会社のグランドスタッフ、学校の先生

■担当者の立場で感じたこと

- ・動きを考えると自体が楽しいので、そこから参加できるプログラムにしてはどうか。
- ・やってみて、交代の時に手間取った。

■来場者の立場で感じたこと

- ・参加者の立場として演技を考える途中を見てしまったので、パフォーマンスにしか見えない。
- ・複数の人が順に行うので移動時間の間（ま）に違和感がある。
- ・演じる人が楽しそうにやってる。やる側にとっては学びはあるかもしれない。
- ・学びとして持って帰るのは難しい。

■実施するにあたって工夫した方がよいこと

- ・役ごとに担当を決めて演じわけた方がわかりやすいかもしれない。
- ・参加者もやる側に加わるようにするとよい。

■絵本を読み聞かせることで得られる効果

- ・手話ができる人が増えるとよいので、この取り組みをきっかけにしてほしい。
- ・研修で少しずつ手話を覚えて仕事に生かしてほしい。手話の読み聞かせを見ることで表情を使えるようになる。
- ・完璧な手話でなくても笑顔等で伝えることができるようになる。

体験3 音声ガイドに挑戦！

1. シチュエーションの検討

■会場やシチュエーション

- ・古石場区民センター：映画会を実施している。
- ・中学校：小学生より中学生の方があっている。

■来場者の想定

古石場区民センターの利用者を想定

- ・映画好きのおばあちゃん・近所のおじさん
- ・退職して時間に余裕のある男性
- ・オフィスワーカー（男性）・通りがかりの主婦
- ・男子高校生

2. 体験コーナーの実施

■進め方のポイント

◇冒頭

- ・参加すると得られるものを示す。
- 興味がない人は、参加する目的がないと参加しない。参加することのメリットを示す。
- 体験内容（例：実況アナウンサー体験）等ができることを示す。
- 全体の流れや概要、必要な知識等を説明。
- ・目をつぶることの意味を理解させる。
- 映像の「音のみ」、「音と音声ガイド」、「音と音声ガイドと映像」と説明されても、理解が難しい。
- 目をつぶる意味の説明が必要。
- ・映像の背景やバックヒストリー等を示す。
- 主人公の容姿や簡単な概要を示す。特に主人公の容姿等がわかっていると想像しやすく入りやすい。
- 映像を見る上での必要な知識や情報は知らせたい。
- ・冒頭の説明は、簡潔に、わかりやすくするとよい。

◇体験時

- ・目をつぶったままでよいのか、開けてもよいのかの指示があるとよい。
- ・映像の音と音声ガイドの音の音量調整は必要。

◇終了後

- ・音声ガイド＝視覚障害と捉えられてしまわない方がよい。

■映像選びのポイント

- ・音声ガイドを入れやすいものがよい
- ナレーションが少ないもの。多い場合は、一時停止をして説明することもありか。

- ・想像しやすい映像がよい。
- ニュースは、音声ガイドがなくてもわかりやすい。
- ナレーションが多いと、その内容を理解することで精一杯になる。
- 音や音楽が流れるだけの場面があると、音を聞いて想像することができる。
- ・参加者を引き付けるテーマにする。例) 指物師や伝統工芸について学べる等。
- ・指物師は事前知識がないと想像しにくい。その場合は、事前説明や解説が必要。

■その他

- ・プロジェクター等の機材が必要なため室内でやる方がよい。区民まつりのような屋外イベントには向いていないか？
- ・江東区のホームページに、音声ガイド体験ができるようなページを設けることもありか。

体験4 みんなでポッチャ

1. シチュエーションの検討

■来場者の想定

- ・大人、子ども、高齢者、手話を使う人等。
- ・知的障害がある方への伝え方は？
- ・視覚障害者には、ボール等に触れながら体験できることも伝える。

■説明について

- ・ポッチャをご存じですか？と投げかける。
- ・「誰でもできる」「誰でも楽しめる」こと。
- ・今回は3人1チームのチームプレー。
- ・まずはデモンストレーションを行い、雰囲気をつかんでもらう。
- ・いろんな方が参加できよう、その場で工夫しながらやっていく。
- ・シンプルなルールだが、思ったところにボールがいかず、最後まで勝敗がわからない。一投で逆転できるスリルあるスポーツ。
- ・パラ競技であることを強調するとよいか。
- ・視覚障害者の質問 | コートの広さや、形状(丸い、四角い)等の説明が欲しい。
- バドミントンコートと同じくらい。
- ・視覚障害者の質問 | 対戦チームは同じ場所から投げているのか？
- コートの短辺を半分にわけて投げる。
- ・視覚障害者の意見 | ジャックボールの位置や周辺のボールとの配置を触らせ伝え、投球場所に

戻る。そこで、投げる方向を、音を出したり、体の向きで(視覚障害者の腕を振って方向を指す等)方向を伝え、また力加減も伝える。

■とにかく実践

- ・説明をもっとシンプルにしてもよいかも知れない。まずはやってみよう！の雰囲気も大事。

■面白かった

- ・ポッチャを知らなかったが、すぐに理解できた。
- ・ルールがシンプルで、短時間でも楽しめる。
- ・最後まで勝負がつかないところが面白い。
- ・ボールが転がらないことにびっくり！

■進め方

- ・作戦等を話しあえばよかった。
- ・淡々と投げるだけでなく、試合に入る前に、かけ声をかけたりして、一緒に体験している雰囲気を出すとよかったかも。
- ・視覚障害者が体験する場合のやり方がわかってよかった。
- ・ゲームが始まる前に、コートの広さや投球場所、投球方法等の説明があると、安心して聴ける(視覚障害者)。
- ・最初、審判役の人の役割がわからなかった。「審判」であることを説明するとよい。

■ポッチャへの期待

- ・普段から、スポーツをしたいと思っている。
- ・運動はしないが、高齢になってきたこともあり、興味があつて来た。
- ・全盲で、空手やスキーをするのが好き。運動に興味がある。

■道具

- ・ゲームのルールがわかる資料。
- ・コートの状況を説明できる「ボードやマグネット」があるとよいかも知れない(視覚障害者)。
- ・視覚障害者に鈴を鳴らしてジャックボールの位置を伝える方法はよい。

■伝わっているかが心配

- ・ルール等の説明が、思っていたとおりがうまくできたか不安が残る。
- ・詳細を打ち合わせしたら、わかりやすく伝えられたのではないか。
- ・来場者が楽しめたかどうか。ルールを理解すること、投げてもらうことで精一杯だった。

■楽天的な意見

- ・ルールを伝えるのは、さほど難しくない。
- ・簡単なスポーツ。伝える内容もやさしい。