



インクルーシブデザイン講座

その「不便」が、 新しいアイデアの 種になる。

当事者体験を通じて、社会にある「バリア」を見つけ出し、誰もが心地よい空間やサービスを企画しませんか？

対象者：

県内の大学生

無料・先着20名

(文理不問・未経験歓迎)

インクルーシブデザインワークショップは、高齢者や障がいのある方、子ども、外国人など、多様な背景をもつ人々の声に耳を傾けながら、誰もが使いやすい製品やサービス、場のあり方を共に考える実践型プログラムです。「特別な人のため」ではなく、「はじめから一緒につくる」ことが特徴です。本ワークショップでは、当事者へのヒアリングやフィールドワーク、アイデア創出、試作・発表までを体験します。デザインや福祉の知識は問いません。多様な視点に触れ、社会課題を自分ごととして捉えたい方、新しい発想力や対話力を高めたい方の参加をお待ちしています。



**申込フォーム
はこちら**

<https://forms.gle/PmfCs68edDhrqDTw9>

体験する

車いす・視覚障がい体験を通じて、街や建物に潜む「物理的・心理的バリア」を自らの感覚で発見します。

対話する

障がい当事者(リードユーザー)との対話を通じて、表面的な不便さの奥にある本質的な課題を探ります。

提案する

多様な視点を取り入れた商品やサービスのアイデアをチームで練り上げ、具体的な企画として提案します。

2026.3.4 13:00 - 17:00

会場

佐久大学

長野県佐久市岩村田2384

当日のタイムスケジュール

- 13:00 **オリエンテーション・基礎講義**
ダイバーシティ、障がい、インクルーシブデザインの基礎概念を学びます。
- 13:20 **当事者体験・バリア探索**
車いすや視野狭窄ゴーグルを用い、実際の「不便」を体感します。
- 14:20 **観察と対話(インサイトの発見)**
当事者との対話から課題の本質を掘り下げます。
- 15:30 **グループワーク:商品・サービスの考案**
福祉施設等で活用できる具体的なサービスをチームで企画します。
- 16:40 **プレゼンテーション・講評**
考案したアイデアを発表し、講師よりフィードバックを受けます。

共創の場をつくる

異なる背景を持つ学生同士、そして障がい当事者との対話を通じて、これまでの常識にとらわれない新しい価値観を創造します。

- ✓ 「自分事」として社会課題を捉える視点
- ✓ 多様な人々が共生する社会への具体的な提案力
- ✓ 実践的なデザイン思考の習得

🎓学び・体験 (60分)

多様性・障がい・デザインを知る

- ✓ 視野狭窄などの視覚障がい体験
- ✓ 車いすによる下肢障がい疑似体験
- ✓ 体験を通じた「気づき」の共有とチーム対話
- ✓ 大学内におけるバリア(障壁)の探索

👥実践：観察と対話 (60分)

インクルーシブデザインの実践

- ✓ 当事者(リードユーザー)との対話(例：視覚障がい、下肢障がいの方)
- ✓ 観察と対話からの気づきを統合
- ✓ 表面的な困りごとではなく、本質的な「インサイト」を発見する

💡アイデア創出 (50分)

テーマ：「福祉施設における商品・サービス」

- ✓ 発見したインサイトを元に方向性を検討
- ✓ 具体的な商品・サービスのアイデア出し
- ✓ 提案内容のブラッシュアップとまとめ

📝提案・総括 (50分)

成果発表とフィードバック

- ✓ チームごとの商品・サービス案の提案
- ✓ 評価視点：当事者以外にも汎用性のあるものになっているか？
- ✓ 有識者による講評と全体の総括

主催

高等教育コンソーシアム信州事務局(信州大学学務部学務課教務グループ)
TEL:0263-37-2194 E-Mail:office(at)c-snet.jp

HP: <https://www.c-snet.jp/>

インクルーシブデザイン講座



2026/3/4

一般社団法人インクルーシブスタジオ

井田幸男

古後理栄

INCLUSIVE STUDIO

Art+

with
信州大学 工学部
荒井祐一郎

創造性（Artの活用）を軸とした、今までの価値観では気づけなかった共感を育む場所



代表理事
霜田 清
(シューマート)

- * 経営視点、店舗の活用
- * 長野の信頼とネットワーク



理事
古後 理栄
(Ccobi)

- * 一級建築士を活用した場の構築
- * アート活用



クリエイティブディレクター
井田 幸男
(コクヨ)

- * インクルーシブデザインの戦略
- * コミュニティ・関係人口づくり
- * 東京、長野、徳島、で活動



理事
堀内 統彦
(ミナンシカ)

- * 理財のプロフェッショナル
- * 組織統括



監事
中村 勘二
(長野県社会福祉事業団)

- * ザフメキサポートセンター
責任者



デザイナー
川口 純

- * 元amadanaデザイナー
- * 塩尻で社会活動



社員
宮下 栄美
(Ccobi)

- * 学びサポーター
- * 全体統括



提供価値

新設する『リアルカフェ空間』を活用し、
「障がい者との対等なコミュニティ」「アートを通じた社会接点」
「新たな就労機会」を提供し、長野の共生社会実現に貢献します。

コミュニティ事業

体験型ワークショップを通じて、障がい者支援施設/企業/
地域の枠を超えたコミュニティをつくる

(共にクリエイティビティを発揮するインクルーシブデザインが特徴)

アート事業

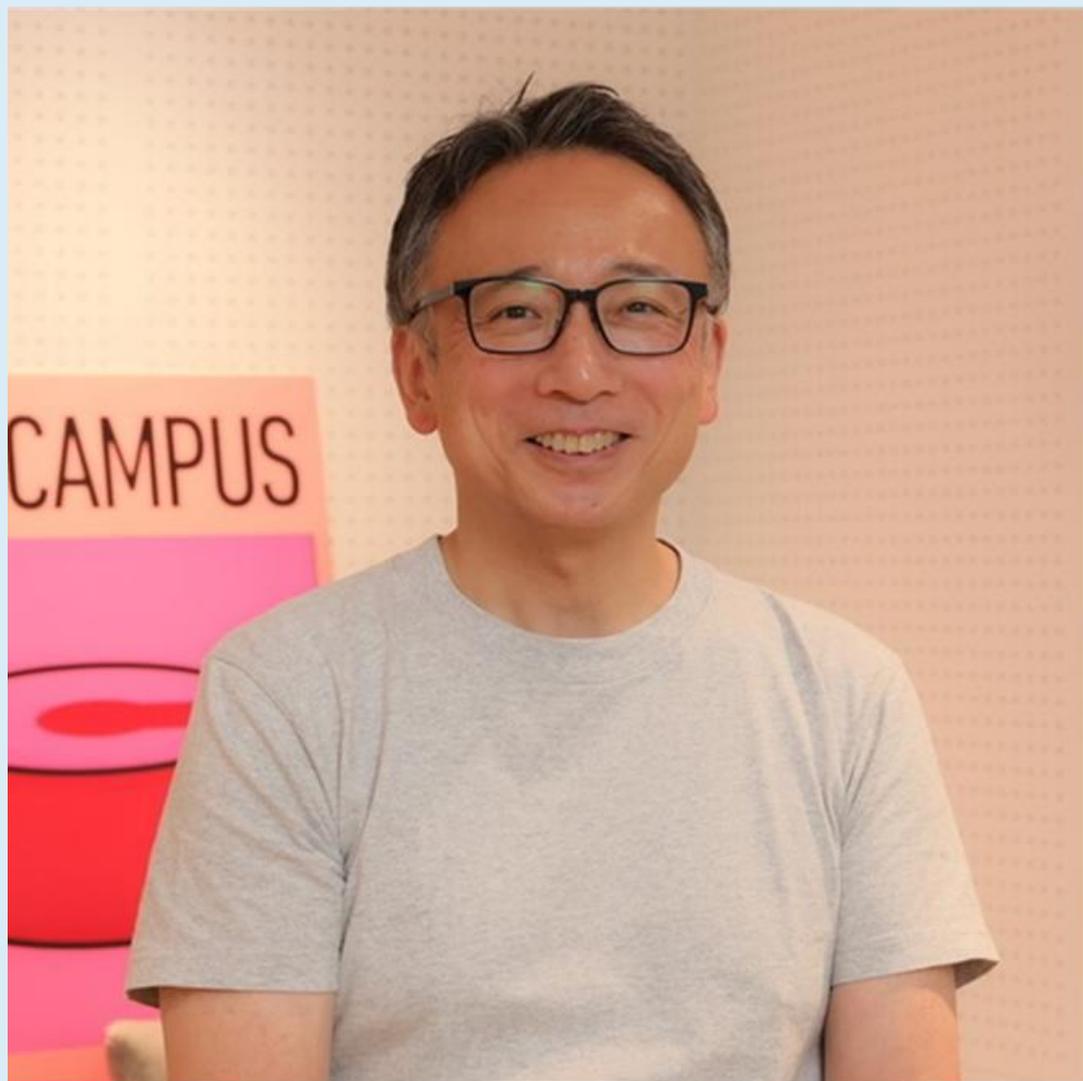
ナガノフォントを立ち上げ、障がい者アートを多くの方に
利用していただける仕組みをつくる

(施設や学生やデザイナーが共に活動し、みんなが使えるアートを創出)

雇用創出事業

社会に開かれた雇用体験の場を提供し、新たな職域開拓と
ワクワクする働く機会創出する踊り場的な存在を目指す

(オリヒメ等従来にないツールを活用し、障がいのある方がサービスを提供)



いだ ゆきお

井田 幸男

コクヨはワークスタイルとライフスタイルの領域を創造していくことを目指していく会社です。

CSV本部 **サステナビリティ推進室 理事**

1988年入社。

人事、提案営業、マーケティング、全社構造改革の業務を経て、2021年より現職、室長に就任。

経営 & 従業員 & 事業プロセス の全てが同時に変革のスピードをもって実践し、新たな組織能力を獲得できること目指し奮闘中。

**2拠点生活（東京、大阪） +
3つの地域（副業2つ/奈良・長野、本業1つ/徳島神山高専）
で越境活動に取り組中。**

仕事に向き合うコンセプトは「WORK HAPPY」。

✓ 本日のゴール

インクルーシブデザインを理解し、
社会のバリアを低減する、
夢のある商品やサービスを提案する。

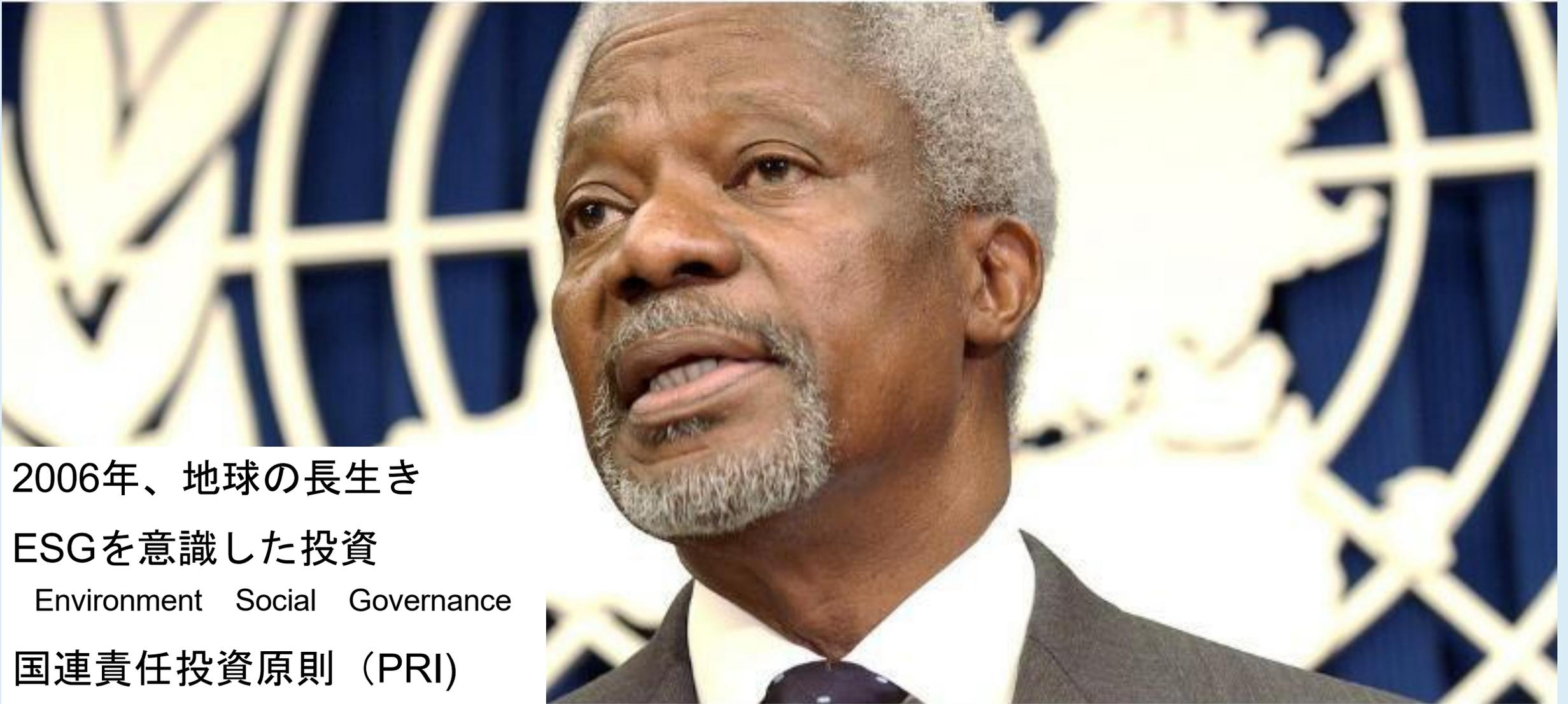
本日のスケジュール

- 13:00 プログラムの説明
- 13:10 お互いを知る
- 13:20 Step 1 : ダイバーシティについて学ぶ
- 14:20 Step 2 : 障がい者体験をする
(休憩)
- 15:00 Step 3 : インクルーシブデザインを体験する
- 15:30 Step 4 : 商品、サービス案をひねりだす
(休憩)
- 16:20 Step 5 : 提案する
- 16:40 総括、終了

氏名
今日の朝ご飯
長野で好きな季節



サステナビリティについて



2006年、地球の長生き

ESGを意識した投資

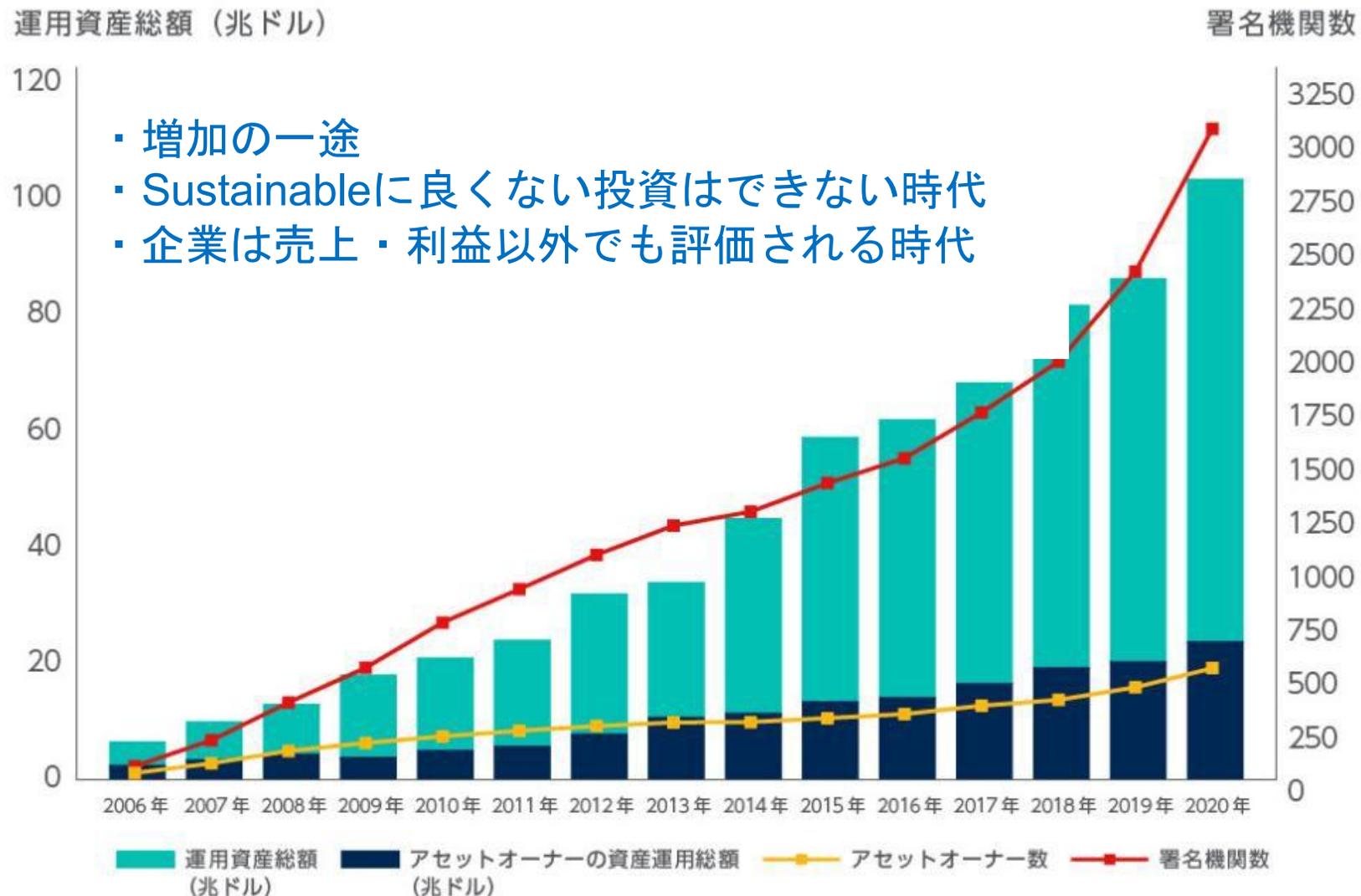
Environment Social Governance

国連責任投資原則 (PRI)

コフィー・アナン第7代国連事務総長 (2003年、国連本部で記者団に向けて話すアナン氏) ©UN Photo/Evan Schneider

PRI（責任投資原則）とは

PRI署名機関数と運用資産総額の推移



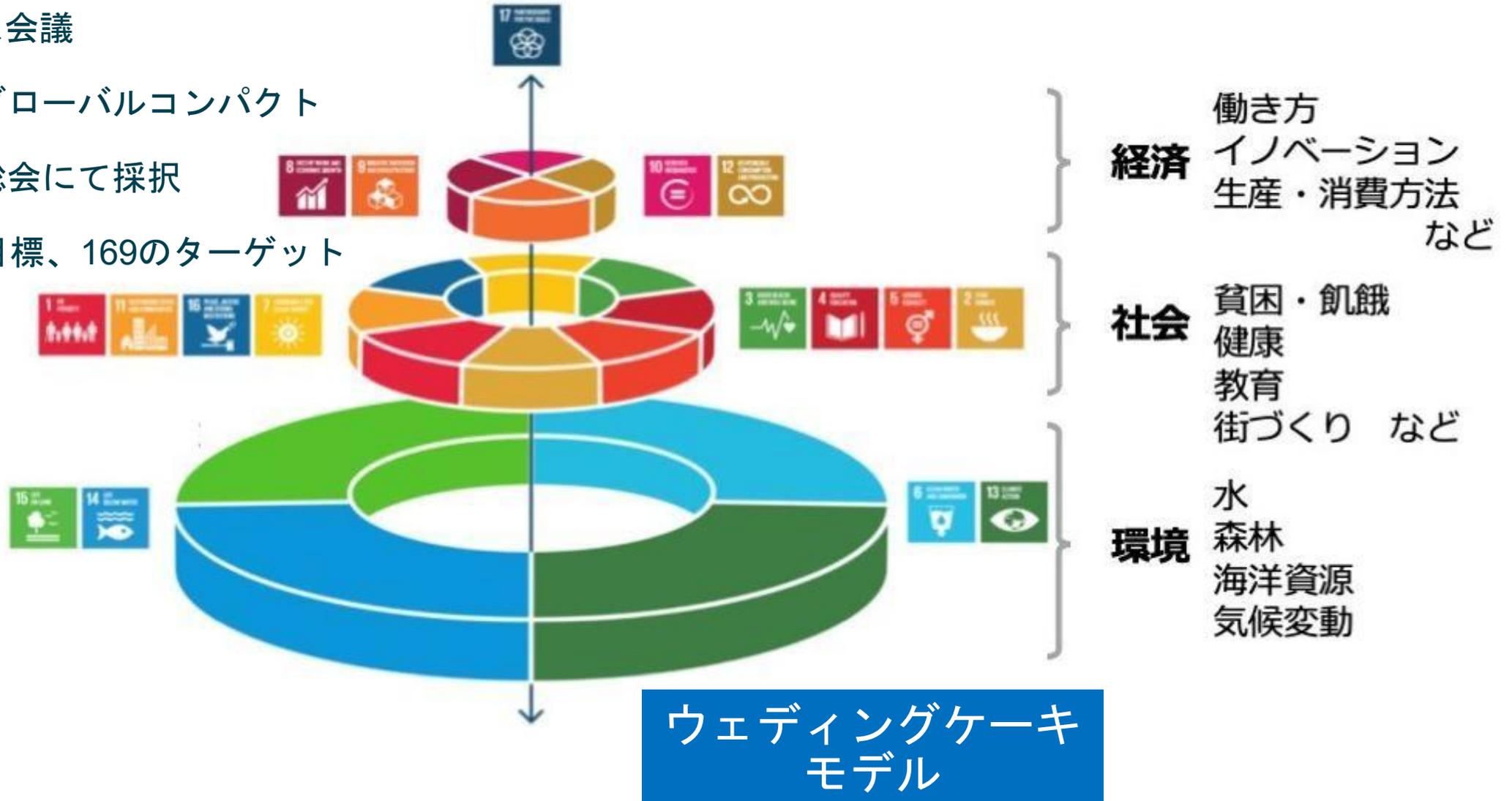
SDGsとは

1999年、ダボス会議

2000年、国連グローバルコンパクト

2015年、国連総会にて採択

2030年、17の目標、169のターゲット



出所 : Stockholm Resilience Centre

<http://www.stockholmresilience.org/images/18.36c25848153d54bdba33ec9b/1465905797608/sdgs-food-azote.jpg>

コクヨの事例

重点課題

2030年チャレンジ目標

KPI

社内外の Well-beingの向上

1. 新しい働き方の提案
2. ダイバーシティ & インクルージョン & イノベーション



イノベーションを生み、
多様な人と社会の
Well-beingを向上
させる

- ライフベースドワーキングを社会に提案、浸透させ自分らしく生きる人を増やしている
- 社会のバリアをなくし、生き活きと働き学ぶ人を増やしている

- 多様な働き方の選択肢の挑戦数（時間、女性活躍など）27挑戦（3挑戦／年×9年）
- インクルーシブデザインを経た新商品上市率50%SKU以上

1、社会システムの仕組み

2、目標設定を通じて同じ方向性を向く

ダイバーシティについて
(多様性の中で今回は障がい)

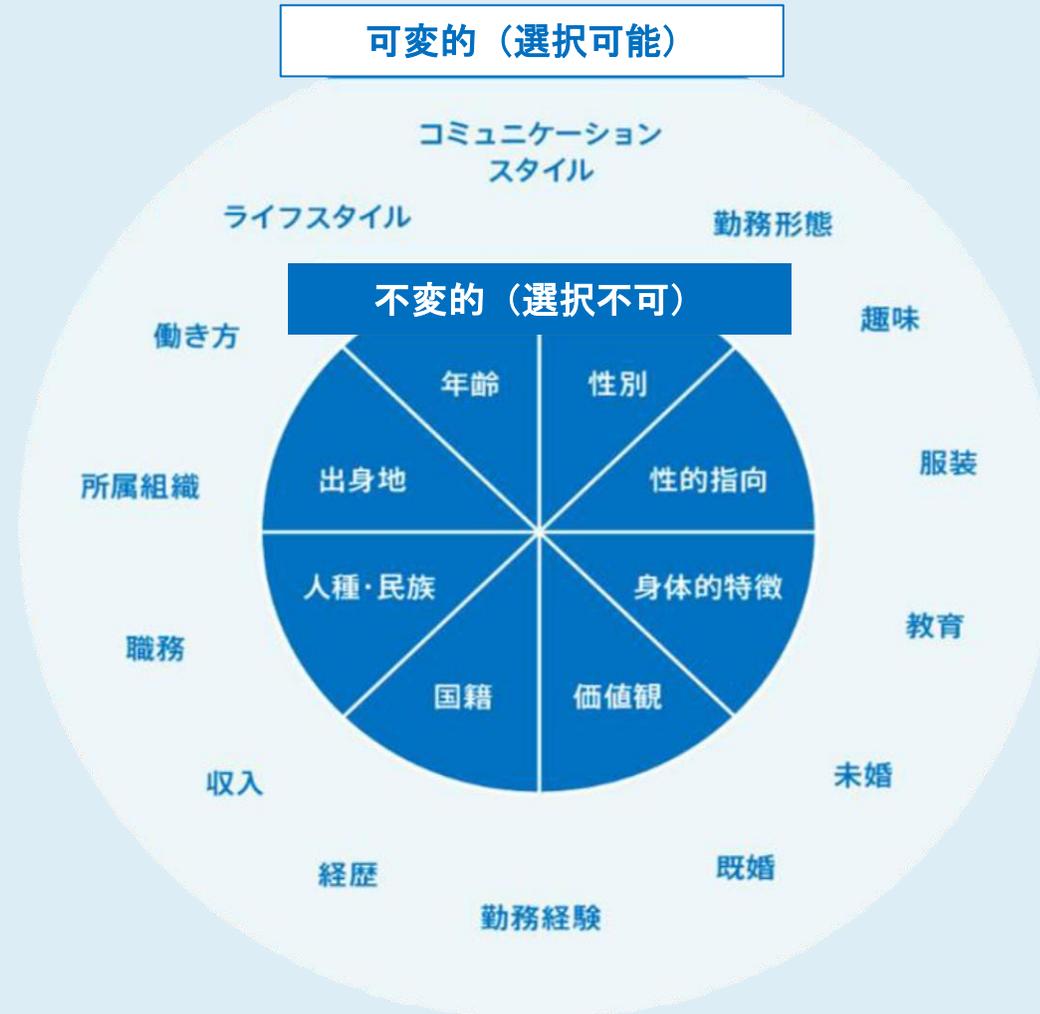
みなさんが、「同じだなあ」ということ

みなさんが、「違うなあ」ということ



ダイバーシティ（多様性）とは

多様性（違い）は、不変的なものと可変的なものの双方が存在する



ダイバーシティ（多様性）とは

日本を100人の世界と想定すると、いろんな違いが当たり前前に存在する

日本を100人の世界と想

定



女性
51



男性
49



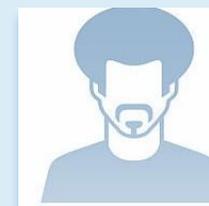
高齢者
28



子供
12



妊婦
1



外国人
2



左利き
10



障がい者
8



LGBTQ
9



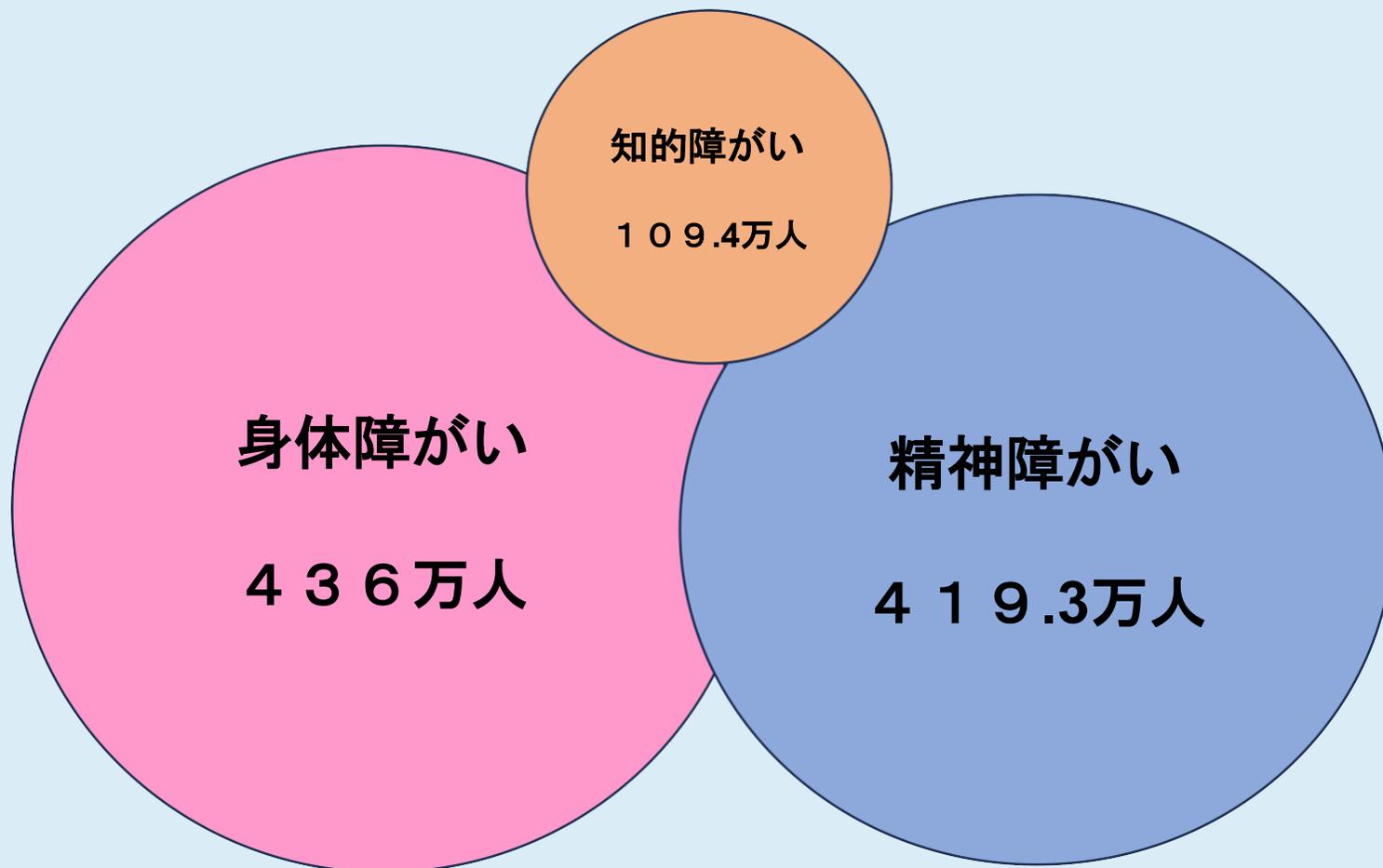
名字トップ5
(佐藤、鈴木、高橋、田中、渡辺)
9

みなさんが知っている障がいを3つあげてください

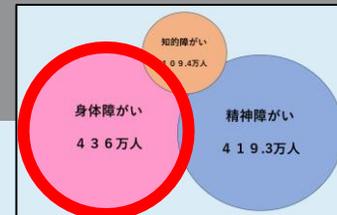


障がいとは

日本では、障がい者手帳を持っている方を障がい者と定義しています
似たような特性をお持ちの方は、障がいによっては手帳所持者の10倍ともいわれています

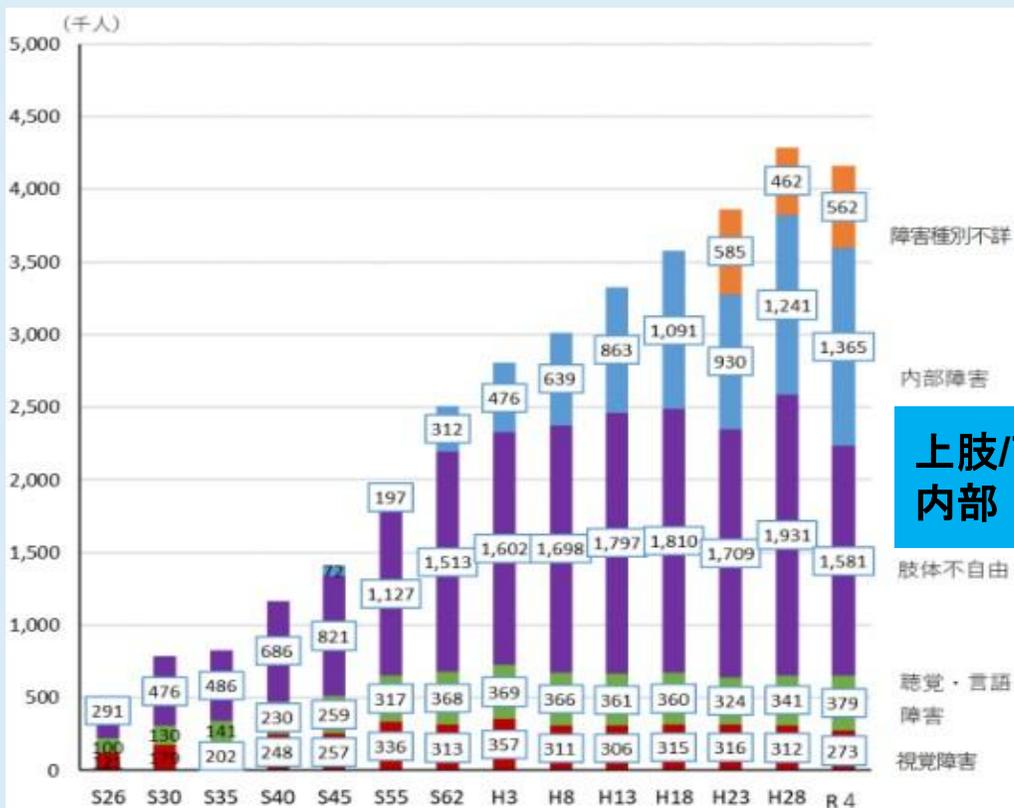


身体障がいとは

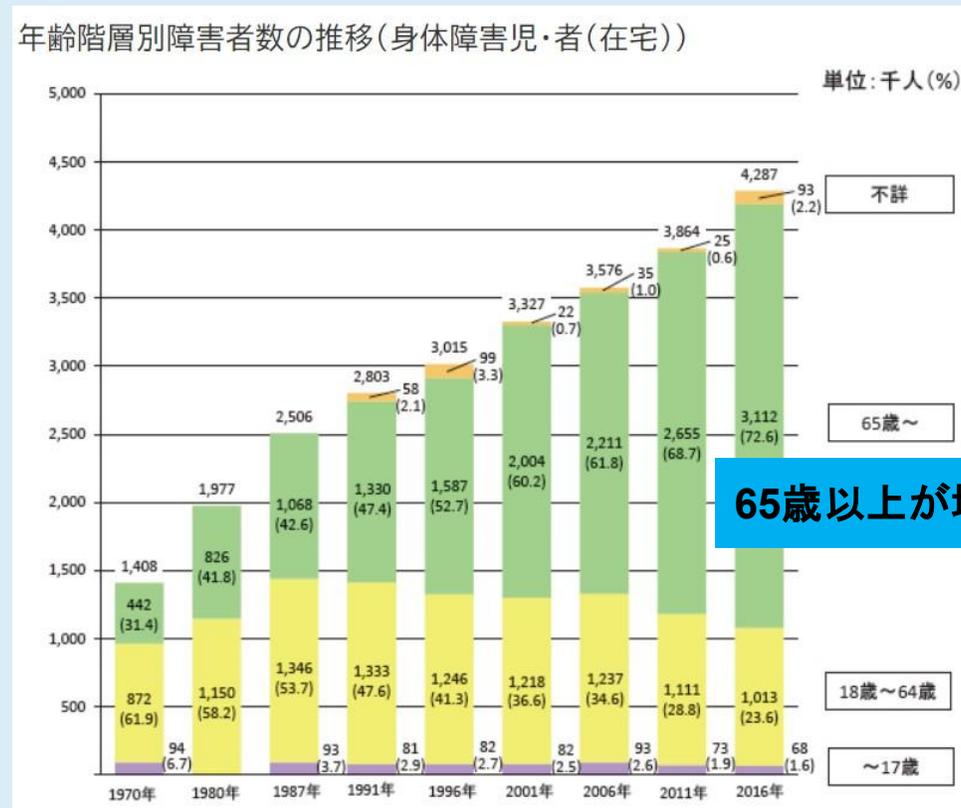


日本で身体障害者福祉法に基づき5つに分類

- ① 上肢障害、下肢障害
- ② 視覚障害
- ③ 聴覚又は平衡機能の障害
- ④ 音声機能、言語機能又はそしゃく機能の障害
- ⑤ 内部障害



上肢/下肢 : 50%
 内部 : 30%

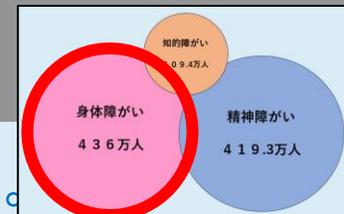


65歳以上が増加

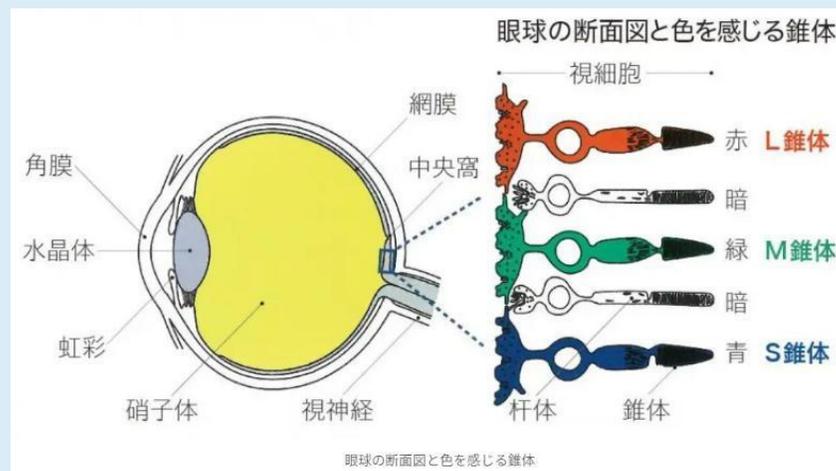
* 令和4年生活のしづらさなどに関する調査
https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_40511.html

* 内閣府HPより
https://www8.cao.go.jp/shougai/whitepaper/r04hakusho/zenbun/siryu_01.html

身体障がい（②視覚障がい：色覚多様性）



身体障害者福祉法で、矯正視力・視野の程度により判断し1級から6級に区分しています。
（全盲、弱視、ロービジョンなど）



赤色を感じる

緑色を感じる

青色を感じる

出展：
<https://www.otsukael.jp/weblearn/chapter/learnid/87/page/2> より



3色覚（旧：正常3色型色覚） C (Common) 型

眼科で正常色覚と診断される、3種類の錐体をもつ人のこと。発生する割合が最も多いことから、一般色覚者とも呼ばれる。



1型2色覚 P (Protanope) 型

赤色を感じる「L錐体」が正常に機能しないことにより発生します。先天性色覚障がいの約25%を占めます。



2型2色覚 D (Deuteranope) 型

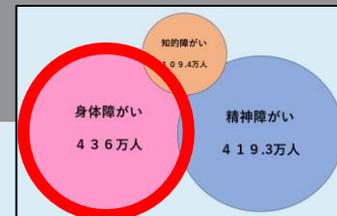
緑色を感じる「M錐体」が正常に機能しないことにより発生します。先天性色覚障がいの約75%を占め、最も多いタイプです。



3型2色覚 T (Tritanope) 型

青色を感じる「S錐体」が正常に機能しないことにより発生します。発生頻度は非常に稀です。

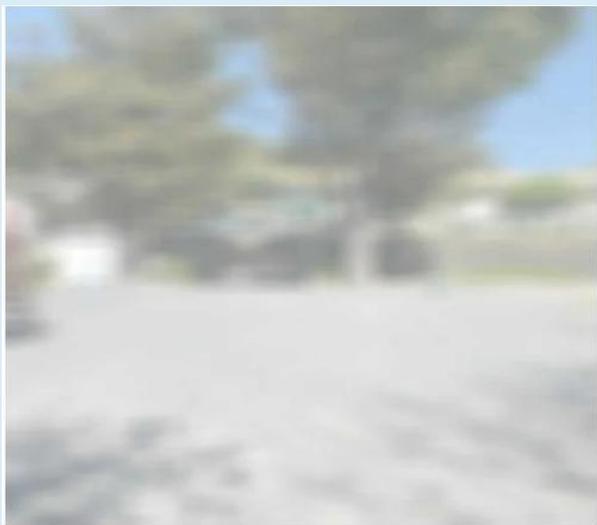
身体障がい（②視覚障がい：視野）



視野に関する、いろいろな見え方がある

羞明

(しゅうめい)



夜盲症

(やもうしょう)



視野狭窄

(しやきょうさく)

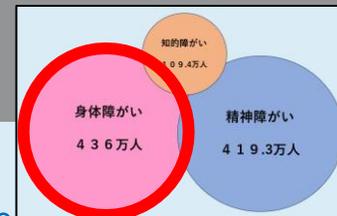


中心暗点

(ちゅうしんあんてん)



身体障がい（⑤内部障がい）



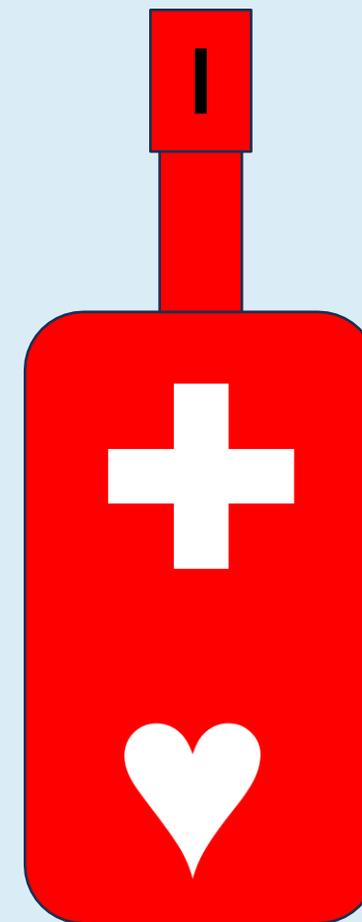
「見えない障がい」といわれ、外見からは障がいがあることがわからないケースが多い。しかし、就学・就労の場面で活動が制限されるケースがあり配慮が必要となります。

内部障害とは**身体内部の臓器に何らかの障害**があることを指し、
身体障害者福祉法で定める

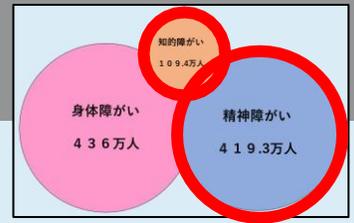
- ①心臓機能障害
- ②腎臓機能障害
- ③呼吸器機能障害
- ④膀胱・直腸機能障害
- ⑤小腸機能障害
- ⑥ヒト免疫不全ウイルス（HIV）による免疫機能障害
- ⑦肝臓機能障害

これらの **63.5%**は **65歳以上の高齢者**です。

進行性の疾患を伴っていることも多く、
症状の変化で不安を抱えていたり、継続的な医療ケアが必要な方も
います。



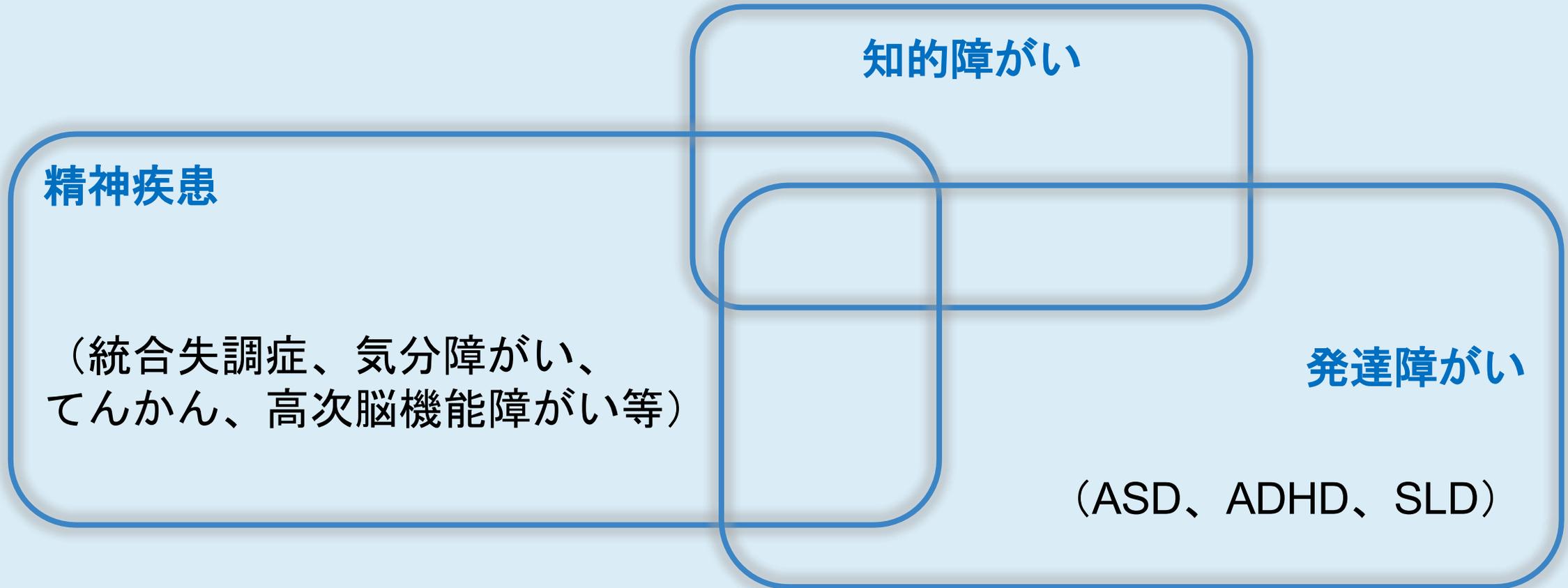
精神や脳にまつわる障がい



精神や行動における特定の症状により、

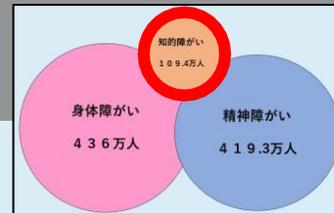
「働くことや日常生活に支障をきたす状態」を指します。

原因は殆どわかっておらず『心理的』『社会的』要素も影響すると考えられています



* 各症状は並存するケースも多く、その分類も諸説あります

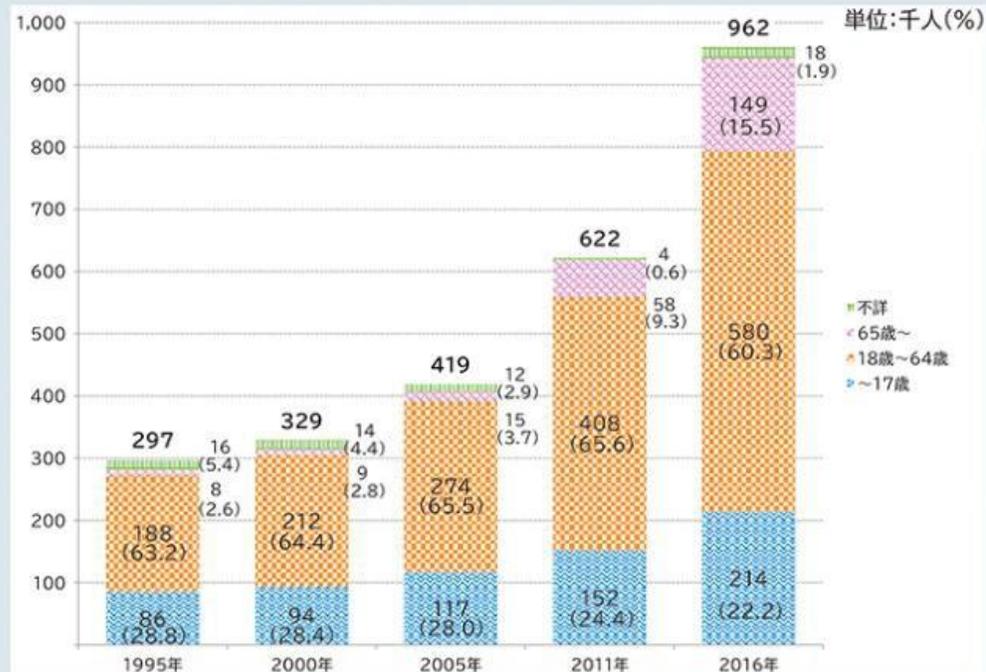
知的障がいとは



知的障がいは18歳までの発達期に現れるものであり、発達期以降に新たに生じるものではないことから、身体障害のように人口の高齢化の影響を大きく受けることはありません。

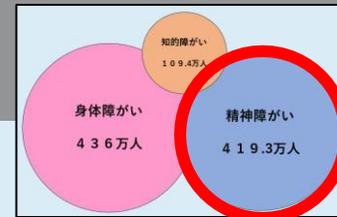
95年は約30万人であったが、現在は100万人を超えるとされている。
要因としては知的障がいの認知度が高くなり、療育手帳取得者が増えたため。

図表3-2-12 知的障害児・知的障害者数（在宅）の推移



資料：厚生労働省「知的障害児（者）実態調査」（～2005年）、厚生労働省「生活のしづらさなどに関する調査」（2011・2016年）

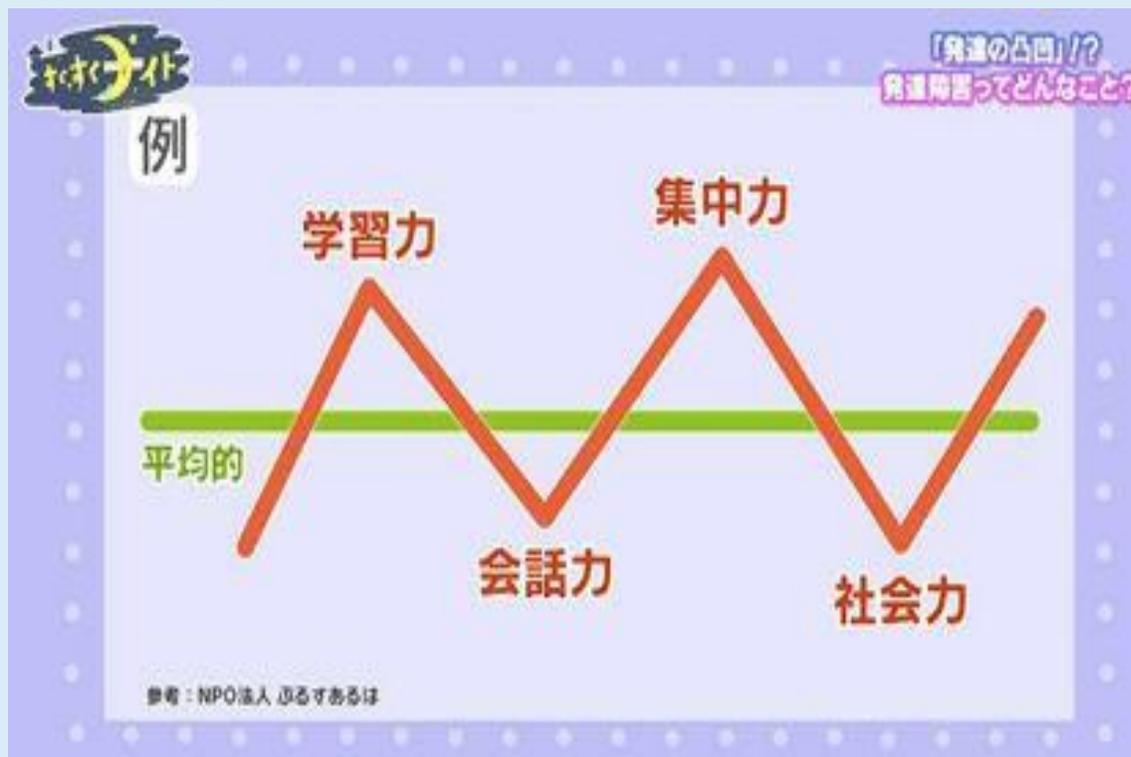
発達障がいとは



脳の働き方の違いにより、物事のとらえかたや行動のパターンが異なり日常生活に支障のある状態とされています、「発達凸凹」と表現することもあります



凸と凹の差は他者との比較ではなくその人の中での得意(凸)と苦手(凹)を指す



医学モデルを理解しながらも、社会モデルのアプローチで解決を考えていきます

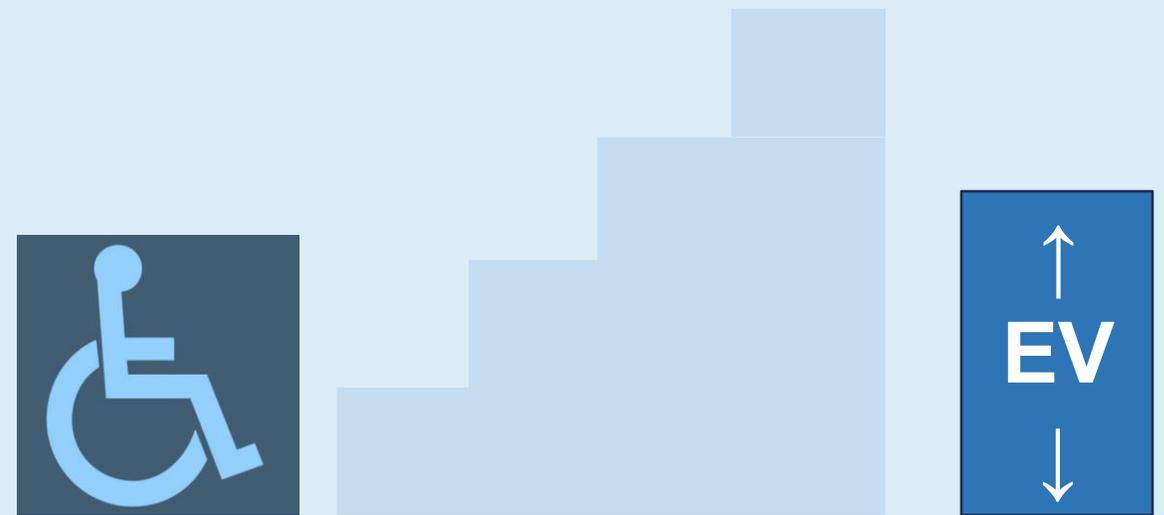
障がいの“医学”モデル



<障がいや困難の課題>

個人の心身機能

障がいの“社会”モデル



<障がいや困難の課題>

社会の作りや仕組みからくる
社会的障壁

社会のバリアとは

解決の方法は、物理的なハードだけではなく、運用やルールでも配慮はできる

バリアの種類	説明	解消方法
物理的なバリア 	駅などの公共交通機関、道路、建物などで、移動や動作を行う際に支障を生じさせるバリア	<ul style="list-style-type: none">・施設・設備の改修・設計段階でバリアを生み出さない計画作成
制度的なバリア 	社会のルール、制度、条件が整っていない、または認知がされていないことによって、障害のある人が平等な機会の均等を与えられないバリア	<ul style="list-style-type: none">・ルールの見直し・従業員への理解促進
文化情報面でのバリア 	情報の伝え方が音声のみに限られているなど、必要な情報を十分に得られない人が出てしまうバリア	<ul style="list-style-type: none">・伝達方法や案内の工夫・手話や点字の対応・バリアフリー情報の事前発信
意識上のバリア 	無関心や過剰な扱い、偏見や差別などにより発生するバリア	<ul style="list-style-type: none">・ポスターや動画などでの啓発・障害者への理解を促す研修の実施

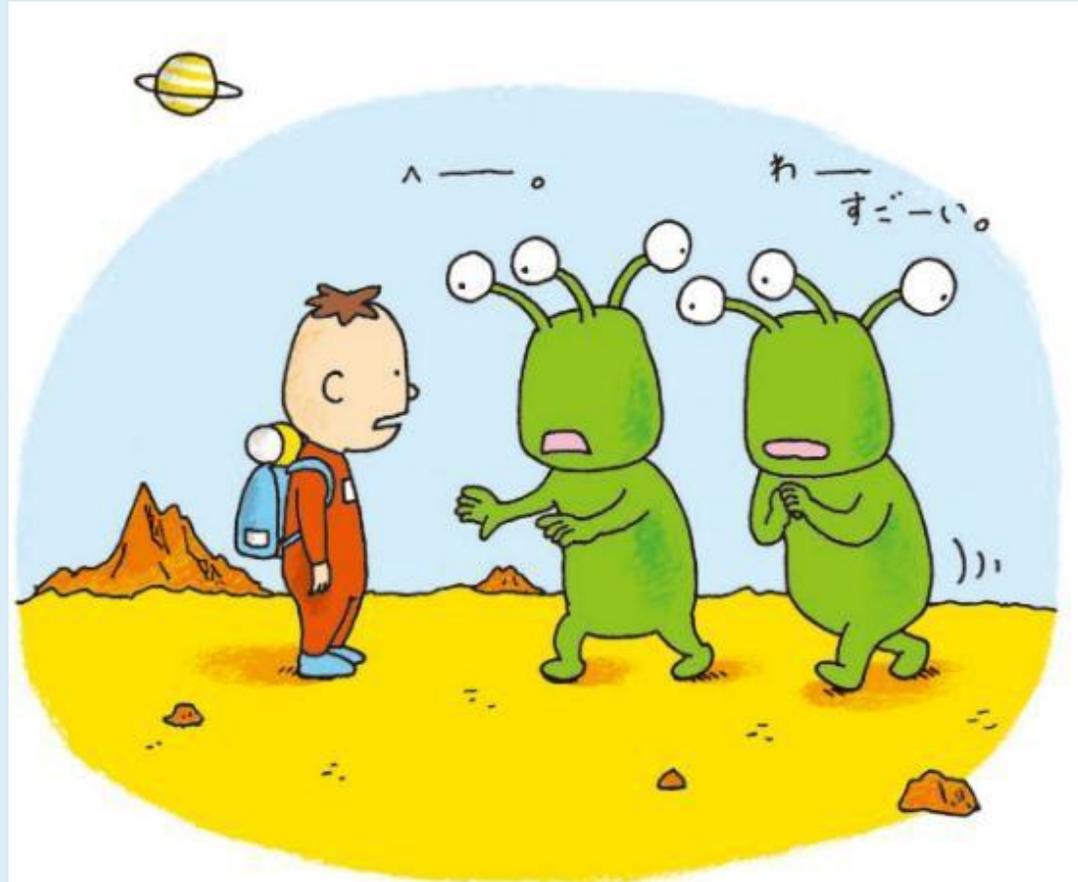
インクルージョン（包摂）とは

違いはだれもがもっているもの、どう向き合うのか、、、
アンコンシャスバイアス（思い込み、偏見）を減らし、共生社会の実現を目指す



インクルージョン（包摂）とは

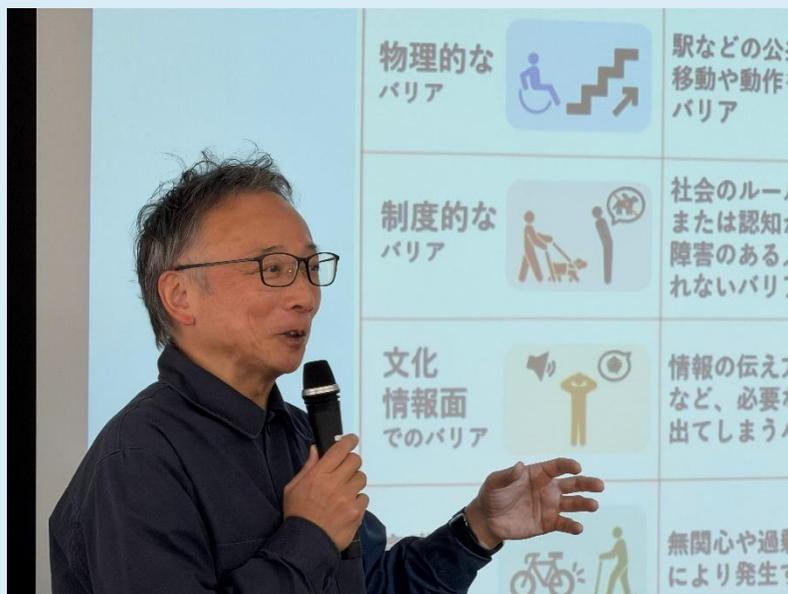
皆さんは、ヨシタケシンスケさん（絵本作家）をご存知ですか
「みえるとか、みえないとか」を読んでみましょう



1、障がいには多くの特性がある

2、ダイバーシティは違いを認め合うこと

レクチャーの様子



インクルーシブデザインについて

インクルーシブデザインのはじまり

1994年、RCA（ロイヤルカレッジオブアート）のロジャーコールマン氏が提唱した

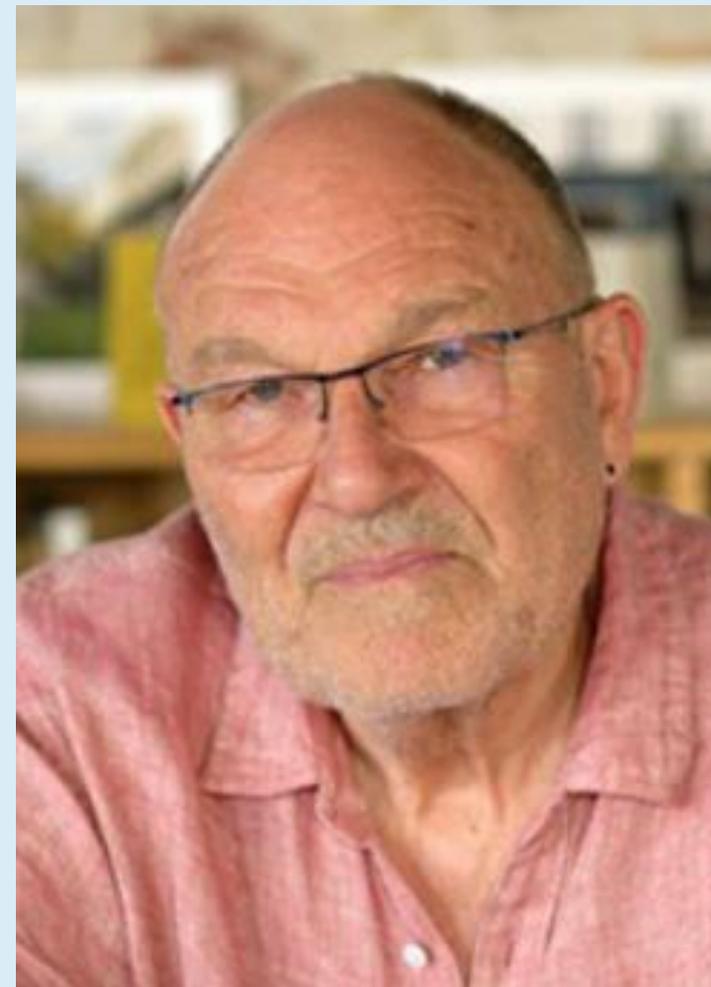
欧州の高齢化問題の研究から始まった。

「売れるデザイン」論理から排除された高齢者や障がい者や社会変化から「多様性」の重要性を認識するきっかけとなる。

増加する高齢者、障がい者などマイノリティにとって、商品やサービスを排除しないようにし、彼らのニーズ、熱い思い、変化するライフスタイルを包含（インクルード）するデザインであり、かつビジネスとして成り立つデザインを目指す考え方であった。

参考)

Inclusive	包摂、包含
Exclusive	排除



インクルーシブデザインのはじまり

ヘレン・ハムリン研究センターでその考えは受け継がれた。
日本では、ジュリア・カセムさん、ライラ・カセムさんなどの活動家により普及が進む。

ジュリア・カセムさん



◆ジュリア・カセムさん
京都工芸繊維大学KYOTO Design Lab 特命教授
マンチェスター芸術デザイン大学、東京藝術大学卒業
1984年～1999年 ジャパンタイムズ紙アート
コラムニスト
2000年～2014年 ロイヤル・カレッジ・オブ・ア
ートのヘレン・ハムリン研究センターにて
「Challenge Workshops」プログラムを実施
2010年 デザインウィーク誌の「デザインの世
界に最も影響を与えた50人」に選ばれる
2014年～ 現職

ライラ・カセムさん

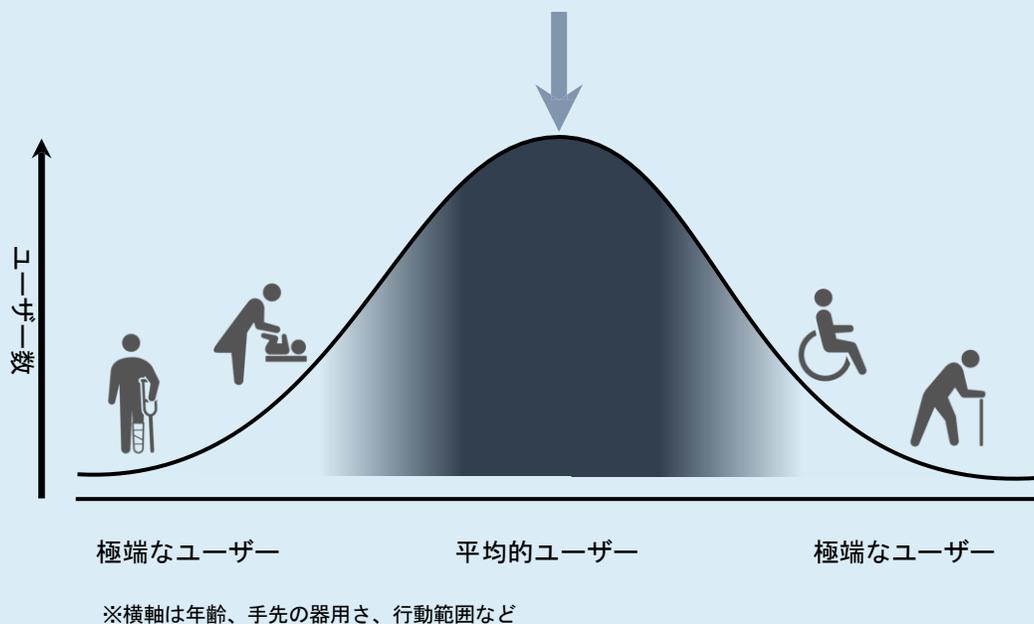


インクルーシブデザインとは

今まではマーケティングの対象外（排除）とされていたユーザーと一緒に開発を行うデザイン手法
その気づきは多くの方に使いやすいものであるという考え方です
本質的な狙いは、バリアを減らし「社会の当たり前」を変えていくことです

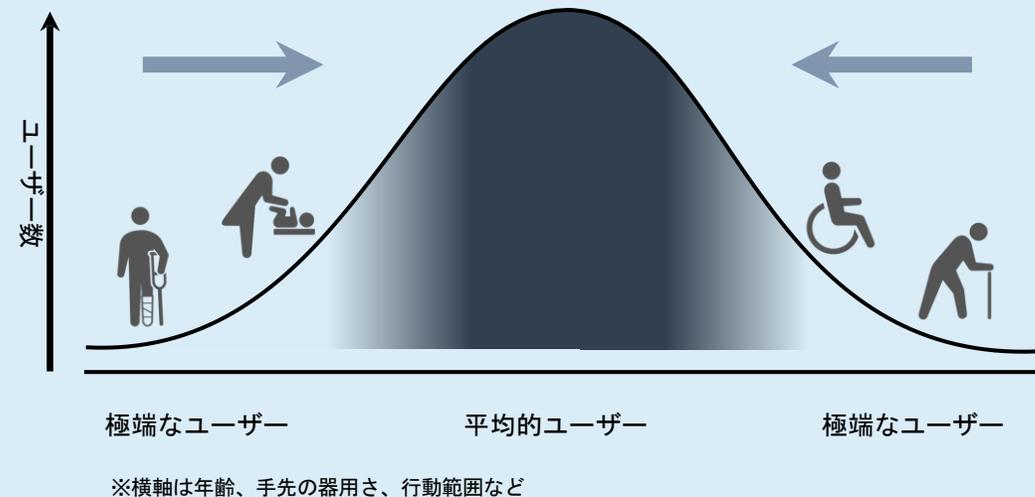
従来の開発対象

平均的なボリュームゾーンのユーザーを対象



インクルーシブデザインの開発対象

高齢者や障がい者など「極端ユーザー」を対象とし、
そこからより多くの人に広げていく



高齢者や障がい者などの「極端ユーザー」は、未来の水先案内人の役割を果たすことから「リードユーザー」と呼ばれる

障がいのある方だけ向けの商品ではありません！

インクルーシブデザインって障がいのある方だけのもの？ ⇒違います！

多くの方の気づいていない 「~づらさ」 を解決すると、ワクワクしたワークとライフに貢献できる



ナイキ社HPより

事例：NIKE Go FlyEase

開発のきっかけ

脳性まひによって手足に障がいがある青年からの手紙。

「私の夢は、毎日誰かにシューズの紐を締めてもらわなくてはいけないという心配をさせずに、自分の好きな大学に進学することです。」

商品の特長

一切手を使わず脱ぎ履きできる着脱システム。
腰を屈める必要もない。

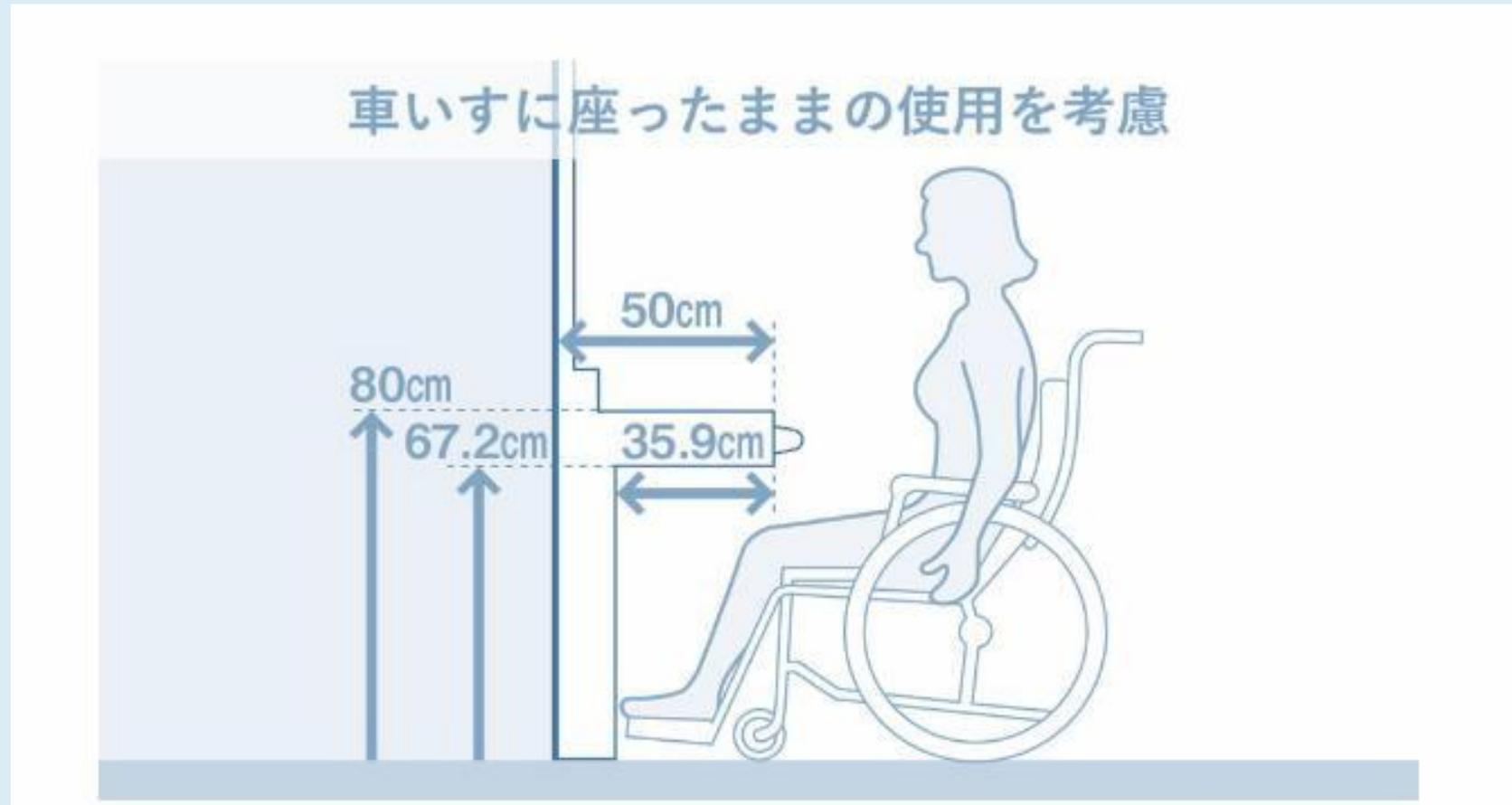
子育て中の人に大バズリ！

障がい者に限らず、通学路を急ぐ学生や子供、荷物で両手をふさがれた方まで 「あらゆる人々に寄りそう」 シューズだった！

事例（1）

車いすの方のキッチンの設計を任せられました

どんな点に注意して設計をしていくか、考えてみてください



事例（2）

新国立競技場の設計にあたり、点字ブロックの提案を求められた社員です
車いす、白杖、ベビーカー、皆さんが使いやすくするにはどう提案しますか



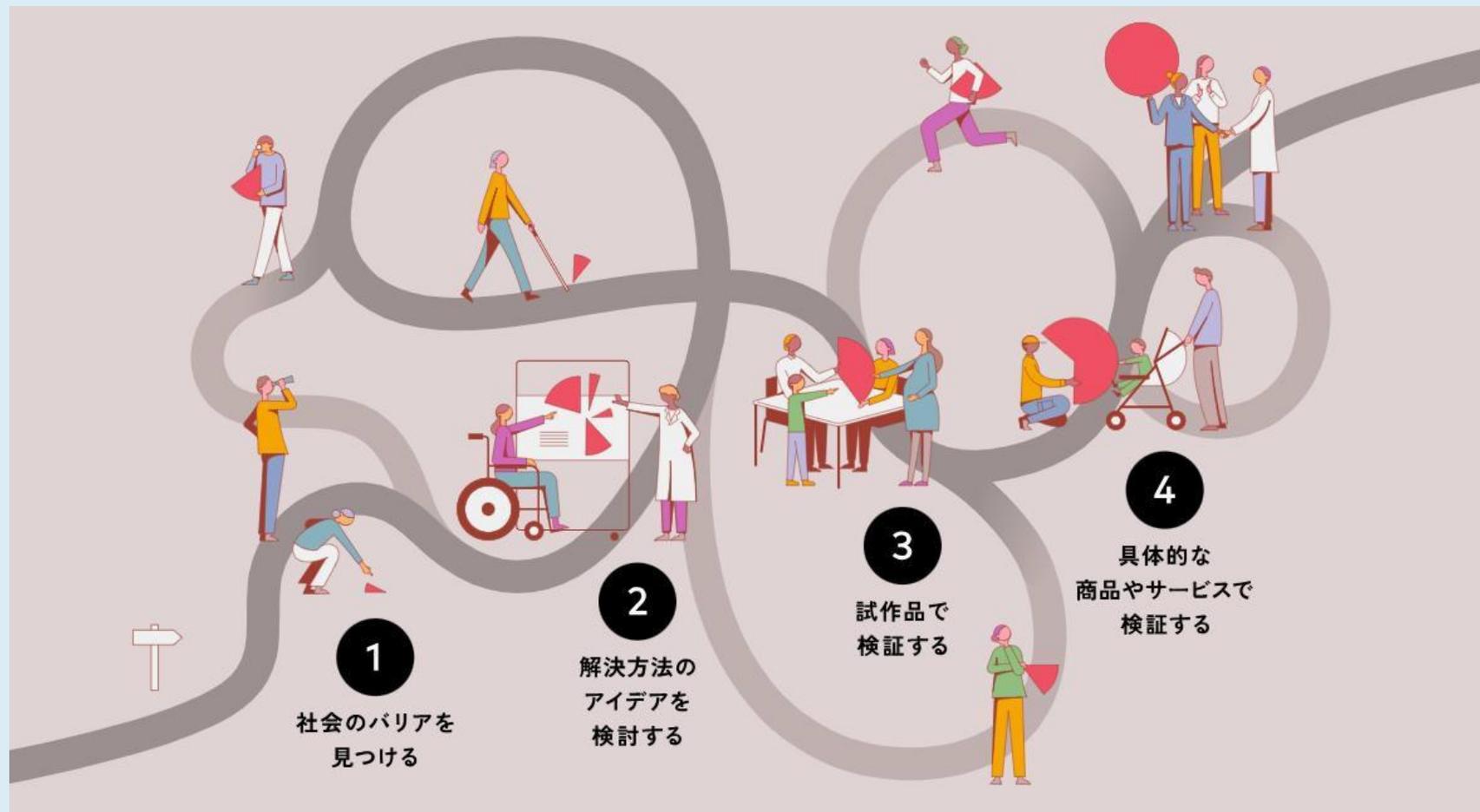
事例（3）

ジョンソンエンドジョンソンは、以下のような商品を発売しています
この目的はなんですか



インクルーシブデザインのすすめかた

開発の最初の段階から当事者とともに行うデザイン手法です



出展：<https://www.kokuyo.co.jp/sustainability/howdesign/>

インクルーシブデザインのすすめかた



出展：コクヨ <https://www.youtube.com/watch?v=S3jMi1gTJAE>

行動観察

対話

インサイト

リードユーザー自身も気づいていない、
行動の根底にある本音や欲求

1、排除されていた方と共に行うデザイン

専用品をつくるのではなく、社会全体のバリアを減らす

2、行動観察をし対話で理解を深めインサイトを発見

リードユーザーも気づいていない課題もある

障がい体験

～ 車いす体験 ～

～ 視覚障がい体験 ～

身体障がい（上肢・下肢障がい）

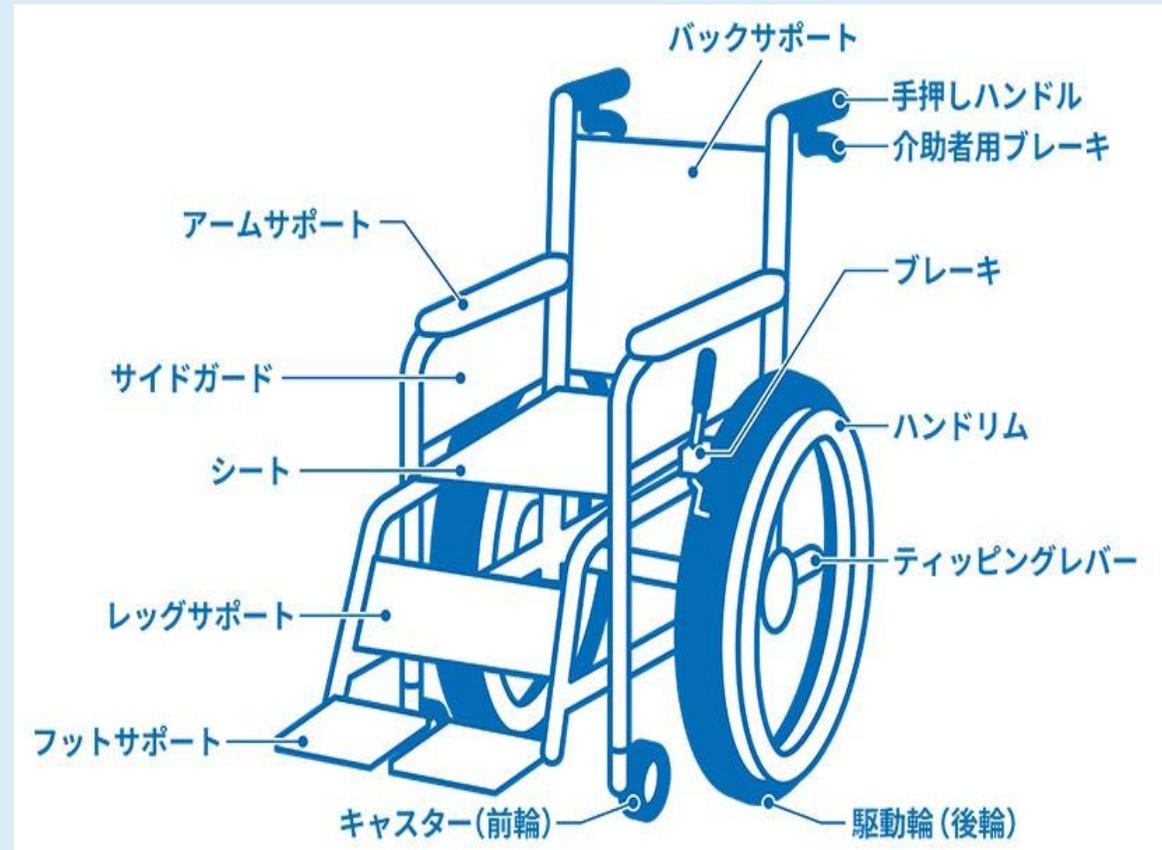
車いす利用者は、**脊髄損傷や頸髄損傷による機能障害のほか、脳性まひにより立位の姿勢が難しく、**車いすを使用している人もいます。

車いす使用者は、**下肢に機能障害のある人が多いですが、上肢に障害のある人の中には、電動車いすを使用している場合もあります。**

一つ一つの動作を確実に行ないましょう

車いすの方への一般的な介助方法

- ①ブレーキがロックされている事をしっかりと確認
- ②被介助者は足はフットサポートにのせ、アームサポート（肘掛け）を握ります（片麻痺がある場合は、麻痺側の腕を太ももの上）
- ③介助者は車いすの真後ろに立ち、手押しハンドルを両手でしっかり握ります
- ④動かす前に必ず声をかけ、ブレーキを解除し前後左右に注意しながらゆっくり押しましょう



医学モデルを理解しながらも、社会モデルのアプローチで解決を考えていきます

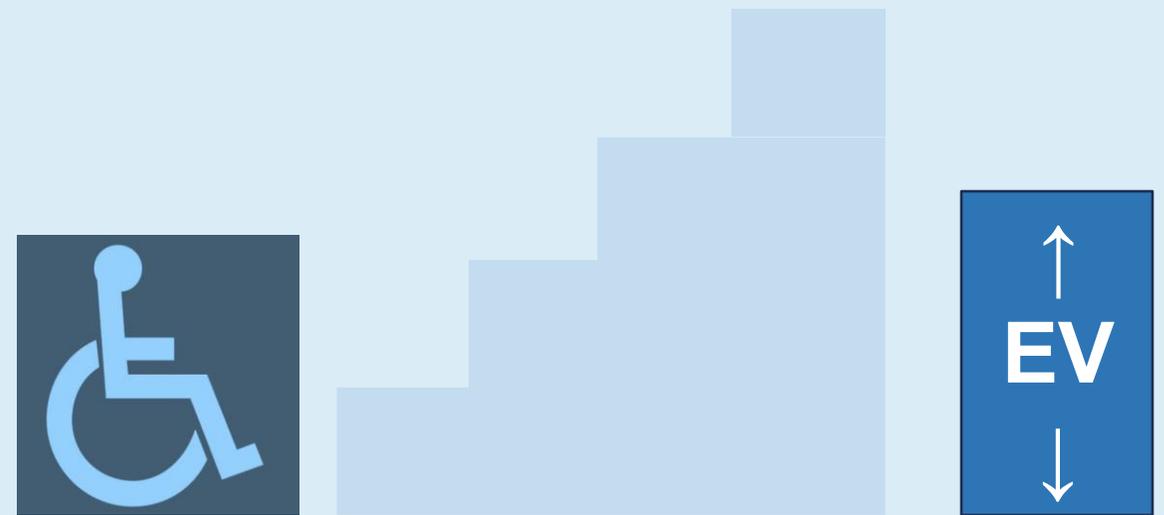
障がいの“医学”モデル



<障がいや困難の課題>

個人の心身機能

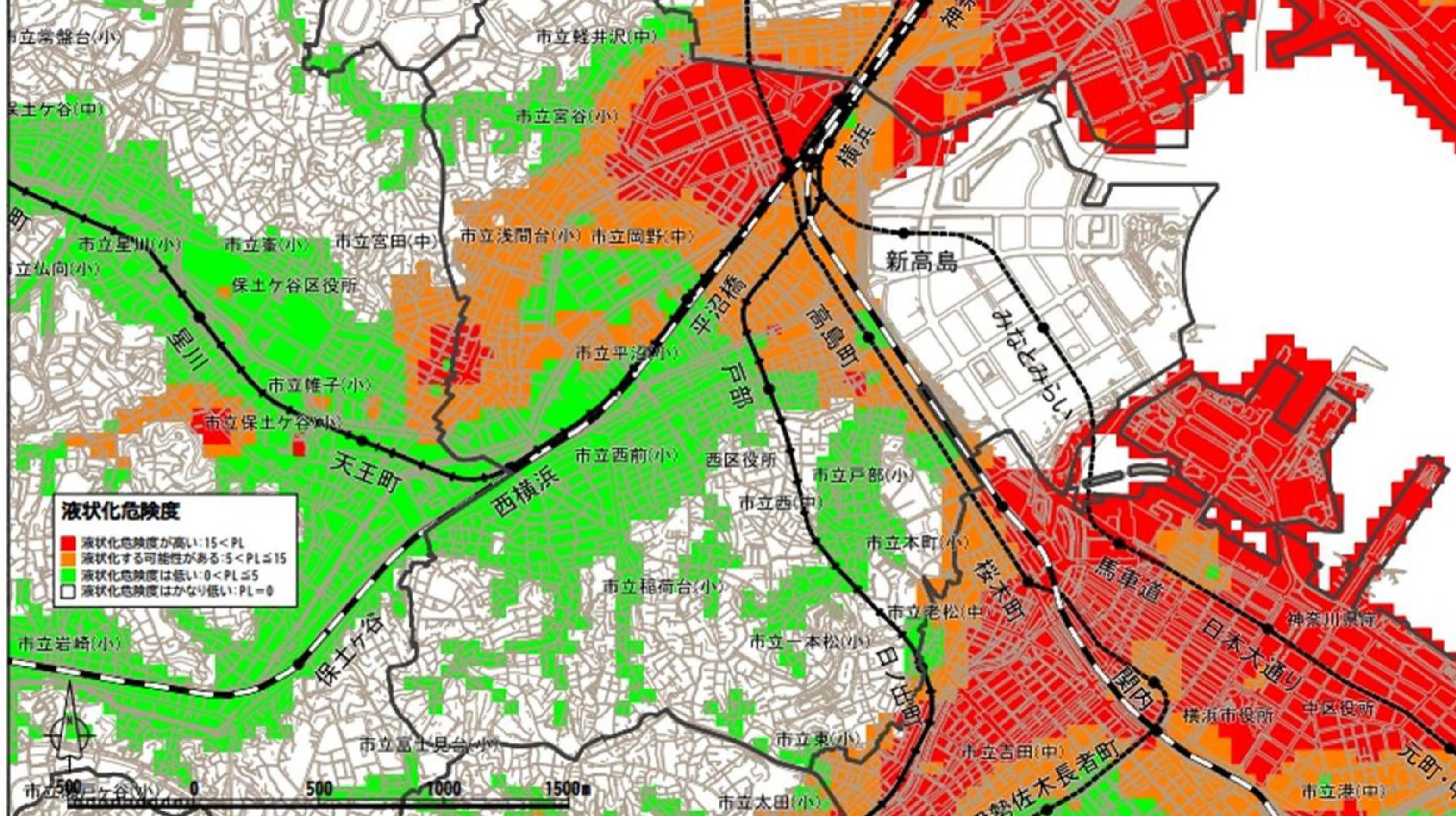
障がいの“社会”モデル



<障がいや困難の課題>

社会の作りや仕組みからくる
社会的障壁

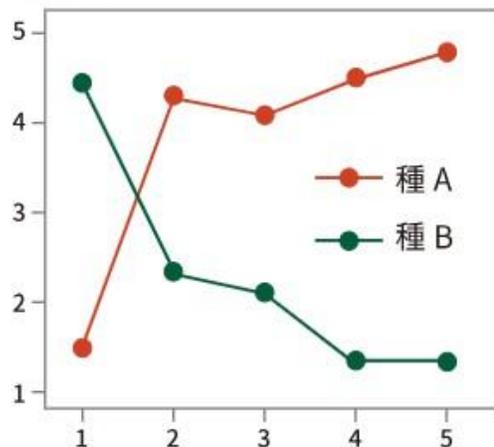




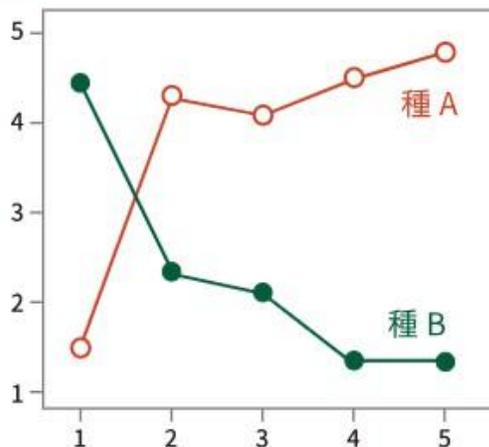
配慮について

色だけではなくパターンも入れることで見やすさは改善されます
重要な項目以外をグレー、同系色で表現すると、そもそも「見分ける」行為が軽減されます

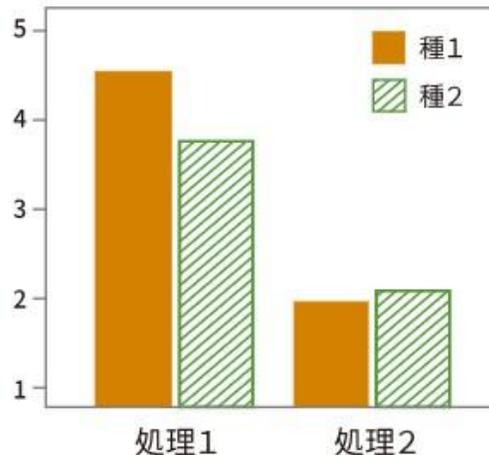
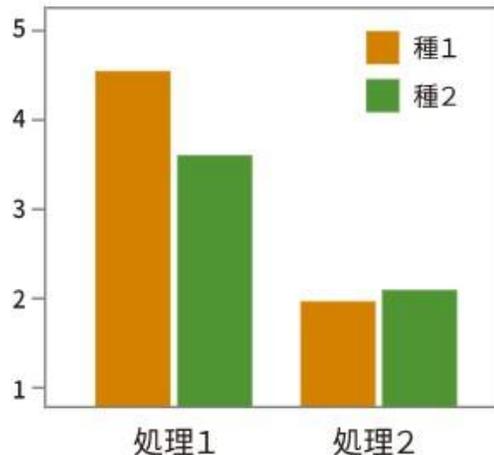
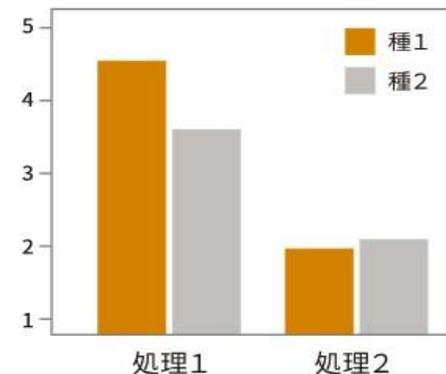
× 色だけで分類



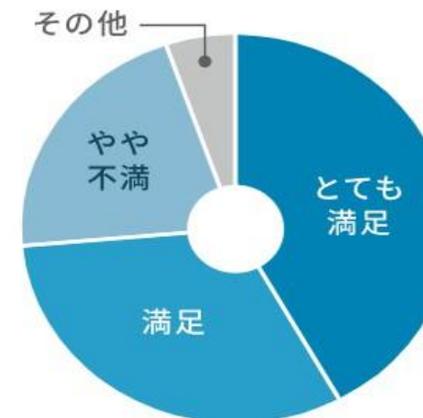
○ パターンでも分類



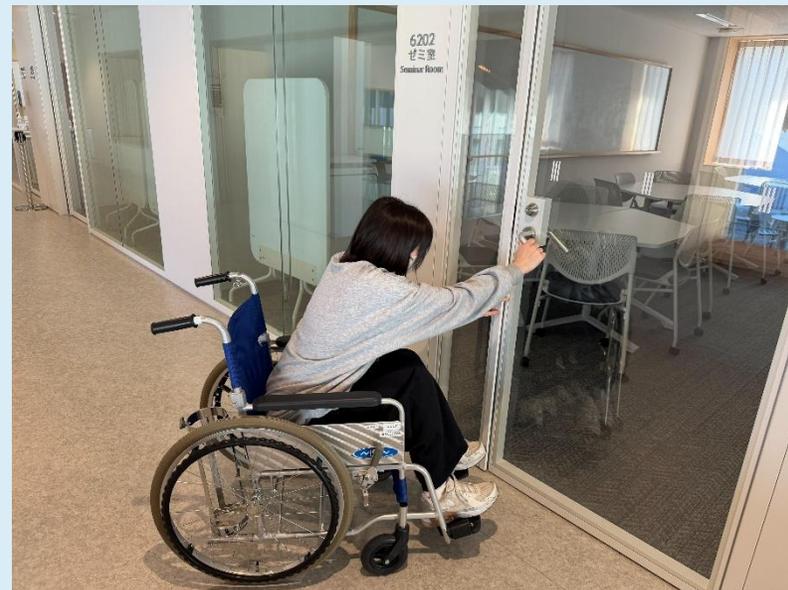
○ グレーを使う



○ 同系色で塗り分け



車いす・視野狭窄体験



フィールドサーチ



インクルーシブデザインの実践

高橋宣夫さん

佐久圏域障がい者自立支援協議会 相談員

下肢障がい

荒井祐一郎さん

信州大学工学部機械システム工学科 学生

視覚障がい（視野狭窄）

- 1、コースを一緒に回る
気づいたことをタックメモに書き込む

30分

- 2、気づきをチーム内で発表する
同じような括りをまとめる

- 3、一人1問～2問リードユーザーに質問をする

50分

- 4、チームで議論を行う
課題（バリア）、インサイト、解決策を考える

皆さんで考えてみましょう

同期に高橋さんと荒井さんが入学してきました
大学で学ぶ際の課題と解決策を考えてください

～ コース ～
(30分)

スクールバス到着
6号館 1階
(ラウンジ)
6号館 2階
(トイレ、6205号)

東京大学 教授
熊谷晋一郎氏

小児科医



096

UTOKYO VOICES

Shinichiro Kumagaya

Associate Professor

Research Center for Advanced
Science and Technology
Tojisha-kenkyu

- 気づき ✓ どんな行動にヒントがあったか
- 課題 ✓ 社会のバリアは何なのか
- インサイト ✓ リードユーザーの本質的欲求は何か
- 解決策 ✓ 具体的な商品やサービスを考える

本日のスケジュール

- 13:00 プログラムの説明
- 13:10 お互いを知る
- 13:20 Step 1 : ダイバーシティについて学ぶ
- 14:20 Step 2 : 障がい者体験をする
(休憩)
- 15:00 Step 3 : インクルーシブデザインを体験する
- 15:30 Step 4 : 商品、サービス案をひねりだす
(休憩)
- 16:20 Step 5 : 提案する
- 16:40 総括、終了

医学モデルを理解しながらも、社会モデルのアプローチで解決を考えていきます

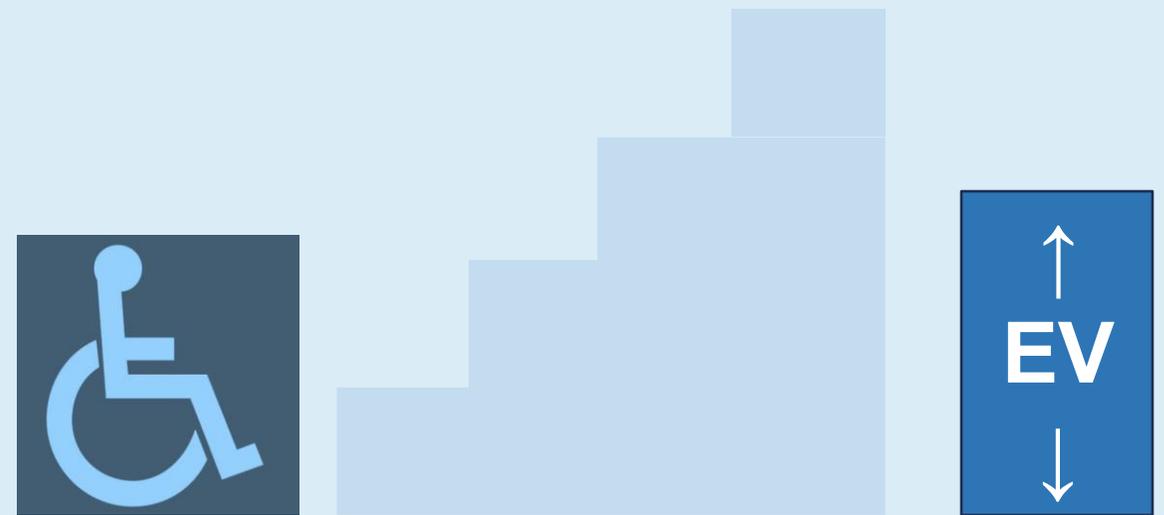
障がいの“医学”モデル



<障がいや困難の課題>

個人の心身機能

障がいの“社会”モデル



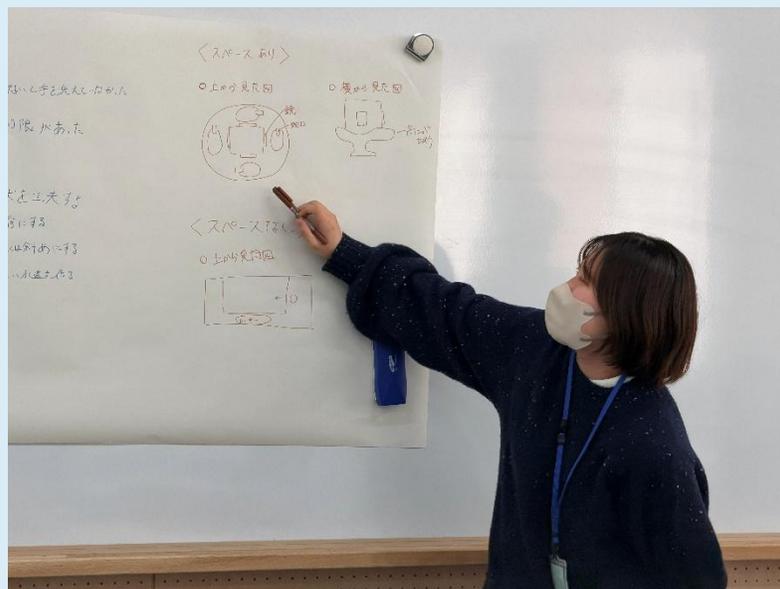
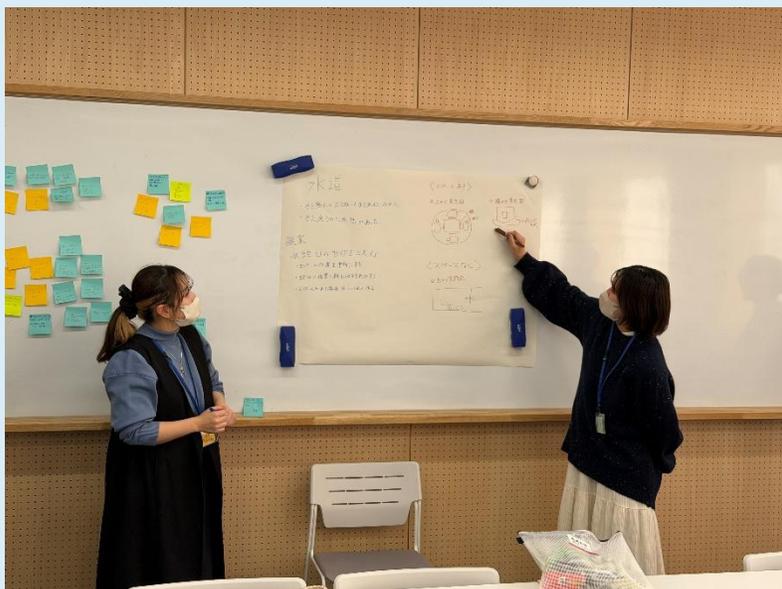
<障がいや困難の課題>

社会の作りや仕組みからくる
社会的障壁

✓ 本日のゴール

インクルーシブデザインを理解し、
社会のバリアを低減する、
夢のある商品やサービスを提案する。

検討・発表



高橋さん コメント

今日は本当にありがとうございました。私自身も皆さんのお話を聞き、とても参考になり、よい機会になりました。私は障害を持っていますが、こうして生活をし、仕事をしていることができるのは、周りの方々に支えられているからだとい頃から感じています。例えば職場の方が食事に誘ってくれるときも、「車椅子で入れるお店ならどこでもいいよ」と自然に声をかけてくれます。私のために特別に何かをしているというよりも、それが当たり前のことのように接してくれるので、とても働きやすく、居心地のよい職場になっています。今日皆さんのお話を聞く中で、「障害者のために特別なことを考える」というよりも、誰もが当たり前に生活できる社会を考えていくという考え方がとても嬉しく感じられました。

そうした感覚を持った皆さんが社会に出ていくことで、きっと社会は少しずつ良くなっていくのではないかと思います。すぐにすべてが変わるわけではないかもしれませんが、今日感じた思いや気づきをこれからも大切にしていただければ、地域や社会もより良い方向に変わっていくのではないかと感じています。本日は本当にありがとうございました。



高橋宣夫さん

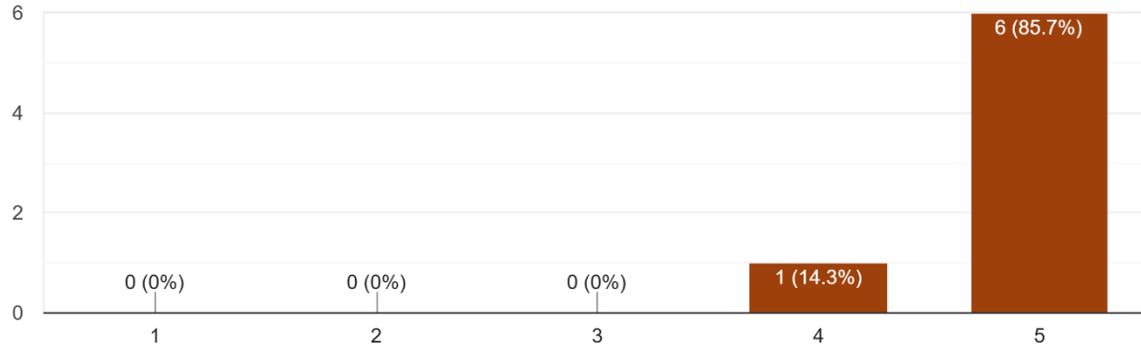
佐久広域連合
障害者相談支援センター



受講アンケート

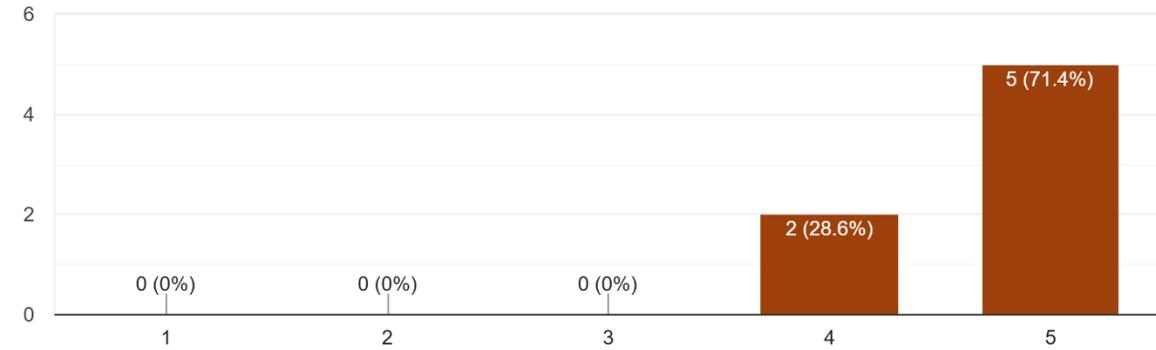
本日の講座の満足度を教えてください。

7件の回答



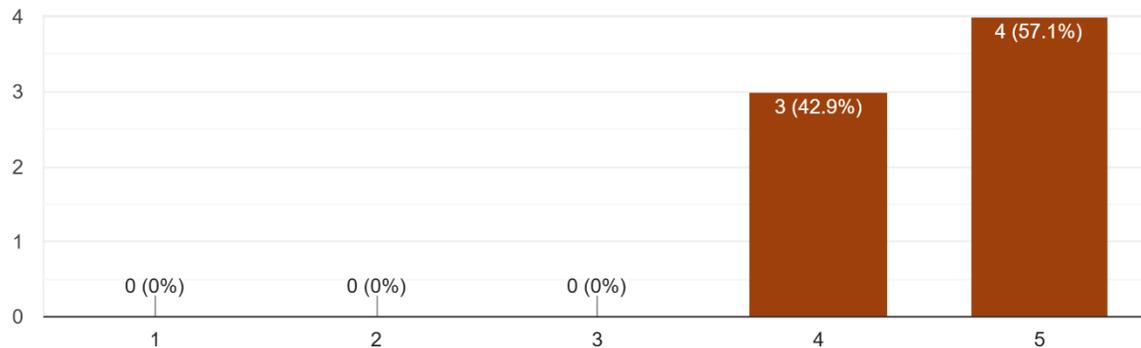
ワークショップの内容について インクルーシブデザインについて理解できましたか？

7件の回答



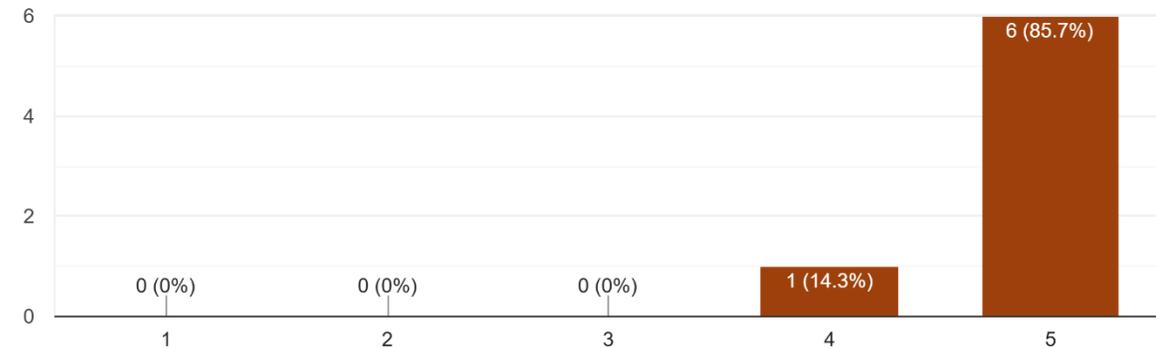
講座を受講して達成感がありましたか？

7件の回答



今回体験した事やスキル・視点は、今後のキャリアや学ぶに役立ちそうと感じましたか？

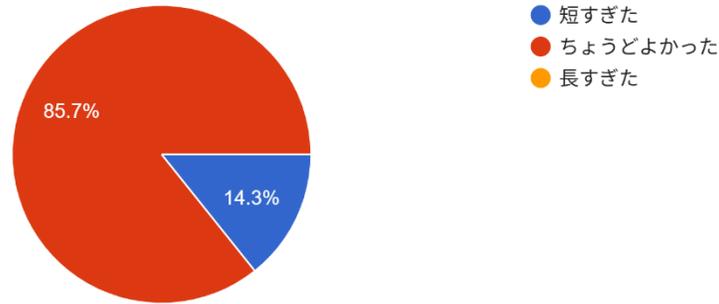
7件の回答



受講アンケート

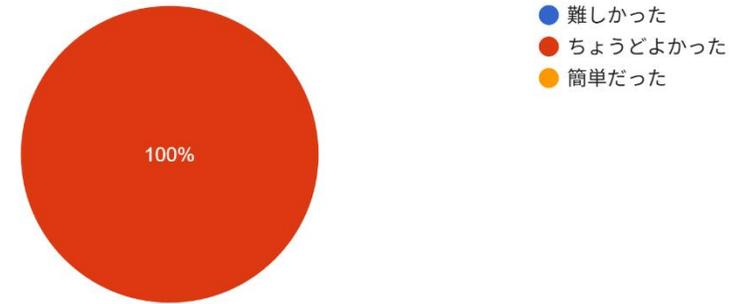
開催時間（13:00～17:00の4時間）の長さはどう感じましたか？

7件の回答



ワークショップの難易度はどうでしたか？

7件の回答



- 障がいを持つ方の「不便だ」というマイナスな意見を、その方だけを対象に改善策を考えるのではなく、不便だと感じない人までを巻き込んで、便利、使いやすいと感じるデザインを考えれば、全員が生活しやすい、便利な世の中になると感じた。
- 佐久大学がどのような学びを基調としていることが節々で感じ取れて興味深かった。近くにある大学であっても、受験を終えてしまうと、調べる機会が全くないので、こんな大学があるんだという気づきが得られたのが良かった。アイデアは1人で机に向かっているだけでは生まれてこないことを実感した。高橋さんの言動を集中して見る、意見を持ちあって話すといった自分以外からの情報がすごく刺激になり、様々なアイデアが芽づる式に出てきて大変楽しかった。今日は本当にありがとうございました。

受講アンケート

- 普段体験しないことや考えないことをワークショップを通して学修、考察することができ、とても良い機会となりました。また、ワークショップを通してコミュニケーション能力であったり、プレゼンテーション能力を磨くことができ貴重な機会となりました。
- 福祉とデザインについて、興味のある人たちと長い時間、議論できたことがとても面白く、貴重な時間を過ごすことができました。またそのような機会がありましたら、ぜひ参加したいです。よろしく願いいたします。
- 普段健常の身体を持つ私たちが普段何気なく乗り越えられていることが、少し身体の構造が違うだけで不便さが変わってくることを体験して、だからこそ100人中10人の障害の方の意見が有益な情報となって社会の便利さに繋がっているのだと実感しました。そして、ただ当事者の感想や私たちの感じたことだけでデザインを作るのではなく、自分の感じた感想と当事者の意見を照らし合わせることでよりよいデザインに繋がるのだと実感しました。
- 上記の回答の補足として、考える時間は、もっと欲しい。もっとアイデアを練られるようにしたいと思いました考え方や、初めての人とのコミュニケーション、インクルーシブについて、なかなか1回では分かりきらない部分も多いと思うので、繰り返し学んでいきたいですありがとうございました
- インクルーシブデザインを学びながら新しいデザインを作ることの楽しさを学べるとてもいいワークショップだと思いました。今回は少人数でしたが、もっと多くの人と意見を交わせたならもっと色々なことを学べると思ったので、学生だけでなく地域の人を交えたり、学年を超えた関わりができたらいいなと思いました。2回目もぜひ開催をお待ちしています。