

オンラインファシリテーション実践共有

オンラインファシリテーション共有サロン
Online Synaptic technology 小瀬

オンラインでの「双方向型」イベントの変遷

ステージ	開催時期	実施コンテンツ・プログラム
導入	3月中旬 ～4月中旬	「オンラインで人狼ゲーム」 「はじめてのZOOM」
イベント拡大	4月中旬 ～5月中旬	対話型イベント 「私たちはオンラインとどう関わっていくのか？」 「わかりあえないことからはじめよう」 NPO外でのイベントサポート
新技術研究	5月下旬 ～現在	「私たちはオンラインとどう関わっていくのか」Ver.2 「オンライン会議のトラブルを切り抜ける」 イベントストリーミング配信

17回のワークショップ／イベント開催でのべ700人以上が参加

導入期のコンテンツ・プログラム

コンテンツ	内容	メリット・デメリット
「オンラインで人狼ゲーム」	ZOOMで人狼ゲームをすることで楽しみながらZOOMを学ぶ	ゲームを通して、ZOOMの使い方を学べるので敷居が低い ゲームに参加できる人数に制限があり、定員に限られる その後ゲームを重視するのではなく、振り返りを重視した
「はじめてのZOOM」 (最大参加者数65人)	ZOOMの基本操作を学んで、オンラインでのイベントなどに参加できるようになる	なるべく多くの人にZOOMを使ってもらう様、情報をまとめた ゴールとしては「イベント等に参加できる」としたため、一部の人には物足りない

拡大期のコンテンツ・プログラム

コンテンツ	内容	メリット・デメリット
「私たちはオンラインとどう関わっていくのか？」	ゲストに話題提供をお願いし全参加者(最大200人)が、小グループで対話できるイベント	最大200人までが参加できるイベントとして設計した Zoomのブレイクアウトルーム数が最大で50部屋のため、1部屋4人とすると200人までしか参加できない
「わかりあえないことから始めよう」	平田オリザさんにファシリテータをお願いし、カードを使ったワークとフィッシュボウルを実施	Zoomの使い方に慣れていない参加者も多く、カードワークはかなり難しかった 話をする人のみがビデオをオンにする対話スタイルを提案

新技術研究期のコンテンツ・プログラム

コンテンツ	内容	メリット・デメリット
「私たちはオンラインとどう関わっていくのか？」 Ver.2	当日提示するスライドを事前配布し、質問受付フォームで質問を受け付ける 当日は、質問フォームやその場での質問に答えつつ対話型のワークショップを進める	参加者がどのような点に興味があるかが事前に解り、話の焦点を絞りやすい 事前に資料に目を通すのが面倒 事前に当日のスライドが完成している必要がある
「オンライン会議のトラブルを切り抜ける」	参加者を4つのグループに分割し、オンライン会議で想定されそうな4つのトラブルを設定し、その中で模擬会議を行ってもらう	全ての模擬会議をみることができるので、どのようなトラブルの時にどう対処するか、参加者の心境等を知ることができる 一方で、模擬会議の時間は短めになる

新しいオンラインでの対話方法の開発

ブレイクアウトルームを使って対話をする方法

- 200人参加時、最大で50部屋のブレイクアウトルームしか作れない
- 参加人数が増えると、作成できる部屋の数はさらに少なくなる



ブレイクアウトルーム+「フィッシュボウル」を組み合わせ対話をする方法

- 「対話に加わりたい人」が明示的にビデオをオンにして対話に加わる
- 1グループのサイズ(人数)が増えても対応ができる
- オンライン独自の「耳だけ参加」という参加者にも対応できる

対話に加わらない参加者への対応

(オンラインで)対話することの不安

そもそも、(日本人の)気質にあっていない？ →今後も検討

ストリーミング(リアルタイム配信)のメリット

Zoomを利用した場合、FacebookやYoutubeにストリーミング(リアルタイム配信)を行うことが可能

Zoomミーティングの参加に不慣れな参加者でも動画閲覧だけなら参加の敷居が低い



(オンラインのワークショップから始まった?) 耳だけ参加という文化

→周囲の環境などの問題から聞くことしかできない

→システムに慣れていないので話したくない



Zoomのウェビナーサービスもあることから、視聴のみ、あるいはパネルディスカッションを放映する手段としてWeb会議システム

オンラインでのイベント・ワークショップの設計と実施

1. 事前準備・設計・スタッフの意思疎通の重要性

オフラインのイベントやワークショップと違い、「ちょっと困ったから」と、

相談するのもチャットぐらいしかできない。

事前の準備や意思疎通で入念に準備しておく

2. 体験している場数、経験値が重要

トラブルを体験し、それを解決してきた数だけ、その後のイベントやワークショップで生かすことができる。

多種多様なデバイス(パソコン、iPad、スマートフォン)への対応

3. Web会議システムの良さにも注目する

移動時間がない、自宅からでも参加できる簡便さ。

会場の物理的な準備は不要(机や椅子を並べるなど)

大人数の参加者が参加できる(特にコロナ禍においてはは..)

ZOOMを使用する理由

1.小グループでの話し合いがやりやすい

Web会議システムは、複数の人が同時に話にくい
対面(オフライン)の、会場での「ちょっと隣の人とバズ」も難しい

2.音・声の品質が高い

最近のアップデートにより、特に気を使わなくても音声の品質が上がってきた

3.参加者の参加しやすさ

とりあえずアプリをダウンロードしてもらえば参加してもらえる

これからのオンラインワークショップ・イベントはどうなっていくのか？

あくまでも個人的予想です...

1.ストリーミングは一定数続く

コロナ禍収束までは、一定数ストリーミングによるイベント開催が続く
とはいえ、次から次へとコンテンツが出てくるのか？

2.ワークショップ・双方向型のイベントの増加

1において新たなコンテンツが出にくい(厳密には、ストリーミングによってオンデマンド型になると同じ様な内容の講演会は「わざわざ参加しなくても..」となるかもしれない
講演者、講師の話以外が聴ける体験型のワークショップやイベントにシフトするかも)

3.オンラインにおける話し合いスキル

物理的なオフィスを閉鎖し、原則オンラインのみでの勤務という会社も増えつつある
オンラインでのコミュニケーション、仕事を進めていくスキルは今後も必要