

# オンラインレビューに適した ファシリテーションスキルの提案



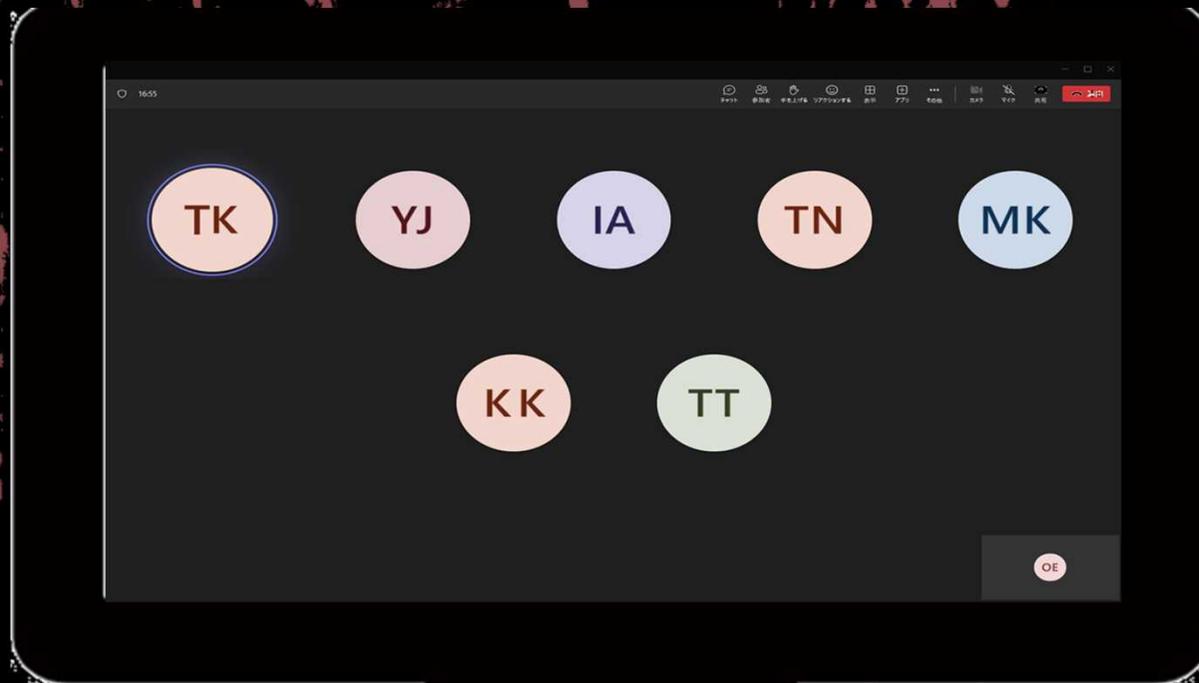
## 研究コース2 「ソフトウェアレビュー」 ふぁしりたいガーTeam

小笠原 栄二(東芝電波テクノロジー(株))  
川野 桂一郎((株)日立ソリューションズ・クリエイト)  
木幡 健児((株)イシダ)  
坂下 学(エプソンアヴァシス(株))  
佐々木 更菜(ブラザー工業(株))

主 査 : 中谷 一樹(TIS(株))  
副 主 査 : 上田 裕之((株)DTSインサイト)  
アドバイザー : 安達 賢二((株)HBA)

# Question!

オンラインレビューで  
何か困ってることありますか？



オンラインでの  
**沈黙**は超怖い！

発言するには

**勇気**がいる！



質問責めにあうと

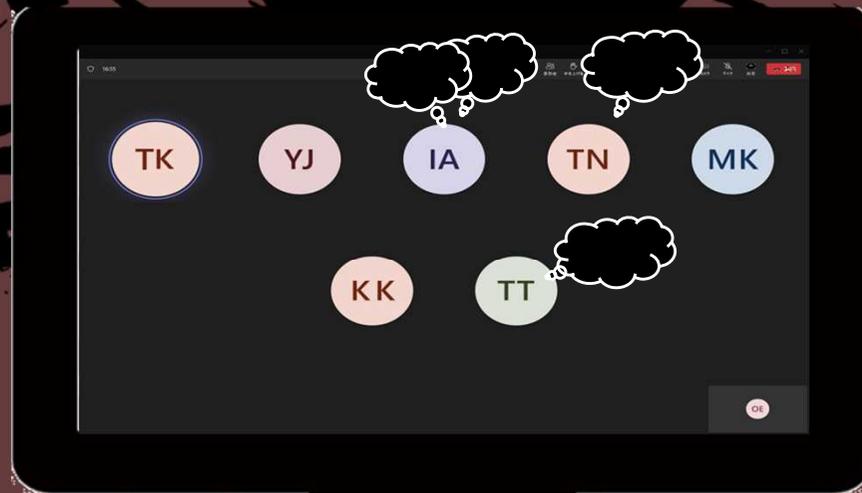
**心**が折れる！



個々の考えや思いが、みんなに

**共有**され難い！

何を  
したいの？



じっくり  
考えよう！

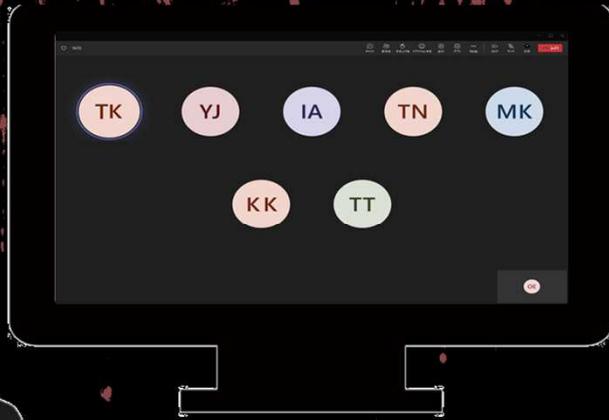
早く  
進めたら？

それいいね！

なんだそれ？

発言するには

**勇気がいる！**



オンラインでの  
**沈黙**は超怖い！

質問責めにあうと

**心が折れる！**



個々の考えや思いが、みんなに

**共有**され難い！

何を  
したいの？

じっくり  
考えよう！

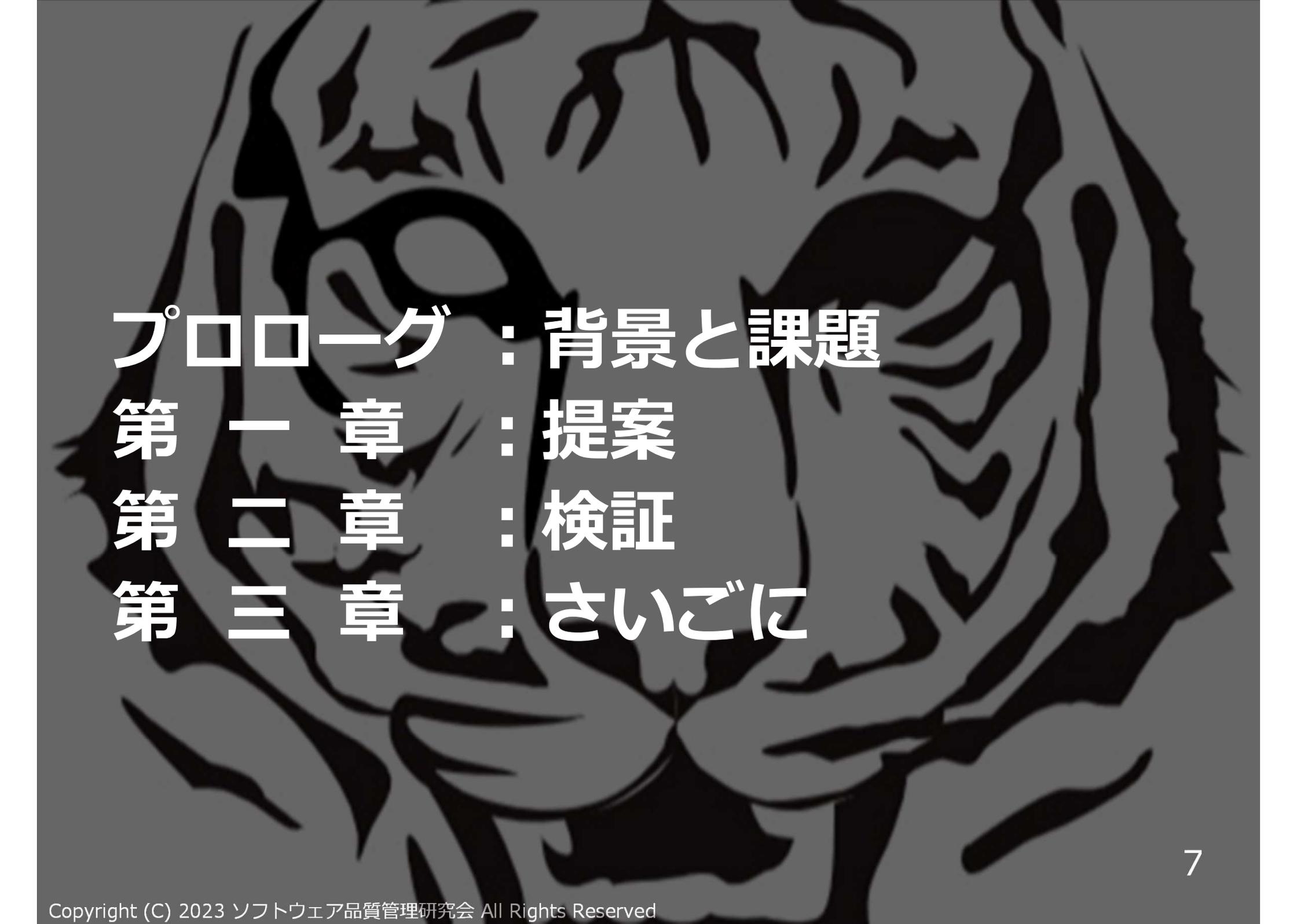


早く  
進めたら？

それイイね！

なんだそれ？





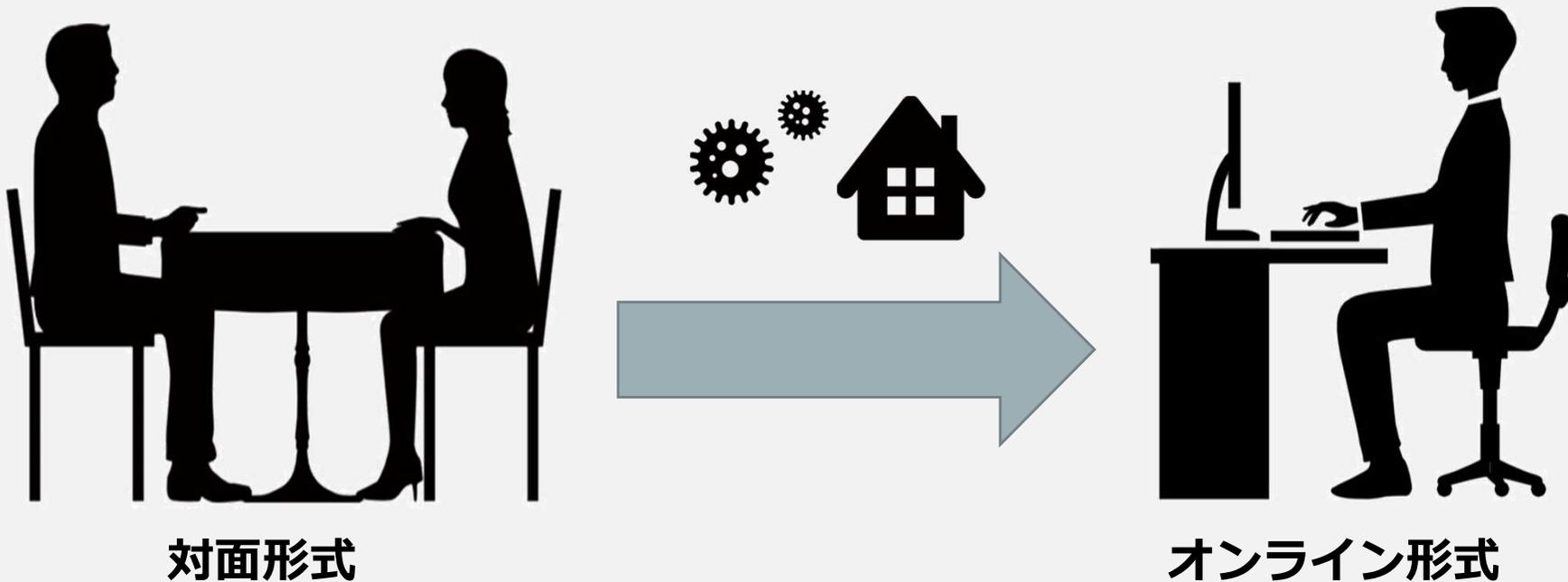
プロローグ : 背景と課題  
第一章 : 提案  
第二章 : 検証  
第三章 : さいごに



~プロローグ~  
背景と課題

# 背景

## オンラインレビューの増加

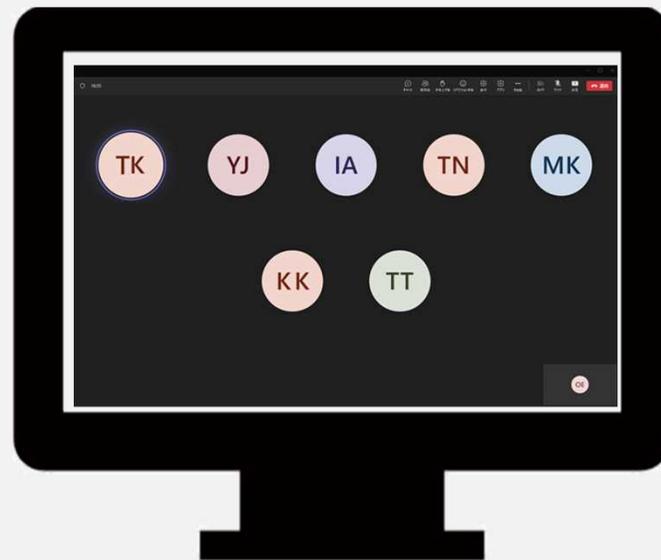


ウェブ会議システム利用率は約8割

※出典元 <https://saleszine.jp/news/detail/1663>

# 背景

## オンラインレビュー カメラオフで開催



研究員の会社ではカメラオフが多数

# カメラオフだと…（例えば）

皆の反応がうすいな

発言できるタイミング  
はいつかな？

資料作成者



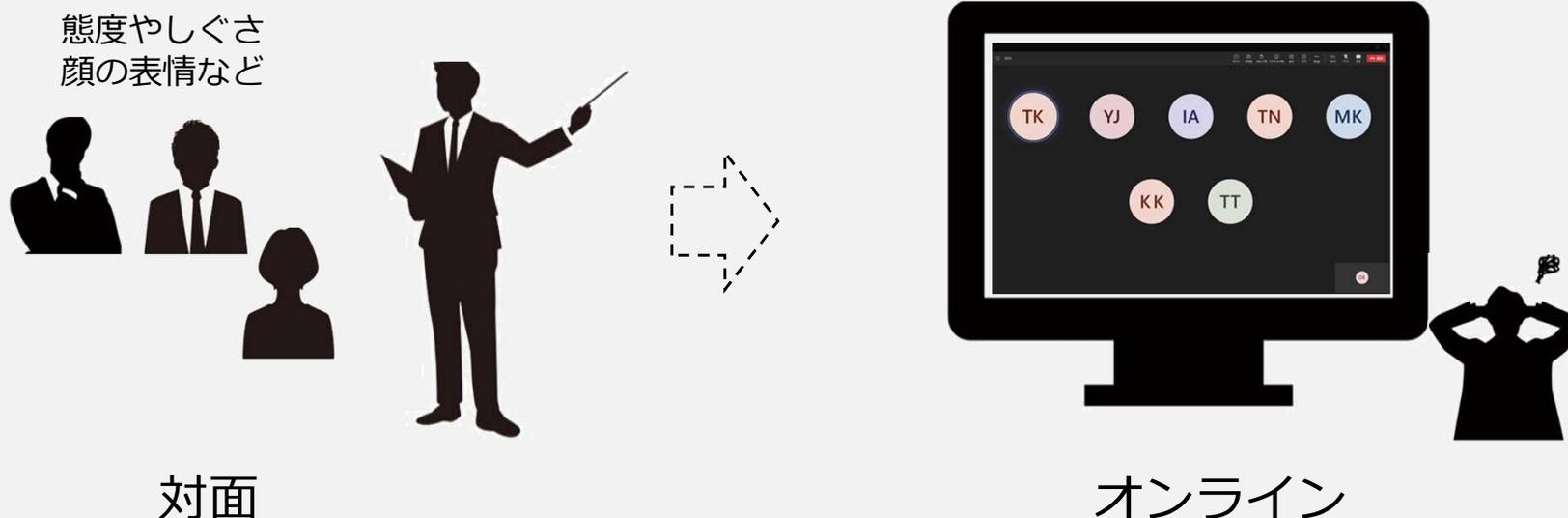
レビュアー



場面	現象	参加者の心情	発生頻度	モチベーション
作成者が説明を終えた	誰も発言しない /反応がない	作成者が不安になる	増加 	低下 
レビュアーが指摘を伝えたい	他の人の話が止まらない	発言するタイミングがわからない	増加 	低下 

# オンラインレビュー + カメラオフ になったことによる問題

## 従来のようなコミュニケーション が取れなくなっている





# 会議を円滑進める方法

## ファシリテーション

- ・ファシリテータという役割がいる
- ・ファシリテーションスキルを使い、
  - ✓ 会議を円滑に進行する
  - ✓ 話が脱線すれば、軌道修正する
  - ✓ 発言を促して議論を活性化するなど

# オンラインレビューに適した ファシリテーションは存在する？



**No** (見当たらなかった)

それなら私達が提案しよう





~第一章~  
提案

# オンラインレビューに適した ファシリテーションスキルの提案

## FTSメソッド

(Facilitation Tiger Skilling Method)



カメラオフの状態を実施するオンラインレビューの問題を解決するために

### Point 1

レビューの中で起こる「**良くない事象**」と「**ファシリテーションスキル**」を紐づけて整理

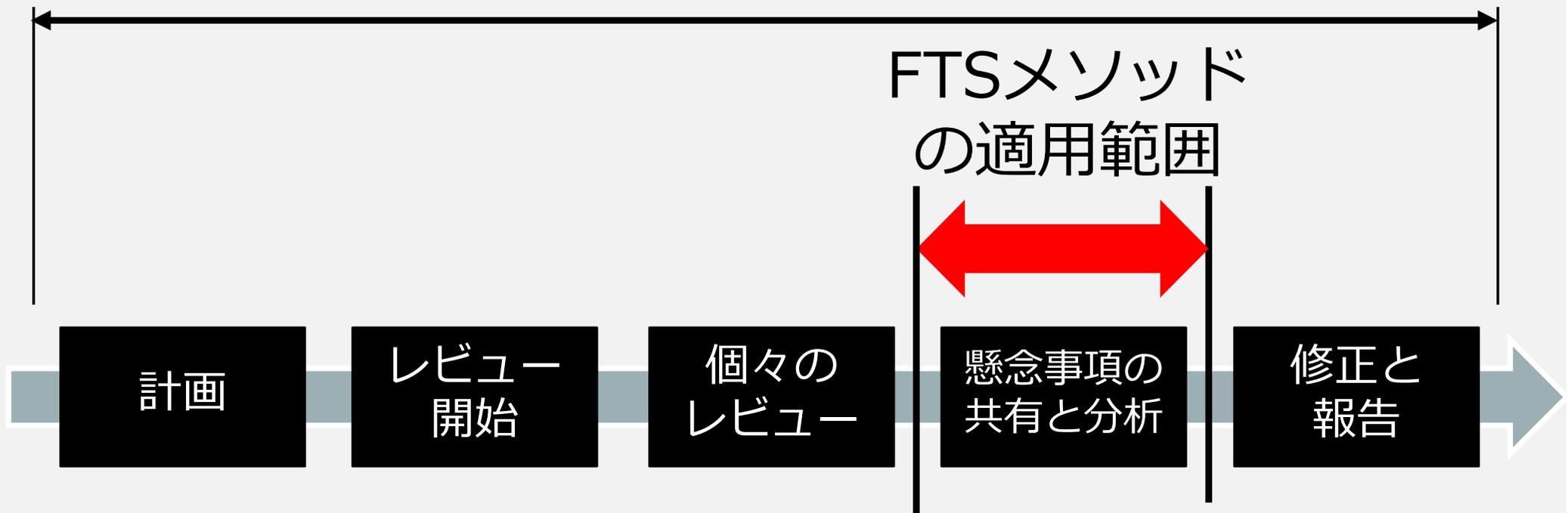
### Point 2

レビュー参加者（特に作成者）のモチベーションを低下させることなく、  
「**レビュー重視項目**（レビューをどのような場にしたいか、何を実現したいか）」の達成度を高める

# FTSメソッドの適用範囲

「懸念事項の共有と分析」が適用対象プロセス

レビュープロセス



出展元：レビュープロセスは、JSTQBの「Foundation Level シラバス」より

# FTSメソッドが利用するツール

## Map1 : レビュー重視項目

レビュー中に重視すること	
① 作成者が安心できる雰囲気	⑨ 欠陥数を多く見つける
② レビューアが安心できる雰囲気	⑩ 目標時間内に終わる
③ 作成者がモチベーションを保てる	⑪ 効率的（重要度に応じた時間配分）で進める
④ レビューアがモチベーションを保てる	⑫ プロジェクトの状況を伝える
⑤ 作成者が自分の意図が伝えられる	⑬ 設計書の中身の理解
⑥ レビューアが自分の意見が伝えられる	⑭ 作成者とレビューアの合意形成
⑦ いろいろな種類の欠陥(*1)を見つける	⑮ レビューアの知見（ノウハウ）伝承（OJT）
⑧ 重大な欠陥を見つける	⑯ レビューアのレビュースキル向上

Point 2

レビューで重視すること

## Map2 : 「レビュー重視項目」と阻害する現象

現象	①	②	③	④	⑤
(意見や質問を求めた時) 誰も発言しない/反応がない	○	○	○	○	○
(質問に対する回答をした時) 誰も発言しない/反応がない	○	○	○	○	○
否定的な意見を言う	○	○	○	○	○

レビューで重視することに対して、それを阻害する現象

## Map3 : FTSマップ<sup>o</sup>（現象に対応するスキルおよび具体的なTips）

現象	オンライン形式での参加者 のバトス(心情)	FTS_NO	ファシリテータースキル ング(FTS)	具体例 (Tips)
(意見や質問を求めた時) 誰も発言しない/反応がない	問題の有無が分からず、 作成者が不安になる	1	適宜、発言（質問）する 時間を設けて、発言し ていない人に意見が無い か聞く	① 「○○さん、意見や感想はありますか」

Point 1

阻害する現象に対処するための  
ファシリテータースキル

# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認 Map2、Map3

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3

# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認 Map2、Map3

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3

# レビュー開始時

## STEP1：ファシリテータを決める



参加者から  
ファシリテータ  
を決める

# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認 Map2、Map3

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3

# レビュー開始時

## STEP2：レビュー重視項目の合意(1/3)

レビューで重視すること3つを選択し、参加者で**合意形成**する



レビュー中に重視すること	
① 作成者が安心できる雰囲気	⑨ 欠陥数を多く見つける
② レビューアが安心できる雰囲気	⑩ 目標時間内に終わる
③ 作成者がモチベーションを保てる	⑪ 効率的（重要度に適した時間配分）で進める
④ レビューアがモチベーションを保てる	⑫ プロジェクトの状況を伝える
⑤ 作成者が自分の意図が伝えられる	⑬ 設計書の中身の理解
⑥ レビューアが自分の意見が伝えられる	⑭ 作成者とレビューアの合意形成
⑦ いろいろな種類の欠陥(*1)を見つかる	⑮ レビューアの知見（ノウハウ）伝承（OJT）
⑧ 重大な欠陥を見つかる	⑯ レビューアのレビュースキル向上

Map1

「レビュー重視項目」を合意することは、  
**「レビューのありたい姿」**を共有することである。

# レビュー開始時

## STEP2：レビュー重視項目の合意(2/3)

レビューで重視したいことは  
参加者ごとに異なる可能性がある

重大な欠陥を  
見つけたい！



作業状況を  
把握したい！



良い雰囲気  
で終わりたい！



意識して認識を合わせることが重要

# レビュー開始時

## STEP2：レビュー重視項目の合意(3/3)

レビュー重視項目の①③が  
選ばれなかった場合でも、

① 作成者が安心できる雰囲気

③ 作成者がモチベーションを保てる

**作成者のモチベーション**  
の考慮は必ず意識する



# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認 Map2、Map3

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3

# レビュー開始時

## STEP3 : FTSマップ確認

### 選択した重視項目3つから阻害要因を把握

STEP 3 - 1 : 阻害する現象の確認

STEP 3 - 2 : 現象に対するFTSの把握

レビュー中に重視すること	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	作	レ	作	レ	作	レ	い
現象							
(意見や質問を求めた時) 誰も発言しない/反応がない	○	-	○	-	-	-	○
(質問に対する回答をした時) 誰も発言しない/反応がない	-	○	○	○	-	-	-
否定的な意見を言う	○	○	○	-	○	○	-
余計な一言を言う	○	○	○	-	-	-	-
話が止まらない	○	-	○	-	○	○	○
いろいろな意見がまともでない	○	-	○	-	-	-	-
想定外の質問・指摘が出る	○	-	○	-	-	-	-
発言タイミングを失って、発言できない人がいる (発言数, 参加者のリアクションなどからファシリテータが感じ取れたら)	-	-	-	-	-	-	○
発言を好意的に受け止めてくれない雰囲気なので、発言できない人がいる (発言数, 参加者のリアクションなどからファシリテータが感じ取れたら)	-	-	-	-	-	-	○
参加者の参加意識が薄れている (発言数, 参加者のリアクションなどからファシリテータが感じ取れたら)	-	-	-	-	-	-	-

**STEP3-1**

現象	FTS_NO	ファシリテータリング(FTS)	具体例 (Tips)
(質問に対する回答をした時) 誰も発言しない/反応がない	9	参 ※ す か	「か」
	10	(オ する	「反応を示してください。」
否定的な意見を言う	11	(ファシリテータが受け止めて) 否定的な言葉を柔らかい言葉に言い換える ※否定された側に寄り添う	① 「言い換えると、XXXということではいいですか」 ② 「代替案も言ってもらえると助かります」
	12	(ファシリテータが受け止めて) 代替案や考えていることを引き出す。意見を深掘りする。	① 「意見は分かりました。XXについて、どのようにしたら良いか考えを聞かせて下さい」 ② 「XXについて、もう少し補足してもらえませんか」
	13	(ファシリテータが受け止めて) 感情を認めて、発言者の振り返りを促す	① 「XXさんは、内容に不満があるよう感じます。如何でしょうか」 ② 「XXさんから可立ちを感じました。そんな感情をお持ちですか」
	14	(ファシリテータが受け止めて) 内容が良い場合は、良いポイントを伝えた上で、言い換える ※否定された側に寄り添う	① 「この指摘は良いですね。さらに、XXXということも聞きたいということではいいですか」

**STEP3-2**

# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認

STEP 3 – 1 : Map2の確認

STEP 3 – 2 : Map3の確認

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3の使用

# レビュー開始時

## STEP3-1 Map2の確認(1/2)

現象	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
レビュー中に重視すること	作成者が安心できる雰囲気	レビューアが安心できる雰囲気	作成者がモチベーションを保てる	レビューアがモチベーションを保てる	作成者が自分の意図が伝えられる	レビューアが自分の意見が伝えられる	いろいろな種類の欠陥（*1）を見つける
①重視項目を確認							
（意見や質問を求めた時） 誰も発言しない／反応がない	○	-	○	-	-	-	○
（質問に対する回答をした時） 誰も発言しない／反応がない	-	○	○	○	-	-	-
否定的な意見を言う	○	○	○	-	○	○	-
余計な一言を言う	○	○	○	-	-	-	-
話が止まらない	○	-	○	-	○	○	○
いろいろな意見がまとまらない	○	-	○	-	-	-	-
想定外の質問・指摘が出ている	○	-	○	-	-	-	-
発言タイミングを失って、発言できない （発言数、参加者のリアクション）	-	-	-	-	-	-	○
発言を好意的に受け止めてくれない （発言数、参加者のリアクション）	-	-	-	-	-	-	○
参加者の参加意識が薄れている （発言数、参加者のリアクション）	-	-	-	-	-	-	-
②阻害する現象を把握							

# レビュー開始時

## STEP3-1 Map2の確認(2/2)

レビュー中に重視すること

しつこいですが、  
作成者のモチベーション  
の考慮を忘れずに

現象

(意見や質問を求めた時)  
誰も発言しない／反応がない  
(質問に対する回答をした時)  
誰も発言しない／反応がない  
否定的な意見を言う  
余計な一言を言う  
話が止まらない  
いろいろな意見がまとまらない  
想定外の質問・指摘が出ている

①	③
作成者が安心できる雰囲気	作成者を保てるモチベーション
○	○
—	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○



# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認

STEP 3 – 1 : Map2の確認

STEP 3 – 2 : Map3の確認

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3の使用

# レビュー開始時

## STEP3-2 Map3の確認

現象	FTS_NO	ファシリテータースキリング(FTS)
(質問に対する回答をした時) 誰も発言しない/反応がない	9	参加者に意見を求める ※立場が上の人や有識者に頼ると発言しやすくなる
	10	(オンライン会議ツールの)リアクション機能を使う
否定的な意見を言う	11	(ファシリテータが受け止めて) 否定的な言葉を柔らかい言葉に言い換える
	12	(ファシリテータが受け止めて) 代替案や考えていることを引き出す。意見を深掘りする。
	13	(ファシリテータが受け止めて) 感情を認めて、発言者の振り返りを促す
	14	(ファシリテータが受け止めて) 内容が良い場合は、良いポイントを伝えた上で、言い換える

② FTSを  
把握

① 現象を  
把握

# F T Sメソッド

レビュー開始時

STEP 1 : ファシリテータを決める

STEP 2 : レビュー重視項目の合意 Map1

STEP 3 : F T S マップ確認

STEP 3 – 1 : Map2の確認

STEP 3 – 2 : Map3の確認

レビュー中

STEP 4 : F T S 発動 Map3の使用

# レビュー中

## STEP4 : FTS発動(1/2)

Map3

現象	FTS_NO	ファシリテータスキリング(FTS)	具体例 (Tips)
<b>①現象を確認</b>  否定的な意見を言う	9	② FTSを選択 傾くと	① 「〇〇〇さん、
	10	リアク	① 「問題無ければ、
	11	シヨンマークを活用する	① 「言い換えると、XXXということではいいですか」 ② 「代替案も言ってもらえると助かります」
	12	(ファシリテータが受け止めて) 代替案や考えていることを引き出す。意見を深掘りする。	① 「意見は分かりました。XXについて、どのようにしたら良いか考えを聞かせて下さい」 ② 「XXについて、もう少し補足してもらえませんか」
	13	(ファシリテータが受け止めて) 感情を認めて、発言者の振り返りを促す	① 「XXさんは、内容に不満があるよう感じます。如何でしょうか」 ② 「XXさんから苛立ちを感じました。そんな感情をお持ちですか」
14	(ファシリテータが受け止めて) 内容が良い場合は、良いポイントを伝えた上で、言い換える	① 「この指摘は良いですね。さらに、XXXということを知りたいということではいいですか」	

# レビュー中

## STEP4 : FTS発動(2/2)

### FTS発動の例



レビューア

XXXが間違っている  
なぜ、自分で気づけ  
ないんだ！

否定的な意見を言う

① **現象**を  
確認



資料作成者

よく気づいてくれました。  
自分では気づかないんです  
よねー。ところでどう修正  
すれば良くなると思われて  
ますか？

高圧的な言葉を  
柔らかい表現に言い換える

② **FTS**を  
選択

③ **FTS**を  
発動



ファシリテータ

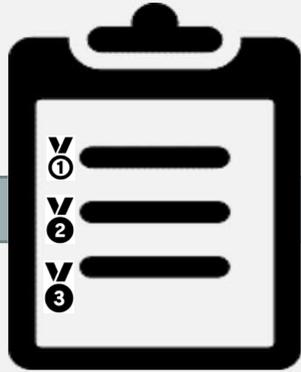


~第二章~  
検証

3社5チームで、FTSメソッドを適用

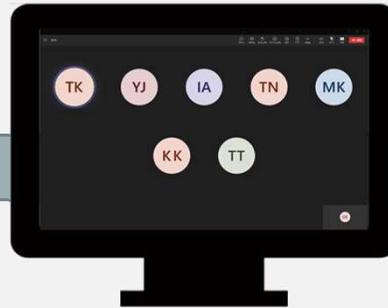
# 効果測定 手順

## ① 重視項目決定



「レビュー重視項目」  
3つをレビュー参加者  
全員で決定

## ② レビュー実施



オンライン  
カメラOFF

実際の設計書に対するレビュー  
前半：「ファシリテータなし」  
後半：「ファシリテータあり  
(FTS発動)」  
※ファシリテータは研究員が担当

## ③ 満足度確認

チーム	レビュー重視項目	満足したFTS_NO	1回目：満足度 (FTSが分岐後)	2回目：満足度 (FTSが分岐後)	3回目：2回目の差
チームA	「作成者が安心できる雰囲気」	7,9,10	1.0	3.0	+2.0
	「重要大な設計書」	14,22	4.0	4.0	0.0
	「設計書の中身の理解」	22	2.0	3.0	+1.0
チームB	「作成者が安心できる雰囲気」	24	3.0	4.0	+1.0
	「重要大な設計書」	7,9,10	2.3	3.6	+1.3
	「設計書の中身の理解」	22	2.6	2.7	+0.1
チームC	「作成者が安心できる雰囲気」	7	1.0	4.0	+3.0
	「重要大な設計書」	8,20	3.0	4.0	+1.0
	「設計書の中身の理解」	13	3.0	3.0	0.0
チームD	「作成者が安心できる雰囲気」	24	3.0	3.7	+0.7
	「重要大な設計書」	13	4.0	4.0	0.0
	「設計書の中身の理解」	22	3.0	4.0	+1.0
チームE	「作成者が安心できる雰囲気」	24	4.0	4.0	0.0
	「重要大な設計書」	6,14	2.2	3.6	+1.4
	「設計書の中身の理解」	14	3.0	3.4	+0.4

レビュー終了後に  
「レビュー重視項目」3つに  
対する満足度アンケート。  
前半と後半の満足度を比較

レビュー中に重視すること	
① 作成者が安心できる雰囲気	⑤ 段階数を多く見つける
② レビューが安心できる雰囲気	⑥ 目標時間内終わる
③ 作成者がモチベーションを保てる	⑦ 効率的（重要度に適した時間配分）で進める
④ レビューがモチベーションを保てる	⑧ プロジェクトの状況を伝える
⑤ 作成者が自分の原因が伝えられる	⑨ 設計書の中身の理解
⑥ レビューが自分の意見が伝えられる	⑩ 作成者とレビューアの合意形成
⑦ いろいろな種類の欠陥(*1)を見つける	⑪ レビューアの知見（ノウハウ）伝承（OJT）
⑧ 重大な欠陥を見つける	⑫ レビューアのレビュースキル向上



※レビュー参加者全員が  
満足度を4段階で評価  
4:満足  
3:まあ満足  
2:少し不満  
1:不満

# 検証結果①

## ファシリタイガースキリング (FTS)

FTS_NO	ファシリタイガースキリング(FTS)	A	B	C	D	E	計
1	適宜、発言（質問）する時間を設けて、発言していない人に意見が無いか聞く						
2	限定して意見を求める						
3	発言の幅を広げる						
4	立場を変えて考えて考えてもらう						
5	発言を促す意図を説明する						
6	過去に効果があったことを聞く					○	1
7	発言の順番を決めて意見を求める	○	○				2
8	（オンライン会議ツールの）リアクションマークを活用する			○			1
9	参加者に意見を求める ※立場が上の人や有識者に頼ると発言してもらいやすい	○	○				1
10	（オンライン会議ツールの）リアクションマークを活用する	○	○				1
11	（ファシリテータが受け止めて）否定的な言葉を柔らかい言葉に言い換える						
12	（ファシリテータが受け止めて）代替案や考えていることを引き出す。意見を深掘りする。						
13	（ファシリテータが受け止めて）感情を認めて、発言者の振り返りを促す			○	○		2
14	（ファシリテータが受け止めて）内容が良い場合は、良いポイントを伝えた上で、言い換える	○				○	2
15	（ファシリテータが受け止めて）余計な一言を程よくあしらう。 ※一言の部分の有耶無耶にする。						
16	（褒めた上で）ウィットにたしなめる ※笑いを取る感じで言うことが重要						
17	（発言に割って入って）要点を確認する						
18	（発言に割って入って）発言を軌道修正する					○	1
19	（発言に割って入って）発言の制限時間を言う						
20	マイクを強制OFFする。 ※最終手段			○			1
21	意見を整理する／相違点を明確にする						
22	レビューの目的やゴールを伝える	○	○		○		3
23	意図を確認する						
24	助けを求める	○		○	○		3
25	発言を繰り返し、発言者に考えさせる時間を与える						
26	意見を求める ※何を話しても良いというような、発言しやすい雰囲気で聞く。						
27	意見を言うきっかけを作る						
28	対象者に意見が無いか聞く。 ※発言しやすい雰囲気で聞く。						
29	レビューの目的やレビューアの役割を伝える						
30	緊張感を持たせる						
31	内容を理解しているか確認する						
32	（オンライン会議ツールの）リアクションマークを活用する						

FTS 32個のうち 11個を発動



# 検証結果②

## レビュー重視項目

チーム	レビュー重視項目	使用した FTS_NO	1回目：満足度 (FTS適用前)	2回目：満足度 (FTS適用後)	1回目と2回目の差 (項目別)	1回目と2回目の差 (全項目の平均)
A	①作成者が安心できる雰囲気	7,9,10	1.0	3.0	+2.0	+1.0
	⑧重大な欠陥を見つける	14,22	4.0	4.0	0.0	
	⑬設計書の中身の理解	22	2.0	3.0	+1.0	
	⑭作成者とレビューアの合意形成	24	3.0	4.0	+1.0	
B	①作成者が安心できる雰囲気	7,9,10	2.3	3.6	+1.3	+1.5
	⑧重大な欠陥を見つける	22	2.6	2.7	+0.1	
	⑩目標時間内に終わる	7	1.0	4.0	+3.0	
C	①作成者が安心できる雰囲気	8,20	3.0	4.0	+1.0	+0.6
	⑧重大な欠陥を見つける	13	3.0	3.0	0.0	
	⑭作成者とレビューアの合意形成	24	3.0	3.7	+0.7	
D	⑧重大な欠陥を見つける	13	4.0	4.0	0.0	+0.3
	⑬設計書の中身の理解	22	3.0	4.0	+1.0	
	⑭作成者とレビューアの合意形成	24	4.0	4.0	0.0	
E	⑦いろいろな種類の欠陥を見つける	6,14	2.2	3.6	+1.4	+0.5
	⑩目標時間内に終わる	14	3.0	3.4	+0.4	
	⑭作成者とレビューアの合意形成	18	3.0	2.8	-0.2	

3以上      3.5以上

レビュー重視項目の満足度平均は全チームで向上

# 検証結果②

## レビュー重視項目

チーム	レビュー重視項目	使用した FTS_NO	1回目：満足度 (FTS適用前)	2回目：満足度	15
A	①作成者が安心できる雰囲気	7	3.0	4.0	0.0
	⑧重大な欠陥を見つける	14	3.0	4.0	+1.0
	⑨	24	4.0	4.0	0.0
E	⑩いろいろな種類の欠陥を見つける	6,14	2.2	3.6	+1.4
	⑩目標時間内に終わる	14	3.0	3.4	+0.4
	⑭作成者とレビューアの合意形成	18	3.0	2.8	-0.2

3以上	3.5以上
-----	-------

FTSメソッドでレビュー参加者の満足度がUP!  
**レビューのありたい姿**に近づくための、  
 有効な手法となる手ごたえを感じた。

レビュー重視項目の満足度平均は全チームで向上

# 検証結果③

## 参加者のモチベーションの維持・向上

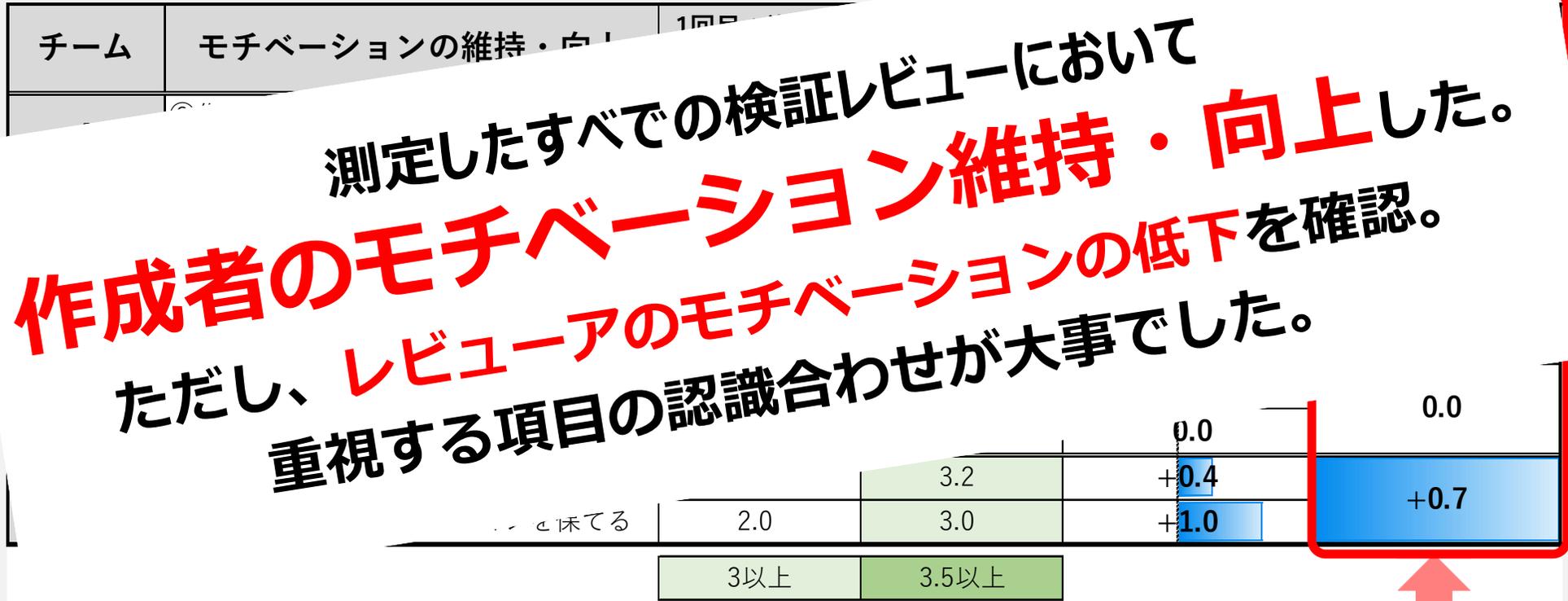
チーム	モチベーションの維持・向上	1回目：満足度 (FTS適用前)	2回目：満足度 (FTS適用後)	1回目と2回目の差 (項目別)	1回目と2回目の差 (全項目の平均)
A	③作成者がモチベーションを保てる	2.0	3.0	+1.0	+0.5
	④レビューアがモチベーションを保てる	3.0	3.0	0.0	
B	③作成者がモチベーションを保てる	2.1	3.7	+1.6	+0.1
	④レビューアがモチベーションを保てる	3.4	2.1	-1.3	
C	③作成者がモチベーションを保てる	2.0	2.0	0.0	0.0
	④レビューアがモチベーションを保てる	2.0	2.0	0.0	
D	③作成者がモチベーションを保てる	0.0	0.0	0.0	0.0
	④レビューアがモチベーションを保てる	0.0	0.0	0.0	
E	③作成者がモチベーションを保てる	2.8	3.2	+0.4	+0.7
	④レビューアがモチベーションを保てる	2.0	3.0	+1.0	

3以上      3.5以上

モチベーションに関する満足度平均は全チームで維持・向上

# 検証結果③

## 参加者のモチベーションの維持・向上



モチベーションに関する満足度平均は全チームで維持・向上



~第三章~  
さいごに

# オンラインレビューに適した ファシリテーションスキルの提案

## FTSメソッド

(Facilitation Tiger Skilling Method)



カメラオフの状態を実施するオンラインレビューの問題を解決するために

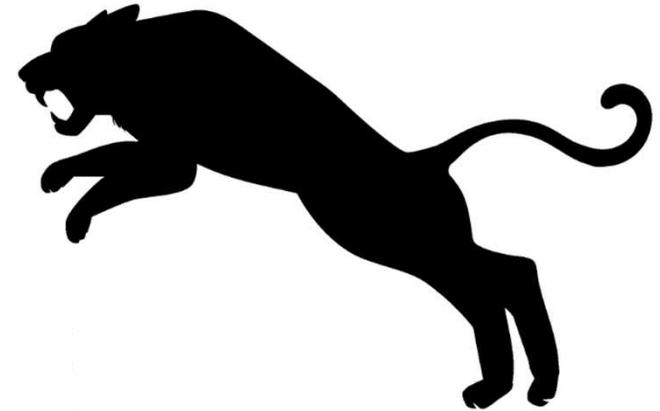
### Point 1

レビューの中で起こる「**良くない事象**」と「**ファシリテーションスキル**」を紐づけて整理

### Point 2

レビュー参加者（特に作成者）のモチベーションを低下させることなく、  
「**レビュー重視項目**（レビューをどのような場にしたいか、何を実現したいか）」の達成度を高める

いっしょに清聴ありがとうございました。



研究コース2「ソフトウェアレビュー」  
ファシリテーションを研究したいメンバーが一致団結した  
ふあしりたいガーTeam

*By Ogasawara, Kawano, Kohata, Sakashita, Sasaki*

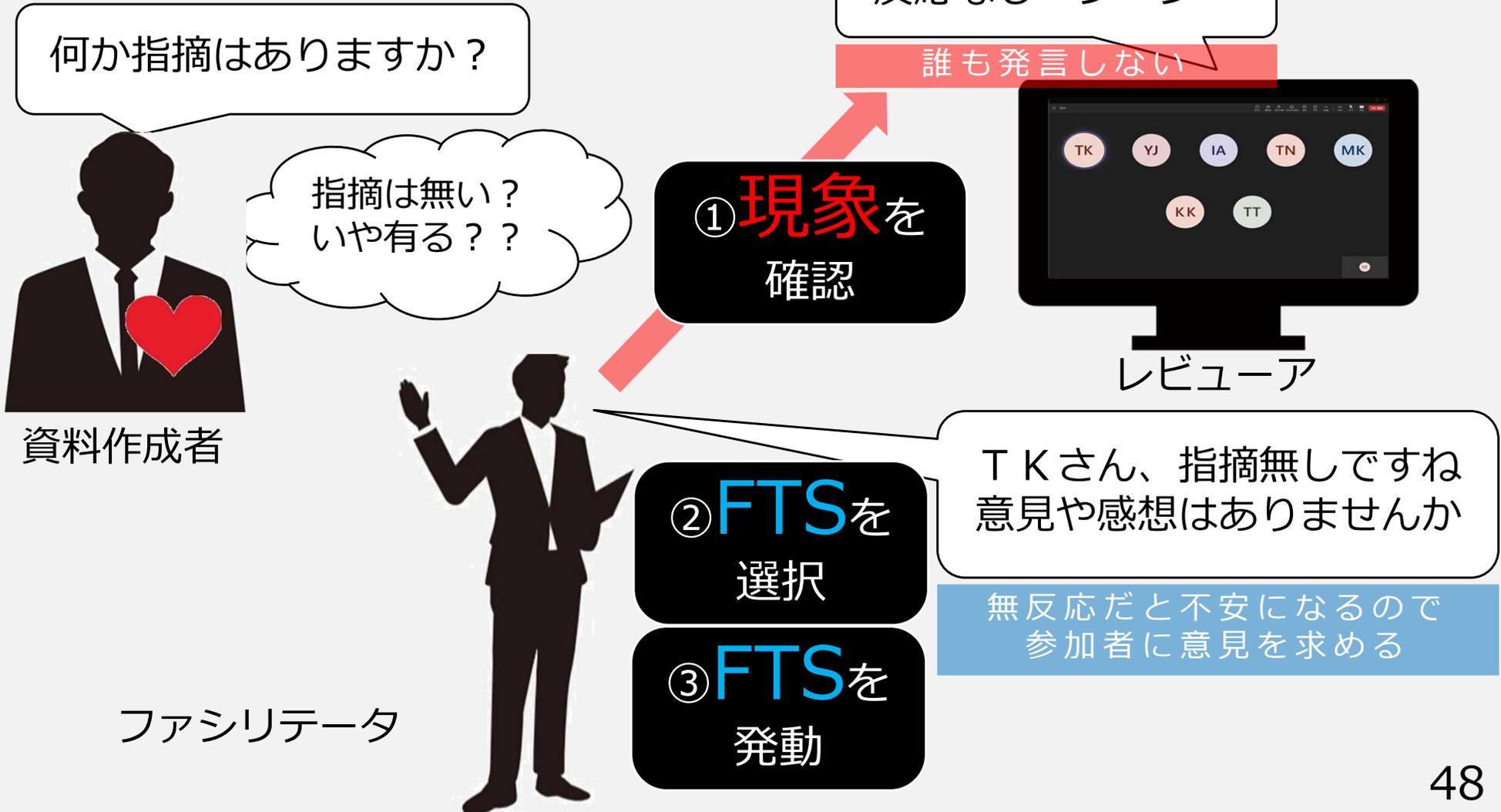
2023.2.24

*Fin*

# レビュー中

## STEP4 : FTS発動(3/3)

### FTS発動の例 2



# オンラインレビューに適した ファシリテーションは存在する？



**No** (見当たらなかった)

## それなら私達が提案しよう

- ① 我々の会社で発生している現象の整理
- ② その現象とファシリテーションスキル<sup>※1</sup>を整理
- ③ 各現象に対応する具体的なTipsの洗い出しと試行

※1：「参加型・意思決定のための13つのFacilitative Listening Skill  
([https://qiita.com/viva\\_tweet\\_x/items/7c04ec21eed1bc3c483d](https://qiita.com/viva_tweet_x/items/7c04ec21eed1bc3c483d))」

+ 研究コース2の研究者および指導講師の知見と経験



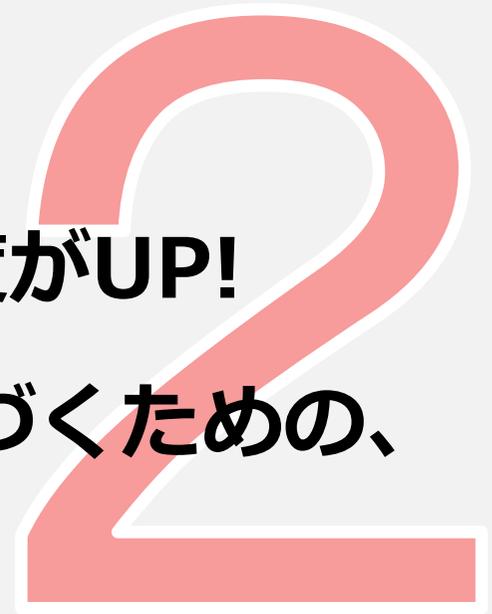
# 1

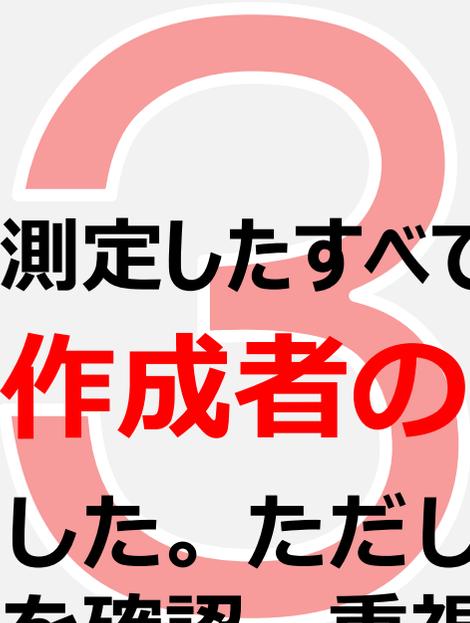
オンラインレビューで発生する現象に対応するための

**Facilitation Tiger Skilling (FTS) メソッド**  
を作成し、実際のレビューに活用することができた

FTSメソッドでレビュー参加者の満足度がUP!

**レビューのありたい姿**に近づくための、  
有効な手法となる手ごたえを感じた。





測定したすべての検証レビューにおいて

**作成者のモチベーション維持・向上**

した。ただし、**レビューアのモチベーションの低下**  
を確認。重視する項目の認識合わせが大事でした。

# オンラインレビューに適した ファシリテーションスキルの提案



## FTSメソッド

カメラオフの状態を実施するオンラインレビューの問題を解決するために

### Point 1

レビューの中で起こる「**良くない事象**」と「**ファシリテーションスキル**」を紐づけて整理

### Point 2

レビュー参加者（特に作成者）のモチベーションを低下させることなく、  
「**レビュー重視項目**（レビューをどのような場にしたいか、何を実現したいか）」の**達成度を高める**

○**ふあしり**テーションしたい最高の仲間と、  
試行錯誤を重ねて結論にたどり着いたこと

