

【3部会共通】

オンライン会議に関する アンケート集計結果（報告）

令和3年6月28日
保健福祉部
地域医療推進課

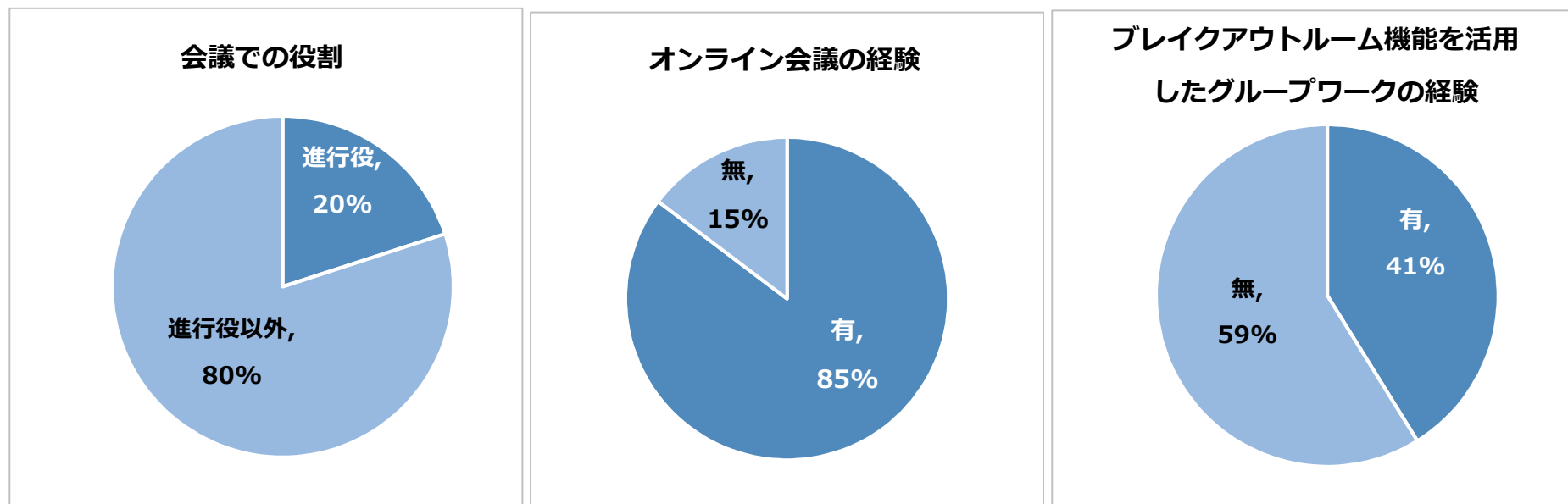
アンケート調査の概要

<アンケート調査の概要>

- 対象者数：各部会の出席者 39名
- 回答者数：34名（回収率：87.2%）
- 主な調査項目：

オンライン会議およびブレイクアウトルーム機能(オンライングループワーク)の活用について（経験の有無，時間や方法，効果など）

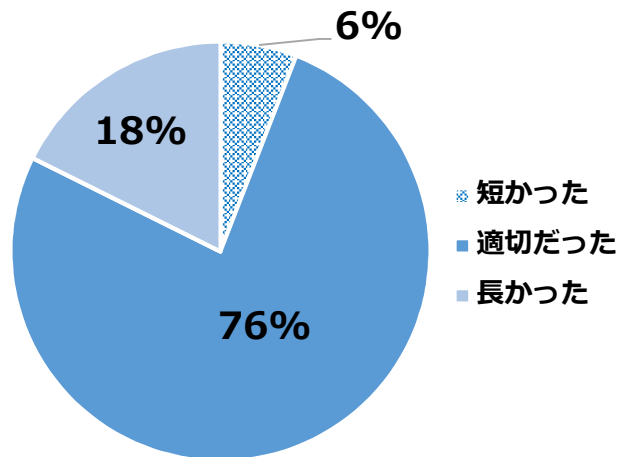
<回答者の基本的な情報>



時間配分について

- 部会全体の時間は、90分程度が適切である
- グループワークの時間は、今回は概ね15分程度で適切だった
- 協議内容に応じた時間を設定する必要がある

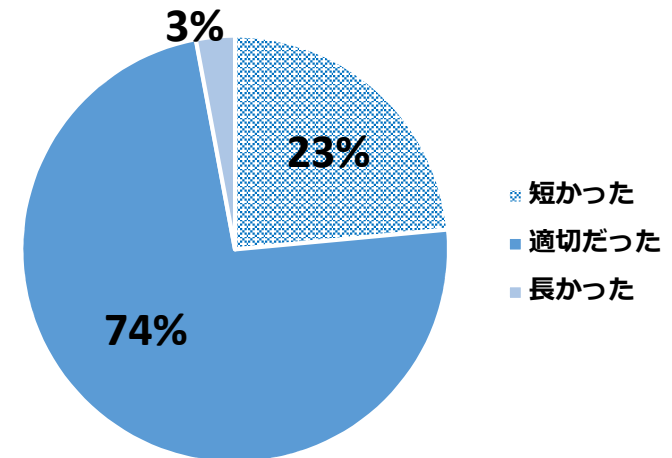
部会全体の時間



選択理由（一部抜粋）

- 適切** • 部会員の積極性や集中が持続しているように感じた。これ以上長いと飽きる
- 短い** • グループ討議だけでなく、全体協議の時間があるとよかった
- 長い** • オンラインに慣れておらず、緊張感から長く感じた。途中で小休憩がほしい

オンライングループワークの時間



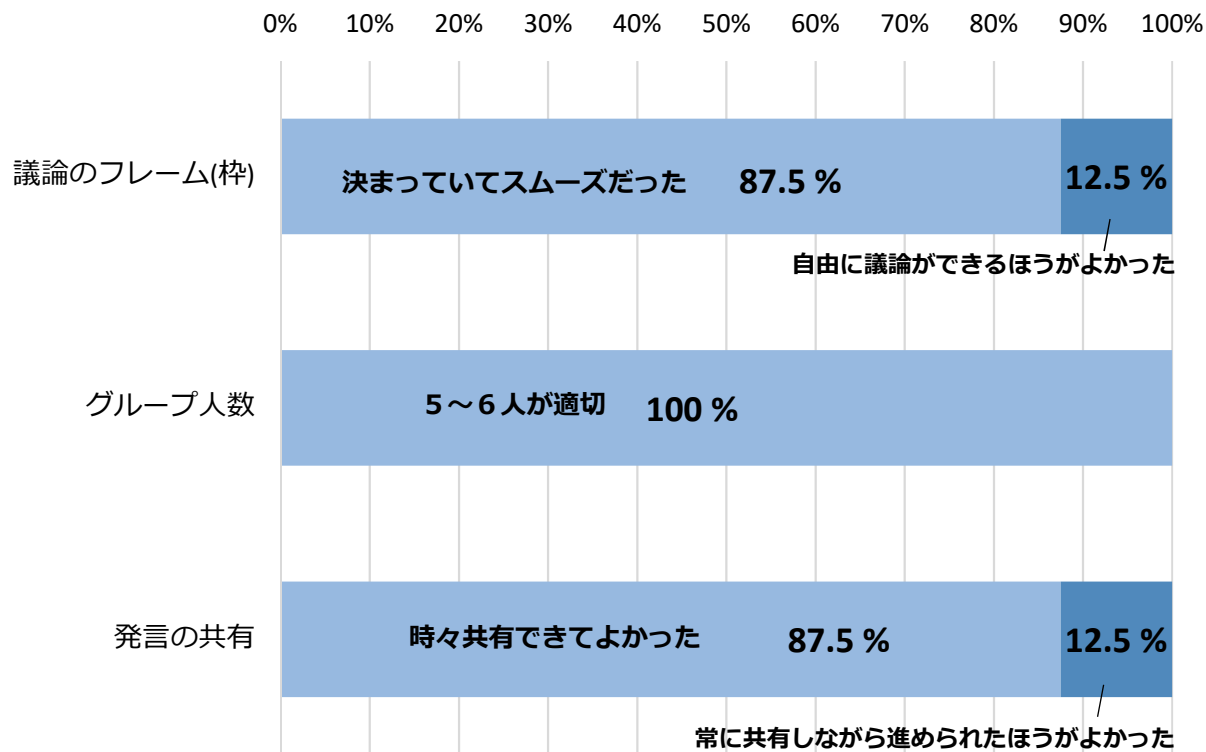
選択理由（一部抜粋）

- 適切** • 個人の意見も満遍なく聞けて、グループとしての意見も余裕を持ってまとめやすい時間だった
- 短い** • 一人当たりの発言が長くなる傾向あり、良い結論を導き出すのには時間が足りない
- 長い** • グループワークを3回実施することは疲れる

オンライングループワークの方法

- 協議内容に対し、議論のフレーム（枠）が決まっているほうが進めやすい
- 適切な人数は、5～6人である
- 発言内容は、適切な頻度・タイミングで共有する必要がある

方法について感じたこと



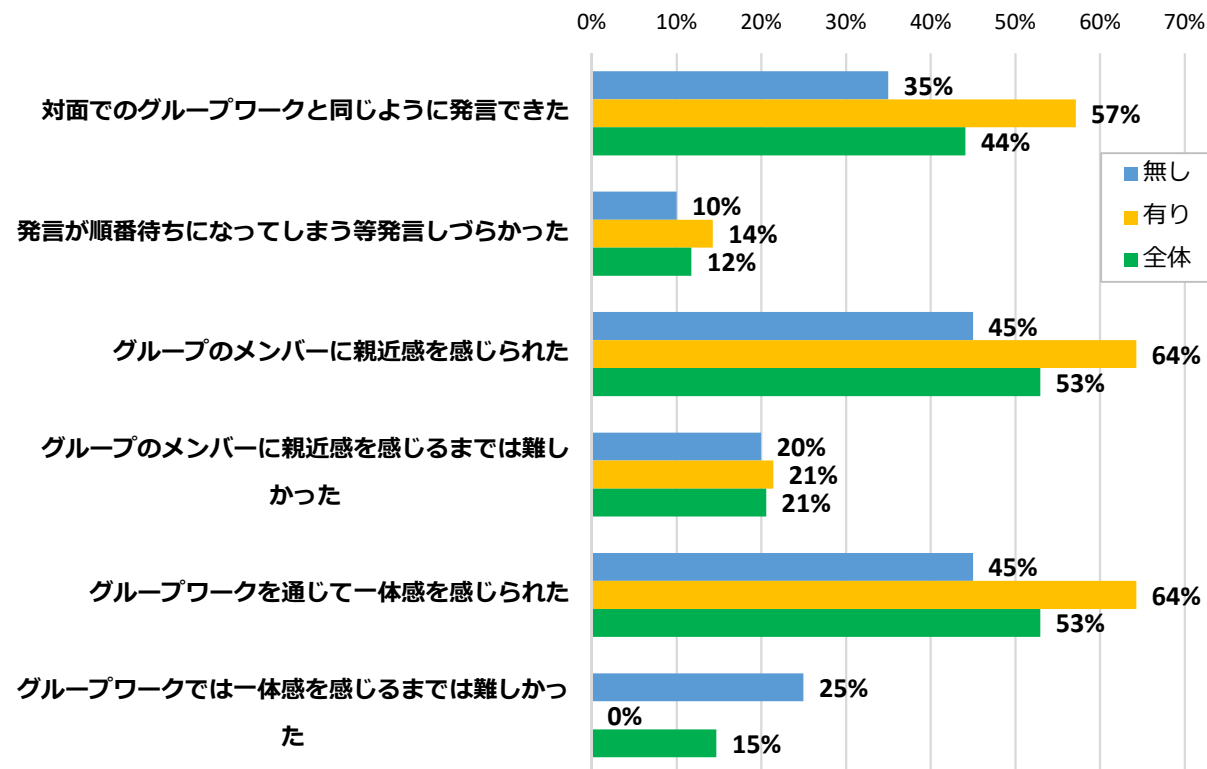
その他の意見

- 話し合いの場で、事前意見の資料が参考になった

オンライングループワークの効果

- 全体の半数が、オンライングループワークにおいて、話し合いの有効性や、参加者同士の関係づくりへの効果を実感している
- 特に、オンライングループワーク経験者のほうが、総じて肯定的に捉えており、経験（回数）を重ねることで、さらに有効性が増すものと想定される

効果について感じたこと
(オンライングループワークの経験別)



その他の意見

- 小グループに分けたことで、発言しやすくなっていると感じた
- 対面でのグループより、話が聞き取りやすかった

オンライングループワークにおける工夫

- グループワークを始める前には、参加者の緊張をほぐすアイスブレイクが必要である
- 議論を整理するためのフレーム（枠）と、意見を共有するためのツールが必要である
- グループ編成について、可能な場合は、メンバーの関係性に配慮すると良い

オンライングループワークで 必要だと思うもの（トップ3）

意見を整理しやすくするフレーム 62%

緊張をときほぐすアイスブレイク 41%

意見を共有するためのツール 41%

その他の意見

• 1人でも知っている人がいると
リラックスできる

• マスクが外せると表情がわかり
やすい

ファシリテーターについて

- 同一空間ではない環境において、グループワークに必要なコミュニケーションを成立させるためには、ファシリテーターに対する事前及び進行中におけるサポートの充実が必要である

オンラインでのファシリテーター役として

難しく感じたもの

- 発言内容の共有
- 結論の導き方
- 時間配分
- 参加者の空気感, 反応を読む

必要なフォロー体制

- 事前の綿密な打ち合わせ
- 事前の模擬実施による確認
- 進行中すぐに相談できる

ヘルプ体制

- 適切な発言内容の共有
- タイムキーパー

アンケート調査から見たこと

- ブレイクアウトルーム機能を活用したグループワークは、対面に代わる方法として、有効であると考えられる
- 今後も当該機能を活用する上では、グループワークのしやすさや参加者の関係づくりに対するさらなる工夫、ファシリテーターに対する十分なサポート体制が必要である
- 参加者の慣れによっても、グループワークの有効性が高まることが期待できる

今後の取り組み

- 今後もブレイクアウトルーム機能を有効に活用することで、グループワークを通じた活発なディスカッションを実現し、参加者同士の関係構築を目指す
- 今回の調査結果を踏まえ、以下の点について改善や工夫を図る
 - ✓ アイスブレイクの設定
 - ✓ 1 会議の中で実施するグループワークの回数や時間配分
 - ✓ 議論のフレーム設定や意見の共有などの実施方法
 - ✓ ファシリテーターのサポート体制