

ツール 25：グループサイズの調整：バズ・アンド・ブレイクアウト

このツールの目的

ミーティングの目的に対し、参加者全員が効果的に発言できるよう図る。

このツールを使うタイミング

このツールは、MSPのすべてのフェーズで使うことができる。全員参加ミーティングの数が多いと感じた際に、このツールを用いること。

バズ・アンド・ブレイクアウトでのグループサイズの調整をなぜ行うのか

MSPにおけるステークホルダー間の議論のファシリテーションを行う際に重要なのは、誰が話しているかについて、常に気を付けることである。具体的なインストラクションがない場合、多くの場合、少数の参加者ばかりが話をしているミーティングになってしまう。彼らの話す内容がテーマに沿ったものであり、重要であったとしても、可能な限り参加者全員が発言し、それについて検討されるよう図る必要がある。また、当然のことながら、ひどくつまらない全員参加セッションの間に、メンバーがうたた寝するような事態は避けなければならない。

グループサイズの調整 – ステップ・バイ・ステップ

1. ミーティング前にアジェンダを批判的な視点で見直す。全員参加の発表と少人数グループのアクティビティが適切なバランスとなっているかについて自問する。原則として、全員参加ミーティングと少人数グループアクティビティを交互に行うように努める。あるいは、全員参加ミーティングは一切行わないようにする。
2. 全員参加セッションの時間が長すぎると思った場合は、以下のような、グループを混ぜたり、視点を変えたりするための代替策を採り入れる：
 - エナジャイザー（活気づくり）：参加者のやる気が低くなっている場合に。協力ゲームや手足のストレッチから頭の体操まで、さまざまなやり方がある。
 - バズ（ワイガヤ）：「3人一組になり、今日の午前中のプレゼンテーションについてどう思うか議論しましょう」。席を変える必要がないため、時間を無駄にしない方法だ。
 - ブレイクアウト（少人数グループアクティビティ）：「5つのグループに分かれ、問題Xについて議論してください。テンプレートYを使って結果を発表してください」。ブレイクアウトには通常45～60分が必要で、参加者は位置を変えることとなるので、十分な時間を取るようにすること。事前にブレイクアウト用の部屋を考慮しておくか、天気がよければ屋外で行うことも検討する。最後に発表が必要か不要かについて、グループに明確に伝える。グループのプレゼンが長時間にならないよう注意する。発表ではなく、ギャラリーウォークを行うことも検討する。
 - どうすればよいか迷った場合は、グループに尋ねる。エネルギーレベルや彼らが何をしたいかについて、通常はよいフィードバックを得られる。尋ねたからといって、頼りないとは思われない。
3. ミーティングのアジェンダの中に、カジュアルなアクティビティや内省の時間を設けるようにする。そうすることで、参加者は、自分の考えをまとめたり、他の参加者との間で自分の印象や見方を確認し合うことができる。こうした時間を設けることだけが理由だとしても、事前に決めたコーヒブレークや昼食時間を確保するようにする。
4. 少人数グループでのアクティビティをモニタリングする。やるべきことがクリアになれば、通常、人は少人数グループでの活動を喜ぶ。だが、特に我が物顔に振舞うメンバーがいるような場合、少人数グループが苦痛でフラストレーションの溜まるものとなることもある。グループでの議論に耳を澄ませ、グループの議論が前に進むようサポートし、ファシリテーターには有益なフィードバックを提供すれば、メンバーから喜ばれる少人数グループアクティビティとなるだろう。

自律的な少人数グループでの活動をベースとするよく知られた手法には、ワールドカフェ（ツール13）やオープンスペース（ツール39）がある。大抵のバズ・アンド・ブレイクアウトセッションは、カード・クラスタリング（ツール48）で補完することで、グループワークの結果を記録し、統合することが容易になる。エナジャイザーやグループゲームについてのヒントが欲しい場合は、International HIV/AIDS Allianceの[手引き](#)を参照のこと。グループワーク時の内省の手法についてのヒントが欲しい場合は、この[CDIの手引き](#)を参照のこと。

さらに知りたい方は：

Robert Chambers (2002) Participatory Workshops: A Sourcebook of 21 Sets of Ideas and Activities. London: Earthscan. 以下も参照のこと：www.participatorymethods.org

www.managingforimpact.org/resource/100-ways-energise-groups-games-use-workshopsmeetings-and-community

<http://www.managingforimpact.org/resource/reflection-methods-tools-make-learning-moreexplicit-manual-facilitators-and-trainers>