

オンライン合宿をデザインする

ZOOMで新人研修・チームビルディングは可能なのか？

2020年3月
立教大学 経営学部
中原ゼミナール



オンライン合宿

学びのおすそ分け

作成の経緯

おわりに

オンライン合宿

Online training camp

Agenda

- 1. オンライン合宿とは
- 2. 本企画の運営体制・役割分担
- 3. 本企画における準備
- 4. 本企画内容



1. オンライン合宿とは

- オンライン春合宿
- 『君のココロにズームイン』



『ZOOM』を用いた、完全オンライン型イベント

2. 本企画の運営体制

【全体統括】 (1名)

【企画内容管理】
(2名)

- ・コンテンツ作成
(ハート・謎解き)
- ・全体タイムライン作成
- ・当日運営

【テクノロジー管理】
(1名)

- ・使い方講座開催
- ・1対1での接続確認
- ・当日のホスト・
参加者管理

3. 本企画における準備

①企画運営上の準備

- ・ ZOOM以外のコミュニケーションツール（Teams）の確認

<使用用途>

- ・ 各コンテンツ指示・残り時間の共有
- ・ 緊急時（音声不具合、ZOOMが落ちてしまった時）の運営陣への連絡

②ZOOM上の準備

- ・ 3日前までに企画の参加するメンバー全員と、ZOOMを用いて、1対1の接続確認

👉 ルームへの入り方・ミュート方法など基礎的な使い方の確認

3. 本企画における準備

②ZOOM上の準備

- ・ ZOOMミーティングを行う上でのマナーをメンバー全員に共有（以下参照）

「ZOOM使用の五箇条」

- 一、PCを用いるべし
(スマホ、ipadはNG)
- 一、自分しかいない、静謐な環境で接続するべし
(カフェはNG)
- 一、PC1台につき、1人で用いるべし
(複数人での使用はNG)
- 一、安定的なWifi環境で用いるべし
(テザリングはNG)
- 一、イヤホンを着用するべし

3. 企画内容

【開催日時】

2020年3月17日（火）

13時～17時

【参加者数】

新大学4年：17名 新大学3年：17名 新大学2年：20名 教員：1名

計：55名

（途中離脱者含む）

3. 企画内容

【タイムライン】

12:50	準備開始	15:10	コンテンツ②説明
13:00	集合	15:20	コンテンツ②スタート
13:15	開会宣言	16:25	解説
	企画説明	16:40	振り返り
13:30	中原先生の言葉	16:50	中原先生のお言葉
13:40	各期代表の言葉	16:55	閉会宣言
13:55	コンテンツ①説明		
14:10	コンテンツ①		
14:40	結果集計		
14:50	休憩		

3. 企画内容

『全体ルーム』

【オープニング】

目的の共有

①ゼミ生同士がゼミ活動を行っていく上で、
助け合える「絆」を深めること。

- 👉 2年生が、4年生に誰でも気軽にFBを求めることができる。
- 👉 3年生が、4年生に誰でも気軽に就活のアドバイスを求めることができる。
- 👉 4年生が、ゼミ活動で得た経験を誰でも気軽に共有することができる。

3. 企画内容

『全体ルーム』

【オープニング①】

目的の共有

②現在、世の中で注目されている

オンラインによるワークを疑似体験する。

👉ゼミ生が、ZOOMなどのオンラインコミュニケーションツールを利用する際の、注意すべきこと、工夫すべきことを理解できている。

👉ゼミ生が、社会に出た際に、初めからズームを使いこなすことができる。

3. 企画内容

目的の共有

【POINT】

目的は、

『行動レベル』

で設定すること

企画後にどのような行動が見ることができれば、目的の達成と言えるのか。

- 例) 目的① ~が、 . . . することができる。
- 目的② ~が、 . . . することができる。
- 目的③ ~が、 . . . することができる。

3. 企画内容

『全体ルーム』

【オープニング②】

目標の設定

前述した目的を基に、
各個人が本企画における『目標』を設定
👉 Teamsにて全体に共有

【POINT】

目標設定の目的👉企画後の未来作りにつなげるため

3. 企画内容

『全体ルーム』

【コンテンツ①】



♡ フォトコンテスト



『スクリーンショットで撮影した、ハートの形を競うコンテスト』

【目的】

♡を作るという、オンラインでありながら体を使うことで、自然と『会話』が生まれる環境を作ること。

3. 企画内容

【コンテンツ①】

『個別ルーム①』
(9~10人)

♡ フォトコンテスト

【方法】

① 司令塔役を決める

② 司令塔が指示を出して♡を作る

③ 写真を撮る



なぜ司令塔を決める???
→各個人で画面に表示されるメンバーの配置が異なるため。

3. 企画内容

【コンテンツ①】

『個別ルーム①』
(9~10人)

♡ フォトコンテスト

【結果】

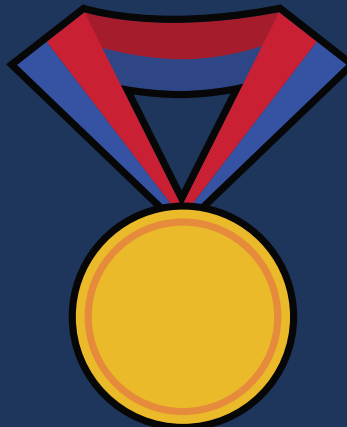
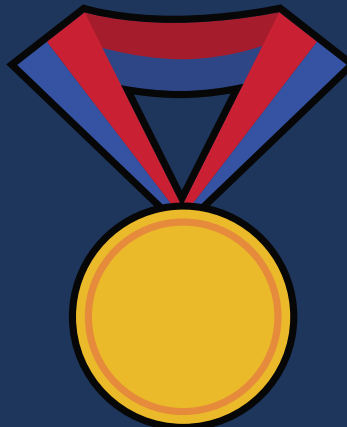
オンラインでありながら
体を使うという「意外性」が楽しさを生み
司令塔役を決めることで、
「会話をしなければならない」
環境が生まれた。

3. 企画内容

♡ フォトコンテスト

『個別ルーム①』
(9~10人)

【優勝作品】



3. 企画内容

【コンテンツ②】

『個別ルーム②』
(5~6人)

謎解き

【目的】

謎解きによって、頭を使い、チームで協力することによってより「絆」を深めるため。

3. 企画内容

【コンテンツ②】

『個別ルーム②』
(5~6人)

謎解き

【方法】

①謎を複数出題

②各チームの様子を見ながらヒントを提示

③回答を集計



どうやって回答状況を確認する???

→ホストの権限を持った企画運営者が各ルームを周り、コミュニケーションをとる。

3. 企画内容

【コンテンツ②】

『個別ルーム②』
(5~6人)

謎解き

【結果】

『謎解き』に関しては、
各々が真剣に取り組み、楽しんでいた。

しかし、

謎解きに集中しすぎるあまり
必要以上のコミュニケーションをとらなくなり
目的とはずれた形となった。

3. 企画内容

謎解き

『個別ルーム②』
(5~6人)

【問題例】

第5問 ☆4

Q.これは、どこだ?

東京の 研の目けの目けの目けにて、
皆を待つ。

第6問 ☆1

【怪盗Cからの予告状】

Q.我は4にて皆を待つ。
下を読み解いて私のいる場所を見つけよ。

○	×
富士	高尾
日本	米国
東京	北京
教育	勉強
朝日	麒麟

第7問 ☆3

【怪盗Cからの予告状】

そいつらはTravis Japan,HiHi Jetsである。
競馬場みたいにくるくる回っている。
新入りも活躍しているようだな
新入りの部屋の両隣のうち、名前の長い方に俺はいる。

3. 企画内容

『全体ルーム』

【クロージング】

振り返り

- ①今日のオープニングで立てた、絆を深めるために意識することは達成できましたか???
- そして、各学年の隔たりのない関係を作るために、どのような行動をしていきますか???
- ②オンラインでコミュニケーションを取る上で、難しいと感じた部分を教えてください。
- そして、今後どのように工夫していくか教えてください。

3. 企画内容

振り返り

【POINT】

振り返りとは、

1. 過去（これまで）を見つめ
2. 現在の自分の行動を再度見直し
3. 未来（これから）を構想すること

である。

3. 企画内容

振り返り

【POINT】

最も重要なことは、
オープニングで立てた「目標」の達成度ではなく
本企画の先にある

『未来、どうするか？』

ということである。

3. 企画内容

『全体ルーム』

【クロージング】

アンケート

- Q1. 中原ゼミのメンバーとして、以前よりも「一体感」を感じることができた。
- Q2. これまで知らなかったメンバーの名前・顔を覚えることができた
- Q3. オンライン合宿を通して、ゼミメンバーに以前よりも気軽に話しかけられそうだ
- Q4. オンライン合宿を通して、「学ぶ意欲」が高まった
- Q5. 今回のイベント『very good point』を教えてください
- Q6. 今回のイベントの『もっとできるpoint』を教えてください

※結果は後述

学びのおすすそ分け

Osusowake

Agenda

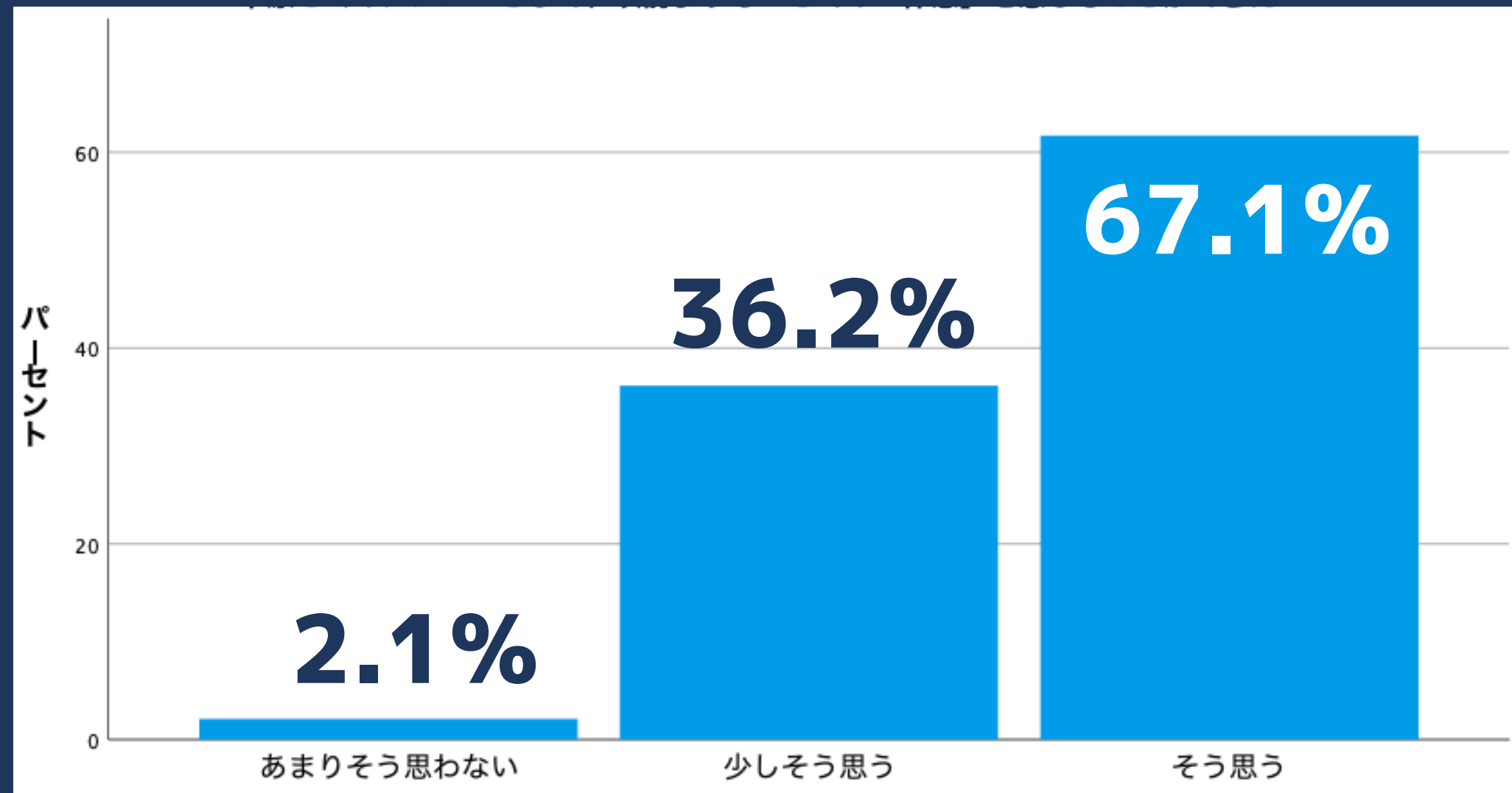
●アンケート結果まとめ

【財産POINT】

- ①リアクションを取らせろ！
- ②コミュニケーションを管理しろ！
- ③緊張感を作り出せ！
- ④何事も単純にしろ！

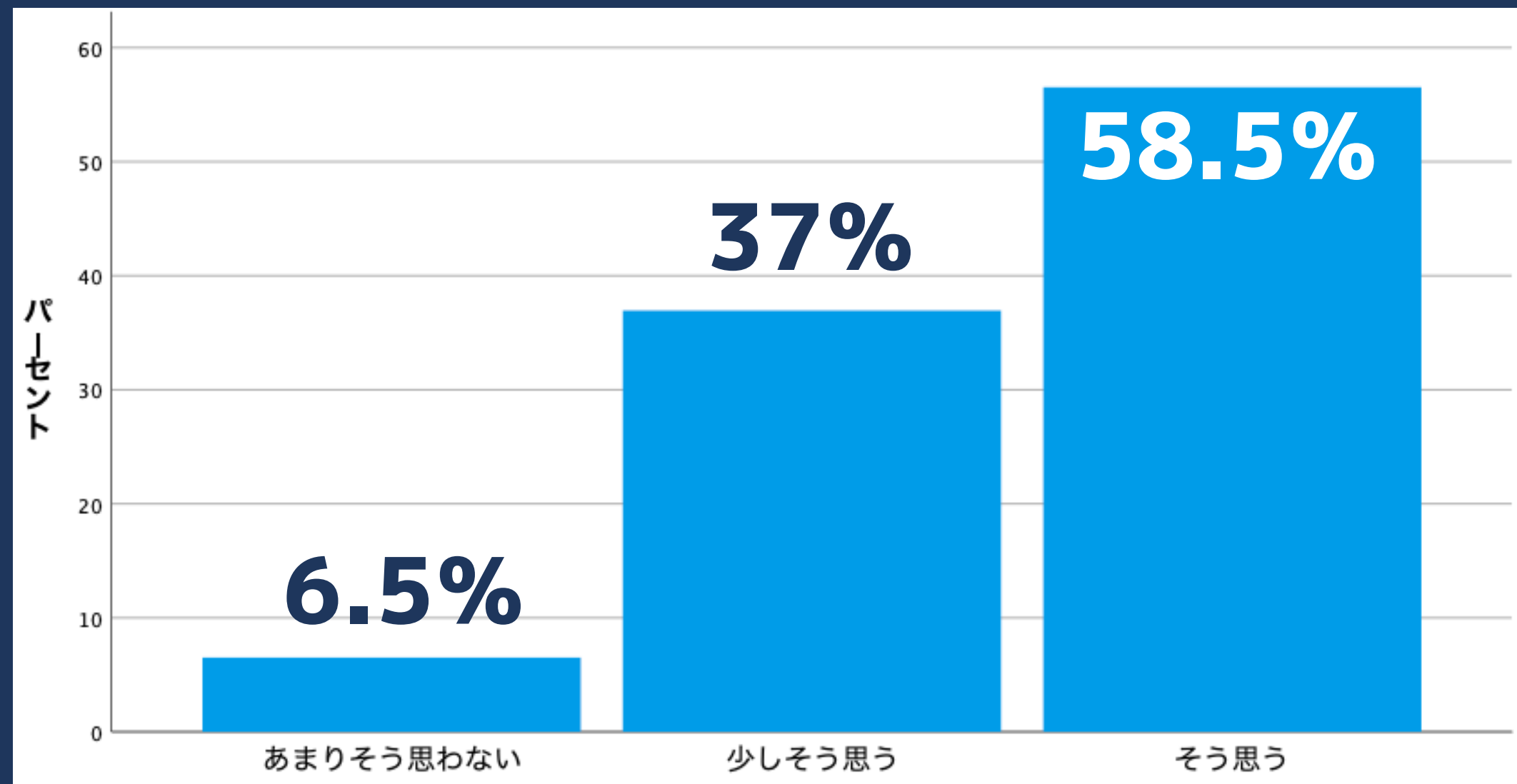
アンケート結果まとめ

Q1. 中原ゼミのメンバーとして、
以前よりも「一体感」を感じることができた。



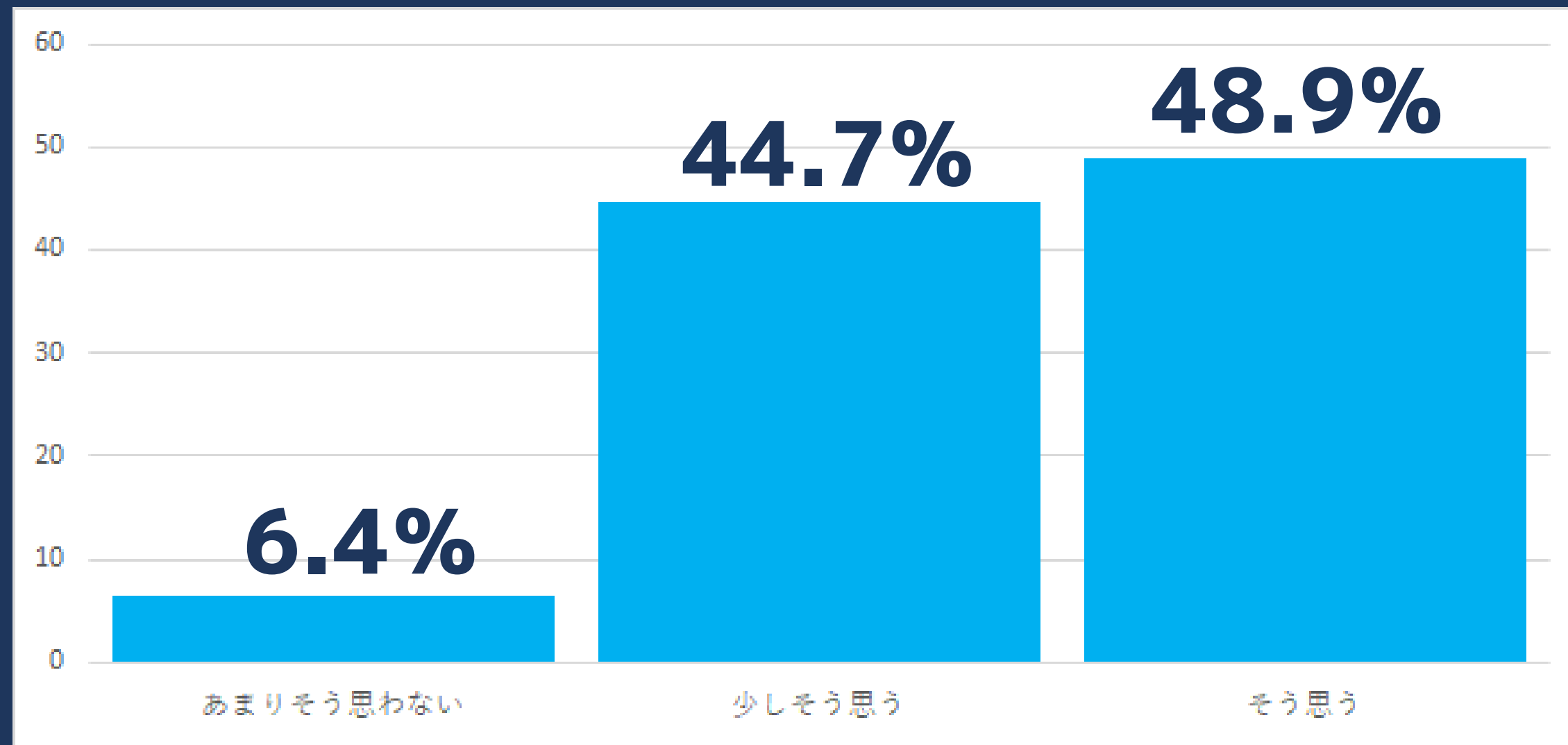
アンケート結果まとめ

Q2. これまで知らなかったメンバーの
名前・顔を覚えることができた



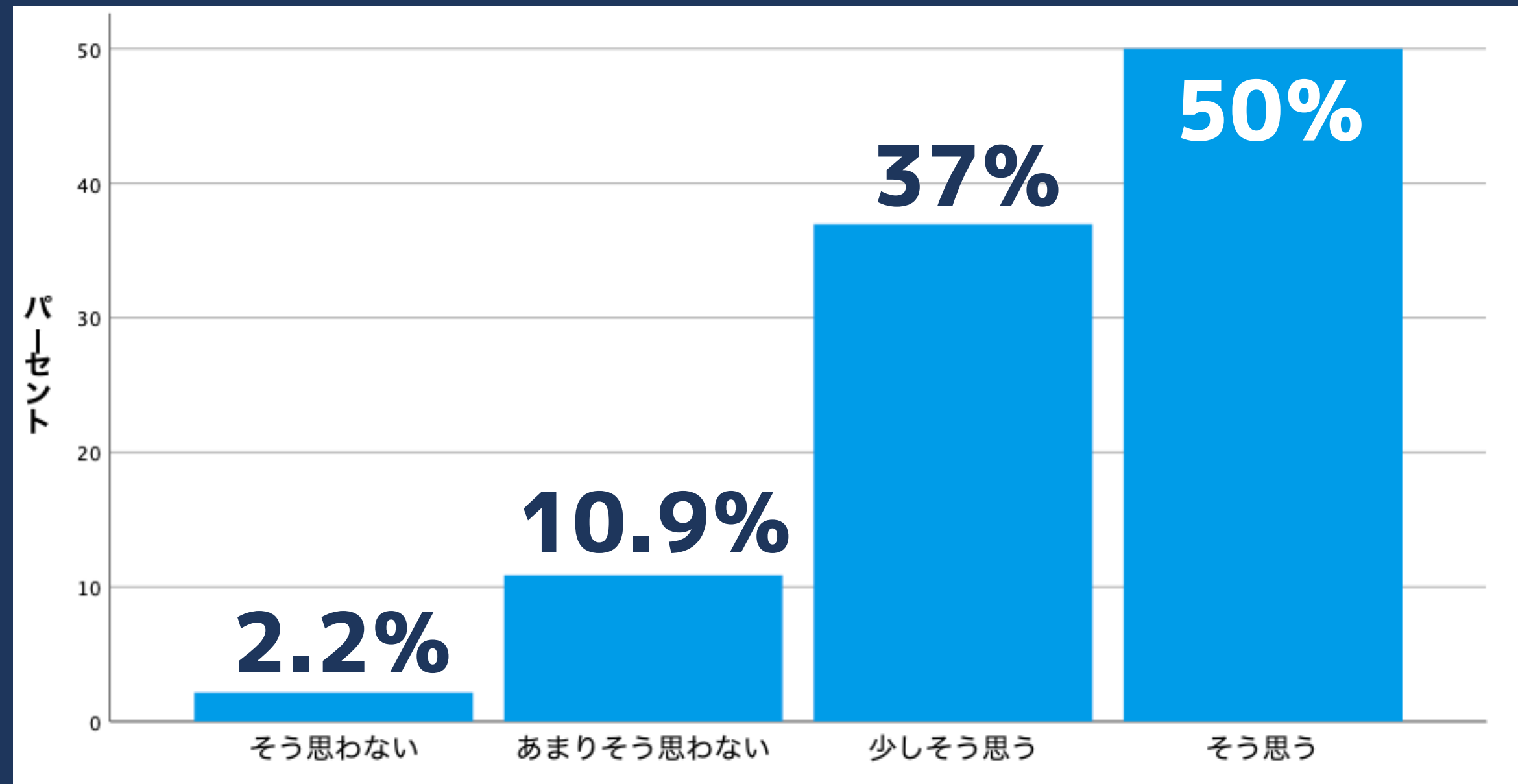
アンケート結果まとめ

Q3. オンライン合宿を通して、
ゼミメンバーに以前よりも気軽に話しかけられそうか



アンケート結果まとめ

Q4. オンライン合宿を通して、「学ぶ意欲」が高まった



学びのおすす分け

企画を運営したから見えた
伝えたい『財産』

【財産POINT① リアクションを取らせろ！】

喋っている側にとって一番怖いのは、

『沈黙』

聴衆は「ミュート状態」であるため、『沈黙』状態なのは当然。

しかし！！！！

自分の発言に対して、音の反応がないのは恐怖。



学びのおすすそ分け

企画を運営したから見えた
伝えたい『財産』

【財産POINT① リアクションを取らせろ！】

沈黙の恐怖を解消してくれるのは、
『聞いている側』

求められるのは、いつもより3倍大きい

【リアクション】

例) うなづき、拍手、ジェスチャーetc.



ちなみに、、、
PC見てる時の
メンバーの顔
すごく怖かったです

企画を運営したから見えた 伝えたい『財産』

【財産POINT① リアクションを取らせろ！】

しかしながら、聞いている側にとって
沈黙の恐怖など
知る由もありません。

運営側に求められるのは、
沈黙の恐怖を、予め

『伝える』
ことです。



学びのおすす分け

企画を運営したから見えた
伝えたい『財産』

【財産POINT② コミュニケーションを管理しろ！】

オンラインにおける大人数でのコミュニケーションは、まじで無理。
大事なのは

『少人数（10人以下）の時間』

しかし、
準備が甘いと発生するのが
誰が、何をして、何を指すのか分からない

『お見合い』状態

企画を運営したから見えた 伝えたい『財産』

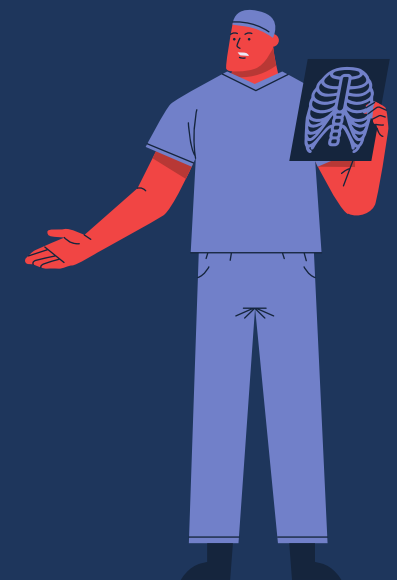
【財産POINT② コミュニケーションを管理しろ！】

お見合い状態を回避するには、

『インストラクション』

1. 誰がファシリで
2. どのような順番で
3. 何について話し合い
4. 何をアウトプットとするのか

これを必ず決めておくこと。



学びのおすすそ分け

企画を運営したから見えた
伝えたい『財産』

【財産POINT② コミュニケーションを管理しろ！】

さらに、お見合い状態を回避するには、

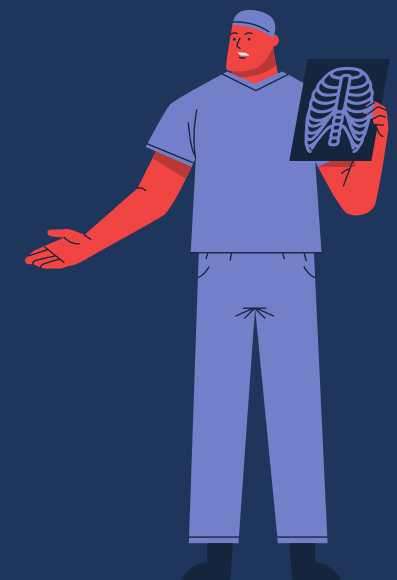
『話さざるを得ない』

環境を作ること。

要は、

どんなに面白いコンテンツを作っても
コミュニケーションの必要がなければ

それは、『お見合い』の時間です。



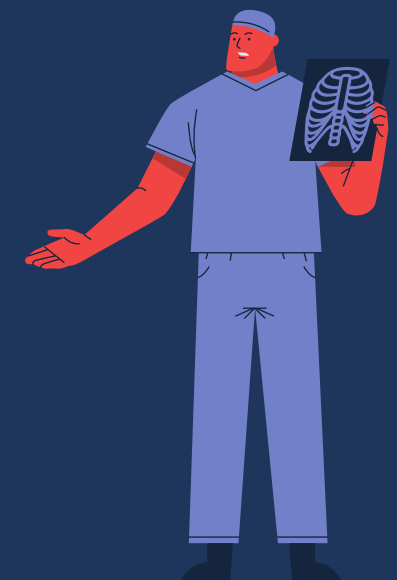
企画を運営したから見えた 伝えたい『財産』

【財産POINT③ 緊張感を作り出せ！】

全体が一同に集まる際には、気持ちが抜けがち
そんな時に有効なのが

『突然ミュート解除』

各コンテンツ終了後に
ホストがランダムでミュートを解除し感想を求める
これにより
『緊張感』
を持たせることができます。



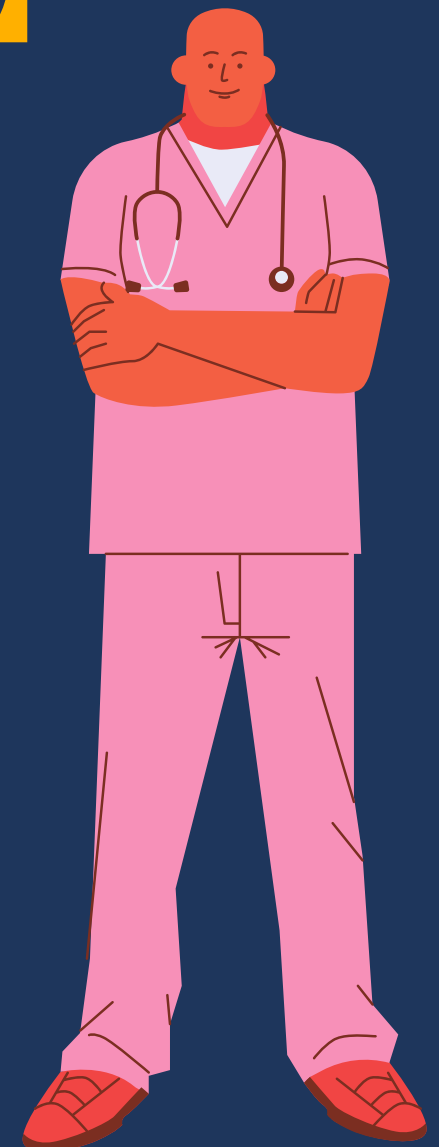
学びのおすすそ分け

企画を運営したから見えた
伝えたい『財産』

【財産POINT④ 何事も単純にしる！】

オンラインの集中力は正直、全然続かない
大事なのは、

より短い時間で
目的を明確にして
内容を詰め込み過ぎないこと



作成の経緯

Background

作成の経緯

STEP
01 

2020春合宿
【中止】

STEP
03 

オンライン春合宿開催

STEP
02 

オンライン春合宿
【開催決定】

STEP
04 

オンラインマニュアル
制作

STEP 01

2020春合宿【中止】

2020年2月25日12時24分。

その時は、突然訪れました。

2020中原ゼミ春合宿

in三浦半島

『中止』

STEP 02

オンライン春合宿【開催決定】

しかしながら、「下」ばかり向いてはいただけません。

私たちは、『前』を向きました。

本来実施されるはずであった合宿のテーマは

『チームビルディング』

そう、新生中原ゼミの第一歩を踏み出すはずだったのです。

このままコロナに屈してしまっっては、
チームビルディングなしに、新学期がスタートします。

STEP 02

オンライン春合宿【開催決定】

このような状態が、中原ゼミの進化につながるでしょうか。

いいえ。中原ゼミの残された未来は、現状維持しかありません。

『そんな中原ゼミは嫌だ。』

ピンチはチャンス。何かできることが必ずあるはずです。

私達は、試行錯誤を重ねました。

STEP 02

オンライン春合宿【開催決定】

開催が許される条件は、

- ・ 宿泊はNG
- ・ オフラインでのコンタクトはNG
- ・ オンラインのみでつながる

この3点でした。

これを守った上で、

『仲良くなる』

という目的を果たす企画を考えに考えました。

STEP 02

オンライン春合宿【開催決定】

そして、行きついたのでが
『ZOOM』
を用いた、オンラインイベント
題して

オンライン春合宿
『君のココロにズームイン』

STEP 03

オンライン春合宿【開催】

私達は、3月17日火曜日13時～17時にて、
【オンライン春合宿】
を開催いたしました。

運営メンバー4人を除く51名が
別々の空間にいるという
前代未聞の企画がスタートしました。

企画は、概ね順調に進み、
大きなトラブルもなく無事終わることができました。

STEP 04

オンラインマニュアル【作成】

本マニュアルの作成は、中原先生のこんな一言から始まりました。

『自分たちのやったことをマニュアルにして、
経験の棚卸しをしたら？

できるなら、社会に配布したらいいんじゃないの？

学びはおすそ分けしてこそ、意味がある』

考えてみると、現在、学生は、
「当たり前」であった

『学校』

という学びの場を失っているのです。

STEP 04

オンラインマニュアル【作成】

このような状況の中で、学びを止めないためには

オンライン

を活用するしかありません。

しかしながら、社会はオンラインという

非日常

に慣れていません。

それは、学生も例外ではないのです。

STEP 04

オンラインマニュアル【作成】

そこで、本マニュアルは、私たちが「オンライン春合宿」で学んだことを中心に

『どのように企画を運営したら、より学びへとつながるのか』

ということを書かせていただきました。

皆さんのこれからの学びへのヒントに少しでもなれば幸いです。

おわりに

At the end

おわりに

皆様、本マニュアルはいかがでしたでしょうか。

オンライン企画は
『今しかできないこと』
であり
『今だからできること』
であります。

みんなで手を取り合って、この100年に1度のピンチ
いや
チャンス
をものにしていきましょう。



FIN.

【監修者紹介】

立教大学 経営学部国際経営学科 3年 柴井怜太
国際経営学科 2年 新沼紫雲
経営学科 2年 田中智也
経営学科 2年 仲村慎太郎
経営学科 2年 盛喜隆太

最後までお読みいただき、
誠にありがとうございました。



オンライン合宿をデザインする

ZOOMで新人研修・チームビルディングは可能なのか？

発行日：2020年3月27日

発行：立教大学経営学部 中原ゼミナール

MAIL：nakahara.seminar2020@gmail.co.jp（代表）