

レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

グロース・アーキテクチャ&チームス株式会社
(Graat)

常盤 香央里

自己紹介

基本情報

常盤香央里（ときわかおり）

北海道札幌市出身

グロース・アーキテクチャ&チームス
株式会社（Graat）所属

チームプロセス支援コンサルタント

前職にて組み込みソフトウェア開発
に14年かかわった経験も踏まえな
がら、「改善活動ができるチームづく
り」など、個人の力をチームの力にし
ていくような支援を行っている

@caori_t 

ソフトウェアテストの名のもとに集ま
る人が好き

SaPIDファン♡

ゆるっとファシリテーター
（ゆるぱし）

WACATE実行委員
（ソフトウェアテストの合宿形式勉
強会）

SigSQAメンバー
（これからの品質保証を考える）

テスト酒場幹事



自己紹介

常盤香央里（ときわかおり）

北海道札幌市出身

グロース・アーキテクチャ&チームス
株式会社（Graat）所属

チームプロセス支援コンサルタント

前職にて組み込みソフトウェア開発
に14年かかわった経験も踏まえな
がら、「改善活動ができるチームづく
り」など、個人の力をチームの力にし
ていくような支援を行っている

お仕事



@caori_t 🐼

ソフトウェアテストの名のもとに集ま
る人が好き

SaPIDファン♡

ゆるっとファシリテーター
（ゆるぱし）

WACATE実行委員
（ソフトウェアテストの合宿形式勉
強会）

SigSQAメンバー
（これからの品質保証を考える）

テスト酒場幹事

自己紹介

常盤香央里（ときわかおり）

北海道札幌市出身

グロース・アーキテクチャ&チームス
株式会社（Graat）所属

チームプロセス支援コンサルタント

前職にて組み込みソフトウェア開発
に14年かかわった経験も踏まえな
がら、「改善活動ができるチームづく
り」など、個人の力をチームの力にし
ていくような支援を行っている



@caori_t 

趣味？

ソフトウェアテストの名のもとに集ま
る人が好き

SaPIDファン♡

ゆるっとファシリテーター
（ゆるぱし）

WACATE実行委員
（ソフトウェアテストの合宿形式勉
強会）

SigSQAメンバー
（これからの品質保証を考える）

テスト酒場幹事

自己紹介

常盤香央里（ときわかおり）

北海道札幌市出身

グロース・アーキテクチャ&チームス
株式会社（Graat）所属

チームプロセス支援コンサルタント

前職にて組み込みソフトウェア開発
に14年かかわった経験も踏まえな
がら、「改善活動ができるチームづく
り」など、個人の力をチームの力にし
ていくような支援を行っている

@caori_t 🐼

ソフトウェアテストの名のもとに集ま
る人が好き

SaPIDファン♡

ゆるっとファシリテーター
（ゆるぱし）

コ
ミ
ュ
ニ
ティ
活
動

WACATE実行委員
（ソフトウェアテストの合宿形式勉
強会）

SigSQAメンバー
（これからの品質保証を考える）

テスト酒場幹事



1

レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

3

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

2

4

3

事例紹介の流れ

今回の事例はみなさんが普段行っているであろう作成物のレビューとは少し異なる場面となっているかと思います。
話題が行ったり来たりしますが、暖色系が多いなーと感じる時はレビューに寄せた話、寒色系が多いなーと感じる時は事例に寄せた話だと思ってください。

1

レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

この発表で解決したいこと



レビューの登場人物は
誰でしょう？

作成物

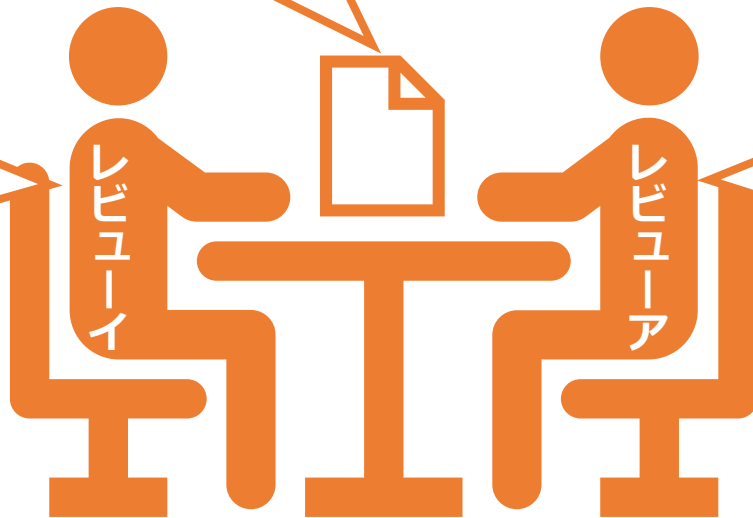
*レビュー対象物
*成果物

レビューイ

*レビューされる人
*作成者

レビューア

*レビューする人



レビューイの力を 引き出す

レビューアもレビューイも、
作成物が良くなることを目指して、
それぞれにがんばっているはずなのに
報われない

…そんなことはない？



例えばこんなこと…

指摘事項が
思ったように
反映されていない



例えばこんなこと…

言われた通りに
直したのに、
違うと指摘される

指摘事項が
思ったように
反映されていない



例えばこんなこと…

レビューの説明が
期待外れだ



例えばこんなこと…

レビューアから何度も
同じような説明を
求められる

レビューイの説明が
期待外れだ



例えばこんなこと…

レビュー自身考えずに、
レビューアに答えを
求めてくることが多い



例えばこんなこと…

自信がなかったところを
「何も分かっていない」と
指摘されてもどかしい

レビュー自身が考えずに、
レビューアに答えを
求めてくることが多い



レビューイの力を 引き出す

レビューアもレビューイも、レビュー対象
が良くなることを目指して、それぞれに
がんばっているはずなのに報われない
…そんなレビューから抜け出し、
レビューイの成長に寄与するポイント
をご紹介します

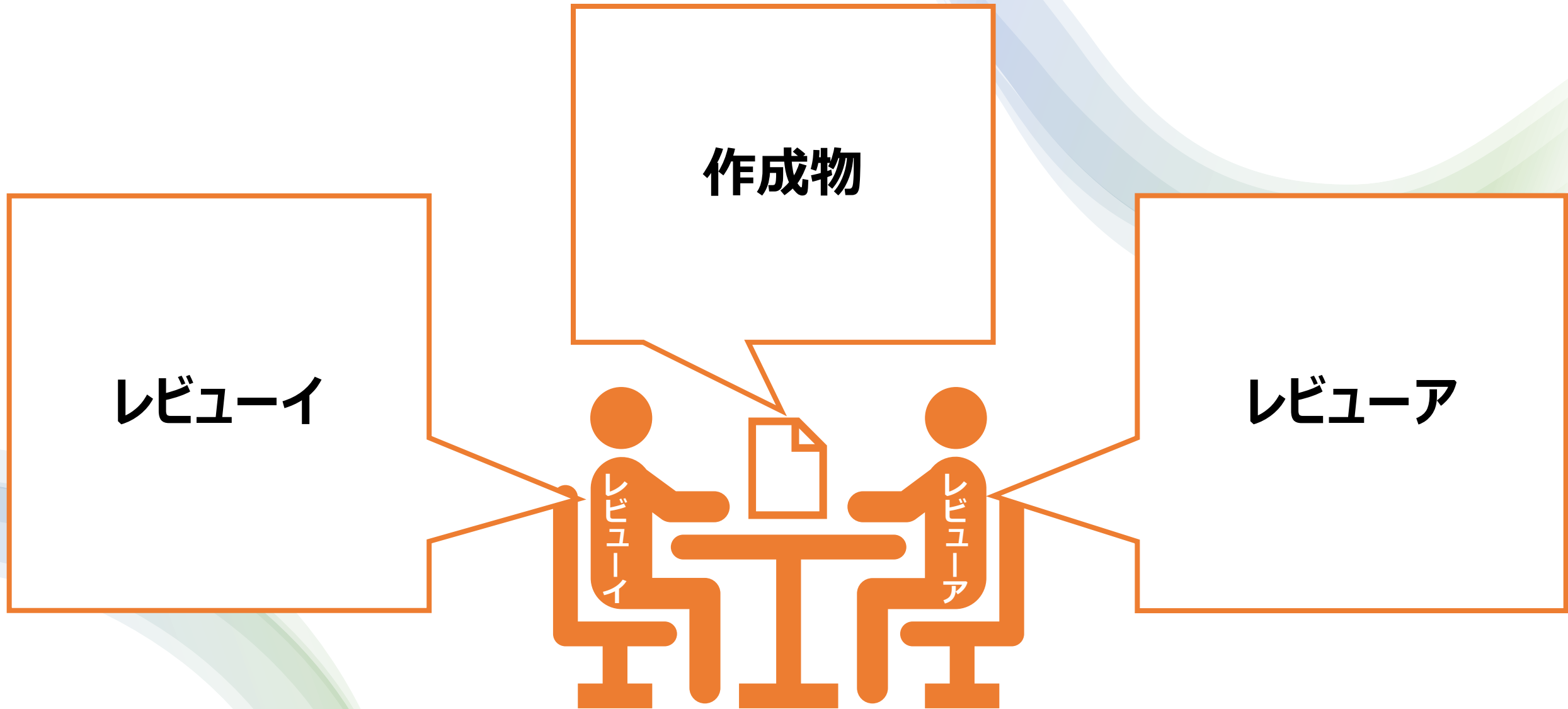


レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

2

事例とレビューの関係性



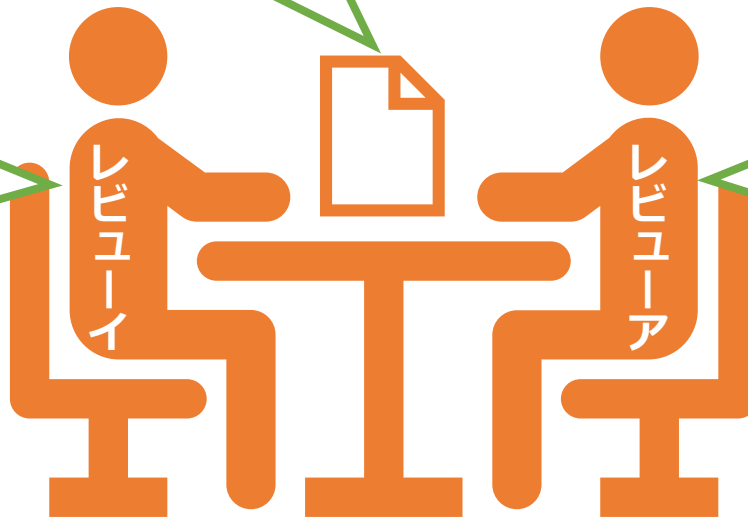
スクラムチームの
メンバー



スクラムチームの
ふるまい



スクラムチームを
外から支援する
コーチ/
コンサルタント





これまでの アプローチ

スクラムイベントを代表する**各種イベント・アクティビティ・打ち合わせへの立ち会いを通じた支援**は、以下のようなフェーズで行っていた

1. イベント**運営を代行**（ファシリテート自体の支援）
2. チームメンバーが運営できるようになったら、**都度気になるところを支援**する（サポートに周り、都度必要に応じて対応）
3. 運営がある程度問題なく行えるようになる（気になる点があっても影響度が大きくない場合など）、**最後にまとめてフィードバック**を行う
※フィードバックの内容としては、主に「良かったところ」「気になったところ」「対処法」を伝えていた

チームが安定してきて
チームによる改善活動が
行えるようになった頃...



スクラムチームのメンバーは
同じような気付きを持っていて
「言うタイミングがない」とか
「わざわざ言うほどのことではない」
と考えているケースがあるのでは？



チーム外からの 支援で 見えてきた

スクラムチームのメンバーは
同じような気付きを持っていて
「言うタイミングがない」とか
「わざわざ言うほどのことではない」
と考えているケースがあるのでは？



このまま続けていると、
外からの支援に依存してしまうかも？

チーム外からの
支援で
見えてきた



一時的な依存や部分的な依存はOK

チーム支援の初期段階
チームとして経験値が低い分野



広範囲な依存状態の継続はNG

チームの主体性低下につながり…
メンバーの納得感が低下し…
やらされ感が生まれてしまうことも…



レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

事例の中での解決方法

ここで5分を越えていたら
スピードUP!

これまでの アプローチ (再掲)

スクラムイベントを代表する各種イベント・アクティビティ・打ち合わせへの立ち会いを通じた支援は、以下のようなフェーズで行っていた

1. イベント運営を代行（ファシリテート自体の支援）
2. チームメンバーが運営できるようになったら、都度気になるところを支援する（サポートに回り、都度必要に応じて対応）

3. **運営がある程度問題なく行えるようになると（気になる点があっても影響度が大きくない場合など）、最後にまとめてフィードバックを行う**
※フィードバックの内容としては、主に「良かったところ」「気になったところ」「対処法」を伝えていた

成熟度に応じた 「問いかけ」の 調整方法

3. 運営がある程度問題なく行えるようになると（気になる点があっても影響度が大きくない場合など）、最後にまとめてフィードバックを行う
※フィードバックの内容としては、主に「良かったところ」「気になったところ」「対処法」を伝えていた

**フィードバック方法を調整してみると
良いのかも？（仮説）**

成熟度に応じた 「問いかけ」の 調整方法

3. 運営がある程度問題なく行えるようになると（気になる点があっても影響度が大きくない場合など）、最後にまとめてフィードバックを行う
※フィードバックの内容としては、主に「良かったところ」「**気になったところ**」「**対処法**」を伝えていた

**まとめて「伝えて」いたフィードバックを
「問いかけ」を使って段階的にしよう**

フィードバックのチューニング

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

成熟度1はこんな感じ

定型化されたミーティング
(アジェンダが固まっているなど)
は自力で運営できる



対処法を伝えと、
そのまま実施してみるこ
とはできる



成熟度1の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



「気になったこと」と「対処法」を伝える
(従来通りのアプローチ)

<工夫ポイント>

「気になったこと」をなるべく【**現実**にチームに
起きたことにフォーカスして伝える】ことで、
受け取りやすさを向上



成熟度1の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは
**一つのProblemの話が
20分くらい続いても終わらず、
後半は時間が足りなくなって、
NextActionを決める議論が
できなかったですね。**



成熟度1の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは
**一つのProblemの話が
20分くらい続いても終わらず、
後半は時間が足りなくなって、
NextActionを決める議論が
できなかったですね。**



成熟度1の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは一つのProblemの話が20分くらい続いても終わらず、後半は時間が足りなくなって、NextActionを決める議論ができなかったですね。

1つの話題の制限時間を、例えば【5分】とか決めておいて、時間になったら「継続するか」「止めるか」を確認するという方法もありますよ。



そうですね



成熟度1の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは一つのProblemの話が20分くらい続いて終わらず、後半は時間が足りなくなって、NextActionを決める議論ができなかったですね。

1つの話題の制限時間を、例えば【5分】とか決めておいて、時間になったら「継続するか」「止めるか」を確認するという方法もありますよ。



そうですね

次回やってみます

成熟度2はこんな感じ

ミーティングの
上手くいかなかった点について、
問題提起があれば改善案を
検討できる



対処法を伝えると、
追加のアイデアなどの
リアクションがある



成熟度2の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



「気になったこと」を伝え、「**対処法**」は問いかける

＜工夫ポイント＞

「気になったこと」を伝えた上で、**背景や改善アイデアをヒアリング**することで、「対処法」がメンバー自身の考えとして出てきて、主体的な改善に



成熟度2の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは
一つのProblemの話が
20分くらい続いても終わらず、
後半は時間が足りなくなって、
NextActionを決める議論が
できなかったですね。



そうですね



成熟度2の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは
一つのProblemの話が
20分くらい続いても終わらず、
後半は時間が足りなくなって、
NextActionを決める議論が
できなかったですね。

そうですね

どうしてこうなったんでしょう？
なにか対処できそうなアイデアは
ありますか？



成熟度2の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは一つのProblemの話が20分くらい続いて終わらず、後半は時間が足りなくなって、NextActionを決める議論ができなかったですね。

そうですね

話が続けているのを止めにくかったんですね…

でも全体の時間が限られているし、朝会みたいに話が長引いたら別の場を設定すると良いのかも？

次回はそうしよう！

どうしてこうなったんでしょう？
なにか対処できそうなアイデアはありますか？



成熟度3の場合

ミーティングの
上手いかなかった点について、
タイミングがあれば
問題提起から行える



気付いたことを伝えると、
気づきへの同意や
似たような気づきの
リアクションがある



成熟度3の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



「気になったこと」を問いかけ、「対処法」も問いかける

＜工夫ポイント＞

メンバーに「何か気になったことはなかったか？」と問いか
けるところから開始し、メンバー自身からの「気になったこ
と」に対して更に「対処法」を問いかけるため、すべてがメ
ンバー主体の改善に



成熟度3の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日のふりかえりは
どうでしたか？
**何か気になったことは
ありますか？**



成熟度3の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

いつもより、NextActionを
決める時間が足りなくなっちゃいました

前半で、Problemの話が長引いて
いたけれど、誰も止めなかったよね…



今日のふりかえりは
どうでしたか？
何か気になったことは
ありますか？



成熟度3の場合

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

いつもより、NextActionを
決める時間が足りなくなっちゃいました

前半で、Problemの話が長引いて
いたけれど、誰も止めなかったよね…

でも全体の時間が限られているし、
朝会みたいに話が長引いたら別の
場を設定する方が良いのかも？

次回はそうしよう！



今日のふりかえりは
どうでしたか？
何か気になったことは
ありますか？

どうしてそうなったんでしょう？
なにか対処できそうなアイデアは
ありますか？



成熟度3の場合
こんなパターンも…

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日は15分くらい時間が残っている
ので、みなさんに質問です。

**今日のふりかえりは5点満点で
何点でしたか？**



成熟度3の場合
こんなパターンも…

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日は15分くらい時間が残っている
ので、みなさんに質問です。
**今日のふりかえりは5点満点で
何点でしたか？**



成熟度3の場合
こんなパターンも…

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日は15分くらい時間が残っている
ので、みなさんに質問です。
今日のふりかえりは5点満点で何
点でしたか？

次に
点数の理由を一言ずつ
教えてもらえますか？



成熟度3の場合
こんなパターンも…

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



今日は15分くらい時間が残っている
ので、みなさんに質問です。
今日のふりかえりは5点満点で何
点でしたか？



たくさん議論ができて、理解が
すすんだので良かったなと思って…

前半で、Problemの話が長引いて
いたけれど、誰も止めなかったので…

疑問が解消できたのは良かったけれど、
NextActionの議論ができなかったから…

次に
点数の理由を一言ずつ
教えてもらえますか？



チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

成熟度3の場合
こんなパターンも…



「自己採点」と「点数の理由」を共有しながら 「気になったこと」を拾い上げていく方法

チームメンバー**全員に発言の機会**があり、かつ「気になったこと」と合わせて「良かったこと」も話題にすることで、より**チームの「成長する力」の源泉となるアイデア**を広く扱うことができる



フィードバックの チューニング

「問いかけ」を調整する
アプローチの変更により、
メンバーは**主体的に、
自らの思考で課題や改善案を提示
できる機会が増えた**

同様のアプローチを繰り返していくと、
自らNextActionを決定するなど、
**すすんで改善を行おうとする場面も
見られた**

フィードバックの チューニング

メンバーが「気付いていなかった」もしくは「改善案が出なかった」場合には、**成熟度の判定を一つ下げて、「問いかけ」から「伝える」に変更（チューニング）**した

「問いかけ」に応答がなかった場合にも**手詰まりになるようなリスクはなく、自律的な改善を促すことができる施策**である

レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と

4

各種レビューへの適用可能性

事例をレビューに適用する

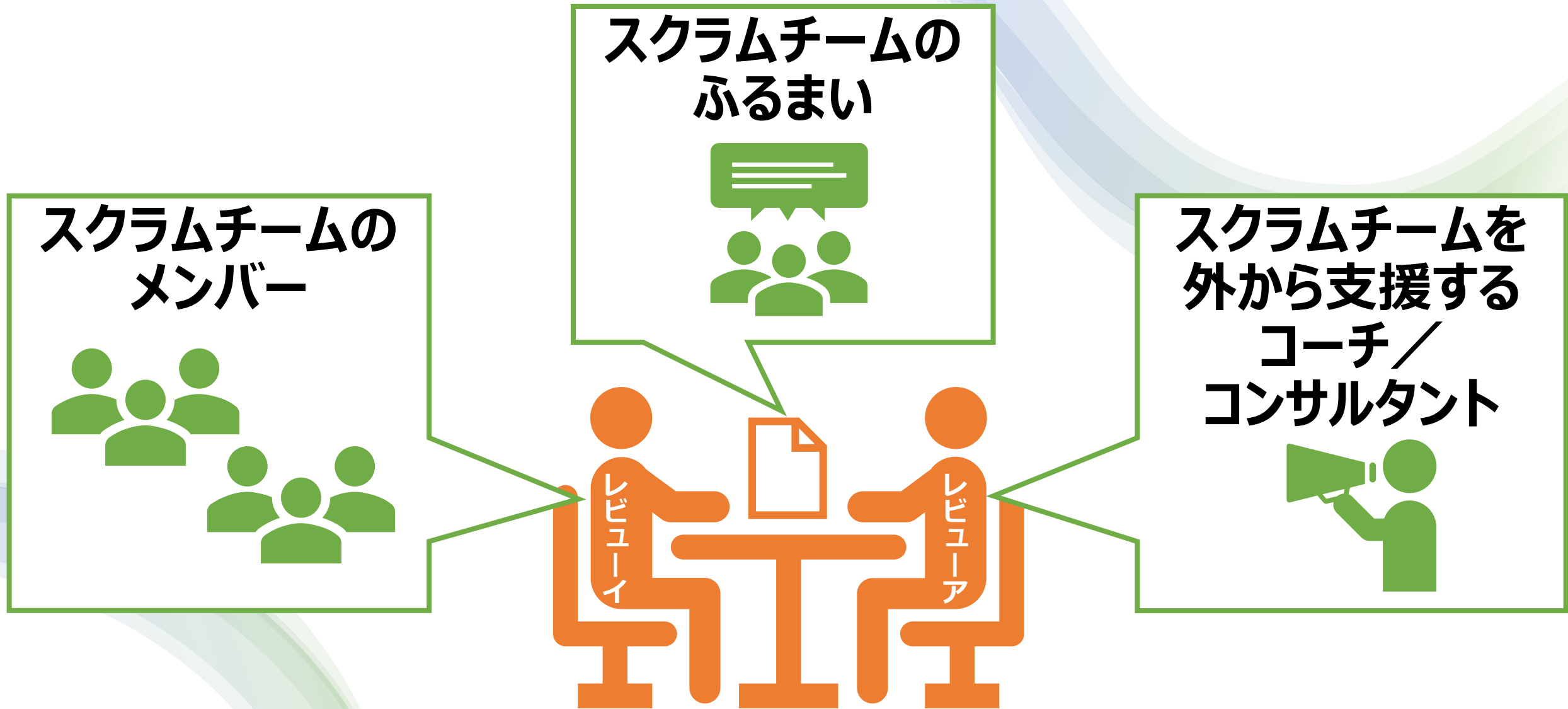
ここで5分残ってほしい

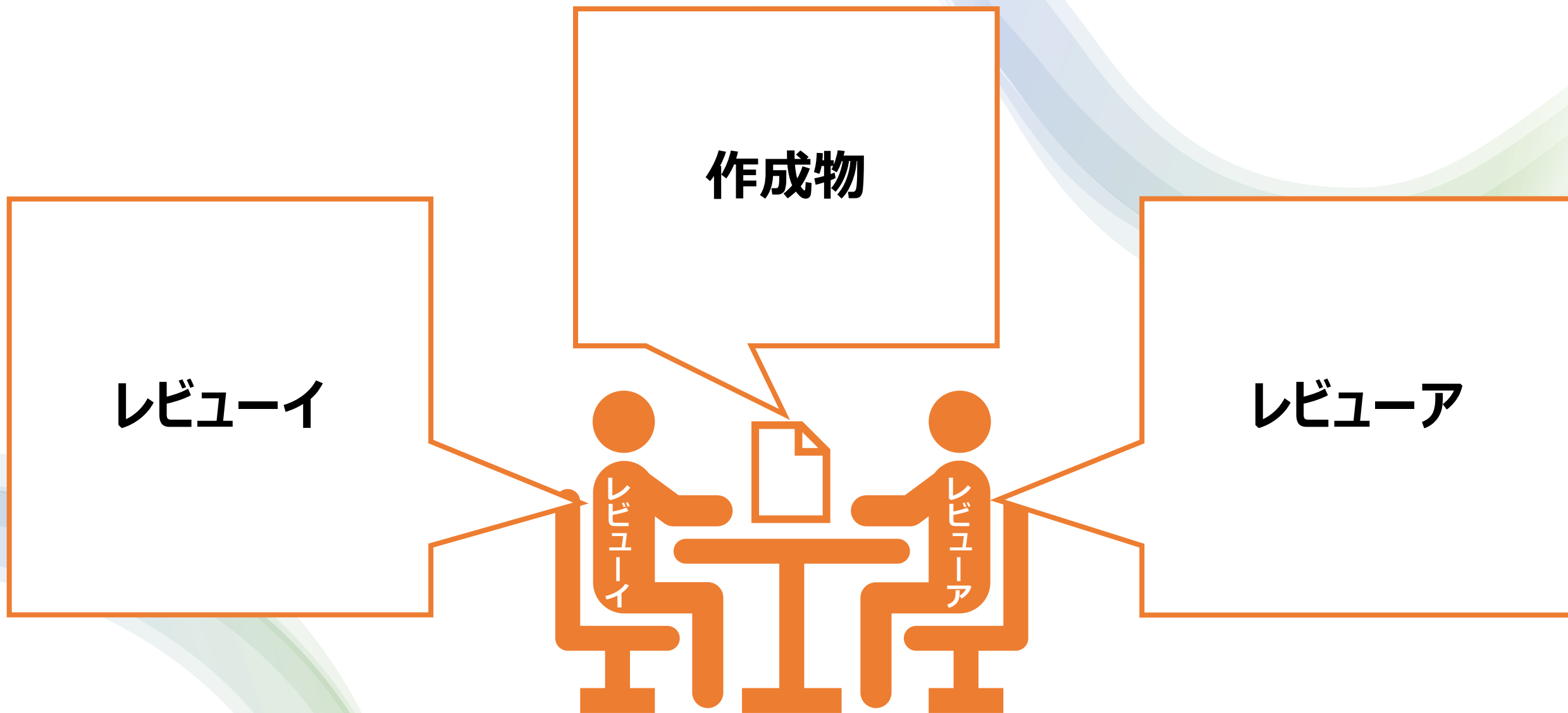
各種レビューへの適用可能性

チームの成熟度	チームメンバーのふるまいやミーティングの状況の例
成熟度1	定型化された（アジェンダが固まっているなど）ミーティングは自力で運営できる 対処法を伝えと、そのまま実施してみることはできる
成熟度2	ミーティングの上手くいかなかった点について、問題提起があれば改善案を検討できる 対処法を伝えと、追加のアイデアなどのリアクションがある
成熟度3	ミーティングの上手くいかなかった点について、タイミングがあれば問題提起から行える 気付いたことを伝えと、気付きへの同意や似たような気付きのリアクションがある

各種レビューへの適用可能性

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける





各種レビューへの適用可能性

レビューの成熟度	レビューのふるまいや作成物の状況の例
成熟度1	定型的な作成物は自力で実施できる 修正方法を伝えと、そのまま言われた通りに修正してみることはできる
成熟度2	作成物に対して問題提起があれば、修正案を検討できる 修正方法を伝えと、同等の修正が必要な個所などについて質問・コメントがある
成熟度3	作成物の懸念事項について、タイミングがあれば表明できる 懸念事項を伝えと、同意や似たような懸念事項についての質問・コメントがある

各種レビューへの適用可能性

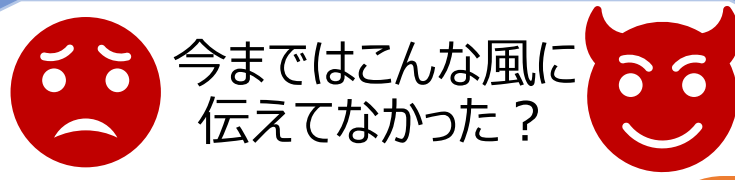
レビューの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

再掲：
例えばこんなこと…

言われた通りに
直したのに、
違うと指摘される

指摘事項が
思ったように
反映されていない



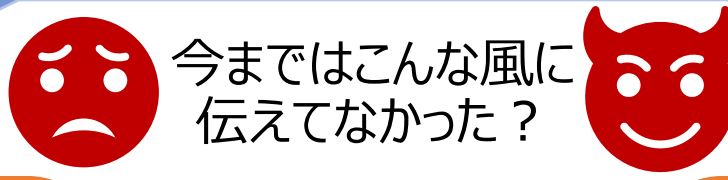


今まではこんな風に
伝えてなかった？

テスト設計のこの対象部分だけど、
代表値だけじゃなくて、
境界値のテストも
パターンに追加した方が良いでしょう。



ここでのポイントは「こうした方が良いでしょう」という指摘・要望だけを伝えていることです。



今まではこんな風に
伝えてなかった？

分かりました。全部直しておきます。
(代表値で設計したところ、
全部境界値を追加しなきゃ！)

テスト設計のこの対象部分だけど、
代表値だけじゃなくて、
境界値のテストも
パターンに追加した方が良いでしょう。



こういったフィードバックは、鈴木さんの講演にあった「事務屋」さんになることを促進してしまうことがあります。
レビューイは言われたまま、背景や目的を深く考えずに、修正してしまおう!という思考になりがちです。

このケースは成熟度1
のアプローチを

言われた通りに
直したのに、
違うと指摘される

指摘事項が
思ったように
反映されていない

「気になったこと」と「対処法」を伝える

＜工夫ポイント＞

「気になったこと」をなるべく【**現実にチームに
起きたことにフォーカスして伝える**】ことで、
受け取りやすさを向上



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度1のアプローチ
をすると…



テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーに
なっちゃうバグが多いんだよね。**



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度1のアプローチ
をすると…



そうなんですね。
知らなかったです。
テストのパターンを増やした方が
良いですか？

テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーに
なっちゃうバグが多いんだよね。**



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度1のアプローチ
をすると…



そうなんですね。
知らなかったです。
テストのパターンを増やした方が
良いですか？

テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーに
なっちゃうバグが多いんだよね。**



そうだねー、代表値だけじゃ
なくて、境界値のテストも
パターンに追加した方が良いよ。

レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度1のアプローチ
をすると…



そうなんですね。
知らなかったです。
テストのパターンを増やした方が
良いですか？

テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーに
なっちゃうバグが多いんだよね。**

分かりました。
**(入力の部分は、
代表値で設計したところに、
境界値を追加しよう！)**



そうだねー、代表値だけじゃ
なくて、境界値のテストも
パターンに追加した方が良いよ。

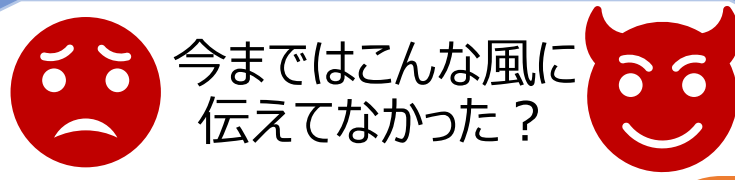
レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

再掲：
例えばこんなこと…

レビューアから何度も
同じような説明を
求められる

レビューイの説明が
期待外れだ





今まではこんな風に
伝えてなかった？

テスト設計のこの対象部分だけど、
パターンはこれで充分？
本当に大丈夫？？





今まではこんな風に
伝えてなかった？



充分だと思いますけど…
(この間、この機能は代表値で
いこうって話したし…)
代表値で良いですよね？

テスト設計のこの対象部分だけど、
パターンはこれで充分？
本当に大丈夫？？



このケースは成熟度2
のアプローチを

レビューアから何度も
同じような説明を
求められる

レビューの説明が
期待外れだ

「気になったこと」を伝え、「**対処法**」は問いかける

＜工夫ポイント＞

「気になったこと」を伝えた上で、**背景や改善アイデアをヒアリング**することで、「対処法」がメンバー自身の考えとして出てきて、主体的な改善に



レビューの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度2のアプローチ
をすると…



テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーになっ
ちゃうバグが多かったと思うんだけど、
パターンはこれで充分？**



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度2のアプローチ
をすると…



この機能は代表値でいこうって
話したので良いと思っていたんですが、
**入力系のテストは境界値のパターン
も増やした方が良さそうですね**

テスト設計のこの対象部分だけど、
**上限まで入力した時にエラーになっ
ちゃうバグが多かったと思うんだけど、
パターンはこれで充分？**



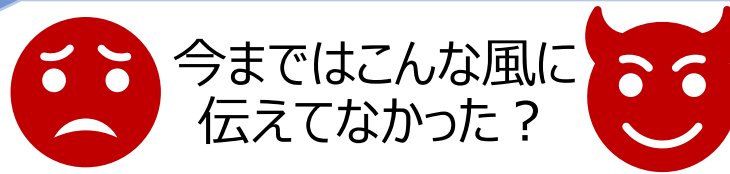
レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

再掲：
例えばこんなこと…

自信がなかったところを
「何も分かっていない」
と指摘されてもどかしい

レビュー自身が考えずに、
レビューアに答えを
求めてくることが多い





今まではこんな風に
伝えてなかった？

テスト設計のこの対象部分だけど、
パターンってこれじゃ足りないよね。

バグの傾向とかも、
そろそろ考慮できるようになれない？





今まではこんな風に
伝えてなかった？



(この間、この機能は代表値で
いこうって話したし…)

方針に合わせたから、
代表値にしたんですけど…
方針から変えても良かったんですか？

テスト設計のこの対象部分だけど、
パターンってこれじゃ足りないよね。

バグの傾向とかも、
そろそろ考慮できるようになれない？



このケースは成熟度3
のアプローチを

自信がなかったところを
「何も分かっていない」
と指摘されてもどかしい

レビュー自身が考えずに、
レビューアに答えを
求めてくることが多い

「気になったこと」を問いかけ、「対処法」も問いかける

＜工夫ポイント＞

メンバーに「何か気になったことはなかったか？」と問いか
けるところから開始し、メンバー自身からの「気になったこ
と」に対して更に「対処法」を問いかけるため、すべてがメ
ンバー主体の改善に



レビューの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度3のアプローチ
をすると…



テスト設計のこの対象部分だけど、
実際に設計してみて
気になったところとかなかった？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度3のアプローチ
をすると…



実は、この機能は代表値でいこうって
話していましたが…

入力系だけは上限まで入力した時の
エラーバグが多いみたいなんですよね…

なので方針とは違うんですが、
入力系は境界値のパターンも
増やした方が良いと思っています。

テスト設計のこの対象部分だけど、
実際に設計してみて
気になったところとかなかった？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける



成熟度3のアプローチ
こんなパターンも…



(レビューの冒頭に…)

今回のレビュー対象の作成物は
100点満点で何点くらい？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

当日のQ&Aをきっかけにスライド追加しました！



成熟度3のアプローチ
こんなパターンも…



うーん…
70点くらいですかねえ。

(レビューの冒頭に…)
今回のレビュー対象の作成物は
100点満点で何点くらい？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

当日のQ&Aをきっかけにスライド追加しました！



成熟度3のアプローチ
こんなパターンも…



うーん…
70点くらいですかねえ。

(レビューの冒頭に…)
今回のレビュー対象の作成物は
100点満点で何点くらい？

どうして70点なの？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

当日のQ&Aをきっかけにスライド追加しました！



成熟度3のアプローチ
こんなパターンも…



うーん…
70点くらいですかねえ。

実は1カ所、これで良いか
悩んでいるところがあって。
前回決めた方針とズレて
しまうので手を入れて
いないんですが…

(レビューの冒頭に…)

今回のレビュー対象の作成物は
100点満点で何点くらい？

どうして70点なの？



レビューイの 成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

当日のQ&Aをきっかけにスライド追加しました！

各種レビューへの適用可能性

レビューの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

フィードバックのチューニングは
イメージできましたか？

レビューイの力を引き出す フィードバックのチューニング

～チーム外からの支援で見えてきた、
成熟度に応じた「問いかけ」の調整方法と
各種レビューへの適用可能性

これからの展望を最後に…

レビューをはじめ様々な場面に応用

これからの展望

対象の成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける

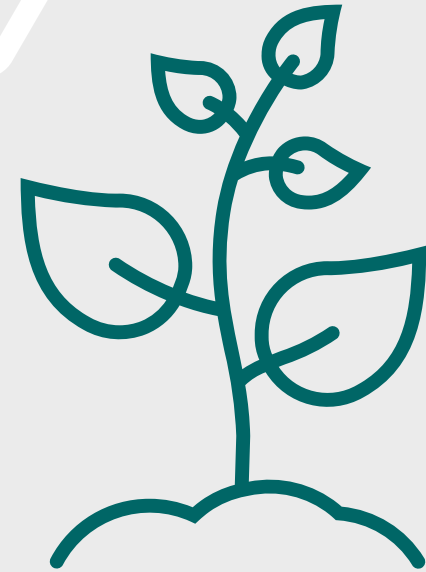
チームメンバーの育成
ペアワークなどの相互スキルアップ
...

これからの展望

チームの成熟度	気になったところ	対処法
成熟度1	伝える	伝える
成熟度2	伝える	問いかける
成熟度3	問いかける	問いかける
成熟度4	?	?

「外部からの問いかけ」なく
「自発的な表明」につなげるには？

**レビューイも
レビューアも
お互いの力を引き出し
成果物と一緒に
成長できるレビューを！**



Q&A

当日いただいたご質問をご紹介します！

チームからProblemだけでなく、tryも引き出す。
また、特定メンバーだけでなく全員から意見をヒアリングするため、工夫していることはありますか？

- 『チームからProblemだけでなく、tryも引き出す』については、Tryを引き出そうと頑張るよりも、Problemについて議論を深める方が結果的にTryが出やすいように思います。Problemの抽象度が高いほどTryも抽象度が高くなる（＝実施が難しくなる）傾向にあると思いますので、まずはProblemをより具体的に、チームのみんなが「なるほど、それは困るよね。自分もそうなる気がする。」と共有できる状態にしていきます。その上で、「解決するためにどんなアイデアがあるか？」をチームメンバーみんなで出し合うような流れにするのがオススメです。
- 『特定メンバーだけでなく全員から意見をヒアリングするため、工夫していること』については、まさに今回の事例の【成熟度3】の後半に出てきた「こんなパターンも」が該当しますね。とりあえず採点→その理由を話すという流れにすると全員の意見を引き出しやすくなります。

レビューコメントでは具体的な修正方法に踏み込まないほうが良い、という意見を聞いたことがあります。ですが、成熟度1であれば具体的な修正内容に踏み込まざるを得ないことがあるように感じます。これは成熟度2へ向かうことを念頭に置きつつ、そこへの経過措置（成長へのアシスト）としてはやむを得ないでしょうか？

- そうですね。補足すると、成熟度1の例に示しましたが『気になったところ』と『対処法』を分けて、順番に伝えます。特に『気になったところ』の伝え方に気をつかいます。
- なるべく【現実チームに起きたことにフォーカスして伝える】と書きましたが、【レビュー対象の成果物のどの部分が、なぜ気になったのか？】ということレビューイが受け取りやすい形にして伝えます。例えば『過去にこういった問題が多くあったから、この成果物のこの部分も該当しそうに見える』といった形です。
- 【なぜレビューアが気になって指摘するのか？修正しろといわれるのか？】が本質的に伝わらなければ、成長へのアシストにはつながらないでしょう。『気になったところ』に納得感を持ってもらってから、レビューイが具体的に対処方法が思いつかない場合に、『こういう修正方法があるよ』と伝えていく…というのが成熟度1のアプローチです。
- たまにカマをかけて『修正方法の案とかある？』と聞いて（成熟度2のアプローチを試して）みても良いかもしれません。

レビューアはどのように成長できるのでしょうか？

- 面白いご質問ですね。ありがとうございます。
- 今回の事例の主である【レビューイの成長】は、とてもざっくりいうと『レビューアに1から10まで言われなくても、レビューイ自身が成果物の改善をできるようになる』というものでした。
- 一方で**レビューアの成長**は？と聞かれると、今回の事例での支援側（私）のように、『相手の成長に合わせて支援の方法を調整できるようになる』ということかと考えます。
- 相手の【成熟度の見極め】も【問いかけ方】も相手次第な部分も多く、正直なところ「難しいな…」と覚めることもあります。「このアプローチはまだ早かったかあ」とか「このアプローチは合わないんだな」と学習しながら、レビューイと一緒に成長していくイメージを持っています。

問いかけに変えることで、レビューやスクラムチームの支援において、発見できた欠陥や問題点はどれくらい増えましたでしょうか？

- 一言でお答えすると「計測していません」となります。
- もう少し補足すると、今回の取組は「発見できる欠陥や問題点を増やす」ことは目的としていません。
- あくまでも、**メンバー（レビューイ）が主体的に、自らの思考で課題や改善案を提示できる機会を増やしていくこと**を目的としています。
- 質問者さまが求める「欠陥や問題点の発見数を増やす」という目的を達成するためには、別のアプローチを検討される必要があるのではないのでしょうか。
- 『どういった問いかけをすると、発見できる欠陥や問題点を増やせるか？』という試みも面白そうですね。ぜひ、取り組まれて、その結果をどこかで発表いただけると嬉しいです。