

中学生が運営する HUG 大会

中学校の生徒会が中心となって全校+地域の方々で HUG（避難所運営ゲーム）を実施しました。企画から実行、ふりかえりまで中学生のパワーとスキルに驚きのプロジェクトでした。

☆きっかけは生徒会サミット

毎年名古屋市で開催されている「生徒会サミット」。名古屋市立の中学校の生徒会執行部が集まり、交流し、生徒会活動の重点目標を決めるそうです。昨年度は「防災」でした。この中学校では、第一弾として、全校で総合学習の時間に「クロスロード」を実施しました。もちろん、生徒会が主催。このとき、地域の方々と一緒に参加しました。

HUG では、生徒会執行部が主体的に、実行委員会を集め、実行委員とともに会場のレイアウトからコンテンツの検討、ふりかえり（見学させていただきました）まで行っていたことにおどろきました。クロスロードを行っているときも、先生方は見守っていらして、手を出しませんでした。

☆HUG プロジェクト

クロスロードよりも少しコンテンツが難しい HUG 。40 人以上の実行委員が集まり、事前に体験し、自分のすることは何かを確認しました。毎回、ふりかえりを行うのですが、ちゃんとふりかえりができる（余計なおしゃべりなどもなく、まじめに取り組んでいる姿が印象的でした）ことに驚きました。

また、グループで考える、情報を共有するときも余計なおしゃべりがなく、何をふりかえればよいか共有されていたことにさらに驚き。当日、メインのファシリテーターとなる生徒たちは、自分のパートを自分の言葉で考え、読み込んでいました。

もちろん、本番は大成功。そして、執行部でのふりかえりはホワイトボードを囲んで、KPTT（良かったこと、課題、次回やってみたいこと、感謝）を生徒だけで行っていました。

☆ファシリテーションのスキルで自主的な活動を促進

何から何まで自主的に生徒が楽しそうに進めていたイベントでした。ファシリテーションが身につけていると自主的な活動をしやすくなるのかもしれない。そして、やり遂げた自信がさらに次のステップに行こうという意欲を促進するのだと思いました。

☆中学生がここまで自然にファシリテーションのスキルを活用していることに感動しました。教師のみなさんのご努力を尊敬します。

