



みゆき

小松市立御幸中学校

学校だより

NO. 14

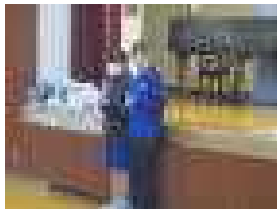
令和2年10月9日

文責：校長 河南光昭

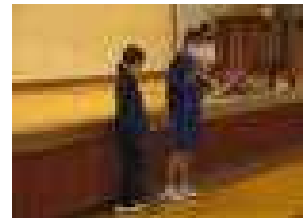
みんな、UKIUKIできたかな!?

10月8日、5・6限目の時間帯で「ウキウキゲーム」と銘打って、体育館でアクティビティが行われました。これは2年生のリーダー会が主催し、1・2年生合同でゲームを企画し、グループになって楽しむとする会でした。この日は3年生が校外学習で能登方面に出かけたため、1・2年生の企画となりました。

会の目的は、1・2年生の縦割りの人間関係を深め、よりよい集団づくりを目指すこと、2年生が上級生としての自覚を持ち、リーダーシップが発揮できるようにという二つでした。本来なら運動会で縦割り活動を体験し、上級生が下級生に指導したり、一緒に応援したりという活動の中で、先輩のリーダーシップや下級生を思いやる気持ち、その一方で、後輩が先輩の姿に触れる中でそのたくましさや優しさ、頼りがいを感じ、いつかは「自分たち・・・」もという憧れを抱くものです。そしてそれが次の代、次の代へと続いていき『伝統』として息づいていくわけですが、今年はそれが叶いませんでした。



しかし今回、2年リーダー会の企画によって、マスク着用、手指消毒、ディスタンスの確保の中で行われました。グループ編成は、あらかじめくじでシャッフルされたメンバーで構成されました。ゲームに先立ちリーダー会代表のT君が挨拶し、その中では「今日は



1・2年生の仲を深める機会です。エンジョイするためにも、先輩・後輩関係なく笑顔で楽しみましょう。」という言葉がありました。学校行事が制限されている中で、このような企画を起ち上げてくれた2年リーダー会に感謝したい気持ちです。



最初に各グループが車座になっての自己紹介から始まりましたが、この時は16グループに一人ずつ、リーダー会の生徒が配置されてファシリテーターとなって進行役になりました。当初は、ファシリテーターが促しても、聞き取れないくらい声が小さかったり、遠慮したりして、グループの輪も大きなものになりがちでした。また、カミングアウトをしながら自己PRをするわけですが、なかなか言葉が浮かばなかったり、恥ずかしいのか声が発せられなかったり、とはにかんだ様子が見受けられ、会話も弾まない感じでした。

一般にファシリテーターとは、グループや組織でものごとを進めていくときにその進行を円滑にし、目的を達成できるよう、中立的な立場から働きかける役割を担う人のことです。そのためには右のようなスキルが必要であると言われていました。ファシリテーターの人たちは、右のスキルの中では、真っ先に「参加者やその場の雰囲気を読むスキル」の大切

- ・参加者やその場の雰囲気を読むスキル
- ・否定せず、積極的に聞く傾聴スキル
- ・意見喚起や考えやすさにつながる質問をするスキル
- ・簡潔にまとめ、記録するスキル
- ・論理的にまとめ、結論につなげるスキル
- ・プロセス管理スキル
- ・時間コントロールスキル

さを感じたのではないのでしょうか。多くの方は初めての担当でしょうから、これをいい経験にしてほしいと思います。参加者をその気にさせて、雰囲気に馴染ませて、輪の中に取り込んでいくというのは大人でも結構難しいものです。ですが、これから社会の中でチームで仕事を果たしていくという時代には、欠かせないコミュニケーションスキルではないかと思います。そういった意味では、第16グループは最初から大きな笑い声が飛び交い、打ち解けた雰囲気が伝わってきて、ファシリテーターとそれを補助する人の力が大きかったのかなと思います。



ゲームは5種類用意されており、1つ目の「ウインクキラ」はくじで選ばれたウインクキラがお話をしながら、ウインクでメンバーたちをこっそり倒していくというのですが、実際には会話が弾まず、いつウインクされ、いつ終わったのかも定かでないような感じがしました。

次の「パンパンウン」はリズム手遊びゲームですが、「弾込め」「攻撃」「防御」を動作に合わせて行うので、次第に熱が入り盛り上がっていく様子が伺えました。

3つ目の「ワードウルフ」はグループの中で一人だけ違うカードを持つ人を当てる会話ゲームでしたが、意外と簡単に当てられそうでそうでもないゲームだと感じました。ここまで来るとかなり打ち解けて、グループの輪も小さくなり距離感が縮まったと感じました。

3つ目まではグループごとにゲームを楽しみましたが、4つ目の「ハンカチ落とし」は2つのグループが合体して行い人数が増えました。そして最後の「しっぽ取り」は1・2年合同のA組対B組の対戦で行われました。このころになると、一人ひとりの目が輝いていました。結局2度の対戦で1勝1敗になったので、第3戦まで行うことになりましたが、体育館の中は熱気にあふれ、そこらじゅうで追いかけたり、逃げ惑う姿と歓声があちこちに沸き上がり、ケガをしないかと危ぶむくらいに大盛り上がりでした。

1・2年生にとってこの日の午後は、1・2年生の距離感をぐーんと接近させ、また単純に楽しいとよべるひと時になったと思います。この企画を通じて2年リーダー会の人たちは、企画構想、グッズ準備、ファシリテート練習、学年企画提案等々、リーダーとしての資質を磨く体験をしてきたと思います。この経験が次の何かに生かされ、またこのような企画を目にし、体験した他の生徒たちがこれを見習い、次に続いていくことを願っています。ぜひ、第2弾があればいいなと期待しています。