

保育をデザインし、保育を紡ぐ

～年長児の探究する心の育み～

岐阜市立加納幼稚園 園長 藤井 佐由美

【概要】

加納幼稚園では、未来を生きる子どもたちに求められる力を、「探究心」と「創造力」と捉え、子ども理解を基に実践を展開している。本研究では、「探究心」と「創造力」を高めるために、園長をはじめとする教師集団が、保護者、地域等と協働する中で、「保育のデザイン」を追究し、保育を紡ぎながら環境や援助のあり方を探った実践をまとめている。

実践事例では、年長児の子どもの興味・関心の大きき軸を『乗り物』と捉え、イメージを形成する過程の中で、『岐阜駅への体験』⇒『問いや願いの誕生』⇒『体験による感性を基に制作』⇒『試行錯誤による自動で動く乗り物の制作』⇒『岐南工業高等学校との交流による憧れと感化』⇒『再度、自動にこだわる問いや願いの誕生』⇒『香川県とのオンライン交流による願いの高まり』⇒『試行錯誤による更なる自動で走る乗り物の制作』⇒『保護者の参加』⇒『子どもの願いの実現』という道筋で**保育をデザイン**し、教師が**対話**しながら保育を紡いだ経過を紹介している。

1. 主題設定の理由

21世紀は、「先の見えない時代」とも言われている。AI技術の進化による氾濫する情報の真偽をクリティカルに考え、問い直し、確かめ、判断し、**答えを導き出す力**が求められている。また、感染症、環境問題、国と国とのぶつかり合い等の予測困難な課題を発見し、**試行錯誤しながら多様な考えにふれ、他者と協働して解決しようとする力**等が求められている。このように大きな課題を発見・解決していくためには、幼児期から小さな問いに心を動かし、解決していく喜びを体験する必要があると考える。また、人と人とが直接関わらなくても事足りる時代であるというのであれば、人と深く関わる喜びを体験できる場を保障することが必要であると考えます。

そのためには、子どもたちが日々の生活や遊びの中で**環境（もの・こと・人）**と出会い、五感を通して感じたり、気付いたりしながら、その環境を遊びや生活の中に取り込むことを通して、自分と世界がつながる経験が必要となる。子どもは、環境との出会いの中で、その不思議さや面白さ、美しさ、愛おしさ等を感じ、心がときめき、「なんで?」、「やりたい」という気持ちが膨らみ、言葉や身振り、行動、作品等を通して表現する。また子どもは、心が動かされ夢中になって遊ぶ中で、自分なりに感じ、気付き、関わり、想像し、考えることを通して「**創造力（豊かな感性）**」が磨かれる。更に他者と体験を共有し、思いや考えを分かち合い、試行錯誤し、表現しながら既存の知識や経験を基に自

分と世界がつながることを通して、世の中の様々なことに対して徐々に「**自分ごと化**」する体験が必要であると考える。

私は、このプロセスを「**探究心の高まり**」と捉え、一人一人の「**問いや願い**」に寄り添った環境構成や援助について、その先にあるものを見据えながら、**保育をデザイン**し、担任等の教師間で協同し、その**都度アンラーン**を基に軌道修正を図る中で**保育を紡ぐ**ことを大切にしたいと考えた。

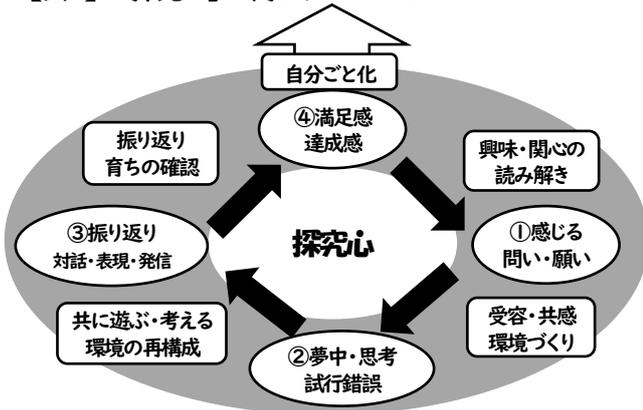
2. 研究仮説

子どもの興味・関心を深く読み解き、「**問いや願い**」に寄り添いながら**保育をデザイン**し、環境構成と適した援助を行い、その都度**アンラーン**を通して子どもと**共に創り上げる**保育を繰り返していけば、「**探究心**」が高まると考えた。

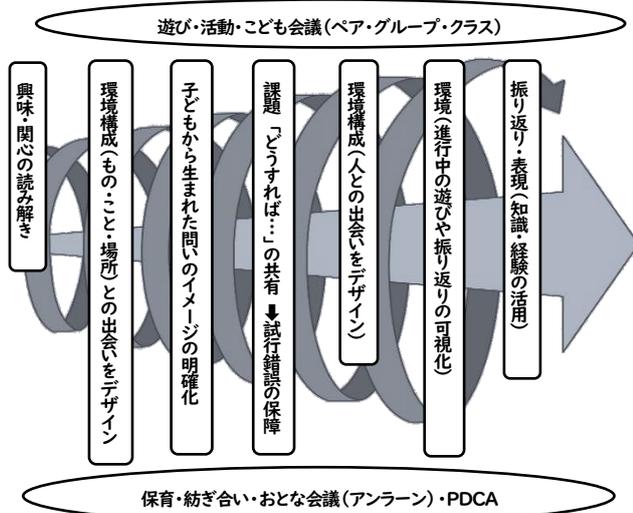
更に「**探究心の高まり**」のサイクルを、【図1】のように捉え、次の4段階が繰り返される中で育まれるという仮説を立てた。

- ①「**不思議**」、「**なんで?**」という問いや、「**やってみよう**」という願いが生まれる。
- ②対象と夢中に関わり、考え、試行錯誤する。
- ③振り返りの中で、分かったことや工夫したこと、新たな発見等を表現し合い対話する。
- ④満足感や達成感を味わい、自分と環境とのつながりを感じ、徐々に「**自分ごと化**」する。

【図1】:「探究心」の高まりのイメージ



【図2】:「保育のデザイン」のイメージ



「保育のデザイン」のプロセスを【図2】のように捉え、次の7項目が絡み合っ、その都度再構成(アンラーン)しながら進めるものとした。

- ①子どもの興味・関心の深い読み解き
- ②環境構成(もの・こと・場所)との出会いをデザイン
- ③子どもから生まれた問いのイメージの明確化
- ④課題「どうすれば…」の共有⇒試行錯誤の保障
- ⑤保護者・地域・専門家・施設等の人との出会いをデザイン
- ⑥進行中の遊びや振り返り《こども会議》の可視化(ドキュメンテーション)
- ⑦振り返りや表現の中での知識・経験の活用

また、遊びの中で、子どもの必要感に応じて《こども会議》を実施する。《おとな会議》を通して、子ども理解の共有、子どもの願いを叶えるための環境構成等、保育のデザイン(計画)やその都度の見直しを、様々なメンバーで細やかに検討し、共に準備することを大切にすることにした。

3. 研究内容

- (1)保育のデザインによる保育の紡ぎ合いを通して、探究心の高まりの効果を探る。
- (2)子どもの興味・関心に寄り添い、共に創り上げる保育の成果をA児の変容から探る。

4. 実践内容 教師の援助 A児の姿『岐阜駅をつくりたい』

～夏祭りの取り組み～: 4月～7月



【写真1】立体交差の高架制作

以前から、A児を中心に電車が好きな子どもが複数いた。4～6月、さくら組では、廃材を活用して電車や駅を作っていた。A児が「JR電車と名鉄電車は高架が交差しているんだ。」と、立体交差の高架にこだわり線路をつないでいるところに、B児等が加わった。高架の上に線路をつなげようとするが、段ボールでは、滑らかな線路を作りにくかったため、担任の提案で厚紙に変えた。更に高架を強くしたい思いから試行錯誤した結果、牛乳パックに新聞紙を詰めて柱を作りその周りに水入りペットボトルを4～6本巻き付け、丈夫な高架にした。また線路を走る電車作りも盛んになり、A児たちは、牛乳パックにガムテープやビニールテープを貼り、電車の特徴を形作っていった。A児は、本物のイメージが強く、自分の作品がその通りにならないことに傷ついたり、認めにくかったりする姿が見られた。

一方、いちよう組では、5～6月、カプラを活用して、線路や町等が、複雑で立体的に形作られていた。

乗り物に興味・関心のある子どもが増えてきたことで、担任と《おとな会議》をし、6月に皆で「岐阜駅」に出かけることにした。

岐阜駅へ行く途中、立体交差の高架の下でミュースカイやJR電車、貨物列車等が間近を通り過ぎる様子を見て、子どもたちは興奮していた。岐阜駅構内では、ドーナッツや回転寿司、お土産等、岐阜駅北口では、自動運転バスを間近で見ることができた。改札や切符券売機の仕組みに興味をもっている子どももいた。特に自動運転バスでは、「本当に運転手がいらない〜」、「どうやって動くんだろう?」等の会話が飛び交い、子どもも教師も心がときめいていた。

《おとな会議》

同じ電車好きでも、作ることが楽しい子どももいれば、苦手意識のある子どももいる。《こども会議》で、アイデアは出しても試行錯誤の時には加わらない子どももいることを、どう受け容れていくとよ

いかを討議した。オールマイティに経験できることよりも、自分の持ち味を生かした参加の仕方を認めていくことが重要であると考えた。7月に迎える「夏祭り」に向けて、やりたいイメージが明確な子どもと、そうでない子どもとの温度差を感じ、まずは行きたい子どもで、「岐阜駅」に体験に行くことを園長から提案した。結果、皆出かけることになり、体験を通して、新たなイメージをもったり、やりたいことが生まれたりしたことで、興味・関心に合わせて環境を再構成することにし、共に環境(素材・道具等)を整え、共に活動に参加した。

「岐阜駅」から帰ってきた午後、さくら組では、これまで厚紙で作ったたくさんの線路を遊戯室の広いところで並べてみることにした。すると、**C児**が「大変、高架が全然足りない!」と叫び、仲間を呼び集めに行った。「もっと、たくさん高架を作らない!」と大慌ての子どもたちであった。このハプニングは、他児も心を動かしたクラスのひとつの子どもが参加するようになった。初めは、厚紙の線路に違和感をもっていた**A児**であったが、広い場所で予想以上に長く高架線路が交差する様子を見て、「これはすごい!!」と満面の笑みをこぼしていた。グニャグニャにしまった線路も「ブーラン、ブーランの道〜」と**A児**を含んだ子どもたちは電車を走らせて楽しんでた。線路が完成すると、電車作りに多くの子どもが興味を示した。以前よりも『より本物らしく作りたい』思いが高まり、図鑑やタブレットで調べ細部をこだわって作るようになった。

翌日からは、子ども同士、活動を見合えるように活動拠点を遊戯室に移し、素材や道具、制作台や図鑑等の環境を整えた。

そんな中、空き箱にペットボトルキャップのタイヤを取り付け車作りにも興味を広がり、机を斜めにして走らせて遊んでいた。徐々に、もう少し『速く走らしたい』という願いをもつようになり、「どうしたら…」を試しながら考える子どもたちであった。「科学館の先生が、ゴムで動かせるって言った。」と以前に作ったおもちゃのことを思い出して、段ボール箱にゴムを横に3本貼り、そこに車の後部を押し当てて弾き飛ばす方法を考えた。しかし、車がゴムの中にはまってしまったため、今度は縦と横に3本ずつ張り、弾き飛ばしてみた。一応、車は進んだがイメージした走りにはならなかった。そこで、「ゴム飛ばしてみたいにしたら?」と、車体の後ろにゴムを飛ばしてみたがうまく走らなかった。翌日、《おとな会議》による教材研究の結果、ゴムを床に張って、そこに車を引かけて飛ばす方法を教師から提案した。車の後ろに段ボールでL字フックを取り付け、ゴムを引っかけ飛ばすと、車が上に回転してしまった。子どもたちはその予想外の展開に喜びながら、少しずつフックの位置をずらして、最終的に

車の前方にゼムクリップのフックを引っかけて飛ばすのが、一番速く走ることができることを発見した。

一方、いちよう組では体験の日の午後、自動運転バスに興味をもった**D児**たちが、段ボール箱を探して、自動運転バス作りが始まった。丸いフォルムのイメージでカタピラのような形を作り、窓をくりぬいて透明シートを貼った。**E児**は箱型の車を塗装して前方に太い縄を取り付けた。**F児**は、「屋根があるバスにしたい。」と言い、**G児**と共に屋根とドアを付け、塗装し仕上げた。しかし、人が乗って走らせようとすると重くてなかなか進まないことに気付いた子どもたちは、タイヤを付けることにした。初めに、段ボールで丸い立体のタイヤ型を作ったが、それでは「弱い。」との意見に、中にペットボトルを入れることを思い付いた。しかし、ペットボトルでも「クシャっとなっちゃうよ。」という指摘が出て、「水を入れたら…」ということで、水入りペットボトルをタイヤの中に入れることになった。タイヤの取り付けが完成し、いざ走らせてみると10cm進んだところで、バリバリと音を立てて、タイヤは車体から剥がれてしまった。「ガムテープが弱かったんだ…」という意見により、しっかりと貼り付けて動かしてみると、今度はいい具合に進んだものの、ドアを通り抜けようとして、一気に主軸が折れ曲がってしまった。

《こども会議》 ※簡易的に省略
担①:「どうしてタイヤは壊れてしまったんだろう?」
D児:「重すぎたんじゃない?」
H児:「ペットボトルの数が多すぎたんだ。」
I児:「13本くらいにすればいいんじゃない?」
J児:「でも、水が入ってるから、やっぱり重いと思う。」
担①:「じゃあ、どうしたらいいと思う?」
K児:「牛乳パックにしたらいんじゃない?」
J児:「それだと、弱いよ。」
L児:「新聞入れたら強くなるよ。」

《こども会議》を受けて、今度は、新聞紙を詰めた牛乳パックをタイヤに入れて丁寧に貼り付け、引っ張ってみると、うまく進んだ。しかし、「やっぱり、ダメ!降りて!修理、修理!」という声が上がると、よく見ると人が乗ることで主軸がしなって床についてしまった。「紙筒では弱すぎる。」と、適した素材を探していると、



【写真2】ゴムで弾き飛ばす車の実験



【写真3】水入りペットボトルのタイヤのアイデア

I児が「ねずみ色の棒がいいんじゃない？バローに売ってたよ。」と言った。今度は塩ビ管を、外れないようにガムテープでしっかりとめて、4度目の挑戦に至った。ようやく安定した走りになり、周囲の子どもたちを含め皆、手を叩いて喜んだ。



【写真4】新聞紙入り牛乳パックのタイヤ完成

数日に渡る夏祭りでは、ジオラマ電車や自動運転バス、新幹線、名鉄電車、JR電車等の実際に乗ることができる乗り物や、切符券売機、改札、ドーナツ屋さん、お土産屋さん等「岐阜駅」をイメージした「まち」が作られ、子どもたちは運転手やお店の人になって、年少・年中児や未就園児、保護者、地域の方等を招待し、『喜んでもらいたい』気持ちをそれぞれに表現していた。

《おとな会議》

A児から始まった遊びが多くの子どもに広がり、自分だけでは実現し得ない長さの線路になったことで満足感を得られ、自分や他児を認める姿につながったのだと思った。

高架が足りないことや車がうまく進まないこと等の場面で、ハプニングを面白がり、明らかに実現しなさそうなことでも、教師が根気よく待ち、寄り添うことで、試行錯誤の場面につなげることができた。その結果、子どもの主体的な発想と共に、諦めない一体感が生まれた。活動がスムーズに進むことよりも、子どもにとってどんな経験(教育的価値)が必要かを《おとな会議》で共通理解することで、子どもが、楽しみながらやり遂げる姿につながった。

『夏祭り～テクノランドからの広がり』

～自動で走る乗り物を作りたい～：9月～11月

夏休み期間もそれ以降も繰り返し電車や車を作ってきた子どもがいる中、10月初旬に岐南工業高等学校との交流による『テクノランド』を開催した。これは令和5年度からの取り組みである。

《おとな会議》

昨年度の反省から、イベント的にならないよう日頃の遊びとのつながりを考え、子どもにとって価値のある体験にしたいと願った。

5つのブースの中で、自動車工学科による実際に走る電車や車の乗車体験と、電気・電子工学科による電気をつなげランタンを作る経験を子どもたちの遊びに活かせないかと子どもの興味と合わせて、保育をデザインし、その場面で丁寧に関わることにした。

体験の終わりに、A児は「僕も本当に走る電車を作りたいなあ」、「そうだ!秋夏祭りで、電車を走らせて、お客さんと呼んだらどうだ?!」と願いを語った。「テクノランド」をきっかけに、改めて車や電車づくりが盛んになり、『どうやって走っているの?』という問いが生まれ、『自動で走らせたい』という願いにつながった。

いちょう組のB児たちは、一連の輪になった紐を、両端の柱(紙コップ)にストローを付けてそこに通し、

紐を電車の側面に取り付け引っ張ることで、電車が自動で動いているように見える仕組みを考えた。側面に付けた紐ではバランスが悪かったため、「パンタグラフは電車の上についている。」と言い、紐を上部に付け替えた。更にもう一つの電車にも紐を取り付けたことで、一つの電車を動かすと、偶発的にもう一つの電車に触れなくても電車が走ることを発見した。この発見に子どもたちは心を躍らせた。

11月に香川県の子どもたちとオンライン交流をしたことがきっかけとなり、「海の上を走る電車(マリナライナー)」と「瀬戸大橋」に興味をもった子どもたちが、『瀬戸大橋を作りたい!』と願い、下には電車の線路、上には道路というように瀬戸大橋を中心に町を作り、そこに先の電車を走らせるようになった。何度も遊ぶうちに、紐の摩擦でストローが裂けたり、紐の滑りが悪かったりすることに気付き、ストローをテープ芯に、紐を太めのものに取り換え進化させた。



【写真5】紐でつないだ瀬戸大橋を走る電車

さくら組のA児やB児たちは、牛乳パック等を使った家族の車作りに面白さを感じ、タブレットで調べながらシエンタやジープの細部にこだわり作るようになった。A児は、繰り返し制作することによるスキルの向上も相まって、以前とは異なり自分の作品に満足し、新聞紙や空き箱で専用駐車場を作り、その中にシエンタを大切に隠しておく姿が見られた。その車を、『どうしたら自動で走らせるか』を相談する中で、「紐で引っ張ったら?」、「それだと、自動じゃないことが分かっちゃう。」、「巻いたら?」、「クルクル巻き取るってこと?」、「クルクル回転するものって何かなあ?」、「CDとか?」、「自転車のタイヤ!」、「幼稚園にあるもので何かないかな?」と、園庭に出て探していると、ホースリールを見付けた。早速、車に紐を取り付けリールで巻き取ってみた。A児たちは、「お～動いた～」と喜び、動く車と並列で一緒に走っていた。翌日、「でも、巻いている紐が見えるから、人間がやってるってバレちゃう。」と問題視された。「透明の紐がいい。」ということになり、テグスを持ち出し、それをストローを切ってレールにし、糸巻を滑らせることで回転させようとしたがうまくいかなかった。園長の提案で小型リールを作ろうと、子どもと共に木材や割りばしを使って制作した。リールが小さくなったことで、瀬戸大橋の道(机の上)に取り付けることができた。しかし、テグスだとねじれてうまく巻

けなかった。次に、取っ手が小さいため、巻き取るのに時間がかかり、『もっと速く走らしたい!』と思うようになった。そこで、別の日に、A児たちが教師と共に、ラップの芯に紐を巻いて回転させる仕組みを考えていたところ、保育参加に来ていたB児の父親がヒントを出してくれた。2本の紐を芯の左右にそれぞれ逆回転に取り付けることで、一つの紐を引っ張ると、もう一つの紐が巻かれてそこに貼り付けた車が進むという仕組みだった。見分けが付きやすいように2本の紐の色を変えた。失敗を重ねて、紐の巻き方を重ならないように丁寧に巻く必要があることが分かった。また引っ張り方が強いと、左右の紐が重なり合い止まってしまうために、芯の中央に左右を分けるための羽を取り付けた。新しい発見と時間をかけた改良がA児たちに充実感と達成感をもたらした。翌日、C児が「これ(牛乳パックの土台)だと弱いから(紐を)強く引っ張れない。」と指摘し、木材をのこぎりで切って取り付け、ラップの芯を幅いっぱい長さの塩ビ管に取り換えた。それにより、強く引っ張っても壊れにくいものとなり、子どもたちのイメージ通り速く走るようになった。更に逆方面に取り付けた小型リールで、車をバックさせると、何度でも行ったり来たりする仕組みにつながった。



【写真6】逆回転で巻き上げる仕組み

子どもたちは十分に満足している様子であったが、A児たちはやっぱり、『電気の力を使って車を自動で走らしたい』という思いをもっていた。そこで、岐南工業高等学校とオンラインでつなぎ、その思いを伝えることにした。高校生から、「電気の力を使って車を走らせるためにはモーターが必要だよ。」とモーターが回転する仕組みを可視化して教えてもらった。その後、「モーターを買うのに300円必要」ということを告げ、「どうやってお金を集めようか」《こども会議》を行った。

《こども会議》 ※簡易的に省略

M児:「僕、お金持ってるよ。」

園長:「みんなの分、ある?」 M児:「ムリ。」

H児:「お金は、働かないともらえないよ。」

L児:「私、洗濯たんで、10円とかもらってるよ。」

園長:「働くとお金がもらえるってこと?」

K児:「ぼくも、お手伝いしてるよ。靴を並べたり…」

C児:「でも、うちのお母さんお金くれんよ。」

N児:「真剣にお願いしたらいいんじゃない?」

保護者の協力を得るために、これまでの保育の経過と、「どうしても電気の力(モーター)を使って自動で

車を走らしたい」子どもたちの思いを綴った文書を配信した。保護者は、子どもたちの願いを叶えるために、快く各家族で何の仕事をするのか相談し、300円分の価値(それぞれの手作りチケット)を持たせてくれた。

そして、後日、岐南工業高等学校の出席講座により、高校生が3Dプリンターで制作したプーリー等のパーツを、親子で組み立て、自作の乗り物に乗せて、見事『自動で走る乗り物』を完成させることができた。A児は、大切にしてきたシエントが電気の力で自動で動く様子を見て、嬉しくて何度も教師に見てほしい気持ちを伝える姿が見られた。



【写真7】自作の乗り物と内部の仕組み

《おとな会議》

岐南工業高等学校や香川県の子どもたち、保護者等との出会いを、子どもの遊びの深まりと、願いの実現に応じてデザインすることで、「それならできそう」等の新たな意欲につなげることができた。

探究的な遊びの深まりと並行して、子どもは余白や隙間を楽しむ時間帯がある。子どもにとっては、全てが遊びであり、教師が「遊びの意味」を見付けようとする「させること」につながりかねない。子どもにとって重要な余白や隙間、無駄や遠回り等を認めていくことが重要であると再確認した。逆に「子どもだからきつと分からないだろう」と限界を決めてしまうと、子どもの探究は止まってしまう。このバランスを図るためには、保育のデザインを幼児理解を通して教師間で多面的に見直すことが重要であると感じた。

モーター購入の場面では、子どもにとって、どんな経験が、環境との出会いを「自分ごと化」できるのかを検討し、子どもに委ねてみることにした。その結果、「働かないとお金はもらえない」ことに気づき、一人一人の子どもが自分のできることで、考え行動することにつながった。保護者を巻き込むことで、我が子が園で何に興味をもち、どんなことを経験し学んでいるのかが、保護者にとっての「自分ごと化」になり、協働する姿につなげることができたと考える。

5. 成果と課題

(1) 保育デザインによる探究心の高まり

・一人一人が、同じペースで、同じことを、同じものを使って、同じときに経験することが重要ではない。子どもが『やりたい』と思うことに会えるための環境や仕掛けは必要であり、それは「保育のデザイン(意図的に構成)」によることもあれば、無意図的なものとの出会いから始まることもある。そのため、日頃から自由に使える廃材や自然物、道具等があることに加え、興味・関心から始まった遊びに活用しやすい素材や参考本等を近くに準備することで、子どもは好奇心の下、遊びに夢中になることができる。一方、遊びが深まる中で必要になってくる素材や道具は、子どもと共に探したり、イメージを聞き出し

ながら取り揃えたりし、子どもが考えたり選定したりする余白を残すことで、試行錯誤の場面が生まれ探究心が高まることが分かった。

- ・遊びの深まりと共に、願いが実現できず息詰まることがあった。失敗しながら立ち直る経験と共に子どもは達成できないことで、遊びから離れてしまうことが多々あるため、適度な刺激として環境を再構成し、人との出会いをデザインすることにより、継続的な探究の場面を生み出す効果があると分かった。
- ・『何を話しても受け容れてもらえる』という安心感の中で行う《こども会議》をすることは、遊びの共有化やうまくいったこと、困っていることを共に考える、考えたことを伝え合う等、探究心を高めるのに有効的であった。活動に積極的に参加しないもののアイデアは豊富に表現できる子どもの価値の発見にもつながった。感化されやりたくなる、活動に直接参加しなくても思いは長期間つながっている、自分のアイデアが実現していることを確かめる等の多様な子どもの姿にも気付けた。遊びの中で得た知識や経験、問いや願いに基づく経過等を、子どもの必要感に応じて分かち合う場面を意図的に保障することが重要であると再確認した。
- ・《おとな会議（アンラーン）》をする中で、例えば「自動で動く仕組みを考える」場面で、『乗り物を走らせたい』と願う子どももいれば、乗り物や町を形作ることそのものを楽しんでいる子どももいることに気付いた。また、「子どもが何に興味を示し、どうしたいと思っているのか」を細やかに理解し検討する中で、保育のデザインとのズレに気付き、悩み、どこまで達成することが子どもにとって価値のある経験となるのかを判断することの難しさもあった。しかしそれは、一人一人の子どもによって異なり、「A児の願いだから自信をつけるために叶えたい」等、各教師の思いによるところでもある。そのため、保育のデザインの見直しを図りながらチーム保育に心掛け、担任だけでは達成できないことを周りの教師が担うことにより、一人一人が「自分ごと化」する姿につながったのではないかと考える。

【担任からのコメント】

- ・「長期間に渡り、乗り物に関連付けた遊びが繋がっていて、試行錯誤の内容がこれまでの知識や経験を生かしたものになることが多く育ちを感じられた。」
- ・「子どもの発想は、大人では思いつかないようなことが多く、“とりあえずやってみてまた考える”を意識しながら子どもたちと関わってきた。子どもたちの興味が途切

れ、教師が焦ったり、苦しくなったりするときもあったが、試しながら皆で考え、創り出していく過程が面白かった。」

- ・「担任一人では難しいが、家庭や地域、他教師等の支えがあったからこそ、子どもたちは願いの実現に向けて繰り返し楽しむことができたのだと思う。」
- ・「教師自身が、子どもと共に探究することにより、電車や新幹線への興味が高まった。家庭でも電車を見たり乗ったりする経験を重ねる子どもが増え、何度も話題になり、子どもの興味・関心が続いた。」
- ・「試行錯誤する時間は、教師にとって面白がれる心の余裕があるときと、答えを急ぎたくなくなりもどかしい気持ちになるときがあった。正解を求めるのではなく、子どもが自分たちで考え、自分なりの分かったを見付ける実感が大切であると思った。」

(2) A児の変容

4:高まった 3:まあまあ高まった 2:あまり高まらなかった 1:高まらなかった

項目	4	3	2	1
①気付きや発見すること	(保)	(担)		
②思ったり、考えたりすること	(保)	(担)		
③考えたことを基に夢中で遊ぶこと	(担)(保)			
④工夫したりアイデアを出したりして試行錯誤すること	(担)(保)			
⑤形作ることや表現すること	(担)(保)			
⑥ペア・グループ・学級の振り返りで伝えること		(担)(保)		
⑦自己肯定感	(保)	(担)		
⑧意欲	(担)(保)			
⑨粘り強さ	(担)(保)			
⑩立ち直り力	(担)(保)			
⑪協同性	(保)	(担)		
⑫探究心	(保)	(担)		
⑬創造力	(担)(保)			

【図3】:担任と保護者の評価 ※(担)⇒担任 (保)⇒保護者

- ⑥保護者:「みんなの前ではできないのかもしれませんが、自分の興味のあることを「発表」という形でなければできるようになったと思います。」
- ・イメージに対してそうならないことを認めにくかったが、好きなことを繰り返し楽しむことにより自己肯定感が高まり、他児を受け容れるようになった。
- ・表現しにくく一歩踏み出しにくい姿から、「それはちょっと恥ずかしい」、「~ならできそう」等、挑戦できる条件を探りながら、自分なりに考え、多くのことをやってみようとし、教師に言葉で伝える姿が増えた。

【課題】

- 保育のデザインありきではなく、子どもを真ん中におき「どうしたいと願っているのか」を教師間や保護者との情報交流やアンラーン等を通して、深く読み解き、再構成しながら継続していきたい。それを小学校との協議につなげ、架け橋期のカリキュラムと探究を軸とした指導計画を作成しつつある。