

日本の昔話からなるスクリプト学習に及ぼす
絵と音楽の促進効果について

近藤光江*・小林由利子*・田中博正*

The Effects of Pictorial and Musical Facilitations
on Script Learning
Based Japanese Famous Old Story

Mitsue KONDO
Yuriko KOBAYASHI
Hiromasa TANAKA

Preschool children's theme oriented behavior and their recall of script-based Momotaro (one of the Japanese old famous stories) sequences were studied in relation to four different conditions. In the first condition, the children were asked to listen to the story. In the second condition, the children were asked to listen to the story by the pictorial facilitation. All their behaviors of the experiments were recorded by a video camera recorder. The theme oriented behavior was seen mostly in the first condition.

In the third and fourth conditions, the children were asked to put in the correct order Momotaro's six picture sequences presented in jumbled order, before and after each experiment by the pictorial and musical facilitation. Then, we counted the sequencing distance score (SDS) of their performance before and after each experiment.

As a result, the reduction of SDS was observed on the performance of children who were asked to listen to the story by the musical facilitation.

はじめに

幼児の心性は、相貌的 (physiognomisch) であることが特徴の一つとして知られている。

* 川村学園女子大学教育学部
(Kawamura Gakuen Woman's University, Faculty of Education)

そこでは、幼児にとっての物は単なる物ではなく、それぞれにその「顔」を有し、「相貌」を有するのである。それゆえに、一片の棒がバットにもなれば、時には箸にもなり得るし、引き戸が、時にはエレベーターの動きと同価なものに変わることもある。このように、幼児にとっての外界は、力動的相貌的直観様式によって知覚されているのであり、話の理解の仕方も論理的とか理論的なものではなく、力動的相貌的直観的様式によるものであろう。昔話は、この素朴な力動的相貌的直観様式による物語の様式で表現した口承の物語であり、人間の苦悩や喜び、希望や悲しみを物語にたくして語ろうとしたものかもしれない。

口承の昔話は、その内容、その語り方からも特殊な影響力を与えていることが多い。昔話が生産を基盤として生まれ、保存され、かつては今よりはもっと生活と密接な関係をもっていたといわれる。こうして、口承の昔話は、正邪善悪といったような倫理観や道德観の形成に関係する体験を感情の未分化な幼児期から繰り返し重ねることによって、土着の思想形成にやくだってきたものと考えられる。

したがって、口承の昔話は幼いものだけを対象にしたものではなく、児童をも対象にして、大人が語り聞かせたものであり、その意味で一種の文化財といえるものである。

最近、口承の昔話に限らず幼児の保育で絵本や物語が果たす役割についての論考をみるが、そこでは実験的な研究はあまりにも少ない(日本保育学会第45回研究論文集)。

一方、印刷技術の改良によって、色が美しく印刷されるようになってきたりして、大人側からみての子どもに適するとされる絵本が、商業主義も手伝って、溢れるようになってきている現実もあり、物語や文章よりも人目をひく色調や絵が関心をひき、その重要性が強調される傾向も散見される。たしかに、幼児においてはまず色が目を惹き、関心を引く手掛かり(cue)の第一歩であり、物語りの内容や文章が関心を惹くようになるのはその次である。

このように発達心理的には、絵本と物語に関わった絵と文章の問題は、年少の子どもでは絵を優先して選択し、年長の子どものなるにつれて、文章を優先した選択をするのが一般的な本の選択傾向ではないかと思われる。

しかし、エールリッチ(Erich, B. 1952)によれば、子どもの本におけるよい本というのは絵ではなくて、文章のよしあしで決まるのであり、彼女によれば、文章や物語は本の主旋律であって、絵は伴奏のようなものであるといわれている。

そこで、幼児にとって絵は直接的に視覚を通して興味の対象となるから、絵を見せながら文章を読んで聞かせる場合と、文章を読んで聞かせるだけの場合とで、幼児がみせる反応行動にどのようなちがいがみられるかをみてみることにする。

実験 I

目的

「ももの子たろう」の絵本(大川悦生(文) 田原二郎(絵)による)を見せながら、「ももたろう」の台本を読み聞かせる間に、幼児がどのような反応行動をするかを記録し、反応行動を分析し、検討する。

方法

日時： 平成4年7月9日(木) 午前11時

場所： 東京学芸大学附属幼稚園保育室

被験者： 4歳児(4歳3ヶ月—5歳2ヶ月)

男児18名, 女児16名の合計34名

平均年齢 4歳6ヶ月

刺激材料： 4歳児の注意持続時間からいって8分間から10分間以内に読み終えることができる長さの物語で、日本の昔話で有名なものの中から桃太郎の話に決め、いくつかの本から小林由利子が再構成し、次のような6つの段落をもつ「ももたろう」の台本を用いた。

ももたろう

(1) 昔々、あるところに、おじいさんとおばあさんが住んでいました。おじいさんは山へしばかりに、おばあさんは川へ洗濯に出かけました。

すると川上から大きなももが、ツンブラツンブラ流れて来ました。おばあさんは、大きなももを拾うと家にもって帰りました。

おじいさんが帰って来たので、おばあさんは大きなももをおじいさんに見せました。すぐに二人でももを割ろうとすると、ももがじゃくっと割れて、中からかわいい男の子が、ほぎゃあほぎゃあといって生まれました。ももの中から生まれたので、ももたろうと名付けました。

(2) おじいさんとおばあさんは、ももたろうにおかゆを食べさせたり、魚を食べさせたりしました。すると、ももたろうは、

一ぱい食べると一ぱいだけ、

二はい食べると二はいだけ、

三ばい食べると三ばいだけ、大きくなりました。

一を教えれば十までわかる。

ももたろうは、それはそれは大きくて、力持ちで賢い子になりました。

(3) ある日、ももたろうは村人が、鬼が島の鬼たちの話をしているのを耳にしました。なんでも鬼が島の鬼たちは、あちこちの村で悪さをしていると言うことでした。これを聞いたももたろうは、おじいさんとおばあさんの所へ行き、自分も大きくなったので、鬼が島の鬼退治に行きたいと思うので、どうか日本一のきびだんごを作ってくださいと頼みました。おじいさんとおばあさんは、まだ子どものももたろうが、鬼に勝てるわけがないと止めました。でも、ももたろうが、どうしても鬼退治に行くときかないので、おじいさんとおばあさんは、しかたなく行かせてやることにして、日本一のきびだんごをどっさりこしらえて、腰に下げさせ、「日本一の桃太郎」と書いた旗をもたせて、ももたろうを送り出しました。

(4) ももたろうが、村はずれまでくるとワンワンといいながら、犬が来ました。

「ももたろうさんももたろうさん、いさんでどこへお出かですか。」「鬼が島へ鬼退治。」と、ももたろうは答えました。

「腰につけたのは、何ですか。」

「日本一のきびだんご。」

「一つください、お供します。」

「それでは、おまえにわけてやろう。これさえ食べれば十人力。」

ももたろうは、腰の袋からきびだんごを、一つだして犬にやりました。こうして犬と一緒に山の方へ行くと、今度はケーンケーンと叫びながらキジが来ました。

「ももたろうさんももたろうさん、いさんでどこへお出かけですか。」「鬼が島へ鬼退治。」と、ももたろうは答えました。

「腰につけたのは、何ですか。」

「日本一のきびだんご。」

「一つください、お供します。」

「それでは、おまえにわけてやろう。これさえ食べれば十人力。」

ももたろうは、腰の袋からきびだんごを一つだして、キジにやりました。ももたろうは、犬とキジをつれて山の奥へ入って行きました。すると、きゃっきゃつと叫びな

がらさるが来ました。

「ももたろうさんももたろうさん、いさんでどこへお出かけですか。」「鬼が島へ鬼退治。」と、ももたろうは答えました。

「腰につけたのは、何ですか。」

「日本一のきびだんご。」

「一つください、お供します。」

「それでは、おまえにわけてやろう。これさえ食べれば十人力。」

ももたろうは、腰の袋からきびだんごを一つだして、さるにやりました。ももたろうは、犬とキジとさるは、きびだんごを食べ食べ鬼が島めざして、山越え谷越え海を越えて行くと、岩だらけの鬼が島に着きました。

(5) 鬼が島には、真っ黒い鉄の門が高くそびえ立っていました。まずキジが飛んで行き、門の中のようすを見て来ました。次に、さるが塀をよじ登って門を開けました。犬はどどーんと戸を押し開けました。門が開くとももたろうは、旗を押し立てて、「俺は、日本一のももたろう。鬼退治に来たから覚悟しろ。」と、力いっぱい言いました。それから、ももたろうは刀を抜いて、犬とキジとさるとみんなして、鬼にかかっていきました。

鬼どもは、ももたろうに投げとばされたり、犬に噛みつかれたり、さるにひっかかれたり、キジにつつかれたりされました。鬼どもは、これはたいへんと思い、大騒ぎで奥のほうへ逃げて行ってしまいました。

奥では鬼の大將が、家来どもと酒盛りの真っ最中でした。ももたろうが来たと聞いても、ばかにしたようすで「何、ももたろう、それがなんだ。」と言いながら、金棒をぶんぶん振り回し、ももたろうにかかっていきました。ところが、ももたろうたち4人は、日本一のきびだんごをどっさり食べているので、百人力です。ももたろうたちは、エイッヤアと、鬼どもをかたっぱしからやっつけてしまいました。

鬼の大將は、ももたろうのところへ来て、手をついて涙をポロポロ流しながら「とてもかないません。どうか、命ばかりは助けてください。これからは、もう悪いことは決してしません。」と謝りました。ももたろうは「よし、これから悪いことをしないなら、命だけは助けてやる。」と鬼どもを許してやりました。

鬼の大將は、「お詫びのしるしに、宝物を全部差し上げます。」と言って、ありったけの宝物を出してきました。

(6) ももたろうは、鬼からもらった宝物を車にいっぱい積んで、村に帰って行きました。家で待っていたおじいさんとおばあさんは、大喜びしてももたろうを迎えました。村中の人も大喜びでした。ももたろうは、たくさんの宝物を村のみんなにも分け、犬とキジとさるにもご馳走をして、おじいさんとおばあさんといつまでも仲良く幸せに暮らしました。

また、絵本は大川悦生(文) 田原二郎(絵)「ももの子たろう」を用いた。

手続き

資料を日常の保育況と変わらぬ状況の中で収集できるように、カメラは実験の始まる前から一定の場所に固定し、スイッチ・オンにする。こうして幼児がカメラに特別な関心を持たないように工夫し、担任の保育者にも同室にいてもらうようにした。そして、保育室の椅子にすわった幼児たちの前に実験者は立って、材料としての絵を視覚的に提示しながら、聴覚的にも文章を読んで聞かせ、視覚・聴覚的に刺激を同時に与えるようにした。この間、幼児の行動をカメラ*によって自動撮影した。

*Kyocera Video Camera Recorder Samurai Video 8. KX-77.

なお、刺激材料を視覚・聴覚的に同時に与える時は、どの絵の時に、どの辺の文章で読むかは、あらかじめ文章の段落を6つに分けてあり、絵もそれに適合したところを提示するようにした。

行動分析基準

絵と文章を視覚・聴覚的に与えられている幼児と文章だけを聴覚的に与えられている幼児は、換言すれば、与えられているそれらの受容行動を通して教育的な訓練を受けているのである。こうした行動を集団のダイナミックスとして把握するために、ビデオを再生し、時系列の中で生起する言語的・身体的な反応を範疇化し、集団のダイナミックスの特性値として指標化し、相対的な吟味を加える必要があると思われる。実験は絵と文章のいずれが幼児の主題への定位行動をひきおこすかをみるのを目的としたものであるから、言語的な反応については、主題定位(theme oriented)しているか、非主題定位(non theme oriented)しているかのいずれかに範疇化して区別した。全般的に、身体的反応については、うつむく、ふんぞりかえる、ころがる、ほおづえをつくなどといった姿勢に関したのものや、そこらをいじくりまわす、あくび、指しゃ

ぶり、鼻ほじり、友人に話しかける、友人を叩く、席を立つ歩き回るなどといった体の動きに関したものは、非主題定位とした。細部について述べると言語的反応のうちで、こんなに大きい、やっつけちゃうとか、ケンケンとなく、強いんだよとか言って、文章を読むのを聞きながら、そこに自分なりに創作を加えたりして、主題に肉付けしたり、補充したりする言語的反応は主題定位とした。また、言語的反応であっても、物語の系列(sequence)に関係なく絵の中の事物を見て、桃太郎のオヘソ、チンチン、うちにあるもの、木がある、門がある、鬼がいるとか言って、単に絵の中の事物の名前を列挙し、呼称するだけのような絵定位 (picture oriented) 反応は、主題への関わりが、表面的で、物語の主題に関与している度合は浅いと考えた。これらをまとめた表1は、視覚的には絵本、聴覚的には文章を同時に呈示した時に生じた反応行動を前述の行動分析基準に照らして、範疇化した行動頻数を示したものである。

Table 1 Frequency of Set Responses (Exp. 1)

Condition	Picture+Story
Set response	
Theme oriented	4
Non theme oriented	32
Picture oriented	12

表1にみるとおり、絵と文章を同時に刺激呈示した場合、主題定位の反応は少なく、非主題定位と絵定位の反応の出現頻数がきわめて多かった。

実験Ⅱ

目的

「ももたろう」の台本を読み聞かせる間に、幼児がどのような反応行動をするかを記録し、反応行動を分析し、検討する。

方法

日時：平成4年7月9日(木) 午前11時20分

場所：東京学芸大学附属幼稚園保育室

被験者：4歳児(4歳4ヶ月—5歳3ヶ月)

男児17名，女児16名の合計33名

平均年齢 4歳6ヶ月

刺激材料： 実験Ⅰで用いた「ももたろう」の台本を用いた。

手続き

実験の進め方として，実験Ⅰで留意したように，日常の保育状況と変わらぬようにして，カメラ操作を行い，担任の保育者にも同室してもらうようにした。そして，保育室の床に座った幼児たちの前に，実験者は立って，「ももたろう」を10分以内で読むようにした。こうして聴覚的に言語刺激を与える間，幼児の行動を自動撮影した。

表2は，物語の文章を読んだ時に生じた反応行動を実験Ⅰと同じ行動分析基準に基づいて，範疇化した行動頻数を示したものである。

Table 2 Frequency of Set Responses (Exp. II)

Condition	Story
Set response	
Theme oriented	9
Non theme oriented	5

表2にみるとおり，物語の文章を読み聞かせた場合には，主題定位の反応は，非主題定位の反応と比べて，その出現頻数は約2倍であった。

結果(実験Ⅰと実験Ⅱの資料から)

絵本の絵や物語の文章は，論理的な構造をもち，したがって，一定の連鎖性なり順序性をもったものになっているのは当然のことである。幼児もまたその心性により，空想と現実が混在し，相貌的な認知体験として，この一連の連鎖性と順序性をもった刺激材料を視覚的，あるいは聴覚的に認知しているのである。

その際に，どのような受容体験をしているのか，エールリッヒのいうごとく，文章が主旋律で，絵は伴奏であるにしても，刺激材料が与えられる時は，主題定位の反応行動がみられることが望ましいと考えられる。

表3は、表1と表2をひとつにまとめたものである。いま、表3の資料から4分割表を求め検定を行った結果、 $\chi^2=14.81$, $df=1$, $p<0.01$ で求められた χ^2 は1%水準で有意であった。このことから、文章を読み聞かせる話だけのほうが、絵本を見せながら文章を読み聞かせるよりも、主題定位の反応行動が有意差をもって多くみられたといえよう。

Table 3 Frequency of Set Responses (Exp. III)

Condition \ Set response	Picture + Story	Story
Theme oriented	4	9
Non theme oriented	34	5

考察

主題定位の反応行動が多いことが、幼児の認知行動にどのような影響を及ぼすのであろうか。その際、文章を読み聞かせるだけでなく、音楽を加えて文章を読み聞かせたらどうなるかを検討してみることにした。

能率が作業者の心理・社会的環境による影響を受けることは、レピンら (Lippit, R., and White, R.K. 1943) の社会的風土に関する古典的な研究によって明らかにされてから、この研究の系譜はBGM (back ground music) のもつ能率への有効性や認知行動に及ぼす効率についての研究につながっている。

いま、動機づけのために旋律 (melody) を聞かせることがあるけれども、幼児においては、論理的な意味付けによるよりも情緒を伴って学習がなされることが大きいために動機づけにとって旋律のもつ情緒や感情に対する訴求力は重要な意味をもって来るものと考えられる。

ブロックルハースト (Brocklehurst, J.B. 1967) は、音楽は本質的にいって個人的な知的現象であることを多くの研究が明らかにしていると報告している。まさに、このような知的現象として音楽が幼児の物語の受容行動に影響を及ぼすようになると考えられる。この点についての吟味を実験をとうして行ってみる。

実験Ⅲ

目的

「ももたろう」の台本を読み聞かせる前と後に行うスクリプトを主題の展開にそって配列させるテストの出来具合をみることで、読み聞かせがスクリプトの配列成績にどのように影響するかを検討する。

方法

日時： 平成4年7月9日(木) 午前11時

場所： 私立西川口幼稚園うめぐみ

被験者： 4歳児(4歳4ヶ月—5歳1ヶ月)

男児16名, 女児9名の合計25名

平均年齢 4歳5ヶ月

刺激材料： 「ももたろう」は実験Ⅰで用いたものと同じである。また、「ももたろう」の物語の文章を読み聞かせる前と後でスクリプト学習の実験を実施する。検査には、図1に示すような6枚のスクリプト(原寸8cm×11cm)からなる桃太郎のはなしの絵系列(picture sequence)(香山美子(文) 太賀正(絵)による)を用いた。

手続き

検査は保育者と被験者の園児が1対1で教室で行った。担任保育者の教示は次のとおりであった。「ここに6枚の絵があります。『ももたろう』のお話の順に、こちらから(といって、左がわから右側へと指示しながら)1枚ずつ並べて下さい。」といって、時間は制限しないで前(1回目)の検査を行った。その時、6枚のスクリプトをよく切って、検査ごとにスクリプトの順序は出鱈目になるようにして被験者に6枚のスクリプトを重ねて与えるようにした。

そして、被験者が並べたスクリプトを左から順次、図1にあるようなスクリプト毎に決まった順序番号として記録しておくようにした。(正しい系列に置いてあれば、順序番号は左から右へ1, 2, 3, 4, 5, 6と記録される。)

「ももたろう」を読み聞かせた後、1週間後から2週間目までの間に、前にやったと同じ仕方後(2回目)の検査を行い、スクリプトを並べた順序番号を記録した。

スクリプト順序の数量化

スクリプトを正しく系列化した場合は6となる。つまり、図1の正しい絵系列を座標軸X上に1の単位の等間隔で並べると、原点0より6までの間隔をかぞえると6となるといった具合である。このようにして、被験者のさまざまな型の絵系列の順序番号を座標軸の上に置き、原点0から順番に数を追って6までの間隔数を計測して、絵系列の型の数量化を行う。

結果

表4は、「ももたろう」の文章を読み聞かせる前(1回目)と、読み聞かせた後(2回目)の検査結果をスクリプト順序の数量化方式によって数量化し、特性(+, -, =)の度数を示したものである。

Table 4 Diff. of Distance Score in First and Second Test (Exp. III)

Sign	+	-	=
Diff. of Distance Score	2	11	12

特性は2回目と1回目の距離点(distance score)の差から明らかになる。値がマイナスであれば、1回目の距離点と比べて2回目の距離点の減少を示し、このことは、「ももたろう」の

文章を読み聞かせた後の認知の向上を示している。プラスであれば、1回目よりも2回目の方が距離点が大になっており、スクリプト系列化が正しい順序でなされなかった度合いが1回目よりも大きかったことを示している。イコールであれば、2回目も1回目も距離点は変化なく同じであることを示している。

1回目と2回目の距離点の差の有意差の検定をサインテストで行うと、 $CR=2.22$, $p<0.05$ で、5%水準で「ももたろう」の文章の読み聞かせによる効果が、スクリプト系列化の成績に、有意な効果を及ぼすことが認められた。

実験Ⅳ

目的

「ももたろう」の台本を読み聞かせる間に、ブロックルハーストがいうように、個人的な知的現象である音楽を組み入れることで、旋律がスクリプト学習の成績にどのような影響を及ぼすかを検討する。

方法

日時： 平成4年7月16日(木) 午前11時

平成4年9月4日(金) 午前11時

場所： 私立西川口幼稚園ももぐみ

私立西小岩幼稚園ばらぐみ

被験者： 4歳児(4歳児(4歳3ヶ月—5歳3ヶ月)

男児27名, 女児20名の合計47名

平均年齢 4歳5ヶ月(ももぐみ)

4歳児(4歳5ヶ月—5歳3ヶ月)

男児10名, 女児9名の合計19名

平均年齢 4歳6ヶ月(ばらぐみ)

刺激材料： 実験Ⅰで用いたものと同じ「ももたろう」である。けれども、文章を読み始める15秒前から音を入れ、次第に音をしばらく音を小さくしてから、文章を読み聞かせるようにし、途中で数ヶ所、音楽を入れる。その音楽は効果音楽大全集の中の(1)(2)(3)より抜粋したものと、近藤光江作の効果音と「桃太郎」の曲を、「ももたろう」の台本の文脈の中に挿入して使用した。なお、使用したものを聴音して、譜面に書き表したものは、次のようなものであった(近藤による)。

ももたろう

<導入部分>お話の前に

a)



段落(1)



昔々、あるところに、おじいさんとおばあさんが住んでいました…



…おばあさんは川へ洗濯に出かけました。 (28秒)

段落(1)

b)



すると川上から大きなももが、…



…家にもって帰りました。 (15秒)

段落(1)

c)



ももを割ろうとすると、ももがじゃくっと割れて、 (5秒)

段落(1)

d) (7秒)
…ももたろうと名付けました。

段落(3)

e) (12秒)
村人が、鬼が島の鬼たちの話をしているのを…
…と言うことでした。

段落(3)

f) (28秒)
しかたなく
…ももたろうを送り出しました。
(終結)

日本の昔話からなるスクリプト学習に及ぼす絵と音楽の促進効果について

段落(4)

g)



† 犬「ももたろうさんももたろうさん、いさんでどこへお出かけですか。」

…「一つください、お供します。」(11秒)

† (犬のところ)と同様に(キジのところ)と(さるのところ)の各部分に1回ずつリピートして挿入する。

段落(5)

h)



鬼が島には、真っ黒い鉄の門が高くそびえ立っていました。

…みんなして、鬼にかかっていきました。

(37秒)

段落(5)

i) 

エイヤアと、 (3秒)

段落(5)

j) 

鬼の大将は、ももたろうのところへ来て、... (3秒)

段落(6)

k) 

家で待っていたおじいさんとおばあさんは、...

...いつまでも仲良く幸せに暮らしました。 (58秒)
(終結)

手続き

スクリプト学習の実験は、実験Ⅲで行ったように、旋律を挿入した「ももたろう」を読み聞かせる前(1回目)と、後(2回目)の2回行った。2回目は1週間後から2週間目までの間に、実験Ⅲで行ったと同じ仕方で検査を実施し、記録するようにした。

結果

1回目と2回目の検査結果を、実験Ⅲで示したように、スクリプト順序の数量化方式によって、数量化し、特性の度数を示したものが表5である。

Table 5 Diff. of Distance Score in First and Second Test (Exp. IV)

Sign	+	-	=
Diff. of Distance Score	8	30	9

距離点の差の有意差の検定をサインテストで行うと、 $CR=3.41$, $p<0.01$ で、1%水準で「ももたろう」に旋律をところどころに挿入して、文章を読み聞かせた効果が、スクリプト学習の成績に、有意な効果を及ぼすことが認められた。

今後に残された問題

本実験では、実験ⅠとⅡから、文章を読み聞かせるという、いわゆる素話が幼児に主題定位行動を多く生起させるのに効果的であることが明らかになったが、これについては、主題定位行動について、その定義を具体的、一義的な反応で決定できるように、さらに多くの異なった主題をもつ物語の文章を読み聞かせた場合の反応行動を収集し、分析を行い、主題定位行動の範疇化の客観性を高めることは、今後とも工夫を重ねて追求されなければならない課題である。

同じように、実験ⅢとⅣで扱ったような旋律が物語のスクリプト学習における再生率の向上に役立つとしても、どのような音楽がどのような物語の再生記憶に効果的なのか。あるいは、旋律(melody)のみならず律動とか韻律(rhythm)、調和(harmony)などの諸要因が再生記憶にどのような影響を及ぼすのかをみてみることも含めて、ひろく、認知行動に影響を及ぼすとみられる要因の分析なども今後に残された問題である。

参考文献

1. Brocklehurst, J.B. Musical Communication. *Educ. Rev.*, 1967, 173-82.
2. 香山美子(文) 太賀正(絵) 紙芝居むかしばなし第1集—ももたろう—(株)教育画劇 1988.
3. Lippitt, R., and White, R.K. The social climate of children's group. In Barker, R.G., Kounin, J.S., and Wright, H.F. (eds.) *Child behavior and development*. 1943, 485-508.
4. 松居直(文) 赤羽末吉(絵) ももたろう 福音館書店 1992.
5. 野田一郎(企画) 効果音楽大全集①~⑩ 東芝EMI 1991.
6. 大川悦生(文) 田原二郎(絵) ももの子たろう ポプラ社 1990.
7. 岡野貞一作曲 桃太郎 中田喜直編 こどものうた(伴奏つき) のぼら社 1973.
8. 関 敬編 桃太郎, 舌きり雀, 花さか爺 日本昔話(Ⅱ) 岩波文庫 1957.
9. 田中博正 子供の本における物語と絵について *読書科学* 1956, 378-382. (Erlich, B. Story and Picture in Children's Books. *The Hon Book Magazine*. 1952, 301-308.)
10. 谷田部達郎 精神の発達 培風館 1943. (Werner, H. *Einführung in die Entwicklungspsychologie*. 1933)

謝辞

実験の実施にあたり、東京学芸大学附属幼稚園と西川口幼稚園と西小岩幼稚園の園長先生と担任の先生方、ならびに園児のみなさんにご協力いただきました。記して感謝のしるしといたします。