

# 道徳絵本における色彩オノマトペの学習的機能

## *Learning function of color Onomatopoeias in Moral Picture Book*

藤野 良孝

Yoshitaka FUJINO

### 要 旨

本研究では、幼児を対象にしたオノマトペ道徳絵本の視覚情報が読み手の理解を促す学習的な機能を有しているのかを明確にする為に、4 パターンのイラスト・オノマトペから比較検討した。また、実際に絵本を読み聞かせることを想定して4パターンの中で1番読みたくなる絵本の回答も求めた。結果、「カラーイラスト・カラーオノマトペ文字」のパターンが最もよく評価され、「印象に残る」「想像力がはたらく」「眼を引く」「すらすら読める」「内容が分かりやすい」の肯定的回答が90.63%～96.88%と高いことが分かった。また、1番読みたくなる絵本は96.77%が「カラーイラスト・カラーオノマトペ文字」を選ぶ傾向が分かった。鮮やかなイラストの表現とカラーオノマトペ文字の感性情報が相乗作用し、「読み手」の理解に肯定的な影響を及ぼした可能性が示された。

### 1. はじめに

文部科学省は、子供をとりまく地域や家庭の変化、いじめの認知件数の増加などを皮切りに、平成27年3月、小学校(中学校)の「道徳の時間」を「特別の教科道徳」として学習指導要領等を改訂した。指導要領の改正では、「いじめの問題への対応の充実や発達の段階をより一層踏まえた体系的なものとする観点からの内容の改善、問題解決的な学習を取り入れるなどの指導方法の工夫を図ることなどを示したものである」と述べている(文部省2015)。今のところ、特別の教科道徳は、平成30年度から小学校で実施、平成31年度から中学校で実施される。また、文部科学省の道徳教育アーカイブでは、道徳授業での工夫や事例などを幾つか紹介しており、取り組みの重要性が指摘される。

更に、小・中学校の道徳における学習効果をより推進させる為には、幼児の段階からいじめ問題への対応や問題を解決するための気づきの学習を取り入れるなど、出来るだけ早い段階から取り組むことが不可欠であると考えられる。その際、幼児期からでは早すぎるという声もあるが、ロバート・フルガム(2003)は、「人間、どう生きるか、どのようにふるまい、どんな気持ちで日々を送ればいいのか、本当に知っていかなくてはならないことを、わたしは全部残らず幼稚園で教わった。」と述べ、幼児期からの学びの重要性を伝えている。越中(2005)は、挑発的攻撃、報復的攻撃、制裁としての攻撃の各タイプの攻撃行動に関する幼児の認知を比較検討した結果、「報復的公正に関する理解は4、5歳児にも認められることが明らかとなった。」と報告している。中川・山崎(2005)は、幼児の誠実な謝罪に他者感情推測が及ぼす影響において「5歳児であっても、被害者の抱くネガティブな感情を推測することによって、謝罪する際違反に対する責任を受容するだけでなく被害者に対して罪悪感を認識すると回答した者が多くなった。」と報告している。このように、幼児は社会性の初歩、報復的公正の理解、感情の推測など

の知性が備わりつつあるので、この時期から道徳を本格的に学ばせることは決して遅くはないと言える。現状、幼稚園・保育園においても、小・中学校と同種類のいじめ、道徳にかかわる問題が起きていることから、小学校への連続性・発展性を加味した道徳教材の早期検討が求められる。

筆者は、小学校の道徳科でも関連する学習内容の一部を、幼児用にデフォルメさせた教材絵本を制作し、学習的な有用性を示した(藤野・平田ほか 2016、藤野 2018)。この絵本では、幼児や小学校低学年の児童に馴染み深い「オノマトペ」を用いて、道徳的問題・法的問題について分かりやすく紹介している。しかし、絵本の視覚情報(ここではモノクロ、色彩)には触れずに制作した為、イラストとオノマトペの組み合わせが読み手の学習理解を促す機能として妥当であるのか確認していない。

### 1. 1. 研究目的

本研究では、藤野ほか(2016)が制作したオノマトペ道徳絵本の構成が、読み手の理解に及ぼす学習的な機能を明らかにする為に 4 パターンのイラスト・文字の視覚情報から検討することを目的とした。

## 2. 方 法

### 2. 1. 調査対象

岐阜県の A 大学経営学部 に所属する大学生男女 32 名(平均年齢 20.94 歳、SD:0.43)であった。

### 2. 2. 調査時期と手続き

2019 年 1 月 22 日の午後、岐阜県の A 大学の教室を使って実施した。

調査前、対象者に対して「本調査は大学の成績とは無関係であること。」「アンケート調査を見て、回答する気になれない人は無記名で退室してもよいこと。」「自分が感じた通りに回答すること。」「回答結果は個人が特定されないように全て統計的に処理すること。」を伝え、承諾を得てから実施した。

### 2. 3. 調査の内容

#### 2. 3. 1. 読み手の理解を促す評価的項目

図 1 に読み手に比較してもらった 4 パターンの視覚情報を示す。調査対象者は、パターン別のイラストを比較しながら、表 1 に示された読み手の理解を促す評価的項目の回答を、4 件法(「1.そう思わない」「2.あまりそう思わない」「3.ややそう思う」「4.そう思う」)で求めた。

表 1 読み手の理解を促す評価的項目

- |     |                 |
|-----|-----------------|
| 1.  | 印象に残る。          |
| 2.  | 想像力がはたらく。       |
| 3.  | 眼を引く。           |
| 4.  | すらすら読める。        |
| 5.  | 内容が分かりやすい。      |
| 6.  | 問題を発見できる。       |
| 7.  | 会話が生れる。         |
| 8.  | 飽きがこない。         |
| 9.  | 調和がとれている。       |
| 10. | ふさわしい(道徳絵本として)。 |



図 1 4 パターンの視覚情報

### 2.3.2. 1番好まれる絵本のパターンについて

4 パターンのイラスト・オノマトペの視覚情報を比較してもらった後、自分が1番読みたくなるものを1つ選ばせて回答させた。

## 3. 結果と考察

表2に、4パターンそれぞれの回答結果を示す。表縦(薄い灰色)の数字は4件法を示し、表横(濃い灰色)の数字は評価項目を示している。

なお、回答の良し悪しを明確化するために便宜上、「1. そう思わない」と「2. あまりそう思わない」の合計値を否定的回答、「3. ややそう思う」と「4. そう思う」の合計値を肯定的回答とする。表3に、4パターンそれぞれの否定的回答と肯定的回答の結果を示す。下記、4パターン別の回答結果と考察について具体的に述べてゆく。

### 3.1. モノクロイラストの評価

モノクロイラストの評価結果は、「1. 印象に残る(否定的回答 90.63%、肯定的回答 9.38%)。」「2. 想像力がはたらく(否定的回答 62.50%、肯定的回答 37.50%)。」「3. 目を引く(否定的回答 93.75%、肯定的回答 6.25%)。」「4. すらすら読める(否定的回答

表2 視覚情報4パターン別の回答結果

[1] モノクロイラスト										
問	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	21 65.63%	16 50.00%	23 71.88%	15 46.88%	19 59.38%	15 46.88%	15 46.88%	19 59.38%	17 53.13%	17 53.13%
2	8 25.00%	4 12.50%	7 21.88%	7 21.88%	5 15.63%	7 21.88%	10 31.25%	6 18.75%	12 37.50%	8 25.00%
3	3 9.38%	7 21.88%	1 3.13%	5 15.63%	4 12.50%	9 28.13%	7 21.88%	6 18.75%	3 9.38%	6 18.75%
4	0 0.00%	5 15.63%	1 3.13%	5 15.63%	4 12.50%	1 3.13%	0 0.00%	1 3.13%	0 0.00%	1 3.13%
[2] モノクロイラスト・黒色オノマトペ文字										
1	6 18.75%	4 12.50%	7 21.88%	9 28.13%	7 21.88%	6 18.75%	7 21.88%	11 34.38%	8 25.00%	11 34.38%
2	10 31.25%	7 21.88%	16 50.00%	7 21.88%	9 28.13%	9 28.13%	13 40.63%	14 43.75%	13 40.63%	12 37.50%
3	12 37.50%	19 59.38%	7 21.88%	13 40.63%	13 40.63%	14 43.75%	10 31.25%	5 15.63%	9 28.13%	7 21.88%
4	4 12.50%	2 6.25%	2 6.25%	3 9.38%	3 9.38%	3 9.38%	2 6.25%	2 6.25%	2 6.25%	2 6.25%
[3] モノクロイラスト・カラーオノマトペ文字										
1	3 9.38%	4 12.50%	3 9.38%	4 12.50%	3 9.38%	4 12.50%	7 21.88%	8 25.00%	6 18.75%	8 25.00%
2	8 25.00%	9 28.13%	8 25.00%	7 21.88%	8 25.00%	6 18.75%	10 31.25%	14 43.75%	13 40.63%	10 31.25%
3	15 46.88%	13 40.63%	16 50.00%	17 53.13%	15 46.88%	15 46.88%	11 34.38%	8 25.00%	11 34.38%	12 37.50%
4	6 18.75%	6 18.75%	5 15.63%	4 12.50%	6 18.75%	7 21.88%	4 12.50%	2 6.25%	2 6.25%	2 6.25%
[4] カラーイラスト・カラーオノマトペ文字										
1	1 3.13%	1 3.13%	0 0.00%	1 3.13%	0 0.00%	2 6.25%	4 12.50%	4 12.50%	4 12.50%	4 12.50%
2	0 0.00%	2 6.25%	2 6.25%	1 3.13%	1 3.13%	2 6.25%	2 6.25%	7 21.88%	4 12.50%	2 6.25%
3	5 15.63%	7 21.88%	5 15.63%	7 21.88%	9 28.13%	7 21.88%	10 31.25%	4 12.50%	6 18.75%	7 21.88%
4	26 81.25%	22 68.75%	25 78.13%	23 71.88%	22 68.75%	21 65.63%	16 50.00%	17 53.13%	18 56.25%	19 59.38%

表3 否定的回答と肯定的回答の結果

4パターン	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
[1]	否定	90.63%	62.50%	93.75%	68.75%	75.00%	68.75%	78.13%	78.13%	90.63%	78.13%
	肯定	9.38%	37.50%	6.25%	31.25%	25.00%	31.25%	21.88%	21.88%	9.38%	21.88%
[2]	否定	50.00%	34.38%	71.88%	50.00%	50.00%	46.88%	62.50%	78.13%	65.63%	71.88%
	肯定	50.00%	65.63%	28.13%	50.00%	50.00%	53.13%	37.50%	21.88%	34.38%	28.13%
[3]	否定	34.38%	40.63%	34.38%	34.38%	34.38%	31.25%	53.13%	68.75%	59.38%	56.25%
	肯定	65.63%	59.38%	65.63%	65.63%	65.63%	68.75%	46.88%	31.25%	40.63%	43.75%
[4]	否定	3.13%	9.38%	6.25%	6.25%	3.13%	12.50%	18.75%	34.38%	25.00%	18.75%
	肯定	96.88%	90.63%	93.75%	93.75%	96.88%	87.50%	81.25%	65.63%	75.00%	81.25%

注) 合計%は、四捨五入の関係から合わない場合があることを明記する。

68.75%、肯定的回答 31.25%)。」「5. 内容が分かりやすい(否定的回答 75.00%、肯定的回答 25.00%)。」「6. 問題を発見できる(否定的回答 68.75%、肯定的回答 31.25%)。」「7. 会話が生れる(否定的回答 78.13%、肯定的回答 21.88%)。」「8. 飽きがこない(否定的回答 78.13%、肯定的回答 21.88%)。」「9. 調和がとれている(否定的回答 90.63%、肯定的回答 9.38%)。」「10. ふさわしい(否定的回答 78.13%、肯定的回答 21.88%)。』であった。

表 4 に、4 件法の回答相違を確認するために、カイ二乗検定を実施した結果(以下同様)を示す。

具体的には、「2. 想像力がはたらく。」「4. すらすら読める。」で  $p < 0.05$  の有意差が認められた。「1. 印象に残る。」「3. 眼を引く(否定的回。」「5. 内容が分かりやすい。」「6. 問題を発見できる。」「7. 会話が生れる。」「8. 飽きがこない。」「9. 調和がとれている。」「10. ふさわしい。」で  $p < 0.01$  の有意差が認められた。

このように全評価的項目が否定的であったことを踏まえて考えると、モノクロイラストは、色彩がない分、イラストの表現量が重要になり、集中して見ないと何を伝えたいのかがぱっと分からないことが、低評価に結びついた可能性が考えられる。モノクロは、赤(例えば活動的、暴力など)などの色彩が持つような感性情報がない分、シンプルすぎて印象に残りにくいと推察される。つまりモノクロイラストが示す情報から主観的な感情を繋げて解釈する必要性があるので、絵本での表現には適合しない可能性が示唆された。

### 3.2. モノクロイラスト・黒色オノマトペ文字の評価

モノクロイラスト・黒色オノマトペ文字の評価結果は、「1. 印象に残る(否定的回答 50.00%、肯定的回答 50.00%)。」「2. 想像力がはたらく(否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%)。」「3. 眼を引く(否定的回答 71.88%、肯定的回答 28.13%)。」「4. すらすら読める(否定的回答 50.00%、肯定的回答 50.00%)。」「5. 内容が分かりやすい(否定的回答 50.00%、肯定的回答 50.00%)。」「6. 問題を発見できる(否定的回答 46.88%、肯定的回答 53.13%)。」「7. 会話が生れる(否定的回答 62.50%、肯定的回答 37.50%)。」「8. 飽きがこない(否定的回答 78.13%、肯定的回答 21.88%)。」「9. 調和がとれている(否定的回答 65.63%、肯定的回答 34.38%)。」「10. ふさわしい(否定的回答 71.88%、肯定的回答 28.13%)。』であった。

表 4 4 件法の回答相違におけるカイ二乗検定の結果

4 パターン	検定	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[1]モノクロ絵	自由度	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	$\chi^2$ 値	32.25	11.25	40.50	8.50	20.25	12.50	14.75	22.25	23.25	16.75
	p 値	**	*	**	*	**	**	**	**	**	**
[2]モノクロ絵・黒のオノマトペ文字	自由度	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	$\chi^2$ 値	5.0	21.75	12.75	6.50	6.50	8.25	8.25	11.25	7.75	7.75
	p 値	n.s.	**	**	n.s.	n.s.	*	*	n.s.	n.s.	n.s.
[3]モノクロ絵・カラーオノマトペ	自由度	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	$\chi^2$ 値	9.75	5.75	12.25	14.25	9.75	8.75	3.75	9.00	9.25	7.00
	p 値	*	n.s.	**	**	*	*	n.s.	*	*	n.s.
[4]カラー絵・カラーオノマトペ	自由度	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	$\chi^2$ 値	55.75	35.25	49.75	40.50	38.75	30.25	15.00	14.25	17.00	21.75
	p 値	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**

\*: $p < 0.05$ , \*\*:  $P < 0.01$ , n.s.: not significant

4 件法の回答相違について、カイ二乗検定を実施した結果、「1. 印象に残る。」「4. すらすら読める。」「5. 内容が分かりやすい。」「9. 調和がとれている。」「10. ふさわしい。」で有意な差は認められなかった。「6. 問題を発見できる。」「7. 会話が生れる。」「8. 飽きがこない。」で  $p < 0.05$  の有意差が認められた。「2. 想像力がはたらく。」「3. 眼を引く。」で  $p < 0.01$  の有意差が認められた。

肯定的な回答割合が多かった2項（「2. 想像力がはたらく」「6. 問題を発見できる」）の要因について考えて見ると、「ふんっ」「ふ～んだっ」の音に内包されている否定的な意味合いが、読み手の想像や問題点の発見に働きかけたことが推察される。

一方、否定的な回答割合が多かった5項（「3. 眼を引く」「7. 会話が生れる」「8. 飽きがこない」「9. 調和がとれている」「10. ふさわしい」）について考察すると、「3. 」では文字よりもイラストに視線が惹きつけられたこと、「7. 」では音の表現で問題内容が理解できるので会話に発展しなかったこと、「8. 」ではモノクロと黒文字のシンプルな単調構成が飽きに結びつくこと、「9. 」と「10. 」では絵本の体裁としてモノクロ・黒文字は稀であること等がマイナスな影響を及ぼした可能性が考えられる。

### 3.3. モノクロイラスト・カラーオノマトペ文字の評価

モノクロイラスト・カラーオノマトペ文字の評価結果は、「1. 印象に残る（否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%）。」「2. 想像力がはたらく（否定的回答 40.63%、肯定的回答 59.38%）。」「3. 眼を引く（否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%）。」「4. すらすら読める（否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%）。」「5. 内容が分かりやすい（否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%）。」「6. 問題を発見できる（否定的回答 31.25%、肯定的回答 68.75%）。」「7. 会話が生れる（否定的回答 53.13%、肯定的回答 46.88%）。」「8. 飽きがこない（否定的回答 68.75%、肯定的回答 31.25%）。」「9. 調和がとれている（否定的回答 59.38%、肯定的回答 40.63%）。」「10. ふさわしい（否定的回答 56.25%、肯定的回答 43.75%）。」であった。

4 件法の回答相違について、カイ二乗検定を行った結果、「2. 想像力がはたらく。」「7. 会話が生れる。」「10. ふさわしい。」で有意な差は認められなかった。「1. 印象に残る。」「5. 内容が分かりやすい。」「6. 問題を発見できる。」「8. 飽きがこない。」「9. 調和がとれている。」で  $p < 0.05$  の有意差が認められた。「3. 眼を引く。」「4. すらすら読める。」で  $p < 0.01$  の有意差が認められた。モノクロのイラストにカラーオノマトペ文字が入ることで、見る意識が上がることや文字のメッセージ性が高まることなどが評価に影響を及ぼした可能性が考えられる。否定的回答の割合が最も高かった「8. 飽きがこない」の要因について考えて見ると、イラストと文字の構成は幼児を想定していた為、極力簡素化したことが、調査協力者から見ると物足りなさや情報量の少なさを印象づけ、飽きに結びつけてしまったのかもしれない。

### 3.4. カラーイラスト・カラーオノマトペ文字の評価

カラーイラスト・カラーオノマトペ文字の評価結果は、「1. 印象に残る（否定的回答 3.13%、肯定的回答 96.88%）。」「2. 想像力がはたらく（否定的回答 9.38%、肯定的回答 90.63%）。」「3. 眼を引く（否定的回答 6.25%、肯定的回答 93.75%）。」「4. すらすら読める（否定的回答 6.25%、肯定的回答 93.75%）。」「5. 内容が分かりやすい（否定的回答 3.13%、肯定的回答 96.88%）。」「6. 問題を発見できる（否定的回答 12.50%、肯定的回答 87.50%）。」「7. 会話が生れる（否定的回答 18.75%、肯定的

回答 81.25%)。」「8. 飽きがこない(否定的回答 34.38%、肯定的回答 65.63%)。」「9. 調和がとれている(否定的回答 25.00%、肯定的回答 75.00%)。」「10. ふさわしい(否定的回答 18.75%、肯定的回答 81.25%)。」であった。

4 件法の回答相違について、カイ二乗検定を行った結果、全評価項目で  $p < 0.01$  の有意差が認められた。これは、色彩豊かなイラストを主体に問題点を引き立てるカラーオノマトペ文字の感性情報が、上手く相乗作用したことが読み手の心を動かしポジティブな評価に結びついたのでと考えられる。だが、今回用いた青色「ふんっ」と赤色「ふ〜んだっ」は、背景色が薄い水色だったので引き立ったが、もしも濃い紫色、茶色だったらかなり印象が変わってくるのが推察される。従って、オノマトペの文字情報をより効果的に伝えるためにも、背景色との相性などを調査する必要があるだろう。

「8. 飽きがこない」は、否定的な回答が 34.38%もある為、飽き対策としてオノマトペの文脈の中に動きをつけた表現(始め・終わり。起・承・転・結など。)を取り入れるなどの工夫が求められる。

たとえば、先行研究の加賀山(2016)や藤野(2018)が示したようなシナリオ(表 5)を作って話を展開していけば、読み手に様々な思考と気づきを与えられ飽きの抑制に役立つ可能性がある。こうしたシナリオ導入による道徳絵本が「飽き」に対して、肯定的な影響を及ぼすことができるか否かについても、再度検討していきたい。

### 3.5. 1 番読みたくなるオノマトペ道徳絵本の選定

表 6 に、4 パターンの中から「1 番読みたくなる絵本」について 1 つ選んで回答を求めた結果を示す。約 97%の回答者が、[4]のカラーイラスト・カラーオノマトペ文字を好む傾向が示唆された。これは、主体のカラーイラストを核に、オノマトペ文字の

色彩が与える感性情報によって、両者の表現が互いに影響・調和し、プラスに作用したと考えられる。モノクロイラストを選んだ回答者は 1 名いたが、色彩がないという側面から考えると、イラストとオノマトペ文字を注視することへの重要性が増すことから、読み手にじっくり問題点を考えさせるアプローチとして役立つかもしれない。モノクロイラスト・黒色オノマトペ文字とモノクロイラスト・カラーオノマトペ文字は、両方とも回答者が 0 人であった。これは、イラストと文字の融合の不調和が影響し、ちぐはぐした否定的な印象を与えた可能性が窺える。以上のことから、道徳絵本の理解を促すパターンはカラーイラスト・カラーオノマトペ文字が適切であることが示された。

表 5 道徳教育用のシナリオ

話の流れ	シナリオ
場所 出来事	今日、幼稚園で僕が遊ぶはずのおもちゃを B ちゃんがまた使っている。
子どもの 反応	僕は頭にきて B ちゃんを無視した。ふ〜んだ！。
問題解決 への対応	でもね、おもちゃは誰のもの？、あなたのもの？、B ちゃんのもの？。
子どもの 気づき	次からこうならないためにどんなルールがあるといいかな？。

シナリオは藤野(2018)を引用した。

表 6 1 番読みたくなる絵本の結果と割合

[1]モノクロイラスト	1(3.23%)
[2]モノクロイラスト・黒のオノマトペ文字	0(0.00%)
[3]モノクロイラスト・カラーのオノマトペ文字	0(0.00%)
[4]カラーイラスト・カラーのオノマトペ文字	30(96.77%)

※1 名回答なし。

#### 4. ま と め

本研究では、道徳絵本に描かれたイラストとオノマトペの視覚情報が、読み手の理解を促す学習的機能を有しているのかを明らかにする為、[1]モノクロイラスト、[2]モノクロイラスト・黒色オノマトペ文字、[3]モノクロイラスト・カラーオノマトペ文字、[4]カラーイラスト・カラーオノマトペ文字の4パターンに分け、比較評価を行った。結果、モノクロイラスト及びモノクロイラスト・黒色オノマトペ文字は、否定的回答が過半数を占め、読み手の理解を促すための学習的な機能が果たされないことが分かった。

モノクロイラスト・カラーオノマトペ文字は、「1. 印象に残る(肯定的回答 65.63%)。」「3. 眼を引く(肯定的回答 65.63%)。」「4. すらすら読める(肯定的回答 65.63%)。」「5. 内容が分かりやすい(肯定的回答 65.63%)。」「6. 問題を発見できる(68.75%)。」の5項において、6割以上が肯定的に回答しており、検定結果からも $p<0.05$ ～ $p<0.01$ の有意差が認められた。モノクロにカラーオノマトペ文字が入ることで、殺風景な印象からメリハリのついた印象に変わり、文字への注目が増したことで、読み手の理解を促す評価的項目が肯定的に回答される傾向が分かった。

カラーイラスト・カラーオノマトペ文字の組み合わせは、回答結果より読み手の理解を促す評価的項目が最も高いことが示唆された。具体的には、「1. 印象に残る。」「2. 想像力がはたらく。」「3. 眼を引く。」「4. すらすら読める。」「5. 内容が分かりやすい。」の5項において、9割以上の回答者が肯定的に評価し、検定結果からも $p<0.01$ の有意差が認められた。鮮やかなイラストにオノマトペの色彩がもつ感性情報が、読み手の理解を促し、ポジティブな評価に結びついた可能性が示された。

今後は、背景色とオノマトペ色彩の組み合わせを変えたときに、どう印象が変わるのかを分析し、最適な色彩の組み合わせを検討していきたい。また、否定的な回答率が34.4%あった「8. 飽きがこない」の改善として、シナリオを取り入れるなど、新たな機能を検討していきたい。

#### 謝 辞

本研究の一部は、JSPS 科研費 JP 18K02839 の助成を受けたものです。オノマトペ道徳絵本について、数々の助言をいただいた朝日大学法学部教授・平田勇人先生、作家・デザイナーの三角芳子先生にお礼申し上げます。

#### 参 考 文 献

- [1] 藤野良孝、平田勇人、三角芳子 (2016)ぶっぶーっ、ミスミヨシコ
- [2] 藤野良孝(2018) 幼児の法教育支援を目的としたオノマトペ絵本の開発と評価. 経営法学研究第20号29-41, 日本経営実務法学会
- [3] 加賀山茂「法教育研究」(2016)[http://cyberlawschool.jp/kagayama/toc\\_legal\\_education.html](http://cyberlawschool.jp/kagayama/toc_legal_education.html)
- [4] 越中康治(2005) 仮想場面における挑発, 報復, 制裁としての攻撃に対する幼児の道徳的判断. 教育心理学研究 53 卷 4 号 p479-490
- [5] ロバート・フルガム著, 池央耿(訳) (2016)「人生に必要な知恵はすべて幼稚園の砂場で学んだ」河出文庫 p24

- [6] 文部科学省 (2015) 学習指導要領「生きる力」 一部改正学習指導要領等  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/1356248.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/1356248.htm) (参照日:2019.3.10)
- [7] 文部科学省(2015)小学校学習指導要領解説特別の教科 道徳編  
[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_icsFiles/afiedfile/2016/01/08/1356257\\_4.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afiedfile/2016/01/08/1356257_4.pdf)(参照日:2019.3.10)
- [8] 文部科学省 (2016) 道徳教育アーカイブ～「道徳科」の全面実施に向けて～  
<https://doutoku.mext.go.jp/html/basic.html#toknow> (参照日:2019.3.10)
- [9] 中川美和、山崎晃(2005) 幼児の誠実な謝罪に他者感情推測が及ぼす影響. 発達心理学研究 16 巻 2 号  
p. 165-174

藤野 良孝(保健医療学部健康スポーツ科学科准教授)