

添付資料1

表1「環境を表す頂点同士に矢印を引く基準」

分類1	分類2	説明	例	矢印方向	法則(R)
間 接 的 な 関 わり	同化・共感 （「知覚運動的な 浸透作用」）	①A（モノ／人）が、魅力を発し、B（人）が、身動きせず 視線のみを送って、心情的に同化している状態。 ②A（モノ／人）が、魅力を発し、B（人）が、身動きせず 視線のみを送って、その身振りや動きのイメージを身体に 蓄積させている状態。	①共鳴するように泣く、あくびする等 ②絵本の登場人物の動きにみいる等	A→B	R8
	身体的同調 （「自然発生的模 倣」）	A（人）固有の特徴と、B（モノ／人）固有の特徴が触発 しあい、ルールを言語化する以前に、Aを含む複数の身体 の間にノリ（身振り、心情、声等）が無意識に共有されて いる。	製作した「剣」を持っている子ども同士が、自然 に戦う動作を始める。（剣を持つのと戦う動作 のどちらが原因か結果かわからない状況） ※逆は、製作した浮輪を身に着けたまま絵本を 読む等、モノに触発されていない状況。	A⇔B	R7
	模倣 （「動機づけられ た模倣」）	A（人）とAの憧れの対象B（人／モノ）が、模倣を通し て、応答しあう。	憧れの対象と対等ではない非対称の関係を保つ たまま模倣と交流がおこること。異年齢交流 等。	A⇔B	R6
		A（人）が、憧れの対象B（人／モノ）の視点から自分を みて、模倣しようと、何らかの行動をとる。（行動が見つ めているだけの場合は、法則8へ）	憧れの対象とは対等ではない非対称の関係。あ の子のやっていることを、真似してみる、等。	A→B	R5
	直接的な 関 わり	A（人）がB（人／モノ）から予想外の反応を受けて、試 行錯誤しながら操作している。	製作するときに材料に慣れず、試行錯誤する姿 等	A⇔B	R4
		①A（人）がB（人／モノ）を思い通り操作している。 ②A（人）がB（人／モノ）を見立て、言葉で意味づける。	①製作するときに様々な素材に慣れている姿、 製作したものを身に着ける姿、友達の体で、「一 本橋」をして遊ぶ姿等。 ②「これは〇〇ってことね」と言葉で見立てを 共有する姿等。	A→B	R3
		言葉の交流	会話等	A⇔B	R2
		A（人）からB（人）へ、言葉（言葉以前のことば含む） が一方向的に発せられている	保育者から子どもへの言葉かけ等	A→B	R1

※分類2の「」内はワロンの定義による。(Wallon,1942)