

2. これと関連することとして、この「遅れ」の概念も 0=遅れなし、から 4=完全な遅れ、までの評価点レベルで表すこと。

#### 4. 4 コード化のための根拠

ICF-CY は、「心身機能」、「身体構造」、「活動」、「参加」、「環境因子」の分類であり、中立的な言葉で表現されている。コード化による子どもの問題の記録は、共通評価点を用いて行われる。コードの割り当ては推定ではなく、個々の領域の子どもの生活機能上の問題についての明確な情報に基づいて行わなければならない。

先に述べたように、コード化のための根拠は直接測定、観察、回答者との面接、専門家の判断などの形をとる。根拠の形態は問題とする生活機能の性質とコード化の目的により異なるが、できる限り客観的な情報を得ることにあらゆる努力を払わなければならない。「心身機能」と「身体構造」には、検査データ、生物医学的データ、身体計測データの直接測定が適切な情報となる。「活動」と「参加」は、さまざまな標準ツールや、その他、問題領域に特有のデータを得るための何らかの方法で、直接測定を行うことができる。どちらの場合でも、標準的なデータに基づいた測定が、パーセンタイル値や標準偏差値のかたちで、対応する評価点レベルへの転換を容易にする。現在、コード化するための根拠として利用できるツールや手法は存在している。しかし、それらと ICF-CY の特定の領域との対応は不十分である。適切なツールを探す際には、問題とする領域に最も対応し、信頼性が証明されているものを選ぶことを勧める。

評価ツールがないとき、あるいは適当でない分野では、直接観察をもとにした質的記録が、生活機能の各分野についての根拠をそろえるのに有用であろう。ICF と ICF-CY の主要な目標は、現在の環境における自分自身の生活機能の性質と程度の判断に回答者を関与させることである。「参加」をコード化するにはこれが特に重要である。児童の場合はできる限り面接を利用することが望ましい。年少の子どもや言語技能が限られている者の場合は、主要な養育者が代わって答えることもできる。最後に、コード化のための根拠は専門家の判断、記録や観察、その他のかたちのクライアントとの接触を含む、さまざまな情報源をもとにすることができる。

コード化する際の根拠として利用できるリソース（評価法、文献など）がいくつかある。評価に利用できる可能性のあるツールや手法を列挙するのは本書の範囲を超えるが、利用者にはそのようなリストを探してみることを勧める。心身機能・身体構造、活動、参加および環境因子の評価に適するさまざまな手段を挙げた参考文献中の、既存の手法を検討するのも有用であろう。利用者は、効果を上げている国で使われているさまざまなツールについて書かれた参考文献を検討してみるべきである。ICF と ICF-CY の利用に関心が高まっているので、利用可能なツールの発見と、ICF-CY の枠組みに合った新しい手法の開発が進んでいる。有用なリソースの一つが、米国心理学協会がサービス機関向けに作成した『精神医学的評価法の臨床ガイドライン (Practice Guideline for Psychiatric Evaluation of Adults)』(1995) であろう。この実務マニュアルはさまざまな専門分野で利用できるようなつくりになっており、各領域のコード使用に必要な情報の性質について、総合的な指針を提供している。最後に、ICF-CY がさまざまな場で採用されるにつれて、研修に利用できるマニュアルや研修会が増えてくると思われる。

---

原注 6. コード化の構造に関する詳しい情報は、付録 2 「ICF のコード化に関するガイドライン」にある。

訳注 5. 「d」は Domain の略。活動として使う時は「a」、参加として使う時は「p」をつける。

訳注 6. 促進因子を示すためには小数点を「+」でおきかえる。

訳注 7. 「子どもの生活機能の発達的变化が、子どもをとりまく環境の意味をも変える」ということをいって

いるらしい。「3.2 ICF-CYにおける児童に関連する諸論点」の「環境」の最初のパラグラフ参照。

訳注 8. 4字コードとはアルファベット文字（英字）1字、数字3字、計4字のこと（例：a 880 遊びにたずさわる）。コードの詳しさの順に、第1レベル（章、英字1＋数字1の2字コード、大分類）、第2レベル（英字1＋数字3の4字コード、中分類）、第4レベル（英字1＋数字4の5字コード、小分類）、第5レベル（英字1＋数字5の6字コード、細分類）と、レベルが下るほどより詳しく、より具体的になっていく。この原文はややわかりにくい表現だが、まずあてはまる領域（活動・参加など）の中のあてはまる章（例えば活動の第8章）をみつけ、その中の最もよくあてはまる4字コード（例えば上記のa 880）を見つけることと考えられる。

訳注 9. レベルとは4字コード、5字コードなどの詳細さのレベルをいう。最も適切な詳細さのレベルのコードを選ぶということ。

訳注 10. ここの文章は簡潔すぎわかりにくいだが、単に第2～4レベルのうちの最終的に選んだコードに評価点をつけるという意味か、あるいはある内容を第2レベルで大まかに全体的にみたときの評価点、もう少し詳しく第3レベルでみた時の評価点、更に詳しく第4レベルにまでしぼった時の評価点をそれぞれみていく（普通しぼるほど問題の程度は大きくなる）ということか、両方の解釈が可能である。

## 5. 事例集

以下の事例集に示す簡略な情報は、子どもに表れた問題について ICF-CY をコード化する際に利用できる情報源の例を示すためのものである。もちろん実際の場面では、子どもについて得られる情報の性質と複雑さは、これらの事例よりも広範囲にわたるものであろう。しかしこれは ICF-CY の利用法を例示するためのものなので、利用者はこれらの事例を検討して、各事例の子どもが示す特徴的な問題を表すコードを特定してみていただきたい。まずは、下記の大まかな質問に従って、事例の中の問題点を特定するとよいであろう。ついで、子どもについての情報をもとに、前節に述べた ICF-CY コード化の手順にしたがって作業を進めていけばよい。この事例集には評価点をつけることができるほど十分な情報は含めてないので、まず適切なコード（項目）を見つけることを第一に考えていただきたい。

1. その児童には、心身機能に問題があるか。
2. その児童には、器官、肢体、その他の身体構造に問題があるか。
3. その児童には、課題や行為の遂行に問題があるか。
4. その児童には、年齢相応の生活・人生場面に従事することに問題があるか。
5. その児童の生活機能を阻害または促進している環境因子があるか。

### 事例：3歳の女兒

Cは3歳の女の子で、妊娠中には特に問題はなかった。先天性の心疾患があり、幼い時に2回の手術を受け矯正されている。これまで頻繁な上気道や耳の感染症を起こしており、それが聴覚に影響しているようである。

Cは母親と大都市中心部のアパートに住み、市の病院の外来で診療を受けている。Cの父親はCの出生後間もなく家を出ており、家庭に経済的貢献をしていない。母親が地元の店で働いている日中は、近所の人がCをみている。母親が週末働くときは、きょうだいとともに祖母に預けられている。Cはきまじめで、めったに微笑んだり笑ったりしない。ほとんどはひとりで、ものを使って単純な遊びをして過ごし、ほかの子どもたちとはあまり遊ばない。押したり引いたりすると音を立てるものが好きで、長い時間それで遊んでいる。その他、すぐに気を散らす。ぼんやりしているときに体を揺らす傾向がある。3カ月前にようやく歩き始めたばかりで、誰かに手をつないでもらわないと階段を登れない。語彙は意味がわかるものが、「わたしの」、「もっと」、「ブロック」、「ジュース」などの20語ほどで、意味の判明しない語彙がもっとたくさんある。母親の膝に座ってお話を読んでもらうのがお気に入りの活動の一つである。なじみのある絵を指差すが、その絵のなかのものの名前を覚えるのは難しい。自分の名前を呼ばれても反応しないことがよくあり、自分の周囲で話している人たちに気づいていないようなことがよくある。このような行動の原因は不明だが、頻繁な耳感染症による聴力低下のせいかもしれない。月齢24カ月時に行われた評価で、発達レベルは17カ月に相当することがわかった。言語の理解と表出で特に遅れが目立った。聴覚検査で、軽度の両耳の難聴があることが明らかになった。

上記の5つの質問に照らしてみると、この子どもに現れている問題は「心身機能」構成要素の第1、2、4、7章のコードを示唆している。「活動と参加」については、第1、3、4、7、8章中に該当するコードが考えられる。この子どもの状況の阻害因子と促進因子の性格を定義するコードには、「環境因子」構成要素の第1、3章中のいくつかのものが含まれるであろう。

### 事例：10歳の男児

Tは10歳の男の子で、評価のためにクリニックに紹介されてきた。過去2年間、学校での全般的な学習上の困難を経験している。観察から、勉強に集中することが非常に困難で、すぐに気が散ることが明らかである。両親は、Tが常に「あちこち動き回り」、人の言うことを聞いていないようだと言っている。両親と教師によると、家庭でも学校でも少しの間もじっとしていることができない。このため、現在、教室で与えられる課題をやり通すことに問題がある。習ったことを記憶することに特に困難がある。現在はすべての教科で

及第点を取れずにおり、読み、書きの成績は2年生レベルである。また、ほかの子どもたちが関わる社会的状況への適応にも困難を示している。

Tの教師と親は、彼の活動レベルのはげしさと、考えずに行動する傾向について心配している。このことは彼の社会的行動に表れており、ゲームやスポーツで自分の順番がくるのを待てないし、自転車に乗っていて、まわりを見ないで交通の頻繁な通りに出ていったりする。教室でのTの学習を助けるためにさまざまな介入が試みられているが、実行状況の改善には至っていない。家族は薬物治療に乗り気でなかったが、最近Tは小児科医の診察を受け、多動に対して覚醒作用のある薬剤が処方された。薬物治療の試みと併せて、学校は教室でのTを支援する総合的な計画を立てている。

この10歳の男児が示している問題は、「心身機能」構成要素の第1章の多くのコードを含んでいる。「活動と参加」構成要素については第1、2、3、7、8章が、この男児の高レベル活動と、教室の状況や学習面の要求に応じることの困難さに該当するコードを含んでいる。関連性のある「環境因子」を表すのに適したコードには、第1、5章中のいくつかが含まれる。

#### 事例：14歳の少女

Jは14歳の少女で、小さな町に両親と住んでいる。とても幼い時に見つかった喘息があり、重症である。特定のアレルギーに対して強い反応が起こるほか、運動、冷氣、不安によっても喘息の発作が起こる。このような発作は1～2時間続き、週に数回起こる。現在、気管支拡張剤を処方されており、予防的にネブライザーを使っている。だが昨年、服薬が不規則になり、その結果、急性症状の発現がより頻繁に起こるようになった。幼稚園に入ってから現在の学校に至るまで、Jの出席率は悪く、欠席が頻繁である。結果としてJの成績レベルは常に低く、落第こそしていないものの、同級生たちからどんどん遅れている。

現在、Jは地元の中等学校の8年生（日本の中学2年生に相当）である。運動は急性症状を誘発するので、学校の体育の授業に参加せず、運動をしていない。頻繁に学校を休み、家にいてテレビを見ながら間食をしている。昨年中にかなり体重が増えた。頻繁に休むので学校で特定の友だちのグループはいない。自分がほかの人たちと違い、仲間達から孤立していると感じるとJは言っている。両親は彼女の身体的、情緒的健康を非常に心配するようになって、医師に相談している。

この少女の慢性的な健康状態は、「心身機能」構成要素の主として第1、4、5章内のコードでとらえることのできる問題に示されている。「活動と参加」構成要素については、該当するコードのほとんどは第2、5、7、8、9章にあるようだ。最後に、自然環境と喘息の薬物治療、また関連する結果としての社会的孤立が果たしている重要な役割については、「環境因子」構成要素の第1、2、3章にこの少女が直面する阻害因子の記録に適したコードがあると思われる。

# ICF-CY 日本語訳（案）追加・変更分－Ⅱ（分類）

[ICF-CY]

[ICF-CY 日本語訳（案）]

ICF-CY Detailed classification with definition		ICF-CY	詳細分類と定義
Body function	45	⇒	p 2- 1
Body structure	107	⇒	p 2- 6
Activities and Participation	129	⇒	p 2- 7
Environmental Factors	189	⇒	p 2-23

## 心身機能

### b 1103 覚醒状態の制御

覚醒と意識の安定した状態の組織化を制御する精神機能

### b114 見当識機能

#### b1140 時間に関する見当識

今日、明日、昨日、年月日曜日を認識する精神機能。

#### b 1143 物品に関する見当識

物品または物品の特徴を認識する精神機能

#### b 1144 空間に関する見当識

物理的にすぐ近くの空間との関連において自己の身体を認識する精神機能

### b 122 全般的な心理社会的機能

含まれるもの：自閉症におけるような全般的心理社会的機能 自己と他者との関係（愛着を含む）における困難。

### b 125 素質と個人特有の機能

他の人々と異なる個人的な行動様式を特徴づける、特別なやり方で行動あるいは反応する素質。これらの行動や反応の様式は本来発達のなものであり、のちの気質や人格機能のパターンの基礎となりうる。

注意：素質と個人特有の機能に関するコードは気質と人格の機能（b 126）と関係づけることもできる。使用者は一方もしくは両方を使える。これらのコードの分類学上の属性や相互の関連性については研究によって開発していく必要がある。

含まれるもの：順応性、反応性、活動水準、予測可能性、持続性、親和性

除かれるもの：知的機能（b 117）、活力と欲動の機能（b 130）、精神運動機能（b 147）、情動機能（b 152）

#### b 1250 順応性

新しい物品や経験に対して、抵抗的ではなく受容的な態度で、行動あるいは反応する素質。

#### b 1251 反応性

実際の、あるいは知覚された要求に対して、消極的ではなく積極的な態度で反応する素質。

#### b 1252 活動水準

無気力や不活動ではなく、活力と活動性をもって行動あるいは反応する素質。

#### b 1253 予測可能性

不安定で予測不可能な様式ではなく、予測可能な安定した様式で行動あるいは反応する素質。

#### b 1254 持続性

限られた努力ではなく、適切に持続する努力をもって行動する素質。

**b 1255 親和性**

逃げたり引きこもったりするのではなく、人やものに向かって率先して行動していく素質。

**b 126 気質と人格の機能**

注意：気質と人格の機能のコードは素質と個人特有の機能（b 125）と関係することもありうる。  
使用者は一方もしくは両方を使える。それぞれのコードの分類法上の属性や相互の関連性は研究によって明らかにする必要がある。

**b 1442 記憶の再生と処理**

**b 147 精神運動機能**

含まれるもの：利き手・利き足・利き目。精神運動統制の機能。例えば、精神運動抑制機能の遅れ、興奮と激越、不自然な姿勢、常同性、運動の保続、カタトニー（緊張病性障害）、拒絶症、両価性、反響動作、反響言語において障害される機能。精神運動機能の質。

**b 1472 精神運動機能の組織化**

目標に向けて複雑な一連の動きを行う精神機能。

**b 1473 利き手の機能**

手の使用の発達と、優先的な使用。

**b 1474 利き目、利き足の機能**

目や下肢の発達と、優先的な使用。

**b 163 基礎的認知機能**

物品、できごと、経験に関する知識の獲得に関する精神機能、および精神活動を必要とする課題におけるその知識の組織化と応用。

含まれるもの：表象、知ること、および推論することの認知的発達の機能

**b 1670 言語受容⇒言語理解**

**b 16703 ジェスチャーによる言語の理解**

手やその他の動きによる、一定の決まりのないジェスチャーを用いたメッセージを解読し、その意味を理解する精神機能（訳注1）。

**b 16713 ジェスチャーによる言語の表出**

手やその他の動きによる、一定の決まりのないジェスチャーを用いたメッセージを作るために必要な精神機能（訳注1）。

訳注1. 言語は約束事に立ったもので、「一定の決まりのない」ものは言語とはいえないともいえるが、ここでは家族などの少数者の間でだけ通用する「前言語」をも含めて広義の言語としてとらえているものとする。

b3401 多様な音を発すること

含まれるもの：泣く、のどを鳴らし喜ぶ、ゴクゴクとのどを鳴らす、子どもの喃語などの機能。

b440 呼吸機能

含まれるもの：呼吸数、呼吸リズム、呼吸の深さ。

機能障害の例としては、無呼吸、過呼吸、不規則な呼吸、奇異性呼吸、肺気腫、気管攣縮、上部肺閉塞、上・下気道気流量低下

b 450 その他の呼吸機能

含まれるもの：吹くこと、口笛、口呼吸、粘液の産生と移送の機能

b 4500 気道粘液の産生

上・下気道での粘液の産生の機能

b 4501 気道粘液の移送

上・下気道での粘液の移送の機能

## Chapter 5

本章は、食物摂取、消化、排泄に関する機能と、代謝に関する機能および、内分泌腺、および成長維持機能に関する機能を扱う。

b 5101 噛み切る

b 5102 噛みつぶす

b 5106 逆流と嘔吐（訳注2）

胃から食道、口、体外へと、摂食とは逆の方向に固形物や液体を動かす機能。

例えば、胃から食道への逆流、反復性嘔吐、幽門狭窄。

b 51060 逆流

胃から食道、口へと摂食とは逆の方向に食物や液体を動かすが、口からは出さない機能

b 5107 反芻（はんすう）

口の中に逆流物をとどめ操作する機能

b 5424 鼓腸⇒放屁

b 540－b 569 ← [ICF : b 540－b 559]

b 5550 思春期に関連する機能

思春期の開始と一次および二次性徴の発現に関連する機能

b 55500 体毛と陰毛の発達

体毛と陰毛の発達に関連する機能

**b 55501 乳房と乳頭の発達**

乳房と乳頭の発達に関連する機能

**b 55502 陰茎・睾丸・陰囊の発達**

陰茎・睾丸・陰囊の発達に関する機能

**b 560 成長維持機能**

背景（文脈）により補正した正規の発達変数に従った予想成長指標を達成する機能

含まれるもの：低身長症、巨人症

**b 569 ← [ICF本体：b 559]**

訳注2. ICF 本体と同じコードでありながら CY では逆流がなくなり、嘔吐だけになっている。誤りと思われるので逆流を補った。

**b640 性機能**

含まれるもの：性的刺激興奮・準備・オルガズム・消褪期の機能。性的興味、性行動、陰茎勃起、陰核勃起、潤滑、自慰、射精、オルガズムに関する機能。機能障害の例としては、インポテンス、冷感症、陰瘻、早漏、持続勃起、射精遅延。

**b 6503 月経の開始**

最初の月経の開始（初潮）に関係する機能

**b 6703 性器の機能**

性器の（性的）興奮に関連した機能

**b735 筋緊張の機能**

含まれるもの：個々の筋や筋群、一肢の筋、身体の片側の筋、下半身の筋、四肢の筋、体幹の筋、全身の筋の筋緊張に関連する機能。機能障害の例としては、筋緊張低下、筋緊張亢進、筋痙縮、ミオトニア、パラミオトニア。

**b750 運動反射機能**

含まれるもの：筋伸張反射、自動的局所性関節反射、侵害刺激、その他の外来刺激によって生じる反射の機能。逃避反射、上腕二頭筋反射、橈骨反射、大腿四頭筋反射、膝蓋腱反射、アキレス腱反射、反射の出現や持続。

**b7502 その他の外来刺激によって生じる反射**

含まれるもの：探索反射

**b760 随意運動の制御機能**

含まれるもの：単純あるいは複雑な随意運動の制御、随意運動の協調、上肢や下肢の支持機能、左右運動の協調、目と手の協調、目と足の協調の機能。機能協調障害の例としては、不器用さや拮抗運動障害のような、制御や協調に関与する機能の障害。

**b 761 自発的運動の機能**

全身や体の一部分の運動の、頻度、滑らかさ、複雑さに関する機能。例えば、幼児の自発的運動。  
(訳注 3)

**b 7610 全身運動**

年齢特有な自発的全身運動の種類と質。例えば、乳幼児期の「体をねじる」動きや「落ち着きのない」動き。

**b 7611 特定の自発的運動**

通常生後数カ月間に見られる、その他の自発的運動の種類と質。例えば、身体の正中線へ向かう手足の動き、指の動き、足蹴り。

訳注 3. この項目にはないが、他の項目には全て function が入っているので「の機能」の追加が適切と考えられる。

## 身体構造

s 1107 白質の構造

s 11070 脳梁

s 32000 乳歯

s 32001 永久歯

s 3205 人中（注訳：鼻と口との間の縦溝）

s6304 精巣（辜丸）と陰囊

s 71000 縫合

s 71001 泉門

s 8400 体毛

s 8401 顔の毛

s 8402 腋毛

s 8403 陰毛

## 活動と参加

### d110 注意して視ること

視覚刺激を経験するために、意図的に視覚を用いること。例えば、物品を追視すること、人を注意して視たり スポーツ行事や人、また 子どもが遊んでいるのを注視す 視ること。

### d115 注意して聞聴くこと

聴覚刺激を経験するために、意図的に聴覚を用いること。例えば、ラジオ、人の声、音楽、講義、お話し、を注意して聞聴くこと。

### d 1200 注意して口で感ずること

口や唇を用いて物品を感じ調べること。

### d 1201 注意して触ること

手や指などの四肢や身体の部位を用いて物品を感じ調べること。

### d 1202 注意して嗅ぐこと

鼻に近づけたり、鼻を近づけたりして物品のにおいを感じ調べること。

### d 1203 注意して味わうこと

噛み切ったり、噛みつぶしたり、吸ったりして食物や液体の味を感じ調べること。

### d130 模倣

学習の基礎的な構成要素としての真似や物まね。例えば、顔の表情、ジェスチャー、音、アルファベットの文字の模倣 や繰り返し。

含まれるもの：動作や行動を即座にまねすること

### d 131 物品を扱うことを通しての学習

一個もしくは、二個以上の物品を用いた単純な行為や、象徴的遊びや見立て遊びを通じて学ぶこと。例えば、物品をたたく、積み木をぶつけ合う、人形や車のおもちゃで遊ぶ。

### d 1310 一個の物品を用いた単純な行為による学習

1個の物品やおもちゃを操作する、ぶつける、動かす、落とすなどする単純な行為（によって学ぶこと）。

### d 1311 二個以上の物品を関連づけた行為による学習

二個以上の物品、おもちゃ、その他の素材を、それらの特徴には注目しないで、関連づけて扱う単純な行為（によって学ぶこと）。

### d 1312 特徴に注目して二個以上の物品を関連づけた行為による学習

二個以上の物品、おもちゃ、素材の具体的な特徴に注目して、それらを関連づけて扱う行為（によって学ぶこと）。例えば、箱に蓋をすること、皿の上にカップを置くこと。

**d 1313 象徴的遊びによる学習**

物品、人形、素材を象徴的に関連づける行為（によって学ぶこと）。例えば、おもちゃの動物や人形に食べさせたり服を着せたりすること。

**d 1314 見立て遊びによる学習**

ある状況やできごとを演ずるために、新奇な物品や体の一部、体の動きを他のものの代理として、見立てて扱う行為（によって学ぶこと）。例えば、積み木を車に見立てたり、巻いた布を人形に見立てること。

**d 132 情報の獲得**

人や物やできごとについて事実を知ること。例えば、なぜ、何が、どこで、どうしてと聞いたり、ものの名前を尋ねたりすること。

**d 133 言語の習得**

単語・シンボル・語句・文章を通じて、人や物品、できごと、感情を表現する力を発達させること。（訳注4）

**d 1330 単語や有意味のシンボルの習得**

単語あるいは、図形やジェスチャーによる記号・シンボルのような、意味をもつシンボルを学ぶこと。

**d 1331 単語を組み合わせて語句にすること（の習得）**

単語を組み合わせて語句にすることを学ぶこと。

**d 1332 構文の習得**

適切に組み立てられた文章や、一連の文章を作ることを学ぶこと。

**d 134 付加的言語の習得**

単語・シンボル・語句・文章を通じて、人や物品、できごと、感情を表現する力を発達させること。例えば、付加的言語や手話の習得。（訳注5）

**d135 反復**

学習の基本的構成要素として、一連の出来事やシンボルを繰り返すこと。例えば、詩の一部をジェスチャーつきで朗読することの練習、10までごとにまとめて数えること、詩の朗読を練習すること。（訳注6）

含まれるもの：ある行為や行動を後になってから模倣すること。

**d 137 概念の習得**

ものごとや人・できごとの特徴に関する基本的概念や複雑な概念を理解し、使用する力を発達させること。

**d 1370 基本的な概念の習得**

大きさ・形・数・長さ・同じ・反対などの概念を用いることを学ぶこと。

**d 1371 複雑な概念の習得**

分類・グループ化・可逆性・系列化などの概念を用いることを学ぶこと。

#### d140 読むことの学習

書かれたもの(点字や他のシンボルを含む)を流暢でなめらかに正確に読む能力を発達させること。  
例えば、~~文字やアルファベット文字を認識すること。~~書かれた単語を正しい発音で発音すること。単語や句を理解すること。

#### d 1400 図、アイコン、文字、単語などのシンボルを認識する技能の習得

文字・シンボル・漢字などの文字・単語を判読する初歩的な行為を学ぶこと(訳注6)。

#### d 1401 書き言葉(単語・語句)を理解する技能の習得

文字・シンボル・単語を音読する初歩的な行為を学ぶこと。

#### d 1402 書き言葉を理解する技能の習得

書かれた単語や文章の意味を把握する初歩的な行為を学ぶこと。

#### d145 書くことの学習

意味を伝えるために、音、単語、語句を表す記号(点字や他のシンボルを含む)を作る能力を発達させること。例えば、効果的に綴ること、正しい文法を用いること。

#### d 1450 筆記用具を使う技能の習得

シンボルや文字を書く、初歩的な行為を学ぶこと。例えば、鉛筆やチョークや筆を持って、紙に文字やシンボルを書く、点字ライターやキーボードや周辺機器(マウス)を使って書くこと。

#### d 1451 シンボルや文字を書く技能の習得

音や形態素をシンボルや文字などの書記素に置き換える初歩的スキルを学ぶこと。

#### d 1452 単語や語句を書く技能の習得

話し言葉や考えを書き言葉や語句に置き換える初歩的なスキルを学ぶこと。

#### d 1500 数・算術記号・シンボルを認識する技能の習得

数・算術記号・シンボルを認識し、使用する初歩的なスキルを学ぶこと。

#### d 1501 数えることや順序づけることなどの数に関する技能の習得

数の概念やセット(1組、2組などの「組」)の概念を得るための初歩的なスキルを学ぶこと。

#### d 1502 基本的な演算技能の習得

足し算、引き算、掛け算の演算をする算術スキルを学ぶこと。

#### d155 技能の習得

技能の習得を開始し、遂行するために、統合された一連の行為や課題について、基本的あるいは複雑な能力を発達させること。例えば、道具やおもちゃを扱うこと、チェスなどのゲームで遊ぶこと。

#### d1550 基本的な技能の習得

基本的で目的のある行為の学習。例えば、他の人にこたえてバイバイをすること、鉛筆、食事に用いる箸や、ナイフ・フォーク、鉛筆、またはなどの簡単な道具の操作を学習する学ぶこと。

**d1551 複雑な技能の習得**

統合された一連の行為を学習することで、規則に従い、自分の動きを順序だてて協調させることができるようになること。例えば、フットボールやチェスなどの試合をすることや、建築用の道具を使うことを学習すること。

**d 1600 人の感触、顔、声に注意を集中すること**

他の人の特徴、例えば、顔や感触、声などに、意図的に注意を払うこと。

**d 1601 環境の変化に注意を集中すること**

環境の何らかの要素、例えば、物的あるいは社会的な刺激の質・量・強さの変化に意図的に注意を払うこと。

**d 161 注意を向けること**

特定の行為や課題へ、適切な時間、意図的に注意を維持すること。

**d163 思考**

目標に向けた、あるいは目標をもたない概念や観念、イメージを、思考活動の様々なタイプで、一人であるいは他人と一緒に形成し操作すること。例えば、見立てること、言葉遊びをすること、小説の創作、定理の証明、思い巡らすこと、ブレインストーミング、沈思、熟考、思索推理、反省。

**d 1630 見立てること**

想像上の人や場所、もの、できごとについて見立てや「ふり」をすること。

**d 1631 推測**

不完全な事実や情報をもとに何かを推測し想定し、それによって観念や概念、イメージを操作すること。

**d 1632 仮定をたてること**

推定を述べたり、立証されていない事実を試したりするために、抽象的思考の利用を含めて、観念や概念、イメージを操作すること。

**d166 読むこと**

含まれるもの：標準的な文字または、アイコンなどの独特の記号によるテキストなどの、書かれた言語の理解や解釈

**d 1660 読む過程の一般的技能や方略（ストラテジー）を使うこと**

音読や黙読の際に、音声や構造の分析や、文脈上の手がかりを利用することで、単語を認識すること。

**d 1661 書き言葉の理解**

音読や黙読の際に、書かれた言語の性質と意味を把握すること。

**d 1700 書く過程の一般的技能や方略（ストラテジー）を使うこと**

慣習的な文章構造を用いて、適切な意味を伝える単語を使うこと。

- d 1701 作文を書く時の文法的小よび習慣的な約束事に従うこと  
標準的な綴り、句読点、大文字・小文字の別などを使うこと。
- d 1702 作文を完成させるために一般的技能や方略（ストラテジー）を使うこと  
複雑な意味や抽象的な観念を伝えるために、単語や文章を使うこと。
- d 1720 計算過程の簡単な技能と方略（ストラテジー）を使うこと  
計算するために数、演算、セット（1組、2組などの「組」）の概念を使うこと。
- d 1721 計算過程の複雑な技能と方略（ストラテジー）を使うこと  
問題を解くために代数、微積分、幾何などの数学的な手順や方法を使うこと。

訳注4. d 133、d 134、d 135、d 140、d 145、およびそれらの下位項目では symbol の語が多用され、時には二重に用いられる（d 1330）。必ずしも記号論的に厳密な意味で用いられているようではない。そのため二重の場合を含め、原則として「シンボル」と訳した。

訳注5. 「付加的言語」は外国語を含みうるが、ここでは主にバイリンガル児における第2言語、通常児における一次的言語（幼児語）から二次的言語（成人言語）への発達、非聴覚障害者による手話の習得などを意味すると思われる。

訳注6. 原文に重複した単語や文章があり、ミスプリントと思われるので省いた。

#### d2100 単純な単一課題の遂行

単純な単一の課題を行うのに必要な時間や空間を準備、着手、調整すること。一つの主要な構成要素からなる単純な単一課題を遂行すること。例えば、積み木で塔をつくること、靴をはくこと、本を読むこと、手紙を書くこと、ベッドを整えること。

#### d 2101 複雑な単一課題の遂行

複雑な単一の課題を行うのに必要な時間や空間を準備、着手、調整すること。順次にあるいは同時に行なわれる2つ以上の構成要素からなる複雑な単一の課題を遂行すること。例えば、遊びの場を設定すること、見立て遊びで複数のおもちゃを使うこと、自宅部屋の家具を配置すること、学校の宿題をすること。

#### d 2102 単独での単一課題の遂行

独力で他者の援助なしに、単純もしくは複雑な単一の課題を行うのに必要な時間や空間を準備、着手、調整すること。例えば、小さな物品の仕分け、テーブルのセット、積み木の積み重ねなどを伴う一人遊びをすること。

#### d 2103 グループでの単一課題の遂行

単純もしくは複雑な単一の課題を、その一部または全段階を他者と協力しながら行うのに必要な時間や空間を準備、着手、調整すること。例えば、かくれんぼ、ルールのあるトランプや盤上ゲーム（チェスなど）、合奏をすること。

#### d 2104 単純な課題の達成

主要な要素が一つの単純な課題を達成すること。例えば、積み木で塔を作ること、靴を履くこと、本を読むこと、手紙を書くこと、ベッドを整えること。

**d 2105 複雑な課題の達成**

一つ以上の要素を含む複雑な課題を達成すること。これは連続して行うことも、同時に行うこともある。例えば、遊びの場を設定すること、見立て遊びで複数のおもちゃを使うこと、自分の部屋の家具を配置すること、学校の宿題をすること。

**d 2200 複数課題の遂行**

いくつかの課題を同時あるいは順次に行うのに必要な時間や空間を準備、着手、調整し、またそれらの課題を管理し、遂行すること。例えば、寒い日にしっかりと身仕度すること、パーティの準備をすること。

**d 2201 複数課題の達成**

いくつかの課題を同時または順次に達成すること。例えば、起きて学校へ行く準備をすること、買い物に行き、ついでに友だちに頼まれた用事をすること。

**d 2204 一人での複数課題の達成**

一人で、複数の課題を達成すること。例えば、宿題の複数の課題をやり終えること、ペットに餌と水をやること、家族のためにテーブルをセットし、夕食の準備をすること。

**d 2205 グループでの複数課題の達成**

グループで、複数の課題を達成すること。例えば、スポーツ行事の時間と場所を計画すること、参加者を募ること、参加のために必要なスポーツ用具を確保すること、活動の場までの往復の交通手段を手配すること。

**d 2300 日課に従うこと**

基本的な毎日の手順や職務に従事するにあたって、他人の指導（模範、手本）に応じること。

**d2302 日課の達成**

日々の手続きや義務に必要なことを達成するために、単純な行為または複雑で調整された行為を遂行すること。例えば、朝起きて服を着、朝食をとり、学校や仕事に行き、夕方に家に帰ること。

**d 2304 日課の変更の管理**

新しい必要性が生じた場合や、通常の活動の順序が変化した場合に対応して、適切な変更をすること。例えば、公共交通が使えない場合に学校や仕事に行く別の経路を見つけること。

**d 2305 自分の時間の管理**

通常の活動や特別の活動のために必要な時間を管理すること。例えば、家から出かける準備をすること、薬を飲むこと、支援的な用具や援助を利用すること。

**d 2306 時間的要求に従うこと**

必要な順序で、与えられた時間内に、適切に行為や行動を実行すること。例えば、電車に乗り遅れそうな時に駅まで走ること。

#### d 240 ストレスとその他の心理的要求への対処

責任重大で、ストレス、動揺、危機を伴うような課題の遂行に際して、心理的要求をうまく管理し、統制するために求められる、単純な行為または複雑で調整された行為を遂行すること。例えば、試験を受けること、交通渋滞の中で乗り物を運転すること、親に急がされながら服を着ること、制限時間内に課題をやり終えること、多数の子どもの世話をすること。

##### d 2401 ストレスへの対処

課題遂行に関連したプレッシャー、非常事態、ストレスにうまく対処するために求められる、単純な行為または複雑で調整された行為を遂行すること。例えば、自分の番を待つこと、教室で皆の前で朗読すること、失くし物を系統的に探すこと、時間の経過を追うこと。

##### d 2402 危機への対処

急激に起こった危険や困難にさらされた状況や時間において、決定的な転機にうまく対処するために求められる、単純な行為または複雑で調整された行為を遂行すること。例えば、助けを求める適切な時機を判断すること、助けを求めるにふさわしい人を判断すること。

#### d 250 自分の行動の管理

新しい状況や人、経験に合った一貫したやり方で、単純な行為または複雑で調整された行為を遂行すること。例えば、図書館で静かにしていること。

##### d 2500 新奇なことを受け入れること

新しい変わった物品や状況に対して、適切な受容的な態度で行動や感情表現を管理すること。

##### d 2501 要求に応えること

実際の、あるいは知覚された期待や要求に対して、適切な態度で行動や感情表現を管理すること。

##### d 2502 人や状況への接近

人や状況との相互作用をはじめめるのに適した仕方、行動や感情表現を管理すること。

##### d 2503 予想可能な行動をすること

要求や期待に対応して、首尾一貫した努力の仕方、行動や感情表現を管理すること。

##### d 2504 活動水準を適合させること

要求や期待に合った適切なやり方や活力水準で行動や感情表現を管理すること。

#### d310 話し言葉の理解

話し言葉（音声言語）のメッセージに関して、字句通りの意味や言外の意味を理解すること。例えば、言明が事実を述べるものか、慣用表現かを理解すること。例えば、話し言葉のメッセージに反応することや理解すること。

##### d 3100 人の声への反応

呼吸パターンの変化や、大きな、あるいは微妙な体の動きのような、ごく基本的なかたちで人間の声に反応すること。

d 3101 簡単な話し言葉の理解

要求（例：「ちょうだい」）や命令（例：「だめ」、「こっちにおいで」）などの簡単な話し言葉（2-3語）に、行為や言葉で適切に応えること。

d 3102 複雑な話し言葉の理解

質問や指示のような複雑な話し言葉（完全な文章）に、行為や言葉で適切に応えること。

d3152 絵と写真の理解

絵（例えば、線画、グラフィックデザイン、絵画、三次元表示、絵文字<象形文字など>）、グラフ、表、写真によって表される意味を理解すること。例えば、身長表の上向き線は子どもの成長を表すことを理解すること。

d 331 言語以前の発語（喃語）

近くに人がいることに気づくと声を出すこと。例えば、母親が近づくと声を立てるなど。片言を言うこと；相手とのやりとりに伴って片言を言うこと。相手とのやりとりで、話し言葉に応じて、語音をまねして声を出すこと。

d 332 歌うこと

一人あるいは集団で、旋律になるように楽音を連続して発することや、歌を歌うこと。

d3350 ~~ジェスチャー~~ボディ・ランゲージの表出

顔のジェスチャー（例えば、笑顔、しかめ面、困り顔）、腕と手の動きと姿勢などの意図的な身体の動き（例えば、愛情を示すための抱擁や人の注意を引くために指すこと、ものを指すこと）によって意味メッセージを伝えること。

d3500 会話の開始

例えば、アイ・コンタクトなどの方法で相手とのやりとりをはじめ、それがコミュニケーションや対話になるようなかたちで、人との交流や意見交換を開始すること。例えば、自己紹介、慣習的な挨拶、話題の導入、質問すること。

d3501 会話の持続

交互に声を出したり、話したり、身振りをしたりすることで意思の交換を持続したり、~~対話や意見交換を持続し、形成すること。~~アイデアを加えたり、新たな話題を導入したり、既に言及された話題に戻ったりすることで対話を形成すること。~~、交互に話したり身振りしたりすることによる。~~

d3502 会話の終結

意見思の交換や対話を終わらせること。慣習的な終結の辞や表現や、討議中の話題を終結することによる。

d3503 一対一での会話

1人の人と、意見思の交換や対話を開始し、持続し、形成し、終結すること。例えば、母と子の間での、言語以前の遊び、ことばによる遊びの、声または言葉での意思交換、または友人と天気について話すこと。

#### d3504 多人数での会話

2人以上の人と、意見 思の 交換や対話を開始し、持続し、形成、終結すること。例えば、グループでの意見交換（例えば、机上のゲーム、学校でのクラス討論、非公式または公式の討論）を開始し、参加すること。

#### d3600 遠隔通信用具の利用

コミュニケーションの手段として、電話やその他の用具を用いること。例えば、ファックスやテレックス、コンピューター（e-メール）を使用すること。

#### d410 基本的な姿勢の変換

ある姿勢になること。ある姿勢をやめること。ある位置から他の位置への移動。例えば、ねがえり、座ること、立つこと、椅子から立ち上がってベッドに横になること。ひざまずいたり、しゃがむことやその姿勢をやめること。

#### d4107 ねがえり

横たわったまま、ある位置から他の位置に体を動かすこと、例えば、一方の側から他の側へ、また腹ばいから上向きになること。

#### d4155 頭位の保持

頭の位置を調節し、一定時間それを保持すること。

#### d430 物品を持ち上げて運ぶこと

カップやおもちゃを持ち上げたり、箱や子どもをある部屋から別の部屋へ運ぶ時のように、物品を持ち上げること、ある場所から別の場所へと物を持っていくこと。

#### d4302 腕に抱えて運ぶ

ペットや子どもやその他の大きな物品を運ぶことのように、腕と手を使って、物品をある場所から別の場所へと持っていき、あるいは移動させること。

#### d4303 肩・腰・背に担いで運ぶ

大きな荷物やスクールバックを運ぶことのように、肩、腰、背を使って、物品をある場所から別の場所へと持っていき、あるいは移動させること。

#### d4402 操作

コインや小さな物品を扱うこと、はさみで切ること、靴紐を結ぶこと、塗り絵に色を塗ること、箸やナイフやフォークを使うことのように、手指と手を使って、物品をあやつること。

#### d4403 放すこと

衣類やペット用フードを落とすことのように、落としたり、位置を変化させるために、手指と手を使って物品を離すこと。

#### d4450 引くこと

開まった紐を引っ張ったりドアを閉める引くことのように、手指や手、腕を使って、物品を自分の方向に引きよせたり、ある場所から他の場所へと動かすこと。