

様式3-1 SPACEデータ収集と目標フォーム

子どもの名前 _____ 検査者 _____ 実施日 _____

手順

- 共同注意と感情調整の全体的な質を記録してからそれぞれの目標を設定する。
- コミュニケーションスキルを記録してマルをつけてから、それぞれのスキルの目標を設定する。
- 2ページ目を使って、子どもの遊びのスキルと目標を記録する。
- 自発的に開始したスキルのみを記録する（模倣やプロンプトに対する反応は記録しない）。



データ収集				
共同的な 関わり合い	感情調整	共同注意のスキル	要求のスキル	言葉のレベル (MLU)
なし	なし	共有の指差しへの反応 なし 1回 2回 3回	要求のために見る なし 1回 2回以上	なし
ほんの一瞬	ほんの一瞬	共有のために見る なし 1回 2回以上	要求のために手を伸ばす なし 1回 2回以上	部分的／言葉に 近い発声
少しの間	少しの間	共有のために見せる なし 1回 2回以上	要求のために渡す なし 1回 2回以上	単語 (One word)
1-2分	1-2分	共有のための指差し なし 1回 2回以上	要求のための指差し なし 1回 2回以上	2語文 (Two words)
数分	数分	共有のために渡す なし 1回 2回以上	要求のための言葉 なし あり	3・4語文程度
やりとりの ほとんど	やりとりの ほとんど	共有のための言葉 なし あり	アイコンタクト、ジェスチャー、 言葉の組合せ なし 要求 共有	文章で話す

共同注意と感情調整の目標					
共同注意：	ほんの一瞬	少しの間	1-2分	数分	やりとりのほとんど
感情調整：	ほんの一瞬	少しの間	1-2分	数分	やりとりのほとんど

コミュニケーションの目標						
共同注意：	反応*	見る*	見せる	指差し	渡す	組合せスキル
要求：		見る*	手を伸ばす	渡す	指差し	組合せスキル
言葉：	多様さ： _____			複雑さ： _____		

*これらを選択する場合には、目標となるジェスチャー（見せる、指差し、渡す）も決める。

（次ページへ続く）



From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式3-1 SPACEデータ収集と目標フォーム（2ページ目）



遊びのスキルのデータ収集			
単純	区別しない遊び なし 1, 2種類 3種類以上	区別する遊び なし 1, 2種類 3種類以上	分離する遊び なし 1, 2種類 3種類以上
組合せ	1対1の組合せ なし 1, 2種類 3種類以上	一般的な組合せ なし 1, 2種類 3種類以上	
前 象 徴	ふり遊び なし 1, 2種類 3種類以上	物理的な組合せ なし 1, 2種類 3種類以上	子ども主体の人形遊び なし 1, 2種類 3種類以上
	日常的な組合せ なし 1, 2種類 3種類以上	単一の場面遊び なし 1, 2種類 3種類以上	
象 徴	ものを使った見立て なし 1, 2種類 3種類以上	ものを使わない見立て なし 1, 2種類 3種類以上	人形主体の人形遊び なし 1, 2種類 3種類以上
	複数の場面遊び なし 1, 2種類 3種類以上	現実的なごっこ遊び なし 1, 2種類 3種類以上	空想的なごっこ遊び なし 1, 2種類 3種類以上

遊びの目標	
十分できる遊び _____	目標となる遊びのレベル _____
遊びの質を上げることも忘れないように！	
多様性	柔軟性
	創造性

備考欄：

様式3-2 SPACE実施のフィデリティフォーム

子どもの名前 _____ 検査者 _____ 評価者 _____
 アセスメント実施日 _____ 評価日 _____

手順

- JASPERガイドラインに沿って適切に方略を用いていれば「はい」にチェックする。
- JASPERガイドラインに沿って適切に方略を用いていなければ「いいえ」にチェックする。
- セッション中に方略を用いる機会がなければ「N/A（機会なし）」にチェックする。
- 追加すべきことがあれば用紙の裏面に記載する。

アセスメント中の動き	はい	いいえ
1. 検査者はすべての正しいおもちゃセットを提示した。		
2. 検査者はアセスメントを開始するにあたって、手を広げて「遊ぼう！」と言い、子どもがおもちゃを選択するのを待った。		
3. 検査者は環境調整を行い、子どもがすべてのおもちゃに気づいて触れられるようサポートした。		
4. 検査者はおもちゃについて言語的・身体的なプロンプトや遊び方のモデルをしなかった。		
5. 検査者は関わり合いと感情調整の適切なサポートを行った。		
積木、トラック、シェイプソーター、パズルのセット	はい	いいえ
6. 検査者は、中に入ったおもちゃが見えない箱もしくは袋を使い、子どもが開けたりおもちゃを探索したりするのを待った。		
7. 検査者は子どもがおもちゃセットのすべてのおもちゃで遊ぶのに十分な時間を作った。		
小屋、食べ物、家具、人形のセット	はい	いいえ
8. 検査者は、中に入ったおもちゃが見えない箱もしくは袋を使い、子どもが開けたりおもちゃを探索したりするのを待った。		
9. 検査者は子どもがおもちゃセットのすべてのおもちゃで遊ぶのに十分な時間を作った。		
風船もしくはシャボン玉	はい	いいえ
10. 検査者は風船もしくはシャボン玉をテーブルの真ん中に置き、2～4回やって見せた。		
11. 検査者は待つことで子どもが自発的に要求する（アイコンタクト、指差し、渡す、言葉）機会を作り、風船もしくはシャボン玉を検査者に戻すようにというプロンプトをしなかった。		
絵カードへの指差し	はい	いいえ
12. 検査者は3方向への一連の指差しをすべて行った。 検査者は完全に指差しの形を作り、肘から先を伸ばしていなかった。 検査者は指差しと同じ方向に視線を向けており、子どもの方に視線を戻さなかった。 検査者は正しい方向に指差しを行った（クロスして左側、クロスして右側、後ろ）。		
13. 検査者は子どもの名前を2回呼び、絵カードへの指差しを行った。検査者は子どもの反応を待ち、それから絵カードの名前を言った。		
ゼンマイおもちゃ	はい	いいえ
14. 検査者はテーブルの隅（子どもの手の届かないところ）でゼンマイおもちゃを動かしたあと、子どもが要求や楽しみを共有できるように待った。		

（次ページへ続く）



From Shire, Shih, Chang, and Kasari (2018). Copyright © 2018 Sage Publications. Reprinted in The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation (Guilford Press, 2022). Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式3-2 **SPACE実施のフィデリティフォーム**（2ページ目）

ボール		はい	いいえ
15. 検査者はボールをテーブルの真ん中に置き、両手を広げて、ボールをキャッチする準備ができているかのようにした。検査者は子どもがボールを開始するのを待った。			
16a. もし子どもがボールを転がしてきたら、検査者は何回か子どもとボールを転がし合った。			
16b. もし子どもがボールを転がして来なかったら、検査者は子どもにボールを転がして見せ、もし子どもがボールを転がし合うことに興味がなさそうであった場合にはボールを片付けた。			
人との関わり合い遊び（もしあれば）	N/A	はい	いいえ
17. 検査者は、「お歌をうたおう」「ゲームをしよう」などのように子どもを誘った。			
18. 検査者は子どもが歌などを要求するのを待ち、それから歌うことを繰り返した。			
スコアリング			
「はい」の合計： _____ 個中, _____ 個 フィデリティ（合格ライン＝90％）： _____ %			

様式 6-1 遊びのルーティンの組み立て

子ども： _____

習得した遊びのレベル： _____

実施者： _____

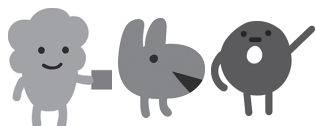
目標となる遊びのレベル： _____

実施日： _____

目標となる要求のジェスチャー： _____

目標となる共同注意のジェスチャー： _____

目標となる言葉のレベル： _____



ルーティン 8つの異なる遊びのルーティンの組み立て			
ルーティン	おもちゃ	遊び	ジェスチャーと言葉
ルーティン 1:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン 2:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン 3:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン 4:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	

(次ページへ続く)



From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式6-1 **遊びのルーティンの組み立て**（2ページ目）

ルーティン	おもちゃ	遊び	ジェスチャーと言葉
ルーティン5:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン6:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン7:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	
ルーティン8:	ベース：	ベース：	
	拡大：	拡大：	

メモ

様式 8-1 ACT：状況を評価し、計画を立て、成果を確認する (Assess the situation, Create a plan, and Test for success)

子ども：_____ 実施者：_____ 実施日：_____

状況を評価する：何が起ったか？ 日常生活や子どもの行動にどんな問題が起きたのか？

ルーティンをチェックする 	子どもの行動をチェックする 「子どもの行動チェック」 (様式 16-1) を 使ってみよう 
---	--

計画を立てる：自分に何ができるか？ 変化をもたらすために、中核方略と条件付方略をどのように使えばよいか？

環境を変える	自分自身の行動を変える	子どもの行動の機能に対応する
中核方略の優先順位づけ ● 環境を整える ● 模倣とモデルをする ● 遊びのルーティンを確立する ● 遊びのルーティンを拡大する ● コミュニケーション方略の活用 ● ジェスチャーと言語のためのプログラム ● 関わり合いと感情調整のサポート ● 生産的な遊びのサポート 		条件付き方略の検討 ● 視覚的支援を取り入れる ● 指示的な促しを使用する ● 関わり合いと感情調整のための条件付き方略の使用 ● サポートを減らす準備をする 

成果の確認：私の計画は意図した効果をあげたか？ 今後、改善できることはあるか？

どのような効果があったか	将来のための計画 サポートを減らす準備 
---------------------	--

Jaspeir

From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式 16-1 子どもの行動をチェックする

子ども： _____ 実施者： _____



	行動を記述する	直前は どうだったか？	その直後は どうだったか？	行動の想定される 機能
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				
セッション番号： 日付：				



From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式 18-1 JASPER 実施記録

子どもの名前： _____

実施者名： _____



実施回	目標	遊び	ジェスチャー (G)	言葉	関わり合い	感情調整
() 回 年 月 日 実施時間	() 分 遊び： 要求の G： 共同注意の G： 関わり合い： 感情調整：		要求： 共同注意：			
() 回 年 月 日 実施時間	() 分 遊び： 要求の G： 共同注意の G： 関わり合い： 感情調整：		要求： 共同注意：			
() 回 年 月 日 実施時間	() 分 遊び： 要求の G： 共同注意の G： 関わり合い： 感情調整：		要求： 共同注意：			

From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

jasper

様式 18-2 データ整理シート

子どもの名前： _____ 実施者名： _____

記録方法：

- 以下の図を使用して、子どもの時間経過に沿った進捗状況を確認すること。
- 横軸にセッションの日付を、縦軸に子どものスキルや状態を記録すること。

自発的な遊びの

最も高いレベル：

セッション中の

子どもの自発的な遊び
(模倣ではなく) の

最も高いレベルを記録する



テーマのある遊び
ソシオドラマ遊び
いくつかのスキーマのある遊び
人形主体の遊び
ものがない見立て遊び
もののある見立て遊び
1つのスキーマのある遊び
日常的な組合せ遊び
子ども主体の遊び
物理的な組合せ遊び
ふり遊び
一般的な組合せ遊び
1対1の組合せ遊び
外す遊び
区別のある単純遊び
区別のない単純遊び

セッション日

共同注意：

子どもの目標とするスキルを選択し、
各セッションでスキルを使用した回
数を記録する。

- ☐ 反応
- ☐ 見る
- ☐ 見せる
- ☐ 指差す
- ☐ 渡す
- ☐ 組合せスキル



9回以上
7-8回
5-6回
3-4回
1-2回

セッション日

要求：

子どもの目標とするスキルを選択し、
各セッションでスキルを使用した回
数を記録する。

- ☐ 見る
- ☐ 手を伸ばす
- ☐ 指差し
- ☐ 渡す
- ☐ 組合せスキル



9回以上
7-8回
5-6回
3-4回
1-2回

セッション日

(continued)

Jasper

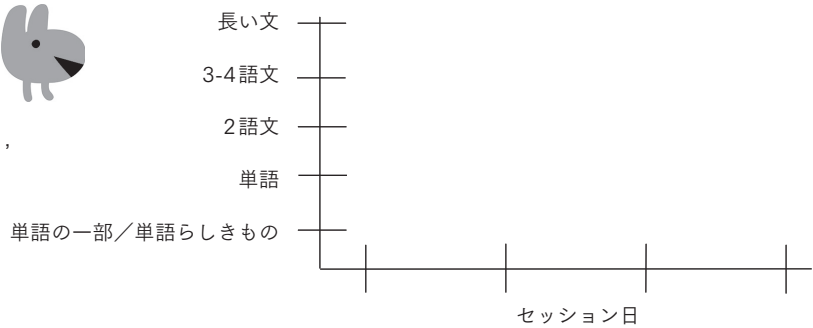
From The JASPER Model for Children with Autism: Promoting Joint Attention, Symbolic Play, Engagement, and Regulation by Connie Kasari, Amanda C. Gulsrud, Stephanie Y. Shire, and Christina Strawbridge. Copyright © 2022 The Guilford Press. Permission to photocopy this form is granted to purchasers of this book for personal use or use with clients (see copyright page for details). Purchasers can download additional copies of this form (see the box at the end of the table of contents).

様式 18-2 データ整理シート（2 ページ目）

言葉：

子どもの週ごとの
発話の長さの平均を
記録する。

言葉はセッションごとに
急速に発達するというより、
徐々に改善する。

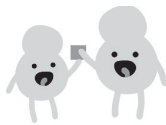


関わり合いの

平均時間：

子どもが
関わり合い状態に
ある時間の
平均を記録する※。

セッションのほとんど（>80％）



少し長く（20-40 秒）

数秒（3-5 秒）

数分

1-2 分

セッション日

感情調整の平均時間：

セッション中の
感情調整ができている
平均時間を記録する。



ほとんどの関わりで（>80％）

数分

1-2 分

少し長く（20-40 秒）

数秒（3-5 秒）

セッション日

注記：これらのシートは45～60分間のセッションを基準として作成されている。セッションがそれより長い場合は、それに
応じて調整すること。

※セッションごとに変動がみられることがあるが、データによると基準値から20％の増加（10分あたり2分）が、共同注意や
言語の変化に関連していることが示されている。