原 著

健常幼児における象徴遊びの発達

——象徴遊びテストによる調査——

藤野 博

要 約：象徴遊びテストを用いて日本の健常幼児を対象とした象徴遊び発達に関する基礎的調査を行った。就学前児 129 名を対象とし、生活年齢 8 ヶ月から 48 ヶ月までの年齢別に 6 群に分けた。合計得点の平均値を求めると、1 歳台前半は 5.8、1 歳台後半は 10.4、2 歳台前半は 16.0、2 歳台後半は 18.7、3 歳台は 19.6 であった。次に各項目の年齢別通過率を求めた。象徴遊びの内容を“脱中心化”の軸から“自己対象”、“受動的他者”、“能動的他者”に分類し、それぞれのタイプの遊びを最もよく反映すると考えられる項目の通過率をみると以下の通りであった。“自己対象”（項目 3）は 1 歳台前半で 80 % が通過した。“受動的他者”（項目 4）は 1 歳台後半で 60 %、2 歳台前半で 88 % が通過した。“能動的他者”（項目 17）は 2 歳台前半で 66 % が、2 歳台後半で 86 % が通過した。これは象徴遊びの発達を評価するための基準となると考えられた。

索引用語：象徴遊びテスト、象徴遊び、ふり遊び、発達診断、認知発達

Development of Symbolic Play in Infants

——Research Using the Symbolic Play Test——

Hiroshi Fujino

Abstract : This study investigated the development of symbolic play in Japanese infants using the Symbolic Play Test (SPT). The SPT was administered to 129 normal infants between 8 and 48 months of age. The subjects were divided into six groups by age. The mean scores were 5.8 at 12-17 months, 10.4 at 18-23 months, 16.0 at 24-29 months, 18.7 at 30-35 month, and 19.6 at 36-48 months. From the aspect of “decentration” in play development, contents of play assessed by each item were classified into the categories of “self-directed,” “passive-other directed,” and “active-other directed.” The pass rates on the most typical items in those categories were as follows. The “self-directed” (item 3) was passed in 80% at 12-17 months. The “passive-other directed” (item 4) was passed in 60% at 18-23, and 88% at 24-29 months. The “active-other directed” (item 17) was passed in 65% at 24-29, and 86% at 30-35 months. These data can serve as a norm for assessment of symbolic play in infants.

Key words : Symbolic Play Test, symbolic play, pretend play, developmental diagnosis, cognitive development

はじめに

幼児の初期言語発達に深く関与すると考えられている行動に“象徴遊び (Symbolic Play)”がある。象徴遊びとは子どもが現実や想像上で経験したことを事物や身振りを用いて虚構的に表現する遊びのことで、“ふり遊び (Pretend Play)”とも呼ばれる。Piaget¹⁾によると象徴遊びは感覚運動的知能から表象的思考への移行期に出現し、象徴機能の発生に関与すると考えられている。

象徴遊びの発達過程についてはこれまで主として“脱中心化”、“脱文脈化”、“統合化”という3つの視点から研究されてきた²⁾。“脱中心化”とは遊びシエマが向けられる対象が自己から他者へとシフトしてゆく過程で、たとえばスプーンで食べるふりをする遊びから人形に食べさせるふりをする遊びへと変化する。“脱文脈化”とは遊びが具体的な物や状況への束縛から自由になってゆく過程で、たとえば玩具の車を使った遊びからブロックを車に見立てる遊びへと変化する。“統合化”とは遊びが単一動作から複数動作の組み合わせへと変化してゆく過程で、スプーンで食べるふりをする遊びが皿からスプーンですくって食べるふりをするなどの遊びの連鎖へと変化する。このような象徴遊びの諸相と言語発達との関係については様々な説が提唱されてきた^{3~7)}。

一方、発達障害児における象徴遊びに関しても関心が向けられ、多数の研究が行われてきた。とりわけ自閉症においては象徴遊びの欠如が基本障害のひとつとして挙げられている⁸⁾。Sigman ら⁹⁾は自閉症児群では精神年齢を合わせた健常児群、精神遅滞児群に比べ言語理解力が有意に低く、同時に人形を用いた遊びの頻度も有意に少なかったことを明らかにしている。Gould¹⁰⁾は言語理解のレベルを合わせると、自閉傾向群と自閉傾向を伴わない言語発達障害児群における象徴遊びには有意差はみられなかったと報告している。また藤野¹¹⁾は言語理解力を合わせた場合、健常児群と言語発達障害児群の象徴遊びに有意差はみられないことを報告した。

以上のように健常児と障害児を対象とした諸研究から、象徴遊びは言語、とりわけ言語理解と密接に関係する可能性が指摘されてきた。もし象徴遊び行動を評価することによって、言語発達に関連する認知能力に

についての情報が得られるとするなら、それは発達診断上の価値をもつと考えられる。遊びは幼児にとって無理せず最も自然に引き出せ、かつ客観的な観察が可能な行動であり、これは評価遂行に際しての大きな利点となる。

象徴遊びの評価方法に関してはこれまでに様々な尺度が作成されてきた^{12~14)}が、標準化された方法としてはLowe ら¹⁵⁾の象徴遊びテスト (Symbolic Play Test, 以下 SPT と略記) が唯一のものであろう。このテストはLowe³⁾による1歳から3歳までの健常幼児を対象とした玩具を用いた遊び行動の発達に関するデータに基づき標準化された。SPT は4種類の玩具セット (図1) を使って幼児に自由に遊ばせ、設定された採点基準 (付録) に従ってその遊び行動を評定するという手続きで行われる。計24項目について通過・未通過が採点され、その合計得点から発達年齢が求められる。

SPT は簡便で短時間に施行でき、得点を発達年齢に換算できるなどの点で臨床的に利用価値が高いと考えられるが、日本の幼児のデータに基づいた標準化はされていない。Lowe らはテストの開発にあたって、文化的な差異による影響を受けないよう考慮したと解説しているが、イギリスで開発されたテストであるため、日本の幼児に適用するに際しては検討が必要であろう。そこで今回、日本に在住する健常幼児に SPT を実施し、標準化に向けての基礎的なデータを得るため調査を実施した。

その結果に基づき、本研究は以下の3点について検討することを目的とした。(1)生活年齢別に SPT 得点の平均値を求め、Lowe らのデータと比較する。(2) SPT の各採点項目がテスト項目として適切であるかどうかを検討する。(3) SPT の各採点項目の生活年齢別通過率を求め、それぞれの項目で評価される遊びの内容と関係づけて検討する。それによって、いかなる水準の象徴遊びに相当するどのような玩具を使ったどのような遊び行動がいつ頃可能になるかについて基準が得られれば、象徴遊び発達評価の指標として活用できるであろう。

方 法

1. 対象児

東京都および岡山県に在住する就学前の健常児 129

図1 SPTの玩具セット

名(生活年齢は8ヵ月から48ヵ月;男67名,女62名)を対象とした。SPT本来の適用年齢は12ヵ月から36ヵ月までとされているため,この年齢範囲の幼児を中心とした。

全対象児のうち言語発達を遠城寺式乳幼児分析的発達検査によって評価できたケース(124名)について発達指数を求めた結果,発語,言語理解ともに平均109であった。発達指数の分布について正規性の検定(シャピロ&ウィルクスのW検定)を行ったところ,発語,言語理解のいずれも5%水準で正規性が棄却されなかった。よって,今回研究対象とした幼児は言語発達の面において偏りなくサンプリングされた健常児の集団であると判断した。対象児は生活年齢(月齢)別に表1のように6グループに分けた。

2. 手続き

SPTをLoweら¹⁵⁾による標準的な方法に従って実施した。その方法とは次の様である。4種類の玩具セットをセット1→4の順で1セットずつ対象児の前に図1のような配置で並べる。セット1のみ,a)→b)→c)の順で玩具を追加してゆく。「遊ぶように」などと一

表1 対象児の内訳

年齢群	年齢区分(月)	平均月齢	総数	男	女
1歳未満	8~11	10.0	3	3	0
1歳台前半	12~17	13.9	10	4	6
1歳台後半	18~23	20.6	20	12	8
2歳台前半	24~29	26.1	34	7	27
2歳台後半	30~35	32.2	29	15	14
3歳台	36~48	41.5	33	26	7
計			129	67	62

般的な促しを与える以外の具体的な言語的指示は一切与えない。制限時間は設けず,ひとつのセットで遊びに飽きた様子がみられたり,遊びがそれ以上発展しないと検査者により判断されるまで遊びは継続させる。

結果はLoweらの基準に従い採点し,各項目の通過に1点,未通過に0点を与え,24項目の合計得点を求めた。

3. 分析

1) 生活年齢と SPT 合計得点との関係

サンプル数が特に少なかった 8~11 ヶ月の対象児群を除き、年齢群別の SPT 合計得点の平均値と標準偏差を求めた。

2) 項目の困難度および識別力

テスト項目分析で一般的に使用される指標である項目困難度・識別力を求めた。困難度は通過率を意味し、数値が 1 に近づくほど簡単な項目であることを示す。識別力はその項目の通過/未通過が合計得点にどれだけ反映されるか、すなわちそのテストによって測定しようとしている能力をどれだけ鋭敏に識別できているかを示すものである。そこで、困難度は全対象児の各項目における通過率によって、また識別力は各項目において通過に 1 点、未通過に 0 点を与え、その得点と合計得点との相関係数（ピアソン）によって求めた。

3) 項目の年齢別通過率

年齢区分された各対象児群ごとに、SPT の各採点項目の通過率を求めた。

結 果

1. 生活年齢と SPT 合計得点との関係

年齢群別の SPT 合計得点の平均値は 1 歳台前半は 5.8 (標準偏差=2.9), 1 歳台後半は 10.4 (標準偏差=4.7), 2 歳台前半は 16.0 (標準偏差=3.7), 2 歳台後半は 18.7 (標準偏差=3.0), 3 歳台は 19.6 (標準偏差=3.1) であった (図 2)。

2. 項目の困難度と識別力

項目の困難度および識別力は表 2 の通りであった。

3. 項目の年齢別通過率

項目の年齢群別通過率は表 3 の通りであった。月齢 12 ヶ月未満の対象児では項目 19 以外の項目は全く通

過しなかった。

各セットごとの年齢群別通過率についてみると、セット 1 では項目 1~3, とくに 2 と 3 は 1 歳台前半ですでに 8 割以上が通過していた。項目 4 は 1 歳台後半で過半数に達し、2 歳台前半で 8 割以上が通過した。項目 5 は年齢に伴い通過率が増加してゆく傾向はみられず、3 歳台に至るまで一貫して低かった。また項目 1~4 については通過率は 2 歳台でピークとなり、3 歳台では減少する傾向がみられた。

セット 2 では項目 6 は 1 歳台前半に出現し、1 歳台後半に過半数に達し、2 歳台前半でピークとなった。項目 7 と 8 は 1 歳台前半に出現し、1 歳台後半に半数近くになり、2 歳台前半に大多数を占めた。項目 9 と 10 は 1 歳台後半に出現し、2 歳台前半に過半数に達し、3 歳台にピークとなった。

セット 3 では項目 11 は 1 歳台前半に過半数に達し、2 歳台後半でピークとなった。項目 12 は 1 歳台前半に出現し、1 歳台後半に過半数に達し、2 歳台後半でピークとなった。項目 13 は 1 歳台前半に出現し、2 歳台前半に過半数に達し、2 歳台後半でピークとなった。

表 2 各採点項目の困難度と識別力

Situation	項目	困難度	識別力
I	1	0.82	0.45
	2	0.80	0.40
	3	0.84	0.43
	4	0.74	0.55
	5	0.22	0.28
II	6	0.88	0.72
	7	0.73	0.70
	8	0.74	0.69
	9	0.61	0.67
	10	0.55	0.69
III	11	0.73	0.41
	12	0.71	0.64
	13	0.56	0.62
	14	0.74	0.77
	15	0.48	0.64
IV	16	0.70	0.76
	17	0.64	0.79
	18	0.30	0.58
	19	0.84	0.19
	20	0.86	0.32
	21	0.81	0.72
	22	0.66	0.63
	23	0.27	0.45
	24	0.30	0.48

図 2 SPT 合計得点の平均値の推移

表3 各採点項目の月齢別通過率(%)

Situation	項目	8～11ヵ月	12～17ヵ月	18～23ヵ月	24～29ヵ月	30～35ヵ月	36～48ヵ月
I	1	0	60	75	97	100	70
	2	0	90	60	79	100	79
	3	0	80	80	91	97	76
	4	0	40	60	88	93	70
	5	0	0	10	29	21	30
II	6	0	30	75	100	100	100
	7	0	10	45	82	83	97
	8	0	10	45	88	79	100
	9	0	0	30	62	69	97
	10	0	0	5	56	62	100
III	11	0	50	65	76	86	76
	12	0	10	55	68	93	88
	13	0	20	30	50	76	76
	14	0	0	45	76	97	97
	15	0	0	10	41	66	82
	16	0	0	45	71	90	94
	17	0	0	30	65	86	91
	18	0	0	0	21	48	55
IV	19	33	60	95	85	100	73
	20	0	80	80	88	100	85
	21	0	40	55	85	93	100
	22	0	0	40	74	79	88
	23	0	0	5	12	21	73
	24	0	0	0	18	38	67

項目14は1歳台後半で出現し、2歳台前半で過半数に達し、2歳台後半でピークとなった。項目15は1歳台後半で出現し、2歳台後半で過半数に達し、3歳台でさらに増加した。項目16と17は1歳台後半で出現し、2歳台前半で過半数に達し、3歳台まで増加した。項目18は2歳台前半で出現し、3歳台で過半数に達した。項目11と12は2歳台後半でピークに達した後、3歳台では減少していた。

セット4では項目19を月齢11ヵ月の1事例のみ通過した。そして項目19と20では1歳台前半で過半数に達し、1歳台後半以降は高い通過率は維持されたが年齢に伴う一貫した上昇はみられなかった。項目21は1歳台前半で出現し、1歳台後半で過半数に達し、その後も増加し3歳台でピークとなった。項目22は1歳台後半で出現し、2歳台前半で過半数に達し、3歳台まで増加した。項目23は1歳台後半で出現し、その後微増し3歳台に至って過半数に達した。項目24は2歳台前半で出現し、3歳台で過半数に達した。

考 察

1. 生活年齢と SPT 合計得点との関係

各生活年齢群における SPT 合計得点の平均値は Lowe ら¹⁵⁾が示したデータとほぼ一致していた。生活年齢29ヵ月までは月齢の上昇に伴って SPT 合計得点も上昇するが、30ヵ月を越えると得点の上昇が停滞する傾向も Lowe らの報告と同様であった。この結果は SPT が日本の幼児に対しても適用可能であり、また主に2歳台前半までに成立する遊びの発達に鋭敏なテストであることを示唆すると考えられた。また象徴遊びの主な発達時期が1歳～2歳台前半であることを示す諸研究^{3,4,12,13,16,17)}の知見と一致するものといえた。

2. 項目の困難度と識別力

項目識別力の数値は一般的に0.30以上であればテスト項目として設定することに問題がないとされている¹⁸⁾。今回、識別力が0.30未満で問題がありそうだったのは項目5, 19であった。これらの項目の通過状況は合計得点にあまり反映されず、象徴遊びの発達水準

を知るための情報に乏しいと考えられる。これらの項目の困難度をみると、項目19は易しすぎ、項目5は難しすぎる。項目5(カップを皿の上に置く)が今回対象とした幼児にとって特に困難であった理由は日本と欧米の文化の違いに求められるかもしれない。Loweらのデータでは、項目5は月齢12ヵ月から36ヵ月までの全対象児の44%が通過しており、本研究のデータとは明らかに差があった。

3. 項目の年齢別通過率と遊びの内容

まず全般的な傾向について検討する。12ヵ月未満の幼児の場合、ほとんどの項目で通過しなかった。象徴遊びはこの年齢では成立しないと考えられる。項目19を通過したケースはあったが、この項目で求められるパフォーマンスはトラクターやトレーラーを動かすということであり、「ふり」の意識を伴わない感覚運動的水準の活動であっても通過となる可能性がある。この項目は先にみたように識別力が低すぎ、象徴遊び評価のための項目としては不適当であると考えられる。また3歳台で通過率が減少する項目がいくつかみられたが、SPTは2歳台にピークを迎える象徴遊びの発達に対応する採点基準をもつと考えればこの現象は説明できるだろう。

次に各採点項目をその項目で評価される遊びの内容の点から整理し、通過率との関係を考察してみたい。遊びの内容は「脱中心化」の発達の軸から整理する。Loweらの解説から、SPTは主に「脱中心化」の軸から象徴遊びを捉えていると推察されるからである。「脱中心化」の側面からみた遊びは先行研究^{2,13,16)}に基づき、「自己対象」、「受動的他者」、「能動的他者」に分類できる。「自己対象」とはスプーンで食べるなど、自己にのみ向けられた遊びである。「受動的他者」とは人形にスプーンで食べさせるなど、他者を自己の行為の受け手とする遊びである。「能動的他者」とは人形を立たせたり、人形の手にカップを持たせるなど、他者を行為の主体として振る舞わせるような遊びである。

まず「自己対象」の遊びであるが、これが評価できるのは項目3のみである。この項目は1歳未満では通過したケースはなかったが、1歳台前半にはすでに8割近くが通過していた。このタイプの遊びの成立についてLowe³⁾、Shimadaら¹³⁾は12ヵ月、Fensonら¹⁶⁾は13ヵ月、Nicolich¹²⁾は14ヵ月、Largoら¹⁷⁾は15ヵ月と報告している。今回の結果はこれらの先行研究とほぼ一致しており、項目3は「自己対象」の遊びの評価項目として妥当と考えられた。

「受動的他者」の遊びに関わると考えられる項目は計9項目(1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 20, 21)があるが、その中で

項目4以外は「受動的他者」以外の遊びでも通過となりうる。そのため項目4について検討した。項目4は1歳台前半から出現しているが、過半数に達するのが1歳台後半で2歳台前半にはほとんどが通過していた。「受動的他者」の成立については、Nicolichは15ヵ月、Shimadaらは16ヵ月、Largoらは18ヵ月、Fensonらは19ヵ月、Loweは21ヵ月としており、研究者によって多少の幅がある。しかしおおむね1歳台で達成されるとみれば、今回のデータもこれを支持する結果であった。それゆえ項目4は「受動的他者」の遊びの評価項目として妥当と考えられた。

「能動的他者」の遊びに関わると考えられる項目は計11項目(1, 6, 7, 8, 9, 14, 15, 17, 20, 21, 22)があるが、その中で項目14, 17, 22以外は「能動的他者」以外の遊びでも通過となりうる。そこで項目14, 17, 22について検討した。これらの項目に通過するケースはいずれも1歳台後半に出現し、2歳台前半に過半数に達し、2歳台後半にはほとんどが通過していた。「能動的他者」の成立についてShimadaら、Fensonらは24ヵ月、Largoらは2歳台前半、Loweらは30ヵ月と報告している。これらの知見と本研究の結果はほぼ一致しており、項目14, 17, 22は「能動的他者」の遊びの評価項目として妥当と考えられた。

以上をまとめる。「自己対象」の遊びが評価できるのは項目3、「受動的他者」の遊びが最も評価しやすいのは項目4で、「能動的他者」の遊びが評価できるのは項目14, 17, 22であるが、中でも識別力が最も高いのは項目17であった。そこで特に項目3, 4, 17について生活年齢別通過率を図3に示した。これらの項目をチェックすることによって、SPTを完全な形で実施せずとも象徴遊びの評価は可能であろうと思われる。

図3 「脱中心化」の軸からみた象徴遊びの発達

最後に、SPTで評価できる遊びの内容に関して議論されている問題についても触れておきたい。今回検討した“脱中心化”の軸における3種類の遊びに関しても、見解がある¹⁴⁾。この見解によると“自己対象”や“受動的他者”のようなタイプの遊びは物の慣習的使用の延長線上にある機能的遊びと考えるのが妥当で、“能動的他者”のみが“as if (あたかも) 性”が明確にみられる点で象徴遊びとみなすべきであるという。それら3タイプの遊びがもつ“象徴性”については様々な議論ができるが、本研究で結論できる範囲を越えている。しかし、自己に向けられた遊びと人形を対象にした遊びは異なった水準にあり、また人形を使った遊びにおいても、人形を受け手にした遊びと人形を行為主にした遊びは異なった水準にあるとはいえるだろう。そして“自己対象”、“受動的他者”、“能動的他者”の各遊びはそれぞれ異なった年齢で成立することは本研究の結果から確認できた。少なくとも、幼児の遊び発達評価における指標としてこれら3つの段階を設定することは有効と考えられる。

今後、これらの諸水準の遊びが成立するための認知的前提を明らかにし、それぞれの遊びと言語やコミュニケーション発達との関係を詳細に検討してゆくことによって、象徴遊びを評価することの臨床的意義が明確になってゆくだろう。

ま と め

Loweらによってイギリスで開発・標準化された象徴遊びテストを日本の健常幼児に実施し、標準化に向けての基礎的調査を行った。生活年齢別の平均得点はLoweらのデータとほぼ一致する結果となり、本テストの有効性が示唆された。また各採点項目の分析を行った結果、項目5と19はテスト項目として設定するのに問題があると考えられた。さらに、各項目の年齢別通過率を求め、それらの項目が反映する遊びの内容と関係づけて検討した。“脱中心化”の軸における象徴遊びの発達を最もよく反映すると考えられる項目についてみると、項目3(自己対象)は1歳台前半、項目4(受動的他者)は1歳台後半、項目17(能動的他者)は2歳台前半にほぼ成立する傾向が示された。これは象徴遊び発達評価のための基準になると考えられた。

調査にご協力を賜ったご家庭の皆様、保育園の園児、先生方、小金井おもちゃライブラリー&子ども相談室・太田一貴先生、ならびにデータ収集にご協力をいただいた稲毛由香、角田真紀子、杉本志織、蓮見昌江、三角れい香の各氏に心より感謝をいたします。

す。

なお、本研究の一部は第45回日本音声言語医学会において発表した。

文 献

- 1) Piaget, J.: La Formation du Symbole chez l'Enfant, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel et Paris, 1945. (J. ピアジェ著, 大伴茂訳: 遊びの心理学, 黎明書房, 名古屋, 1988.)
- 2) 太田一貴, 林琦慧: 遊びの発達と評価. INREAL 研究, 10: 83-100, 2000.
- 3) Lowe, M.: Trends in the development of representational play in infants from one to three years-an observational study. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 16: 33-47, 1975.
- 4) McCune-Nicolich, L.: Toward symbolic functioning: structure of early pretend games and potential parallels with language. Child Development, 52: 785-797, 1981.
- 5) Casby, M.W.: Symbolic play performance and early language development. Journal of Psycholinguistic Research, 16: 31-42, 1987.
- 6) 小椋たみ子: 初期言語発達と認知発達の関係についての文献展望. 島根大学教育学部紀要(人文・社会科学), 24: 29-45, 1990.
- 7) 小山 正: 日常生活における子どもの人形を用いた象徴遊びにみる認知発達とボキャブラリー・スパートに関する研究. 音声言語医学, 40: 193-208, 1999.
- 8) Wing, L., Gould, J., Yeates, S.R., et al.: Symbolic play in severely mentally retarded and in autistic children. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 18: 167-178, 1977.
- 9) Sigman, M., Ungerer, J.A.: Cognitive and language skills in autistic, mentally retarded, and normal children. Developmental Psychology, 20: 293-302, 1984.
- 10) Gould, J.: The Lowe and Costello Symbolic Play Test in socially impaired children. Journal of Autism and developmental Disorders, 16: 199-213, 1986.
- 11) 藤野 博: 言語発達障害児における象徴遊びと言語理解との関係について. 音声言語医学, 42: 129-136, 2001.
- 12) Nicolich, L.M.: Beyond sensorimotor intelligence: assessment of symbolic maturity through

- analysis of pretend play. Merrill-Palmer Quarterly, 23 : 89-99, 1977.
- 13) Shimada, S., Kai, Y., Sano, R. : Development of symbolic play in late infancy. A longitudinal study of symbolic play in the second year of life. RIEEC Research Bulletin (Tokyo Gakugei University), 17 : 1-24, 1981.
- 14) Ungerer, J.A., Sigman, M. : Developmental lags in preterm infants from one to three years of age. Child Development, 54 : 1217-1228, 1983.
- 15) Lowe, M., Costello, A. : A Symbolic Play Test, NFER-NELSON, Windsor, England, 1988.
- 16) Fenson, L., Ramsay, D.S. : Decentration and integration of the child's play in the second year. Child Development, 51 : 171-178, 1980.
- 17) Largo, R.H., Howard, J. : Developmental progression in play behavior of children between nine and thirty months. I. Spontaneous play and imitation. Developmental Medicine and Child Neurology, 21 : 299-310, 1979.
- 18) 大友賢二 : 項目応答理論, 大修館書店, 東京, 1996.

別刷請求先 : 〒 184-8501 東京都小金井市貫井北町 4-1-1
東京学芸大学教育学部障害児教育学科
藤野 博

付録 SPT の採点項目および基準の概要 (Lowe & Costello, 1988)

Situation I

1. 人形を人形として扱う

＋：子どもが人形のもつ特性に気づいている様子を示した場合、たとえば、立ち上がらせたり、ジャンプさせたり、食べさせたりなど。

2. スプーンをカップや皿に関係させる

＋：スプーンをカップの中や皿の上に置く。皿から食べ物を「取る」、カップの中をスプーンでかきまわす。

3. 自分や他人に食べさせる

＋：カップから飲むふりをしたり、スプーンから食べるふりをするなど、その場にいる人に食べさせるふりをして可。

4. 人形に食べさせたり、櫛でとかしたり、ブラシをかける

＋：人形の口にカップやスプーンを持って行ったり、人形の手にカップやスプーンを持たせるなど。

5. 皿の上にカップを置く

Situation II

6. 人形を人形として扱う

7. 人形をベットに関係させる

＋：人形をベットに横たえたり、座らせたりする。頭部の位置は逆でもよい。

8. 毛布や枕を人形に関係させる

＋：人形を毛布や枕の上に横たえる。人形に毛布や枕をかける。人形を枕の上に座らせる。人形を毛布で包む。人形の顔を毛布で拭く。

9. 人形をベッドに置く

＋：人形、ベッド、毛布（あるいは枕）を使う。人形は毛布（枕）の上に横たえても、それをかぶせても、枕の上に座っていてもよい。

10. 枕を正しく使う

＋：人形の頭を枕の上に置く。枕はベッドのどちら端でもよい。

Situation III

11. ナイフやフォークを皿に関係させる

＋：ナイフやフォークを皿の上に置くか、明らかにその横に置く。皿の上の食べ物を取ったり切ったりする。

12. フォーク、ナイフ、あるいは皿をテーブルに関係させる

＋：これらのどれかをテーブルの上に置く。テーブルの上で食べ物を取ったり切ったりする。

13. テーブルクロスを他の物に関係させる

＋：クロスをふきんやタオルとして使ったり、人形のエプロンにしたり、毛布にしたりする。テーブルの上に置く。

14. 椅子の上に人形を置く

＋：椅子の上に人形を座らせたり、座らせようとしたり、立たせたりした場合。

15. 人形にフォーク、ナイフ、皿に関係させる

＋：人形に食べさせる。人形の手にフォークやナイフを持たせる。人形の前にフォーク、ナイフ、皿を置く。

16. 椅子をテーブルに関係させる

＋：正しい位置に置く。

17. 人形をテーブルに関係させる

＋：椅子をテーブルに向かい合わせて近づけ、人形を椅子の上に置く。人形をテーブルに面して立たせる。

18. テーブルの上にテーブルクロスを置く

＋：皿、ナイフ、フォークなどがその上に置かれ、テーブルクロスとして使われているしるしがある場合。

Situation IV

19. トラクターやトレーラーを動かす

20. 材木をトラクター、トレーラーや人に関係させる

＋：材木をトラクターやトレーラーに載せる。材木を人形の手や口（煙草に見立て）に持って行く。人形を材木の上に座らせる。など

21. 人形をトラクターやトレーラーに乗せる

＋：どちらの乗物でもどんな格好でもよい。ただし材木と一緒に放りこまれないこと。

22. 人形を運転席に座らせる

＋：運転席に座らせる意図が明確であり、正しい位置に置かれていること。

23. トラクターとトレーラーを一行に並べる

＋：関係づける位置が正確である必要はない。トラクターやトレーラーを連結しようと試みる必要はない。

24. トラクターをトレーラーに連結させる

＋：連結させる意図が明確であること。関係づける位置は正しくなければならない。