

DAGG-3

ダイナミックAACゴール 第3版



2009年にクラークとシュナイダーによって作成されたオリジナルのDAGGを基に、ヴィッキー・クラーク修士(MS)、CCC-SLP(臨床実践能力認定-言語聴覚士 2023年)と共同でトビー・ダイナボックスが開発。Patricia Dowden, PhD (1999), Janice Light, PhD (1989, 2014)の研究を参考にしました。

著作権について ユーザーは、ユーザーから直接指導、治療、監督、評価、ケア、またはその他のサービスを受ける学生、患者、クライアント、またはその他の個人に対して使用する場合を除き、これらの資料を複製または配布することはできません。それ以外の場合、これらの資料はTobii Dynavoxの書面による同意なしに複製することはできません。

名前: _____

住所: _____

市区町村: _____

都道府県: _____ 郵便番号: _____

電話: _____

進捗のまとめ

評価日: _____

家庭で使う言語: _____

性別: _____ ID# _____

現在の学年: _____

学校/施設 _____

評価者: _____

評価日: _____

スキル/ コンピテンシー	能力レベル				
	萌芽期	萌芽期からの移行期	文脈依存	自立期への移行期	自立期
言語	%	%	%	%	%
操作	%	%	%	%	%
社会性	%	%	%	%	%
方略	%	%	%	%	%

スキル/ コンピテンシー	能力レベル				
	萌芽期	萌芽期からの移行期	文脈依存	自立期への移行期	自立期
言語	%	%	%	%	%
操作	%	%	%	%	%
社会性	%	%	%	%	%
方略	%	%	%	%	%

名前: _____

評価日: _____

評価日: _____

スキル/ コンピテンシー	能力レベル				
	萌芽期	萌芽期から の移行期	文脈依存	自立期への 移行期	自立期
言語	%	%	%	%	%
操作	%	%	%	%	%
社会性	%	%	%	%	%
方略	%	%	%	%	%

スキル/ コンピテンシー	能力レベル				
	萌芽期	萌芽期から の移行期	文脈依存	自立期への 移行期	自立期
言語	%	%	%	%	%
操作	%	%	%	%	%
社会性	%	%	%	%	%
方略	%	%	%	%	%

ダイナミックAACゴール・グリッド-3(DAGG-3)は、専門家が支援チーム(例えば、教育者、家族、関連サービスなど)と協力して、ローテクとハイテクの両方の拡大代替コミュニケーション(AAC)を使用する個人のための確かな介入計画を設計するのに役立つツールです。

DAGGの詳しい使い方はこちら
からQRコードをスキャン又は
qrco.de/DAGGinsjp



言語 コンピテンシー

能力レベル				目標	合図/促しのチェーン			
萌芽期	GP	GM	N/A	意図的かどうかにかかわらず、ボタンやスイッチを選択する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	好きなものを表すボタンを好んで選択する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	短時間でも絵本に興味を示す。(読み書き能力:本への認識)	N	I	D	M
萌芽期からの移行期	GP	GM	N/A	文字に興味がある。(読み書き能力:書くこと、文字への気づき)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	好きな活動中に使えるメッセージがある。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	絵本の読み聞かせの時に、話しかけや質問に対して応答がある。(読み書き能力:本への認識)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A	構造化された活動中に、好きなものや人の名前を意図的に選ぶ。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	基本文のページから、日常の活動や交流の中でよく使われる動詞の単語を選ぶ。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活や、やりとりの中で、「いや」や「もっと」を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常の活動や、やりとりの中で、説明の言葉を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	ひらがなの1~5文字が分かる。(読み書き:文字の認識)	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

言語 コンピテンシー

文脈依存	GP	GM	N/A	様々なバリエーションのやりとりが増す。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活の中で、いくつかのカテゴリーに属する物の名前を適切に使用する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活で10の動詞を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活で10の形容詞を適切に使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常の活動において、質問に選択で答える。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	名前や身近な単語などに関連する、文字に気付く。(読み書き:文字の認識)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活における2つのコミュニケーション方法を組み合わせる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	代名詞(またはものの名前)と動作を示す単語を組み合わせた2語で表現する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活の中で、疑問詞を適切に使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活の中で、パターンではない2語連鎖を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	分かち書きの短い文を見て単語のかたまりが意識できる。(読み書き:文章の認識)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	本と一緒に読みながら、話しかけや質問に対して応答がある。(読み書き:本に対する認識)	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

言語 コンピテンシー

自立期への 移行期	GP	GM	N/A	直音であれば単語の中の音の数が分かる。(読み書き: 音韻意識)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	自分の名前や身近な言葉を文字で表すことができる。(読み書き: 書くことへの気づき)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活の中で創造的な3語文を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	「それで」や「～して」などつなぐ言葉を使う事ができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	動詞の語尾を活用して過去の表現ができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	構造化された活動、4語以上の創造的な文章を使う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

言語 コンピテンシー

自立期	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活で複雑な文や複合語を話す。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
	GP	GM	N/A	物語を順番に、他の人が追って理解できるよう十分に詳しく語るができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	単語や文章を書くことができる。(読み書き:文章表現)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	文章を書くときに、カタカナや漢字などを適切に使うことができる。(読み書き:文章表現)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	動詞の活用や敬語などを使い分けて話す。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

操作 コンピテンシー

能力レベル				目標	合図/促しのチェーン			
萌芽期	GP	GM	N/A	AACシステムを見たり、静かに耳を傾けたり、AACシステムに向かって動いたりすることで、AACシステムに注意を払う。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	AACのシステムを、身体的、非コミュニケーション的な方法で探索する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	意図的であるか否かを問わず、またユーザーがそのページに単独で移動することを期待されていない状態で、指定されたページで選択を行う。	N	I	D	M
萌芽期からの移行期	GP	GM	N/A	選択されたアクセス方法を使うことができる場合、精度にばらつきがあっても ボタンを作動させようとする。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	選択されたアクセス方法を使うことで、好みのゲームや活動中の選択の精度が向上する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	興味のある活動中、相手のサポートを受けながら「話す」ボタンを作動させる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	メッセージを話し終えたとき、または相手側サポートでエラーが発生したときに、「クリア」ボタンを作動できる。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

操作 コンピテンシー

文脈依存	GP	GM	N/A	選択されたアクセス方法を使うことで、やる気を起こさせる活動中に画面全体における選択の精度を高められる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、戻る、スクロールボタン、スワイプなどの基本的なナビゲーションを一日を通して行うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常活動中に一時停止ボタンを作動させたり解除したりする。(この目標は、視線とマウスの滞留を使うことができる人のためのものです)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	一日中、ジェスチャー、視線、AACを使って、AACをあちこちに移動させたり、他の人に指示したりして、AACを近くに置き、使いやすい位置に保つ。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	身近な環境、活動、話題に適した分類や メッセージを含むページに移動できる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	一日を通して、適切な時に通信機器の電源を入れたり切ったりする。または、他の人にそれをするよう頼む。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けてソフトウェアを開くために、ダッシュボードまたは他のアプリケーションランチャーに移動する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、「削除ワード」を適切に作動させることができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	カーソルをメッセージウィンドウのテキストの上下に移動できる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	メッセージウィンドウでメッセージを確認し、構造化された活動の中でパートナーのサポートを受けながら編集を行なう。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

操作 コンピテンシー

自立期への 移行期	GP	GM	N/A	デバイスを充電するか、他の人に自分で充電するよう依頼する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	必要に応じて、環境に適した音量に調整する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	新しい、または通常とは異なる環境、活動、話題について、適切なページにナビゲーションできる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	より良い精度を得るために、装置やその位置を調整したり、他の人に調整を依頼したりする。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	必要に応じ、機器を清潔にしたり、他の人に自分でそうするよう頼むことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	必要に応じて、コミュニケーションシステム以外のソフトウェアを使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	重要なメッセージをボタンに保存することができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	会話中に適切であれば「チャット機能」を使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	メッセージを編集する際に、必要に応じてカーソルを移動したり、「移動」や「選択」ボタンを使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	文字を入力する際、シフトキー、スペースキー、句読点を使うことができる。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

操作 コンピテンシー

自立期	GP	GM	N/A	アクセスが困難になった場合は、自分で装置を調整したり、援助を求めたりできる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	定期的に必要な話題、分類、語彙の追加を確認し、プログラムの作成に参加する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	編集作業に適切なボタンを選択したり、他の人に指示したりして、プログラム作成に参加する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	最も直接的な移動ルートを選択し、効率的にメッセージを作成する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	機器のアップグレードを手配し、トラブルシューティングを行い、修理手続きを開始することができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	メッセージウィンドウから他のアプリケーションにメッセージを共有することができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	カット、コピー、ペーストを使ってテキストを他のアプリケーションに挿入することができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	メッセージを編集する際、必要に応じてカーソルを一文字ずつ移動させる。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

社会性 コンピテンシー

能力レベル				目標	合図/促しのチェーン			
萌芽期	GP	GM	N/A	挨拶や自己紹介の際に、パートナーのサポートを得ながら、可能な方法でコミュニケーションの相手を認識する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、意図的または非意図的な選択をして、短い社会的交流に関わることができる。(社会的なつながりや友情の形成)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、日常活動や社会的やりとりの中で、個人的な動機づけとなる対象に対して、「私のもの」「私の」という概念を伝えることができる。(コミュニケーションに自信をつける)	N	I	D	M
萌芽期からの移行期	GP	GM	N/A	コミュニケーション機器の指定されたページで、社会的な返答を選択することで、他人が「こんにちは」または「さようなら」と手を振っていることに反応する。(挨拶や社会的な合図を認識する)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	社会的やりとりや日常活動の中で、コミュニケーションシステムの特定のページを使って短いやりとりをすることができる。(社会的なつながりや友情の形成)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常生活や社会的交流の中で、いくつかの異なるコミュニケーション上の意図(要求、コメントなど)を使って会話をすることができる。(コミュニケーションを設定に合わせる)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	社会的なやりとりや日常生活の中で、感情に関するさまざまなメッセージを探る。(感情と行動をコントロールする)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、「はじめに」「つぎに」のサポート、視覚タイマー、「ミニスケジュール」、「台本」などの順序に従って、様々な出来事や状況に備える。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常活動や社会的なやりとりの中で、コミュニケーション・システム上の様々な注意を引く言葉やフレーズを探求する。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し- 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

社会性 コンピテンシー

文脈依存	GP	GM	N/A	基本的な感情を、日常活動や社会的なやりとりにおける経験と一致させる。(感情と行動をコントロールする)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	基本的な感情を、日常活動や社会的なやりとりにおける経験と一致させる。(感情と行動をコントロールする)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、AAC (拡大代替コミュニケーションデバイス)を使ってユーモラスなコメントやジョークを言うことができる。(社会的なつながりや友情を形成し、能力と自尊心を高める)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、コミュニケーション相手の情報を得るために質問をする。(社会的なつながりや友情を形成し、能力と自尊心を高める)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な社会的やりとりの中で、自分で選んだメッセージをAAC(拡大代替コミュニケーションデバイス)で使うことができ、一人当たり2回以上の交互のやりとりをすることができる。(対人関係や傾聴のスキル、社会的な合図を認識する)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な活動や社会的なやりとりの中で、礼儀正しく適切に会話を始め、終わることができる。(社会的なつながりや友情を形成し、能力と自尊心を高める)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	個人的なエピソードを語るために、フォトアルバムやその他のサポートを使うことができる。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

社会性 コンピテンシー

自立期への 移行期	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的交流の中で、時折注意を促しながら、丁寧な言葉や表現を使うことができる。(能力、自尊心、共感性を高める)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常の様々な活動や社会的なやりとりの中で、コメントしたり、理解度を確認したりして、積極的に関わることができる。(社会的な合図、対人関係、聞くスキルを認識する)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な日常活動や社会的状況において、情報を得たり許可を求めたりするために、状況に応じた質問をすることができる。(社会的なつながりや友情を形成する、コミュニケーションを状況に合わせる)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常の様々な活動や社会的なやりとりの中で、個人的に意味のある新しい情報や 普段とは異なる情報を共有することができる。(社会的なつながりや友情を形成する)	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

社会性 コンピテンシー

自立期	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、話題がスムーズに変化する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常の様々な活動や社会的なやりとりにおいて、割り込んだり、自分から参加を始めたりする。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、相手に焦点を当てた質問をする。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	より適切で相手を惹きつける会話をするために、共通の関心事から話題を選んだり、相手の反応を見てコミュニケーションのスタイルを変えたりする。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、適切な質問をしたり、発言をしたりすることで、会話の話題を維持する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な活動や社会的状況において、相手との関係に基づいてユーモアを適切に表現できる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な活動や社会的状況において、他人の誤りを適切に訂正することができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な社会的なやりとりの中で、願い、夢、空想、あるいは作り話について簡単な話をする事ができる。(社会的なつながりや友情を形成する)	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な活動や社会的な状況において、中心的な登場人物と明確な起承転結のある複雑なストーリーを語る事ができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	日常のさまざまな活動や社会的なやりとりにおいて、感情や気持ちについて話し合うことができる。(社会的なつながりや友情の形成、対人関係や傾聴のスキル)	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

方略 コンピテンシー

能力レベル				目標	合図/促しのチェーン			
	GP	GM	N/A		N	I	D	M
萌芽期	GP	GM	N/A	デバイス上の何かに触れたり、読み上げやジェスチャーをすることで、コミュニケーション相手の注意を引く。	N	I	D	M
萌芽期からの移行期	GP	GM	N/A	パートナーのサポートにより、最初にコミュニケーションを試みたが失敗した場合、読み上げ、表情、ボディランゲージ、またはAAC(拡大代替コミュニケーションデバイス)を繰り返し使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	パートナーのサポートを受けながら、最初の試みが失敗した場合、別のコミュニケーション方法を使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	会話用のフロアホルダー(発言権を獲得する、求めるなどの言葉やフレーズ)を使うことができるようになり、サポートを受けながら会話に入れるようになる。	N	I	D	M
文脈依存	GP	GM	N/A	意図したメッセージが誤解されたり、無視されたり、コミュニケーションシステムが正しく話さなかった場合に、メッセージを繰り返す。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	最初の試みが失敗した場合、必要に応じてパートナーのサポートを受けながら、コミュニケーションシステムで新しいメッセージまたは別のメッセージを使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	AAC(拡大代替コミュニケーションデバイス)が誤解された場合、別のコミュニケーションモードを使って伝えることができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	自分がメッセージを間違えたときや、相手がメッセージを誤解しているときに、調整的発言(そういう意味ではありません、説明させてのような)を使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	自分がメッセージを間違えたときや、相手がメッセージを誤解しているときに、調整的発言(そういう意味ではありません、説明させてのような)を使うことができる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な社会的状況において、不慣れなコミュニケーション・パートナーと自己紹介の方略を使って話すことができる。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

方略 コンピテンシー

自立期への移行期	GP	GM	N/A	必要に応じて、インタラクションを円滑にするための方略をコミュニケーション相手に伝える。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	AAC(拡大代替コミュニケーションデバイス)システム内のメッセージやオプションを使って、会話中のやりとりを管理する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	理解できない場合、コミュニケーション相手に説明を求める。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	AAC(拡大代替コミュニケーションデバイス)システムにない単語を使うために、創造的な方法を使うことができる。	N	I	D	M
自立期	GP	GM	N/A	会話やプレゼンテーションで効果的に成果を上げるために、前もって計画を立てる。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	様々な状況や聞き手に適したコミュニケーション・モードを選択する。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	コミュニケーションツールを創造的に組み合わせ、効果的かつ効率的にコミュニケーションを図る。	N	I	D	M
	GP	GM	N/A	コミュニケーションのインタラクションにおけるエラーを自主的に分析し、それに対処するための方策を考案する。	N	I	D	M

目標

GP: ゴールへ進行中

N/A: 当てはまらない

GM: 目標達成(自然な合図/促し)

合図/促しのチェーン

N: 自然な合図/促し- コミュニケーションを期待する。身を乗り出し、表情で関心を示す。

I: 間接的な合図/促し- コミュニケーション機器に向かって動作し、期待して待つ。

D: 直接的な合図/促し - 意見や、具体的な質問をして反応を引き出す。

M: モデル - デバイスと音声を使って適切なメッセージを示します(モデル化)。

追加目標

能力レベル	目標			合図/促しのチェーン			
	GP	GM	N/A	N	I	D	M
	GP	GM	N/A				
	GP	GM	N/A				
	GP	GM	N/A				
	GP	GM	N/A				
	GP	GM	N/A				

実施計画と目標の進捗状況

名前: _____
 住所: _____
 市区町村: _____
 都道府県: _____ 郵便番号: _____
 電話: _____

家庭で使う言語 _____
 性別 _____ ID# _____
 現在の学年 _____
 学校/施設: _____
 評価者: _____

評価日: _____

目標(AAC目標グリッドより)	活動内容と必要な材料	コンピテンシー 分野	促し(合図)の レベル				基準に対する % または 発生回数	慣れているまたは 慣れていない課題 やパートナー
			N	I	D	M		

実施計画と目標の進捗状況

名前: _____

評価日: _____

目標(AAC目標グリッドより)	活動内容と必要な材料	コンピテンシー分野	促し(合図)のレベル				基準に対する % または 発生回数	慣れているまたは 慣れていない課題 やパートナー
			N	I	D	M		

実施計画と目標の進捗状況

名前: _____

評価日: _____

目標(AAC目標グリッドより)	活動内容と必要な材料	コンピテンシー分野	促し(合図)のレベル				基準に対する % または発生回数	慣れているまたは慣れていない課題やパートナー
			N	I	D	M		

実施計画と目標の進捗状況

名前: _____

評価日: _____

目標(AAC目標グリッドより)	活動内容と必要な材料	コンピテンシー 分野	促し(合図)の レベル				基準に対する % または 発生回数	慣れているまたは 慣れていない課題 やパートナー
			N	I	D	M		