DDST. II

Denver Development Screening Test II

Denver Development Screening Test II

1. 평가목적

- 아동에게 잠재된 발달 장애를 조기에 발견
- 다른 또래 아동들의 발달 속도에 비해지연되는 아동들을 구별
- 발달 지연 장애의 위험이 있는 아동을 관찰

2. 평가대상

- 생후 2개월부터 만 6세의 아동



평가 도구의 구성

- 지름 12inch 빨간 털뭉치
- 건포도
- 1inch의 색깔 있는 나무 블록 10개
- 손잡이 달린 딸랑이
- 테니스 공
- 빨간 펜
- 작은 종
- 작은 플라스틱 인형
- 손잡이가 달려있는 플라스틱의 컵
- 하얀 종이



평가항목의 구성

- 총 4개영역, 125개 문항
  - Personal-Social (사회성 발달) : 25문항
    사람들과의 관계를 맺고, 자신을 돌볼 수 있는 능력
  - Fine Motor-Adaptive (미세운동발달) : 29문항
    눈-손의 협응력, 작은 물체 다루는 능력, 문제해결능력
  - Language (언어발달) : 39문항
    듣기, 이해하기, 언어 사용 능력
  - Gross Motor (운동발달) : 32문항
    앉기, 걷기, 뛰기, 전체적인 큰 근육의 움직임

https://www.youtube.com/watch?v=UETGusl6ZoQ

평가지

- 영역
  - Personal Social(개인과 사회)
  - Fine Motor Adaptive(미세운동 적응)
  - Language(언어)
  - Gross Motor(대 근육운동) 발달영역
  - 각 영역마다 발달 단계에 따라 정해진 항목이 있음
- Age scale
  - Test form의 위와 아래 부분에 개월과 연으로 나뉜 눈금이 있음
  - 한 칸의 눈금
    - 0세 ~ 24개월 : 1개월
    - 24개월 ~ 6세 : 3개월

평가지

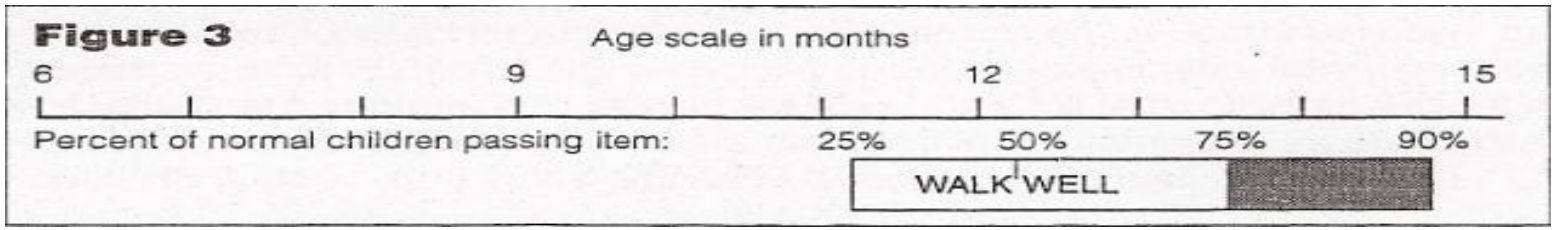
- Item bar
  - 각 항목마다 수행한 표본에서 25%, 50%, 75%, 90%가 해당되는 나이를 한 눈에 알아보기 쉽게 나타냄
  - bar의 왼쪽 모서리

    11개월 아동들의 25%가 잘 걸음을 의미
  - 위의 눈금

    12개월 아동들의 50%가 잘 걸음을 의미
  - 검은 부분의 왼쪽 모서리

    13개월 아동들의 75%가 잘 걸음을 의미
  - bar의 오른쪽 모서리

    15개월 아동들의 90%가 잘 걸음을 의미



시행방법 : 1. 연령계산

: 보호자에게 아동의 생년월일과 조산여부를 질문

1) 일반적인 방법

- 아동의 이름, 생년월일, 검사 연, 월, 일 기록
- 아동의 연령은 검사 연, 월, 일에서 생년월일을 빼서 계산(뺄셈에서 빌려올 필요가 있을 때, 월에서 30일, 년에서 12개월을 빌려온다.)

예)	년	월	일
		18	
	16	6	45
검사일	17	7	15
생년월일	15	−10	−28
만 연령	1	8	17

⇒ 아동연령 1년 8개월 17일

2) 조산아인 경우

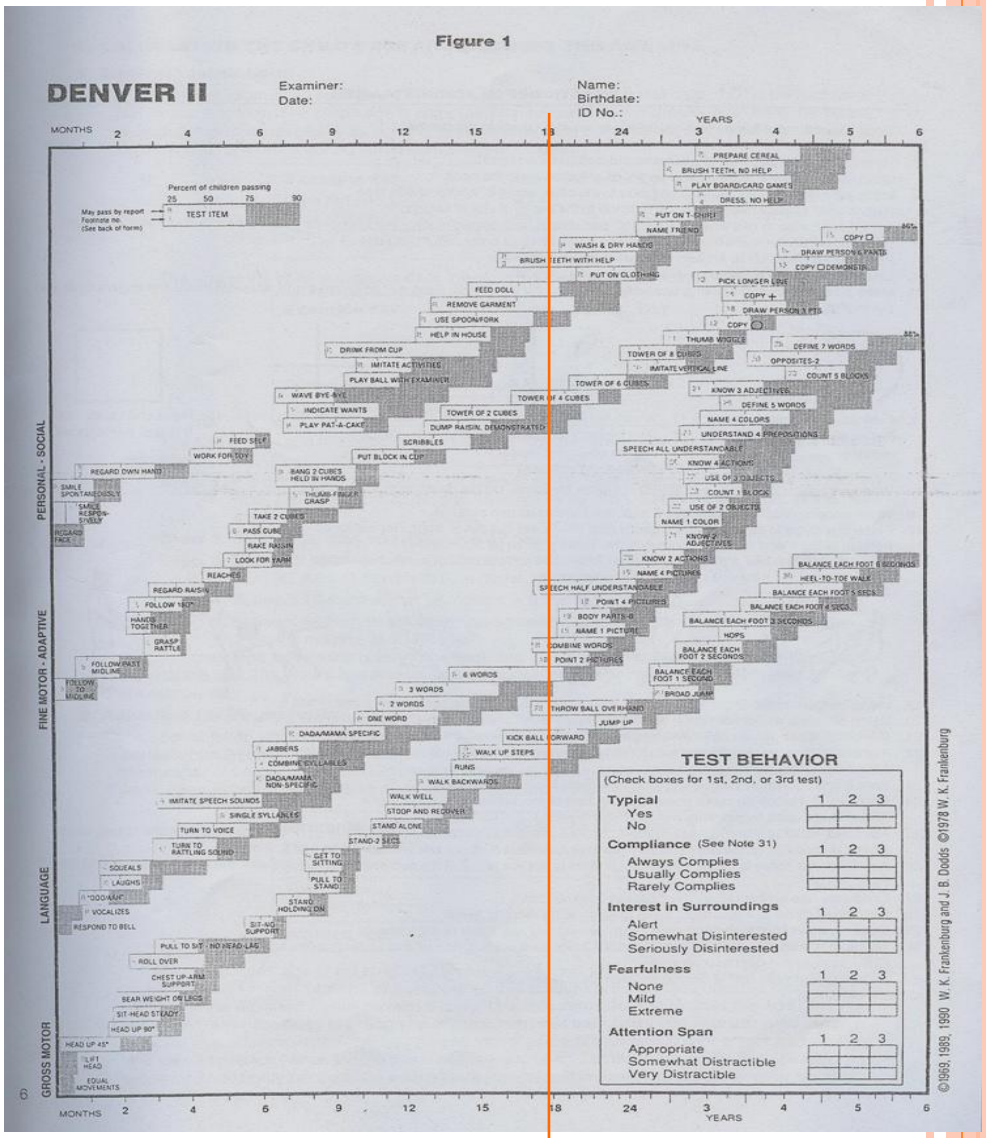
- 2세 이하이고 예정일 보다 2주 이상 조산인 경우, 조정해서 계산
- 1개월은 4주, 1주일은 7일로 하여 조산한 달과 날을 나눔.
- 계산된 나이에서 조산한 달과 날을 빼줌

예)	년	월	일
검사일	17	6	20
생년월일	17	−4	−1
연 령		2	19
6주 조산		−1	−14
조정된 나이		1	5

⇒ 아동연령 1개월 5일

2. 연령선 긋기

- 검사지 위에서 아래로 일직선의 연령선을 긋는다.
- 일, 주, 달수는 반올림 하지 않음



주의사항

- 아이가 도구를 쉽게 보고 만질 수 있어야 함
- I.Q TEST/지적 능력 검사와 다름을 사전에 설명
- 언어/감정/학습 장애 진단이 목적이 아님을 설명
- Age line은 결과해석의 기준이 되므로 정확히 표시
- 2세 미만의 아동의 경우 조산여부를 물음
- 검사중지
  - 연령선 왼쪽으로 (P)가 연속으로 3개 나왔을 경우 중지.
  - 연령선 오른쪽으로 (F)가 연속으로 3개 나왔을 경우 중지.
- 같은 도구를 사용하는 항목끼리 묶어서 시행

  –총 소요 시간 : 약 10~20분
- 아동의 산만함 방지를 위하여 테이블 위에는해당 항목에 사용되는 도구만을 올려 놓고 시행
- 소아의 경우 눕힌 상태로 평가 시행
- 실패하더라도 아동의 노력에 대해 칭찬해줌

검사순서

- 유동적, 아동에게 유리한 항목부터 시작
- 아동의 적극적인 참여가 적은 항목부터
- 일반적으로

  개인-사회 발달영역에서 '보고'가 가능한 항목->미세운동 및 적응발달 항목->언어발달->운동발달 순
- 아동의 연령과 상관없이 각 검사항목은 연령선 왼쪽에서부터 시작하여 모두 시행 후 오른쪽으로 진행

검사항목 수

- 아동의 발달적 위기 결정
  - 1단계: 각 영역에서 연령선이 지나는 각각의 항목을 시행. 적어도 연령선의 왼쪽에서 가장 가까운 세계의 항목은 전부 시행
  - 2단계 : 1단계에서 어떤 항목을 실행하지 못하면(실해, 거부, 기회없음), 세 항목을 통과할 때까지 해당 영역의 왼쪽으로 항목을 추가하여 검사
- 아동의 최고 능력 확인
  - 1단계: 위와 동일
  - 2단계 : 각 항목에서 모두 통과하면 세 개의 실패항목이 나올 때까지 계속해서 오른쪽 항목 시행

실패로 결정하기 전 3번의 기회제공.
3번 이상 시도하지 않음.

검사 시 행동 평가

- 검사가 완전히 이루어진 후 평가
- 아동의 행동과 능력이 일상 때와 같았는지 부모에게 확인
- 아프거나, 지치거나, 배고프거나, 당황해서 수행능력 발휘 어려울 수도 있음
- 이런 경우, 다른 때에 다시 검사함.

결과 표시

- 각 항목의 결과는 50%의 눈금 있는 위치에 표시

- P(Pass) : **통과**
  - 아동이 항목을 성공적으로 수행한 경우
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행 할 수 있다 답함
- F(Fail) : **실패**
  - 아동이 항목 수행을 성공하지 못한 경우
  - 보호자가 아동이 평소 항목 수행을 할 수 없다 답함
- No(No opportunity) : 기회 없음
  - 아동이 항목을 수행할 기회가 없었을 경우
  - 아동에게 평소 부모로 인한 특정한 사유로 인해 항목 수행에 제한이 가해진 경우
- R(Refusal) : 거부
  - 아동이 항목 수행을 거부한 경우

결과 해석

- **Advanced(우수)**

  아동의 연령 선 보다 오른쪽으로 떨어져 있는 항목을

  통과(Pass)하는 경우, 해당 항목에서의 아동의 발달

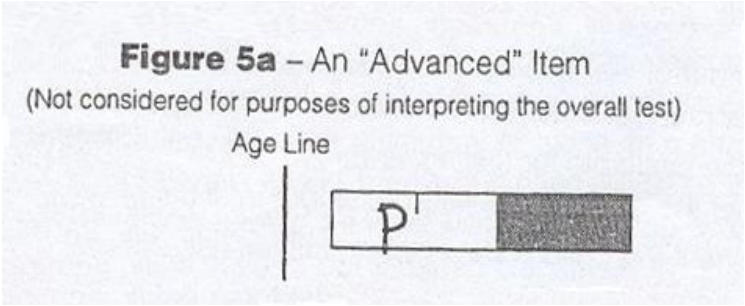
  수준은 또래 아동들보다 높다는 것을 의미함

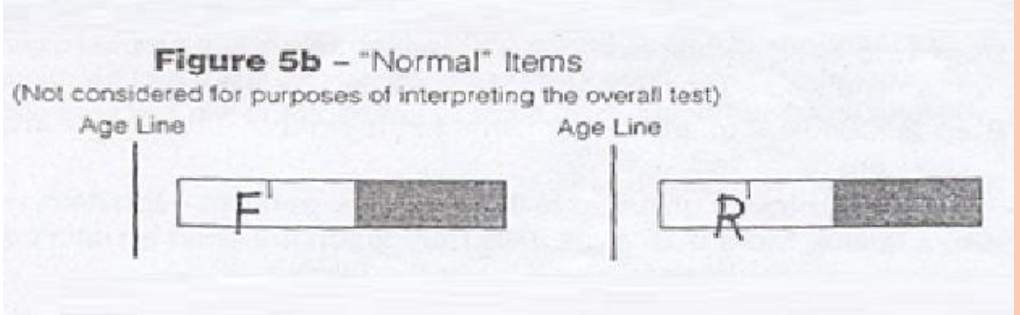
- **Normal(정상)**

  아동의 연령 선 보다 오른쪽으로 떨어져 있는 항목을

  실패(F)나 거부(R)하는 경우 해당 항목의 수행연령이

  아동의 현재 연령 수준보다 높기 때문에 아동의 발달 수준은 정상으로 간주

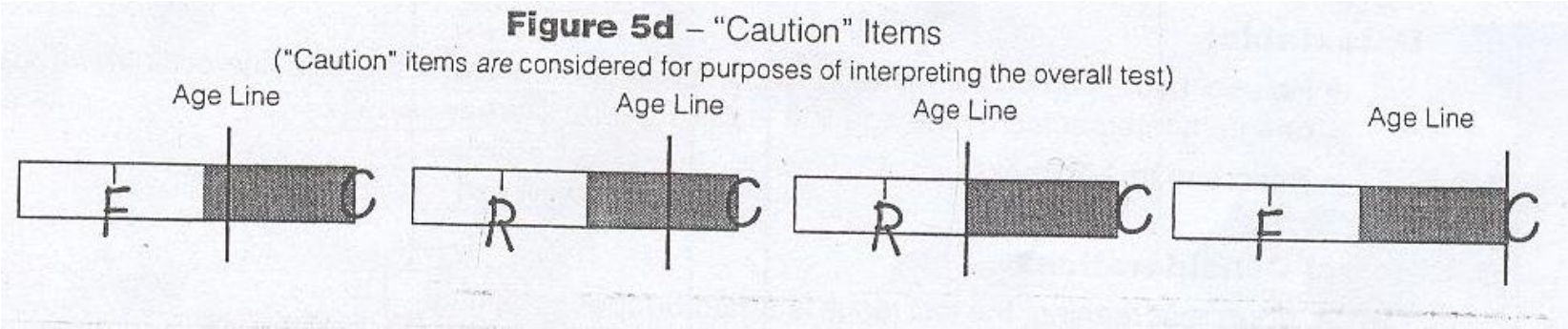




결과 해석

- **Caution(주의)**

  해당 항목의 75%~90% 부분에 연령 선이 지나는 동시에 아동이 해당 항목을 실패(F)나 거부(R) 했을 경우 주의로 해석하며 막대기 오른쪽 끝에 ‘C’라고 표기

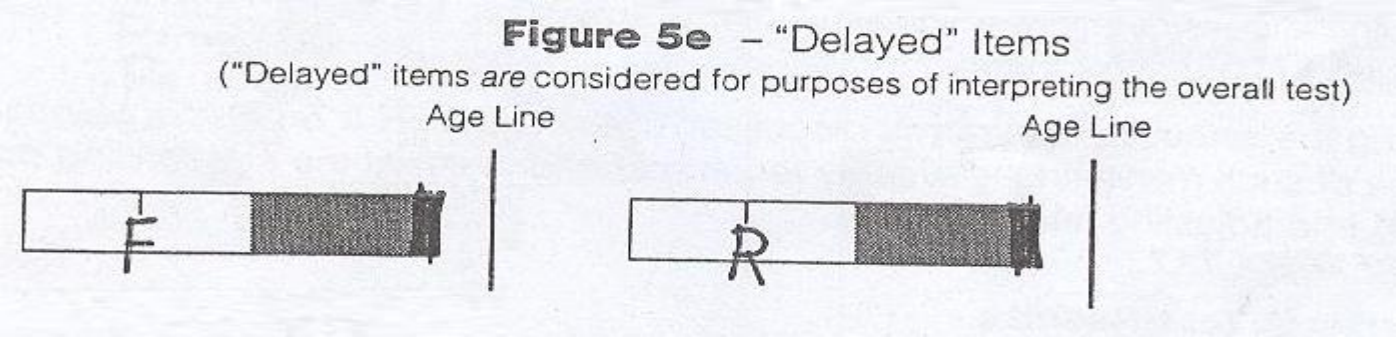


결과 해석

- **Delayed(지연)**

  해당 항목이 연령 선 보다 왼쪽에 위치하면서 아동이 항목 수행 시 실패(F)나 거부(R)했을 경우 지연(D)으로 해석하고 막대기 오른쪽 끝을 칠해 표기

  - 주의, 지연 과 같은 항목은 전체 검사 평가에 중요한 영향을 미치므로 항목 해석 시 주의 할 것

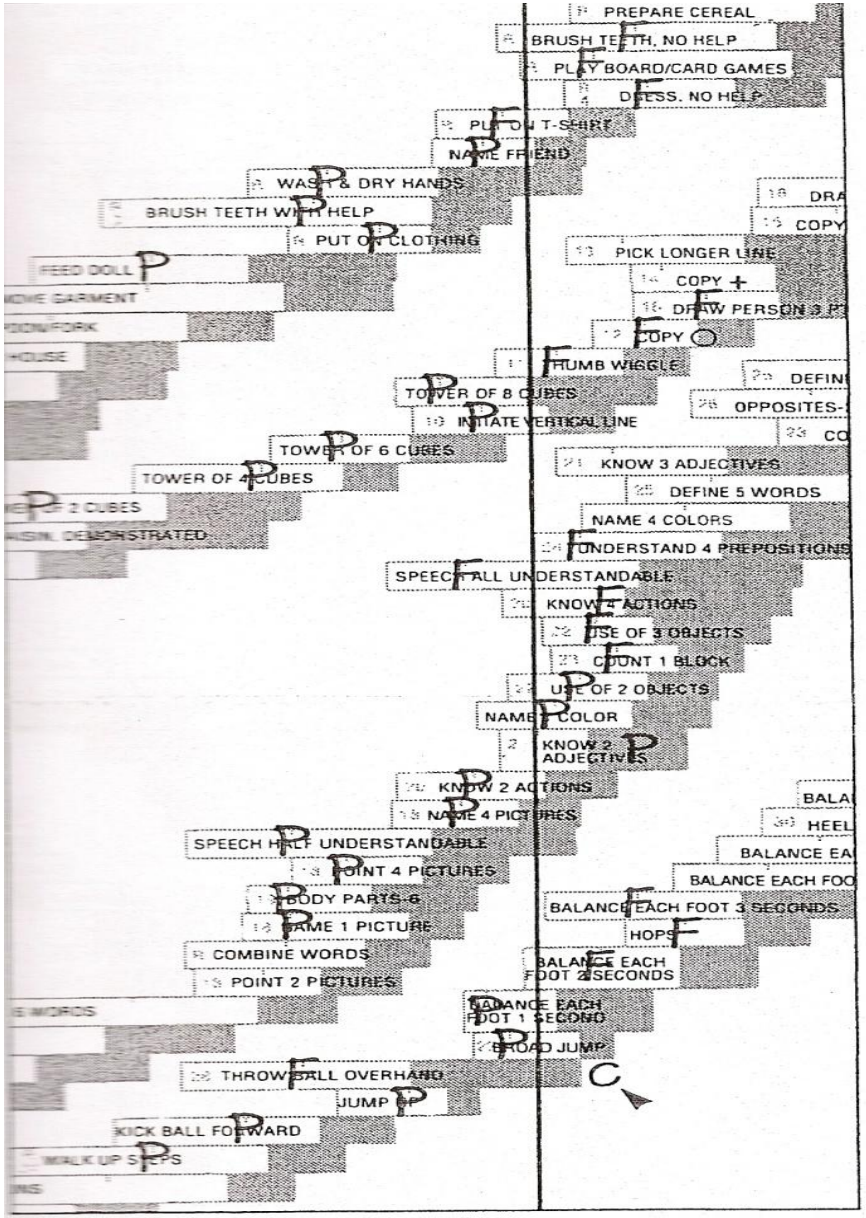


평가해석

- 정상(Normal)
  - 지연항목이 없고 주의 항목이 1개 이하인 경우. 재검사를 할 필요는 없다.
- 의심(suspect) 발달
  - 주의항목이 2개 이상 있거나 1개 이상의 지연 항목이 있을 경우로 피로, 두려움, 질병의 일시적인 요소들은 배제하고 1~2주 안에 재검사
- 검사 불가능(Untestable)
  - 연령선 왼쪽에 있는 항목을 거절(R)하거나 연령선 막대에 75~90% 영역을 통과하는 항목 중 거절(R)이2개 이상인 경우로 1~2주 안에 재검사 실시
- 의뢰(Referral)기준

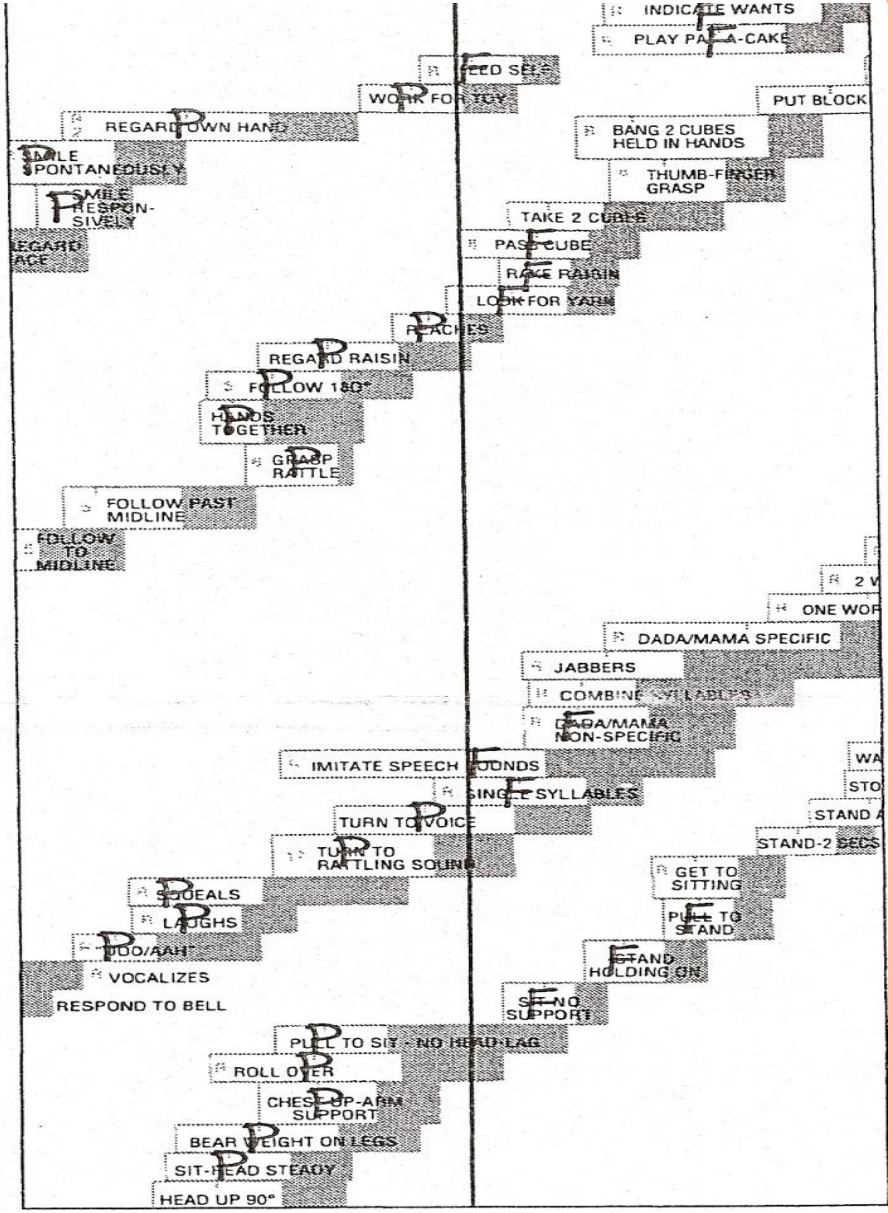
  재검사 실시 후 결과가 의심이나 검사 불가능이 나온 경우 아래의 기준을 가지고 아동의 상태를 임상 전문가의 판단하여 여부 결정

  - 검사 결과의 특징(주의, 지연 항목)
  - 주의,지연 항목의 수
  - 과거 발달의 등급
  - 다른 의학적 고려사항(진료기록, 검사 등)



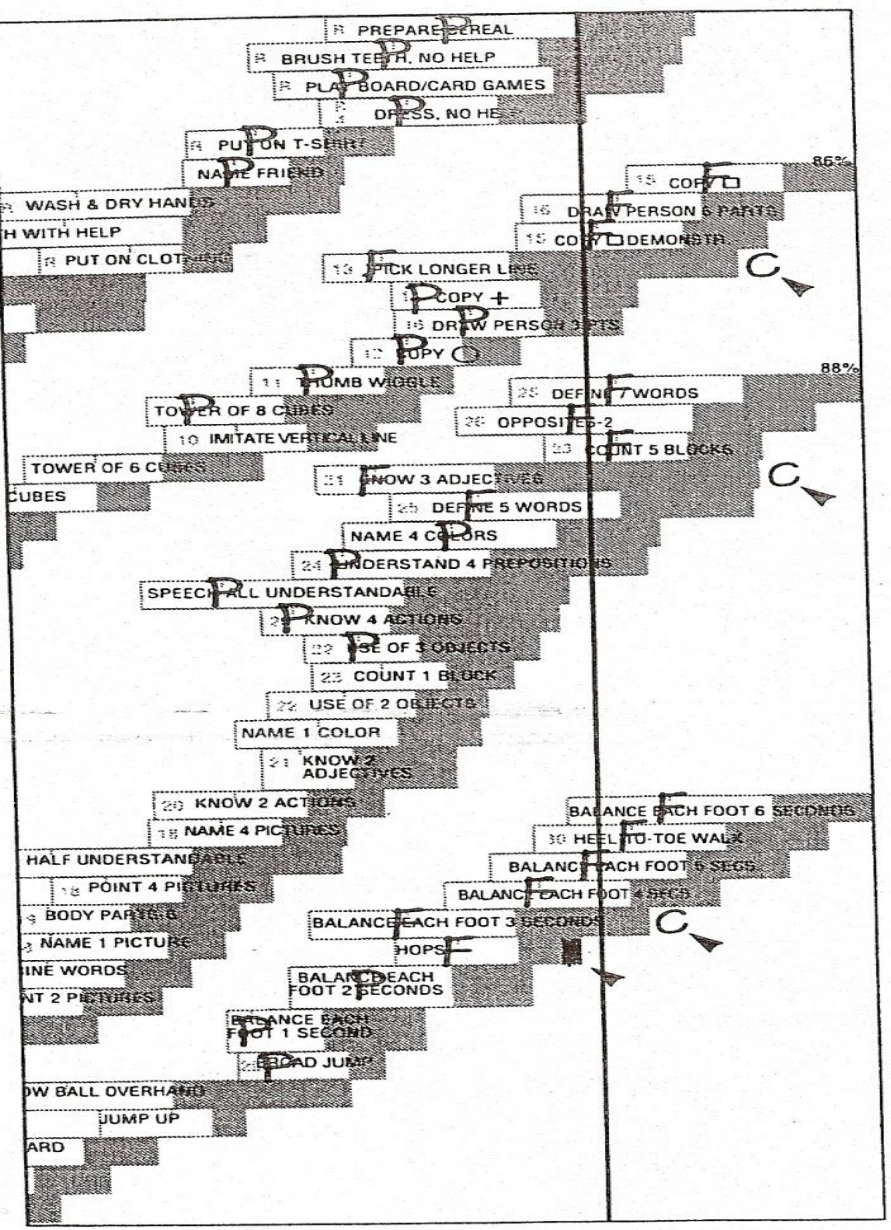
Normal

1. There are no Delays. Since there is only one Caution (*Throw Ball Overhand*), the test is Normal.



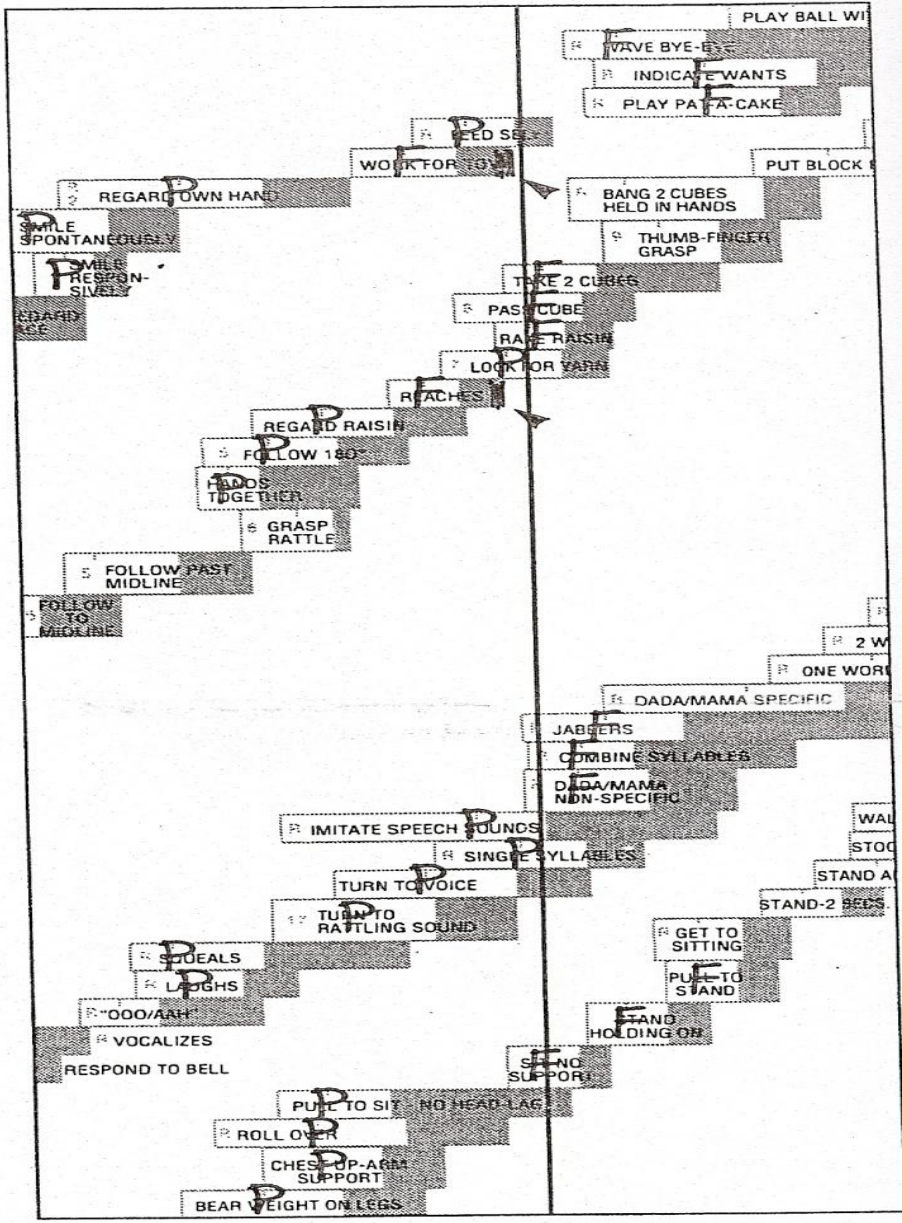
Normal

2. There are no Delays and no Cautions. Failures are to the right of the age line or intersect between the 25th percentile and the 75th percentile. This test is Normal.



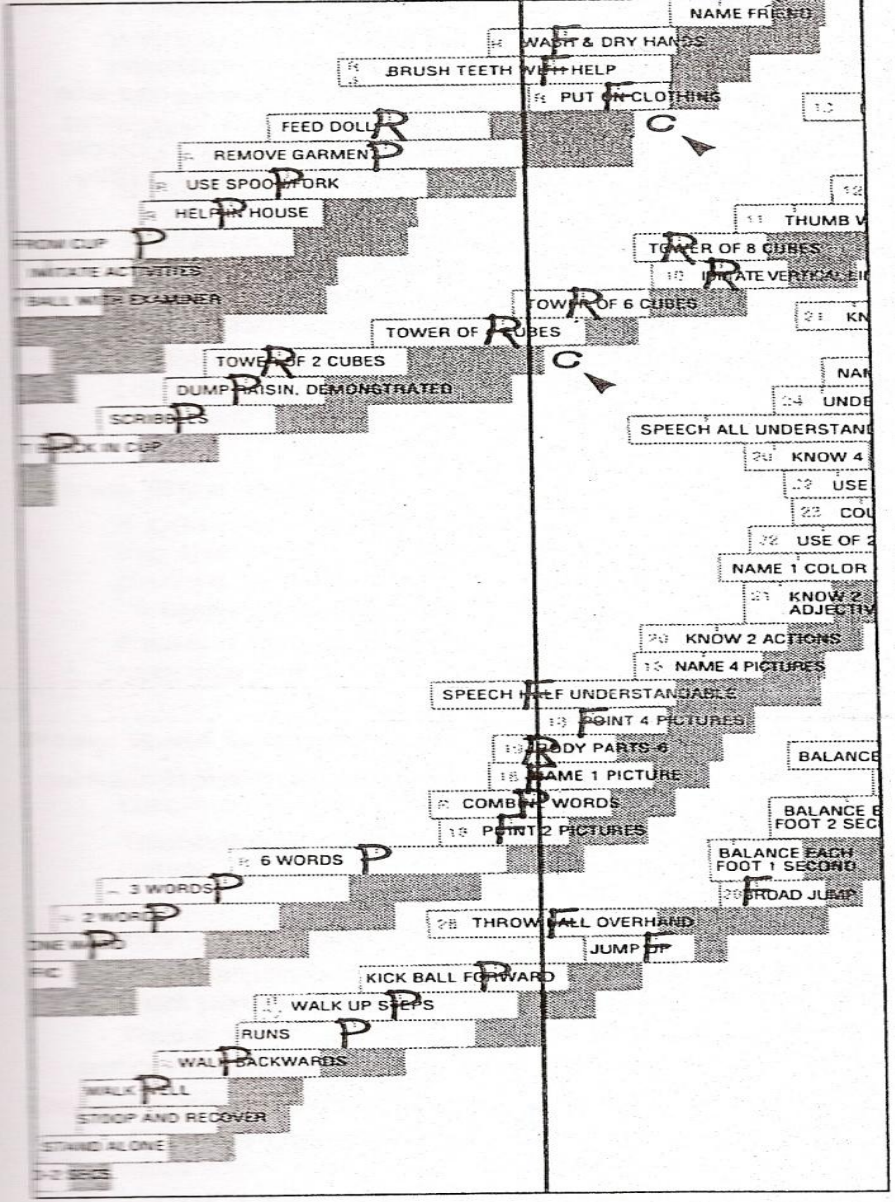
Suspect

3. There are one Delay (*Hops*), and 3 Cautions (*Pick Longer Line, Know 3 Adjectives,* and *Balance Each Foot-3 Seconds*), which makes the test Suspect.



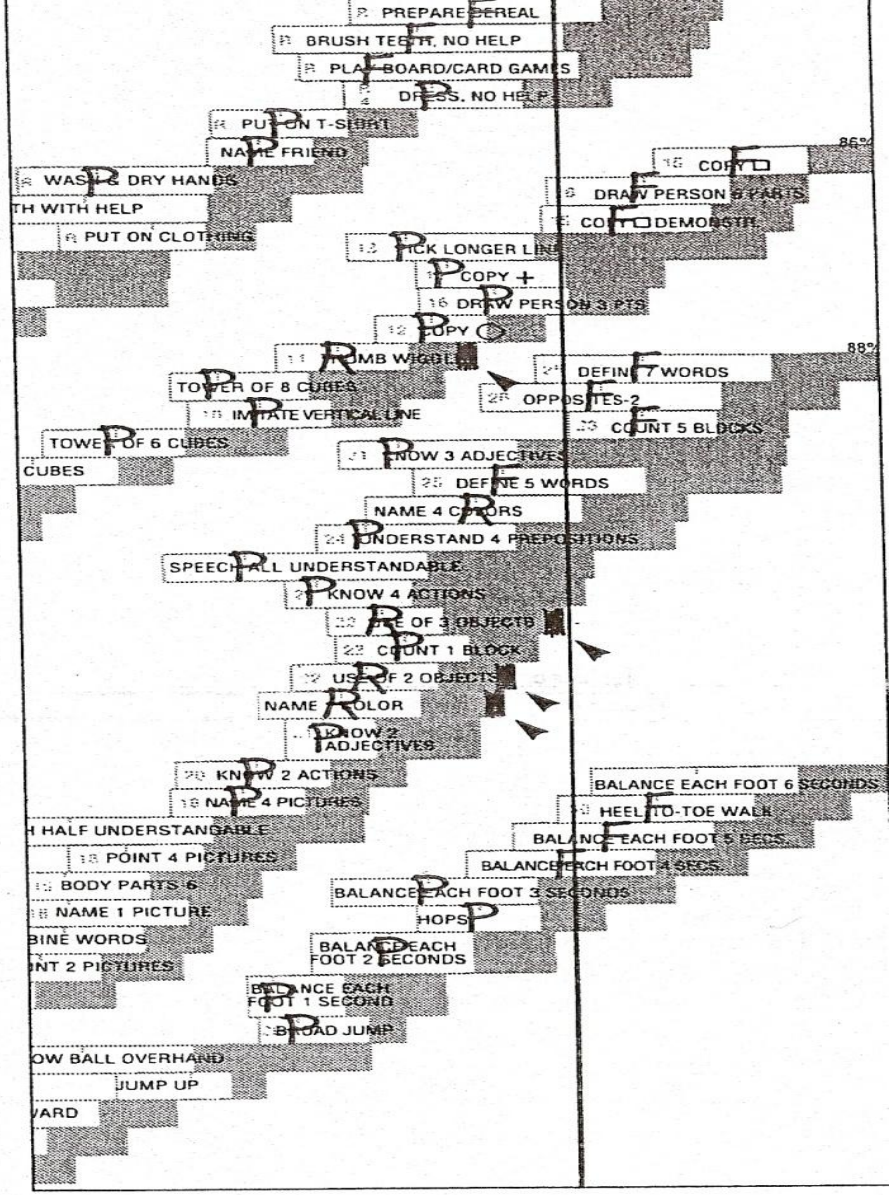
Suspect

4. There are 2 Delays (*Work for Toy* and *Reaches*), yielding a Suspect test result.



Untestable

5. There are 2 Cautions (*Feed Doll* and *Tower of 2 Cubes*). Since these items are Refusals, the test is Untestable.



Untestable

6. There are 4 Delays (*Thumb Wiggle, Use of 3 Objects, Use of 2 Objects*, and *Name 1 Color*). Since these items are Refusals, the test is Untestable.

A. Personal-Social

(개인과 사회)

Regard Face (얼굴 바라보기)

- **평가방법**
  - 검사자가 아동을 붙잡거나 바닥에 눕힌 뒤 12inch(30.48cm) 높이에서 아이를 바라봄
- **통과**
  - 아동이 검사자의 얼굴을 바라보면 통과

Smile Responsively (반응에 웃기)

- **평가방법**
  - 아동을 바닥에 눕힌 뒤 웃으며 말을 검
  - 단, 아동을 간질이거나 얼굴을 만지는 등의 자극은 금함
- **평가목적**
  - 아동의 사회적 반응을 관찰
- **통과**
  - 아동이 검사자의 행동에 웃으며 반응을 보이면 통과

Regard own Hand (R) (손 쳐다보기)

- **평가방법**
  - 검사 중 아동이 자신의 손을 몇 번 보는지 관찰
  - 관찰에 실패하면 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
  - 이 때, 손을 잠시간 흘끔 본 것은 포함하지 않음
- **통과**
  - 아동의 항목 성공적 수행 관찰 시 통과
  - 보호자가 아동의 손 보기 행동을 보고한 경우 통과

Work for Toy (장난감에 손 뻗기)

- **평가방법**
  - 아동이 관심을 보이는 장난감을 고름
  - 해당 장난감을 아동의 손이 못 미치는 테이블에 올려둠
- **통과**
  - 아동이 몸을 장난감 쪽으로 향하게 하면 통과
  - 아동이 팔을 펴고 손을 내미는 등의 장난감을 얻기 위한 시도를 보일 경우 통과
  - 이 때, 아동이 실제로 장난감을 잡지 않아도 상관 없음

Feed Self (R)
(스스로 먹기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 쿠키를 스스로 먹는지 질문
  - 그렇다 답하면 어느 손가락을 사용해 먹는지 질문
  - 만약 음식 같은 것을 준 적이 없다 답한 경우 “No Opportunity(기회 없음)” 으로 평가
- **통과**
  - 보호자가 아동이 쿠키를 스스로 먹는다 답하면 통과

Play Pat-a-Cake (R)
(짝짜꿍놀이)

- **평가방법**
  - 아동의 손과 팔에 자극을 주지 않고 짝짜꿍놀이를 요청
  - 박수를 치면서 시범을 보인 뒤 아동의 반응을 관찰
- **주의사항**
  - 따라 하지 않는다면 보호자가 직접 시범 보일 것을 요청
  - 아동이 여전히 따라 하지 않는다면 보호자에게 아동이 평소 항목을 수행 한적이 있는지 질문
- **평가목적**
  - 다른 사람과의 상호작용 능력 관찰
- **통과**
  - 아동이 자신의 손으로 박수 치면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과
  - 아동이 다른 유사 놀이에 반응을 보여도 통과로 간주

Indicate Wants (R) (원하는 것 가리키기)

- **평가방법**
  - 검사 중 아동이 울지 않고 원하는 것을 다른 사람이 알아채도록 하기 위해 어떤 행동을 하는지 관찰
  - 관찰에 실패한 경우 보호자에게 아동의 평소 항목수행을 위해 어떤 행동을 보이는지 질문
- **통과**
  - 요구 전달을 위해 우는 것 이외의 행동을 보이면 통과

    (예 : 가리키기, 소리내기, 팔 뻗기, 당기기 등)

Wave Bye-Bye (R) (바이바이 하기)

- **평가방법**
  - 보호자나 검사자가 방을 떠날 때 시행
  - 아동과 마주보고 손을 흔들며 바이바이 하고 말함
  - 이 때, 보호자가 아동의 팔이나 손을 만지지 않도록 제한
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 손가락이나 손, 팔을 사용하며 반응 시 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

Play Ball with Examiner (공놀이 하기)

- **평가방법**
  - 검사자가 공을 굴리면 아동이 공을 받도록 지시
  - 아동이 공을 받으면 공을 다시 던지도록 지시
  - 위와 같은 방법으로 4번 반복하여 시행
- **통과**
  - 아동이 검사자에게 공을 굴리거나 던지면 통과
  - 이 때, 직접 공을 건넬 경우 통과로 보지 않음

Imitate (Household) Activities (R) (집안일 따라 하기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 집에서 먼지 털기, 청소, 설거지,전화 받기 등과 같은 집안일을 따라 하는지 질문
- **통과**
  - 보호자가 아동이 평소 집안일을 따라 한다 답하면 통과

Drink From Cup (R)
(컵 사용해 마시기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 컵에 물을 마실 수 있는지 질문
  - 단, 아동이 물을 마실 때 도움이 없어야 함
  - 컵 사용시 물을 절반 이상 흘려서는 안됨
- **통과**
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

Use Spoon/Fork (R)
(숟가락/포크의 사용)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 숟가락/포크를 사용하는지 질문
  - 가능하다 답하면 항목 수행 시 음식 흘리는 양을 질문
- **평가목적**
  - 아동이 스스로 음식을 먹을 수 있는지 평가
- **통과**
  - 숟가락/포크로 음식을 거의 흘리지 않고 사용한다면 통과

Help in House (R)
(집안일 돕기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 장난감 치우기, 쓰레기 버리기 등의 집안일을 부탁할 시 성공적으로 수행하는지 질문
- **평가목적**
  - 아동이 도움요청에 대해 이해하고 시행하는지 평가
- **통과**
  - 아동이 단순 흉내 이상으로 실제 도움을 줄 경우 통과

Remove Garment (R) (옷 벗기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 옷을 스스로 벗을 수 있는지 질문
  - 가능하다 답하면 탈의 가능한 옷의 종류를 질문
- **통과**
  - 아동이 신발, 바지, 티셔츠 등의 옷을 벗으면 통과
  - 단, 모자, 양말, 기저귀, 슬리퍼 등의 쉽게 벗겨지는 옷만 탈의 가능한 경우 통과로 보지 않음

Put on Clothing (R) (옷 입기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 옷을 스스로 입을 수 있는지 질문
  - 가능하다 답하면 착의 가능한 옷의 종류를 질문
- **통과**
  - 양말, 신발, 자켓 등의 옷을 입을 수 있을 경우 통과
  - 신발은 묶여 있지 않아도 통과로 간주
  - 단, 머리에 아무렇게나 올린 모자는 통과로 보지 않음

Brush Teeth with Help (R) (도움 받아 이닦기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 혼자 이를 닦을 수 있는지 질문
  - 이 때, 치약 짜주기 등의 약간의 도움은 허용
  - 가능하다 답하면 항목 수행 시 그 방법을 질문
  - 아동에게 이닦기를 혼자 수행하도록 한 적이 없다면 “No Opportunity(기회 없음)”으로 평가
- **통과**
  - 칫솔을 잡고 십자모양의 이닦기 동작을 한다면 통과

Wash and Dry Hands (R) (손 씻고 말리기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 혼자 손을 씻을 수 있는지 질문
  - 이 때, 수도꼭지는 스스로 잠그지 않아도 상관 없음
- **통과**
  - 혼자 비누를 사용해 씻고 말리기가 가능하다면 통과
  - 비누 사용 없이 가볍게 씻고 말리는 경우도 통과

Name friend (친구 이름 말하기)

- **평가방법**
  - 아동에게 아동의 친구 이름을 말하도록 지시
- **통과**
  - 아동이 적어도 하나이상의 친구 이름을 말하면 통과
  - 함께 살지 않는 형제, 사촌들의 이름을 말해도 통과
  - 애완동물이나 가상의 친구이름을 답하면 실패로 간주

Put on T-shirt (R) (티셔츠 입기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 혼자 티셔츠를 입을 수 있는지 질문
  - 단, 특정한 도움 없이 아동 스스로 입을 수 있어야 함
- **통과**
  - 티셔츠에 팔과 머리를 제대로 넣어 입는다면 통과
  - 티셔츠를 뒤집어 입거나 거꾸로 입어도 통과

Dress, No Help (R) (도움 없이 옷 입기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 혼자 옷을 입을 수 있는지 질문
  - 단, 특정한 도움 없이 아동 스스로 입을 수 있어야 함 (신발끈 묶기, 옷 뒤 지퍼 잠그기 정도의 도움은 허용)
- **통과**
  - 아동이 도움 없이 스스로 정확하게 옷을 입으면 통과

Play Board/Card Game (R) (카드놀이 하기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 평소 간단한 보드놀이나 카드놀이를 할 수 있는지 질문
  - 단, 아이가 게임을 정확히 이해하고 수행해야 함
- **통과**
  - 보호자가 평소 아동이 게임을 정확히 이해하고 순서를 지키며 타인과 놀이를 수행한다 답하면 통과

Brush Teeth, No Help (R)
(도움 없이 이닦기)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 혼자 이를 닦을 수 있는지 질문
  - 단, 보호자의 감독이나 도움을 전혀 받지 않아야 함 (칫솔에 치약 짜기도 수행 조건에 포함)
- **통과**
  - 아동이 보호자의 감독이나 도움 없이 이를 닦으면 통과
  - 수행 가능한 경우 Brush Teeth with Help도 통과

B. Fine Motor-Adaptive

(미세운동 및 적응 발달)

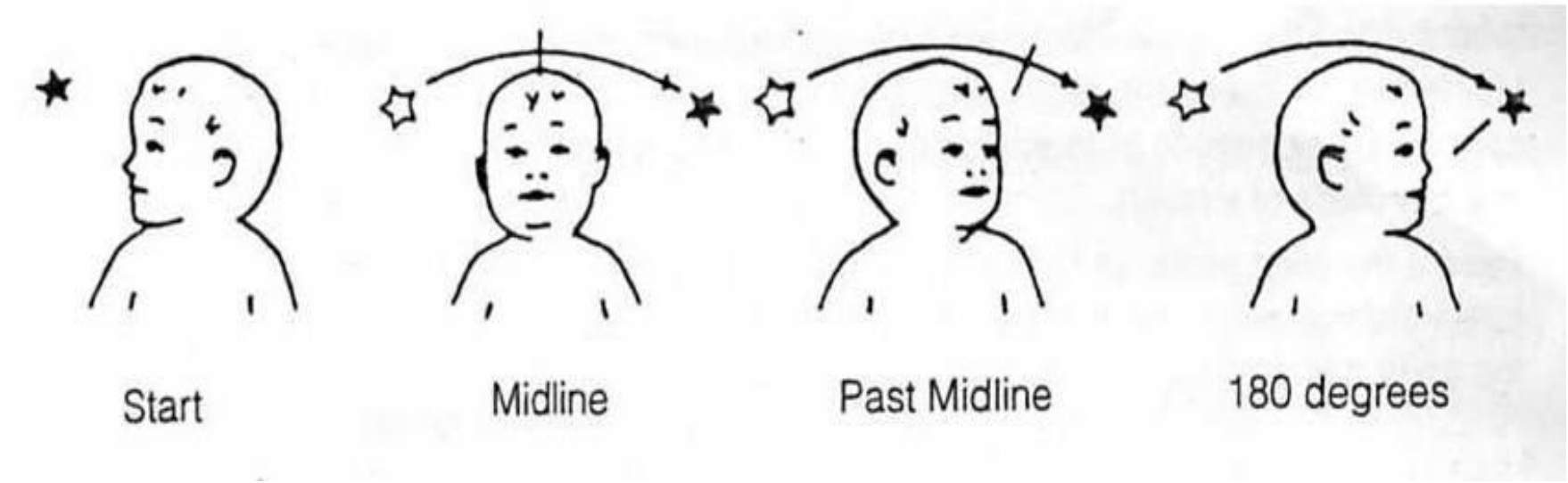
Follow to Midline (정중선까지 따라가기)

- **평가방법**
  - 아동을 눕힌 뒤 8inch(20cm)높이에서 빨간 실을 잡음
  - 아동의 관심을 끌기 위해 실타래를 몇 번 흔들어줌
  - 아동이 관심을 보이면 아동의 한 방향에서 반대방향으로 빨간 실타래를 여러 번 움직여 줌
  - 아동의 지속적인 관심과 집중을 위해 실타래의 움직임을 멈췄다가 시행하기를 반복
- **통과**
  - 아동의 머리와 눈이 같이 따라가면 통과 (그림 참고)
  - 눈만 따라가거나 신체 정중선까지만 따라가도 통과

Follow past Midline (정중선을 지나 따라가기)

- **평가방법**
  - 평가방법은 앞의 Follow to Midline과 동일
  - 신체 정중선을 지나서까지 눈이 따라가는지를 관찰
- **통과**
  - 아동의 눈이 정중선을 지나 실타래를 따라갈 경우 통과 (고개가 돌아가며 눈이 따라가는 경우도 통과)
  - 항목 통과 시 Follow to Midline도 통과로 간주

Follow to Midline
(정중선까지 따라가기)



Grasp Rattle (딸랑이 잡기)

- **평가방법**
  - 아동을 바닥에 눕히거나 보호자가 아동을 잡도록 지시
  - 아동의 손가락 끝이나 손등에 딸랑이의 손잡이를 대줌
- **통과**
  - 아동이 딸랑이를 인지하고 몇 초 이상 딸랑이를 잡고 있으면 통과

Hand Together (손 모으기)

- **평가방법**
  - 검사자가 검사 중 아동이 누워있을 때 아동이 자신의 입이나 가슴 중앙에 두 손을 가져와 모으는지 관찰
- **통과**
  - 보호자나 검사자가 아동이 자신의 두 손을 가져다가 모으는 행동을 관찰하면 통과

Follow 180° Degrees (180° 따라가기)

- **평가방법**
  - 평가방법은 앞의 Follow to Midline과 동일
- **통과**
  - 평가 중 아동의 눈과 머리가 완전하게 평가 시행방향에서 반대 방향까지 실타래를 따라가는 경우 통과
  - 항목 통과 시 Follow to Midline(정중선 따라가기), Follow past Midline(정중선 지나 따라가기)도 통과

Regard Raisin (건포도 바라보기)

- **평가방법**
  - 테이블을 앞에 두고 아동을 보호자 무릎에 앉힘
  - 테이블에 건포도와 대조되는 색의 종이(예: 백지)를 놓고 그 위에 건포도를 올려둠
  - 아동이 집중 할 수 있도록 건포도를 만져도 상관없음
  - 건포도 대신 O모양의 시리얼도 사용 가능
- **통과**
  - 아동이 건포도를 똑바로 바라볼 경우 통과

REACHES
(팔 뻗기)

- **평가방법**
  - 테이블을 앞에 두고 아동을 보호자 무릎에 앉힘
  - 팔꿈치는 테이블 높이, 손은 테이블 위에 올리게 함
  - 아동이 실 뭉치와 딸랑이를 잡기 쉬도록 안쪽에 놓음
  - 아동이 실 뭉치와 딸랑이를 잡도록 유도
- **통과**
  - 아동이 실 뭉치와 딸랑이 방향으로 팔, 손을 움직이거나 팔을 뻗는 행동을 보이면 통과

Look for Yarn
(실 뭉치 보기)

- **평가방법**
  - 아동을 보호자의 무릎에 앉히면 검사자가 빨간 실 뭉치를 높게 잡아 아동의 관심을 끌도록 함
  - 아동이 실 뭉치를 바라보면 실 뭉치를 바닥에 떨어트리고 아동의 시선이 아래를 향하는지 관찰함
  - 아동의 반응이 애매할 경우 평가를 반복함
- **통과**
  - 아동의 시선이 아래로 향하며 실 뭉치를 보면 통과

Rake Raisin
(건포도를 긁어서 집기)

- **평가방법**
  - 테이블을 앞에 두고 아동을 보호자 무릎에 앉힘
  - 팔꿈치는 테이블 높이, 손은 테이블 위에 올리게 함
  - 아동이 손을 쉽게 뻗도록 아동 앞에 건포도를 떨어뜨림
  - 아동이 집중 할 수 있도록 건포도를 만져도 상관없음
  - 건포도 대신 O모양의 시리얼도 사용 가능

- **통과**
  - 아동이 손으로 갈퀴모양을 만들며 건포도를 집으면 통과
  - 아동의 손에 건포도가 붙은 것이 아닌 아동이 건포도를
    실제로 잡은 것이 확실해야만 통과로 간주
  - 항목 수행 전, 앞의 Thumb-Finger Grasp 항목을
    성공적으로 수행한 경우 이 항목도 통과로 간주

Pass Cube (블록 옮기기)

- **평가방법**
  - 아동이 손에서 손으로 블록을 옮길 수 있도록 검사자가 블록을 아동의 손에 쥐어줌
  - 아동이 블록을 다른 손으로 옮기는 것에 성공했을 경우아동에게 두 번째 블록을 같은 손에 쥐어줌
- **통과**
  - 아동이 블록을 손에서 손으로 옮기면 통과

Take 2 Cubes (두 개의 블록 잡기)

- **평가방법**
  - 아동을 테이블 앞에 앉히고 블록 2개를 테이블 위에 둠
  - 아동에게 테이블 위의 블록 잡도록 지시
  - 아동의 손에 블록을 쥐어주면 안됨
- **통과**
  - 아동이 한 손에 2개의 블록을 집으면 통과
  - 동시에 각각 다른 손으로 하나씩 쥘 경우도 통과

Thumb-Finger Grasp (엄지손가락으로 집기)

- **평가방법**
  - 평가방법은 Rake Raisin과 동일
- **통과**
  - 엄지와 다른 손가락을 사용해 건포도를 집으면 통과
  - 항목 통과 시 Rake Raisin도 통과로 간주

Bang 2 Cubes Held in Hand (R) (두 손의 블록 부딪히기)

- **평가방법**
  - 아동의 두 손에 블록을 각각 1개씩 쥐어줌
  - 시범을 보여주며 블록끼리 부딪히게 하도록 지시
  - 이 때, 보호자가 아동의 손, 팔을 만지지 못하게 함
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 2개의 블록을 서로 부딪히게 하면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

Put Block in Cup (컵 안에 블록 넣기)

- **평가방법**
  - 아동을 3개의 블록과 컵이 있는 테이블 앞에 앉힘
  - 컵 안에 블록을 넣는 시범을 보이며 따라 하도록 지시
  - 시범은 여러 번 반복되어도 상관 없음
- **통과**
  - 아동이 컵 안에 하나 이상의 블록을 넣거나 빼면 통과

Scribbles (낙서하기)

- **평가방법**
  - 아동을 백지와 펜이 올려진 테이블에 앉힘
  - 아동의 손에 펜을 쥐어주며, 종이에 낙서하도록 지시 (이 때, 낙서하는 시범은 보여주지 않음)
  - 아동이 펜을 물거나 빨지 않도록 주의하며 관찰
- **통과**
  - 아동이 종이에 의도적인 낙서를 하면 통과
  - 펜으로 찌르거나 우연히 생겨난 낙서는 실패로 간주

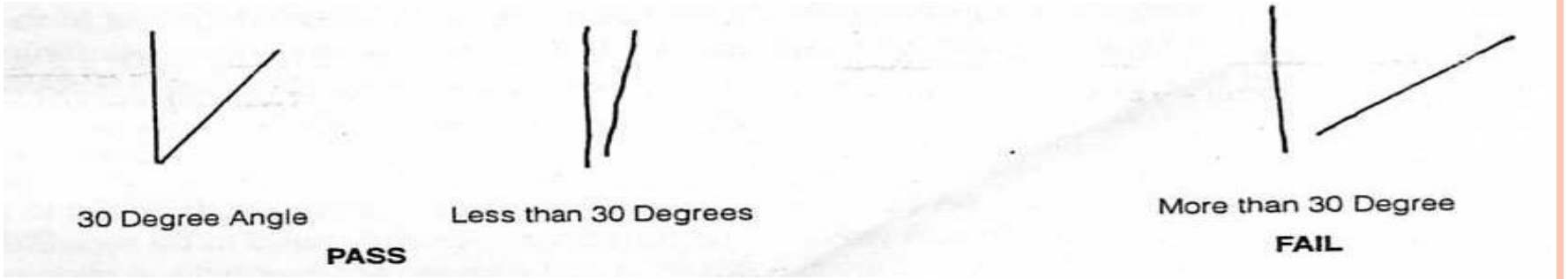
Tower of Cubes – 2, 4, 6, 8
(블록 탑 쌓기 – 2, 4, 6, 8)

- **평가 방법**
  - 아동을 테이블을 앞에 앉힘
  - 팔꿈치는 테이블 높이, 손은 테이블 위에 올리게 함
  - 블록을 테이블에 놓고 블록 쌓는 시범을 보여줌
  - 아동의 손에 블록을 한 개씩 건네주며 보여준 시범과
    같이 블록을 쌓도록 지시
  - 총 세 번의 시도가 가능

- **통과**
  - 아동이 블록 한 개를 다른 블록 위에 쌓아 놓은 뒤
    손을 떼어냈을 때 무너지지 않으면 2개 쌓기 통과
  - 위와 같은 방식으로 세 번의 항목 수행 중 아동이
    쌓은 블록 탑의 블록 개수를 각각 체크
  - 4, 6, 8개의 블록 탑 성공 시 보다 낮은 블록 탑도
    통과로 간주 (예: 4개 수행 성공 시 2개 또한 성공)

Imitate Vertical Line (수직선 따라 그리기)

- **평가 방법**
  - 테이블에 필기구를 편하게 사용하도록 아동을 앉힘
  - 테이블의 필기구를 사용해 선을 그리는 시범을 보여줌
  - 아동이 따라 하도록 지시하되 도움은 주지 않음
  - 총 세 번의 시도 가능
- **통과**
  - 아동이 최소 2inch의 선을 한 개 이상 그리면 통과
  - 완벽하게 수직이 아니어도 30° 정도의 기울기는 통과



Copy – O
(따라 그리기 – O)

- **평가방법**
  - 아동에게 연필과 백지를 주면서 원을 보여줌
  - 시범을 보이지 않고 원을 따라 그리도록 지시
  - 총 세 번의 시도 가능
- **통과**
  - 완벽한 원이나 거의 닫힌 모양의 원을 그리면 통과
  - 선이 닿지 않는 모양(나선형)을 그리면 실패로 간주



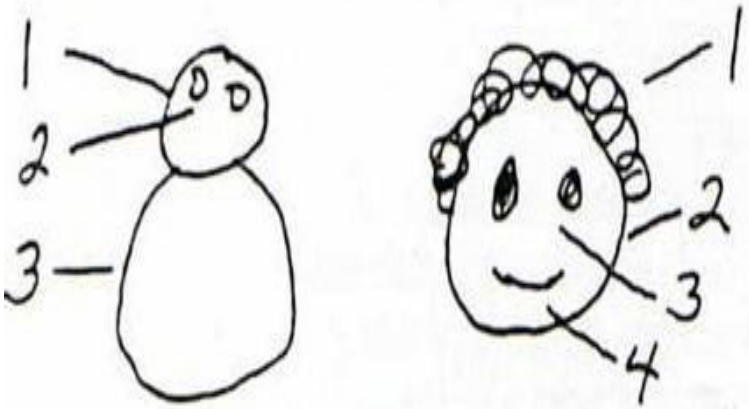
Draw Person – 3 Parts, 6 Parts (^ㅏ람 그ㄹ기 – 3부위, 6부위)

- **평가방법**
  - 아동에게 연필과 백지를 건넴
  - 아이에게 한 사람(엄마,아빠, 남자,여자 등)의 그림을 그리도록 지시
  - 아이가 그림을 완성할 때 까지 지켜보며 관찰
  - 그림이 완성되면 평가 시작

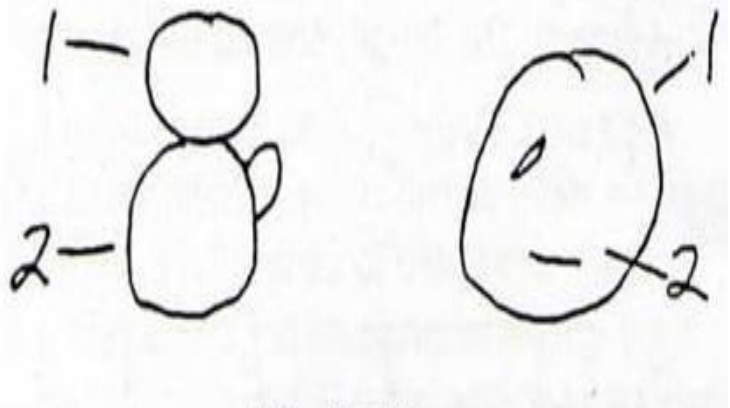
- **통과**
  - 3부위 : 아이가 3부위를 이상을 그리면 통과.

    팔, 다리 등은 한 쌍을 한 부위로 인정. 단, 옆모습을 그린 경우, 한 쌍이 아니어도 됨(흔치 않은 부위를 그렸을 시 메모해둔다)
  - 6부위 : 아이가 6부위 이상을 그리면 통과.부위 판별 기준은 3부위 기준과 같음
  - 6부위 통과 시 3부위도 통과로 간주

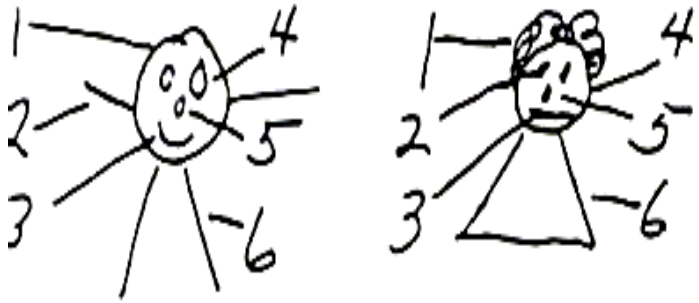
Draw Person – 3 Parts, 6 Parts
(사람 그리기 – 3부위, 6부위)



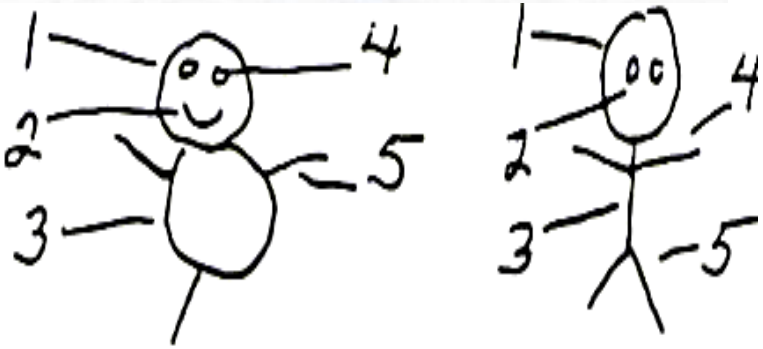
PASS – 3 parts



FAIL– 3 parts



PASS – 6 parts, 3 parts



FAIL – 6 parts

PASS – 3 parts

Copy – ┼
(따라 그리기 – ┼)

- **평가방법**
  - 아동에게 연필과 백지를 주면서 십자모양을 보여줌
  - 시범을 보이지 않고 십자모양을 따라 그리도록 지시
  - 총 세 번의 시도 가능
- **통과**
  - 중앙에 가깝게 교차하는 2개의 선을 그리면 통과
  - 선들이 정확히 직선일 필요는 없음
  - 2개의 선을 사용해 십자를 완성할 경우만 통과로 인정

Pick Longer Line
(긴 선 고르기)

- **평가방법**
  - 아동에게 평행선을 보여주며 가장 긴 선을 고르게 함(이 때, 긴 선이라 말해야 하며 큰 선이라 하면 안됨)
  - 아동이 선을 선택하면 종이의 윗부분을 아래로 향하게 돌린 뒤 같은 질문하는 평가를 총 세 번 반복
  - 아동이 모두 정확하게 답하지 못하면 세 번 더 반복
- **통과**
  - 긴 선을 3번 시도 시 3번, 6번 시도 시 5번 고르면 통과

Copy – □
(따라 그리기 – □)

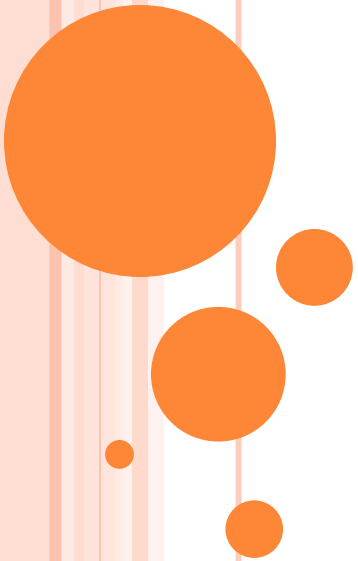
- **평가방법**
  - 아동에게 연필과 백지를 주면서 네모를 보여줌
  - 시범을 보이지 않고 네모를 따라 그리도록 지시
  - 총 세 번의 기회가 주어짐
- **통과**
  - 아동이 직선으로 이뤄진 4개의 각을 그리면 통과
  - 모서리 부분은 직선이 교차하는 모양이어도 상관없음 (단, 모서리가 둥글거나 심하게 뾰족할 경우는 실패)
  - 길이는 넓이(폭)보다 2배 미만이어야 함

Copy □ Demonstrated
(^시범을 보고 □ 따라 그리기)

- **평가방법**
  - 아동에게 네모 그리기 시범을 보여줌
  - 세로 두 평행선을 그린 뒤 가로 평행선 두 개를 그림
  - 총 세 번의 시범과 세 번의 시도가 가능
- **통과**
  - 아동이 직선으로 이뤄진 4개의 각을 그리면 통과
  - 모서리 부분은 직선이 교차하는 모양이어도 상관 없음 (단, 모서리가 둥글거나 심하게 뾰족할 경우는 실패)
  - 길이는 넓이(폭)보다 2배 미만이어야 함

C. Language

(언어 발달)



Respond to Bell (종소리에 반응 보이기)

- **평가방법**
  - 아동이 보지 못하도록 귀 뒤나 약간 옆에서 종을 흔듦
  - 아동이 반응을 보이지 않으면 다시 시도
- **통과**
  - 표정이 바뀌는 등 아동이 행동에 변화를 보이면 통과

Vocalizes (R) (옹알이)

- **평가방법**
  - 검사 동안 아동이 우, 에 등의 소리를 내는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 우, 예 등의 소리를 냈다면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

"Ooo" /" Aah" (R) (우/아 소리 내기)

- **평가방법**
  - 평가 시행 중 아동이 우/아 같은 소리를 내는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 우, 아 등의 소리를 냈다면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

Laughs (R) (큰소리로 웃기)

- **평가방법**
  - 평가 중 아동이 큰 소리로 웃는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 큰소리로 웃는 것을 관찰하면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

Squeals (R)
(높은 소리 내기)

- **평가방법**
  - 평가 중 아동이 높은 소리를 내는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 높은 소리를 내는 것을 관찰하면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

Turn to Rattling Sound
(딸랑이 소리에 뒤돌아 보기)

- **평가방법**
  - 아동을 보호자와 마주앉게 한 뒤, 아동의 뒤로 감
  - 보호자가 빨간 실 뭉치로 아동의 시선을 끌도록 지시
  - 블록 하나를 컵 속에 넣고 손으로 뚜껑을 덮은 뒤 살며시 다가가 아동의 귀 뒤 15~30cm에서 흔든 뒤 반응 관찰 후 반대쪽 귀에 같은 방법을 시행
- **통과**
  - 아동이 양쪽 모두 소리 나는 쪽으로 돌아보면 통과

Turn to Voice (목소리 듣고 돌아보기)

- **평가방법**
  - 아동이 보호자의 무릎이나 팔에 안겨 보호자를 보게 함
  - 검사자는 손으로 검사자의 입을 막아 숨소리를 감춘 뒤 아동의 한쪽 귀 뒤 15~30cm거리에 접근
  - 아동의 이름을 여러 차례 속삭임
  - 반대쪽도 같은 방법으로 시행
- **통과**
  - 아동이 양쪽 모두 소리 나는 쪽으로 돌아보면 통과

Single Syllables (R) (단독 음절)

- **평가방법**
  - 평가 중 아동이 자음과 모음을 합한 소리를 내는지 관찰 (예: 바, 아, 가, 어 등의 자음과 모음의 단순 조합)
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 자음,모음의 단순 조합된 소리를 내면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

Imitate Speech Sounds (R)
(소리 흉내내기)

- **평가방법**
  - 아동에게 헛기침 소리,쪽 쪽 소리 등을 반복하여 들려줌
  - 아동이 소리를 흉내 내는지 관찰
  - 이 때, 아동이 타인이 낸 소리에 반응한 소리만 인정
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 소리를 흉내 내면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행했다 답하면 통과

Dada/Mama, Nonspecific (R)
(의미 없는 아빠/엄마 말하기)

- **평가방법**
  - 검사 동안 아동이 엄마, 아빠라고 말 하는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 엄마 혹은 아빠 둘 중 한가지 이상 말하면 통과
  - 의미 없이 그냥 낸 하는 소리여도 통과로 간주
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

Jabbers (R) (재잘거리기)

- **평가방법**
  - 평가 중, 아동이 혼잣말로 재잘거리는지 관찰
  - 이 때, 재잘거림은 발음을 분간하기 힘든 소리여야 함
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동의 재잘거리는 소리를 들은 경우 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

Dada/Mama, Specific (R) (의미가 담긴 아빠/엄마 말하기)

- **평가방법**
  - 평가 중, 아동이 아빠에게는 아빠, 엄마에게는 엄마라 칭하며 부르는지 관찰
  - 관찰 실패 시 보호자에게 평소 항목수행 여부를 질문
- **통과**
  - 아동이 아빠나 엄마 중 하나 이상의 상대에게 호칭이 바뀌지 않고 아빠, 엄마라 말하면 통과
  - 보호자가 아동이 평소 항목을 수행한다 답하면 통과

One, 2, 3, 6 Words (R)
(1, 2, 3, 6개의 단어)

- **평가방법**
  - 보호자에게 아동이 얼마의 단어를 알고 이해하는지 질문
- **통과**
  - 허용 가능한 단어 수에 따라 1, 2, 3, 6개 단어 통과(이 때, 허용 가능한 단어란 엄마나 아빠 와 같은 가족 일원 및 애완동물의 이름이 아닌 모든 단어를 칭함)
  - 2, 3, 6개의 단어 통과 시, 하위 개수의 단어 역시 통과로 간주

Point to Pictures – 2, 4 (그림 가리키기 – 2, 4)

- **평가방법**
  - 각 그림의 이름을 확인 뒤 아동에게 보여줌
  - 아동에게 각 그림의 이름을 말해보도록 지시
  - 아동이 4개 미만으로 맞출 경우, 양식 뒤쪽의 그림들을 보여주며 '새–사람–개–고양이–말' 의 순서로 가리키게 지시
  - 평가 시 한 번에 한 개의 그림만을 말하도록 지시하고 다음 그림을 말하기 전 아이가 가리키길 기다려야 함

- 통과
  - 2~3개의 그림을 맞출 경우 2개 가리키기 항목 통과
  - 4~5개의 그림을 맞출 경우 4개 가리키기 항목 통과
  - 4개 그림 가리키기 항목 통과 시 2개 그림 가리키기도 통과로 간주

Combine Words (R)
(단어 조합하기)

- **평가방법**
  - 검사자는 아동에게 행동을 나타낼 수 있는 구절을 2개 이상의 단어를 사용하여 만들도록 지시
  - 아동이 평가에 응하지 않으면 부모에게 평소 아이가 단어를 조합해 의미 있는 구절을 만들 수 있는지 질문
- **통과**
  - 아이가 단어를 조합할 수 있을 경우 통과.
    - 평가기준 : 통과 – "공 갖고 놀기 “, "음료수 원함 “ 등
      실패 – “안녕”, “고마워”, “싫어” 등.

Name Pictures – 1, 4
(그림 이름 말하기 – 1, 4)

- **평가방법**
  - 아동에게 양식 뒤쪽의 그림들을 제시함
  - 고양이, 새, 말, 개, 사람의 그림을 한 번에 한 개씩 가리키며 무엇인지 질문
- **통과**
  - 맞춘 그림 수에 따라 1개, 혹은 4개 그림 말하기 통과(그림과 같은 동물의 애완동물 이름을 말할 시에도 통과)
  - 남자그림에서 "아빠", "남자아이" 라 답해도 정답 처리함
  - 4개 그림 말하기 통과 시 1개 그림 가리키기도 통과

Body Parts – 6
(몸 부위 – 6)

- **평가방법**
  - 검사자는 아동에게 인형을 보여줌
  - 검사자는 인형의 코–눈–귀–입–손–발–배–머리카락을

    한꺼번에 말한 뒤 아동에게 해당부위를 가리키게 지시
- **통과**
  - 아동이 6개 이상의 부위를 맞게 가리키면 통과

Speech – Half Understandable, All Understandable
(말하기 – 절반 이해, 모두 이해)

- **평가방법**
  - 게임이나 말장난에 사용되는 단어가 아닌 실제 사용되는

    단어를 말하게 하여 소리와 발음의 정확도를 관찰
- **평가목적**
  - 아동의 언어 능력을 평가
- **통과**
  - 아동의 말을 절반 이상 이해 했다면 절반 이해 통과
  - 아동의 말을 거의 이해 했다면 모두 이해 통과
  - 모두 이해 항목 통과 시 절반 이해 항목도 통과로 간주

Know Actions – 2, 4
(행동 이해하기 – 2, 4)

- **평가방법**
  - 아동에게 양식 뒤쪽에 그림들을 보여주며 질문에 맞는 그림을 가리키도록 지시

    질문예시 : “날 수 있는 동물을 골라볼까? “

    "어떤 동물이 야옹 하고 울까?” 등
- **통과**
  - 2, 3개 그림들을 맞게 가리키면 2개 행동 이해 통과
  - 4, 5개 그림들을 맞게 가리키면 4개 행동 이해 통과
  - 4개 행동 이해 통과 시 2개 행동 이해도 통과로 간주

Know Adjectives – 2, 3
(형용사 이해 하기 – 2, 3)

- **평가방법**
  - 아동에게 아래 질문들을 한 번에 한 개씩 질문
    (예 : ” 추울땐 뭐해?, “피곤할땐 뭐해?,” 배고플땐 뭐해?”)

- **통과**
  - 맞게 대답한 수에 따라 2 혹은, 3개 형용사 알기 통과
  - 3개 형용사 이해 통과 시 2개 형용사 알기도 통과
    정답의 예 : 추움 – 코트 입기, 실내로 감, 이불을 덮음 등
    (단, 감기에 관한 대답은 실패로 간주.)
    피곤함 – 자러 감, 눕는다, 잠을 잔다 등
    배고픔 – 먹는다, 먹을 것이 있는지 묻는다 등

Name Colors – 1, 4
(색 이름 말하기 – 1, 4)

- **평가방법**
  - 아이를 테이블 앞에 앉힘
  - 빨강, 파랑, 노랑, 초록 블록을 테이블 위에 놓음
  - 한 블록씩 가리키며 아이에게 무슨 색인지 질문함
  - 아이가 대답을 한 뒤, 각 블록들의 위치를 바꿔놓고 다른 블록을 가리키며 아이에게 블록의 색을 질문함
  - 위와 같은 방법으로 4개 색들 모두 반복 시행

- **통과**
  - 1개~3개의 색을 맞추면 1개 색 이름 말하기 통과
  - 4가지 색의 이름을 맞추면 4개 색 이름 말하기 통과
  - 4개 색 이름 말하기 통과 시, 1개 색 이름 말하기 역시 통과로 간주함

Use of Objects – 2, 3
(물건의 쓰임새 이해하기 – 2, 3)

- **평가방법**
  - 아이에게 아래 질문들을 한 번에 한 개씩 물어봄
    질문: ”컵은 뭐에쓸까?”, “의자는 뭐에쓸까?”, “연필은 뭐에쓸까?”
- **통과**
  - 맞게 대답한 수에 따라 2개나 3개 물건의 쓰임새 통과
  - 평가 시, ”마셔”, “앉아”, “적어” 와 같은 행동을 나타내는 단어가 대답에 포함되어야 답으로 인정
  - 독특한 쓰임새(”부어”–컵, “올라가”–의자 등)도 답으로 인정
  - ”우유”, “식탁”과 같은 대답은 허용되지 않음

Count 1 Block (블록 1개 세기)

- **평가방법**
  - 아이를 테이블 앞에 앉힘
  - 8개의 블록과 종이를 테이블 위에 올려 놓음
  - 아이에게 종이 위에 블록을 1개를 놓도록 지시
  - 행동을 마치면 종이 위의 블록이 몇 개인지 질문
- **통과**
  - 아이가 1개의 블록을 놓은 뒤 종이 위의 블록이 1개라고 답하면 통과

Understand 4 Prepositions (4개의 전치사 이해하기)

- **평가방법**
  - 아이가 서있도록 한 뒤, 다음 순서대로 행동을 지시하고 한번에 한 개 씩 블록을 줌

    순서 : 1. 테이블 위에 블록 놓기
    2. 테이블 아래에 블록 놓기
    3. 검사자 앞에 블록 놓기
    4. 검사자 뒤에 블록 놓기
- **통과**
  - 아이가 4개 행동을 모두 올바르게 수행하면 통과

Define Words – 5, 7
(단어 정의하기 – 5, 7)

- **평가방법**
  - 아이가 검사자의 말을 듣고 있는지 확인 후 시행
  - 단어를 말하면 그것이 무엇인지 대답할 것을 지시
  - 아이에게 아래의 단어를 한 번에 한 개씩 물어봄

    [공–호수–책상–집–바나나–커튼–울타리–천장]
  - 각 단어는 총 3번씩 물어 볼 수 있음
  - 아이에게 질문 시 그 물건이 무엇인가만 물을 수 있음

    (어디 쓰이는지, 무엇을 하는 물건인지는 물을 수 없다.)

- **통과**
  - 5~6개의 단어를 맞게 정의하면 5개 단어 정의 통과
  - 7개 이상의 단어를 맞게 정의하면 7개 단어 정의 통과
    a. 정답 기준 : 쓰임새, 모양, 종류 혹은 무엇으로 만드는지)
    b. 정답의 예 : 공 – 튀긴다, 동그랗다, 갖고 놂.

    호수 – 물, 물고기가 삼.

    책상 – 공부할 수 있음, 나무로 만듦.

    집 – 사는 곳, 나무/나무로 만듦.

    바나나 – 과일, 먹을 수 있음.

    커튼 – 창문을 덮어 집 안을 가려줌.

    울타리 – 동물을 키움, 마당을 감쌈.

    천장 – 방의 위에 있음, 비가 오면 막아줌.

Count 5 blocks
(5개의 블록 세기)

- **평가방법**
  - 아동 앞의 테이블에 8개의 블록을 놓고 옆에 종이를 둠
  - 아동에게 종이 위에 블록 5개를 올리도록 지시
  - 끝날 것처럼 보일 때 얼마나 많은 블록이 종이 위에 있는지 물어봄

- **통과**
  - 5개의 블록을 종이 위에 놓고 5개의 블록이 있다고 말하는 경우에 통과
  - 아이는 큰 소리로 각 블록을 셀 필요는 없음
  - 세기만 하면 실패

Opposites – 2
(반대어 – 2)

- **평가방법**
  - 아동에게 다음 문장을 또박또박 말한 뒤, 공백을 채우게 함
    - 말이 큰 경우에, 쥐는 (_____)이다
    - 불이 뜨거운 경우에, 얼음은 (_____)이다
    - 태양은 낮에 뜨고, 달은 (_____)에 뜬다.
  - 필요하다면 각 문장마다 3번씩 반복가능

- **통과**
  - 아이가 2개 이상의 문장을 정확히 완성하는 경우 통과
    - 예) 크다–작다 / 뜨거운–차가운 낮–밤

D. Gross Motor

(운동 발달)

Equal Movements (팔, 다리 함께 움직이기)

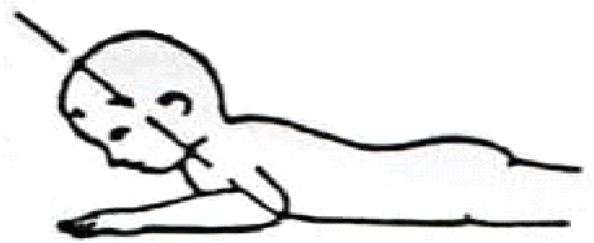
- **평가방법**
  - 아동이 누워있는 동안 아동의 팔과 다리의 움직임을 봄
- **통과**
  - 아동이 팔과 다리를 함께 움직이는 경우에 통과
  - 한 쪽의 팔과 다리가 반대쪽 팔과 다리 보다 더 많이 움직이는 경우 실패

Lift Head (R)
(머리 들기)



- **평가방법**
  - 아동의 배를 바닥 면에 닿도록 엎드린 자세를 취하게 한 뒤 머리를 천천히 들어올리도록 지시
- **통과**
  - 아동이 최소 몇 초 이상 머리를 옆으로 돌리지 않고 정면을 바라보도록 머리를 들면 통과
  - 아이가 이 것을 할 수 있다는 것을 부모가 보고하면 통과

Head Up 45° Degrees
(머리 45° 들기)



- **평가방법**
  - 아동의 배를 바닥 면에 닿도록 엎드린 자세를 취하게 한 뒤 머리를 천천히 들어올리도록 지시
- **통과**
  - 아이의 머리가 적어도 몇 초 이상 정면으로 45도의 각을 만들어 머리를 드는 경우에 통과

Head Up 90° Degrees (머리 90° 들기)



- **평가방법**
  - 아동의 배를 바닥 면에 닿도록 엎드린 자세를 취하게 한 뒤 머리를 천천히 들어올리도록 지시

- **통과**
  - 아이의 머리가 적어도 몇 초 이상 정면으로 45도의 각을 만들어 머리와 가슴을 위로 드는 경우에 통과
  - 항목 통과 시 45도 들기 항목도 통과로 간주함

Sit, Head Steady (앉은 자세로 머리 가누기)

- **평가방법**
  - 아동이 앉은 자세를 유지하도록 한 뒤 관찰
- **통과**
  - 아동의 머리가 최소 몇 초 이상 고개를 까딱이는 등의 움직임 없이 머리를 곧게 유지하면 통과

Bear Weight on Legs (다리로 체중 지지하기)

- **평가방법**
  - 아동을 선 자세로 붙잡고 아동의 발을 테이블에 놓게 함
  - 아동이 자신의 발과 다리로 몸을 지탱하면 아동을 붙잡고 있던 손을 천천히 풀고 관찰
- **통과**
  - 아동이 몇 초 이상 자신의 몸을 스스로 지지한 경우 통과

Chest Up, Arm Support (엎드려서 팔로 지지하고 가슴 들기)



- **평가방법**
  - 아동의 배를 바닥 면에 닿도록 엎드린 자세를 취하게 한 뒤 머리를 천천히 들어올리도록 지시
- **통과**
  - 아동이 바닥 면을 팔로 지지한 상태에서 머리와 가슴을 위로 들어 정면을 바라보면 통과

Roll Over (R)
(뒤집기)

- **평가목적**
  - 검사 중 아동이 몸을 스스로 뒤집는지 관찰
  - 관찰에 실패한 경우, 보호자에게 아동이 혼자 몸을 뒤집는 것을 2번 이상 본 적 있는지 질문
- **통과**
  - 아동이 스스로 몸 뒤집는 행동을 관찰한 경우 통과
  - 보호자가 아동의 뒤집는 행동을 2번 이상 보았다 답하면 통과

Pull to Sit, No Head Lag (양팔을 잡아당겨 앉혀 머리 가누기)



- **평가방법**
  - 아동을 눕힌 뒤, 아동의 손이나 손목을 부드럽게 잡고 앉은 자세가 되도록 천천히 끌어당김
  - 아동의 머리가 뒤로 넘어가면 당기던 것을 즉시 멈춤
- **통과**
  - 당기는 중 아동의 머리가 뒤로 넘어가지 않으면 통과

Sit, No Support (도움 없이 앉아있기)

- **평가방법**
  - 아동을 테이블 위에 안전하게 앉힌 뒤 천천히 손을 놓고 관찰
- **통과**
  - 아동이 최소 5초 이상 스스로 힘으로 앉아있으면 통과
  - 테이블을 아동의 손이나 다리로 지지한 상태에서 앉아 있는 것도 통과로 간주

Stand Holding on (붙잡고 서있기)

- **평가방법**
  - 아동이 지지할 수 있는 단단한 물체를 잡도록 한 뒤 선 자세를 취하게 한 뒤 관찰
  - 단, 사람은 지지물에서 제외함
- **통과**
  - 아동이 해당 물체를 5초 이상 붙잡고 서있으면 통과

Pull to Stand (붙잡고 일어나기)

- **평가방법**
  - 아동을 낮은 의자나 테이블 옆 바닥에 앉힌 뒤 의자나 테이블 위에 장난감을 올려둠
  - 검사자가 아동이 장난감을 붙잡도록 유도
- **통과**
  - 아동이 장난감을 잡기 위해 스스로의 힘으로 의자나 테이블을 붙잡고 일어나면 통과

Get to Sitting (R) (혼자 앉기)

- **평가방법**
  - 검사 중 아동이 누워있다가 혼자 힘으로 엎드려 기거나, 서있다가 스스로 앉는 자세를 취할 수 있는지 관찰
  - 관찰 실패 시, 보호자에게 아동이 평소 이와 같은 행동을 할 수 있는지 질문
- **통과**
  - 관찰에 성공하거나 보호자가 이와 같은 행동을 할 수 있다 답하면 통과

Stand-2 Seconds (2초간 서있기)

- **평가방법**
  - 아동을 바닥에 선 자세가 되도록 붙잡아줌
  - 아동의 자세가 안정되면 천천히 손을 놓고 관찰
- **통과**
  - 아동이 어떠한 도움 없이 스스로 2초 이상 서 있으면 통과

Stand Alone (혼자 서기)

- **평가방법**
  - 아동을 바닥에 선 자세가 되도록 잡음
  - 아동의 자세가 안정되면 천천히 손을 놓고 관찰
- **통과**
  - 아동이 어떠한 도움없이 스스로 10초 이상 서 있으면 통과

Stoop and Recover (허리 구부렸다 바로 서기)

- **평가방법**
  - 아동이 스스로 서있도록 한 뒤, 장난감이나 공을 바닥에 두고 잡도록 유도
- **통과**
  - 아동이 앉거나 물체를 붙잡지 않은 상태로 허리를 굽혀 물건을 잡은 뒤 서면 통과

Walk Well (걷기)

- **평가방법**
  - 검사 중 아동이 걷는 것을 관찰
- **통과**
  - 아동이 좌, 우로 기울어지지 않도록 균형 잡힌 자세로 곧게 잘 걸으면 통과

Walk Backwards (R) (뒤로 걷기)

- **평가방법**
  - 아동에게 뒤로 걷는 시범을 보인 뒤 따라 걷게 하거나 검사 중 아동이 뒤로 걷는지를 관찰
  - 관찰 실패 시, 보호자에게 평소 아동이 뒤로 걷는 것을 보았는지 질문
- **통과**
  - 아동이 주저앉지 않고 뒤로 잘 걸으면 통과
  - 보호자가 아동이 이 같은 행동을 할 수 있다 답하면 통과

Runs (달리기)

- **평가방법**
  - 검사자가 공을 던져 아동이 공을 따라 달리는 등의 행위로 아동이 달리게끔 유도
- **통과**
  - 아동이 뛰는 도중 넘어지거나 걷는 행동 없이 잘 달릴 수 있으면 통과

Walk Up Steps (R) (계단 오르기)

- **평가방법**
  - 아동이 평소 계단을 어떻게 오르는지 보호자에게 질문
- **통과**
  - 아동이 기어가지 않고 벽이나 난간을 붙잡고 올라가거나 스스로 계단을 잘 올라가면 통과
  - 단, 사람을 붙잡고 올라갈 시 실패로 간주

Kick Ball Forward (앞으로 공 차기)

- **평가방법**
  - 아동을 선 자세로 있게 한 뒤, 15cm거리에 공을 둠
  - 아동에게 시범을 보이거나 말로 공을 차도록 지시
- **통과**
  - 아동이 무언가를 잡지 않은 상태로 공을 앞으로 차면 통과
  - 단, 공을 불안정하게 밀어 차는 경우나 뒤돌아 공을 차는 경우는 실패로 간주

Jump UP (점프하기)

- **평가방법**
  - 아동이 점프하도록 시범을 보이는 등 점프를 유도함
- **통과**
  - 점프 시 아동의 양 발 모두 동시에 땅에서 떨어지면 통과
  - 달리거나 물체를 잡고 점프하는 등의 도움이 있으면 안됨
  - 점프 후 착지는 어느 곳에 해도 상관 없음

Broad Jump (멀리 뛰기)

- **평가방법**
  - 바닥 면에 약 20cm 길이의 종이를 올려둠
  - 아동에게 바닥 위의 종이 맞은편으로 점프하도록 지시
  - 총 3번의 시도가 가능
- **통과**
  - 아동이 두 발을 모아 종이를 건들지 않고 뛰어넘으면 통과

Throw Ball Overhand (머리위로 공 던지기)

- **평가방법**
  - 아동에게 공을 건넨 뒤 1m정도 떨어짐
  - 아동에게 공을 어깨 위로 올려 던져주도록 지시
  - 필요 시 시범을 보여도 상관 없으며 3번의 시도 가능
- **통과**
  - 공을 아래쪽으로 던지거나 다른 방향으로 던질 경우 실패
  - 아동이 손을 어깨 위로 올려 검사자의 무릎과 머리 사이로 공을 던져줄 경우 통과

Balance- Each Foot 1,2,3,4,5,6 seconds (한발로 균형 유지하기)

- **평가방법**
  - 아동이 아무런 도움 없이 혼자 서 있도록 함
  - 검사자가 한 발로 균형 잡는 시범을 보인 뒤, 최대한 오래 따라 하도록 지시
  - 아동이 첫 번째 시도에서 6초 이상 서있지 못한 경우,
    6초 이상 한발로 설 때까지 3번의 시도 가능
  - 3번의 시도 중 가장 긴 시간을 기록하고 다른 쪽 역시
    같은 방법으로 평가를 시행

- **통과**
  - 두 발의 기록 중 기록이 낮은 발을 기준으로 한발로 균형 유지하기 항목의 각 초에 통과 체크함
    - 예) 왼쪽 발의 기록이 3초, 오른쪽 발의 기록이 5초인 경우
      한발로 균형 유지하기 1, 2, 3초 항목 통과

HOPS
(한발 뛰기)

- **평가방법**
  - 아동이 아무런 지원 없이 혼자 서있도록 함
  - 한발로 뛰어보라고 말하거나 시범을 보여 따라 하도록 지시
- **통과**
  - 아동이 지지물 없이 한발 뛰기를 한자리에서 연속으로 두 번 이상 하면 통과
  - 시간을 두고 뛰어도 통과로 인정

Heel-to-Toe Walk
(발가락을 발 끝을 붙여 걷기)

- **평가방법**
  - 발 뒤꿈치를 다른 발에 붙여 직선으로 걷는 설명을 하거나 시범을 보인 뒤 따라 하도록 지시
  - 걸을 때, 8자 걸음으로 걷도록 함
  - 총 3번의 시도가 가능
- **통과**
  - 3번 시도 중 2번 이상을 잡거나 기대는 것 없이 발 뒤꿈치를 발앞에 두는 간격을 2.5cm 이하로 4걸음 이상 똑바로 걷는 경우 통과