

# ADOS-2 모듈 및 전문가 지침서 수정사항 공지

(2023년 9월 수정 + 2026년 5월 업데이트)

ADOS-2 모듈 및 전문가 지침서에 대한 수정사항 안내드립니다.

원판 검사와의 일관성을 위해 모듈 및 전문가 지침서 내 일부 내용이 수정되었습니다.

아래 수정 내용을 확인하시어 검사를 실시하고 채점하는 데 반영해주시기 바랍니다.

사용에 불편을 드려 죄송합니다.

## A6. 가리키기

### 수정 전

#### A6. 가리키기

이 항목은 사회적으로 목적이 있고 시각적으로 유도하는 가리키기를 나타내며, 요청하기 그리고/또는 주의 를 공유하기 위한 목적의 가리키기를 포함한다. 여기서 **멀리 있는**이라는 용어는 사물을 만지거나 만지려는 시도를 하지 않은 상태에서 가리키는 것을 나타낸다(즉, 목표하는 사물이 약 2인치/5cm 이상 떨어져 있어야 한다).

0 = 멀리 있는 대상을 시각적으로 유도하여 주목시키기 위해 대상과 사람에 대한 협응적 응시와 함께 검지로 가리킨다.

1 = 대상을 지칭하기 위해 가리키기를 사용하는 하지만, 0점의 기준을 충족하기에는 융통성이나 빈도가 충분하지 않다(예를 들어, 아동이 먼 곳을 가리킬 때 소리를 낼 수는 있으나 협응된 시선 응시가 없다); 그리고/또는 검지로 가리키기보다는(협응된 응시와 목소리 내기와 함께) 가리키기에 가까운 행동을 한다; 그리고/또는 그림이나 기타 가까이 있는 물건을 만지는 것을 포함한 가리키기에서만 응시 또는 목소리 내기와 협응한다; 그리고/또는 요구하기 위해서만 목소리 내기와 응시가 협응된 가리키기를 한다; 그리고/또는 다른 사람이나 자신을 향해서만 목소리 내기 또는 응시를 협응하여 가리킨다.

2 = 협응된 응시나 목소리 내기 없이 가리키며 그리고 가리키기가 흥미를 표현하려는 목적이 아니다.

3 = 위에 기술된 것처럼 가리키지 않는다.



### 수정 후

#### A6. 가리키기

이 항목은 사회적으로 목적이 있고 시각적으로 유도하는 **가리키기**로, **일차적으로는 (요구를 위한 가리키기보다는) 흥미를 표현하기 위한 가리키기에 초점을 둔다.** 여기서 **멀리 있는**이라는 용어는 사물을 만지거나 만지려는 시도를 하지 않은 상태에서 가리키는 것을 나타낸다(즉, 목표하는 사물이 약 2인치/5cm 이상 떨어져 있어야 한다).

0 = **흥미를 표현하는 것을 목적으로** 멀리 있는 대상을 시각적으로 유도하여 주목시키기 위해 대상과 사람에 대한 협응적 응시와 함께 검지로 가리킨다.

1 = **흥미를 표현하기 위해** 가리키기를 사용하는 하지만, 0점의 기준을 충족하기에는 **융통성이** 충분하지 않다(예를 들어, 아동이 먼 곳을 가리킬 때 소리를 낼 수는 있으나 협응된 시선 응시가 없다); 그리고/또는 검지로 가리키기보다는(협응된 응시와 목소리 내기와 함께) 가리키기에 가까운 행동을 한다; 그리고/또는 그림이나 기타 가까이 있는 물건을 만지는 것을 포함한 가리키기에서만 응시 또는 목소리 내기와 협응한다; 그리고/또는 요구하기 위해서만 목소리 내기와 응시가 협응된 가리키기를 한다; 그리고/또는 다른 사람이나 자신을 향해서만 목소리 내기 또는 응시를 협응하여 가리킨다.

2 = 협응된 응시나 목소리 내기 없이 가리키며 그리고 가리키기가 흥미를 표현하려는 목적이 아니다.

3 = 위에 기술된 것처럼 가리키지 않는다.

### ▶ 수정 대상

- ADOS-2 모듈 2: p13
- \*전문가 지침서: ADOS-2 모듈 2 p13

\*지침서 내에 수록된 모듈의 페이지 번호를 기준으로 확인해 주시기 바랍니다.

# ADOS-2 모듈 및 전문가 지침서 수정사항 공지

(2023년 9월 수정 + 2026년 5월 업데이트)

## B4. 상호 작용에서 공유된 즐거움

### 수정 전

#### B4. 상호 작용에서 공유된 즐거움

어떤 과제나 대화를 하는 동안에 검사 대상자의 사회적 반응을 채점한다. 이 점수는 ADOS-2 검사 동안 검사 대상자의 전반적인 정서적 상태를 나타내는 데 사용되어서는 안 된다. 점수는 단지 상호 작용이나 반응할 수 있는 능력이 아니라, 검사자에게 즐거움을 나타낼 수 있는 능력에 적용된다.

0 = 두 가지 이상의 과제나 대화 주제 동안에 상호 작용적인 참여 또는 대화에 대해 분명하고 적절한 즐거움을 보인다.

1 = 검사자의 행동들에 대해 맥락에 적절한 어느 정도의 즐거움을 보이거나 또는 한 가지 상호 작용에서 분명한 즐거움을 보인다.

2 = 검사자와의 상호 작용에서 즐거움을 거의 또는 전혀 표현하지 않지만, 검사 대상자 자신의 말이나 행동 또는 ADOS-2 도구나 활동의 비상호 작용적인 부분에 대해서만 즐거움을 보인다.

8 = ADOS-2 검사 동안 즐거움의 표현이 거의 없거나 전혀 없다.



### 수정 후

#### B4. 상호 작용에서 공유된 즐거움

어떤 과제나 대화를 하는 동안에 검사 대상자의 사회적 반응을 채점한다. 이 점수는 ADOS-2 검사 동안 검사 대상자의 전반적인 정서적 상태를 나타내는 데 사용되어서는 안 된다. 점수는 단지 상호 작용이나 반응할 수 있는 능력이 아니라, 검사자에게 즐거움을 나타낼 수 있는 능력에 적용된다.

0 = 두 가지 이상의 과제나 대화 주제 동안에 상호 작용적인 참여 또는 대화에 대해 분명하고 적절한 즐거움을 보인다.

1 = 검사자의 행동들에 대해 맥락에 적절한 어느 정도의 즐거움을 보이거나 또는 한 가지 상호 작용에서 분명한 즐거움을 보인다.

2 = 검사자와의 상호 작용에서 즐거움을 거의 또는 전혀 표현하지 않지만, 검사 대상자 자신의 말이나 행동 또는 ADOS-2 도구나 활동의 비상호 작용적인 부분에 대해서만 즐거움을 보인다.

3 = ADOS-2 검사 동안 즐거움의 표현이 거의 없거나 전혀 없다.

### ▶ 수정 대상

- ADOS-2 모듈 3: p16
- ADOS-2 모듈 4: p17
- \*전문가 지침서: ADOS-2 모듈 3 p16
- \*전문가 지침서: ADOS-2 모듈 4 p17

\*지침서 내에 수록된 모듈의 페이지 번호를 기준으로 확인해 주시기 바랍니다.

# ADOS-2 모듈 및 전문가 지침서 수정사항 공지

(2023년 9월 수정 + 2026년 5월 업데이트)

## 활동을 위한 지침 - 보여주기 과제

■ 그다음 검사자는 “이제 비누를 사용해서 네가 어떻게 세수하는지 나에게 가르쳐 주었으면 해.”라고 말한다. 만약 아동이 과제를 이해한 것처럼 보이지 않으면, 이번에는 진짜 비누와 타월을 사용해서 장면을 다시 시작한다. 이 실제 도구들은 순서가 있는 일상적인 사건을 실연할 수 없거나 설명할 수 없는 아동들이 이 활동을 성공적인 분위기로 마무리할 수 있도록 하기 위해 포함된 것이다.

**수정 전** “이제 비누를 사용해서 네가 어떻게 세수하는지 나에게 가르쳐 주었으면 해.”

**수정 후** “이제 비누를 사용해서 네가 어떻게 손을 씻는지 나에게 가르쳐 주었으면 해.”

### ▶ 수정 대상

- 전문가 지침서: p95 - 7. 보여주기 과제 지침
- 전문가 지침서: p139 - 4. 보여주기 과제 지침

## 활동을 위한 지침 - 보여주기 과제

■ 그다음 검사자는 “이제 [대상자 이름]씨가 비누를 사용해서 어떻게 세수하는지 나에게 가르쳐주었으면 해요.”라고 말한다. 만약 검사 대상자가 과제를 이해한 것처럼 보이지 않으면, 이번에는 진짜 비누와 타월을 사용해서 장면을 다시 시작한다. 이 실제 도구들은 순서가 있는 일상적인 사건을 실연할 수 없거나 설명할 수 없는 검사 대상자들이 이 활동을 성공적인 분위기로 마무리할 수 있게 하려고 포함된 것이다.

**수정 전** “이제 [대상자 이름]씨가 비누를 사용해서 어떻게 세수하는지 나에게 가르쳐주었으면 해요.”

**수정 후** “이제 [대상자 이름]씨가 비누를 사용해서 어떻게 손을 씻는지 나에게 가르쳐주었으면 해요.”

### ▶ 수정 대상

- 전문가 지침서: p193 - 8. 보여주기 과제 지침