

응용 행동 분석 4가지 기능

보조 자료

관심 얻기 (Attention)

주의를 얻고자 하는 행동은 주위의 반응을 원할 때 발생합니다. 우는 것과 짜증을 부리는 것은 아이가 주의를 끌려는 대표적인 예입니다. 주의를 끌려는 행동을 억제하려면, 문제 행동을 무시하는 것이 중요합니다. 이는 부정적인 행동이 보상받지 않을 것임을 보여주기 때문입니다.

주의의 예시:

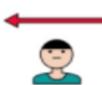
- 칭찬 또는 칭찬의 말
- 꾸짖거나, 안된다고 말하거나, 아이의 손을 뿌리치기
- 표정이나 몸짓으로 실망이나 좌절감을 표시하기

관심 얻기- 의사 소통

보조 및 대체 의사소통 (Augmentative and alternative communication; AAC):

말을 보완 하거나, 대체적인 방법을 사용하며, 의사소통 능력이 낮거나 없거나 최소한의 언어 능력을 가진 아동을 위한 소통 방법.

- 적절한 대안행동을 하지 않을 때는, 원하는 강화를 주지 않는 것이 중요합니다.
- 적절한 "대안 행동"을 표현하도록 가르쳐줍니다
 - 간단한 언어 혹은 그림, 의사 대체 소통 (PECS), 수화 등을 알려줍니다.
 - 원하는 것이 있다면, "주세요"라고 말해줘, 혹은 원하는 카드를 가져와라고 알려줍니다.
 - 맞는 언어 혹은 그림을 활용해 의사표현을 했다면, 원하는 강화물을 줍니다.

 선생님	 이해해요	 언제 끝나요	 네
 좋아요	 싫어요	 다시 설명해주세요	 한번 해볼게요
 너무 빨라요	 너무 느려요	 생각해볼게요 시간이 필요해요	 적어주세요
 어려워요	 쉬워요	 하고 싶어요	 그만해도 될까요

I want _____

Cheeze It



Crackers



Oreos



Bites



관심 얻기- 자기 관리

- 교실에서 목표를 세움으로써, 학업에 집중하고 문제 행동을 감소시킴
- 아이가 목표 행동을 성공함으로써, 자신감을 얻고 올바른 방향으로 바뀔 수 있는 활동에 참여
- 수행 시 아이가 시간에 맞춰 잘 했는지, 사용하는지를 확인하며 무엇을 언제 어떻게 지원/줄여야 하는지 알 수 있음
- 목표했던 생활 습관 달성
- 반복 수행으로 어려운 과제 수행 가능
- 동기부여 방법: 보상 (예: 간식, 놀이시간, 스티커 등)**
- 보상의 가치를 가르치기
- 활동 목록을 만들고 보상 양 결정

Lunch

Goal: I will have good table manners. ✓

1.		Sit down quietly.	
2.		Wait for everyone to get their food.	
3.		Use a napkin.	
4.		Talk with a soft voice.	
5.		Stay in my seat until I am finished.	

출처: 발달 장애 아동 자립 생활 가르치기 (시그마프레스)

회피 하기- 사회 기술& 의사 소통

- 회피는 일반적으로 아이가 어떤 일을 피하고 싶을 때 발생

예시 1: 아이가 놀이터에서 놀고 싶지 않다면 싶지 않다면 친구들과 선생님을 피해 교실로 도망

2: 식사시간에 야채를 따로 빼거나 바닥에 버리기

3. 책 읽기 시간에 울며 책을 찢기

4: 친구가 장난감을 가져가면 분노/ 신체적 공격성 보임

- 과제의 난이도 조절 (쉬움> 그 다음 쉬움> 어려운 과제) 하여 시도하기

- 아이의 좋아하는 활동이나 강화제를 찾고, 사용하여 과제/목표를 완료하게 하기. 그 이후에 보상 제공

예시 1. 비행기에 관한 책을 읽을 때 비행기처럼 움직이거나, 소리 내기.

2. 손을 씻으러 화장실에 가기 위해 아이가 좋아하는 토끼처럼 뛰어가기

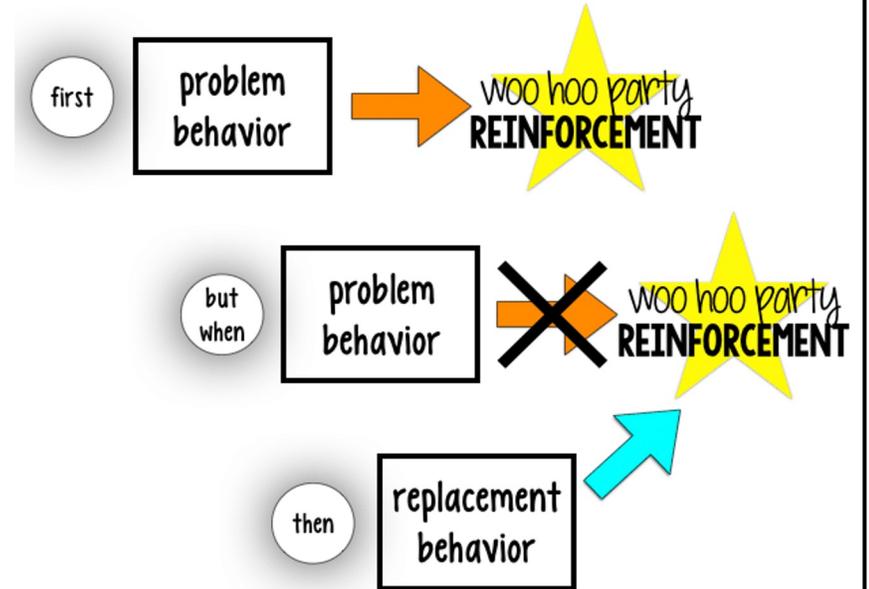
강화제 획득 [접근] (Access to tangibles)

아이가 주로 원하는 것을 얻기 위해 발생

- 예시: 친구가 가지고 있는 장난감을 얻기 위해 친구를 때린다
- 적절한 대체 행동을 사용할 때만, 원하는 강화제를 제공함
- 예시: “쥐”라는 간단한 언어나, 손동작을 보여 친구에게 의사소통 후에 장난감을 얻음.

강화제 획득 - 일

- 적절한 대안행동을 하지 않을 때는, 원하는 강화를 주지 않는 것이 중요합니다.
 - 이 과정에서 교사는 아이에게 최소한의 관심을 주는 것이 중요합니다.
 - 눈을 마주치지 않고, 화를 내거나 감정을 표현하지 않으며, 적절한 "대안 행동"을 할 수 있도록 낮은 단계의 촉진부터 사용합니다.
 - 낮은 단계 (포인팅) -> 언어 촉진 -> 신체적 촉진

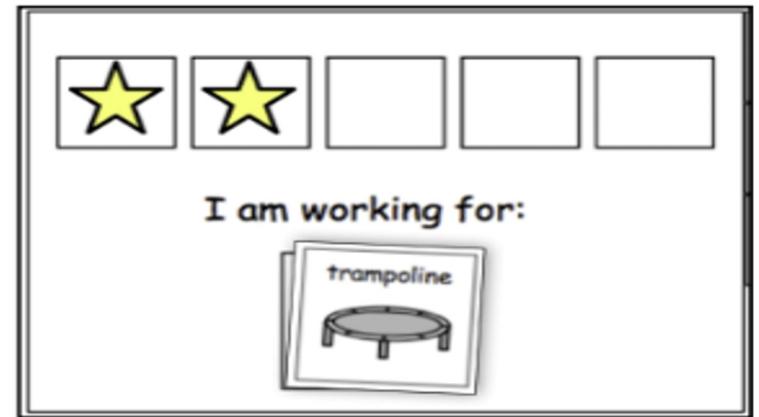


비사회적 자기자극 (Sensory Needs)

- 아이가 주로 감각적인 자극을 얻기위해 발생
 - 예시: 물건이나 장난감, 소품등 딱딱한 물건을 강하게 두드려, 손이 다친다
- 아이가 다른 물건 (푹신한 인형이나 쿠션 등)을 안전한 물건을 제공한다.
- 감각적인 자극을 차단시키거나 안전한 물건으로 대체한다.
 - 팔이나, 이마는 붕대나 헬멧을 착용시킨다
 - 자위등의 행동은 적절한 장소로 이동시켜주고, 장소와 시간대를 알려준다.

비사회적 자기자극 - 일과 정해주기 및 강화제로 활용

- 자기자극 행동은 무료하거나 할 일이 없을 때, 나타날 경향이 많으므로, 규칙적인 생활을 할 수 있도록 일과표를 함께 만들어 본다.
- 중간의 일과표에 센소리 장난감을 활용하여 자기자극을 해소시키기 위해 도움을 줄 수도 있다. (장난감 활용으로 대체 가능한 자기자극인지 먼저 알아봐야 한다.)
- 세부적으로 작성하면 더욱 도움이 될 수 있다.
- 혹, 자기자극 행동이 위험하지 않다면, 강화제로 활용하수도 있다.
 - 예시: 핸드폰으로 이야기하는 것을 좋아할 경우, 트럼폴린에서 뛰는 걸 좋아할 경우



비사회적 자기자극 - 놀이 기술 알려주기

- 자기자극 행동을 놀이기술 활동으로 대안행동으로 활용할 수 있다.
- 아이의 나이와 발달단계를 고려하여, 아이의 발달에 맞는 놀이기술을 알려준다.
(예시: 두드리기, 누르기, 돌리기, 컵쌓기, 꺼내기 등)
- 놀이기술로 대체 가능한 자기자극인지 먼저 알아봐야 한다.

놀이행동 목록				
아이 이름: ○○○		기록자: ○○○		
	놀이 행동	시작 날짜	끝낸 날짜	비 고
1	두드리기	3/5	3/10	드럼
2	누르기	3/11	3/24	누르면 구슬 나오는 자판기
3	돌리기	3/20	-	-
4	컵쌓기	-	-	컵 한 개 쌓기
5	넣기	-	-	누르면 구슬 나오는 자판기
6	꺼내기	-	-	-
7	퍼즐 맞춰	-	-	4조각 퍼즐 중 1조각
8	고리 끼우기	-	-	고리 끼우기

비사회적 자기자극 - 때와 장소 알려주기

- 자기자극 행동이 사적인 행동으로 보여지는 경우, 해도 되는 장소와 시간을 가르쳐 준다.
- 그림카드나 일정표를 활용해서, 사적인 행동을 해도 되는 장소 (0), 안 되는 장소 (x) 표시로 알려준다.
- 일정표를 활용해 하루 중 사적인 행동이 되는 시간과 되지 않는 시간을 알려준다.
- 명확하고 간단하게, 그림카드를 활용하여 때와 장소를 알려주고, 안내한다.
- 신체부위 카드를 활용해 공공장소에서 만져도 되는 부분과 그렇지 않은 부분을 표시해 알려준다.

교실	화장실
X	0

