

응용행동분석 (Applied Behavior Analysis)

“행동 원리에서 도출된 절차를 체계적으로 적용하여 사회적으로 유의미한 행동을 개선하고, 사용된 절차가 행동 변화에 책임이 있음을 실험적으로 입증하는 과학이다.” (Cooper, Heron, & Heward)

- **응용 (Applied):** 실생활에서 중요하고 개인의 삶을 의미 있게 개선할 수 있는 행동
 의사소통
 사회성
 학업 기술
 자조 기술
 직업 기술
- **행동 (Behavior):** 관찰 가능하고 측정 가능한 유닛
 화를 냈다 (X), 책상을 내리쳤다 (O)
- **분석 (Analysis):** 행동의 변화가 중재의 결과이다 (기능적 연관성 functional relationship).

배경사건 (Setting events)

배경사건 (Setting Event)은 행동이 일어나기 직전에 발생하는 선행사건 (Antecedent)은 아니지만, 나중에 특정 행동이 발생할 가능성을 높이거나 낮추는 환경적·신체적·정서적 요인

1. 강화 효과를 증가시키는 Setting Event**[예시 1] 배고픔**

- 아동이 점심을 먹지 못한 상태
- 교사가 과제를 하면 과자를 줌
 → 평소보다 배고프기 때문에 과자가 더욱 가치 있는 강화물이 됨.
 → 과자를 얻기 위한 과제 수행 행동이 증가함.
- Setting Event: 배고픔
 - 강화 효과: 과자의 강화 가치 증가
 - 결과: 과제 수행 증가

[예시 2] 또래와의 갈등 후 관심 추구

- 쉬는 시간에 친구와 다툼 학생.
- 수업 중 장난을 치면 교사가 말을 걸어줌.
→ 학생은 사회적 관심에 대한 욕구가 높아진 상태이므로 교사의 관심이 평소보다 더 강한 강화물로 작용함.
- Setting Event: 또래 관계 갈등 강화
 - 효과: 교사의 관심 가치 증가.
 - 결과: 부적절한 행동 증가.

2. 강화 효과를 감소시키는 Setting Event

[예시 3] 포만감

- 점심을 충분히 먹은 직후.
- 교사가 과자를 강화물로 제시.
→ 이미 배가 부르므로 과자의 가치가 낮아짐.
- Setting Event: 포만감
 - 강화 효과: 과자의 강화 가치 감소.
 - 결과: 과자에 의한 행동 증가 효과 약화.

[예시 4] 충분한 관심 제공

- 아침에 부모와 교사로부터 충분한 관심을 받음.
- 수업 중 교사의 관심을 얻기 위한 문제행동 발생.
→ 관심에 대한 욕구가 충족되어 있어 관심의 강화 가치가 낮아짐.
- Setting Event: 충분한 관심 경험
 - 강화 효과: 관심의 강화 가치 감소.
 - 결과: 관심 추구 행동 감소.

3. 처벌 효과를 증가시키는 Setting Event

[예시 5] 피로나 스트레스

- 학생이 수면 부족 상태
- 교사가 “장난치면 쉬는 시간 5분 차감” 규칙 적용.
→ 피로한 상태에서는 쉬는 시간의 가치가 더욱 커지므로 쉬는 시간을 잃는 것이 더 강한 처벌로 작용함.
- Setting Event: 수면 부족
 - 처벌 효과: 쉬는 시간 차감의 처벌 효과 증가.
 - 결과: 문제행동 감소 가능성 증가.

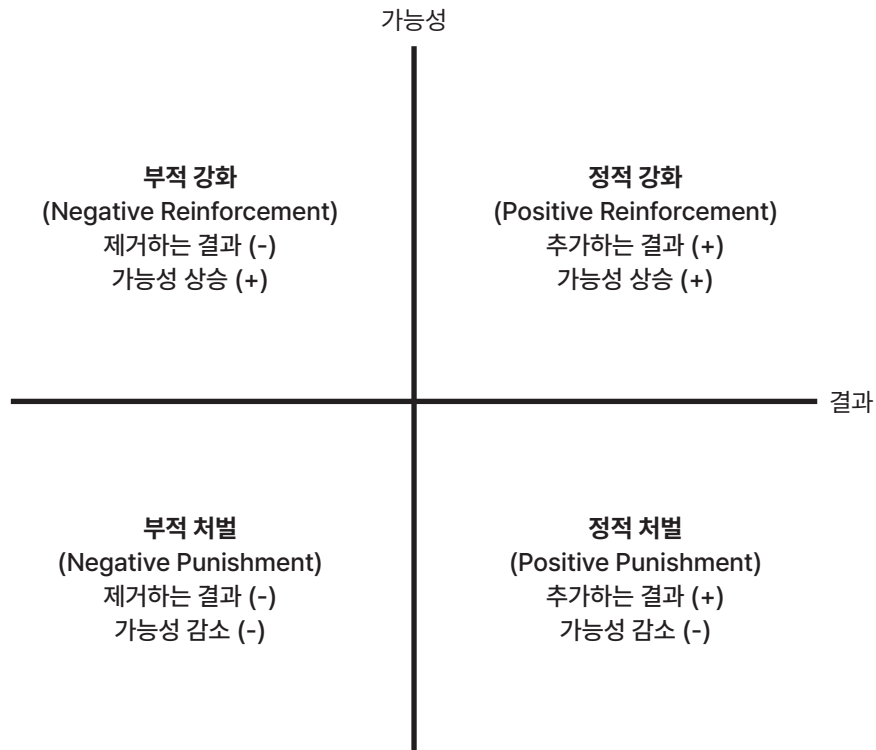
4. 처벌 효과를 감소시키는 Setting Event

[예시 6] 이미 매우 화가 난 상태

- 학생이 친구와 크게 다툰 직후.
- 교사가 “교실 뒤에 가서 잠시 앉아 있어”라고 타임아웃 실시.
→ 학생은 현재 사회적 활동에서 벗어나고 싶을 수도 있으므로 타임아웃이 별로 불쾌하지 않음.
- Setting Event: 분노·사회적 회피 욕구
 - 처벌 효과: 타임아웃의 처벌 효과 감소.
 - 결과: 문제행동 억제 효과 약화.

강화/처벌 이론

- 강화: 특정 행동을 다시 할 가능성을 높이는 결과
- 처벌: 특정 행동을 다시 할 가능성을 줄이는 결과



삼항 수반성 (3-term Contingency)

ABA(응용행동분석)의 가장 기본적인 행동 분석 틀로, 행동이 왜 일어나는지 이해하기 위한 세 가지 요소

선행사건(Antecedent) → 행동(Behavior) → 결과(Consequence)

- A (Antecedent, 선행사건): 행동 직전에 일어난 사건
- B (Behavior, 행동): 관찰 가능한 행동
- C (Consequence, 결과): 행동 직후에 일어난 사건 (강화/처벌)

**ABC 데이터를 수집하고 분석해서 행동의 기능을 파악하는 데 활용.

선행 사건 중재

1. 선택권 제공하기 (Choice Making)
2. 과제 난이도 조정하기
3. 시각적 일정표 제공하기
4. 고확률 요구 (Behavioral Momentum)
5. 비우발적 강화 (NCR)
6. 전환 예고하기
7. 촉구 (Prompt) 제공하기

결과 중심 중재

1. 강화 (칭찬, 토큰, 보상 제공)
2. 차별강화 (DRA, DRO, DRI 등)
3. 소거 (문제행동에 대한 강화 중단)
4. 토큰 경제 (Token Economy)
5. 반응대가 (Response Cost)
6. 타임아웃 (Time-Out)

행동의 4가지 기능

기능	목적	예시
관심 (Attention)	사람의 관심 얻기	소리 지르기, 장난치기
회피 (Escape)	과제나 상황 피하기	과제 거부, 옆드리기
유형물 (Tangible)	원하는 것 얻기	울어서 장난감 받기
감각 (Sensory)	감각적 만족 얻기	손 흔들기, 몸 흔들기

문제 행동

문제행동 (Problem Behavior) 이란, 개인의 학습, 사회적 상호작용, 독립적 생활을 방해하거나 본인 또는 타인의 안전과 복지에 부정적인 영향을 미치는 행동

- 학습을 방해하는 행동
- 사회적 관계를 방해하는 행동
- 자신이나 다른 사람을 다치게 할 수 있는 행동
- 일상생활 적응을 어렵게 하는 행동 등

1. 공격행동 (Aggression): 때리기, 발로 차기, 물기, 밀기
2. 자해행동 (Self-Injurious Behavior): 머리 박기, 자신의 팔 깨물기, 자신을 때리기
3. 방해행동 (Disruptive Behavior): 소리 지르기, 예배 중 계속 자리 이탈하기, 물건 던지기
4. 과제 거부 행동 (Non-compliant Behavior): 옆드리기, 과제 찢기, "안 해요"라고 말하기

행동 자체를 단순히 "좋다" 또는 "나쁘다"로 판단하지 않습니다. 대신, "이 행동이 어떤 기능(Function)을 가지고 있는가?"를 먼저 분석합니다.

소리 지르기 → 관심을 얻기 위한 행동일 수 있음

과제 거부 → 어려운 과제를 피하기 위한 행동일 수 있음

****문제행동은 단순히 없애야 할 행동이 아니라, 그 행동이 수행하는 기능을 이해하고 적절한 대체행동을 가르쳐야 하는 행동으로 본다.**

동의 의사 기반 행동중재 (Assent based behavior intervention)

동의 의사 기반 중재는 학습자가 특정한 활동에 기꺼이 참여하려는 의사(assent)를 가장 중요하게 여기는 접근법

- 동의(Consent)는 일반적으로 부모나 법적 보호자가 제공하는 공식적·법적 동의를 의미하며, 동의 의사(Assent)는 학습자가 순간순간 보이는 “참여하겠다”는 의사 표현을 의미
- 실제로 지금 이 활동에 참여하고 싶은지는 학습자에게 계속 확인해야 한다”는 철학에 기반

핵심 3가지 개념 (The “Big Three”)

1. 동의 신호 (Assent): 학습자가 말이나 행동을 통해 활동에 참여하고 싶다는 의사

- “네”, “좋아요”라고 말함
- 웃으며 다가옴.
- 자리에 앉음.
- 교재를 집음.
- 지시를 따름.
- 활동에 적극적으로 참여함.

→ 이러한 행동은 “지금 참여할 준비가 되어 있어요.”라는 신호로 해석

2. 동의 철회 (Withdrawal of Assent): 학습자가 활동을 중단하고 싶다는 의사를 표현하는 것

- “싫어요.”, “그만할래요.”
- 몸을 뒤로 뺨.
- 얼굴을 돌림.
- 교재를 밀어냄.
- 활동 공간을 떠남.
- 불안하거나 괴로운 모습을 보임.

→ 동의 의사 기반 중재에서는 학생의 “싫어요(No)”를 즉시 의사소통의 하나로 존중하여 억지로 계속 진행시키기보다는 중재를 멈추거나 방법을 조정한다.

3. HRE (Happy, Relaxed, and Engaged)

HRE는 동의 신호 기반 중재에서 가장 이상적인 상태 (골드 스탠더드)

- Happy (행복한 상태): 웃음, 긍정적 정서 표현, 즐거운 상호작용.
- Relaxed (편안한 상태): 긴장하지 않음, 불안이나 스트레스가 적음, 몸이 이완된 모습.
- Engaged (참여하는 상태): 활동에 집중함, 상호작용에 참여함, 학습에 관심을 보임.

학습자가 HRE 상태가 아니라면 중재를 계속 밀어붙이지 않고 중단하거나 방향을 조정함. HRE 상태를 회복한 후 다시 활동을 진행함.

왜 이러한 변화가 일어나고 있을까?

ABA 분야에서는 여러 중요한 이유로 “강제적 순응(Forced Compliance)” 중심의 접근에서 벗어나고 있다.

1. 트라우마 인지 기반 지원 (Trauma-Informed Care)

- 학생이 투쟁-도피 반응(Fight-or-Flight Response) 상태에 있을 때 억지로 과제를 수행하게 하면, 그 경험이 트라우마로 이어질 수 있음.
- 강압적 상호작용은 신뢰 관계를 손상시킬 수 있음.
- 불안하거나 압도된 상태의 학습자에게 순응을 강요하기보다, 먼저 안정감과 안전감을 제공하는 것이 중요함.

2. 안전과 자기옹호(Self-Advocacy)

- 동의 신호 기반 접근에서는 학습자가 “싫어요(No)”라고 말할 권리가 있다는 것을 배우는 것을 중요하게 생각함.
- 만약 아동이 “어른이 시키는 것은 무조건 따라야 한다”고 학습하게 되면, 장기적으로는 부적절한 요구나 학대 상황에서도 거절하기 어려울 수 있음.
- “싫어요,” “잠시 쉬고 싶어요,” “도와주세요”와 같이 자신의 의사를 적절하게 표현하는 능력은 중요한 자기옹호 기술(Self-Advocacy Skills)이 됨.

3. 더 나은 학습 결과 (Better Outcomes)

- 학습자가 동기를 가지고 있고 즐겁게 참여하며 자발적으로 학습할 때 더 빠르게 배우고, 배운 기술을 더 오래 유지하는 경향이 있음.
- 억지로 시켜서 얻는 단기적인 순응보다, 자발적인 참여를 통해 얻는 학습이 더 효과적임.

실제로는 어떻게 적용될까?

- “멈춤(Stop)” 신호를 존중한다:
아이가 퍼즐을 하다가 울기 시작하거나 자리를 떠나면, 교사는 신체적 촉구(physical prompting)를 사용해 억지로 다시 앉히지 않고 잠시 멈추고, 아이가 왜 힘들어하는지 평가한 뒤 환경이나 활동을 조정함.
- 선택권을 강조한다:
“빨간 펜을 사용할래, 파란 펜을 사용할래?”
“수학 공부를 지금 할까, 그네를 탄 다음에 할까?” 스스로 선택할 수 있는 기회를 제공.
- 학습자의 속도에 맞춘다:
교사는 학생의 속도에 맞춰 진행. 학생에게 휴식이 필요하다면, 실제로 휴식 시간을 허용.

****동의 의사 기반 중재 (assent-based intervention)**는 단순히 “아이가 하고 싶은 것만 하게 두는 것”이 아니다. 오히려 아이가 스스로 참여하기를 선택할 수 있을 만큼 안전하고 강화적인 (reinforcing) 환경을 만드는 것을 의미한다. 그렇게 함으로써 아이는 강요가 아니라 자발적인 선택으로 활동에 참여할 수 있도록 돕는다.

신호 읽기: 동의 (Assent)와 동의 철회 (Withdrawal)

1. 동의 (Assent)의 신호

학습자가 동의를 보일 때는 HRE(Happy, Relaxed, and Engaged: 행복하고, 편안하며, 참여하고자 하는 상태)에 있다.

다음과 같은 모습이 관찰될 수 있음.

- 다가오기(Approaching): 학습 공간이나 교사에게 자발적으로 다가옴.
- 신체 언어(Body Language): 얼굴 표정이 편안하고, 미소를 짓거나, 열린 자세를 보임.
- 참여(Engagement): 교구를 향해 손을 뻗거나, 교사를 바라보거나, 활동에 적극적으로 참여함.
- 발성(Vocalizations): 웃음소리를 내거나, 즐겁게 콧노래를 부르거나, 말 또는 의사소통 기기(AAC)를 사용하여 “더 하고 싶다”는 의사를 표현함.

2. 동의 철회 (Withdrawal of Assent)의 신호

동의 철회는 학습자가 다음과 같은 메시지를 전달하는 것.

“이제 그만하고 싶어요.”, “너무 힘들어요.”, “이 활동이 싫어요.”

동의 기반(assent-based) 중재에서는 이러한 신호를 즉시 존중함.

- 회피(Avoidance): 고개를 돌리거나, 아래를 바라보거나, 치료사에게서 몸을 떼어내려고 함.
- 자리 이탈 또는 바닥에 드러눕기(Elopement / Flopping): 활동 공간에서 걸어가거나 뛰어가 버리거나, 전환(transition)을 피하기 위해 바닥에 눕는 경우.
- 물리적 거부(Physical Rejection): 교구를 밀어내거나, 책상 위 물건을 쓸어 내리거나, 눈이나 귀를 가림.
- 고통 또는 스트레스 신호(Distress Signals): 훌쩍거리거나 울고, 근육이 긴장되며, 기쁨이 아닌 스트레스를 나타내는 상동 행동(stimming) 이 증가함.

3. 언어적·제스처를 통한 거부 (Verbal/Gestural Refusal)

“싫어요(No)”라고 말하거나, 고개를 좌우로 흔들거나, AAC 기기를 사용해 “멈춰(Stop)” 또는 “다 했어요(All done)”라고 표현함.

치료사는 어떻게 강압 없이 동의(Assent)를 형성할까?

치료사가 아동에게 어떤 활동을 강제로 시킬 수 없다면, 학습은 어떻게 이루어질까? 아동이 그 환경에 있고 싶어질 정도로 충분히 강화적(reinforcing)인 환경을 만드는 것.

• 집중적 페어링(Intensive Pairing):

치료사는 요구를 제시하기 전에 상당한 시간을 함께 놀고 관계를 형성하는 데 사용함.

즉, 치료사 자신을 즐거움(fun)과 안전감(safety)과 연결된 존재로 경험하게 함으로써 신뢰 관계를 구축합니다. 예를 들어, 처음에는 과제를 가르치기보다 아동이 좋아하는 장난감으로 함께 놀거나 관심사를 공유하면서 “이 사람과 함께 있으면 좋은 일이 생긴다”는 경험을 쌓도록 한다.

• **공동 통제(Shared Control):**

학습자에게 지속적으로 선택권을 제공.

만약 아동이 글쓰기 연습을 거부한다면, 교사는 고집스럽게 요구를 밀어붙이는 대신 방향을 전환함.

[예시] "좋아, 오늘 글쓰기는 여기까지 하자. 블록으로 탑을 만들까, 아니면 동물 카드 분류 놀이를 할까?" (학습자가 활동의 흐름에 영향을 미칠 수 있도록 하여 통제감과 자율성을 보장)

• **오류 없는 학습(Errorless Learning):**

과제를 매우 작은 단계로 나누고, 교사가 적절한 도움을 제공하여 처음부터 성공을 경험할 수 있도록 함.

실패와 좌절을 최소화하며, 동의 철회(withdrawal of assent)로 이어지는 스트레스를 줄여 줌.

[예시] 글자를 쓰는 과제가 너무 어렵다면: 글자를 따라 손가락으로 짚기/ 점선을 따라 그리기/ 일부만 독립적으로 쓰기와 같이 매우 작은 단계로 나누어 진행할 수 있습니다.

핵심 포인트

- 동의 의사 기반(Assent-Based) 접근에서는 순응(compliance)을 얻기 위해 압박하는 대신, 참여하고 싶어지는 환경을 만든다는 점이 중요함.
- 교사의 목표는 아동을 억지로 과제에 참여시키는 것이 아니라, "어떻게 하면 이 활동이 아동에게 안전하고, 의미 있고, 즐거운 경험이 될 수 있을까?"를 지속적으로 고민하고 조정하는 데 있다.
- 학습자가 자신의 필요, 불편함, 스트레스, 또는 활동 중단 의사를 전달하는 중요한 의사소통으로 간주하며, 성인은 이를 존중하고 환경이나 요구 수준을 조정합니다.

동의 기반(Assent-Based) 실천을 하는 교사를 평가하는 방법

물어볼 질문들

1. "우리 아이가 과제 중 울거나, '싫어요(No)'라고 말하거나, 자리를 떠나려고 하면 정확히 어떻게 하나?"

• 주의해야 할 답변 (Red Flag)

과제를 끝낼 수 있도록 신체적 프롬프트(physical prompting)를 사용함.

그 행동은 무시하고 계속 과제를 제시한다.

• 바람직한 답변 (Green Flag)

아이의 '싫어요' 의사를 존중함.

요구를 잠시 중단함.

왜 힘들어하는지 파악함.

정서적·신체적으로 안정(regulation)될 수 있도록 돕고, 이후 다른 방법을 시도함.

2. “Escape Extinction(회피 소거)을 사용하나?”

(Escape Extinction은 비교적 오래된 중재 방식으로, 아동이 과제를 피하거나 벗어나려고 해도 순응(compliance)할 때까지 과제에서 벗어날 수 없도록 하는 방법)

- 바람직한 답변 (Green Flag)

동의 의사 기반 제공자는 일반적으로 회피 소거(Escape Extinction)를 사용하지 않는다.

과제 난이도 조정/선택권 제공.

휴식 제공.

동기와 강화 요소 재평가/환경 수정.

3. “학생과 함께 하는 시간 중 놀이 중심(play-based) · 아동 주도(child-led) 활동과 성인 주도 활동의 비율은 어느 정도인가?”

- 바람직한 답변 (Green Flag)

자연주의적 교수법 (Naturalistic Teaching) 놀이 기반 학습.

아동의 관심사 활용.

아동의 동기와 선택을 기반으로 한 학습.

예를 들어, 아이가 공룡에 관심이 있다면 공룡 장난감이나 그림을 활용하여 언어, 사회성, 학업 기술을 가르치는 방식을 설명할 수 있음.

핵심 정리

동의 의사 기반 실천을 하는 교사는 다음과 같은 특징을 보임.

- “No”를 의사소통으로 받아들인다.
- 문제행동보다 그 행동의 이유를 이해하려고 한다.
- 강압이나 물리적 통제보다 관계 형성을 우선시한다.
- 선택권과 자율성을 자주 제공한다.
- 놀이와 자연스러운 상호작용을 통해 학습을 촉진한다.
- 아이가 행복하고(Happy), 편안하며(Relaxed), 적극적으로 참여하는(Engaged) 상태를 중요한 목표로 삼는다.

**순응 자체를 최우선으로 여기거나, 울음·회피·거부를 단순한 문제행동으로 보고 계속 요구를 밀어붙이는 접근은 동의 기반 실천과는 거리가 있다고 볼 수 있음.

동의 기반 중재 활용의 3단계

1. 사전 단계: 예방 단계 (The Proactive Phase)

동의(Assent) 기반 모델에서는 위험한 행동을 단순히 “문제행동”으로 보지 않는다.

대신, 위험한 행동은 심각한 정서·감각 조절의 어려움(dysregulation)이나 충족되지 않은 욕구(unmet need)를 나타내는 신호로 이해한다.

이 접근의 목표는 행동이 위험한 수준으로 커진 후에 대응하는 것이 아니라, 동의 철회(withdrawal of assent)의 신호를 훨씬 이전에 발견하고 대응하는 것

• “노란불(Yellow Lights)” 신호 모니터링하기

교사는 위험 행동의 전조 신호(precursors)를 매우 주의 깊게 관찰하도록 훈련

[예시] 아동이 자해 행동을 하기 전에 다음과 같은 모습을 보일 수 있다.

계속 왔다 갔다 걷기 (pacing)

호흡이 빨라지거나 거칠어짐.

주먹을 꼭 쥐기.

몸에 긴장이 증가함.

동의 기반 접근에서는 바로 이 시점에 개입함.

교사는 요구를 즉시 줄이거나 중단하고, 아동에게 필요한 도움을 제공.

이를 통해 아동이 자신의 어려움을 전달하기 위해 행동을 더욱 격화시키거나 공격적 행동으로 발전시킬 필요가 없도록 노력함.

• 자기옹호(Self-Advocacy) 기술 가르치기

학습자가 자신의 욕구를 안전하고 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 명시적으로 가르침

[예시] 어떤 아동이 교실이 너무 시끄러울 때 사람을 때리는 행동을 보인다면, 목표는 단순히 때리는 행동을 줄이는 것이 아니다. 대신 다음과 같은 대체 의사소통 기술을 가르침.

“휴식(Break)” 카드를 건네기.

“쉬고 싶어요”라고 말하기.

AAC 기기로 휴식을 요청하기.

소음 차단 헤드폰(noise-canceling headphones)을 요청하기.

****즉, 아동이 자신의 필요를 적절하게 표현할 수 있는 기능적인 대안을 배우도록 돕는 것이 핵심**

핵심 요약

동의 기반 접근의 예방 단계는 “위험 행동이 일어난 후 어떻게 통제할 것인가?”가 아니라, “아동이 위험 행동까지 갈 필요가 없도록 우리가 무엇을 놓치고 있는가?”에 초점을 둔다.

따라서 교사는 초기 스트레스 신호를 관찰하고, 요구 수준을 조정하며, 아동이 자신의 욕구를 안전하게 표현할 수 있는 자기 옹호 기술을 가르치는 데 중점을 둬.

2. 위기 단계: 즉각적인 대응 (안전이 최우선)

위험한 행동이 발생하면 상황은 즉시 “치료/학습” 단계에서 “위기 관리(crisis management)” 단계로 전환. 기술을 가르치거나 과제를 완료하는 것이 아니라, 안전을 확보하는 것이 가장 중요한 목표.

• 모든 요구 중단하기 (Drop All Demands):

전통적인 ABA 접근과 가장 크게 다른 점 중 하나.

과거의 일부 ABA 모델에서는 아동이 과제를 피하기 위해 치료사를 때렸다면, “때리면 과제를 피할 수 있다는 것을 배우지 않도록 반드시 과제를 끝내게 해야 한다. 동의 기반 접근에서는 즉시 과제를 중단.

****조절이 무너진(dysregulated) 상태의 뇌는 효과적으로 학습할 수 없기 때문.**

이 순간의 유일한 우선순위는: 안전 확보/정서적 안정 회복/신체적 위험 예방.

• 교정보다 보호 중심의 개입 (Protective, Not Corrective Measures):

만약 아동이 자신의 머리를 벽에 부딪치는 행동을 하고 있다면, 교사는 행동을 “교정”하려고 하기보다 안전을 보호하는 데 초점을 맞춤.

[예시] 머리와 벽 사이에 쿠션을 놓기/ 부드러운 블로킹 (soft blocking) 사용하기/ 안전한 신체 보호 기법 활용하기 등.

• 환경 수정하기 (Environmental Modification):

동의 기반 접근에서는 아동을 통제하려고 하기보다 환경을 조정함.

[예시] 위험한 물건을 치우기/ 다른 아이들을 잠시 다른 공간으로 이동시키기/ 조명을 어둡게 하기/ 소음을 줄이기/ 감각 자극을 감소시키기 등.

*****“어떻게 아이를 통제할 것인가?” 보다는 “어떻게 환경을 더 안전하고 덜 부담스럽게 만들 것인가?”에 초점을 둬.**

3. 사후 단계: 위기 이후의 분석 단계 (The Post-Crisis Phase, “Autopsy”)

학생이 다시 HRE (Happy, Relaxed, and Engaged) 상태로 돌아오면, 교사는 행동을 처벌하거나 즉시 원래 과제로 복귀시키지 않는다. 대신 현재 중재 방법과 환경을 되돌아 봄.

동의(Assent) 기반 모델의 핵심 철학: 위험 행동이 심각하게 악화되었다면, 그것은 아동의 실패가 아니라 환경이나 교수 계획의 실패일 가능성을 먼저 검토해야 한다. 즉, “왜 이 아이는 이렇게 행동했을까?”보다 “우리가 무엇을 놓쳤을까?”에 초점을 둬.

검토하는 질문들

1. “우리는 어떤 초기 스트레스 신호를 놓쳤는가?”

- 위험 행동은 대개 갑자기 발생하지 않는다. 그 이전에 다음과 같은 신호가 있었을 수 있다.
- 안절부절못함/ 과도한 움직임/ 시선 회피/ 호흡 변화/ 목소리 변화/ 상동행동 증가.
- 이러한 초기 신호를 더 일찍 발견할 수 있었는지 검토가 필요함.

2. “과제가 너무 어려웠는가? 환경이 너무 부담스러웠는가?”

- 행동 악화의 원인이 다음과 같은 요소일 수 있다.
- 과제 난이도가 너무 높음/ 요구가 너무 많음/ 휴식이 부족함/ 소음이 과도함.
- 감각 자극이 지나침/ 피로 또는 배고픔.
- 문제를 아동에게서 찾기보다, 과제와 환경의 적절성을 평가한다.

3. “다음에는 어떻게 환경을 수정할 수 있을까?”

“도저히 감당할 수 없어요”라는 메시지를 전달하기 위해 자해 행동이나 심한 행동 폭발을 사용할 필요가 없도록 하려면 어떻게 해야 할까?”

가능한 해결책의 예:

- 과제 난이도 낮추기/ 더 자주 휴식 제공하기/ 선택권 늘리기/ 시각적 지원 사용하기.
- 감각 조절 도구 제공하기/ 자기옹호 기술 추가 교육하기/ 세션 시간 조정하기.

핵심 정리

동의 기반 접근의 사후 단계에서는:

- 행동을 처벌하는 데 집중하지 않는다.
- “누가 잘못했는가?”를 찾지 않는다.
- 환경과 교수 계획을 개선하는 데 집중한다.
- 위험 행동을 중요한 의사소통으로 본다.
- 다음 번에는 더 안전하고 성공적인 경험이 되도록 시스템을 수정한다.

****결국 이 접근은 “아이를 바꾸는 것”보다 “환경을 바꾸는 것”에 더 큰 책임을 둔다는 철학에 기반**

항목	순응 기반 접근 (전통적)	동의 기반 접근 (현대적)
주요목표	기술 습득 및 “문제행동” 감소 순종과 과제완료	자율성 및 HRE(Happy, Relaxed, Engaged: 행복하고, 편안하며, 참여하는 상태) / 참여와 자율성
행동에 대한 관점	수정하거나 제거해야 할 것	충족되지 않은 욕구 또는 고통을 전달하는 의사소통
거부에 대한 관점	감소시켜야 할 행동	존중해야 할 의사소통
교사의 역할	지시자 (Director)	협력자 (Collaborator)
학습자의 통제권	낮음	높음
강화	외적강화 (토큰, 보상 등)	내적강화 (선택권, 자기결정권)
“아니오”라는 반응에 대응	과제 회피를 막기 위해 계속 프롬프트를 제공함	중단하고, “싫어요”를 존중하며, 과제를 수정함
권한의 원천	치료사 또는 성인	학습자와 치료사가 공유
행동에 미치는 영향	단기적인 순응	장기적인 참여, 신뢰, 자기옹호
정서적 고려	높음 (안전, 정서조절)	손 흔들기, 몸 흔들기

사례: 색깔 분류하기 (Sorting Colors)

목표 (Goal): 레오는 파란색 블록과 빨간색 블록을 각각 같은 색깔의 통에 분류하는 과제를 수행 중.

상황 (Tension): 레오는 이미 5분 동안 과제를 하고 있었고, 점점 피로를 느끼기 시작.

[순응 기반 접근 (Compliance-Based Approach)]

이 접근에서는 아동의 거부 행동 (protest)을 무시함. 이유는 과제 회피(escape behavior)가 강화되는 것을 막기 위함.

교사: "레오, 빨간 블록을 빨간 통에 넣어."

레오: (칭얼거리고, 블록을 밀어내며, 문 쪽을 바라본다.)

교사: (단호하게) "먼저 색깔 맞추기를 하고, 그 다음에 문 쪽으로 갈 거야. 빨간 블록을 집어."

레오: (울기 시작하고, 통을 테이블 아래로 쳐서 떨어뜨린다.)

교사: (레오의 손을 잡고 함께 움직이는 신체적 프롬프트(hand-over-hand prompting)를 사용하여 블록과 통을 집게 한다.)

"마무리할 수 있도록 내가 도와줄게. 물건을 던지면 안 돼."

결과 (Result): 과제는 형식적으로는 "완료"됨. 그러나 레오는 심하게 울고 있다. 교사와의 관계는 긴장되고 손상된 상태. 레오는 자신의 피로감이나 불편함이 중요하게 받아들여지지 않는다는 경험을 하게 됨. 즉, 과제 수행은 이루어졌지만, 정서적 안정과 신뢰 관계는 희생된 상태가 됨.

[동의(Assent) 기반 접근]

이 모델에서는 교사가 레오의 칭얼거림과 문 쪽을 바라보는 행동을 단순한 문제행동이 아니라, "더 이상 참여하기 어렵다"는 적극적인 의사소통(active communication)으로 해석함.

교사: "레오, 빨간 블록을 빨간 통에 넣어 보자."

레오: (칭얼거리며 블록을 밀어내고, 문 쪽을 바라본다.)

교사: (즉시 블록을 레오 쪽으로 밀어주는 것을 멈춘다.) "아, 알겠어. 문을 보고 있네. 블록 놀이가 이제 끝나고 싶구나?"

레오: (가볍게 고개를 끄덕이고, 어깨의 긴장이 풀리며 칭얼거림을 멈춘다.)

교사: "네 마음을 알겠어. 지금은 블록을 그만해도 돼. 우리 잠시 쉬도록 하자. 큰 공을 밀어 볼래, 아니면 벽 기대기(wall sit)를 해 볼래?"

레오: (큰 공을 가리키고, 표정이 한결 편안해진다.)

****전환점 (The Pivot):** 교사는 현재 레오에게 과제의 부담이 너무 컸다는 사실을 깨닫게 됨.

공을 이용한 활동을 약 2분간 진행한 후, 레오는 다시 HRE(Happy, Relaxed, and Engaged) 회복함.

교사: "이제 준비된 것 같네! 블록 하나만 더 해 보고, 그 다음에 밖에 나가자."

(현재 레오의 에너지 수준에 맞추어 과제 요구량을 낮춘다.)

레오: (블록을 집어 통에 성공적으로 넣는다.)

결과 (Result): 기술 연습은 여전히 이루어졌다. 학습자는 정서적으로 안정된 상태를 유지했다.

“싫어요(No)”라는 의사 표현이 존중되었다. 행동 폭발(meltdown)로 이어지는 것을 예방했다. 치료사와 학습자 간의 신뢰 관계도 유지되었다.

전통적 순응 기반 접근의 질문은 “어떻게 해서든 과제를 끝내게 할 수 있을까?”인 반면, 동의 기반 접근의 질문은 “학습자가 다시 참여할 수 있는 상태가 되도록 어떻게 도울 수 있을까?” 이다. 따라서 동의 기반 접근은 거부를 없애려 하기보다 거부의 의미를 이해하려고 하며, 학습자가 안전하고 자발적으로 참여할 수 있는 환경을 만드는 것을 목표로 한다.

Q & A

1. 핸드폰이나 태블릿 같은 것을 지나치게 많이 찾는 아이들은 어떻게 디바이스를 포기하게 하나?

- 기다리는 훈련을 한다 (예: 타이머 활용, 점진적으로 시간을 늘림).
- 핸드폰이나 태블릿을 대체할 수 있는 활동한다.
- 언제 폰이나 태블릿을 가질 수 있는지 확실하게 알게 해준다 (예: 식사 후).
- 폰이나 태블릿으로 보는 것이나 하는 것을 공통 주제로 대화의 기회로 삼는다.

2. ANGER ISSUE가 있는 아이들이 화가 나서 폭력적인 행동을 할 때 어떻게 해야 진정시키고 대처할 수가 있나?

- 화가 나는 이유를 파악한다 (행동의 4가지 기능 활용).
- 원하는 것이 무엇인지 파악한다.
- 어떻게 하면 원하는 것을 가질 수 있는지 적절한 방법을 가르쳐 준다.

3. 장애 학생과 비장애 학생 모두에게 공정한 학급 분위기를 만들려면 어떻게 해야 하나?

- ‘공평(Equity)’과 ‘똑같음(Equality)’을 구분해서 가르치기.
- 모든 학생이 존중받고 소속감을 느끼는 학급.
- 공개적인 비교를 만들지 않기.
- 규칙은 같게, 지원은 다르게.

4. 한가지 자신의 관심분야만 계속 이야기하고 주장할 때, 이에 대한 화제나 관심을 돌리는 방법은 무엇인가?

- 이야기 하는 순서 정하기 (Your turn vs. My turn)
- 우연 학습 (incidental learning) (바나나는 길다, 긴 것은 기차, 기차는 빠르다...)
- First-Then 으로 순서 정하기 (First: 성경공부 Then: 관심 분야)