

긍정적 행동지원 사례집



사례집 소개 및 활용 안내

“ 우리 사회는 장애학생들의 학습권을 보장하고 이들이 긍정적인 환경에서 성장할 수 있도록 돕는 데 점점 더 많은 관심을 기울이고 있습니다. 그러나 발달장애 학생들은 의사소통의 어려움, 감정 표현의 미숙함, 스트레스 관리의 한계 등으로 인해 자신이나 타인에게 위협을 초래하거나 사회적 규범에서 벗어나는 문제행동을 보이는 경우가 종종 있습니다. 이러한 문제행동은 단순히 억제해야 할 대상으로 보기보다는 체계적이고 일관된 중재를 통해 긍정적인 행동으로 전환할 기회로 삼아야 합니다. 이를 위해 교사, 학부모, 전문가의 협력이 무엇보다 중요합니다. ”

본 사례집은 문제행동을 효과적으로 중재하고 지원하기 위한 목적으로 발간되었습니다.

첫째, 장애학생들의 개별적 특성에 맞는 맞춤형 문제행동 중재를 지원하고자 합니다. 문제행동은 학생마다 원인과 형태가 다르므로, 문제행동을 해결하려면 학생의 특성을 반영한 접근이 필요합니다.

둘째, 특수교육 현장에서 활용할 수 있는 체계적인 자료를 제공하고자 합니다. 특히 행동지원 체계를 구축하고, 교사들이 실질적으로 적용 가능한 방안을 제시함으로써 학교 현장의 어려움을 해소하고자 합니다.

셋째, 교사들의 행동지원 역량 강화를 돕고, 문제행동 중재 과정에서 겪을 수 있는 심리적·정서적 어려움을 완화하고자 합니다. 교사들은 문제행동 지원 과정에서 큰 부담을 느낄 수 있으며, 이를 줄이기 위해 효과적이고 구체적인 가이드라인이 필요합니다.

넷째, 단위 학교에서 바로 적용할 수 있는 행동중재 사례를 정리하여, 실제 현장에서의 적용 가능성을 높이고자 합니다.

문제행동 중재는 다음과 같은 절차에 따라 진행되었습니다.

먼저, 문제행동의 정의와 유형을 명확히 하고, 발달장애 학생들에게서 나타나는 특성을 분석하여 사례집의 기본 방향을 설정했습니다. 이 과정에서 문제행동을 단순히 억제해야 할 대상으로 보기보다는 긍정적 행동지원을 통해 학생의 전반적인 발달을 도울 수 있도록 하는 데 초점을 맞추었습니다.

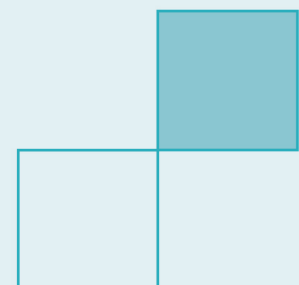
다음으로, 연구위원들이 실제로 실시한 중재 사례를 구체적으로 담기 위해 월 2회 사례를 공유하며 협의 과정을 거쳤습니다. 이를 통해 문제행동의 선정과 초기 평가, 행동의 기능 분석, 적합한 중재 방법 선택 그리고 중재 결과 점검까지의 전 과정을 체계적으로 정리했습니다.

마지막으로, 특수교육 현장에서 활동 중인 교사들과 행동지원 전문가들의 의견을 수렴하여 사례집의 내용을 보완하였습니다. 특히 교사들이 현장에서 겪는 구체적인 어려움과 요구사항을 적극 반영함으로써 중재 방안의 현실성과 적용 가능성을 높이고자 했습니다.

장애학생들이 보이는 문제행동의 형태는 매우 다양합니다. 본 사례집에서 제시한 내용이 모든 상황에 완벽히 들어맞지는 않을 수 있지만, 유사한 사례를 참고하여 문제행동을 대처하고 지원하는 데 유용한 지침이 되기를 바랍니다.

현장의 경험과 노력이 담긴 이 사례집이 특수교육 현장에서 학생들을 위해 노력하고 계신 교사들에게 작은 희망과 도움이 되기를 소망합니다.

연구자 일동



목차

I. 관심 획득 행동

사례 1	끊임없이 질문하기, 친구 괴롭히기, 등교 시 교실에 들어오지 않기	2
사례 2	선택 상황에서 아무 반응 없이 가만히 있기	5
사례 3	이성의 가슴과 성기 만지기	7
사례 4	교사의 지시에 순응하지 않고 자신이 원하는 대로 행동하기	9
사례 5	수업 시간에 집중하지 않고 노래 부르기	14
사례 6	이성 친구에게 몸을 비비거나 껴안기	17
사례 7	자신의 요구가 이루어지지 않으면 울고 소리 지르며 물건을 던지고 눕기	20

II. 과제 회피 행동

사례 8	수업에 참여하지 않고 자리를 이탈하거나 소란 피우기	30
사례 9	고함을 지르며 자신의 손등을 물기	32
사례 10	눈을 가늘게 뜨고 고개를 세차게 저으며 소리내기	35
사례 11	선호하지 않는 활동이 제공될 때 자리 이탈하기	38
사례 12	큰 소리로 5초 이상 소리 지르며 울기	40
사례 13	자기 손가락을 깨물거나 타인을 꼬집기	52

III. 강화물 획득 행동

사례 14	원하지 않는 상황이 발생하였을 때 자기 머리를 때리며 울기	58
사례 15	원하는 바를 이루기 위해 자리 이탈 및 떼쓰기	62
사례 16	원하는 것을 획득하지 못할 때 소리 지르기	68

IV. 감각 추구 행동

사례 17	코를 킁킁거리며 소리내기	72
사례 18	속옷(런닝)의 어깨 부분을 당겨 입에 물고 씹기	74

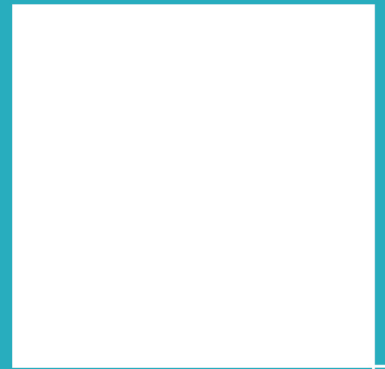
V. 학급 차원 긍정적 행동지원

사례 19	학급 차원 긍정적 행동지원	86
-------	----------------	----

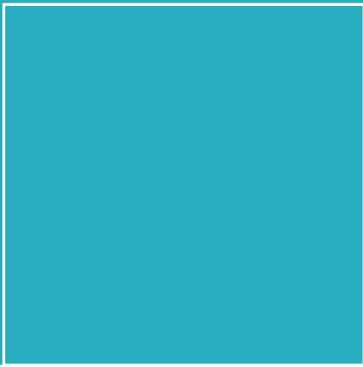
VI. 부록

부록 1	초기면담지	92
부록 2	행동 지원 계획(Behavior Intervention Plan)	93
부록 3	강화제 체크리스트	95
부록 4	행동기능설문지(The Questions about Behavioral Functions, QABF)	97
부록 5	Timothy R. Vollmer & Johnny L. Matson QABF	98
부록 6	도전적 행동 발생 빈도 데이터 기록지	99
부록 7	도전적 행동 지속시간 체크리스트	100
부록 8	도전적 행동 발생 빈도 체크리스트	101
부록 9	도전적 행동 평균 지속시간 데이터 기록지	102
부록 10	도전적 행동 누적 지속시간 데이터 기록지	103
부록 11	수업 중심의 행동중재 실행 점검 체크리스트	104

관심 획득 행동 중재 사례



- 사례1. 끊임없이 질문하기, 친구 괴롭히기, 등교 시 교실에 들어오지 않기
- 사례2. 선택 상황에서 아무 반응 없이 가만히 있기
- 사례3. 이성의 가슴과 성기 만지기
- 사례4. 교사의 지시에 순응하지 않고 자신이 원하는 대로 행동하기
- 사례5. 수업 시간에 집중하지 않고 노래 부르기
- 사례6. 이성 친구에게 몸을 비비거나 껴안기
- 사례7. 자신의 요구가 이루어지지 않으면 울고 소리 지르며 물건을 던지고 눕기



끊임없이 질문하기, 친구 괴롭히기, 등교 시 교실에 들어오지 않기

- 관심 획득+과제 회피
- 방해행동
- 중2
- 지적장애

사례 1

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

1. 통합학급 시간에 개인 과제가 주어질 때, 관심 획득 및 과제 회피를 위해 다른 학생의 과제에 낙서를 하거나 체육 시간이 언제인지 끊임없이 질문한다.
2. 등교 시 교실 문 앞에 서서 지나가는 사람에게 인사를 하고 교실로 들어오지 않고 서 있다가 교사의 관심을 받고 교실로 들어온다.

문제행동 초기 평가: 행동의 유형

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
1. 관심을 끄는 수업 방해행동 (앞 자리 친구 만지기, 작품 훼손 등)	4	3	3	C	○
2. 등교 시 교실로 들어오지 않는 행동	0	5	1	B	○

심한 정도 : 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

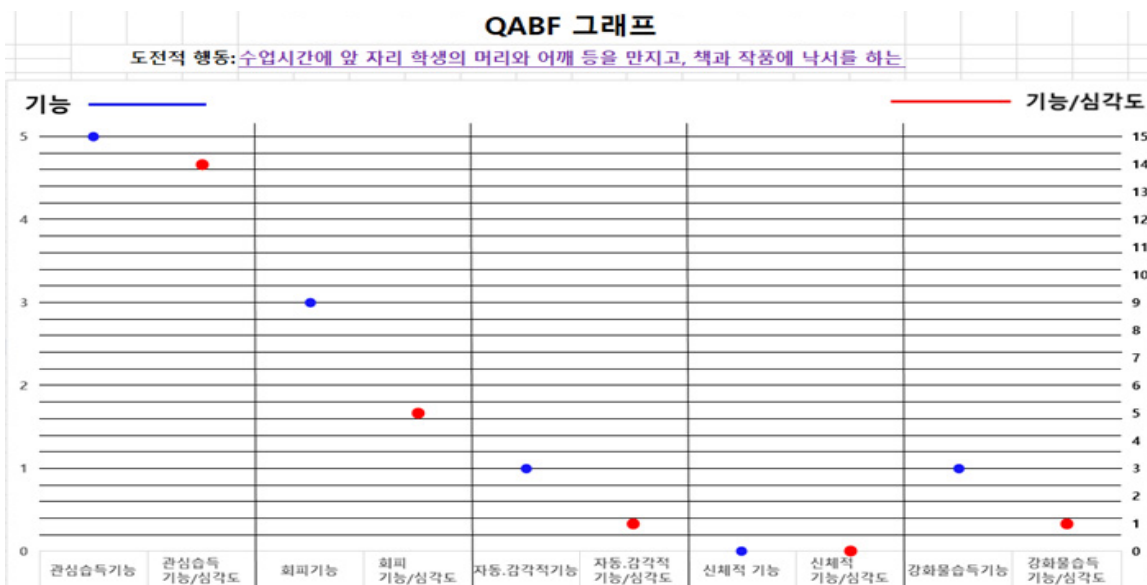
발생 빈도 : 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도 : 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형 : A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용) → 관심 습득 기능, 회피 기능



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법

1) 사전 중재



시각적 일과표 제공:

하루의 일과를 시각적으로 제공하여 하루를 예측하고, 다음 시간을 생각하고 준비함으로써 타인의 관심보다 자신의 일과에 집중할 수 있도록 함.

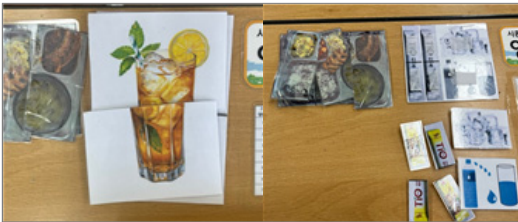
2) 자기점검표 및 반응대가



강화제 활용 및 반응대가:

학생이 좋아하는 아이스티를 만드는 과정을 과제분석한 그림판을 활용함. 한 교시 수업 시간에 목표 행동을 달성하면 스티커 1개씩 받을 수 있음. 그림판을 모두 완성하면 하교할 때 아이스티를 직접 만들어 먹으며 보상을 받음. 문제행동이 발생했을 때는 스티커를 받지 못하고 5개 모두 채워지지 않았을 때는 강화제를 획득하지 못함.

3) 반응대가



반응대가:

2번 중재 방법을 활용하기 전에 사용하던 방법. 그림 카드를 2등분에서 6등분으로 점진적 변화를 줌. 책상에 붙여 놓은 강화제판이 통합학급에서 활용하기 어려워서 이동형으로 바꿈.

4) 친구와의 상호작용 기회 만들기



상호작용 기회 부여:

통합학급 또래도우미 학생과 점심시간에 상호작용하는 기회를 주기적으로 가짐.

5) 등교 시 역할 부여



교실 앞에 있는 얼굴 스티커를 칠판에 붙이기:

문밖의 얼굴 스티커를 칠판에 붙이는 활동을 부여함. 등교해서 하는 역할이 많아서 바로 들어오는 모습을 보임.

6) 강화제 활용 - 독립적 과제 수행 시간 늘리기



독립적 수행 능력이 부족한 학생에게 강화제를 활용하여 아이스티를 만들어 마시는 활동 과제를 시작으로 독립적 수행 시간을 늘림.

4단계. 중재 결과 점검

강화제

강화제 체크리스트¹⁾

성명	안진석	생년월일	2010. 01. 01.
기록자	송민기 (특수교사)	조사일	
아래의 척도를 사용하여 이용자가 각 항목을 얼마나 좋아하는지 체크하세요. 1: 전혀 좋아하지 않음, 2: 좋아할 때가 가끔 있음, 3: 조금 좋아함, 4: 많이 좋아함, 5: 대단히 좋아함, N: 알 수 없음 또는 경이할 적어 없음			
조립하는 물건		조립하는 물건	
도미노	1 2 3 4 5 N	CD / MP3 플레이어	1 2 3 4 5 N
집합기	1 2 3 4 5 N	헤드폰	1 2 3 4 5 N
마인크래프트	1 2 3 4 5 N	악기	1 2 3 4 5 N
전자조립	1 2 3 4 5 N	좋아하는 장크:	1 2 3 4 5 N
레고	1 2 3 4 5 N	기타: 우산 (안)	1 2 3 4 5 N
비즈(구슬 꿰기)	1 2 3 4 5 N		
피클	1 2 3 4 5 N		
기타:	1 2 3 4 5 N		
비중첩 아이템		입용거리	
야광 펜이	1 2 3 4 5 N	입지	1 2 3 4 5 N
반짝이	1 2 3 4 5 N	편지지	1 2 3 4 5 N
만화책	1 2 3 4 5 N	신문	1 2 3 4 5 N
전용키	1 2 3 4 5 N	책	1 2 3 4 5 N
야광봉	1 2 3 4 5 N	기타:	1 2 3 4 5 N
거울	1 2 3 4 5 N		
후리위	1 2 3 4 5 N		
기타:	1 2 3 4 5 N		
좋아하는 간식		쓰기 / 그외기 도구	
웃감, 전	1 2 3 4 5 N	연필	1 2 3 4 5 N
차가운 물건	1 2 3 4 5 N	종이	1 2 3 4 5 N
따뜻한 물건	1 2 3 4 5 N	달걀	1 2 3 4 5 N
물	1 2 3 4 5 N	화이트보드	1 2 3 4 5 N
포션	1 2 3 4 5 N	크레파스	1 2 3 4 5 N
딱딱한 물건	1 2 3 4 5 N	싸인펜	1 2 3 4 5 N
부드러운 물건	1 2 3 4 5 N	색연필	1 2 3 4 5 N
깨끗해 보이는 물건	1 2 3 4 5 N	기타:	1 2 3 4 5 N
흔들 공간	1 2 3 4 5 N		
기타:	1 2 3 4 5 N		
		신체 활동	
		빙빙 돌리기	1 2 3 4 5 N
		근대타기	1 2 3 4 5 N
		점프하기	1 2 3 4 5 N
		달리기	1 2 3 4 5 N
		자전거타기	1 2 3 4 5 N
		자타기	1 2 3 4 5 N
		산책하기	1 2 3 4 5 N
		운동권정	1 2 3 4 5 N
		기타:	1 2 3 4 5 N

1) 인디애나 의과대학 자폐연구센터(www.handsinautism.iupui.edu) 자료를 한국어로 변환

아래의 척도를 사용하여 이용자가 각 항목을 얼마나 좋아하는지 체크하세요.
 1: 전혀 좋아하지 않음, 2: 좋아할 때가 가끔 있음, 3: 조금 좋아함, 4: 많이 좋아함, 5: 대단히 좋아함, N: 알 수 없음 또는 경이할 적어 없음

안정 만지는 것					좋아하는 음식								
거친 감촉	1	2	3	4	5	N	편맛	1	2	3	4	5	N
촉신촉신함	1	2	3	4	5	N	신맛	1	2	3	4	5	N
마사지	1	2	3	4	5	N	단맛	1	2	3	4	5	N
진동	1	2	3	4	5	N	씹히는 맛	1	2	3	4	5	N
말랑말랑한	1	2	3	4	5	N	부드러운 맛	1	2	3	4	5	N
부드러운	1	2	3	4	5	N	죽처럼 묽은	1	2	3	4	5	N
수집할 수 있는	1	2	3	4	5	N	뜨거운	1	2	3	4	5	N
여러 가지 물건	1	2	3	4	5	N	시원한	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N	기타: 초콜	1	2	3	4	5	N

전자제품					기타								
비디오/유튜브	1	2	3	4	5	N	심부름하기	1	2	3	4	5	N
TV	1	2	3	4	5	N	츄식하기	1	2	3	4	5	N
게임	1	2	3	4	5	N	동료들과 함께 하기	1	2	3	4	5	N
컴퓨터	1	2	3	4	5	N	기타:	1	2	3	4	5	N
인터넷 검색	1	2	3	4	5	N							
기타:	1	2	3	4	5	N							

좋아하는 작업 활동 (해당 되는 것에 모두 O표 하세요.)

심부름하기	자르기	계산하기	읽기	요리하기
분류(정리)하기	전화하기	만들기	쓰기	집짓기
줄맞추기	조각내기	음식 서빙	돌보기	자료입력
기타:				

등교 시 독립적으로 교실에 들어오는 데 걸리는 시간(분)



독립적으로 하나의 과제를 수행하는 평균 시간 (월요일 3교시-숫자 따라 쓰기/색칠하기 등)

7/8	7/15	7/29	8/5	8/12	8/19	8/26	9/2	9/9	9/16	9/23	9/30
3초	1초	2초	2분	1분	2분	2분	1분	2분	2분	2분	2분
10/7	10/14	10/21	10/28	11/4	11/11	11/25	30초 이하 절사, 30초 초과 반올림				
5분	4분	5분	6분	5분	4분	7분					

선택 상황에서 아무 반응 없이 가만히 있기

- 경미한 방해행동
- 관심 획득
- 초1
- 지적장애

사례 2

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 교사가 과제(예: 우선 활동 과제 선택하기, 강화제 선택하기 등)를 제시했을 때 40분 동안 무반응한다.

문제행동 초기 평가: 관심

- 학생은 다문화 배경을 가지고 있으며, 한국어를 말하고 쓰는 데에 또래 아동보다 현저히 미숙한 면이 있음. 학교에서는 담임교사, 학급 친구(2명), 보건교사 등 자신에게 익숙하고 친근한 사람 들과 낯말 수준의 언어적 소통이 가능함.
- 그 외의 사람과는 언어적, 비언어적 소통을 하지 않으며, 자신의 학급, 보건실 외의 환경에서는 친근한 사람들과도 말을 하지 않고, 의사소통과 표현에 제한적인 모습을 보임.
- 담임교사, 보건교사, 학급 친구 외의 사람들의 질문 또는 행동 측구에 언어적 반응 및 행동적 반응 없음. 학생의 사회생활 및 상호작용을 저해하며, 학습에도 방해가 되므로 문제행동으로 분류함.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
무반응하기	5	5	3	B	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

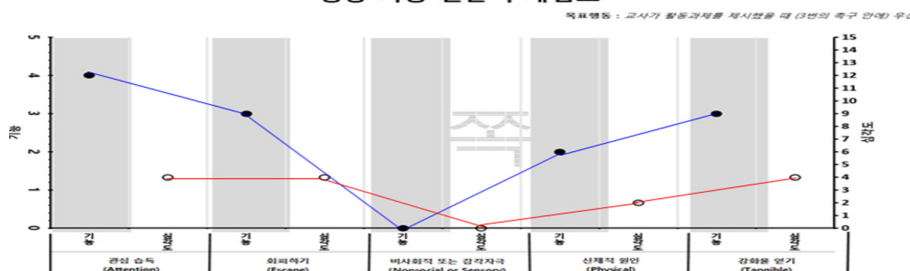
중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ '학생이 교사에게 제시받는 상황에서 아무 반응 없이 있다.'의 기능평가 결과 관심 습득 동기가 가장 높았고, 강화물 얻기는 두 번째로, 과제 회피가 세 번째로 나타남.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	신체적 원인	보상 추구
	3	1	5	4	2

행동 기능 설문지 채점표



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 학습에 대한 긴장감을 낮추도록 함

- ① 학습안내판 활용: 학습활동의 종류, 순서를 안내함으로써 학습에 대해 예측할 수 있도록 긴장감을 낮춤.
- ② 비유관강화: 학습 전-중-후 등 수시로 학생의 긴장감을 풀어 주기 위해 칭찬을 함.

중재 방법 2) 물리적 환경 구조화(바퀴 의자를 바퀴 없는 일반의자로 교체)

- 학생과 학습활동을 하는 공간(회의실)의 의자는 바퀴 달린 의자인데 교사와 학습 시간에 무반응 하면서도 바퀴 의자를 앞뒤로 움직이며 노는 모습을 보여서 일반의자로 교체함.

중재 방법 3) 교수적 수정

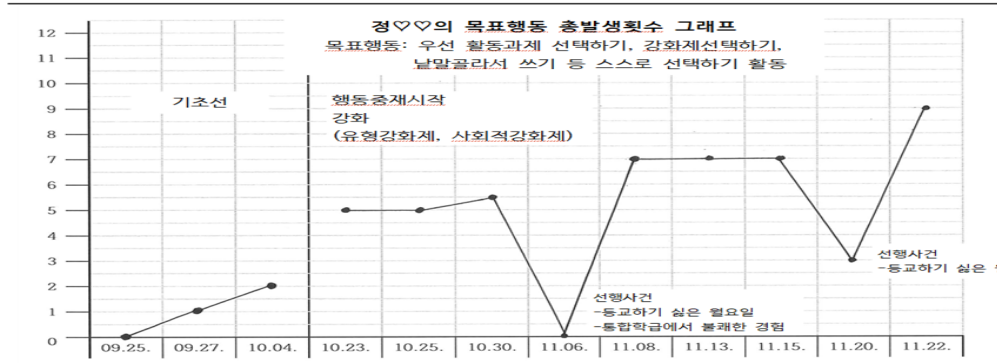
- 학생이 좋아하는 캐릭터를 활용한 학습활동: 한글의 음운인식 학습을 할 때 포켓몬스터 캐릭터 이름을 활용해 학습함으로써 흥미를 제공함.

중재 방법 4) 강화

- 학습활동을 마쳤을 때 학생이 좋아하는 캐릭터 스티커를 고를 수 있도록 하였으며, 캐릭터를 고를 때 시간이 다소 걸리는 경우가 있지만 스스로 선택함.

4단계. 중재 결과 점검

※ 학생에게 맞는 강력한 강화제를 파악해 행동중재(학습 활동 포함)에 도입한 결과, 선택적 함묵과 고집스러운 만큼 무반응적인 태도를 보이던 학생이 순회 교사와 함께 즐겁게 학습할 수 있는 전환점을 마련하게 됨. 학생이 등교하기 싫어하는 월요일에 실시하는 순회 수업에서도 컨디션이 좋지 않은 상황임에도 불구하고 교사가 제시하는 학습활동에 반응하고자 노력하는 모습을 보임. 목표 행동 총 발생 횟수 그래프상에서 우상향하는 모습을 확인할 수 있음.



※ 참고

물리적 환경 구조화	교수적 수정 (캐릭터 학습지, 캐릭터 이름으로 학습)	주 강화제(스티커)
<p>물리적 환경 구조화 (바퀴의자 교체) →</p>		

이성의 가슴과 성기 만지기

- 방해행동
- 관심 획득
- 초4
- 지적장애

사례 3

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 타인의 가슴 부분(이성에 한함)과 성기 부분을 만진다.

문제행동 초기 평가: 관심

- 학생의 문제행동은 다른 사람의 신체 중 특정 부분인 가슴과 성기 부분을 만지는 행동으로 이 행동은 대인관계에서 무례하고 위험한 행동이며, 성폭력(성추행 포함)과 연관될 우려가 큰 바, 심각한 문제행동으로 분류함. 전일제 특수학급에서 활동력이 왕성한 학생의 문제행동의 심한 정도는 5, 빈도는 3, 방해 정도는 4로 평가됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
타인의 가슴과 성기를 터치하거나 만진다.	5	3	4	C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

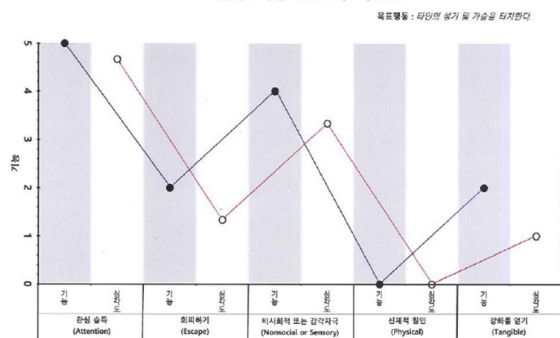
중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

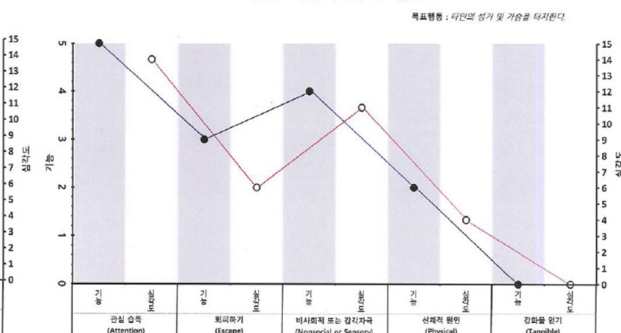
※ '타인의 가슴과 성기를 만진다' 행동의 기능평가를 교사 2명(담임, 부담임)이 함께 하였으며, 기능평가 결과 관심 습득 동기가 가장 높았고, 두 번째로는 감각자극 추구가 공통으로 나옴.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	기능 평가자	과제 회피	관심 끌기	감각자극	신체적 원인	보상 추구
	교사1	4	1	2	5	3
	교사2	3	1	2	4	5

행동 기능 설문지 채점표



행동 기능 설문지 채점표



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 타임아웃

- 학생이 문제행동을 보였을 때 자리 또는 활동 상황에서 타임아웃을 실시함. 그러나 비디오 관찰 결과, 학생이 타임아웃 중에도 교실의 파티션을 이용하여 장난을 치거나 넘어뜨리려는 행동을 통해 관심을 끌려는 모습을 보여 이를 제거함. 또한, 타임아웃 후 타임인 활동의 매력도를 높이고, 이를 위한 치밀한 계획이 필요하다는 점이 확인됨.

중재 방법 2) 비유관강화

- 학습 전-중-후 등 수시로 충분히 칭찬함으로써 교사의 관심을 받고 있다고 느끼도록 함.

중재 방법 3) 물리적 환경 구조화(타임아웃 시 가림막 역할을 하는 파티션 치우기)

- ① 타임아웃 시 가림막 역할을 하는 파티션이 또다른 관심 끌기 활동에 사용되고 있으므로 치움.
- ② 교실에서 수업 중 뛰쳐나가기 또는 이탈하기 쉬운 학생의 자리를 벽과 실습용 아일랜드 식탁 사이나 배열을 달리하여 뛰쳐나가기 어렵도록 차단함.

중재 방법 4) 무시하기 및 강화

- (문제행동에 대해 언급하지 않고) 과제에 집중하도록 과제를 빠르게 투입하며 강화함. 교사(또는 부모)가 학생에게 기대하는 행동을 알려주고, 기대행동을 보였을 때 강화함.

중재 방법 5) 사회적 상황 이야기

- 다른 사람의 몸을 만지거나 성기를 터치하는 행동과 바른 행동에 대한 이야기책이나 학생의 사진을 넣어 만든 이야기책을 함께 보며 관계에서 지켜야 할 규칙을 익히고 생각하게 함.

중재 방법 6) (감각의 문제일 때) 사전 예방하기(사전 중재)

- ① 테라퓨티(감각통합 쪽 재활교재교구로 활용하는 점도류)를 만지도록 함.
- ② 교사 두꺼운 앞치마 두르기, 누워있는 학생에게 두꺼운 이불 덮어주기, 휠체어 트레이 책상 끼우기.
- ③ 성교육 실시함.

4단계. 중재 결과 점검

※ 문제행동의 지도 시 무시하기와 비유관강화를 중점적으로 활용하였으나 단기간 실시 후 점검하였을 때 문제행동 발생 빈도는 줄지 않았음. 가정뿐만 아니라 성교육 및 상담 전문기관과 연계하여 중재 방법을 꾸준히 적용해야 할 것으로 판단됨.

먼저-나중, 시각적 스케줄러 활용	사전 중재 교구(테라퓨티) 활용 안내				
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; border: 1px solid purple; padding: 5px;">먼저 해요</td> <td style="text-align: center; border: 1px solid yellow; padding: 5px;">나중에 해요</td> </tr> <tr> <td style="height: 150px;"></td> <td style="height: 150px;"></td> </tr> </table>	먼저 해요	나중에 해요			<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> </div>
먼저 해요	나중에 해요				

교사의 지시에 순응하지 않고 자신이 원하는 대로 행동하기

- 경미한 방해행동
- 파괴행동
- 관심 획득
- 중1
- 지적장애(+자폐양상)

사례 4

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

■ 문제행동 정의

1. 교사가 활동에 대해 안내를 하거나 지시를 하면, 교사의 지시에 반대로 말하거나 행동한다.
2. 교사의 반응을 살피며 특정 학생을 괴롭히는 행동(큰 소리내기, 이름 부르기, 얼굴 들이밀기, 머리 잡아당기기, 머리 때리기, 울리기 등)을 한다. - 문제행동 1 중재 효과를 보일 때 이후 중재

■ 가설 설정

- 문제행동 1: 학생은 교사의 관심을 끌기 위하여, 교사의 말에 반대로 말하거나 자신이 원하는 행동을 할 것이다.
- 문제행동 2: ① 교사의 주위가 다른 학생이나 활동에 집중될 때, 학생은 특정 학생을 괴롭힐 것이다.
② 학생이 지루하거나 과제를 회피하고 싶을 때, 학생은 특정 학생을 괴롭힐 것이다.
③ 타인의 반응(교사나 학생)을 통해 흥미를 느끼거나 주목받고자 할 때, 학생은 특정 학생을 괴롭힐 것이다.

■ 예상되는 행동의 기능

- 관심 끌기(교사나 다른 학생), 과제 회피, 감각 자극(재미 추구), 보상

■ 문제행동 초기 평가: 관심 획득

- 학교 일과 중(쉬는시간, 수업시간 등) 대부분 모든 활동에서 교사가 지시를 하거나 활동을 제안하면 반대로 대답하거나 다른 활동을 하여 수업 방해가 심함. 초기에는 과제 회피 기능으로 평가하였으나 장기간 관찰 결과 수업 참여를 희망하나 자신이 원하는 방향으로 통제권을 갖고자 하는 학생 특성을 확인함. 교사의 반응을 살피며 타인에게 여러 가지 자극을 제공(큰 소리 내기, 이름 부르기, 얼굴 들이밀기, 머리 잡아당기기, 머리 때리기, 울리기 등)하여 그 반응을 보고 즐거움을 느끼며 큰 소리로 웃는 행동함.
- 행동에 따른 교사의 부정적 반응(큰 소리로 혼내기, 인상 쓰기) 등의 모습을 보고 극도로 흥분하고 웃으며 좋아함. 초기에는 교사의 지시에 반대로 반응하는 행동을 자주 하였으나 최근에는 타인을 괴롭히는 행동의 빈도가 더 증가함.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
청개구리 행동	5	5	5	B	○
타인을 괴롭히는 행동	5	5	5	A	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

■ 기능평가 결과: 교사의 지시에 반대로 하는 행동

- 관심 끌기 기능이 가장 높게 나타나며, 자신이 원하는 것이 관찰될 때까지 반복적으로 이야기함. 학생이 원하는 것을 허용하거나 제시했을 때, 다시 교사에게 다른 것을 얻기 위해 추가 제안을 하는 것으로 보아 교사의 반응, 관심을 얻기 위한 것으로 평가함(예: 원하는 영상을 선택하여 틀어주면 다시 다른 영상으로 바꿔 달라고 요구하는 행동을 보이며, 그에 따른 교사의 반응 관찰).

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	3	5	1	3

3단계. 중재 방법 선택

지적장애로 진단을 받았으나 자폐적 특성이 강하게 공존하며, 인지능력이 좋은 편에 속함. 자신이 원하는 것을 정확하게 표현할 수 있을 만큼 의사소통이 가능함. 시각적 자료 제시에 강점이 있으며 교사가 전달하는 내용을 이해하여 실행에 옮길 수 있는 충분한 인지능력을 가지고 있음. 자신이 상황을 통제하고자 하는 욕구가 강하여 교사의 지시에 순응할 수 있도록 중재를 실행함.

■ 중재 방법 1) 예방 전략: 선행사건 중재

- ① 예고하기: 문제행동 유발 전 기대행동 및 결과(예:후속결과/타임아웃) 안내함.
- ② 비유관강화 제공: 기초선 단계에서는 학생을 강화할 행동을 찾기 힘들었기 때문에, 문제행동 여부와 상관없이 정해진 시간 간격(예: 5분 마다)에 관심과 강화 제공함.

💡 tip!

- ♥ 강화 제공이 문제행동과 연결되지 않도록 함.
- ♥ 문제행동 외 적절한 행동 강화하기: 비유관강화만으로는 학생이 새로운 적절한 행동을 학습하지 못할 수 있으므로, 적절한 행동을 동시에 강화하는 노력이 필요함.

- ③ 시각적 스케줄과 시각 타이머 병행: 학생의 강점 활용 중재

- 학생이 직접 시간표를 파악하고 일과 중 자신이 해야 할 일을 스스로 붙이며 확인하게 함.
- 시각 타이머를 제시하여 자신이 활동에 참여해야 하는 시간을 시각적으로 확인하도록 함.
예: "10분 동안 수학 문제를 풀 거야. 타이머가 끝나면 다음 활동을 해 보자."

💡 tip!

- ♥ 학생과 함께 계획하기: 학생이 스케줄을 구성하는 과정에 참여하여 학생의 동기와 참여 높임
- ♥ 유연성 허용하기: 계획 변경이 불가피할 경우가 있음을 안내하기, 교사와 협의를 통해 시각적 스케줄에서 활동을 교체하거나 순서를 변경할 수 있음을 안내하고 실행함.
- ♥ 완료된 활동 표시하기: 활동이 완료되면 스케줄에서 해당 항목을 제거하거나 "완료" 표시를 추가하여 학생의 성취감을 높여 주고, 다음 활동으로 전환을 용이하게 함.
- ♥ 개별화된 자료 제작하기: 학생이 선호하는 캐릭터, 색상을 반영한 자료 제작함.

- ④ 쉬운 과제 제시

- 쉬운 과제를 제시하여 학생이 과제를 완수하면서 자신감 형성 및 성공경험, 학습동기를 유발할 수 있도록 함.
- 더 어려운 과제로 넘어가기 전에 필요한 기초를 다지도록 예고 전략을 함께 제시함.
- 과제가 너무 어려울 경우 발생할 수 있는 좌절감과 회피 행동을 감소시킴.

중재 방법 2) 대체기술 교수 전략: 바람직한 행동 가르치기

- ① 순응 훈련: 학부모 협의 후 진행. 3단계 지시 절차 따르기(신체적 지원/언어적 지시/스스로)
- ② 꼭 하려고 하는 활동(선호 활동, 루틴 등) 직전에 지시하기
 - 에어컨을 가동하기 직전에 “에어컨 켜.”, 밥 먹기 직전에 “밥 먹어.”, 쉬려고 할 때 “쉬어.”
- ③ 학습에 집중하는 시간 조정하여 적용하기

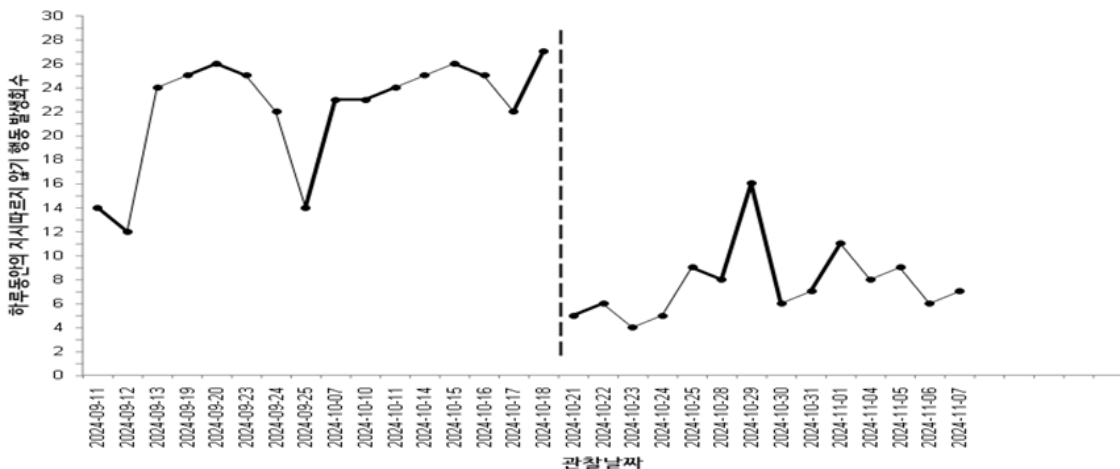
중재 방법 3) 후속결과 중재: 반응전략

① 정반응	<ul style="list-style-type: none"> - 관심 제공 - 강화제 제공(놀이 활동, 영상 시청, 마이썸) - 칭찬과 인정
② 오반응	<ul style="list-style-type: none"> - 일부러 오반응을 보이는 경우 행동에 대해서는 선택적으로 무시하고 다시 반복하여 바람직한 행동을 요구하거나 무관심으로 일관하기 - 소거 => 촉진 => 강화제 제공 - 소거 => 요구표현 촉진 => 대체 활동 제공 <ul style="list-style-type: none"> ● 소거폭발에 대한 대처 방법 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> - 원인 파악, 일관성(강화 미제공, 교사 간 협력), 학생 자신 또는 타인 상해 없도록 물리적 안전 반드시 보장. 위험한 물건 제거, 차분하고 중립적인 태도 유지, 소거폭발 후 강화 요인 제공하지 않도록 주의하고 긍정적인 행동을 꾸준히 강화하여 대체행동 적극 교수하기 ● 추후 교사가 제안한 기준에서 학생이 선택한 기준을 교차하며 적용하기

4단계. 중재 결과 점검

- 통제에 대한 의욕이 강하고 교사의 관심을 얻는 욕구가 강한 학생으로, 긍정적인 행동 변화를 이끌기에는 오랜 시간이 소요될 것으로 보임.
- 기대행동 및 결과를 제시하는 예고 전략과 함께 그에 적절한 행동을 보일 경우 강화를 제공하는 일관성 있는 중재를 시행함. 오반응을 보일 경우, 충분한 설명을 제공하고 정반응 외에는 선택적으로 무시 전략으로 학생의 강한 통제 욕구의 강도와 빈도를 줄임.
- 시각적 일과표 중재 결과 어느 정도 효과를 보여 일과에 대한 질문의 횟수가 많이 감소되었음. 단, 여전히 일과를 통제하고 자신이 원하는 방향으로 제안하는 행동을 보임. 시각적 타이머를 활용할 때는 지정된 시간 동안 스스로 행동을 통제하고 지키려는 모습이 많이 증가함.
- 문제행동 2는 아직 중재 효과를 보이지 않아 교사와 1:1 중재 시간을 별도로 확보함. 팀 접근 결과, 지도교사 및 지원 인력의 일관성 있는 중재 및 반응 전략과 함께 다요소 중재를 적용하는 것이 효과적일 것으로 보임.

(박0성)의 지시따르지 않기 행동 총발생횟수그래프



※ 참고

<p>학생의 학급 규칙 및 학습 과제를 시각적 스케줄표로 제시</p>	<p>[먼저]-[나중에] 활동판을 이용하여 학생이 해야하는 과제와 수행 후 얻을 수 있는 강화제를 명확하게 제시.</p>
<p>스케줄표 관련 자료</p>	<p>과제 및 강화제</p>
<p>일과표 제시와 자기점검표의 내용을 확인하기 위하여 매시간 학생 얼굴 캐릭터를 활용한 시각적 일과표 제시</p>	<p>자기점검표 작성</p>

 제언

1. 선택권을 너무 많이 부여하는 방법보다 선택권을 사용할 수 있는 카드 3장을 제시하여 모두 쓰고 나면 교사의 안내에 따르도록 하여 학생이 지나친 선택권, 통제감을 느끼지 않도록 하기
2. 안전과 관련된 행동을 제외하고는 경비한 부정적 행동은 무시하여 학생이 교사의 관심을 끌기 위한 행동을 무력화하기
3. 학생이 원하는 것을 적절한 방법으로 요구하는 기술 가르치기
4. 사회적 상황 이야기, 파워카드 등과 같은 사회적 기술을 습득할 수 있는 중재 방법 적극 교수
5. 학생과 규칙 세우기 - 학급 차원, 개별 차원의 중재 방안을 구분하여 적용하기
6. 긍정적 행동에 대한 즉각적이고 구체적인 칭찬, 사회적 강화 비율 증가시키기

수업 시간에 집중하지 않고 노래 부르기

- 방해행동
- 관심 획득
- 중3
- 자폐성장애

사례 5

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 수업 중 수업과 관련 없는 이야기를 하고, 옆에 친구를 손으로 흔들거나 책상을 흔들며 괴롭히며, 노래를 부르거나 소리를 지른다.

문제행동 초기 평가: 관심 습득

수업 방해행동은 교사가 평정한 결과 심한 정도는 3(보통), 빈도는 4(자주 나타남), 방해 정도는 5(매우 방해)로 평가됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
수업 방해행동	3	4	5	B	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

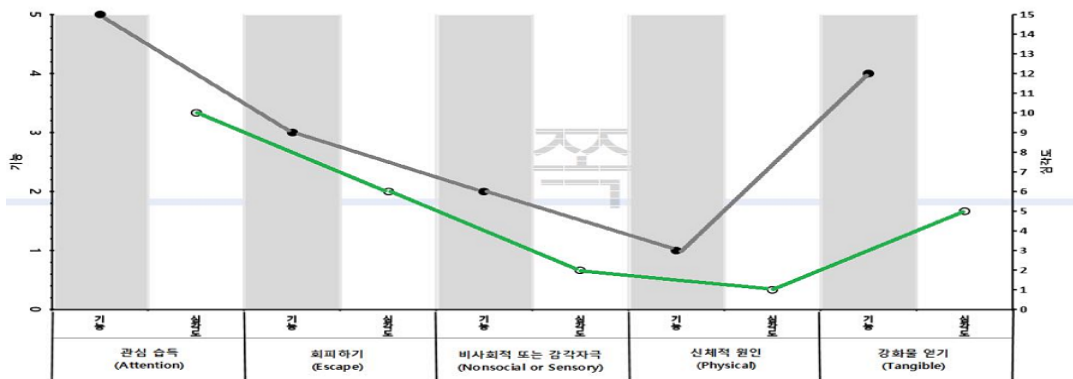
2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ 수업 방해행동의 원인은 교사나 타인으로부터의 관심을 얻기 위해서와 현재 상황을 회피하기 위해 발생하는 것을 알 수 있었음. 또한 좋아하는 교구, 장난감을 얻기 위해 하는 것으로 파악됨.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	관심 습득	회피하기	감각 자극	신체적 원인	강화물 얻기
		1	2	4	5

행동 기능 설문지 채점표

목표행동 : 수업방해행동(상황에 어울리지 않는 이야기 하기.)



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 사회적 상황 이야기

- 수업 내용으로 다양한 사회적 상황을 구성하고, 역할극을 통해 올바른 감정 표현 방법과 예의범절, 올바른 상황 등에 대해 지도함.

중재 방법 2) 대체행동 지도

- 소리 지르기, 친구 괴롭히기 등 다양한 방법으로 교사와 친구들의 관심을 끌고자 하였고, 손을 들어 의견을 말하기, 친구랑 하이파이브하기 등 대체행동을 지도함.

중재 방법 3) 행동 계약과 토큰 경제

- 학생의 컨디션에 따라 휴식을 제공, 간단하고 쉬운 과제들을 수행하고 완료할 수 있도록 행동 계약 실시, 과제의 수행을 확인하고서 강화물(라면)을 제공함.

4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

대체행동 지도와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소

4단계. 중재 결과 점검	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	3	4	5	개선
	1	1	2	

※ 참고

<p>생활 규칙 저는 앞으로 이 규칙들을 잘 지켜겠습니다. :)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 피곤할 때, 휴식을 취해요. 2. 화장실을 깨끗하게 이용해요. 3. 우유를 마시고 우유곽을 정리해요. 4. 책상 위를 정리해요. (교구, 장난감) 	<p>리 토큰 경제 활동을 하고서 좋아하는 사탕만을 받아요!!</p>  <p>1/4 2/4 3/4 4/4</p>  <p>교구를 정리해요. 화장실을 이용해요. 우유를 마시고 정리해요. 책상을 정리해요.</p>
	
	
	
	

이성 친구에게 몸을 비비거나 껴안기

- 방해행동
- 관심 획득
- 고2
- 지적장애

사례 6

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

■ 문제행동 정의

- 수업 사이 쉬는 시간 등 교사의 관심이 줄어들 때 이성 친구에게 동의를 구하지 않고 신체를 접촉하여 비비거나 이성 친구의 뒤나 앞에서 껴안는 부적절한 행동을 보인다. 교사가 제지하거나 상대방이 거부하는 경우 즉시 접촉을 피하나 교사의 관심이 줄어들면 장소를 이동하여 부적절한 신체적 접촉 행동을 한다.

■ 문제행동 초기 평가: 관심 획득

- 이성 친구에게 신체를 접촉하는 것은 사회적 관계에서 매우 방해가 되는 행동이나 신체나 재산에 미치는 손실이 적어 방해행동으로 분류함. 특수교사가 평정한 결과 이성 친구에게 동의받지 않고 몸을 비비거나 껴안는 행동의 심한 정도는 3(보통), 빈도는 4(자주 나타남), 방해 정도는 4(방해가 됨)로 평가함.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
부적절한 신체 접촉	3	4	4	C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

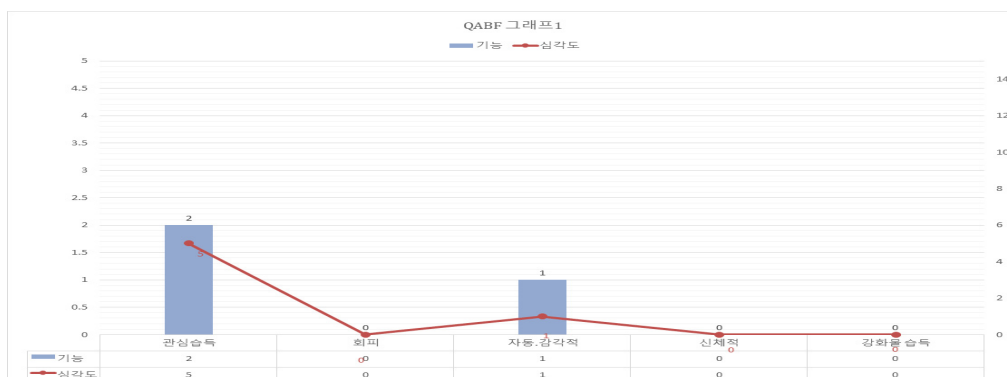
행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ '부적절한 신체 접촉' 행동의 기능평가 결과 관심 획득 동기가 가장 높았고, 두 번째는 감각자극 지표가 나타남. 학생의 부적절한 신체 접촉 행동의 원인은 타인(이성)으로부터의 관심을 얻기 위해서와 감각자극을 얻기 위해 발생하는 것으로 확인됨. 기능평가에 따른 문제행동 유형은 관심 획득 행동으로 나타남.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	0	2	1	0



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 나와 의 약속

- 학생이 스스로 작성한 규칙 판을 읽고, 규칙 달성 목표 도달 시 토큰 강화를 제공함. 학생의 강화도 선호도 평가 결과 음식 강화제가 매우 효과적이었기 때문에, 중재 초기 음식 강화제를 토큰으로 활용한 이후 토큰을 모아 음식 강화제로 교환할 수 있도록 중재 방법을 설계함.

중재 방법 2) 토큰 경제

- 나와 의 약속과 함께 토큰 경제를 실시함. 초기에는 보상 개념을 지도하기 위하여 강화 빈도를 높여 강화 획득 기회를 빈번하게 제공하였고, 이후 토큰을 제공하여 강화제와 교환할 수 있도록 함. 학생 수준에 따라 초기 토큰의 개수를 1개부터 점차 늘려나갔고, 보유의 개념을 지도한 후 이전보다 높은 강화를 얻을 수 있도록 중재를 제공함.

중재 방법 3) 적절한 감정 표현 익히기

- 학생이 자신이 느끼는 감정이 어떠한지, 지금의 감정을 어떻게 표현하는지 올바른 감정 표현을 익힐 수 있도록 중재함. 이성 친구나 타인에게 자신의 감정을 표현하는 방법을 지도하였을 때, 영화를 보거나 드라마를 시청하고 주인공의 감정을 알아보도록 하여 타인과의 관계에서 상대방을 배려할 수 있도록 지도함. 이후 학생이 학교생활을 하며 경험할 수 있는 다양한 상황을 역할극으로 구성하여 적절한 행동과 부적절한 행동을 구분하고, 적절한 행동을 하였을 때 강화를 얻을 수 있도록 중재함.

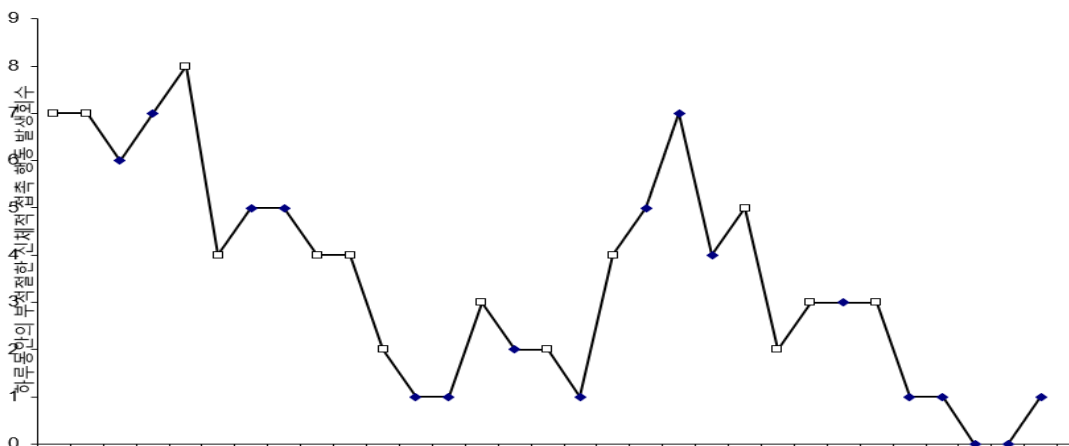
4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

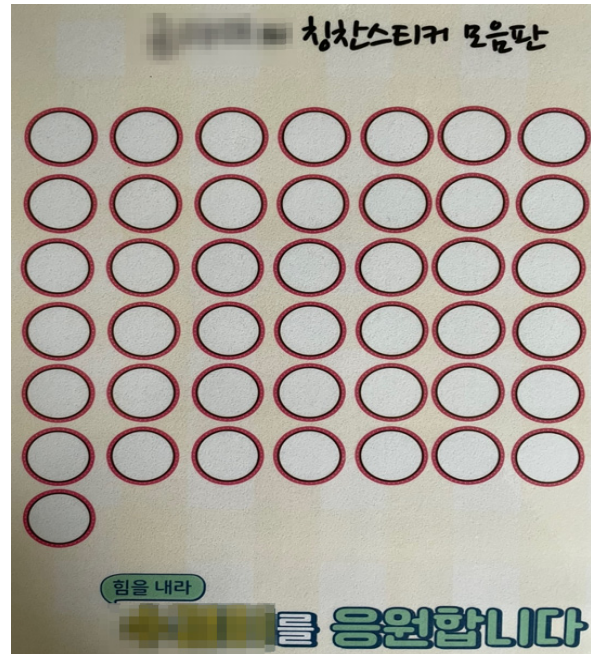
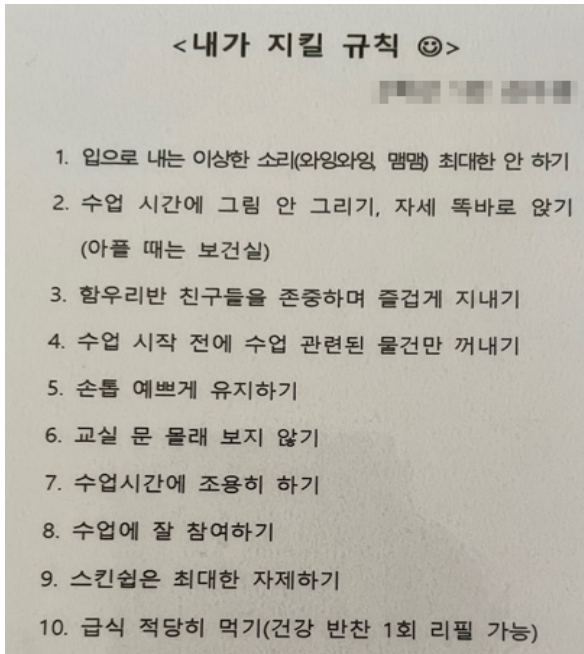
대체행동 지도와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소함을 알 수 있었음. 그러나 중재가 중지되는 연휴 기간 또는 방학 기간의 경우 행동의 유지가 어려워 발생 빈도가 증가하는 것으로 나타남. 따라서 학생의 행동 유지를 위해 지속적인 중재가 필요함.

4단계. 중재 결과 점검	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	3	4	4	개선
	1	1	1	

부적절한 신체적 접촉 행동 중 발생횟수그래프



※ 참고 : 나와 의 약속



자신의 요구가 이루어지지 않으면 울고 소리 지르며 물건을 던지고 눕기

- 파괴행동
- 관심 획득
- 초3
- 정서·행동장애

사례 7

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

▣ 학생 기초 정보

구 분	내 용	
등하교	어머니와 함께 등하교를 함, 스스로 이동하는 것에 어려움이 없음.	
식사	급식실에서 특수학급 교사와 함께 먹음.	
신변처리	스스로 신변처리를 할 수 있음.	
움직임/이동	이동에 어려움이 없음.	
학습준비 활동	스스로 학습 준비 활동하는 것에 어려움이 없음. 다만 전담시간(영어)을 매우 기피하는 모습을 자주 보임.	
의사소통 능력 및 수준	말하기	본인이 관심 있어하는 주제에 대해서 설명할 수 있음.
	듣기	듣는 것에 어려움이 없음.
	읽기/쓰기	읽기 유창성 부분에서 천천히 읽으면 정확한 발음으로 읽을 수 있으나, 빠르게 읽으면 삽입이나 대치의 오류가 자주 보임. 읽기 이해 부분에서 한문단 정도의 글을 읽고 중심 내용을 말할 수 있음.
대체 의사소통 방법	해당없음.	
대인활동	친구들과 친하게 지내고는 싶지만 친하게 지내는 방법을 모름. 아이들은 본인을 이미 너무 싫어한다고 단정짓고 공격적이거나 방어적인 모습을 자주 보임.	
여가 및 놀이	집에서 혼자 컴퓨터 게임을 주로 함.	
가정	아버지의 가정폭력으로 분리가 된 적이 있었지만 현재는 아버지 어머니와 같이 거주하고 있음. 어머니의 불안도도 매우 높아 보임.	
약물 복용 여부	소아 우울증 약과 ADHD약을 복용중임(ADHD약물은 보호자가 임의로 끊었다 먹었다를 반복함).	
기타	행동중재는 본교사가 특수학급에 방문하여 특수학급 교사를 컨설팅하는 방식으로 진행함.	

▣ 문제행동 정의

- 자신이 원하는 상황대로 이루어지지 않으면 울기, 소리 지르기, 주변 물건 던지기, 눕기 행동을 지속한다.

▣ 문제행동 초기 평가: 행동의 유형

- 주변 물건 던지기는 교사, 주변 친구들에게 위협적인 행동이며, 울기, 눕기, 소리 지르기는 방해행동임. 우는 행동은 하루에 1회 정도로 자주 일어나는 행동이며, 울기 시작하면 눕기, 소리 지르기, 떼쓰기는 동시에 일어나는 모습을 보임.
- 소리 지르며 울기 시작하면 본인 주변에 있는 물건을 엮거나 던짐.
- 특수학급 교사의 지시나 말은 전혀 듣지 않는 모습을 보이며, 2학년 때 담당 특수학급 선생님은 무서워하며 지시를 따름.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
주변 물건 던지기	5	3	5	A	○
울기, 눕기, 소리 지르기	5	5	5	C	○

- 심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
- 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
- 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
- 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
- 중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

■ 사용 가능한 강화제 정보

기 간	내 용
강화제 선호도 평가 실시 내용	의사소통에 어려움이 없기 때문에 학생과 직접 상담하며 어떤 것을 좋아하는지 알아봄.
주 강화제	레고(레고시티)
유형 강화제	음식: 잔치국수, 양파 장아찌
활동 강화제	레고 가지고 놀기, 본인의 관심사에 대해 그림 그리면서 설명하기, 보드게임하기, 유튜브 시청하기, 핸드폰 게임하기(마인크래프트)
사회적 강화제 (칭찬 등)	구체적인 칭찬

→ 2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

■ ABC 관찰기록

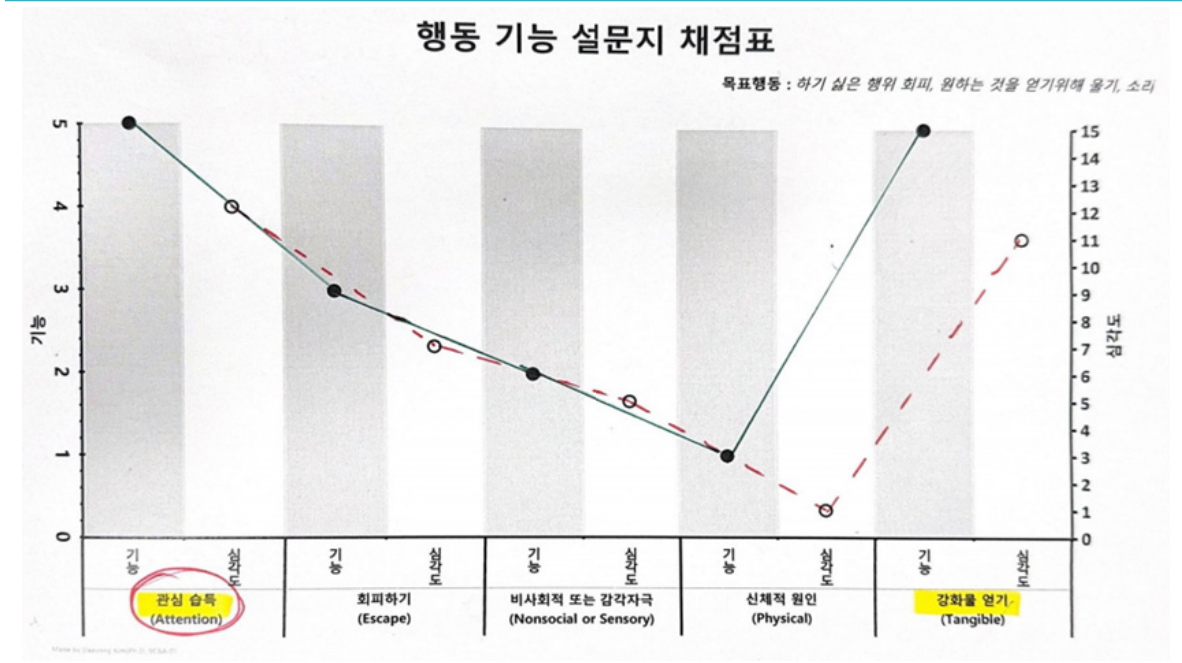
관찰행동		자신이 원하는 상황대로 이루어지지 않으면 울기, 소리 지르기, 주변 물건 던지기, 눕기 행동을 지속한다.			
번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
1	24.10.28.(월) 3교시 (10:50~11:30) 특수학급	친구와 사이좋게 지내는 방법에 대해 이야기하는 수업을 진행하던 도중, 해도 안된다고 부정적인 반응을 보임.	본인은 매일 계속 노력했지만 친구들은 이미 본인을 싫어해서 아무것도 안된다고 이야기함. 어떤 노력을 했는지 물어보자 말하기 싫다고 함.	구체적으로 다시 질문하자 본인이 말하지 않는 것은 본인 마음인데 선생님이 자꾸 시키고 선생님이 억지를 부린다고 울고 소리지름.	
2	24.10.28.(월) 4교시 (11:30~12:10) 특수학급	순회교사와 상담 종료 후 15분의 유튜브 시청 시간을 갖고 시간이 종료되는 타이머가 울리자 다급하게	책상에 붙어있던 테이프를 입에 넣고 아무 말도 하지 않음. 테이프를 버리고 오라고 지시하자 아무	2학년때 담당 선생님이 오셔서 일으켜 세우자 바닥에 누워 소리 지르고 울기 시작함.	

번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
		엄마한테 연락할 것이 있다며 교사에게 기다리라고 함. 어떤 연락이 필요한지 묻자 그냥 해야한다고 답함. 연락할 것이 없으면 핸드폰을 넣고 다시 책상 자리로 돌아오라고 말함. 특수학급 교사가 국어시간이라서 국어 공부를 할 것이라고 말함.	반응도 보이지 않고 책상에 엎드리고 울기 시작함.		
3	24.10.28.(월) 5교시 (1:00~1:40) 통합학급	친구들이 본인을 보고 "ㅋㅋㅋ."이라고 했다고 생각함.	책상을 엮고 주변 물건을 다 바닥으로 던짐.	2학년 때 담당 특수학급 선생님이 오셔서 특수학급으로 분리조치 시킴.	
4	24.10.30.(수) 1교시 (9:00~9:40) 통합학급	1교시 수업 시작 전, 뒷자리 여학생의 필통을 가져감. 여학생이 처음에 말로 돌려달라고 하자 돌려주지 않음. 여학생이 다가와 필통을 가로챈. 여학생이 가져간 필통을 다시 본인이 뺏어감.	통합학급 담임선생님이 필통을 돌려주라고 말하자 필통을 뒤로 던져버림.	필통 던지는 것이 아니라 언어적 지시만 함.	
5	24.10.30.(수) 1교시 (9:10~9:50) 통합학급	수업 중간에 과자를 학생이 과자를 먹기 시작함. 통합학급 교사가 과자를 그만 먹고 수업에 집중하자고 말함.	통합학급 교사 말을 무시하고 계속 더 큰 소리를 내며 과자를 먹음.	수업이 진행되지 않자 특수학급으로 분리 조치 됨.	
6	24.10.30.(수) 2교시 (10:00~10:40) 특수학급	라인댄스 수업 진행을 위하여 특수학급에서 다시 통합학급으로 이동하자고 특수학급 교사가 이야기함. 학생이 욕을 낮게 읊조림. 교사가 무슨 말을 했냐고 묻자 아무 말도 하지 않았다고 대답함.	평소 매일 읽는 규칙을 다시 읽어야겠다며 특수학급 교사가 규칙 읽기를 지시하자 교실 밖을 나가겠다고 교사를 밀치고 밖으로 나가려고 함.	교사가 나가지 못하게 제지하자 소리 지르며 울고 바닥에 드러누움.	

QABF 결과

관찰행동	자신이 원하는 상황대로 이루어지지 않으면 울기, 소리 지르기, 주변 물건 던지기, 눕기 행동을 지속한다.
------	------------------------------------------------------------

QABF 그래프



기능평가를 위한 협의 내용(10월 21일)

- 통합학급에선 관심을 끌기 위하여 옆자리 친구에게 치근덕대거나 무릎에 안거나 껴안는 행동을 많이 보임.
- 특수학급에 가기 싫거나, 전담 시간에 영어 교실로 이동하기 싫는데 교사가 가라고 하면 울거나 눕고 소리 지르는 행동을 많이 보임.
- 처음 보는 선생님이 있다면 눈치를 많이 보고 행동을 절제하는 모습을 보임.

기능평가를 위한 협의 내용(10월 28일)

- 교사가 잘못된 행동에 대해 이야기를 시작하거나 학생에게 사실관계를 따지면 들리지 않거나 보이지 않는다고 반복해서 이야기하며, 교사의 질문에 대답하거나 반응하기를 거부함.
- 처음엔 반응하기를 아예 거부하다가 교사가 이동을 요구하거나 행동을 요구하면 물건을 던지고 바닥에 드러눕고 소리 지르며 우는 행동을 보임.
- 관심 끌기의 기능으로 한 행동이 상대방에게 불편하거나 위협적인 행동이 많으며 그것을 제지시키거나 그만하게 시키면 위와 같은 행동이 반복됨.

기능평가 결과 및 가설

- 대상 학생은 타인과 상호작용하는 과정에 있어서 부당하다고 느끼거나 본인이 원하는 대로 상황이 이루어지지 않으면 상황에서 벗어나기 위해 소리 지르고 울고 바닥에 눕는 수업 방해행동을 하거나 주변 물건을 던져 타인을 공격하는 행동을 한다.
- 대상 학생은 본인이 원하는 행동을 하거나 원하는 물건을 얻기 위하여 때를 쓰다가 울고 소리지르는 행동을 한다.

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법에 대한 협의 내용(10월 28일)

- 특수학급 내에서는 해야 할 과제와 강화를 적절하게 배치하여 교사가 제시한 과제나 행동을 하면 강화를 받을 수 있다는 것을 연습해야 함.
- 긍정적인 경험의 노출을 통하여 바람직한 행동의 동기가 높아질 수 있도록 해야 함.
- 통합학급에서 또래와의 상호작용에서부터 문제가 시작되는 경우가 많아 통합학급에서도 사용할 수 있는 중재가 필요함.

행동중재계획(1차: 10월 30일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<ul style="list-style-type: none"> * 가정에서의 안정감 찾기(외부 센터를 활용한 부모, 학생 상담 진행) * 특수학급에서 지켜야 할 규칙 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 기존에 있던 규칙 6가지를 3가지로 줄이고, 다른 친구들과의 관계를 개선하기 위한 규칙 위주로 학급 규칙 설정 * 예측 가능성 높이기 <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 일과표를 사용하여 하루 동안 학생이 해야 하는 활동과 과제를 시각적으로 제시 - 타이머를 활용하여 과제 시간과 활동 강화제 시간을 정하여 예측 가능성 증가 	<ul style="list-style-type: none"> * 대체행동 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 활동 강화제를 일정 시간 제공했을 때, 시간을 지켜서 활동을 하고 마무리했다면 구체적이고 다양한 칭찬 제공 * CICO 사용 <ul style="list-style-type: none"> - 통합학급에서 해야 할 목표 행동을 3가지 제시하여 목표행동 달성 정도에 따라 강화물(레고 또는 활동 강화제) 제공 * 토큰제도 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 제시하는 행동을 수행했을 때, 토큰 제공 및 토큰을 모으면 보드게임 하기, 유튜브 시청 등 활동 강화제 제공 - 토큰제도 사용 연습을 진행하고 초기에는 4칸 토큰 보드로 사용

위기관리계획(1차: 10월 30일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 교사의 말에 반응하지 않는다.	- 지시하고 있었다면 지시를 멈추고 활동을 이어나간다.
전조의 심화	- 눈물을 흘린다.	- 괜찮다고 언어적으로만 제시하고 즐거운 활동을 이어나간다.
위기 상황	- 소리를 지르며 울고 눕거나 물건을 던진다.	- 특수학급 내 안전한 공간으로 이동한다.
위기 후 해결 및 진정 방법	- 활동을 진행한다.	- 이전에 있었던 상황에 대해 묻거나 사실확인물 하지 않는다.

중재 방법에 대한 협의 내용(11월 4일)

- 평소에 감정을 조절하는 방법에 대해 배우는 것이 필요하므로 화가 나기 전에 감정을 가라앉히는 방법에 대해 사회적 상황 이야기를 통해 학습하기로 함.
- 학생이 등교하는 시간이 일정하지 않아서 통합학급에서 일정하게 CICO를 진행하는 것에 어려움이 있음. 통합학급 교사와의 소통도 어려워 CICO는 중재 계획에서 제거함.

중재 방법에 대한 협의 내용(11월 6일)

- 사회적 상황 이야기를 통합학급에서도 사용할 수 있도록 시각적 단서를 만들어 통합학급 내 학생 책상에 부착하기로 함.
- 학생과 교사와의 포옹을 통해 긍정적인 관계를 형성하고 불안도를 낮추는 방안을 행동중재 계획에 추가함.

행동중재계획(2차: 11월 6일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<ul style="list-style-type: none"> * 가정에서의 안정감 찾기(외부 센터를 활용한 부모, 학생 상담 진행) * 사회적 상황 이야기 <ul style="list-style-type: none"> - 감정을 조절할 수 있는 방법을 사회적 상황 이야기로 학습하고 반복하여 연습 * 시각적 단서 제공하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사회적 상황 이야기와 관련된 감정조절 방법을 통합학급 책상에 배치 * 학생의 불안도 낮추기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 등교했을 때, 특수학급 교사와 포옹을 하며 인사 * 예측 가능성 높이기 <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 일과표를 사용하여 하루 동안 학생이 해야 하는 활동과 과제를 시각적으로 제시 - 타이머를 활용하여 과제 시간과 활동 강화제 시간을 정하여 예측 가능성 증가 	<ul style="list-style-type: none"> * 대체행동 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 욕을 하거나 교사를 때려보는 불량행동을 할 때 무반응으로 대응 - 활동 강화제를 일정 시간 제공했을 때, 시간을 지켜 활동하고, 마무리했다면 구체적이고 다양한 칭찬 및 유형강화제(마이썸) 제공 * 토큰제도 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 제시하는 행동을 수행했을 때, 토큰 제공 및 토큰을 모으면 보드게임하기, 유튜브 시청 등 활동 강화제 제공 - 토큰제도 사용과 관련한 연습을 진행하고 초기에는 4칸 토큰 보드로 사용

위기관리계획(2차: 11월 6일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 교사의 말과 행동에 반응하지 않거나 욕을 읊조리거나 상대방을 때려본다.	- 불량 행동은 무반응으로 대처하고 교사는 지시하고 있었다면 지시를 하지 않고 활동을 이어간다.
전조의 심화	- 혼자 눈물을 흘린다.	- 괜찮다고 언어적으로만 제시하고 즐거운 활동을 이어간다.
위기 상황	- 소리를 지르며 울고 눕거나 물건을 던진다.	- 학생이 좋아하는 공간으로 이동하거나 교무실로 분리 조치한다.
위기 후 해결 및 진정 방법	- 새 활동을 진행한다.	- 이전에 있었던 상황에 대해 묻거나 사실확인물 하지 않는다.

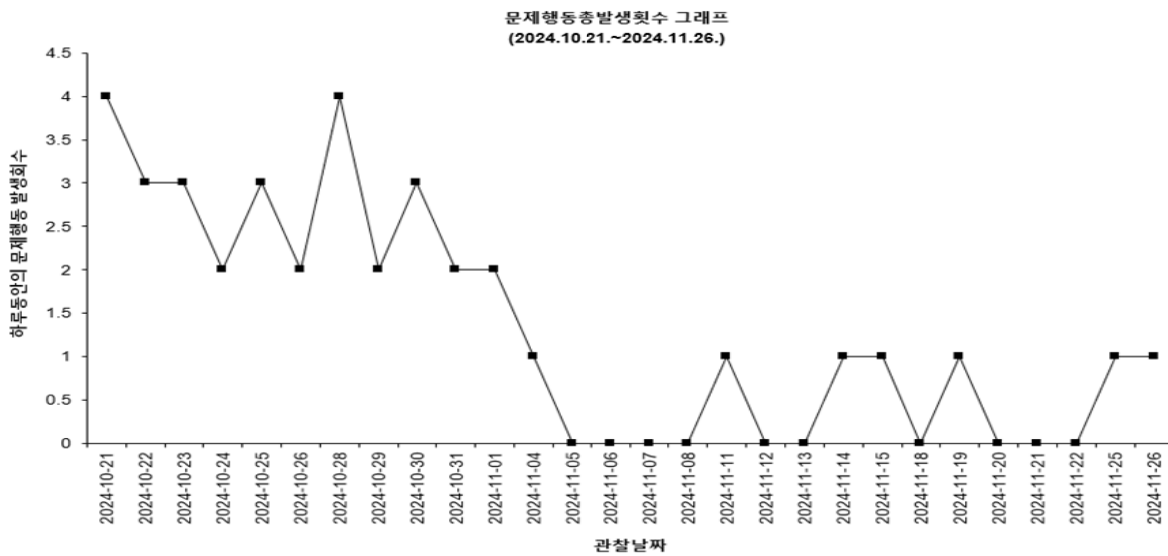
4단계. 중재 결과 점검

☑ 데이터 수집 방법에 대한 협의 내용(10월 28일)

- 특수학급 교사가 달력에 울기, 소리 지르기, 눕기 행동이 일어난 빈도를 체크함.
- 통합학급 교사도 통합학급 내 수업 시간에 학생의 문제행동이 일어난 빈도를 기록함.

☑ 데이터 수집 방법

- 관찰 방법: 빈도기록법
- 관찰 기간: 2024년 10월 21일(월) ~ 11월 26일(월)



문제행동: 자신이 원하는 상황대로 이루어지지 않으면 울기, 소리지르기, 주변 물건 던지기, 눕기 행동을 지속한다.

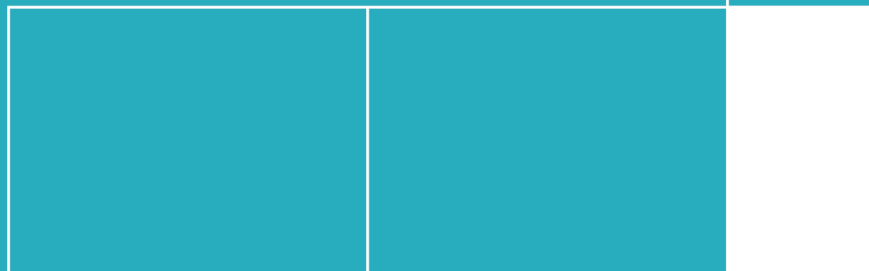
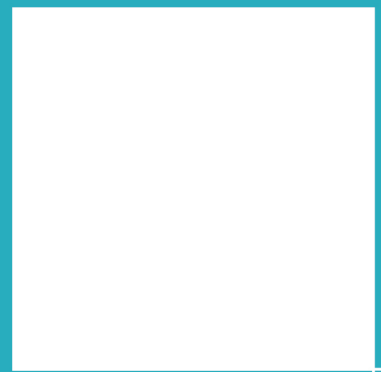
☑ 중재 결과에 대한 논의 내용

- 동시에 여러 가지 중재 방법을 실시하는 것은 학생에게 학습 피로도를 높일 수 있음.
- 통합학급과 특수학급에서 실시할 수 있는 중재를 나누는 것보다 특수학급에서 학습 후에 통합학급에서 적용해 볼 수 있도록 앞으로 꾸준히 지도해야 함.
- 또래 관계 개선이 되어야 하므로 감정조절이 어느 정도 이루어 지면 관계 개선 및 회복을 위한 타인과 상호작용하는 방법에 대해 학습해야 함.
- 가정에서의 연계가 제대로 이루어지지 않는 것으로 파악됨.

☑ 중재 결과

- 특수학급에서 문제행동을 보이는 빈도수가 줄어 문제행동 총빈도수는 줄었으나, 통합학급에서는 일주일에 2번 정도는 문제행동이 지속적으로 나타남.
- 학교 외부 교사가 특수학급 교사와 컨설팅 형식으로 진행하다보니 통합학급 교사와의 의사소통이 원활히 이루어지지 않아서 통합학급 문제행동 빈도수가 크게 줄지 않은 것으로 보임.
- 가정에서도 일정한 중재가 이루어질 수 있도록 가정과의 연계를 꾸준히 노력해야 학생의 소아 우울증, 불안, 행동 충동성 등도 더 낮아질 것으로 보임.

과제 회피 행동 중재 사례



사례8. 수업에 참여하지 않고 자리를 이탈하거나 소란 피우기

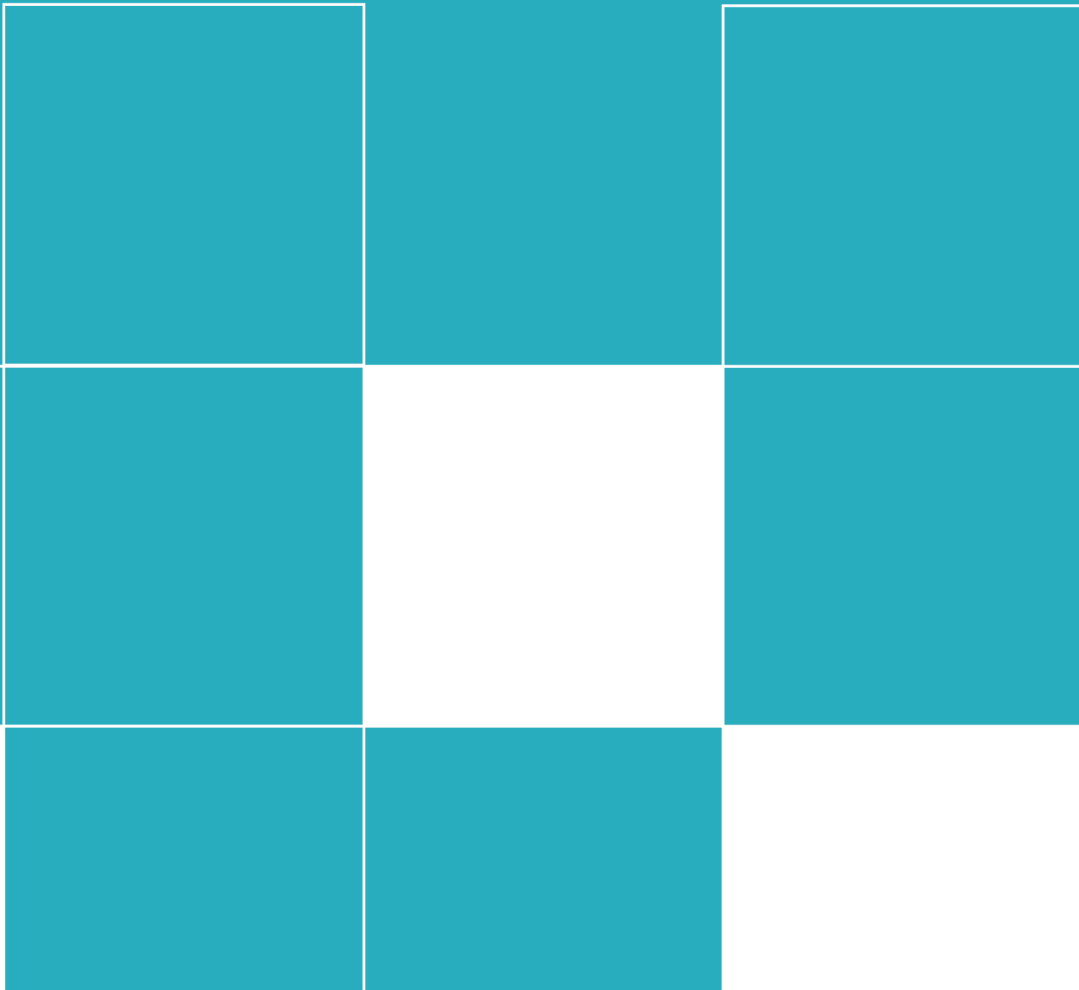
사례9. 고함을 지르며 자신의 손등을 물기

사례10. 눈을 가늘게 뜨고 고개를 세차게 저으며 소리내기

사례11. 선호하지 않는 활동이 제공될 때 자리 이탈하기

사례12. 큰 소리로 5초 이상 소리 지르며 울기

사례13. 자기 손가락을 깨물거나 타인을 꼬집기



수업에 참여하지 않고 자리를 이탈하거나 소란 피우기

- 방해행동
- 과제 회피
- 초1
- 발달지체

사례 8

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 수업 시간에 교사의 설명을 듣거나 과제를 해결하지 않고 책상에 엎드리거나, 친구를 만지거나 물건을 사용하여 소리를 내거나, 자리를 이탈하는 등의 수업 미참여 행동을 보인다.

문제행동 초기 평가: 과제 회피

- 해당 학생은 수업 상황에서 수업에 참여하지 않고 책상에 엎드리거나, 친구를 만지며 장난을 치거나, 물건을 사용하여 소리를 내거나, 자리를 이탈하는 등의 수업 미참여 행동이 모두가 인식할 정도로 강한 강도로 지속적으로 나타나 심한 정도 및 빈도는 4로 평가됨. 책상에 엎드리는 행동은 학생들에게 방해가 되지 않으나, 친구 만지기, 물건을 사용하여 소리 내기, 자리 이탈하기 등의 행동은 또래 학생들이 수업에 집중할 수 없게 하므로 방해 정도는 3으로 평가됨. 행동의 유형은 C로 평가되어 중재할 필요가 있는 행동임.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
수업 미참여	4	4	3	C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

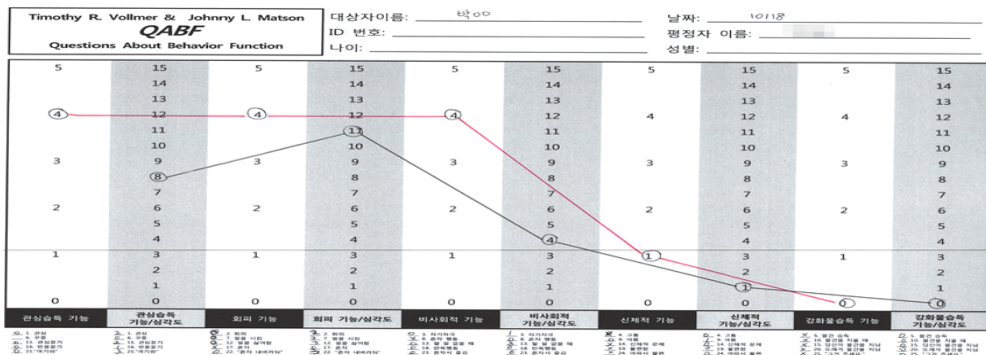
방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

- ※ 수업 미참여' 행동의 기능평가 결과 과제 회피 동기, 관심습득 동기, 비사회적 동기가 전체적으로 가장 높았으나, 과제 회피의 심각도가 가장 높았으며, 관심습득이 그 다음으로 나타남. 학생의 수업 미참여 행동의 원인으로는 과제를 회피하기 위해서, 그리고 교사 및 또래의 관심을 획득하기 위해서 발생하는 것을 알 수 있음.



2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	관심습득	과제 회피	비사회적	신체적
	4	4	4	1

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 과제 수정

- 학생의 학습 수준에 맞춰 과제를 수정하여 제공함. 집중 시간이 짧은 학생의 특성상 과제를 나누어 짧은 시간에 해결할 수 있도록 제공하였으며 한글 읽기가 유창하지 않아 글자를 최대한 제거하고 제공함.

중재 방법 2) 학급 규칙 만들기 및 비디오 모델링

- 학급 규칙을 만들고 이를 학생들이 직접 실천하는 모습을 비디오로 촬영하여 매주 월요일에 보며 규칙을 상기함. 학급 규칙은 칠판에 붙여놓고 매일 한 번씩 읽으며 규칙을 상기함. 학생이 나오는 영상에 대한 관심도가 높았으며, 반복적인 지도로 한글을 읽지 못하는 학생임에도 학급 규칙을 외워 읽을 정도로 익숙해지자 행동에 대한 변화가 나타남.

중재 방법 3) 재지시

- 학생의 집중이 흐트러지거나 수업 미참여 행동이 나타나면 학급 규칙을 읽으며 규칙을 상기함. 학급 규칙을 구체적으로 작성하였기 때문에 학급 규칙을 읽고 바로 자신의 행동을 돌아보며 교정하는 모습이 관찰됨.

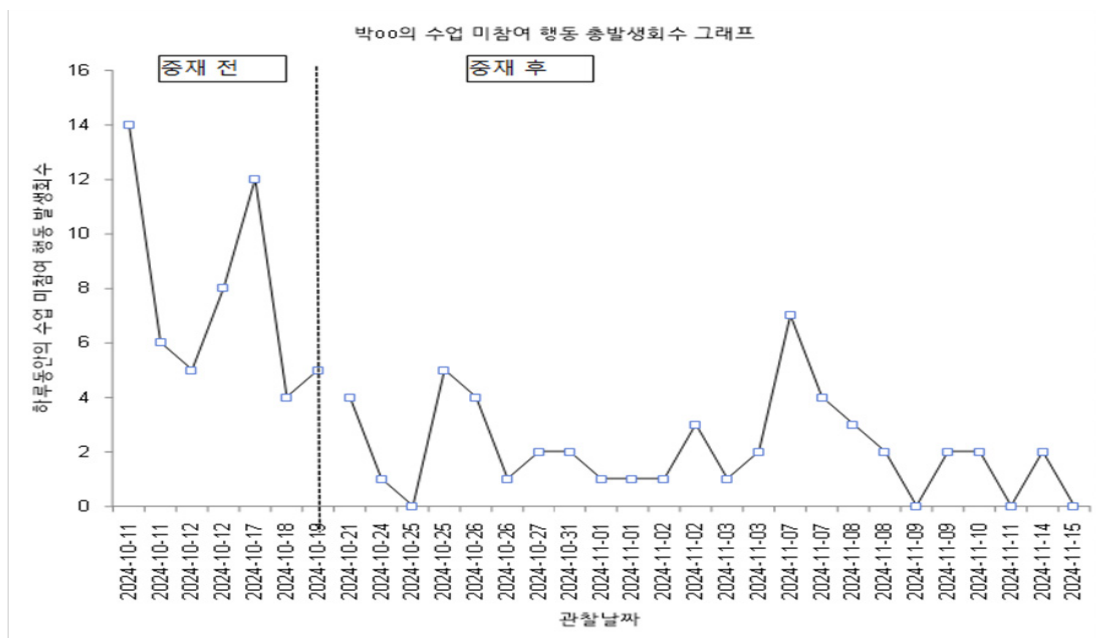
중재 방법 4) 토큰 경제

- 자리에 앉아서 7분 이상 교사를 바라보며 설명을 듣고 대답을 했을 때, 토큰을 1개 제공함. 토큰 1개를 다 모으면 즉시 학생이 원하는 강화제와 교환함. 학생이 교환 개념에 익숙해졌을 때 모아야 하는 토큰의 개수를 늘릴 예정임.

4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

선행사건 중재와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소함.



고함을 지르며 자신의 손등을 물기

- 공격 및 자해행동
- 과제 회피
- 고1
- 자폐성장애

사례 9

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 수업 종이 울리고, 자리에 앉지 않고 교실 문 앞 바닥에 앉는다. “자리에 앉아. 종 쳤어.” 지시를 들은 후에도 지시를 수행하지 않는다. 반복적인 지시와 학습 과제를 제시하면 고함을 지르며, 자신의 양쪽 손등을 물어뜯는다.
- 손등을 물지 않도록 교사가 제지하면 교사의 팔을 꼬집으며 밀친다.

문제행동 초기 평가: 관심 획득

- 고함을 지르며 자신의 손등을 모는 행동은 자해 행동이며, 수업이 중단될 정도로 심각한 방해 행동으로 분류함. 담임교사가 평정한 결과 고함을 지르며, 자신의 손등을 깨우는 행동의 심한 정도는 4(심함), 빈도는 3(보통), 방해 정도는 5(매우 심함)로 평가됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
고함을 지르며 손등을 무는 행동	4	3	5	A	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
 중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

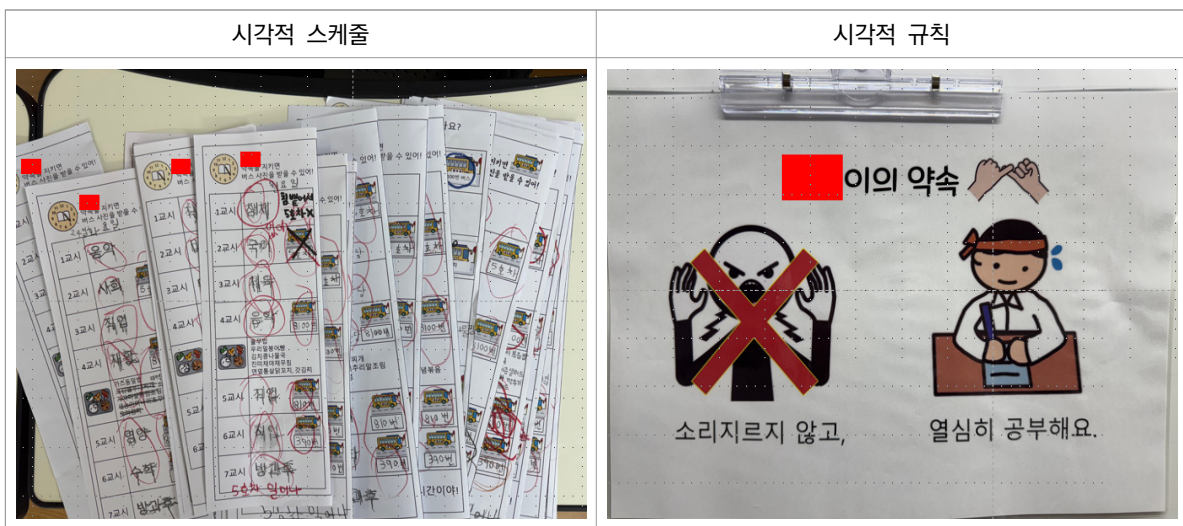
※ ‘고함을 지르며, 손등 물기’ 행동의 기능평가 결과 과제 회피의 동기가 가장 높았고, 두 번째로 강화물 획득도 높게 나타남. 고함을 지르며, 손등을 무는 행동은 주로 교사의 과제 제시 후 과제 불이행 시 부정적인 피드백을 받을 때 빈도가 높았고, 현재 상황을 회피하기 위해 발생하는 것을 알 수 있었음. 또한, 두 번째로 강화물 획득에서도 높은 점수가 나타났는데, 평소 버스를 보는 것과 유튜브 감상을 하기 위해 반복적인 질문을 교사에게 하는 것으로 나타남.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	4	1	2	4

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 시각적 규칙 제시 및 시각적 스케줄

- 글자를 읽고 쓸 수 있지만, 자신에게 익숙한 글자(이름, 학교, 시간표 등)만 적을 수 있고 낯선 단어는 읽지 못함. 학생에게 규칙을 제시하고, 규칙을 교수하는 과정에서 시각적인 그림 단서를 함께 제공하여 수업이 시작하기 전에, <수업 시간에는 소리를 지르지 않아요.→열심히 공부하면 버스 사진을 받을 수 있어요.>를 반복적으로 안내함. 또한, 일과 스케줄에 대한 정보와 함께 강화물(버스 사진)을 받을 수 있는 시간을 안내하여 학생이 약속을 잘 지키면 2교시 후, 4교시 후, 5교시 후, 6교시 후에 강화물로 버스 사진을 받을 수 있도록 함.



중재 방법 2) 대체행동 지도

- 과제를 회피하고 싶은 상황에서 필요한 의사소통 대체 기술을 지도함. 손을 들거나 “힘들어요”, “쉬고 싶어요.” 등의 표현을 할 수 있도록 지도하였고, 이러한 표현에서 교사가 즉시 반응할 수 있도록 함.
- 자신의 요구를 정확하게 표현할 수 있도록 다양한 의사소통 상황에서 학생의 요구를 교사가 바른 표현으로 수정하여 안내함. 예를 들어, 시간표를 읽기 위해 교사의 손을 가져가는 것을 “시간표 같이 봐요.”, 점심 메뉴 쪽으로 교사의 손가락을 잡아끄는 행동에서 “오늘 점심 메뉴 알려주세요.” 등으로 수정하여 지도함. 대체행동을 지도하였더니 학생의 올바른 요구표현의 빈도가 증가함. 학생이 폭발 행동(소리를 지르며 자신의 손등을 무는 행동)을 보이기 전, 반복적으로 이야기하는 반항어가 발생할 때에는 교실 상황에서 분리하여 학생 스스로 진정할 수 있는 시간을 제공함.

중재 방법 3) 강화

- 학생이 좋아하는 강화물은 버스(5호차 통학버스, 810번 버스, 390번 버스, 8100번 버스 등) 사진을 받는 것임. 강화물을 받을 때는 버스 사진을 주며, 학생의 긍정적인 행동에 대한 피드백을 함께 제공함. 학급 내 패드로 유튜브를 감상하는 것은 전환 시 어려움이 있어 강화제로는 적합하지 않아 중단함.
- 강화제(유튜브 감상) 사용 시 시각적 타이머를 사용하여 제공하였으나, 시각적 타이머를 스스로 돌려 시간을 늘리는 등 불안 행동을 보여 시각적 타이머를 강화제를 하는 시간이 아닌 과제 활동을 할 때 사용하고 있음.

4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

대체행동 지도와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소함.

	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
4단계. 중재 결과 점검	3	4	3	개선
	1	1	1	

눈을 가늘게 뜨고 고개를 세차게 저으며 소리내기

- 파괴행동
- 과제 회피
- 중1
- 지적 + 자폐성장애

사례 10

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

■ 문제행동 정의

- 수업 중 교사가 과제를 제시할 때 내용이 어렵다고 여기거나, 하기 싫을 때 눈을 가늘게 뜨고, 5~7회 고개를 좌우로 세차게 저으며 '으~' 소리를 내는 행동을 보인다. 그러나 과제를 그만하고 싶다고 말할 때 과제를 그만할 수 있도록 하자 문제행동이 보이지 않는다.

■ 문제행동 초기 평가: 과제 회피

- 눈을 가늘게 뜨고, 5~7회 고개를 좌우로 세차게 저으며 '으~' 소리를 내는 행동은 분노 발작의 전조증상으로서 증재되지 않았을 때, "죽여버려~"라고 말하고 스스로 고개를 저으며 "아니야, 아니야"라고 말하며 학생 스스로 참고자 하는 증상을 보인다. (모의 보고에 따르면) 이때 강압적인 목소리로 하지 않도록 하거나, 물리적으로 제지할 경우 분노 발작이 일어나 주변의 물건을 던지고, 주먹으로 상대를 가격하는 행동을 보임.
- 특수교사 및 보호자의 평정 결과 눈을 가늘게 뜨고 고개를 젓는 행동의 심한 정도는 2(심하지 않다), 빈도는 2(드물게 발생한다), 방해 정도는 1(전혀 방해가 되지 않는다)로 평가되었으나, 증재가 되지 않았을 경우 분노발작으로 이어질 수 있으므로 반드시 증재가 필요한 행동으로 판단.

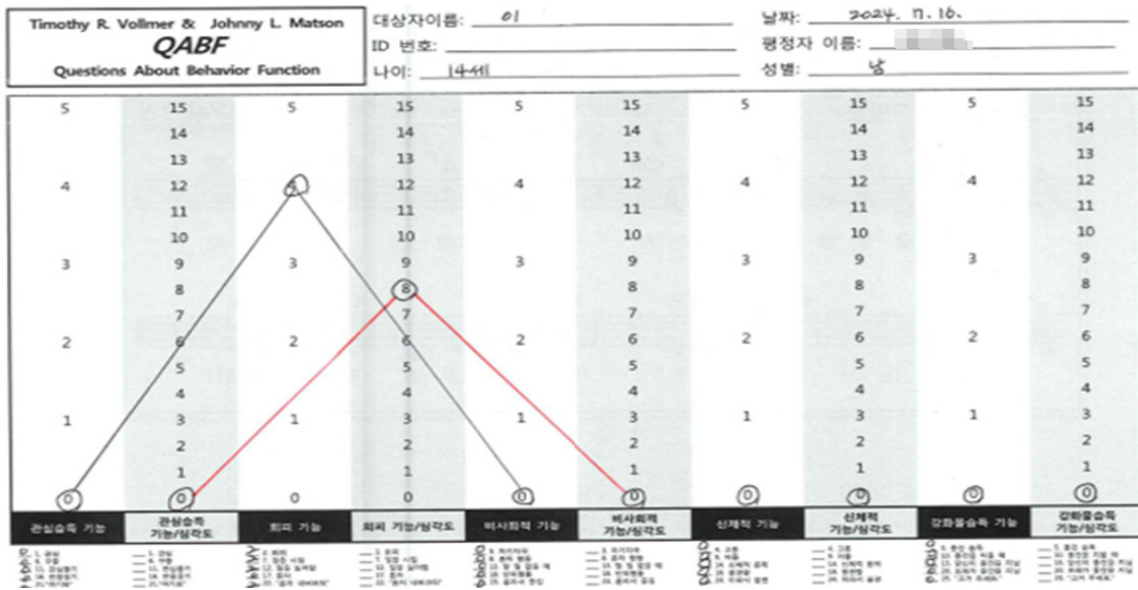
문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	증재 여부
손가락 뜯기	2	2	1	A	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
 증재 여부: 증재할 필요가 있는 행동 ○, 증재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ '눈을 가늘게 뜨고, 고개를 빠르게 좌우로 젓기' 행동의 기능평가 결과 과제 회피가 가장 높게 나타남. 학생의 '눈을 가늘게 뜨고, 5~7회 고개를 좌우로 빠르게 저으며 '으~' 소리를 내는 행동'은 모의 상담에서는 다양한 상황(예: 큰 소리로 싸우는 듯한 목소리가 들릴 때, 몸을 흔드는 상동 행동을 하는 급우가 자신의 근처에서 몸을 흔들 때 등)에서 나타나는 것으로 보이나, 교사의 수업 상황 중에 일어나는 상기 행동은 과제 상황을 벗어나기 위해 발생하는 것으로 관찰됨. 기능평가에 따른 문제행동 유형은 과제 회피 행동으로 나타남.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	4	0	0	0



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 수업 시작 전 규칙 알기

- 수업을 시작하기 전에 교사는 “우리는 쉬고 싶을 때 언제든지”라고 말하면, 학생은 “설 수 있어요.”, 교사가 “그만하고 싶을 때 언제든지”라고 말하면, 학생은 “그만할 수 있어요.”라고 이야기하며 수업 규칙을 말함.

중재 방법 2) 과제 선택하기

- 위 학생은 순회학급 학생으로서 국어, 수학, 영어 과목을 가정에서 학습함. 중재는 방문 교육 시 이루어지며, 세 가지 과목 중 학생이 원하는 과목을 선택하는 것을 먼저 학습하고, 학습하는 도중 과제의 내용에 대해 그만하고 싶다고 표현할 시 다른 과제로 넘어가도록 하였음. 그랬을 때 학생의 문제행동이 발생하지 않았음.

중재 방법 3) 대체행동 지도

- 과제를 하기 싫거나, 그만하고 싶을 때 “그만하고 싶어요.”, “모르겠어요.”, “쉬고 싶어요.” 등의 자기 의사 표현하기와 같은 대체행동을 지도하고, 의사를 표현할 때 과제를 제거해 주자 학생의 문제행동이 발생하지 않았음.

중재 방법 4) 강화

- 학생이 대체행동으로서 자신의 의견을 말로 표현했을 때 “OO야, 말해줘서 고마워. OO가 말해주니까 이 공부하기 싫다는 걸 선생님이 알겠어. 고마워.”와 같이 구체적으로 칭찬하고, 의사 표현을 적극적으로 할 수 있도록 사회적 강화를 제공함. 자신의 의견을 말로 표현하는 행동이 증가하고, 문제행동의 빈도가 감소하였음.

중재 방법 5) 어휘 목록 제시하기

- 학생이 과제를 회피할 수 있는 대체행동으로서 의사표현을 할 수 있도록 지도할 때 “그만하고 싶어요.”, “쉬고 싶어요.”와 같은 어휘를 학습하는 책상에 붙여놓고, 학생이 활용할 수 있도록 함.

중재 방법 6) 환경 재조정

- 학생의 문제행동이 적절하게 중재되지 않았을 때 주방의 칼을 쳐다보며 손을 뺀 행동이 나타나기도 하여, 가정에서 위험한 물건을 보이지 않는 곳에 둘 수 있도록 함.

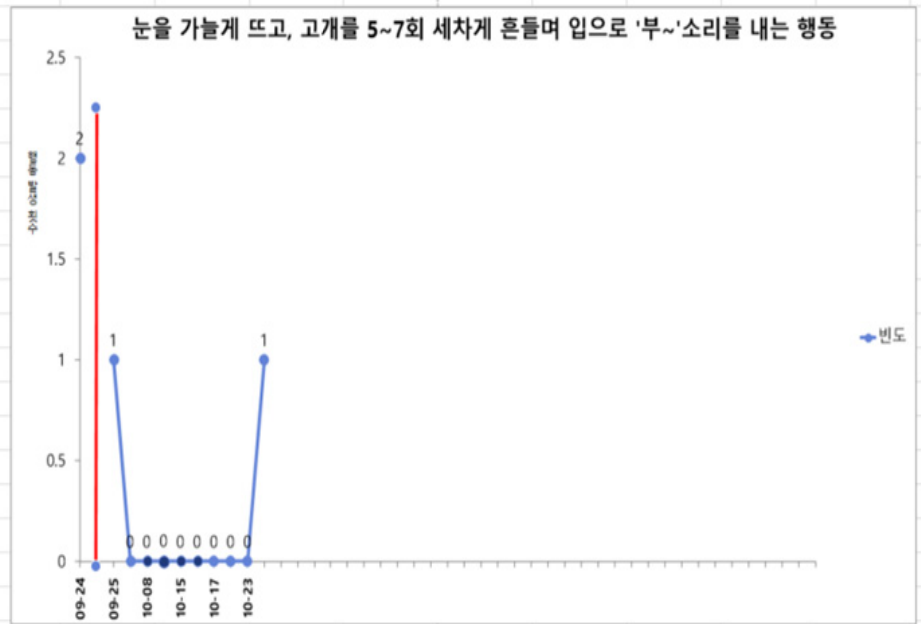
4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

대체행동 지도와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소

중재 결과 점검	구분	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	중재 전	2	2	1	
	중재 후	2	1	1	개선

일자	빈도
09-24	2
09-25	1
10-02	0
10-08	0
10-10	0
10-15	0
10-16	0
10-17	0
10-22	0
10-23	0
10-24	1



선호하지 않는 활동이 제공될 때 자리 이탈하기

- 방해행동
- 과제 회피
- 만 3세
- 발달지체

사례 11

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 수업 상황에서 선호하지 않는 유형의 활동이 제시될 때 자리에서 일어나 교사와 일정 간격 멀어진다. 그러나 자신이 선호하는 활동이 제시될 때에는 일정시간 이상 착석을 유지하며 활동에 참여할 수 있다.

문제행동 초기 평가: 과제 회피

- 자리 이탈 행동은 자신과 타인에게 상해를 입히는 심각한 행동은 아니지만 행동이 발생하면 과제 수행 및 수업 참여가 중단되며 결과적으로는 자신과 타인의 수업을 방해하는 결과로 이어지기 때문에 방해행동이라고 분류함. 학생의 행동 기능을 평가한 결과 심한 정도는 3(보통), 빈도는 4(자주 나타남), 방해 정도는 5(매우 방해가 된다)로 나타남.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
자리 이탈하기	3	4	5	방해행동	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

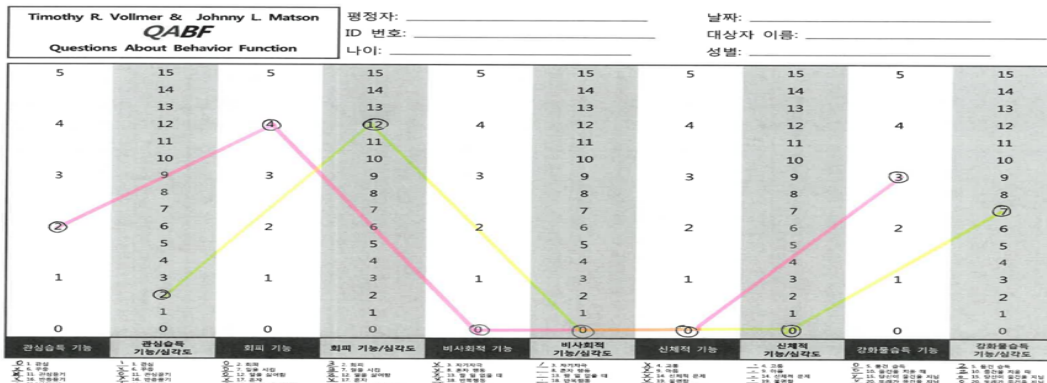
행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

- ※ '자리 이탈'행동의 기능을 평가하기 위하여 QABF를 실시함. 행동의 정도를 살펴보았을 때 회피 기능이 가장 높았고, 강화물 습득과 관심 습득의 기능 순으로 나타났으나 행동의 심각도를 고려했을 때 과제 회피가 명확하게 높은 수준으로 나타났기 때문에 자리 이탈 행동은 '회피'의 기능을 갖고 있는 것으로 볼 수 있음.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도(심각도)	과제 회피	관심 습득	감각자극	강화물 습득
	3(12)	2(2)	0	3(7)



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 과제 선택권 부여

- ① 과제를 제시할 때 교사가 지정해주지 않고, 준비된 활동 두 가지를 동시에 제시한다. 초기에 과제 선택권을 제시할 때는 유아의 선호도를 반영하여 선호 과제-선호 과제를 제시함으로써 선택하기에 대한 긍정적인 경험을 제공함.
- ② 점차 선호 과제-선호 과제에서 선호 과제-비선호 과제, 비선호 과제-비선호 과제를 제시하면서 학생이 선호하는 과제뿐만 아니라 다양한 과제를 선택하고 수행할 수 있도록 지도함.

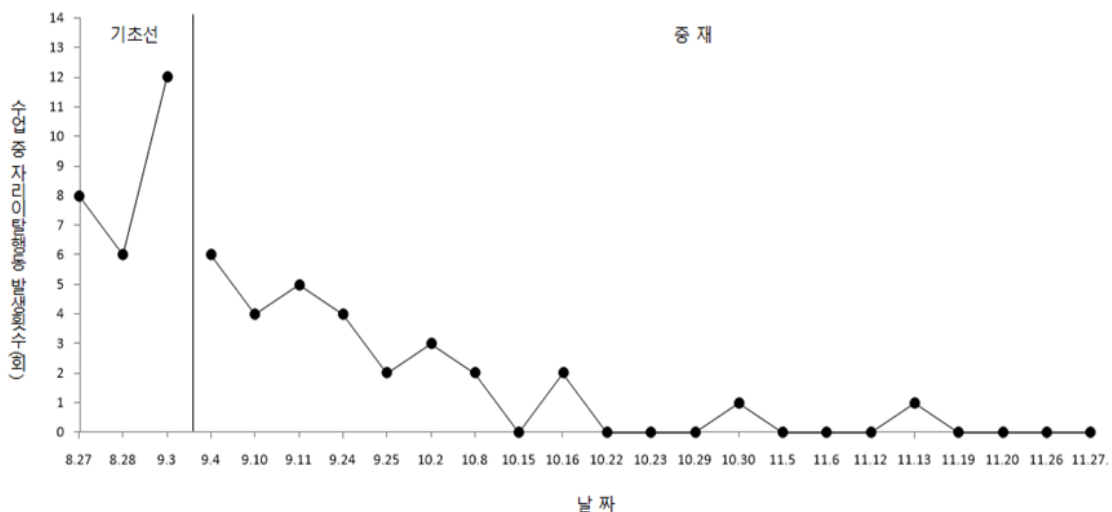
중재 방법 2) 대체행동 지도

- ① 과제 수행 중 도움이 필요한 경우 “도와주세요.” 또는 “같이 해요.”라고 이야기하도록 지도하였다. 자리를 이탈하는 행동이 아닌 수업 상황에서 수용 가능한 대체행동을 가르침으로써 자신의 의사를 적절한 방법으로 표현하고, 주어진 과제를 완수할 수 있도록 지도함.
- ② 초기에는 학생의 대체행동이 발생할 때마다 즉각적으로 반응하여 도움을 제공하거나 교사가 함께 과제를 수행하여 과제의 양을 줄여주는 방법으로 지도하였고, 점차 유아의 독립적인 수행을 격려하고, 과제의 일부만 도와주는 등 도움의 양을 줄여나갔으며 유아의 독립적인 수행에 대해 강화를 제공하였음. 그 결과 유아가 독립적인 수행에 대한 동기가 높아진 것을 확인할 수 있었으며 활동 중 도움을 요청하는 대체행동보다 독립적인 과제 수행의 빈도가 증가한 것을 확인할 수 있었음.

4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

학생의 행동을 중재하기 위하여 과제 선택권을 부여하고, 도움을 요청할 수 있는 대체행동을 지도한 결과 자리 이탈 행동의 발생 횟수가 평균 8.7회에서 평균 1.4회로 감소함.



큰 소리로 5초 이상 소리 지르며 울기

- 방해행동
- 과제 회피
- 초4
- 자폐성장애

사례 12

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

▣ 학생 기초 정보

구 분		내 용
등학교		자가용으로 30분 정도의 거리를 부모님과 함께 등학교함.
식사		편식이 심하며, 싫어하는 음식을 권유하면 소리를 지르며 거부반응을 크게 보임.
신변처리		대소변, 착탈의 등을 독립적으로 수행하지만, 지시와 촉진에 의존하는 경향이 있음.
움직임/이동		익숙한 동선은 독립적으로 이동할 수 있음. 대근육 및 소근육 발달 정상임.
학습준비 활동		착석을 유지할 수 있으며, 지시 따르기가 가능함. 모방 가능함. 수업이 시작하는 종소리를 들으면 본인이 하던 활동을 정리하고, 수업과 관련된 교과서를 준비할 수 있음.
의사소통 능력 및 수준	말하기	자신의 요구를 단어 및 2어절 문장으로 말함. 자신의 상태를 설명하는 말을 1단어로 표현할 수 있음. 반향어의 구어 형태로 말하는 경향이 있음.
	듣기	호명에 반응할 수 있으며, 지시를 듣고 적절하게 반응할 수 있음. 지시를 듣고 사물을 변별할 수 있지만, 공간과 위치를 나타내는 변별은 어려워함.
	읽기/쓰기	글을 읽을 수 있지만, 의미를 파악하는 것은 어려움. 불러주는 문장을 받아 쓸 수 있지만, 자신의 경험이나 생각을 쓰는 것은 어려움.
대체 의사소통 방법		구어로 의사소통함.
대인활동		또래에게 관심이 없음. 불안도가 높아서 어른에게 일정을 계속 확인하려고 하고, 어른을 옆에 두고 안정감을 취하려고 함.
여가 및 놀이		그림 그리기를 좋아함. 영상을 검색하면서 마음에 드는 장면을 기억해서 그림으로 그리기도 함.
수면		수면이 불안정한 날이 가끔 있음. 밤새 자지 않고 있다가 아침에 잠드는 경우가 종종 있음. 불안도가 높아지면 수면 시 엄마랑 신체적으로 접촉하는 면적이 조금만 줄어들어도 힘들어함. *수면이 불안정한 날과 문제행동의 연관성은 없어 보임.
약물 복용 여부		기분 및 불안도를 조절하는 약물, 수면제를 복용 중임.
기타		*불안도가 높은 편이며, 불안도가 높은 날과 안정적인 날의 격차가 심함. *본인이 아닌 다른 학생들에게 단호하게 말하는 교사의 말을 들어도, 불안해하며 울기 전조증상 보임.

▣ 문제행동 정의

- 반 구성원이 모두 들릴 정도의 큰 소리로 5초 이상 소리를 지르면서 운다.

문제행동 초기 평가: 행동의 유형

- 소리를 크게 지르며 우는 행동은 빈도가 자주 발생하지는 않지만, 큰 소리로 인하여 같은 교실에 있는 친구들의 활동을 방해할 수 있는 행동이므로 중재가 필요함.

문제행동 (ex. 두드리기)	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
소리를 지르며 우는 행동	3	2	4	C	○

- 심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
- 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
- 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
- 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
- 중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

사용 가능한 강화제 정보

기 간	내 용
강화제 선호도 평가 실시 내용	자유작동 관찰, RAISED를 활용하여 부모와 상담
주 강화제	감자튀김, 나초, 닭다리 과자, 허니버터칩, 버팔로윙 등 (선호도가 자주 바뀌는 편임)
유형 강화제	태블릿, 컴퓨터
활동 강화제	그림 그리기, 유튜브에서 영상 검색하기, 그네타기 등
사회적 강화제 (칭찬 등)	안아주기, 쓰다듬어주기, 토닥토닥해주기 등

* 동기가 형성될만한 강화제가 수시로 바뀌는 편이라서, 강화제를 스스로 정하게 하고, 원하는 것이 바뀌면 수시로 변경 가능하게 함.

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

ABC 관찰기록

관찰행동		소리를 지르며 우는 행동			
번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
1	7. 22. 통합학급	그림을 그리고 있었는데, 그림이 생각처럼 그려지지 않음.	"어..?! 그림이 이상해요." 큰 소리로 소리를 지르며 울음.	선생님이 다가와서 괜찮은지 살펴줌.	
2	7. 26. 특수학급	그림을 가위로 오리고 있는데, 그림을 잘못 오림.	"그림이 이상해요." 큰 소리로 소리를 지르며 울음.	선생님이 다가와서 "테이프를 붙여." 테이프를 건네줌.	

번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
여름방학					
3	8. 23. 1교시 통합학급	수업시간에 선생님이 설명하고 있는 중, OO이가 선생님을 여러번 부르자, 선생님이 "OO아, 기다려." 얘기함.	큰 소리로 울음.	선생님이 다가옴.	
4	8. 26. 아침 통합학급	아침에 교실에 오자마자 칠판에 붙여진 시간표를 확인함.	"공부 싫어요." 울면서 울음.	선생님이 다가와서 살펴봐줌.	(선생님을 할퀴고 선생님의 반응 살핌)
5	8. 26. 1교시 특수학급	담임선생님을 할퀴 것에 대해 특수교사가 꾸중함.	"다 울었어요." 반복해서 큰소리로 말하며 울음. (선생님의 반응 살핌)	무시 후 화장실 가서 세수하고 오라고 지시함.	
6	8. 26. 2교시 특수학급	선생님이 손에 들고 있는 A4종이를 OO이가 달라고 요구하자, "안돼, OO이 책상 서랍에 있는 종합장으로 쓰세요." 말함.	"종합장 싫어." 큰소리로 말하며 울음.	계획된 무시하며, 책상 서랍 안에 있는 종합장을 꺼내 눈에 보이는 곳에 놓아둠.	(올다가 종합장에 그림.)

QABF 결과

관찰행동	소리를 지르며 우는 행동
QABF 그래프	

행동기능설문지 (The Questions about Behavioral Functions, QABF)

대상자 이름: 김도민
 QABF 평가자 이름: 특수교육 교사 날짜: 8.26
 목표행동: 소리를 지르며 우는 행동

제시되는 각 상황별로 평가대상자의 문제행동이 얼마나 자주 보이는지에 대한 점수를 선택하십시오.
 적절한 상황을 찾는 것이 아니라 목표행동이 얼마나 자주 일어나는지에 대한 점수를 적어야함.

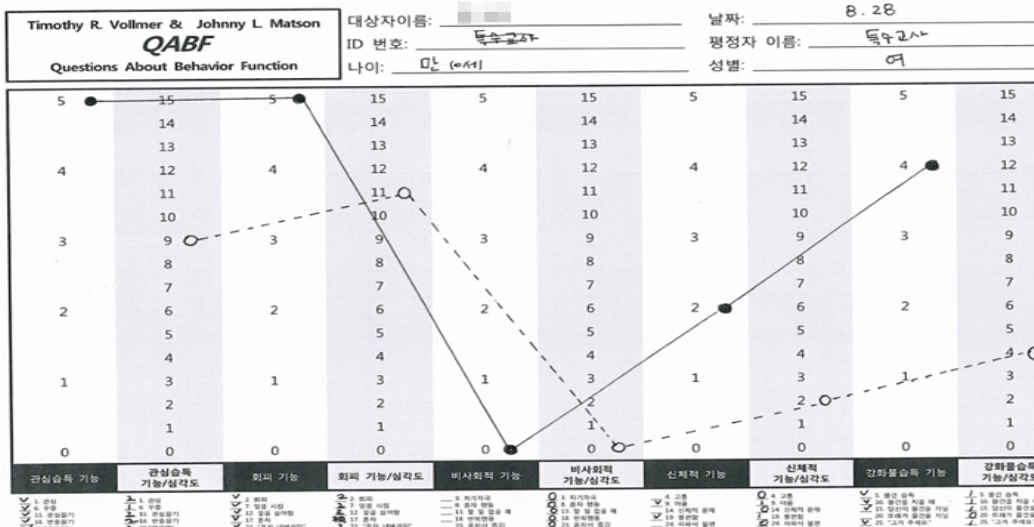
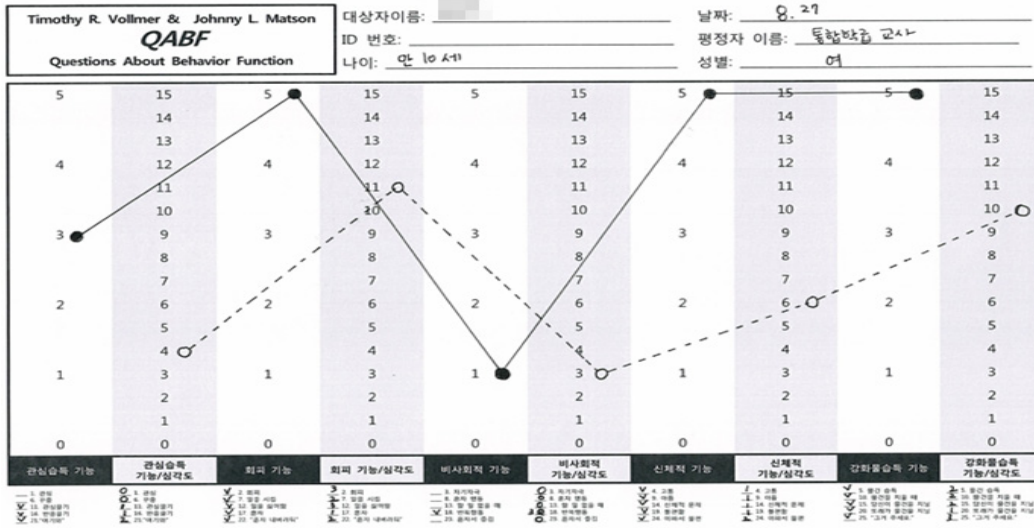
X	0	1	2	3
해당사항 없음	전혀 아님	가끔씩 발생	중등 발생	자주 발생
1. 관심을 끌기 위해 행동을 보인다.	0			
2. 일하는 상황에서 학습상황에서 벗어나기 위해 행동을 보인다.	3			
3. "자기자극"의 형태로 행동을 보인다.	0			
4. 고통을 느낄 때 행동을 보인다.	1			
5. 좋아하는 장난감, 음식, 음료수와 같이 어떤 물건을 가지기 위해서 행동을 보인다.	2			
6. 무중을 듣기를 즐기거나 때문에 행동을 보인다.	0			
7. 웃, 입기, 이 닦기, 일하기 등 어떤 과제를 수행하려고 했을 때 행동을 보인다.	3			
8. 방안에 아무도 없어도 혼자서 행동을 보인다.	0			
9. 평가대상자가 아플 때 더 많이 행동을 보인다.	3			
10. 평가대상자로부터 어떤 물건들을 제거하면 행동을 보인다.	2			
11. 자신에게 관심을 돌리기 위해 행동을 보인다.	1			
12. 특정 과제를 수행하기 싫어서 행동을 보인다.	3			
13. 아무것도 할 것이 없을 때 행동을 보인다.	0			
14. 무엇인가 자신의 신체적인 부분이 불편할 때 행동을 보인다.	1			
15. 평가대상자가 원하는 물건을 당선이 가지고 있을 때 행동을 보인다.	3			
16. 평가대상자가 당신의 반응을 보고 싶어서 행동을 보인다.	1			
17. 다른 사람으로부터 혼자 있고 싶어서 행동을 보인다.	1			
18. 주변의 상황을 무시하여 심하게 반복행동을 보인다.	3			
19. 신체적으로 불편할 때 행동을 보인다.	1			
20. 평가대상자가 원하는 물건을 도래가 가지고 있을 때 행동을 보인다.	1			
21. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "여기 와서 나를 봐" "나를 바라봐"라고 이야기하는 것 같나요?	2			
22. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "혼자 내버려둬" "무엇을 해라고 하지마"라고 이야기하는 것 같나요?	2			
23. 혼자 있어도 그 행동을 즐기는 것 같나요?	0			
24. 행동을 통해서 평가대상자가 아프다는 것을 말하는 것 같나요?	0			
25. 행동을 보일 때 장난감, 음식, 특정 물건을 달라고 말하는 것 같나요?	3			

행동기능설문지 (The Questions about Behavioral Functions, QABF)

대상자 이름: 김도민
 QABF 평가자 이름: 특수교육 교사 날짜: 8.26
 목표행동: 소리를 지르며 우는 행동

제시되는 각 상황별로 평가대상자의 문제행동이 얼마나 자주 보이는지에 대한 점수를 선택하십시오.
 적절한 상황을 찾는 것이 아니라 목표행동이 얼마나 자주 일어나는지에 대한 점수를 적어야함.

X	0	1	2	3
해당사항 없음	전혀 아님	가끔씩 발생	중등 발생	자주 발생
1. 관심을 끌기 위해 행동을 보인다.	2			
2. 일하는 상황에서 학습상황에서 벗어나기 위해 행동을 보인다.	2			
3. "자기자극"의 형태로 행동을 보인다.	0			
4. 고통을 느낄 때 행동을 보인다.	0			
5. 좋아하는 장난감, 음식, 음료수와 같이 어떤 물건을 가지기 위해서 행동을 보인다.	1			
6. 무중을 듣기를 즐기거나 때문에 행동을 보인다.	1			
7. 웃, 입기, 이 닦기, 일하기 등 어떤 과제를 수행하려고 했을 때 행동을 보인다.	2			
8. 방안에 아무도 없어도 혼자서 행동을 보인다.	0			
9. 평가대상자가 아플 때 더 많이 행동을 보인다.	1			
10. 평가대상자로부터 어떤 물건들을 제거하면 행동을 보인다.	2			
11. 자신에게 관심을 돌리기 위해 행동을 보인다.	1			
12. 특정 과제를 수행하기 싫어서 행동을 보인다.	2			
13. 아무것도 할 것이 없을 때 행동을 보인다.	0			
14. 무엇인가 자신의 신체적인 부분이 불편할 때 행동을 보인다.	1			
15. 평가대상자가 원하는 물건을 당선이 가지고 있을 때 행동을 보인다.	1			
16. 평가대상자가 당신의 반응을 보고 싶어서 행동을 보인다.	2			
17. 다른 사람으로부터 혼자 있고 싶어서 행동을 보인다.	3			
18. 주변의 상황을 무시하여 심하게 반복행동을 보인다.	0			
19. 신체적으로 불편할 때 행동을 보인다.	0			
20. 평가대상자가 원하는 물건을 도래가 가지고 있을 때 행동을 보인다.	0			
21. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "여기 와서 나를 봐" "나를 바라봐"라고 이야기하는 것 같나요?	2			
22. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "혼자 내버려둬" "무엇을 해라고 하지마"라고 이야기하는 것 같나요?	3			
23. 혼자 있어도 그 행동을 즐기는 것 같나요?	0			
24. 행동을 통해서 평가대상자가 아프다는 것을 말하는 것 같나요?	0			
25. 행동을 보일 때 장난감, 음식, 특정 물건을 달라고 말하는 것 같나요?	1			



산포도 결과

시간	관찰회기															활동/기타	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
오전	등교	✓	✓		✓				✓								
	1교시			✓		✓		✓	✓	✓							
	2교시						✓										
	3교시	✓															
오후	점심																
	5교시					✓											
	6교시																
하교																	

■ 기능평가를 위한 협의 내용(8월 29일)

- 한 가지 행동에 여러가지 기능을 보이는 경우인 것 같음.
- ABC 기록에서 후속결과 이후 아동의 반응도 기록하면 좋을 것 같음.
- 행동의 조작적 정의에서 "5초 이상"의 기준 추가하여 기록함.

■ 기능평가를 위한 협의 내용(9월 19일)

- 아침에 문제행동이 주로 분포한다는 것은 약을 먹는 시간과 관련성이 있을 수 있음.
- 회피의 기능이 큰 것 같음.
- 수면과 관련된 배경 사건에 대해 고민해 볼 필요성 있음.

■ 기능평가 결과 및 가설

- 회피하고 싶을 때, 관심을 얻고 싶을 때, 강화물을 얻고 싶을 때 큰 소리로 소리를 지르며 운다.

3단계. 중재 방법 선택

■ 행동중재계획(1차: 8월 29일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<p>*사회적 상황 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교생활에서 반복적으로 울음 행동을 보이는 상황에 대한 설명이 담긴 이야기를 매일 읽음 (학생이 직접 그린 그림으로 만들) <p>*비유관강화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수시로 관심 및 칭찬 제공 <p>*시각적 스케줄</p> <ul style="list-style-type: none"> - 칠판에 붙인 오늘의 시간표와 공부 목록을 확인 - 공부를 한 후, 하고 싶은 활동을 스스로 선택 	<p>*관심 소거</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관심 반응으로 문제행동을 할 경우 계획된 무시 실시 - 쉽게 진정되지 않을 경우, 최소한의 반응으로 화장실에서 세수하고 오라고 안내 <p>*차별강화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문제행동이 아닌 대체행동을 보일 경우, 칭찬 및 스킨십 강화해주기 - 울지 않을 경우 수시로 강화 <p>*행동 계약서</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 하루 울지 않고 웃는 얼굴로 지내기 약속 후 스스로 강화제 선택 - 하교할 때 점검하고 가정과 연계하여 강화

■ 중재 방법에 대한 협의 내용(8월 29일)

- 감정 인식에 대한 지도가 이루어지면 좋을 것 같음.
- 감정 표현을 쓰도록 지도하는 경우 효과가 있었음.
- 행동 빈도로 보았을 때 심각한 문제행동은 아닌 것 같음.

■ 위기관리계획(1차: 9월 6일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 학생의 표정이 찌푸러지고 목소리가 커지는 행동이 보임	- 상황의 기능에 맞는 대체행동을 촉진하여 대체행동을 할 수 있도록 지도함
전조의 심화	- 학생이 목소리를 크게 내며, 우는 행동을 시작함	- 스스로 감정을 통제할 수 있는 기술 (숫자 세기, 세수하기 등)을 촉진함
위기 상황	- 학생이 우는 행동과 함께 자해 행동(긁기 등)을 시작함	- 학생의 손목을 잡아 자해 행동 중단
위기 후 해결 및 진정 방법	- 학생이 울음을 완전히 멈추어 진정하면, 웃으며 기분이 갑자기 좋아짐	- 감정 인식에 대한 의사소통 지도함

중재 방법에 대한 협의 내용(9월 19일)

- 불안과 감정을 사람을 통해서 해결하고 통제하려고 하지 않고, 감정을 스스로 인식하고 조절하는 방법을 선택할 수 있도록 지도하면 좋을 것 같음.
- 실패에 대한 두려움이 있을 수 있기 때문에 과정 중심의 칭찬이 필요함.
- 자기점검을 매 시간 단위로 표를 만들어 스스로 확인하고 체크하는 것도 좋을 것 같음.
- 전조증상이 보일 때, 좋아하는 활동으로 전환하거나 감정에서 몰입되지 않도록 하는 것이 중요함.

행동중재계획(2차: 9월 20일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<ul style="list-style-type: none"> * 사회적 상황 이야기 <ul style="list-style-type: none"> - 학교생활에서 반복적으로 울음행동을 보이는 상황에 대한 설명이 담긴 이야기를 매일 읽기 (학생이 직접 그린 그림으로 만들) * 비유관강화 <ul style="list-style-type: none"> - 수시로 관심 및 칭찬 제공 * 시각적 스케줄 <ul style="list-style-type: none"> - 칠판에 붙여진 오늘의 시간표와 공부할 목록 확인 - 공부를 한 후, 하고 싶은 활동을 스스로 선택 (하고 싶은 활동 강화스케줄 약화시킴) * 감정 조절 방법 지도 <ul style="list-style-type: none"> - 기분이 좋지 않을 때 울지 않고 스스로 통제할 수 있는 대처 방법에 대하여 지도 (주먹 쥐었다 펴며 숫자 세기, 좋은 생각 하기) 	<ul style="list-style-type: none"> * 관심 소거 <ul style="list-style-type: none"> - 관심 기능으로 문제행동을 할 경우 계획된 무시 실시 - 쉽게 진정되지 않을 경우, 최소한의 반응으로 화장실에서 세수하고 오라고 안내 * 도피 소거 <ul style="list-style-type: none"> - 과제 수행 중 문제행동을 할 경우 최소한의 과제라도 수행 완료시킴 * 차별강화 <ul style="list-style-type: none"> - 문제행동이 아닌 대체행동을 보일 경우, 칭찬 및 스킨십 강화 - 울지 않을 경우 수시로 강화 * 행동 계약서 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 하루 울지 않고 웃는 얼굴로 지내기 약속 후 스스로 강화제 선택 - 하교할 때 점검하고 가정과 연계하여 강화

위기관리계획(2차: 9월 20일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 학생의 표정이 찌푸러지고 목소리가 커지는 행동이 보임.	<ul style="list-style-type: none"> - 감정에 몰입되지 않도록 하고, 감정통제 기술(주먹을 쥐었다 펴면서 숫자 세기, 좋은 생각하기)을 촉진 - 상황의 기능에 맞는 대체행동 촉진과 대체행동을 할 수 있도록 지도
전조의 심화	- 학생이 목소리를 크게 내며 우는 행동을 시작함.	- 물리적으로 시원하게 하고 공간을 전환하여 환기함으로써 스스로 감정을 통제할 수 있는 방법(세수하기) 촉진
위기 상황	- 학생이 우는 행동과 함께 자해 발생(긁기 등)을 시작함.	- 학생의 손목을 잡아 자해 행동 차단
위기 후 해결 및 진정 방법	- 학생이 울음을 완전히 멈추어 진정하면, 웃으며 기분이 갑자기 좋아짐.	- 감정 인식에 대한 의사소통 지도

4단계. 중재 결과 점검

데이터 수집 방법에 대한 협의 내용(8월 29일)(10월 10일)

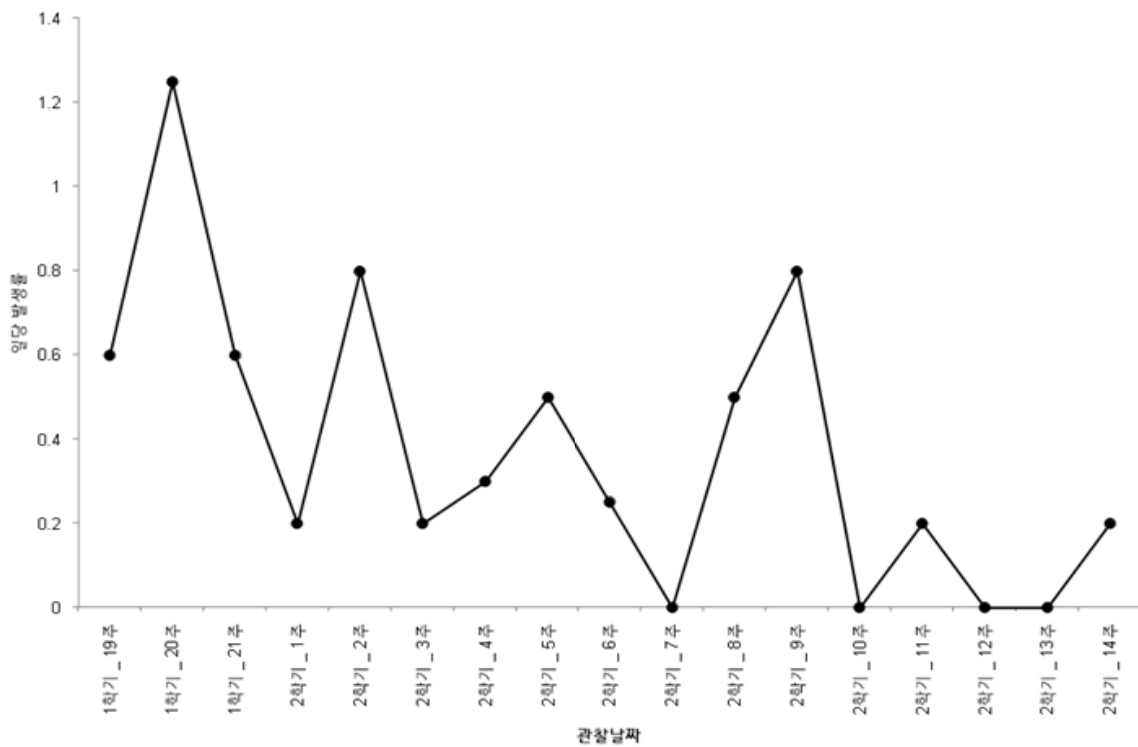
- 빈도기록법 사용하여 측정함.
- 일주일에 1~3번 우는 행동 나타남.
- 매일 나타나지 않는 행동에 대해 시각화할 수 있는 측정 단위를 고민할 필요성 있음.

데이터 수집 방법

- 관찰 방법: 빈도기록법
- 관찰 기간: 약물 변경일 이후부터 수집, [1학기 19주(2024. 7. 11.)~2학기 14주(2024. 11. 22.)]
- 관찰 시간: 매일 등교 시~하교 시
- 기록 방법: 주별로 발생 빈도를 기록하여 "일당 발생률"($\frac{\text{발생빈도}}{\text{출석일}}$)로 환산함.

예) 1주차: 5일 동안 3번 우는 행동을 보임. $\frac{3\text{번}}{5\text{일}} = 0.6\text{번}$

중재 결과

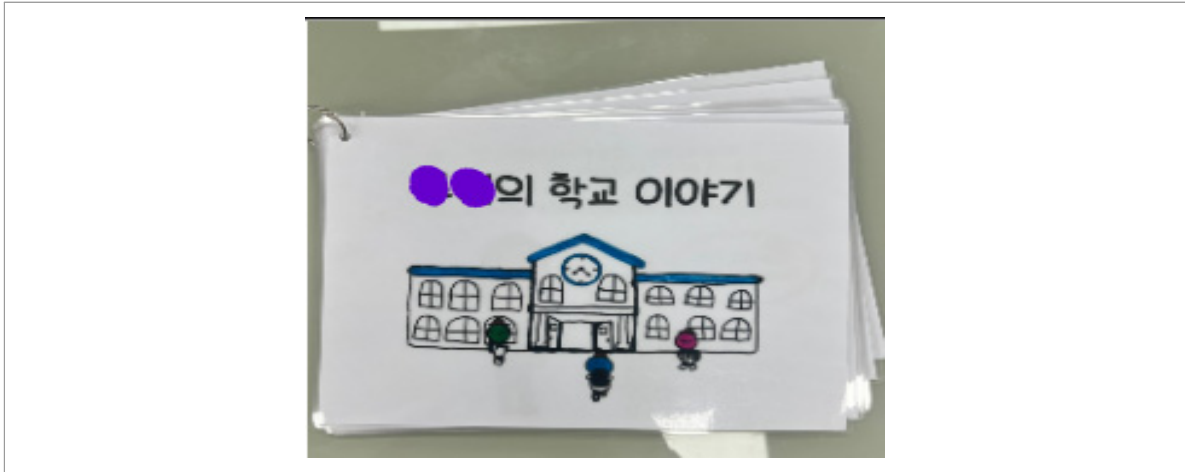


중재 결과에 대한 논의

- 1번도 울지 않는 주가 생겨나기 시작함.
- 자신의 감정을 다른 사람을 통해 해결하지 않고, 스스로 감정조절을 하려는 시도를 보이고 있음.
- 울음 행동으로 진전되지 않고 전조증상에서 완화되는 모습도 보임.

※ 참고

- 사회적 상황 이야기



* 아침에 등교하자마자 선생님한테 가서 울면서 떼쓰는 행동(아침시간 기대행동) 관련 상황 이야기

5학년 3반 교실에 들어가면 ○○○ 선생님님이 있어요.
 ○○○ 선생님님을 보며 "선생님, 안녕하세요?" 웃으며 인사를 해요.
 ○○○가 웃으며 인사를 하면, ○○○ 선생님님은 기분이 좋아요.
 ○○○ 선생님도 ○○○에게 "○○○야, 안녕?"하고 웃으며 인사를 해 주세요.

선생님께 인사를 하고나서,
 내 자리로 가서 책상에 가방을 걸어요.


그리고 의자에 앉아서 아침 활동을 해요.
 나는 그림을 그리는 것을 좋아해서
 그림을 그릴 거예요.

나는 다른 친구들 아침 활동에 방해되지 않도록
조용히 그림을 그려요.
 아침활동 시간에 조용히 하면
 나도 친구들도 집중을 할 수 있어서 좋아요.


선생님도 기뻐요.

선생님께서서 "○○○ 조용히 그림 잘 그린다"
 칭찬을 해 주세요.



* 과제 회피 행동 관련 상황 이야기




열린반 공부 시간이에요. 

열린반 교실에 들어가서 선생님께 "안녕하세요" 인사를 해요.


오늘 공부할 목록을 확인 해요. 


웃는 얼굴로 열심히 공부를 해요.






 가 웃는 얼굴로 열심히 공부하면, 선생님은 기뻐요.

선생님께서 "  웃는 얼굴로 공부 열심히 잘 한다" "우리  최고야" 칭찬을 해 주세요.


선생님께 칭찬을 받으면 기분이 좋아요.



그런데 가끔은 공부가 하기 싫은 날도 있어요. 




4	아주 큰 목소리	
3	조금 큰 목소리	
2	중간 목소리	
1	작은 목소리	
0	소리 내지 않기	

선생님께 **중간 목소리로** 공손하게
"선생님, 공부하기 싫어요. 오늘은 조금만 공부하고 싶어요." 말해요.




" 가 그랬구나" 선생님께서 내 마음을 알아주세요.
그리고 공부를 조금만 할 수 있도록 도와주세요.

꼭 참고 힘내서 공부를 하면, 금방 다 할 수 있어요.
공부를 다 하면 뿌듯해요. 그리고 선생님께서 나를 예뻐해주세요.




먼저 공부를 다 하고, 다음에 내가 좋아하는 활동을 해요.

먼저




다음에



나는 유튜브 검색해서 멋진 그림 찾기,
멋진 그림 프린트하기,
그림 그리기를 좋아해요.

공부를 **웃는 얼굴로** 열심히 하면 뿌듯하고
내가 좋아하는 활동을 할 수 있어서 기분이 좋아요.

* 선생님 부르는 행동 관련 상황 이야기



5학년 3반 공부시간이에요.

친구들과 함께 선생님 설명을 들어요.

선생님께서 설명을 하실 때는
쉿! 조용히 해야해요.



쉿! 조용히 하고 선생님 설명을 들으면
 도 친구들도 선생님 말씀에 집중 할 수 있어서 좋아요.

그런데 가끔은 선생님을 가까이 보고싶을 때도 있어요. 















선생님께서 설명을 하고 계실 때,
 가 "선생님" "선생님 오세요" 라고 큰 소리로 여러번 말하면
친구들이 귀가 아프고 집중을 할 수 없어요.





<p>선생님을 가까이 보고싶을 때는 </p>  <p>선생님 오세요 "선생님 오세요" 중간 목소리로 1번만 말해요.</p>	 <p>100까지 세면서 기다렸는데 선생님께서 오시지 않으시면</p>
<p>선생님 </p> <p>선생님께서 "야야, 기다려." 말씀하시면</p>	<p>선생님 와주세요 기다리고 있어요 "선생님 와주세요." "기다리고 있어요." 중간 목소리로 다시 1번만 말하고 다시 기다려요.</p>
 <p>속삭이는 목소리로 천천히 100까지 숫자를 세며 기다려요. 다른 친구들이 들리지 않게 아주 작은 목소리를 숫자를 세요.</p>	<p>선생님 </p> <p>선생님께서 수업 설명이 끝나시면, "야야, 기다려주세요 고마워" 말씀하시며 앞으로 오실거예요.</p>


* 감정 조절 행동 관련 상황 이야기

<p>나는 가끔  속상할 때  어려울 때  무서울 때 가 있어요.</p>	<p> 1가 큰 소리로 소리를 지르면서 엉엉 울면</p>
<p>그럴 때면  얼굴이 빨개지고 나도 모르게 목소리가 크게 나오고 엉엉 눈물이 나와요. </p>	<p> 학교에서 선생님들과 친구들이 너무 시끄러워서 공부를 할 수 없어요.  그리고 1가 다칠 수도 있어서 위험해요.</p>
<p>울음을 꼭 참고, 말로 해요.  속상할 때</p> <p>그림이 잘 안 그려져서 속상해요. 선생님이 종이를 안 줘서 속상해요. 그림을 그만 그려야 해서 속상해요. 태블릿을 못해서 속상해요. 그림을 안 뽑아줘서 속상해요.</p>	<p>울음을 스스로 꼭 참아야 하는데.. 자꾸 큰 소리가 나오고 울음이 나올 때는  주먹을 쥐었다 펴면서 속삭이는 목소리로 숫자를 50까지 세어 봐요.</p>
<p>  어려울 때</p> <p>잘 모르겠어요. 도와주세요. 혼자하기 어려워요. 도와주세요. 힘들어요. 그만하고 싶어요.</p>	<p>그리고 좋은 생각을 해봐요. 내가 좋아하는 감자튀김, 치킨너겟, 태블릿... 엄마가 안아주실 때 좋은 기분 좋은 생각을 하면 기분이 좋아져요. </p>
<p> 무서울 때</p> <p>선생님이 친구들을 혼내서 무서워요. 혼자하기 무서워요.</p>	


그래도 계속 울음이 나오면..

화장실에 가서
어푸어푸 세수를 해요.

가 스스로 울음을 그치고
웃는 얼굴을 하면

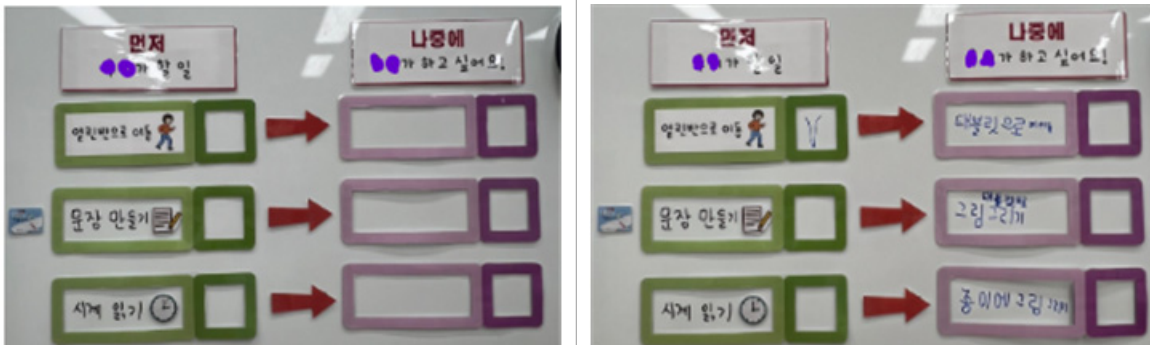


웃는 얼굴이 예쁘다고
선생님께서 칭찬해주세요.
선생님께서 칭찬해주시면 기분이 좋아요.



- 시각적 스케줄

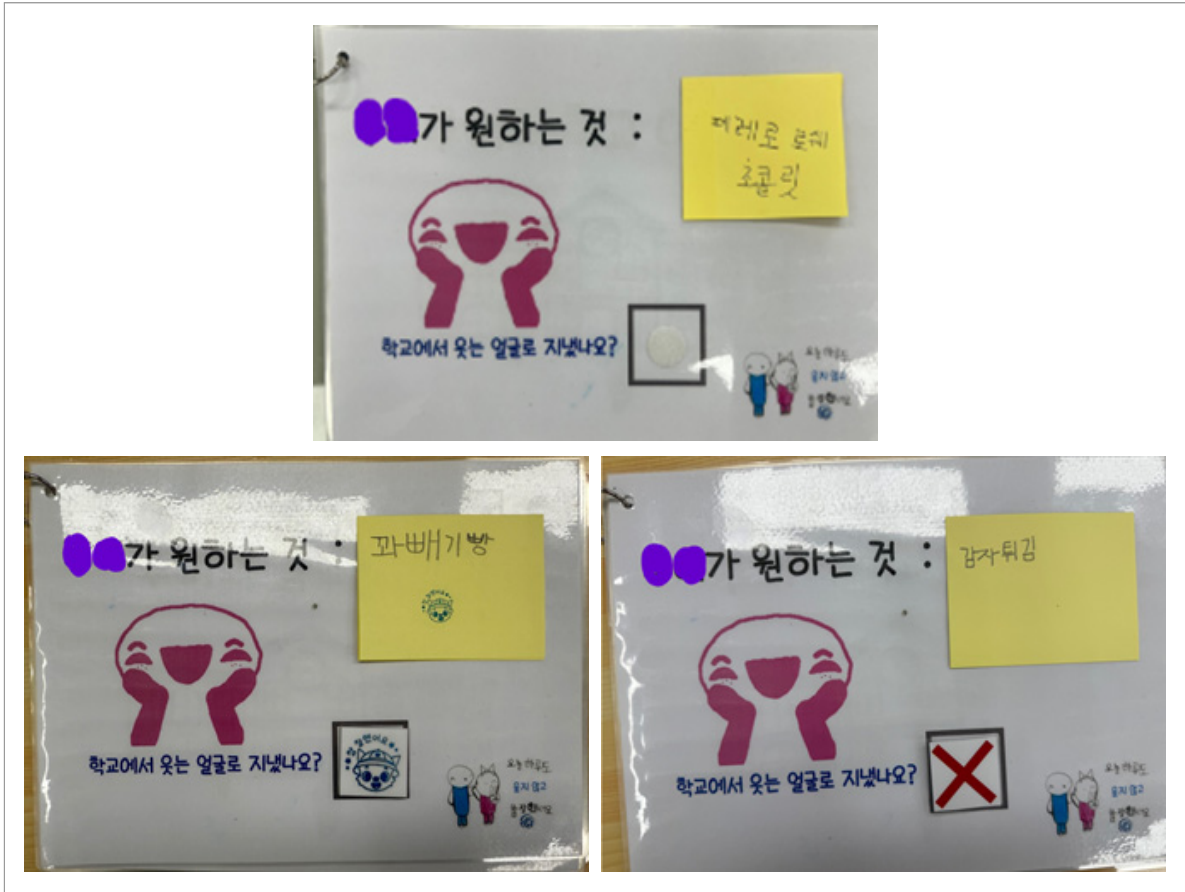
*오늘 해야 할 공부 목록(연두색) 확인 후, 하고 싶은 활동(보라색) 적기



*강화스케줄 약화(과제 회피행동 감소 이후)



- 자기 점검 및 강화



- 감정조절 촉진판



자기 손가락을 깨물거나 타인을 꼬집기

- 파괴행동
- 과제 회피
- 초2
- 자폐성장애

사례 13

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

■ 문제행동 정의

- 원하는 장난감이 있거나 놀던 장난감을 정리할 것을 요구받았을 경우 자기 손가락을 깨물거나 타인을 꼬집으려고 손을 뻗으며 팔뚝을 깨문다.
- 과제 수행을 요구받은 경우 자신의 손가락을 깨물거나 타인의 꼬집기 위해 손을 뻗는다.
- 루틴에서 변경된 장소로 이동이 있을 경우 타인의 손을 꼬집거나 팔뚝을 깨문다.

■ 문제행동 초기 평가: 과제 회피 및 강화물 습득

- 본인의 손가락을 깨무는 강도와 빈도가 매우 높음.
- 자기 손가락을 깨무는 행동은 강도와 빈도에는 차이가 있으나 매일 일어나고 있으며 타인을 공격하는 행동이 또래 친구에게 나타날 가능성으로 인하여 통합학급 활동 시 활동지원사가 또래 친구들과 거리를 두며 행동을 관찰하는 상황임.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
자신의 손가락을 깨물거나 타인을 꼬집는 행동	5	5	3	A	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×


2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	회피기능	비사회적기능	신체적기능	강화물습득
	5(12)	1(3)	0	3(7)

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법

1) 사전 중재



학습 전 놀이 시간 제공 :
수업이 이루어지기 전에 놀이 시간을 제공함. 원하는 장난감으로 놀이를 한 후에 학습을 시작하여 강화물(장난감)에 대한 요구를 사전에 해소함.

물리적 거리 두기 : 학생의 문제행동이 예측되는 수업(활동) 시간의 경우 또래 친구들과 일정한 거리를 두어 사전에 예방될 수 있도록 함.

2) 예측 가능성 높이기




수행 과제 종료에 대한 시각적 안내:
과제를 수행할 때 스티커를 하나씩 붙여 나무가 완성되면 과제가 종료되고 원하는 강화물을 받을 수 있다는 것을 안내함.
*쉬운 과제의 경우 사과 수를 많이, 새로 접하거나 어려운 과제의 경우 사과 수를 적게 하여 과제 수행 정도를 조절함.

장소 이동에 대한 안내 :
장소(교실, 급식, 집 등)를 이동해야 하는 경우 교사 사진을 이용하여 사전에 안내함.



타이머를 이용하여 현재 하는 활동(또는 다음의 장소로 이동)의 종료 시간을 시각적으로 안내함.

3) 기능적 의사소통



책상에 <놀아요> 카드를 배치하여 학생이 <놀아요> 카드를 손가락으로 가리키면 “놀아요.”라고 말해주고 놀이를 할 수 있도록 함.

■ 일반화를 위한 중재




통합학급 및 외부 활동 시에도 과제 종료를 예측할 수 있도록 소형 강화판 제시함.

→ 가정과 연계

* 통합학급에서는 소리가 나지 않는 끈을 강화물로 사용, 외부 활동 시에는 작은 카드를 강화물로 사용 → 장소에 맞는 다양한 강화물을 찾기 위한 노력이 필요



PECS : 선호하는 젤리 간식부터 시작하여 점차 범위를 넓혀 학교생활 전반 사용될 수 있도록 함.

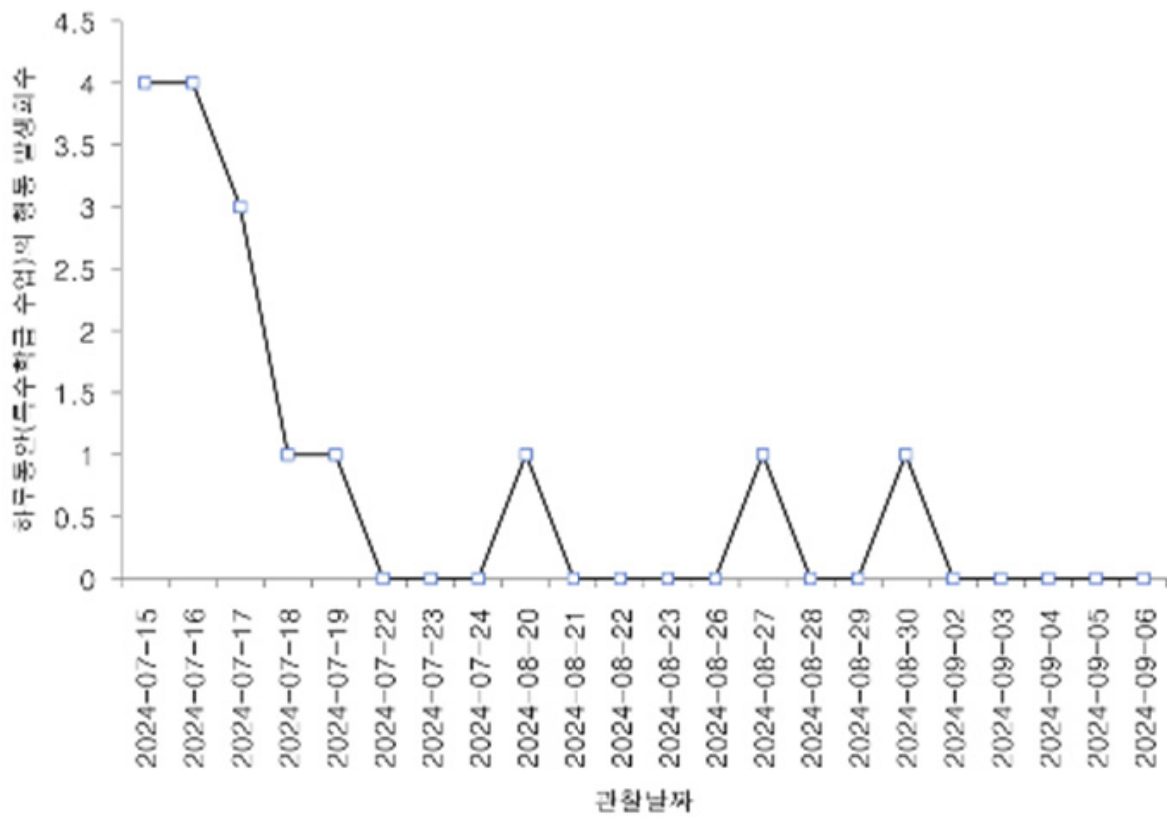
4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

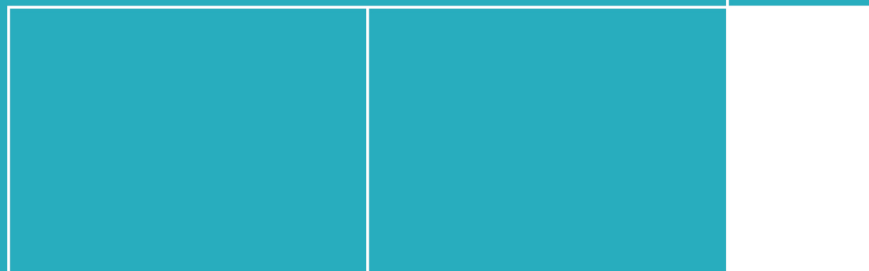
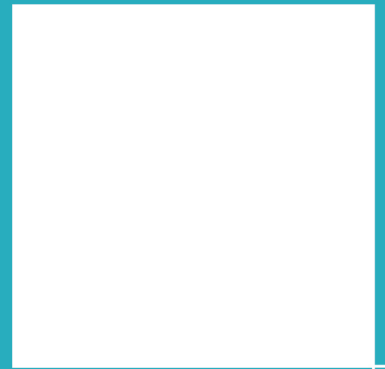
대체행동 지도와 강화를 통해 학생의 중재가 적절한지 판단하였을 때 문제행동이 감소함.

4단계. 중재 결과 점검	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	2	1	1	개선

유00의 자신을 깨물거나 타인을 보집는 행동



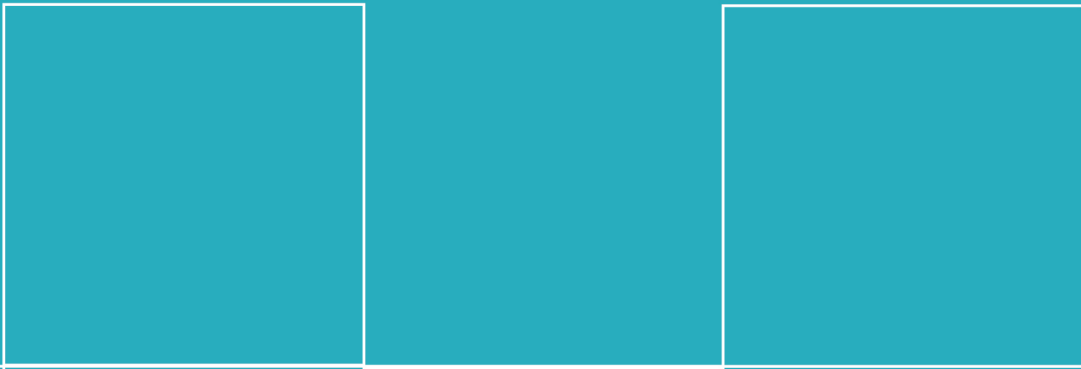
강화물 획득 행동 중재 사례



사례14. 원하지 않는 상황이 발생하였을 때 자기 머리를 때리며 울기

사례15. 원하는 바를 이루기 위해 자리 이탈 및 떼쓰기

사례16. 원하는 것을 획득하지 못할 때 소리 지르기



원하지 않는 상황이 발생하였을 때 자기 머리를 때리며 울기

- 방해 및 공격행동
- 강화물 획득, 회피하기
- 초2
- 지적장애

사례 14

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

□ 문제행동 정의

- 타인이 어떤 물건을 가지고 있을 때, 원하는 물건을 만질 수 없을 때, 갑자기 일상생활의 패턴이 바뀌었을 때, 과제를 제시하였을 때 한 손으로 자신의 머리를 때리며 우는 행동을 보인다. 그러나 과제를 하지 않거나 자신이 원하는 활동을 하고 있을 때, 원하는 것을 가지고 있을 때는 문제행동이 보이지 않는다.

□ 문제행동 초기 평가: 강화물 획득

- 학생은 원하지 않는 상황에 처했을 때 “으~”와 같은 소리를 내며 거부의 의사를 표현함. 이때, 중재가 이루어지지 않으면 머리를 때리며 우는 공격행동과 방해행동이 발생하며, 더 심해질 경우 교사의 손등을 때리거나 손으로 책상을 내리치는 행동을 보임. 전문가의 평정 결과, 해당 행동의 심각도는 3(보통이다), 빈도는 4(자주 발생한다), 방해 정도 4(방해가 된다)로 평가됨. 특히 울음소리는 매우 크고, 머리 때리는 강도는 약하였으나 중재가 이루어지지 않으면 학생에게 위협이 될 가능성이 있어 이 행동은 중재가 필요한 행동으로 선정됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
머리 때리며 울기	3	4	4	A,C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

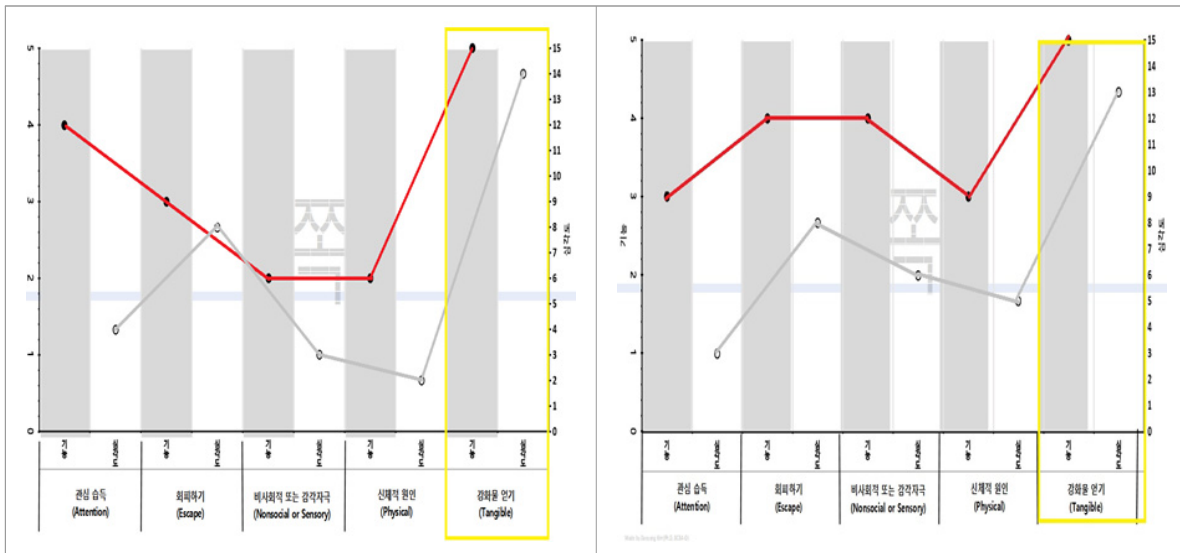
행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ 특수교사와 학부모를 대상으로 기능평가를 실시하였으며 ‘머리 때리며 울기’ 행동의 기능평가 결과 강화물 획득 동기가 가장 높게 나타남. 특히 아동의 요구가 좌절될 때 문제행동이 두드러지게 나타났음. 또한 2순위로 관심 습득과 회피하기가 혼재되어 나타났으나 특수교사와의 면담 및 직접 관찰 결과 주로 수업 시간에 과제를 제시하였을 때 문제가 많이 발생하였으므로 회피하기가 두 번째 기능으로 선정되었음. 따라서 학생의 ‘머리 때리며 울기’ 행동의 기능은 교사나 타인으로 부터 원하는 강화물을 얻기 위해서와 현재 상황을 회피하기 위해 발생하는 것을 알 수 있었음. 기능평가에 따른 문제행동 유형은 강화물 획득과 회피 행동임.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	3.5	3.5	3	5



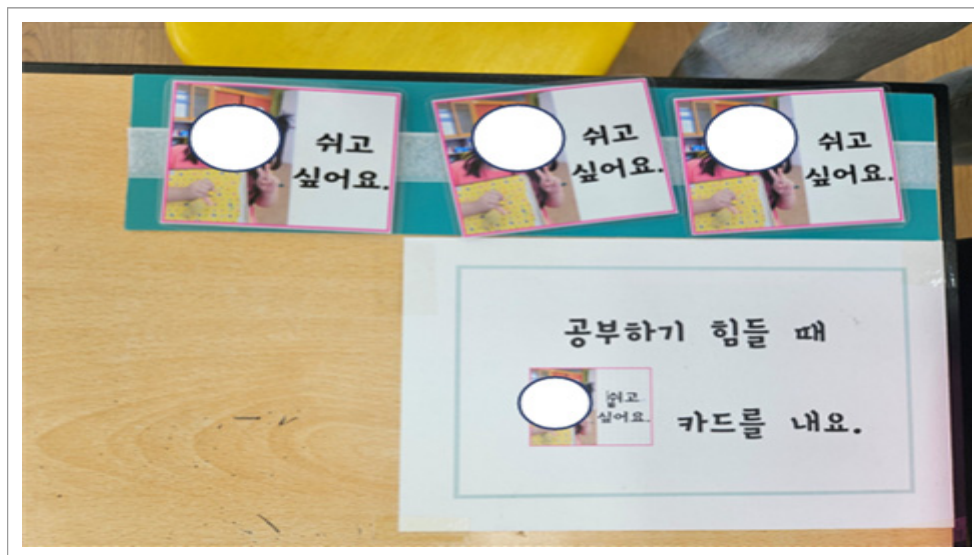
〈특수교사 QABF 결과〉

〈학부모 QABF 결과〉

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 기능적 의사소통 훈련

- 학생이 수업 중 잠시 쉬고 싶을 때 '쉬고싶어요' 카드를 들거나 발화로 요청할 수 있도록 평상시에 기능적 의사소통 훈련을 실시함. 처음에는 40분 수업 중 3개의 카드를 사용할 수 있도록 하였으며 한번 쉴 때 3분으로 정하여 타이머를 사용해 시간의 흐름을 알 수 있도록 함. 점진적으로 기다리는 것을 가르치기 위해 점차 카드의 개수를 줄여갔으며 발화로 요청할 수 있을경우 카드를 대신해 발화로 요청하도록 함. 과제 중간에 3분간의 짧은 휴식을 제공하자 학생의 문제행동이 현저히 감소함.



▣ 중재 방법 2) 사회적 상황 이야기

- 학생이 해야 할 행동을 사회적 상황 이야기로 만들어 수업 시작 전 반복하여 읽게 하여 강화 받을 수 있는 시간과 아닌 시간을 구별하고 대체행동에 대하여 이해할 수 있도록 함. 그 결과, 학생은 힘든 상황에서 어떻게 의사 표현을 해야 하는지 알고 발화로 요청하는 빈도가 증가함.



▣ 중재 방법 3) 강화 시간 구별

- 학생은 특정 강화물에 대한 선호도(예: 그네, 특정 책 표지, 보로로 카드 등)가 강해 수업 시간에 강화물을 놓고 수업하는 것에 대한 거부감을 보임. 이를 해결하기 위해 학생이 해야 할 과제를 담은 상자, 강화물을 담은 상자, 중간 선호 활동이 포함된 상자를 색깔별로 구분하여 학생 옆에 제공함. 과제를 마친 후에는 강화물을 선택해 쓸 수 있도록 함. 과제의 간격은 학생의 평균 집중 시간 15분을 고려하여 그 이상 시간이 지나지 않도록 설정함. 수업이 끝날 때 학생이 스스로 강화물 상자에 강화물을 넣는 것은 어려워했지만, 교사의 언어적 촉구가 있을 경우 분홍색 상자에 강화물을 넣고, 수업에 집중하는 모습을 보임.



중재 방법 4) 파워카드 활용

- 학생이 특별히 선호하는 규리 캐릭터를 활용하여 파워카드를 제작하고 이를 휴대할 수 있도록 함. 학생은 규리 캐릭터에 대한 선호도가 강해, 다른 강화물보다 파워카드를 더욱 자주 들고 다니는 모습을 보임. 이후, 교사와 함께 캐릭터를 따라 그리며 파워카드를 직접 만들어 보는 활동을 진행함. 이 활동을 통해 학생은 특정 강화물에 대한 의존도를 줄였고, 사회적으로 적합한 크기의 카드를 들고 다니며 수업에 참여하는 모습을 보임.



학교에서는

1. 수업시간에 바르게 앉아 활동지를 풀어요
2. 힘들땐 쉬고싶어요 카드를 선생님께 드려요
3. 그네는 2교시와 3교시 사이 쉬는 시간에만 탈 수 있어요
3. 하고 싶은 일을 못해도 울지 않아요

규칙을 잘 지키는 사람이 규리와 함께 할 수 있어요



수업시간입니다.
규리는 공부도 하기 싫고 그네타러 나가고 싶어요.
하지만 학교는 공부하는 곳이라는걸 알아요. 그래서

1. 규리는 수업시간에 의자에 앉아 선생님이 주신 활동지를 풀어요.
2. 힘들땐 '쉬고싶어요' 카드를 선생님께 드리고 잠깐 쉬어요.
3. 그네는 2교시와 3교시 쉬는시간에 타요.
4. 그네를 못타도 학교에서는 울지 않고 수업을 해요. 다음날 또 탈 수 있으니깐요!

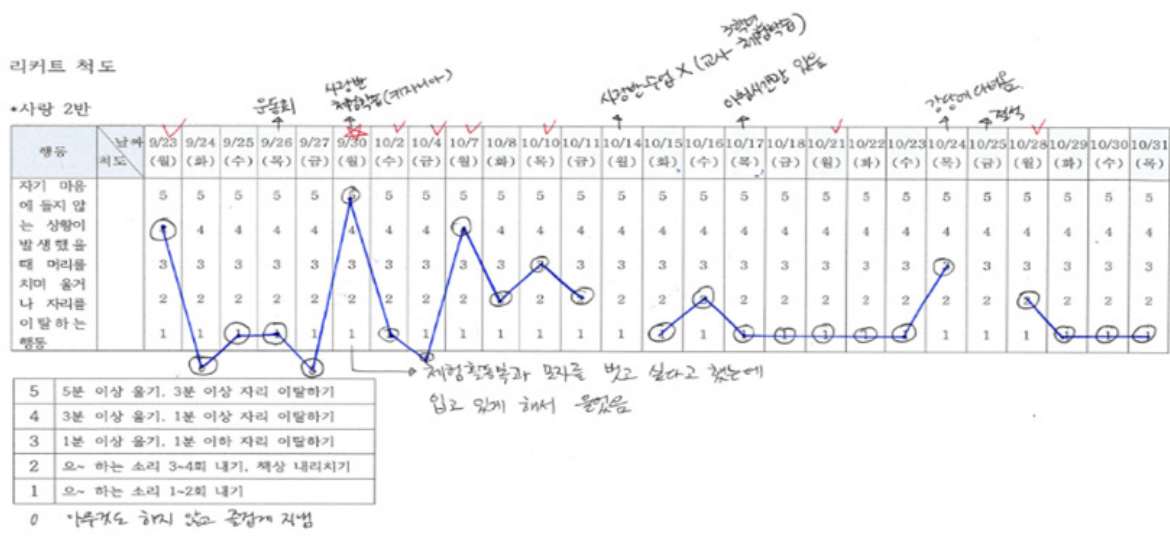
울지 않고 씩씩하게 수업에 잘 참여하는 이의 모습을 보고 규리는 행복해요

4단계. 중재 결과 점검

중재 결과

대체행동 지도와 강화를 활용하여 중재의 적절성을 판단한 결과, 문제행동이 감소함을 확인함.

4단계. 중재 결과 점검	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	3	4	4	
1	2	2		



원하는 바를 이루기 위해 자리 이탈 및 떼쓰기

- 방해행동
- 강화물 획득
- 고1
- 지적장애

사례 15

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

▣ 학생 기초 정보

구 분	내 용	
등하교	보호자가 차량을 이용하여 등하교 실시	
식사	독립적 수행 가능	
신변처리	독립적 수행 가능	
움직임/이동	독립적 수행 가능	
학습준비 활동	소근육 사용이 어려우며 지시 따르기가 가능함	
의사소통 능력 및 수준	말하기	발음은 부정확하나 원하는 바를 말로 표현할 수 있음
	듣기	지시를 듣고 따를 수 있음
	읽기/쓰기	글씨를 읽을 수 있음. 맞춤법이 정확하지 않지만 들리는 대로 쓸 수 있음
대체 의사소통 방법	없음	
대인활동	없음	
여가 및 놀이	경험이 적어 특별히 선호하는 여가, 놀이 없음. 조종하는 장난감 선호	
수면	규칙적 수면, 오전 기상 시간이 종종 변하는 경우가 있음	
약물 복용 여부	약물 복용 중	
기타	-	

▣ 문제행동 정의

- 떼쓰는 행동: 자신이 원하는 바가 이루어지지 않았을 때 울거나, 고집부리면서 원하는 바를 이루기 위해 이어나가려는 행동(바닥에서 울기, 드러눕기, 힘쓰면서 버티기, 하고 싶은 행동 반복해서 말하기, 떼쓰기)을 한다.
- 교출 행동: 자리에서 일어나 집에 가겠다고 말하며 교실 밖으로 나가는 행동을 한다.

▣ 문제행동 초기 평가: 행동의 유형

- 떼쓰는 행동, 교출 행동은 방해행동으로 방해 정도가 심하며 이를 제지할 경우 파괴적 행동이 연속하여 발생함.

문제행동 (ex. 두드리기)	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
떼쓰는 행동, 교출 행동	4	4	5	A, C	○

- 심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
- 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
- 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
- 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
- 중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

■ 사용 가능한 강화제 정보

기 간	내 용
강화제 선호도 평가 실시 내용	RAISD 실시 결과 활동 강화제에 관심을 보이며 특히 유튜브 검색, 자동차 검색하기, 티맵 작동하기, 자전거 타기 등 학생이 직접 조작하는 활동에 반응을 보임.
주 강화제	홈런볼, 오렌지 주스, 간식 좋아함.
유형 강화제	티맵 작동하기, 유튜브 검색하기
활동 강화제	자전거 타기, 산책
사회적 강화제 (칭찬 등)	하이파이브, 칭찬(잘하네, 스스로 했어? 멋지네. 등)

→ 2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

■ ABC 관찰기록

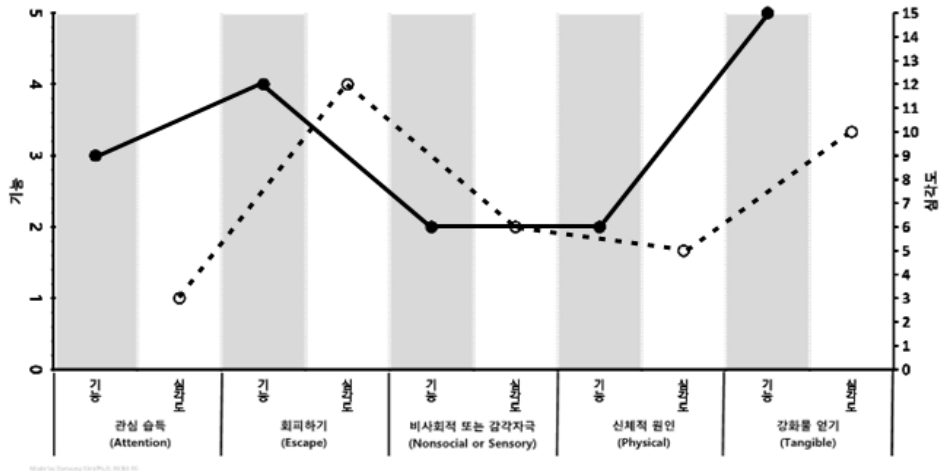
관찰행동		교실 밖으로 나가는 행동, 울고 떼쓰는 행동			
번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
1	6.20.(목)	교사가 차를 빼느라 자리를 비움	교실에서 나와 가방을 들고 복도에서 서성임	교실에 들어가라고 하자 복도에서 버티다가 들어감	
2	6.24.(월)	특수교육 간담회에 보호자가 올라간다는 이야기를 들음	엄마에게 전화해야 한다고 떼를 씀. 교문까지 교출	교문에서 학생을 붙잡고 들어오게 하자 손을 할퀴고 밀침	
3	6.25.(수)	특수교사가 교무실에 가려 함	따라 나가겠다고 말하며 일어나서 교실 밖으로 나가려 함	특수교사가 제지하자 화를 내며 교사 책상에 있던 바구니를 밀어 떨어뜨림	
4	7.4.(목)	텃밭에서 돌아오던 중 진로 축제 준비를 하는 장소를 봄	소강당에 들어가겠다고 떼쓰	특수교사가 제지하자 교사를 밀치며, 때리고 물건을 집어 던짐	

QABF 결과

관찰행동	교출행동(자리 이탈) - 집에 가겠다고 일어나는 행동
QABF 그래프	

행동 기능 설문지 채점표

목표행동 : 교실 이탈행동, 울고 깨쓰는 행동



기능평가를 위한 협의 내용(5월 21일)

- 학생의 도전 행동 관련 영상 실시함.
- 도전 행동의 기능 예상함.

기능평가를 위한 협의 내용(5월 28일)

- 동기평가척도(MAS)를 통한 도전행동 우선순위 평가척도를 작성함.
- ABC 관찰평가를 통한 기능평가 실시함.

기능평가 결과 및 가설

- 도전 행동의 기능은 교사 또는 보호자의 관심을 얻기 위함으로 확인됨.
- 강화물, 특히 활동 또는 학생이 원하는 행동을 하기 위함으로 확인됨.
- 너무 쉬운 과제 또는 어려운 과제로 인한 회피 시 종종 도전 행동이 나타날 수 있음.

3단계. 중재 방법 선택

중재 방법에 대한 협의 내용(6월 11일)

- 현재 중재 진행 중으로 중재 내용을 공유 후 현재 중재 진행 과정 소개함.
- 중재 중 어려운 사항 또는 학생의 특성에 따라 효율적인 중재 방법 모색함.
- 지시 한 번에 바로 수행한 과제, 지시 / 지시가 3~4번 이상 주어져야 수행하는 과제, 지시 / 수행 거부한 과제, 지시 구분 후 행동연쇄로 분류함.

▣ 행동중재계획(1차: 6월 11일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<p>* 예측 가능성 높이기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 일과표 제시 ① 시간 단위가 커서 적용이 어렵지는 않은가? ② 학생의 특성에 따라 도입할지 고민 필요 - 사전에 예고하는 활동 ① 예정된 어려운 일정 <ul style="list-style-type: none"> → 시간이 지남에 따라 반복적 제시 ② 시각적 감각 자극에 반응하는 것을 아닐지 ③ 타이머를 활용하여 남은 시간 시각적 제시 <p>* 과제 난이도 조절</p> <ul style="list-style-type: none"> - 낮은 난이도 과제부터 순차적으로 제시 - 학생의 흥미를 고려한 과제 제시 	<p>* 언어적 표현으로 대체하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쉬고 싶다고 말하기 - '힘들어요' 그림을 먼저 보고 말로 표현하기 <p>* 토큰 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> - 행동 계약서와 연결하여 잘한 행동 시 토큰 제공 - 문제행동 발생 시 반응대가로 토큰 회수

▣ 위기관리계획(1차: 6월 17일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 학생이 하고 싶은 행동이 제지될 때 고집을 부리기 시작함	- 교사의 눈을 볼 수 있도록 학생의 이름을 여러 번 반복하여 말함
전조의 심화	- 짜증을 내고 고집을 부리며 "집에 갈거야."라고 말하며 교출함	- 학생이 나가지 않도록 교실 문을 가로막고 서있음
위기 상황	- 바닥에 드러누워 울면서 물건을 집어 던지고, 교사를 밀거나 때림	- 학생이 때릴 수 없도록 신체적으로 제지함
위기 후 해결 및 진정 방법	- 교사가 이름을 부르면 듣고 대답함	- 특수학급 소파 쪽에서 진정할 수 있도록 공간을 열어둠 - 완전히 진정되기 전까지 지시를 멈춤

▣ 중재 방법에 대한 협의 내용(6월 25일)

- 일반화를 고려하여 가장 좋은 강화제는 아껴두는 것이 좋음.
- 행동 계약서와 토큰체계 안내함.
- 학생을 위한 위기관리계획을 세웠으나 다른 학생 또는 교사의 역할 분담 필요함.

▣ 중재 방법에 대한 협의 내용(7월 16일)

- 토큰 개수에 따라 물건을 제시하기보다 갈 수 있는 장소 제공함.
- 매주 수요일마다 모은 토큰을 꺼내어 세어보고 갈 수 있는 장소가 어디인지 스스로 확인할 수 있도록 함.
- 처음부터 선택권을 넓게 주기보다는 학생이 모든 토큰 개수에 맞게 장소와 메뉴를 정함.
- 학생이 집에 갈 수 있는 시간을 명확하게 몇 시인지 게시함.

☐ 행동중재계획(2차: 7월 16일)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
<ul style="list-style-type: none"> * 확실한 경계 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 되는 행동, 안되는 행동 제시하기 - 수업 시간, 쉬는 시간 구분 <ul style="list-style-type: none"> → 시각 자료 배치로 상기할 수 있도록 * 시각적 단서 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 학생이 집에 갈 수 있는 시간 명확하게 표시 - 집에 가고 싶은 생각이 들 때 할 수 있는 행동 알려주고 선택할 수 있게 하기 	<ul style="list-style-type: none"> * 토큰 회수 고민 <ul style="list-style-type: none"> - 불안, 정서적 어려움 줄이기 위해 - 즉각적 회수가 스트레스로 작용할 수도 - 회수 비율을 줄이고 강화 빈도 맞게 - 강화 받는 경험 증가 * 가정에서 떼쓰는 행동을 하여 어려움을 겪고 온 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 학교의 루틴에 따라 이어서 과제를 실시하는 것이 옳은가? <ul style="list-style-type: none"> → 평소 학생이 즐겁게, 잘 수행하는 과제를 제시하는 방향으로 설정

☐ 위기관리계획(2차: 7월 16일)

구분	학생의 행동	주변의 대처
전조	- 학생이 하고 싶은 행동이 제지될 때 고집을 부리기 시작함	- 교사의 눈을 볼 수 있도록 학생의 이름을 여러 번 반복하여 말함
전조의 심화	- 짜증을 내고 고집을 부리며 "집에 갈거야."라고 말하며 교출함	- 특수담임교사: 학생이 나가지 않도록 교실 문을 가로막고 서있음 - 특수부담임교사: 다른 학생의 수업을 대신 맡아서 진행함
위기 상황	- 바닥에 드러누워 울면서 물건을 집어 던지고, 교사를 밀거나 때림	- 특수담임교사: 학생이 때릴 수 없도록 신체적으로 제지한다. 학생이 다른 물건을 던지거나 넘어뜨리지 않도록 교실 구석의 매트 쪽으로 데려감 - 특수부담임교사: 다른 학생들이 공격당하지 않도록 대피함
위기 후 해결 및 진정 방법	- 교사가 이름을 부르면 듣고 대답함	- 매트에서 진정할 수 있도록 삼면을 매트로 막아두고 앞쪽만 열어둠 완전히 진정되기 전까지 지시를 멈춤

→ 4단계. 중재 결과 점검

☐ 데이터 수집 방법에 대한 협의 내용(5월 10일)

- 수업 시간에 자리에 앉아 주어진 과제를 하는 시간을 측정하는 방법이 필요함.
- 학생이 자기점검을 할 수 있도록 도전 행동의 확인보다 긍정적 행동의 정도를 표기함.
- 지속시간 기록법으로 하되 30분을 기준으로 자리 이탈 행동이 발생하지 않을 시 참여로 표기함. 30분 내 자리에서 일어나거나 교사의 설득으로 교실에 있었더라도 자리 이탈로 표기함.

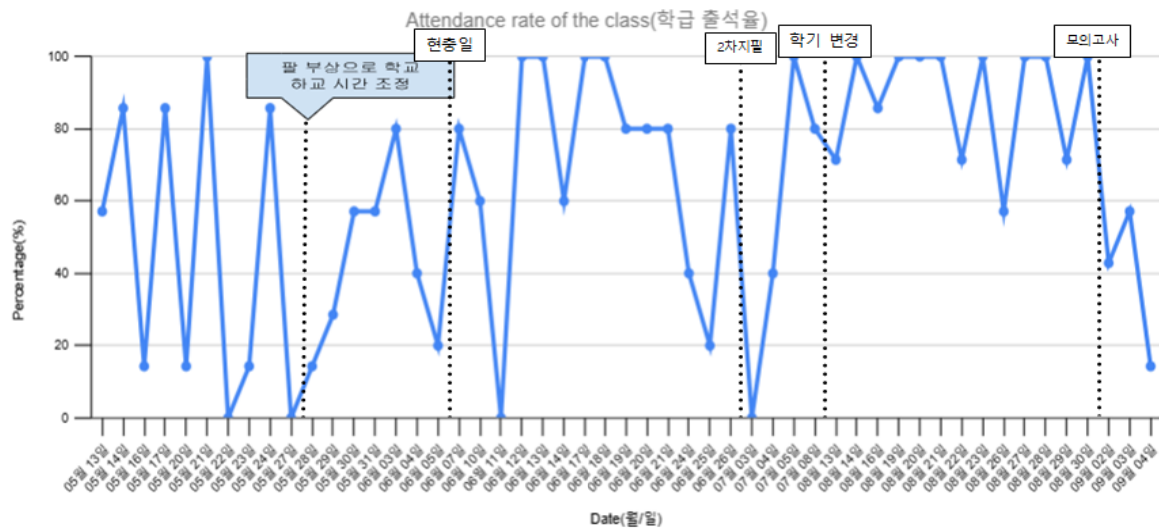
데이터 수집 방법

- 관찰 방법: 지속시간 기록법(학급 출석률)
- 관찰 기간: 2024년 5월 13일(월) ~ 9월 4일(수)
- 관찰 시간: 매일 09:00~12:30(30분 간격 기록)

중재 결과에 대한 논의 내용

- 중재 후 그래프의 평균값의 변화량을 확인할 필요가 있음.
- 만약 안정성이 떨어지는 점이 있다면 원인을 파악해야 함.

중재 결과



- 학생이 30분 동안 착석하여 과제를 수행했다면 1, 그렇지 않다면 0으로 기록하여 9시부터 12시 30분까지 총 7회 중 학생의 출석률을 그래프로 나타냄.
- 5월 28일 이후로는 11시 30분으로 등교 시간 재조정함.
- 1학기 동안 수업 참여 시간의 안정성이 없었으나 중재에 적응 후에는 자리 이탈 빈도가 줄어들음.
- 2학기 이후 안정성은 높아져 중재가 학생에게 효과적이었음을 알 수 있음.
- 학생이 학교에 오지 않고 집에서 보낸 시간이 긴 경우, 혹은 평소 생활 루틴과 다르게 일과가 진행되는 경우 출석률이 낮아짐을 확인할 수 있었음.

원하는 것을 획득하지 못할 때 소리 지르기

- 방해행동
- 강화물 획득
- 중1
- 지적장애

사례 16

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

■ 문제행동 정의

- 수업 시간에 원하는 책을 주지 않을 경우 자리를 이탈하여 원하는 것을 찾는다.
- 원하는 책을 찾지 못하거나, 착석 지시 시 또는 잠이 오고 피곤할 경우, 수업에 방해가 될 정도로 소리('어~~~')를 지른다.

■ 초기 평가

- 10분~15분 정도 지나면 잠잠해지는 경우가 있었음. 집에서는 책을 보고 싶어 떼를 쓸 때 1시간 이상도 소리 지르는 경우가 있음.

■ 문제행동 초기 평가: 요구 획득

- 소리를 지르는 행동은 수업 중 다른 학생들의 학습을 방해하고 빈도나 방해 정도가 심한 편이어서 방해행동으로 분류함. 특수교사가 평정한 결과 소리를 지르는 행동의 심한 정도는 3(보통), 빈도는 4(자주 나타남), 방해 정도는 4(심함)로 평가됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
소리 지르기	3	4	4	C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

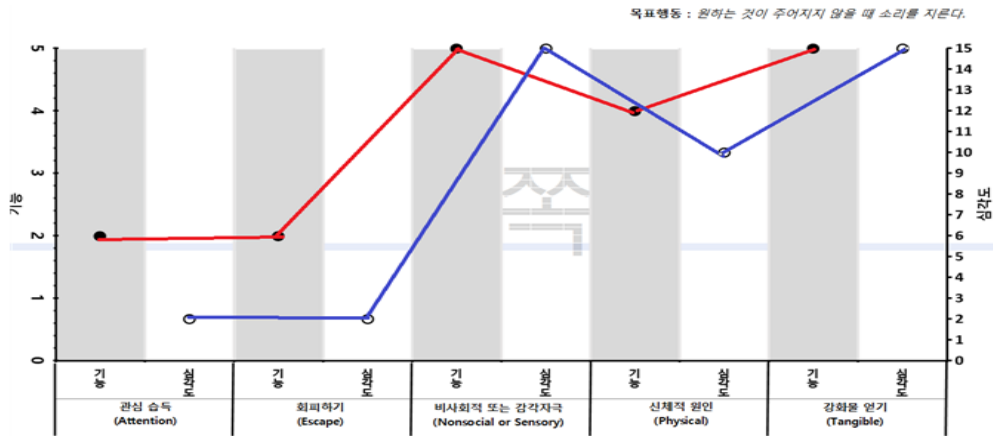
행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

※ '소리 지르기' 행동의 기능평가 결과 감각 자극과 보상 추구 동기가 높게 나타남. 학생의 소리를 지르는 행동의 원인은 교사나 타인으로부터의 감각을 추구하는 물건을 획득하기 위해서 발생하는 것을 알 수 있었음. 기능평가에 따른 문제행동 유형은 보상 추구 행동으로 나타남.

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	2	2	5	5



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 수준에 맞는 과제 제시

- 인지 수준이 낮아서 교과 학습에 참여하기 어려운 상황에서 지루함을 회피하기 위해 감각 추구활동을 하려고 하였기에 학습 이전 단계의 간단한 조작 활동을 제시하였더니 한 시간 동안 과제에 집중하였고 문제행동이 나타나지 않음.

중재 방법 2) 좌석 배치 및 보조 인력 활용

- 이전에는 학생이 일어나지 못하도록 다른 학생들이 둘러싸는 형태로 좌석이 배치되어 있었으나 점차 책상 사이의 좁은 틈으로 이탈하는 상황이 발생함.
- 맨 뒷자리로 자리를 이동시키고 공익 선생님이 바로 옆에서 간단한 조작 활동을 할 수 있게 지도하였더니 소리 지르는 행동과 자리 이탈 행동이 모두 나타나지 않았음.

중재 방법 3) 의사소통 훈련

- 학생이 적절한 방법을 통해 교사에게 의사를 표현할 수 있도록 그림 카드를 활용한 의사소통 훈련을 하려고 계획함. 이 훈련은 학생을 자주 보고 지도하는 담임 선생님이 체계적인 훈련을 할 수 있도록 지원할 계획임.

4단계. 중재 결과 점검

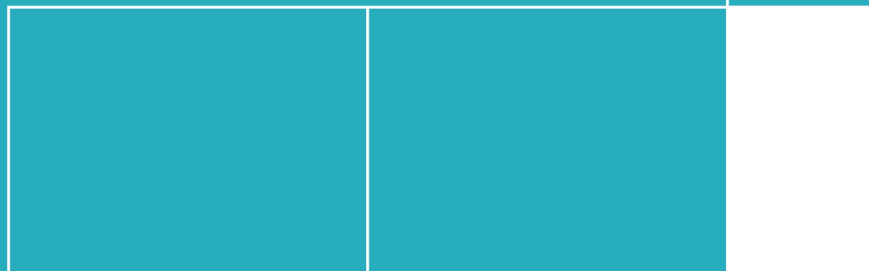
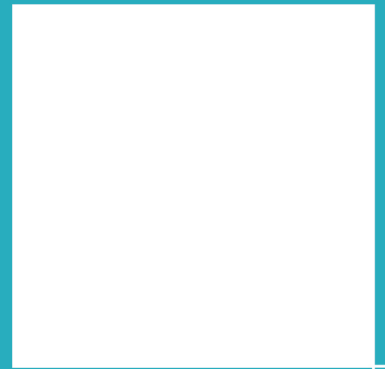
중재 결과

수준에 맞는 과제 제시와 좌석 배치 조정, 보조 인력 활용으로 문제행동이 감소함.

4단계. 중재 결과 점검	심한 정도(1-5)	빈도(1-5)	방해 정도(1-5)	개선 여부
	3	4	4	
	1	1	1	

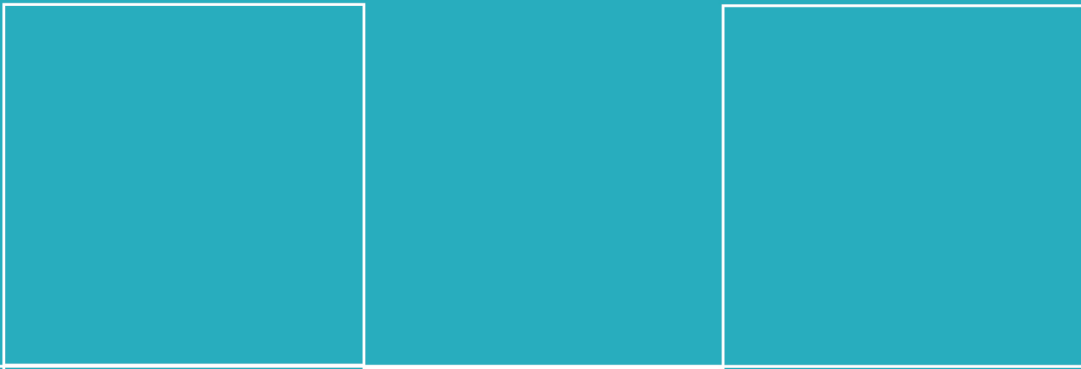
- 주 1회 1시간 수업으로 중재 계획 이후 4번의 수업을 진행하였고 그중 3번은 문제행동 없이 수업에 잘 참여하였음. 1번은 옆 교실에서 정육면체의 작은 나무 조각이 들어있는 풀장에서 놀다가 수업하러 돌아왔는데 계속 놀고 싶은 것을 제지당하자 다시 처음과 같이 1시간 동안 소리를 내면서 수업을 거부하는 행동을 보였음. 원하는 정도가 심하지 않은 경우에는 수준에 맞는 조작 활동이나 말량이 공과 같은 감각 자극 도구가 수업에 성공적으로 참여하는 데 도움이 되지만 원하는 것이 아주 강력할 경우 여전히 문제행동이 나타나는 것을 확인할 수 있었음.
- 원하는 것을 표현할 수 있도록 의사소통 훈련이 추가되어야 함.
- 하고 싶은 것에 대한 거절도 받아들일 수 있도록 세분화된 분석을 통해 지속적 훈련이 필요함.

감각 추구 행동 중재 사례



사례17. 코를 킁킁거리며 소리내기

사례18. 속옷(런닝)의 어깨 부분을 당겨 입에 물고 씹기



코를 킁킁거리며 소리 내기

- 방해행동
- 감각 추구
- 고3
- 자폐성장애

사례 17

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

문제행동 정의

- 상시적으로 코를 킁킁 풀면서 수업을 방해하는 활동을 지속한다.

문제행동 초기 평가 : 행동의 유형

- 코를 킁킁거리는 행동은 일상생활 속에서 가족이나 친구에게 방해가 됨.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
코를 킁킁거리기	4	5	5	C	○

심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다

발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다

방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다

행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등

중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

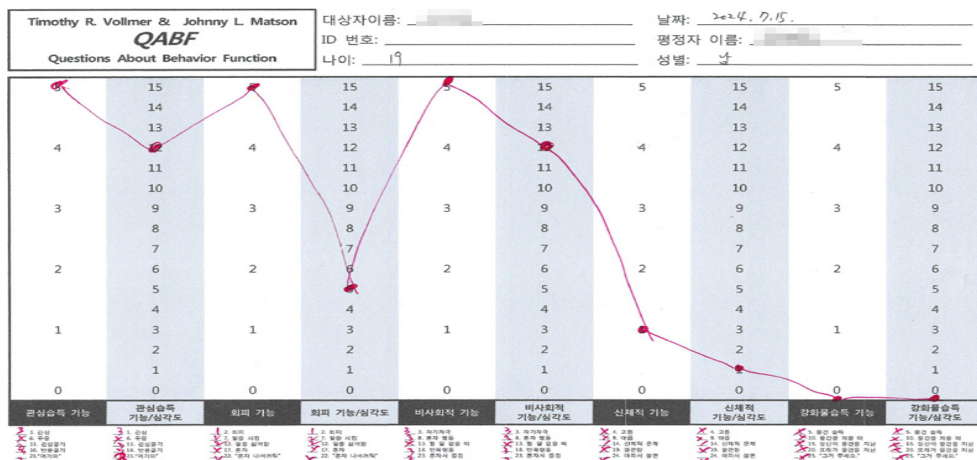
2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

'코를 킁킁거리기' 행동의 기능평가 결과(중략)

2단계. 기능평가 결과에 따른 행동의 정도	과제 회피	관심 끌기	감각 자극	보상 추구
	3	1	5	1

QABF 결과

검사 결과 학생의 킁킁거리는 행동은 감각 추구를 하기 위함임을 알 수 있다



3단계. 중재 방법 선택

중재 방법 1) 활동 제시 방법

- ① 코를 킁킁거릴 때 타임 위치를 이용하여 시간을 재서 측정된 값을 학생과 비교함.
- ② 코를 킁킁거릴 때의 빈도를 측정하여 학생과 비교함.

중재 방법 2) 대체행동 지도

- 학생에게 휴지를 가져다주고 킁킁거리는 대신에 코를 풀도록 유도함.

중재 방법 3) 강화

- 학생이 킁킁거리는 빈도가 줄거나 킁킁거리는 행동을 하지 않았을 때 퍼즐을 제공함.

4단계. 중재 결과 점검

- 타임 위치를 제공하여 학생의 킁킁거리는 반응 시간을 매일 칠판에 적고, 어제와 오늘의 달라진 모습을 비교하여 강화물로 퍼즐을 제공하면서 중재함.
- 초기 학생의 행동 수행 수준이 현저하게 줄어들어 주 5회 등교 시 주 5회 수업 활동에 방해가 초래할 정도의 빈도였으나 2학기가 접어들면서는 주 5회 등교 시 1회 정도의 간헐적인 빈도로 나타남.

※ 참고

타임 위치 제공	퍼즐 제공
	

속옷(런닝)의 어깨 부분을 당겨 입에 물고 씹기

- 방해행동
- 감각 추구
- 고1
- 자폐성장애

사례 18

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가

▣ 학생 기초 정보

구 분		내 용
등하교		- 등교: 정시에 학교 버스를 이용하여 등교 - 하교: 수업을 마치면 방과 후 교육기관 차를 타고 하교하여 특수체육, 수영 등을 하고 있음
식사		- 좋아하는(맛있는) 반찬을 다 먹고 밥을 먹기는 하나 대체로 편식 없이 잘 먹는 편임 - 식사 도구(숟가락, 포크)를 사용하여 식사할 수 있음
신변처리		- 혼자서 화장실을 사용할 수 있음 - 학교에 있는 화장실 중에서 비데가 설치된 화장실을 찾아서 이용함(특히 대변) - 화장실을 매우 자주 가는 편임
움직임/이동		- 혼자서 이동할 수 있음 - 지켜보는 사람이 없다고 확인되면 해당 장소(특히 운동장 등 야외수업에서)에서 이탈하는 경우가 많아 지도에 주의를 요함 - 자리 이탈로 인하여 학급의 수업 장면이 매우 산만해지며 교실 분위기가 흐트러지는 경우가 많음
학습 준비 활동		- 신체적 촉구를 하지 않으면 수업 시간 동안 착석이 어려움. 자리 이탈이 연속적으로 일어남
의사소통 능력 및 수준	말하기	- 물, 밥, 등 쉬운 단어를 따라서 말함. 화장실 다녀와서 다시 가겠다는 표현으로 '또 뉘'라는 말을 함
	듣기	- 언어적 촉구에 따라 지시에 따를 수 있음
	읽기/쓰기	- 직선으로 된 선긋기를 따라 그릴 수 있음
대체 의사소통 방법		- 일상생활에서 대체 의사소통을 이용하지 않으나 쉬는 시간에 화장실에 다녀왔음에도 수업 시간에 화장실에 간다고 문을 열고 나가는 행동을 지도하기 위하여 '화장실 가고 싶어요' 의사소통 카드를 사용함
대인활동		- 대체로 웃는 얼굴을 하고 있으며 사람에게 대하여 친근하게 대함
여가 및 놀이		- 샴푸, 세제 등 액체로 된 것은 모두 쏟아 버림, 물장난을 좋아함 - 하루에도 몇 번씩 칫솔에 치약을 짜서 양치하는 행동을 함 - 수도물을 반복적으로 트는 장난을 함 - 책을 한 장씩 넘기는 것을 좋아하며 책장을 계속 넘기는 행동을 함 - 책을 한 장씩 빠른 속도로 넘기다가 표지부터 찢음
수면		- 정해진 시간에 자고 일어나는 편임
약물 복용 여부		- 약물 복용하지 않음.
기타		- 수업 활동에 관심을 보이지 않음. - 쉬운 단계의 과제라도 과제(퍼즐 등)를 모두 책상 서랍 속에 넣어 버림.

문제행동 정의

- 속옷(런닝)의 어깨 부분을 당겨 입에 물고 씹는다.
 - 속옷(런닝)의 어깨 부분을 당겨 입에 물고 질근질근 씹어 옷에 구멍을 뚫.
 - 속옷을 물고 씹는 행동, 자리 이탈, 책을 파손하는 행동이 관찰되었으며, 이 중 위생과 사회적 측면에서 긴급하게 중재가 필요한 행동인 속옷을 무는 행동을 문제행동으로 설정함.

문제행동 초기 평가: 행동의 유형

- 속옷(런닝)을 무는 행동은 위생상 바람직하지 않으며 무는 행동을 할 때 몸을 앞, 뒤로 흔드는 행동도 같이 일어나서 전체적인 수업 분위기에 방해도 됨
- 학생의 자리 이탈로 인하여 수업이 매우 산만, 교실 분위기가 흐트러지는 점이 있어 학급 보조 인력을 문 쪽에 배치함.
- 수업 시간에 자리에서 일어나더라도 교실 문을 열고 나갈 수 없도록 하며 자리에 앉도록 지도하는 것을 반복하여 실시하는 방법으로 중재를 지속(착석 유지 시 칭찬 강화 제공)함.
- 책 파손은 수업 장면을 피하여 책을 가지고 노는 경우가 있는데 수업에 사용하는 책은 별도의 장소에 보관하여 예방 전략으로 중재를 실시, 좋아하는 다른 강화물을 가지고 놀도록 유도함.
 - 속옷을 무는 행동을 중재하는 문제행동으로 하되 자리 이탈과 책 파손의 행동도 중재함.

문제행동	심한 정도	빈도	방해 정도	행동의 유형	중재 여부
속옷을 물고 씹는 행동	5	5	5	C	○
자리 이탈	4	4	4	C	○
책파손	4	3	3	B	○

- 심한 정도: 1= 전혀 심하지 않다, 2= 심하지 않다, 3= 보통이다, 4= 심하다, 5= 매우 심하다
- 발생 빈도: 1= 아주 드물게 발생한다, ..., 5= 매우 자주 발생한다
- 방해 정도: 1= 전혀 방해되지 않는다, ..., 5= 매우 방해가 된다
- 행동 유형: A= 파괴적 행동(혹은 위험한 행동), B= 경미한 방해행동, C= 방해행동, D= 상동행동 등
- 중재 여부: 중재할 필요가 있는 행동 ○, 중재가 필요하지 않은 행동 ×

사용 가능한 강화제 정보

강화제 선호도 평가	- 강화제 체크리스트 및 강화제 선호도 평가 실시			
주 강화제	- 마이쥬			
유형 강화제	3D 손 금형 누름판 마법 바늘 조각 손바닥 찌기(그림 복제 손자국 놀이판)	액체오일 아크릴 모래시계	실리콘 수세미	푸쉬팝
				
- 좋아하는 물건인데 강화제에 집중하는 시간이 짧아 다양한 강화제를 준비하여 제시				
활동 강화제	- 태블릿 또는 컴퓨터로 노래 듣기			
사회적 강화제 (칭찬 등)	- 하이파이브와 함께 '잘했어' 말하기 - 학급 학생 전체가 박수 쳐주기 - 이름 부르며 칭찬해 주기 - 칭찬스티커(토큰) 사용			

2단계. 기능평가(QABF 등 활용)

ABC 관찰기록

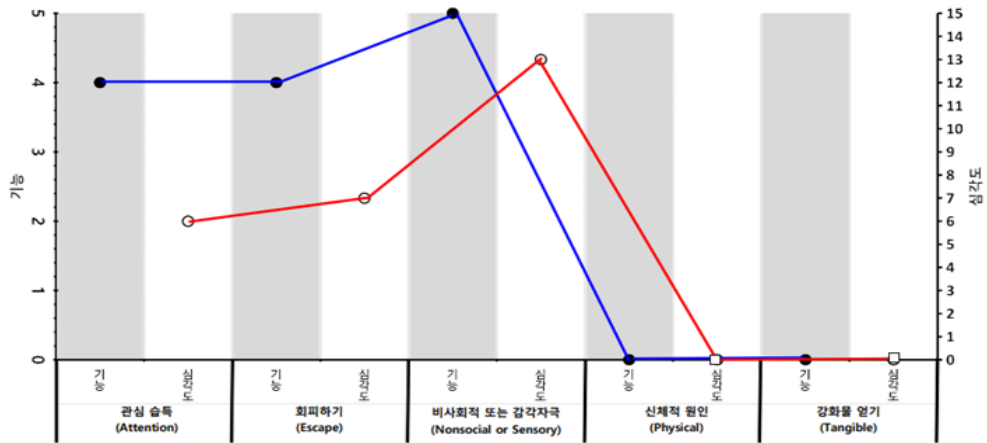
관찰행동		속옷을 입에 물거나 물고 씹는 행동			
번호	일시/장소	선행사건 (Antecedents)	행동 (Behaviors)	후속결과 (Consequences)	비고
1	3. 3.(금) 13:10~14:40 진로와 직업실	진로와 직업 수업 시간에 자리에 앉아 앞뒤로 몸흔들기를 하며 흥분된 태도를 보임. 진로와 직업 담당교사가 수업 내용을 설명하고 과제를 제시하였음.	속옷을 당겨 입에 넣고 씹는 행동을 심하게 하였음. (2시간 동안 계속됨)	교사가 제지하였음. 교사의 제지를 무시하고 더 세게 옷을 물고 놓지 않음. 수업이 제대로 진행되지 못하고 중단되었으며 과제를 하지 않아도 되었음. 속옷에 구멍이 뚫림.	수업과 과제 중단
2	3. 8.(수) 13:10~14:40 미술실	5교시 미술 시간에는 족구를 받으며 지시에 따라 수업을 참여. 쉬는 시간부터 의자를 앞, 뒤로 흔들며 흥분된 모습을 보였는데 6교시 수업 시작종이 울릴 때까지 흥분된 행동이 계속되었음.	속옷을 당겨 입에 넣고 씹는 행동을 하였음.	교사가 제지하였음. 교사의 제지를 무시하고 계속해서 옷을 물고 놓지 않음. 남은 시간 미술 활동을 하지 못함.	학습 활동 중단
3	3. 14.(화) 09:10~10:40 음악실	평소 음악을 좋아하였으며 1교시에 즐겁게 음악 수업에 참여하였음. 2교시에 악기 연주에 대한 수업 내용을 교사가 설명하였음.	속옷을 당겨 입에 넣고 씹는 행동을 하였음.	교사가 제지하였음. 교사의 제지를 무시하고 옷을 더 세게 물고 있음. 남은 음악 시간 수업이 제대로 이루어지지 못함.	수업 중단
4	3. 22.(수) 10:00~10:40	2교시 수학 수업을 시작하는 인사를 하고 수업 내용을 설명하였음. 자리에 앉아 몸을 앞, 뒤로 흔드는 행동을 하였음.	속옷을 당겨 입에 물고 씹는 행동을 하였음.	교사가 제지하였음. 잠시 속옷을 입에서 빼었다가 다시 무는 행동을 함. 과제를 하지 못함.	과제 중단

QABF 결과

관찰행동	속옷을 입에 물거나 물고 씹는 행동
QABF 그래프	

행동 기능 설문지 채점표

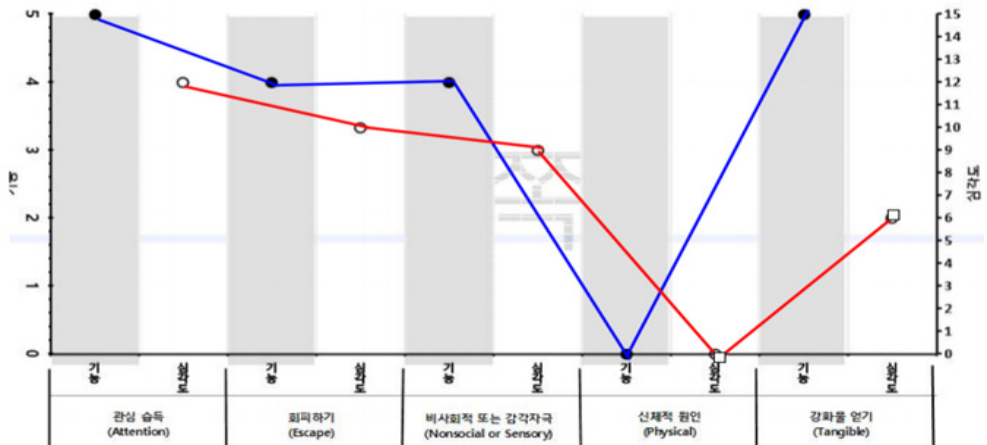
목표행동 : 속옷을 입에 물거나 물고 씹는 행동



관찰행동	자리 이탈
QABF 그래프	

행동 기능 설문지 채점표

목표행동 : 자리이탈

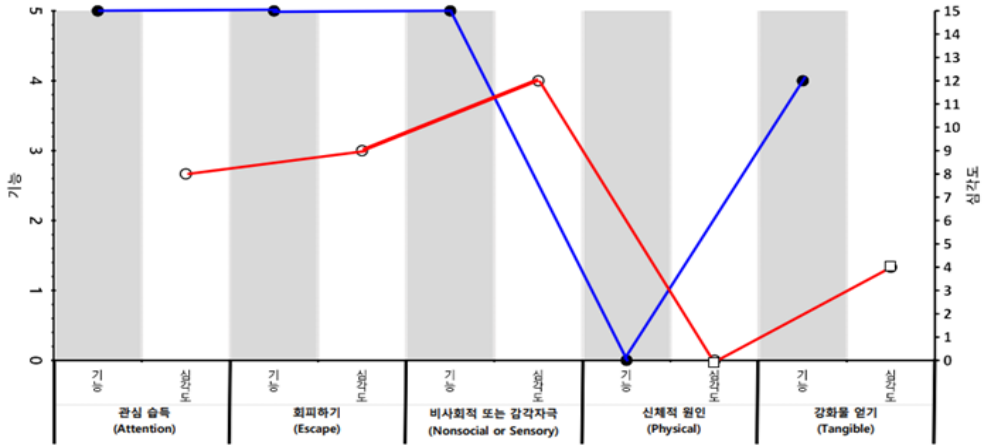


관찰행동	책 파손
------	------

QABF 그래프

행동 기능 설문지 채점표

목표행동 : 책 파손



■ 기능평가 결과 및 가설

- 속옷을 물어뜯는 행동의 기능평가
 - 속옷을 물어뜯는 행동은 이 학생에게 즐거움을 주는 자기자극인 것 같음. 옷을 물기 전에 손으로 옷감의 부드러운 감촉을 즐기는 것처럼 보이고 옷을 씹는 느낌을 즐기는 것 같음.
 - 어머니와의 상담 결과 속옷을 입하지 않으면 겹옷을 물어뜯는다고 하였고 아주 어릴 때부터 옷을 물어뜯는 습관이 있었다고 하였음.
 - 매일 하루에 런닝 한 장을 구멍을 뚫.
 - QABF 결과 속옷을 물어뜯는 행동의 기능은 비사회적 또는 감각자극, 회피하기, 관심 습득으로 나타났으며 심각도도 비사회적 기능이 높았음.
- 자리 이탈 행동의 기능평가
 - 이 학생의 자리 이탈로 인하여 수업 장면이 매우 산만해지며 전체적인 교실 분위기가 흐트러 지고 있음.
 - 수업 활동에 전혀 관심을 보이지 않고 수업(학습 장면)을 온몸으로 거부하는 듯한 모습을 보임. 쉬운 단계의 과제라도 개인 과제를 주면(퍼즐 등) 모두 책상 서랍 속에 넣어 버림.
 - QABF 결과, 기능은 관심 습득, 강화물 얻기가 5점, 회피하기와 비사회적 기능이 4점으로 높게 나왔는데 심각도는 관심 습득, 회피하기, 비사회적 기능 순이었음.
- 책 파손 행동의 기능평가
 - 책 파손은 수업을 회피하려는 행동으로 관찰되며, 학생이 주로 책을 가지고 노는 형태로 관찰됨. 책장을 한 장씩 넘기다가 결국 한 장씩 찢음.
 - QABF를 통해 본 이 행동의 기능은 비사회적 기능, 관심습득, 회피하기가 높게 나왔음. 심각도는 비사회적 행동, 회피하기, 관심 습득 순이었음.

- 가설: 옷을 풀어뜨는 행동을 중재하면 자리 이탈 행동과 책을 파손하는 행동이 감소하고 수업 참여 행동이 증가할 것이다.
 옷을 풀어뜨는 방법 중재: 손으로 만져지는 부분을 촉감이 좋지 않게 하면(뽀뽀하게 하면) 런닝을 풀어뜨는 행동이 줄어들 것이다.

3단계. 중재 방법 선택

▣ 행동중재계획(1차)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
* 전략 이름: 이 방법 어때? - 적용 방법: 주로 심하게 무는 왼쪽 어깨 쪽의 속 옷에 스킨치테이프를 붙여 놓음 - 적용 방법: 손이 어깨 쪽으로 가면 즉시 이름을 불러 주의를 환기	* 칭찬 폭격 - 적용 방법: 수업 시간에 속 옷을 만지지 않고 앉아 있을 경우 초기 30초 간격으로 칭찬하여 점차 1분 간격으로 칭찬하고, 이후 5분 간격으로 계속 칭찬 * 전략 이름: 이런 건 어때? - 적용 방법: 손으로 하는 여러 가지 과제 제시 (퍼즐 다양한 꽃기 활동 등)

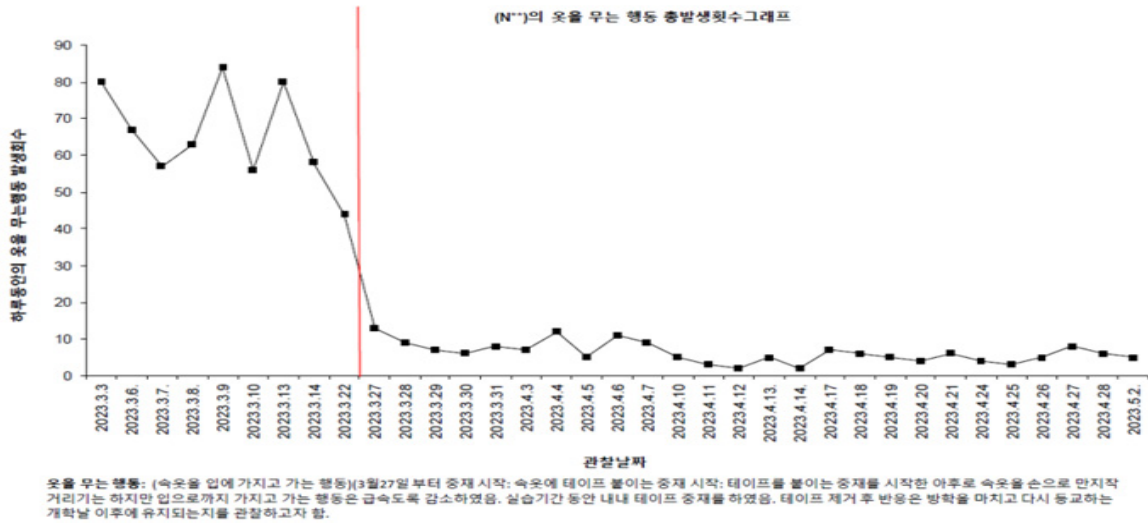
▣ 행동중재계획(2차)

예방전략 (배경사건, 선행사건 중재)	반응전략 (대체행동, 후속결과 중재)
* 스케줄표 이용하기 - 적용 방법: 등교하면 바로 책상에 하루 일과(스케줄)를 붙이고 하루 일과를 설명해 줌 * 재미있는 놀이 - 적용 방법: 아침에 등교 직후 책상 위에 실리콘수세미, 푸시팝, 말랑이 등을 교대로 놓고 손으로 만질 수 있도록 하여 관심을 다른 데로 돌림	* 개별 과제 수행 - 적용 방법: 수업 시간에 꽃기 등의 과제를 수행할 수 있도록 함

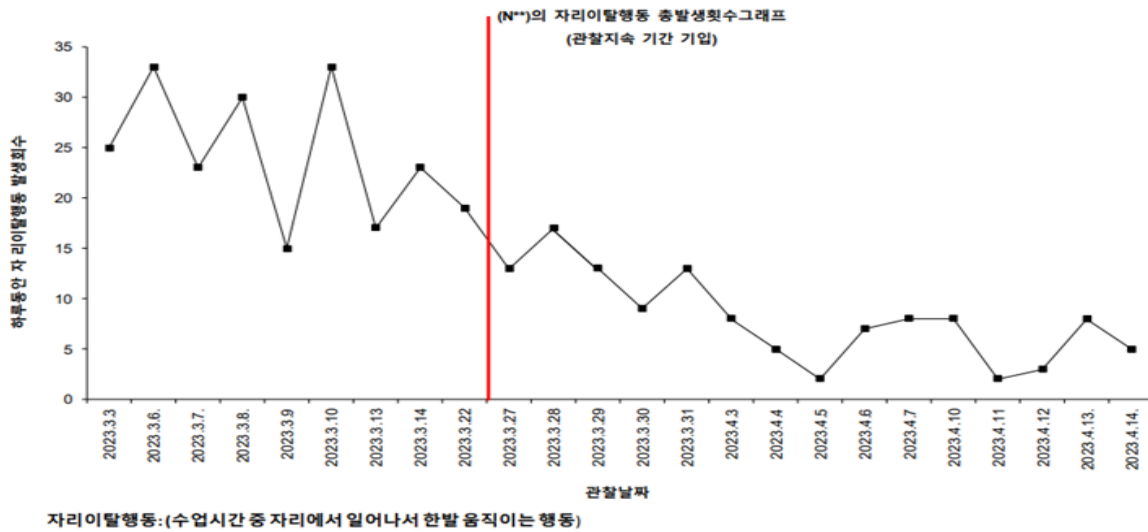
4단계. 중재 결과 점검

데이터 수집 방법

- 관찰 방법: 빈도 측정
- 관찰 기간: 2024. 3. 3.(금)~2024. 5. 2.(목)
- 관찰 시간: 월, 화, 수, 목, 금 09:10~10:10(1시간:60분)
- 그래프



- 그래프



중재 결과

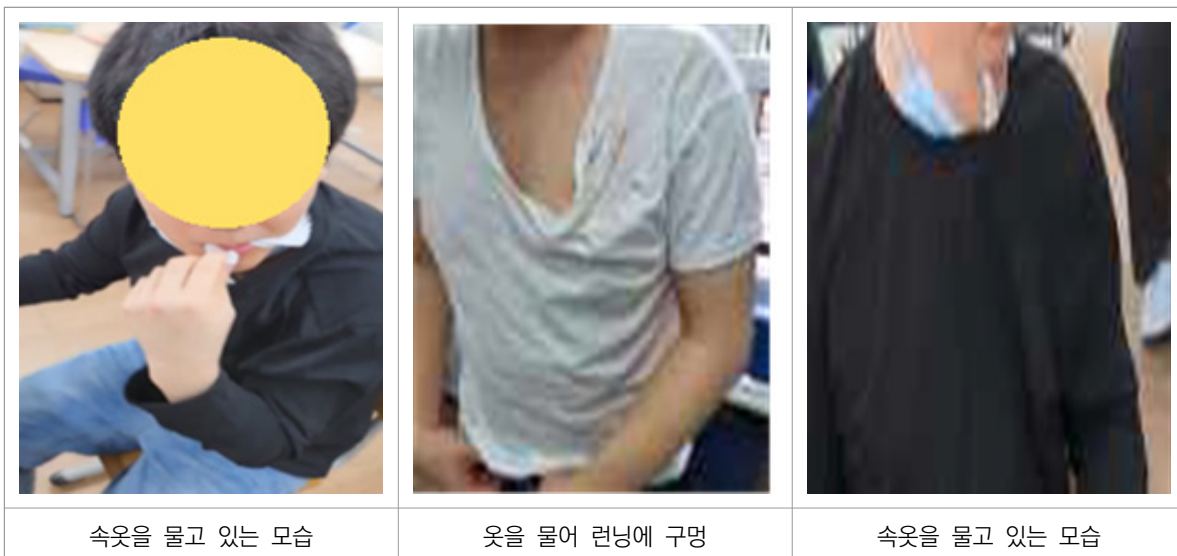
- 옷을 무는 행동을 하지 않고 촉구를 받으며 30분 정도 착석하여 수업에 참여할 수 있음.
- 수업 시간에 도입, 전개 과정에서 지시에 따라 수업에 참여할 수 있고 언어적, 신체적 촉구를 받으며 과제를 수행할 수 있음.
- 개인 과제 시간에 핀 꽃기 과제를 언어적 촉구에 따라 수행하여 핀 100개를 꽃을 수 있음.
- 언어적 촉구를 받으며 30분간 지속적으로 착석하여 수업에 참여할 수 있음.

※ 참고

- 문제행동 데이터 기록지

관찰날짜	행동관찰 속 시간	학교생활		책에서 일어나는 문제행동 데이터		
		1. 옷을 푸는 행동(옷을 덮개 씌우려하지고 가는 행동)		2. 이물질류(저녁먹이) 일어나는 행동)		
		a. 옷을 푸는 행동 총횟수	b. 옷을 푸는 행동 시간당 발생률	a. 이물질류 발생횟수	b. 이물질류 총지속 시간(분)	c. 이물질류 시간당 발생률(분)
2023.3.3	1.00	80	80.00	25	30.00	25.0
2023.3.6	1.00	67	67.00	33	40.00	33.0
2023.3.7	1.00	57	57.00	23	30.00	23.0
2023.3.8	1.00	63	63.00	30	30.00	30.0
2023.3.9	1.00	84	84.00	15	45.00	15.0
2023.3.10	1.00	56	56.00	33	32.00	33.0
2023.3.13	1.00	80	80.00	17	28.00	17.0
2023.3.14	1.00	58	58.00	23	32.00	23.0
2023.3.22	1.00	44	44.00	19	28.00	19.0
2023.3.27	1.00	13	13.00	13	20.00	13.0
2023.3.28	1.00	9	9.00	17	10.00	17.0
2023.3.29	1.00	7	7.00	13	11.00	13.0
2023.3.30	1.00	6	6.00	9	8.00	9.0
2023.3.31	1.00	8	8.00	13	10.00	13.0
2023.4.3	1.00	7	7.00	8	13.00	8.0
2023.4.4	1.00	12	12.00	5	10.00	5.0
2023.4.5	1.00	5	5.00	2	8.00	2.0
2023.4.6	1.00	11	11.00	7	14.00	7.0
2023.4.7	1.00	9	9.00	8	12.00	8.0
2023.4.10	1.00	5	5.00	8	12.00	8.0
2023.4.11	1.00	3	3.00	2	10.00	2.0
2023.4.12	1.00	2	2.00	3	8.00	3.0
2023.4.13	1.00	5	5.00	8	7.00	8.0
2023.4.14	1.00	2	2.00	5	4.00	5.0
2023.4.17	1.00	7	7.00	6	10.00	6.0
2023.4.18	1.00	6	6.00	7	6.00	7.0
2023.4.19	1.00	5	5.00	9	12.00	9.0
2023.4.20	1.00	4	4.00	8	10.00	8.0
2023.4.21	1.00	6	6.00	5	12.00	5.0
2023.4.24	1.00	4	4.00	8	10.00	8.0
2023.4.25	1.00	3	3.00	6	8.00	6.0
2023.4.26	1.00	5	5.00	3	9.00	3.0
2023.4.27	1.00	8	8.00	7	7.00	7.0
2023.4.28	1.00	6	6.00	7	5.00	7.0
2023.5.2	1.00	5	5.00	2	10.00	2.0
2023.5.3	1.00	4	4.00	3	8.00	3.0
2023.5.4	1.00	4	4.00	2	5.00	2.0
2023.5.8	1.00	2	2.00	1	6.00	1.0
2023.5.9	1.00	3	3.00	0	7.00	0.0
2023.5.10	1.00	2	2.00	2	5.00	2.0
2023.5.11	1.00	1	1.00	3	2.00	3.0
2023.5.12	1.00	0	0.00	2	3.00	2.0
2023.5.15	1.00	1	1.00	1	0.00	1.0
2023.5.16	1.00	2	2.00	0	0.00	0.0
2023.5.17	1.00	0	0.00	1	0.00	1.0
2023.5.18	1.00	0	0.00	0	0.00	0.0
2023.5.19	1.00	0	0.00	2	0.00	2.0
2023.5.22	1.00	0	0.00	1	0.00	1.0
2023.5.23	1.00	0	0.00	0	0.00	0.0

- 문제행동



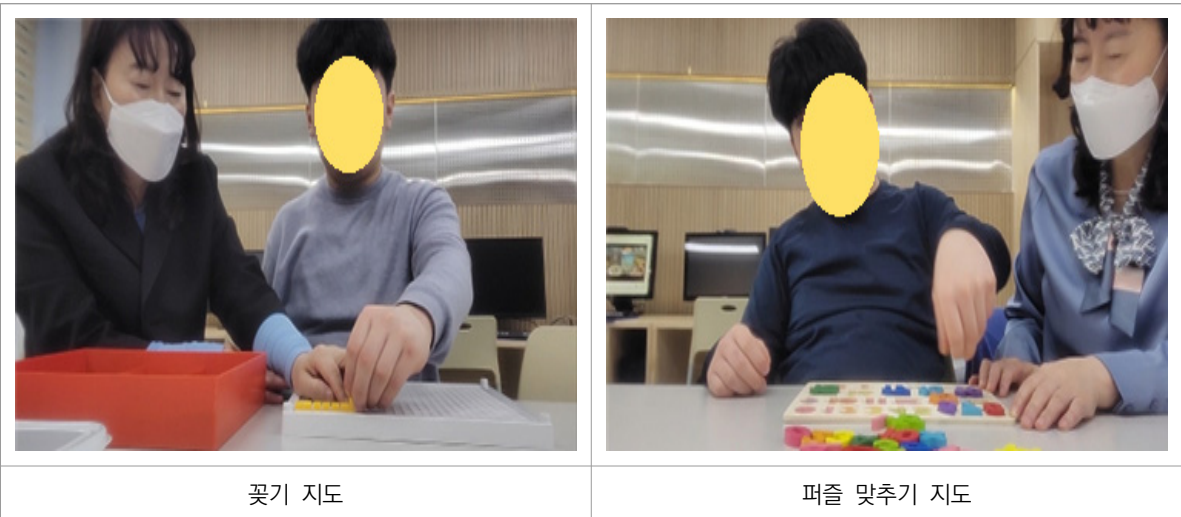
- 중재: 테이프 중재



- 중재: 스케줄표 사용



- 중재: 개별 지도

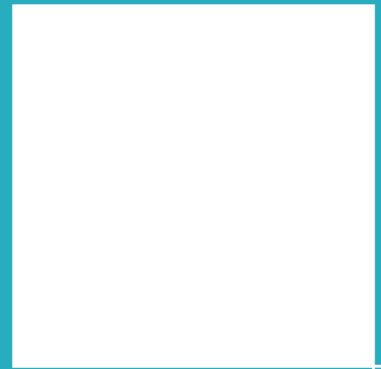


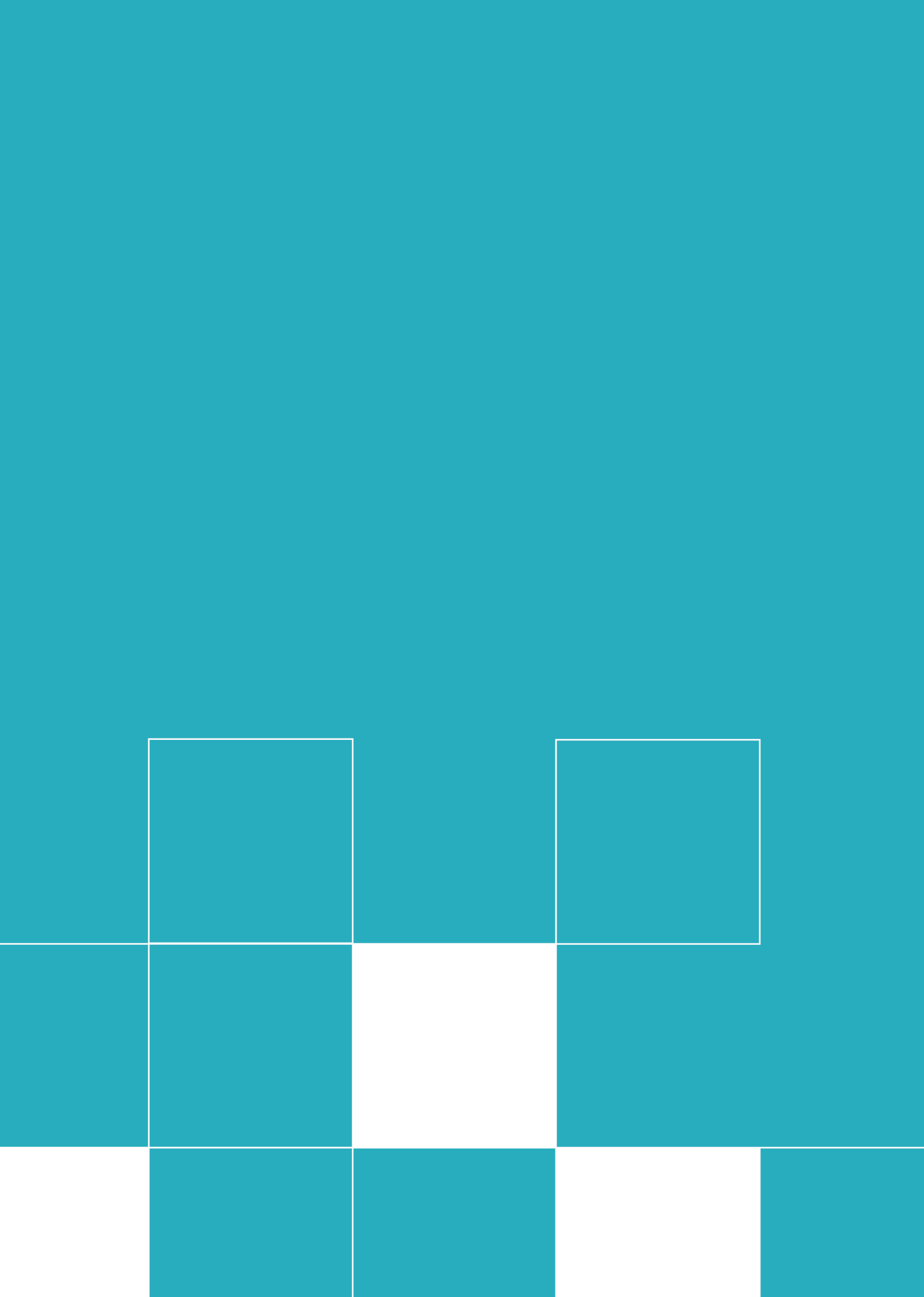
	
<p>꽃기 지도</p>	<p>강화물(유형 강화물: 태블릿PC) 사용</p>

- 강화: 토큰(칭찬스티커) 사용

		
<p>사회적 강화로 칭찬스티커(토큰) 사용</p>	<p>스티커 10개와 상품권으로 교환</p>	<p>폼트기 편의점 이용</p>

학급 차원의 긍정적 행동지원 사례





학급 차원 긍정적 행동지원

- 고1~고3
- 2학급 8명
- 지적장애, 자폐성장애

사례 19

1단계. 문제행동 선정 및 초기 평가 / (학교 현황 및 학급 현황)

학생 기초 정보 / (학교 및 학급 기초 정보)

구 분	내 용												
학교 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 과학중점학교 및 과학중점학급 운영 • 전체적으로 학생들이 유순한 편 • 새로운 교육 트렌드 반영 원활 • 교사 간 협력 원활 												
학급 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 및 취업 관련하여 교사들이 열정적임 • 특수학급 내 수업이 많아 학생들이 특수학급 내 머무는 시간이 많음 • 특수교사 간 협력 및 소통 원활 • 학급 내 전체 목표 명확(취업 및 진학) 												
실시 배경	<ul style="list-style-type: none"> • 1학기 때 쿠폰 사용 활동의 연장 필요 • 학생들은 대부분 유순하나 사회성이 부족한 편(학생들 간 대화 및 협력 부족) • 학급 내 소속감 증가 필요 • '소득', '소비' 등의 금융 용어 습득 어려움 • 용돈을 계획적으로 사용해 보는 경험이 필요하다고 판단 • 본인이 가진 잔액을 계산해 볼 수 있어야 한다고 판단 												
학교 교육목표 (Tier 1)													
학급 규칙 (Tier 2)	<table border="1"> <tr> <td>Tier 1</td> <td>주도적 함양의 품성교육</td> <td>전면적·융합형 능력교육</td> <td>미래핵심역량 개발</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> </tr> <tr> <td>Tier 2</td> <td>자기 관리, 책임감</td> <td>협력과 소통, 문제해결능력</td> <td>자기주도적학습, 기술 활용 능력</td> </tr> </table>	Tier 1	주도적 함양의 품성교육	전면적·융합형 능력교육	미래핵심역량 개발		↓	↓	↓	Tier 2	자기 관리, 책임감	협력과 소통, 문제해결능력	자기주도적학습, 기술 활용 능력
Tier 1	주도적 함양의 품성교육	전면적·융합형 능력교육	미래핵심역량 개발										
	↓	↓	↓										
Tier 2	자기 관리, 책임감	협력과 소통, 문제해결능력	자기주도적학습, 기술 활용 능력										

■ **사용 가능한 강화제 정보 (학급 내 사용할 강화제)**

기 간	내 용
주 강화제	음식 강화제(과자류 / 음료류 / 라면류): 매점 형식으로 구비
활동 강화제	점심시간 중 컴퓨터하기 / 쉬는 시간 중 핸드폰 사용하기 / 수업 중 20분 휴식시간 갖기
사회적 강화제 (칭찬 등)	매번 모의 돈을 지급할 때마다 행동에 대해 언급하고 칭찬 제공

→ 2단계. 좋은 행동 목록

■ **좋은 행동 목록 1차**

좋은 행동 목록	보상
• 칠판 지우기	1,000원
• 수업 중 치고 자리에 앉기	
• 타공기 비우기	2,000원
• 책상 옮기기	
• 프린터기 고치기(빨간불일 때)	
• 커피머신 넉 박스 비우기	3,000원
• 설거지하기(세제 사용)	
• 자기 책상 위 쓰레기 치우기	5,000원
• 제빵 시간에 설거지하기	10,000원

■ **중재 방법에 대한 협의 내용(8월 29일)**

- 학급 내 기대행동 목록을 더욱 추가하면 좋을 것 같음.

■ **좋은 행동 목록 2차**

좋은 행동 목록	보상
• 단체 특방에서 대답하기	1,000원
• 칠판 지우기	
• 수업 중 치고 자리에 앉기	2,000원
• 특별 친구에게 인사하기	
• 타공기 비우기	
• 책상 옮기기	
• 프린터기 고치기(빨간불일 때)	
• 커피머신 넉 박스 비우기	

좋은 행동 목록	보상
<ul style="list-style-type: none"> 칭찬합니다(숙제, 기타 등) 	3,000원
<ul style="list-style-type: none"> 설거지하기(세제 사용) ※ 본인이 마신 컵 제외 	
<ul style="list-style-type: none"> 특별 친구에게 간식 사주기 	5,000원
<ul style="list-style-type: none"> 선생님 심부름하기 	
<ul style="list-style-type: none"> 자기 책상 위 쓰레기 치우기 	
<ul style="list-style-type: none"> 친구 칭찬하기 ※ 칭찬함에 쪽지를 넣으세요. 	7,000원
<ul style="list-style-type: none"> 제빵 시간에 설거지하기 	10,000원
<ul style="list-style-type: none"> 집에서 청소한 것 인증샷 ※ 청소기, 설거지, 분리수거 등 	
<ul style="list-style-type: none"> 주말에 우리 반 친구 만나기 	20,000원

중재 방법에 대한 협의 내용(9월 19일)

- 일주일 안에 쓸 돈(최대치, 최소치)을 미리 계획하고 이에 대한 소비 계획을 미리 세워두는 것이 좋을 것 같음.
- 1년 단위 계획을 세운 후, 이를 달별로 목표를 나누어 쉬운 기술에서 어려운 기술로 점차 수행할 수 있도록 대단위 및 주단위 목표를 세움.
- 좋은 행동 목록을 좀 더 간결하게 만들기. 지나간 행동은 천 원, 새로운 행동은 오천 원 정도로 나누어 측정함.
- 통장 색깔을 변화해서 제공하기. 입금, 출금, 잔액 등에 하나의 색깔을 사용하고 유지하기.
- 학생마다 개별 기대행동을 만듦.

좋은 행동 목록 3차

좋은 행동 목록	보상
<ul style="list-style-type: none"> 지난 행동들 	1,000원
<ul style="list-style-type: none"> 특별 친구에게 인사하기 	5,000원
<ul style="list-style-type: none"> 친구 칭찬하기 ※ 칭찬함에 쪽지를 넣으세요. 	
<ul style="list-style-type: none"> 특별 친구에게 간식 사주기 	
<ul style="list-style-type: none"> 매일 소득 기록판 작성하기 	
<ul style="list-style-type: none"> 개별 미션 수행하기 	

개별 미션

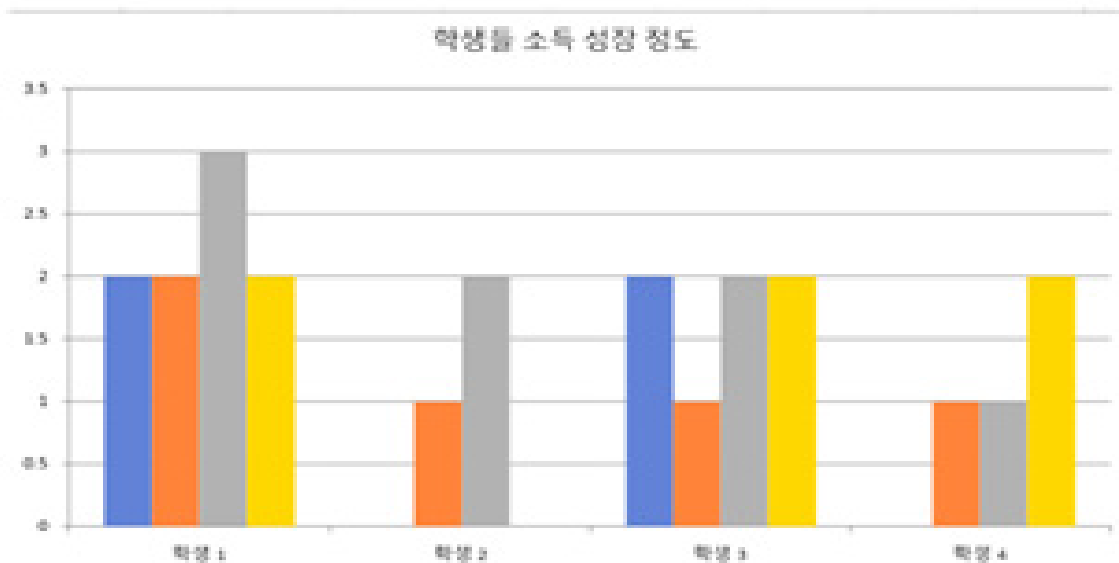
학생 1	학생 2	학생 3	학생 4	학생 5	학생 6	학생 7	학생 8
친구와 대화하기	큰 목소리로 말하기	친구 도와주기	자기 칭찬하기 (칭찬 일기 작성)	카톡 보내기	친구와 대화하기	카톡 보내기	친구와 대화하기

중재 방법에 대한 협의 내용(10월 10일)

- 매일 소득을 학생 스스로 기록하도록 함.
- 새로운 행동이 얼마나 발생했는지 교사가 매일 체크함.
- 매월 개별 행동 및 좋은 행동 목록을 변화시킴.

3단계. 중재 결과 점검

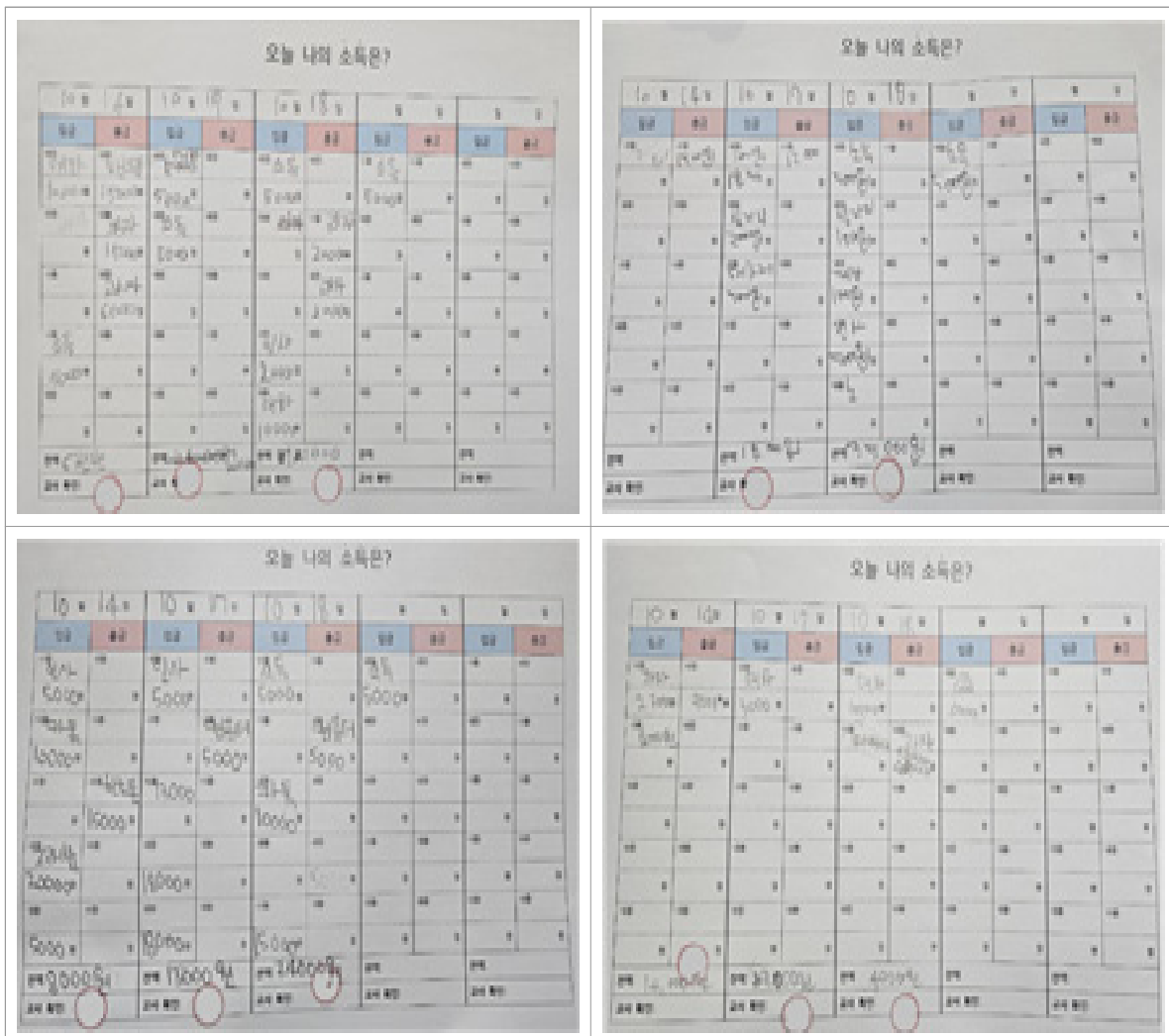
- ※ 데이터 수집 방법에 대한 협의 내용
 - 학생 스스로 데이터를 체크해보게끔 함.
 - 그 달의 새로운 행동이 얼마나 많이 발생했는지 그 빈도수를 세는 방식으로 측정함.
- ※ 데이터 수집 방법
 - 관찰 방법: 자기점검법, 영속적 산물 기록법
 - 관찰 기간: 2024년 10월 2일(수) ~ 10월 18일(금)
 - 측정 시간: 매일 방과후
- ※ 중재 결과에 대한 논의 내용
 - 매월 행동 및 강화제를 바꿔가며 진행하면 좋을 것 같음.
 - 학생 스스로 자기 점검하게 하여 본인이 돈 관리를 어떻게 하고 있고, 어떻게 돈을 사용할 것인지 알 수 있게 하는 것이 좋을 것 같음.
- ※ 중재 결과
 - 교실 내 학생들의 적절한 행동이 늘었음.
 - 꼭 돈을 얻기 위한 것뿐 아니라 돈을 주고받고, 교실 내에서 정당하게 무엇을 산다는 것 자체를 즐겁게 받아들이고 있음. 재밌게 진행 중임.
 - 교사들이 무언가를 지시할 때 정당한 대가를 지불할 수 있는 시스템이 생김.
 - 측정 그래프



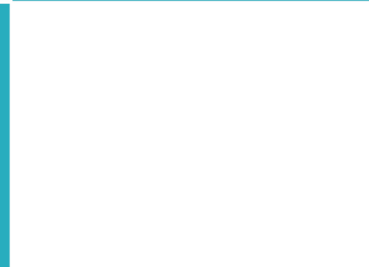
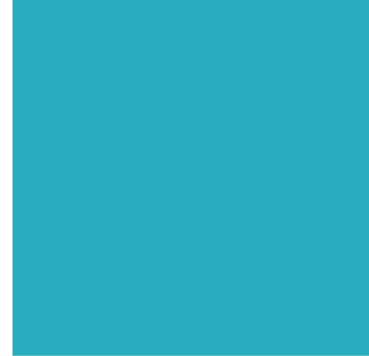
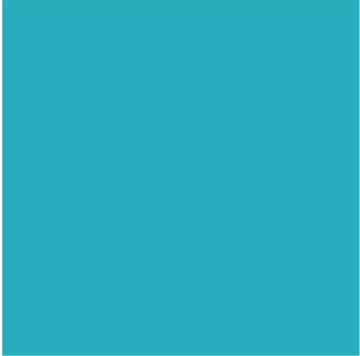
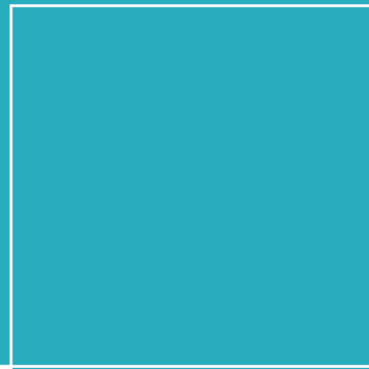
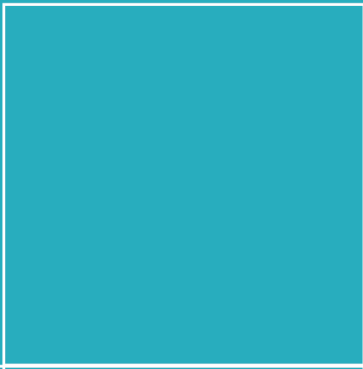
※ 참고



- 학생들 자기점검표(소득 기록판)



부 록



초기면담지

초기면담지

일시	2024년	월	일	요일
학생이름(학년반)				
장소				
참석자	(의뢰자)		(면담자)	

학생이 가지고 있는 행동의 어려움(모두 표시하십시오)

가벼운 행동의 어려움

- 반항/불손/불순응
- 산만함
- 놀림/약올리기
- 부적절한 언어
- 부적절한 신체적 접촉
- 다른 사람 물건 남용

심각한 행동의 어려움

- 심각한 욕설
- 심각한 반항/불손/불순응
- 수업방해가 되는 산만함
- 싸움/신체적 공격
- 지속적인 괴롭힘
- 거짓말
- 개인소지품/교실물건 파손
- 절도

행정처리

- 보호자와 면담
- 학생과 면담
- 교내 정학
- 정학
- 개별적인 지도
- 특권 박탈
- PBS팀에 의뢰
- 기타:

지금까지 실행해 본 교사의 중재 방법(모두 표시하십시오)

- 촉진과 재지시
- 비배제 타임아웃
- 배제 타임아웃
- 규칙과 일과 다시 가르치기
- 벌점
- 특권 빼앗기
- 행동선택권 제공
- 반성문
- 학생과의 상담

- 보호자와 연락(전화 우편 알림장 이메일 문자)

중재가 필요한 행동

중재 계획 시 고려할 사항

기타 사항

부록 2

행동 지원 계획(Behavior Intervention Plan)

행동 지원 계획(Behavior Intervention Plan)

1. 학생정보

성명(성별)		장애 유형	
담당교사		수퍼바이저 (행동분석전문가)	
최초작성 일자		수정 일자	

2. 긍정적 행동지원 계획 작성 배경

상 세 내 용

3. 일과시간을 위한 지침 요약

기 간	관 련 내 용	기 타
등하교 시간		
식사 방법		
화장실 사용		
의사소통 능력 및 수준	말하기	
	듣기	
	읽기/쓰기	
대체 의사소통 방법		
약물 복용 여부		
기타		

4. 사용 가능한 강화제 정보

기 간	관 련 내 용	기 타
강화제 선호도 평가 실시 내용		
주 강화제		
유형 강화제		
활동 강화제		
사회적 강화제(칭찬 등)		

5. 행동 기록방법 및 기능적 행동 평가 결과

#	도전행동	데이터 측정 방법	도전행동의 조작적정의
1			
2			
3			

6. 기능적 행동 평가 결과

기능적 행동 평가 도구	간접 평가	<input type="checkbox"/> IEP 검토 <input type="checkbox"/> 이전까지의 중재 계획 검토 <input type="checkbox"/> 학교폭력대책자치위원회 등 사건기록 검토 <input type="checkbox"/> 학부모 면담 <input type="checkbox"/> 학생면담	<input type="checkbox"/> 의료기록 검토 <input type="checkbox"/> 교사면담 <input type="checkbox"/> MAS <input type="checkbox"/> QABF <input type="checkbox"/> 기타 _____
	직접 평가	<input type="checkbox"/> ABC기록 <input type="checkbox"/> Scattor plot	<input type="checkbox"/> 일화기록 <input type="checkbox"/> 기타 _____

구분	내용		
결과	도전행동 1 :	도전행동 2 :	도전행동 3 :
	기능 1	기능 1	기능 1
	기능 2	기능 2	기능 2
	기능 3	기능 3	기능 3

6. 구체적인 행동중재 전략

예방 전략	반응 전략
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법: 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 이름: ▪ 적용 방법:

7. 행동중재 그래프

강화제 체크리스트¹⁾

성 명						생년월일					
기록자						조사일					

아래의 척도를 사용하여 이용자가 각 항목을 얼마나 좋아하는지 체크하세요.
 1: 전혀 좋아하지 않음, 2: 좋아할 때가 가끔 있음, 3: 조금 좋아함, 4: 많이 좋아함,
 5: 대단히 좋아함. N : 알 수 없음 또는 경험한 적이 없음

조립하는 물건						
도미노	1	2	3	4	5	N
집쌓기	1	2	3	4	5	N
마인크래프트	1	2	3	4	5	N
전자조립	1	2	3	4	5	N
레고	1	2	3	4	5	N
비즈(구슬 꿰기)	1	2	3	4	5	N
퍼즐	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

소리 나는 물건						
CD / MP3 플레이어	1	2	3	4	5	N
헤드폰	1	2	3	4	5	N
악기	1	2	3	4	5	N
좋아하는 장르:	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

비주얼 아이템						
야광 팽이	1	2	3	4	5	N
반짝이	1	2	3	4	5	N
만화경	1	2	3	4	5	N
선풍기	1	2	3	4	5	N
야광봉	1	2	3	4	5	N
거울	1	2	3	4	5	N
후레쉬	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

읽을거리						
잡지	1	2	3	4	5	N
전단지	1	2	3	4	5	N
신문	1	2	3	4	5	N
책	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

쓰기 / 그리기 도구						
연필	1	2	3	4	5	N
종이	1	2	3	4	5	N
칠판	1	2	3	4	5	N
화이트보드	1	2	3	4	5	N
크레파스	1	2	3	4	5	N
사인펜	1	2	3	4	5	N
색연필	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

좋아하는 감촉						
옷감, 천	1	2	3	4	5	N
차가운 물건	1	2	3	4	5	N
따뜻한 물건	1	2	3	4	5	N
물	1	2	3	4	5	N
로션	1	2	3	4	5	N
딱딱한 물건	1	2	3	4	5	N
부드러운 물건	1	2	3	4	5	N
꺼칠꺼칠한 물건	1	2	3	4	5	N
좁은 공간	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

신체 활동						
빙빙 돌기	1	2	3	4	5	N
그네타기	1	2	3	4	5	N
점프하기	1	2	3	4	5	N
달리기	1	2	3	4	5	N
자전거타기	1	2	3	4	5	N
차타기	1	2	3	4	5	N
산책하기	1	2	3	4	5	N
스트레칭	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

1) 인디애나 의과대학 자폐연구센터(www.handsinautism.iupui.edu) 자료를 한국어로 번안

아래의 척도를 사용하여 이용자가 각 항목을 얼마나 좋아하는지 체크하세요.

1: 전혀 좋아하지 않음, 2: 좋아할 때가 가끔 있음, 3: 조금 좋아함,

4: 많이 좋아함, 5: 대단히 좋아함. N : 알 수 없음 또는 경험한 적이 없음

항상 만지는 것						
거친 감촉	1	2	3	4	5	N
푹신푹신함	1	2	3	4	5	N
마사지	1	2	3	4	5	N
진동	1	2	3	4	5	N
말랑말랑한	1	2	3	4	5	N
부드러운	1	2	3	4	5	N
수집할 수 있는	1	2	3	4	5	N
여러 가지 물건	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

좋아하는 음식						
짠맛	1	2	3	4	5	N
신맛	1	2	3	4	5	N
단맛	1	2	3	4	5	N
씹히는 맛	1	2	3	4	5	N
부드러운 맛	1	2	3	4	5	N
죽처럼 묽은	1	2	3	4	5	N
뜨거운	1	2	3	4	5	N
시원한	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

전자제품						
비디오/유튜브	1	2	3	4	5	N
TV	1	2	3	4	5	N
게임	1	2	3	4	5	N
컴퓨터	1	2	3	4	5	N
인터넷 검색	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

기타						
심부름하기	1	2	3	4	5	N
휴식하기	1	2	3	4	5	N
동료들과 함께 하기	1	2	3	4	5	N
기타:	1	2	3	4	5	N

좋아하는 작업 활동 (해당 되는 것에 모두 O표 하세요.)				
심부름하기	자르기	계산하기	읽기	요리하기
분류(정리)하기	전화하기	만들기	쓰기	집짓기
줄맞추기	조각내기	음식 서빙	돌보기	자료입력
기타:				

부록 4

행동기능설문지(The Questions about Behavioral Functions, QABF)

행동기능설문지 (The Questions about Behavioral Functions, QABF)

대상자 이름: _____

QABF 평정자 이름: _____ 날짜: _____

목표행동: _____

제시되는 각 상황별로 평가대상자의 문제행동이 얼마나 자주 보이는지에 대한 점수를 선택하십시오.

적절한 상황을 찾는 것이 아니라 목표행동이 얼마나 자주 일어나는지에 대한 점수를 적어야함.

X	0	1	2	3
해당사항 없음	전혀 아님	가끔씩 발생	종종 발생	자주 발생

- _____ 1. 관심을 끌기위해 행동을 보인다.
- _____ 2. 일하는 상황이나 학습상황에서 벗어나기 위해 행동을 보인다.
- _____ 3. "자기자극"의 형태로 행동을 보인다.
- _____ 4. 고통을 느낄 때 행동을 보인다.
- _____ 5. 좋아하는 장난감, 음식, 음료수와 같이 어떤 물건을 가지기 위해서 행동을 보인다.
- _____ 6. 귀증을 듣기를 즐겨하기 때문에 행동을 보인다.
- _____ 7. 옷 입기, 이 닦기, 일하기 등 어떤 과제를 수행하라고 했을 때 행동을 보인다.
- _____ 8. 방안에 아무도 없어도 혼자서 행동을 보인다.
- _____ 9. 평가대상자가 아플 때 더 많이 행동을 보인다.
- _____ 10. 평가대상자로부터 어떤 물건들을 제거하면 행동을 보인다.
- _____ 11. 자신에게 관심을 돌리기 위해 행동을 보인다.
- _____ 12. 특정 과제를 수행하기 싫어서 행동을 보인다.
- _____ 13. 아무것도 할 것이 없을 때 행동을 보인다.
- _____ 14. 무엇인가 자신의 신체적인 부분이 불편할 때 행동을 보인다.
- _____ 15. 평가대상자가 원하는 물건을 당신이 가지고 있을 때 행동을 보인다.
- _____ 16. 평가대상자가 당신의 반응을 보고 싶어서 행동을 보인다.
- _____ 17. 다른 사람들로 부터 혼자 있고 싶어서 행동을 보인다.
- _____ 18. 주변의 상황을 무시하며 심하게 반복행동을 보인다.
- _____ 19. 신체적으로 불편할 때 행동을 보인다.
- _____ 20. 평가대상자가 원하는 물건을 또래가 가지고 있을 때 행동을 보인다.
- _____ 21. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "여기 와서 나를 봐" "나를 바라봐"라고 이야기하는 것 같나요?
- _____ 22. 평가대상자가 행동을 보일 때면 "혼자 내버려둬" "무엇을 해라고 하지마"라고 이야기하는 것 같나요?
- _____ 23. 혼자 있어도 그 행동을 즐기는 것 같나요?
- _____ 24. 행동을 통해서 평가대상자가 아프다는 것을 말하는 것 같나요?
- _____ 25. 행동을 보일 때 장난감, 음식, 특정 물건을 달라고 말하는 것 같나요?

Timothy R. Vollmer & Johnny L. Matson
QABF
 Questions About Behavior Function

Timothy R. Vollmer & Johnny L. Matson QABF Questions About Behavior Function	대상자 이름: _____ 날짜: _____ ID 번호: _____ 평정자 이름: _____ 나이: _____ 성별: _____
------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------

관심습득 기능	관심습득 기능/심각도	회피 기능	회피 기능/심각도	비사회적 기능	비사회적 기능/심각도	신체적 기능	신체적 기능/심각도	강화물습득 기능	강화물습득 기능/심각도
5	15	5	15	5	15	5	15	5	15
	14		14		14		14		14
	13		13		13		13		13
4	12	4	12	4	12	4	12	4	12
	11		11		11		11		11
	10		10		10		10		10
3	9	3	9	3	9	3	9	3	9
	8		8		8		8		8
	7		7		7		7		7
2	6	2	6	2	6	2	6	2	6
	5		5		5		5		5
	4		4		4		4		4
1	3	1	3	1	3	1	3	1	3
	2		2		2		2		2
	1		1		1		1		1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

- | | | | | |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 1. 관심
6. 부정
11. 관심불기
16. 반응불기
21. 예기함 | 2. 회피
7. 회피 시김
12. 회피 싶어함
17. 혼자
22. 혼자 다루려함 | 3. 자기저우
8. 혼자 행동
13. 혼자 놀 때
18. 반항행동
23. 혼자서 놀림 | 4. 고통
9. 아픔
14. 신체적 문제
19. 탈진행
24. 아파서 불만 | 5. 물건 습득
10. 물건들 지을 때
15. 음식이 물건들 지님
20. 도끼가 물건들 지님
25. "그거 주세요." |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|

도전적 행동 지속시간 체크리스트

〈도전적 행동 지속시간 체크리스트〉

- 날 짜:
- 학생 이름:

도전적 행동	지속시간						행동 강도			합계
	하루 30분 미만	하루 30분-1시간	한번 발생시 30분-1시간	한번 발생시 1-2시간	한번 발생시 2시간 초과	생활에 지장 없음	생활에 일부 지장	정상적 생활이 어려움		
1	2	3	4	5	1	2	3			
1	2	3	4	5	1	2	3			
1	2	3	4	5	1	2	3			
1	2	3	4	5	1	2	3			

√ 각 도전적 행동에 해당되는 지속 시간 및 행동 강도에 O표 하세요.

도전적 행동 발생 빈도 체크리스트

〈도전적 행동 발생 빈도 체크리스트〉

- 날 짜:
- 학생 이름:

도전적 행동	발생 빈도						행동 강도			합계
	메시건 1회 이하	메시건 2-5회	메시건 6-10회	메시건 11-30회	메시건 31회 이상	상황에 지장 없음	상황에 일부 지장	정상적 생활이 아름		
	1	2	3	4	5	1	2	3		
	1	2	3	4	5	1	2	3		
	1	2	3	4	5	1	2	3		
	1	2	3	4	5	1	2	3		

√ 각 도전적 행동에 해당되는 발생 빈도 및 행동 강도에 각각 O표 하세요.

〈도전적 행동 평균 지속시간 데이터 기록지〉

- 학생 이름:
- 도전적 행동:

날짜 (시간)	지속시간	지속시간 합계	발생횟수	평균지속시간

√ 해당 도전적 행동이 발생한 날짜(시간), 지속시간 및 발생횟수를 기록하세요.

〈도전적 행동 누적 지속시간 데이터 기록지〉

- 학생 이름:
- 도전적 행동:

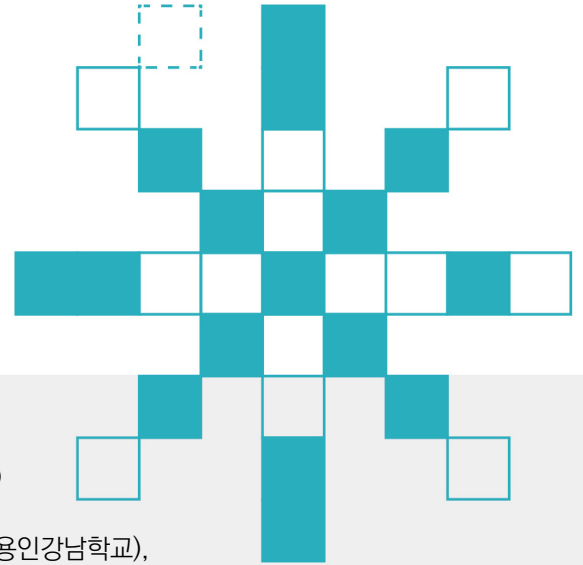
날짜 (시간)	지속시간	합계

√ 각 도전적 행동이 발생한 날짜(시간) 및 지속시간을 기록하세요.

수업 중심의 행동중재 실행 점검 체크리스트

체크 항목		매우 그렇다 (5점)	그렇다 (4점)	보통 (3점)	아니다 (2점)	전혀 아니다 (1점)
1	학교, 교실, 교사-강화제 연합이 되어 있는가?					
2	배경사건(변인) 통제가 이루어지고 있는가?					
3	관찰 및 측정이 가능한 목표를 선정하였는가?					
4	사회적 타당도를 고려하여 목표를 선정하였는가?					
5	긍정적인 언어를 사용하여 지도하고 있는가?					
6	반응의 기회를 충분히 반복적으로 제공하고 있는가?					
7	가치 있는 강화제를 목록화하여 체계적으로 제공하고 있는가?					
8	효과적인 강화 원리가 적용되고 있는가(즉각성, 위계성, 일관성)?					
9	정반응과 오반응에 대한 적절한 후속 결과가 일관성 있게 제공되고 있는가?					
10	강화 효과를 평가하며 강화제 통제가 잘 이루어지고 있는가?					
11	대체 행동(과제)목록을 만들고 과제 선택의 기회를 제공하고 있는가?					
12	흥미롭고 적당한 수준의 과제를 제시하고 있는가?					
13	명확한 선행 사건을 제시하여 교사의 기대 행동을 알고 있는가?					
14	적당한 시간의 과제를 제시하고 있는가?					
15	대체 의사소통을 지도하여 요구 표현을 하도록 하고 있는가?					
16	물리적 구조화가 이루어져 있는가?					
17	교실 내 명확한 규칙이 마련되어 있는가?					
18	시각적 지원(시각적 스케줄)을 활용하고 있는가?					
19	성취 정도를 측정하고 기록할 수 있는 체계가 준비되어 있는가?					
20	자기 점검(관리) 계획을 활용하고 있는가?					
총점						

긍정적 행동지원 사례집



자문위원 이경심(성은학교), 이동환(성은학교), 주재승(경기도교육청)

멘토교사 김규희(파주교육지원청), 김은세(일산동고등학교), 김종일(용인강남학교), 김효남(동학초등학교), 박미희(백봉초등학교), 박정민(보정고등학교), 박종호(경은학교), 송주영(새솔학교), 신현경(홀트학교), 황정현(창인학교), 유윤경(양평교육지원청), 이미영(성은학교), 정보권(화봉초등학교), 정세희(이천교육지원청), 최현민(장호원고등학교), 한예원(용인강남학교),

연구위원 강선영(백성초등학교), 강승연(포천교육지원청), 강혜원(자운학교), 고재성(평택동방학교), 곽선미(의왕정음학교), 김경은(승지초등학교), 김나진(고색중학교), 김민지(양평교육지원청), 김선희(부천교육지원청), 김유리아(안산교육지원청), 김은혜(포일사과나무유치원), 김희진(수원서광학교), 남상은(이충고등학교), 민지혜(동두천양주교육지원청), 박서린(의정부중앙초등학교), 박은영(매탄고등학교), 박재선(한국경진학교), 손현석(설악고등학교), 송민기(시흥중학교), 신선영(수원교육지원청), 심상보(백의초등학교), 이금하(중원초등학교), 이민지(광주하남교육지원청), 이소연(대지중학교), 이재철(안산해솔초등학교), 정하연(양평교육지원청), 조수영(평택동방학교), 주종환(능동중학교), 차정익(창인학교), 채민숙(파주교육지원청), 최영아(글빛초등학교), 최윤영(송민학교), 최윤진(화성오산교육지원청), 한혜숨(오학초등학교 병설유치원)

발행일 2025년 1월 6일

발행처 경기도교육청 장애학생 행동지원 교육연구회

인쇄 (사)대한문화체육협회 세종인쇄정보