



World Autism Awareness

United States | Canada | United Kingdom | Australia | **Hong Kong** | Korea | Singapore | Philippines | Kuwait | Beijing

행동문제 관리를 위한 효과적인 전략

Kan Wong

APHK Program Director BCBA



일반적인 행동문제



- 텐트럼
- 공격/자해
- 불순응
- 고집
- 부주의
- 자기자극
- 식습관 문제



이것을 해결할 마법 지팡이 같은 것은 없습니다.



빠른 해결책은
없습니다.

시간과 노력

어떻게 하면 아이를 멈출 수 있을까요?

어떤



을 아이에게
가르쳐야 할까요?

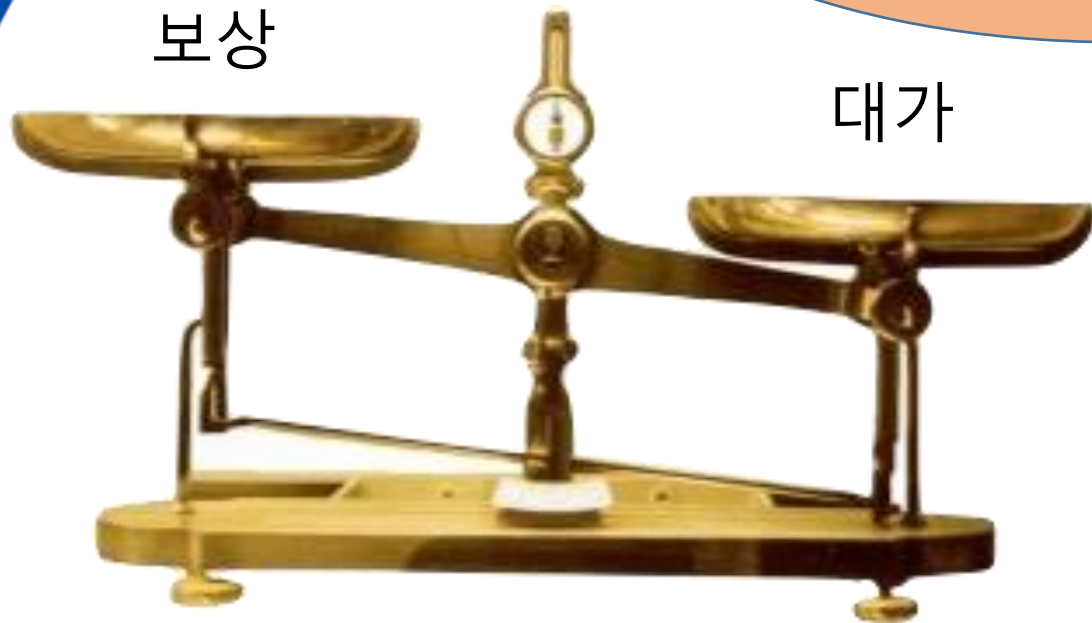
작동 행동

반응 행동

작동 행동

보상

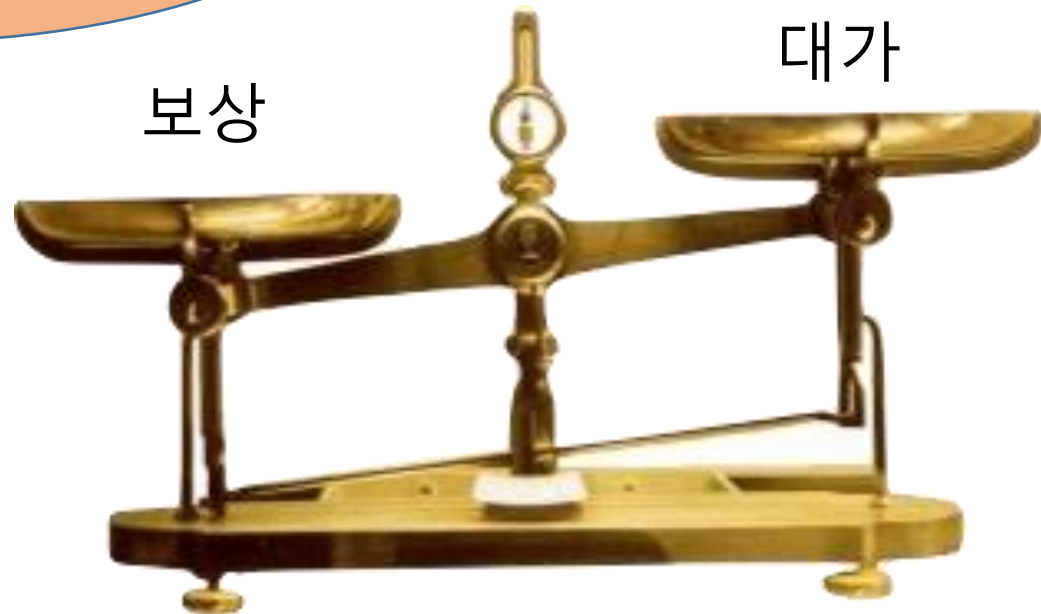
대가



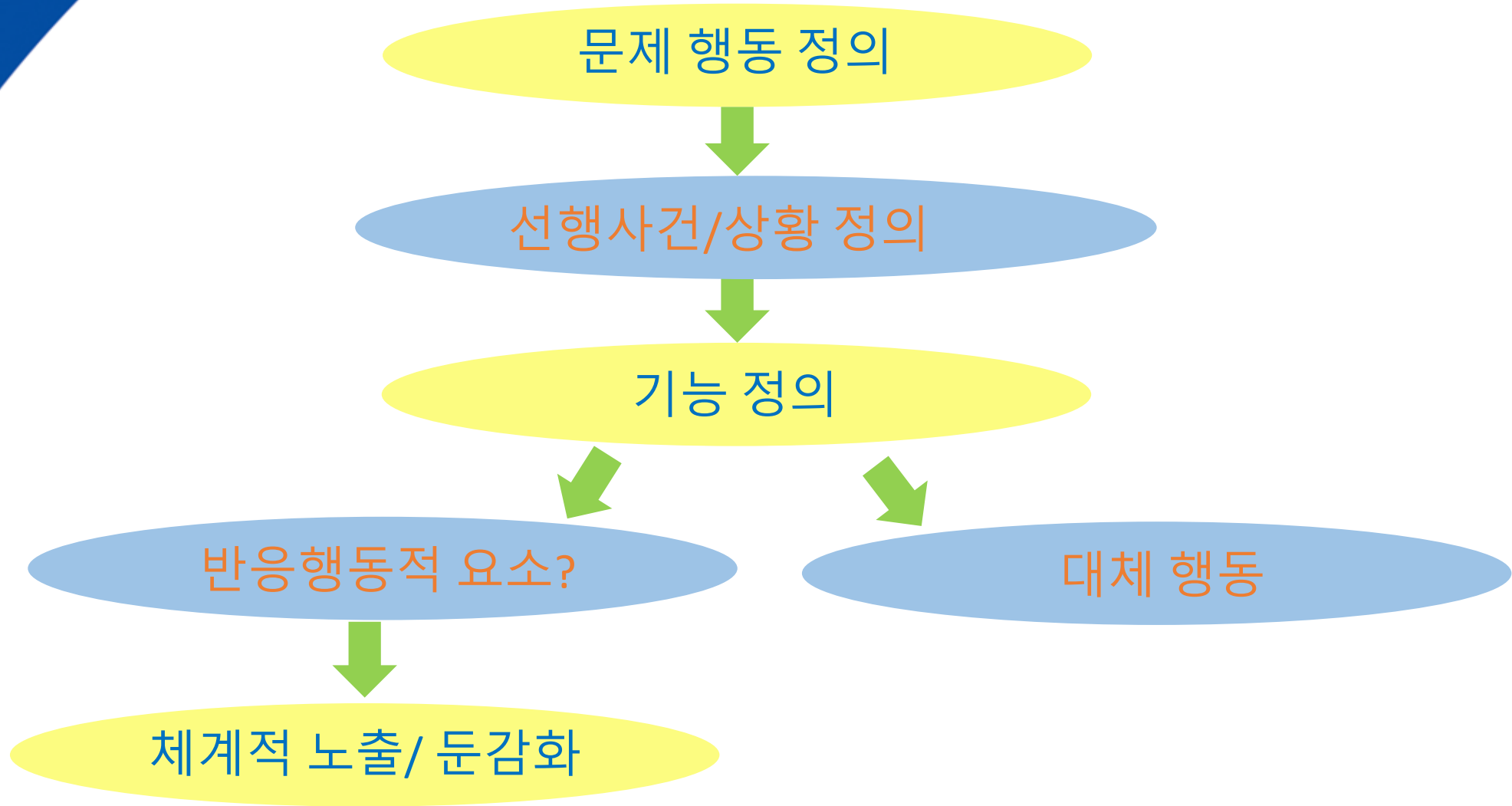
행동 증가 ↑

보상

대가



행동 감소 ↓



케이스스터디

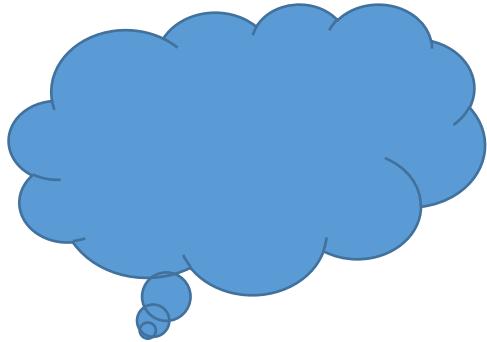


- 아동: Tin Lok
- 나이: 10
- Aoi Pui 스쿨 재학중



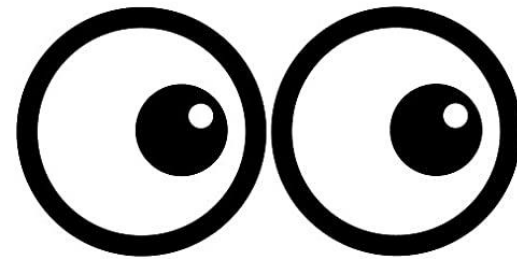
문제행동 정의

- 현재 관찰하고 있는 부분에 초점 맞추기
- 심리주의적 해석을 멀리하기



자신감부족
친절하기

vs



vs

부드럽게 말하기
친구를 볼 때마다 안아주기

문제 행동 정의하기

- 선생님을 때리거나 소리침
- 선생님을 막고 하던 일을 지움

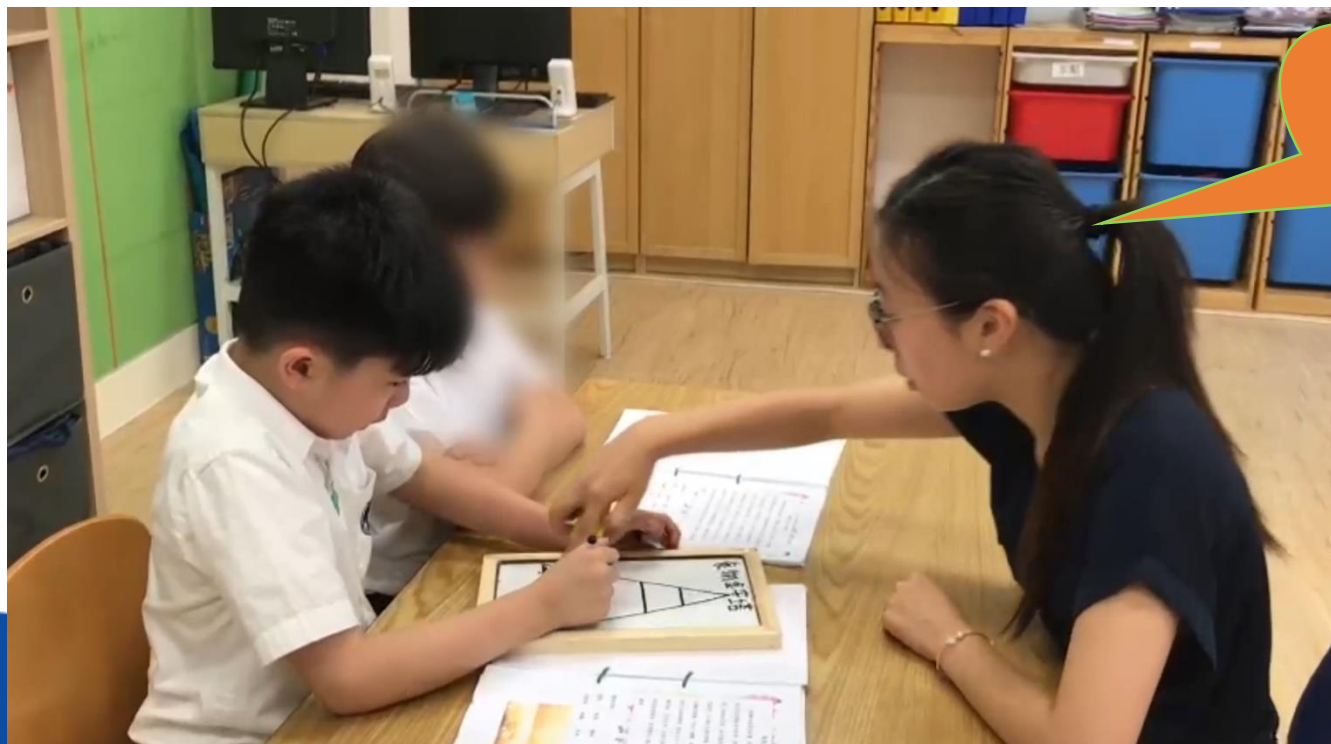


선행사건/ 상황 정의하기

- 어떤 상황에서 파괴적인 행동이 일어났는가?
- 관찰 가능한 환경적인 요소는 무엇인가?
- 최선의 대처 전략 결정하기
- 연습을 위한 상황 재현하기

선행사건/ 상황 정의하기

- 학교에서 선생님이 부정적인 피드백을 주며 지우려고 했을 때



틀렸어.

기능 정의하기

- 기능: 아이가 행동을 함으로써 무엇을 원했나?
- 행동은 일반적으로 한 가지 이상의 기능을 가진다.
- 일반적인 기능:
 - 물건에 대한 요청/접근
 - 과제 회피/ 도피
 - 관심추구
 - 자기자극
 - 좌절감 해소
 - 통제

APM vs 고전적인 ABA

고전적 ABA	APM
단 4 가지 기능	좌절감 해소 및 통제도 기능이 될 수 있음.
기능적인 평가	임상적 판단 및 순간적인 분석
오직 한 가지 기능	행동은 한 가지 이상의 기능을 가질 수 있음.

기능 정의하기

- 물건에 대한 요청/접근
- 회피/도피
- 관심추구
- 자기자극
- 좌절감 해소
- 통제



대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
강화물/자극에 접근	기다리기, 순응, 의사소통



대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
회피/좋지 않은 상황으로부터 도피	의사소통, 순응, 협상기술



대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
관심추구	보여주기, 대화하기, 지시하기



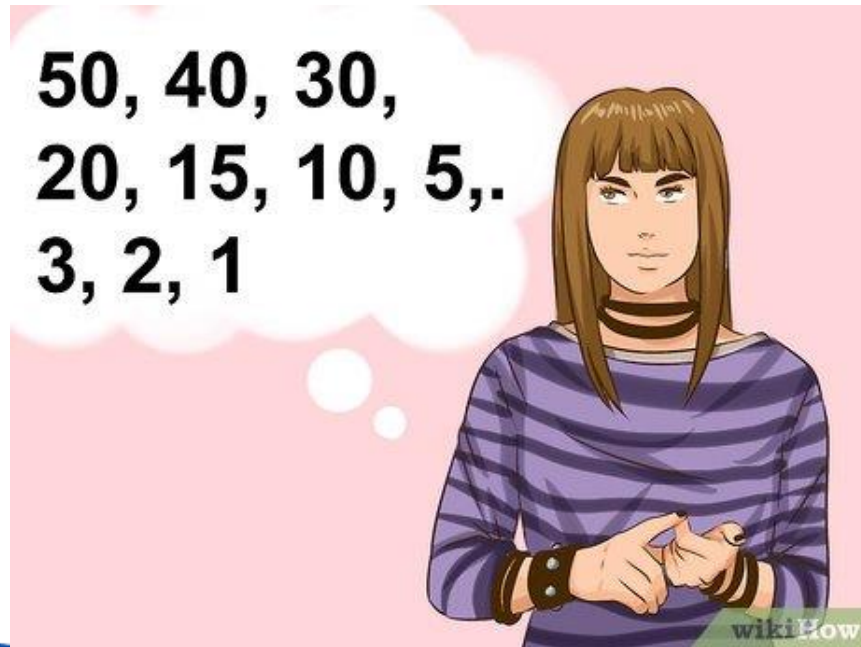
대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
자기자극	놀이, 여가활동, 관심 확장



대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
좌절감 해소	참기, 의사소통, 스트레스 관리



대체 행동

기능	대체 또는 대안 행동 기술
통제	순응, 선택, 협상



대체 행동

좌절감 해소	- 참을성 증가 - 스트레스 관리 (예) 심호흡하기, 자기 전환
도피	- 의사소통: “그만해” “지우지마 ”
관심추구	- 의사소통: “나 화났어!”

작동 행동

반응 행동

APM vs 고전적 ABA

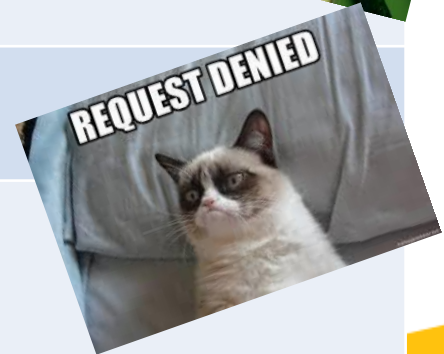
고전적 ABA	APM
단 4 가지 기능	좌절감 해소 및 통제도 기능이 될 수 있음.
기능적인 평가	임상적 판단 및 순간적인 분석
Only one function 오직 한 가지 기능	행동은 한 가지 이상의 기능을 가질 수 있음.
대부분 작동행동 만 고려	행동은 작동행동과 반응행동을 모두 포함하기도 함

반응행동의 요소?



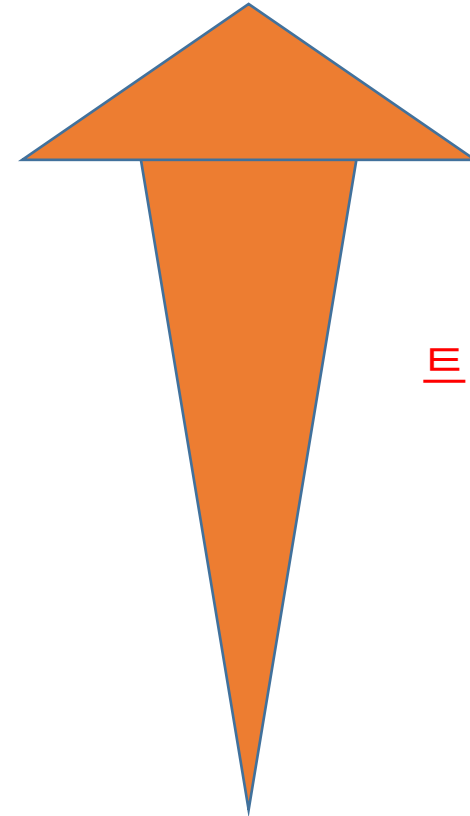
- 강화물만 사용하는 것은 도움이 되지 않을 것입니다.
- 결과에 의해 통제되지 않을 것임.

선행사건	응답자	자발적
핸드드라이어가 켜짐	무서움 (코르티솔과 아드레날린과 같은 스트레스 호르몬 방출. 심박수와 호흡률 증가)	도망치기
녹황색 채소	구토	밀기, 비명지르기
요구가 거절됨	좌절 (근육 긴장, 심박수와 혈압 증가)	때리기
게임에서 패배	화남 (아드레날린, 근육긴장, 심박수 및 혈압 증가. 얼굴과 손이 상기됨)	때리고 울기



체계적 노출

- 트리거의 등급을 정의
- 체계적으로 트리거를 소개
- 반복해서 노출



트리거 강도

등급별 노출





좋은 전략

시간



노력

인내