



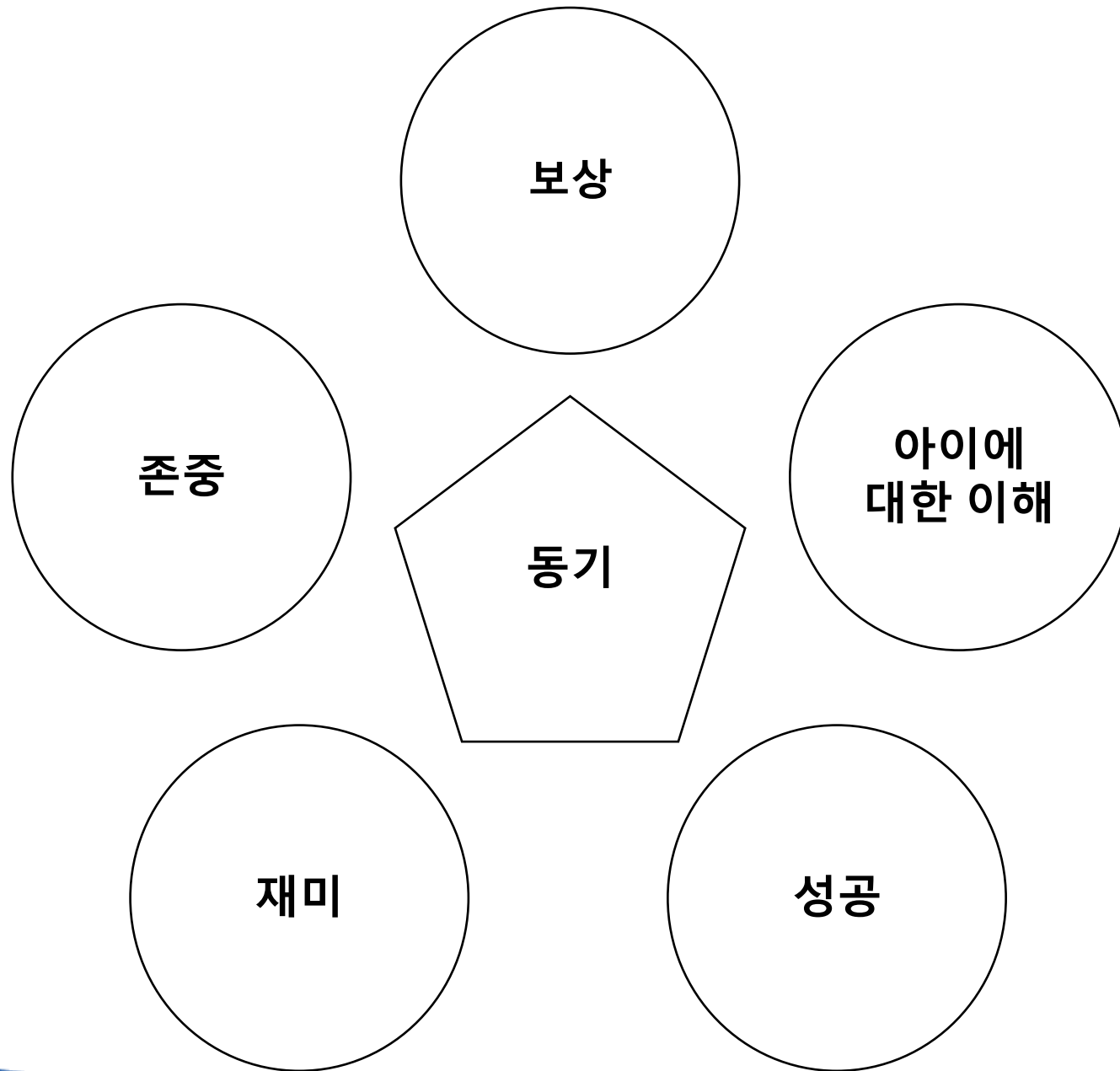
World Autism Awareness

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

ASD 아동의 학습 동기 향상시키기

Raymond FUNG





강화물

- 지속적인 강화물 개발
- 강화물 교대
- 시스템
- 형태
- 일정



보상

다양한 강화의 종류



강화 시스템



강화물 전달



예시

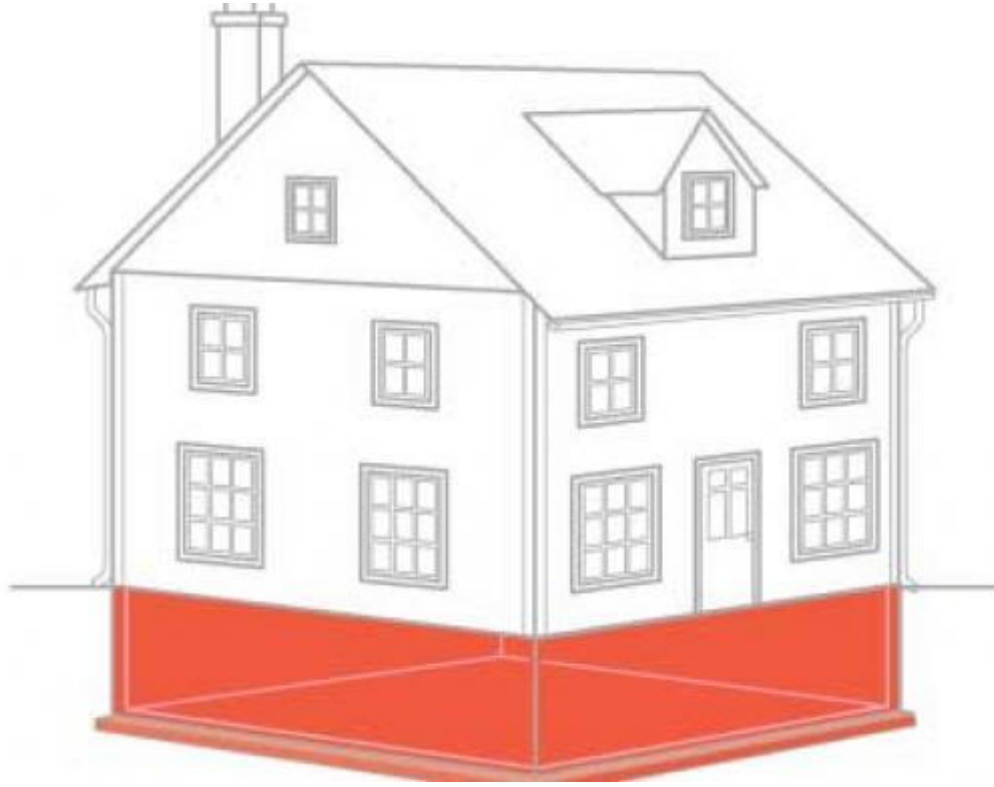
강화물	장난감, 활동, 사회적 상호작용, 그룹 관심, 기술, 음식물, 상황 모면
시스템	토큰 시스템, 활동 토큰, 경쟁적인 토큰 이코노미, 완성
형태	직접적인 보상, 제비뽑기, 강화물 메뉴
일정	지속적인 강화, 예측가능한 강화, 예측 불가능한 강화

기대

- 아동의 기능 수준에 적합
- 학습가능한 단위로 분류
- 아동의 성과 및 행동
- 항상, 가끔, 드물게

자녀에
대한 이해

우발적인 사항



학습을 위한 학습

- 주의 집중
- 침착함 유지
- 기다리기
- 손 그대로 두기
- 순응하기
- 촉구를 통한 학습
- 피드백에 대한 응답
- 고집부리기
- 노력

해야 할 것

Self-help & Organization

자조기술&정리



Emotional Regulation

감정조절



Social & Play Skills

사회성&놀이기술



Learning to learn: Requisite Skills

학습을 위한 학습: 필수기술



Behavior Management

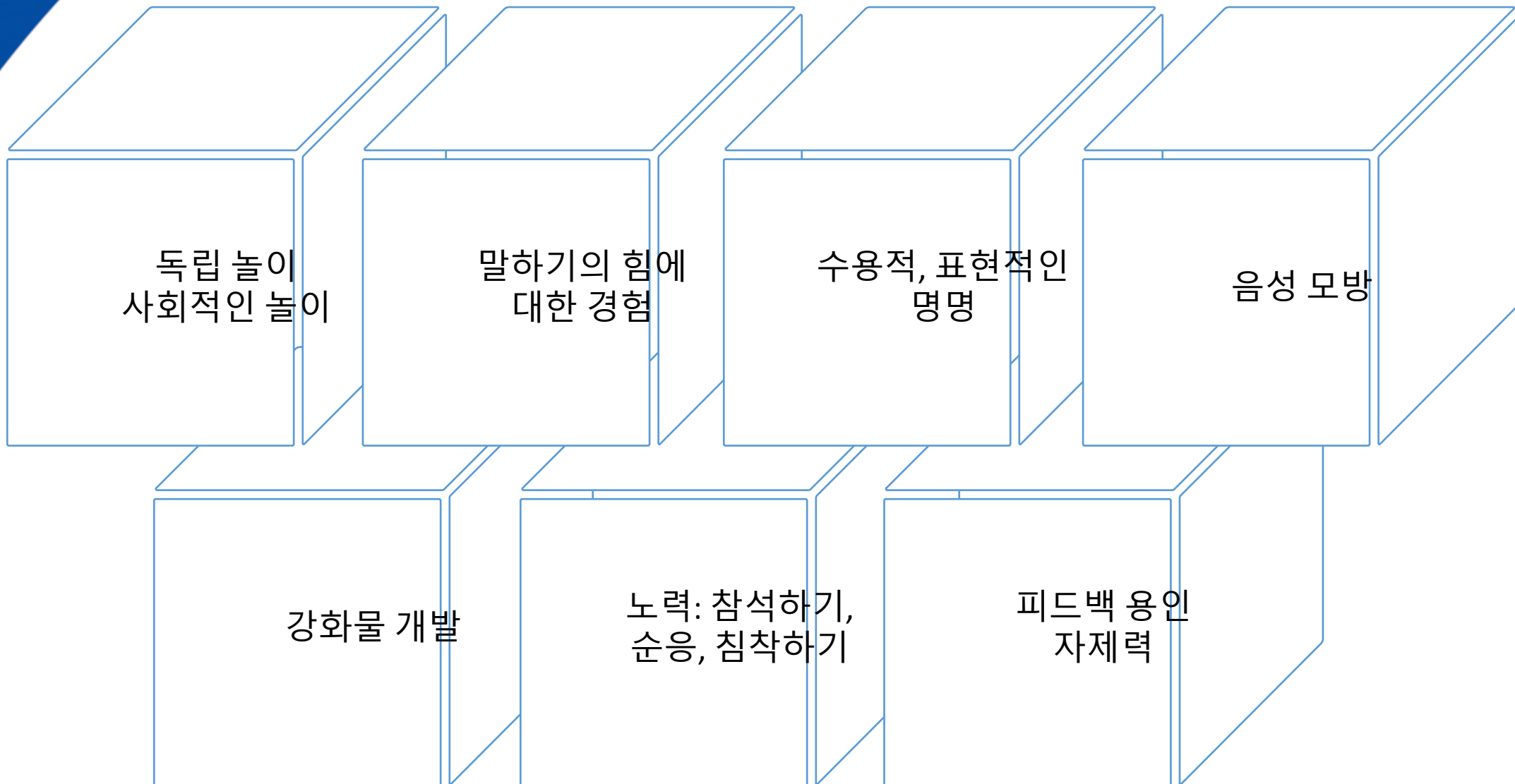
행동관리



Language & Communication

언어&의사소통

- 명확한 목표
- 적합한 연령
- 기능적



행동 모멘텀

목적:

- 어려운 과제를 배우기 위한 학습상태에 도달
- 좌절감 감소



성공

높은 성공률 유지하기

75-80 %

- 워밍업 (높은 확률의 것을 지시)
- 초기에 더 신속하게 촉구하고 더 강화하기
- 장기적인 실패를 피하기 위해 효과적인 촉구 사용하기
- 어려운 작업과 쉬운 작업을, 덜 선호하는 작업과 선호하는 작업을 섞어서 배치하기

리듬

- 교육자료와 강화제를 준비하고 정리하여 수업계획 잘 세우기
- 최적의 여유 시간과 적절한 속도
- 최적의 시도간 간격
- 휴식 또는 강화의 최적 기간
- 적절한 세션 길이, 성공 패턴으로 종료된 작업 세션

흥미로운 접근법

- 세팅
- 장소
- 위치
- 지시
- 재료
- 피드백
- 톤
- 얼굴 표정
- 강화물
- 프로그램
- 과제
- 촉구
- 사람들
- 속도유지
- 거리
- 세션 길이
- 구조
- 테마/활동



재미

토큰

앉기

눈맞춤

노력

정확

할 일

머리만지기

입 만지기

입 벌리기

'아' 라고
말하기

시스템

토큰

완성

타이머

자가 모니터링

세팅

방 안에서
앉기

바닥

다른 방

외부

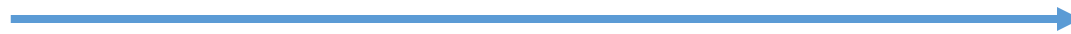
강화물

즉각

지연

물건

사회적



토큰

토큰 사용 안함

할 일

아동의 기능에 기반한
지시

시스템

명확한 시스템 없음

세팅

그룹, 학교, 커뮤니티

강화물

자연스러운 결과, 사회적,
내재적, 고유의



중
점

- 장점
- 단점
- 선호
- 선택