◆ 치 료 교 육 실 제 학 습 지 도 안 – 행 동 장 애 ◆

- 제　　재 : 공격행동 교정하기
- 지도목표 : 역할놀이를 통해 공격행동을 교정할 수 있다.
- 지도내용 : 인형놀이를 통해 공격행동 교정하기
  가게놀이를 통해 공격행동 교정하기

지도방법

• 인형놀이를 통해 공격행동 교정하기

① 아동이 공격행동을 자주 보이는 대상을 파악한다.
② 공격대상이 되는 아동을 선정하여 문제아동과 인형놀이를 하게 한다.
③ 두개의 인형을 선정하여 하나는 문제행동을 하는 아동에게 하나는 공격대상 아동에게 제시한다.
④ 두 인형이 서로 다투게 한다.
⑤ 문제 아동이 공격대상 아동의 인형을 때려 눕히게 한다.
⑥ 문제아동으로 하여금 공격대상 아동의 인형을 일으키게 한다.
⑦ "아프겠구나"라고 말로 표현하거나 적절한 위로의 표시를 행위로 하게 한다.
⑧ 공격대상 아동의 인형을 "쉬어라"하고 침대에 눕히게 한다.
⑨ 누가 때리고 누가 맞았는지, 누가 우는 인형을 달래주었는지 말하게 한다.
⑩ 때린사람의 감정과 맞은 사람의 감정을 이야기 해보게 한다.
⑪ 왜, 때리면 안되는지 생각해 보고 이야기 하게 한다.

지도방법

☞ **공격행동의 원인이 무엇인지(좋아하는 표현인지, 과제 회피 수단인지...)확인한후, 그에 적절한 놀이를 제공한다.**

• 가게놀이를 통해 공격행동 교정하기

① 역할극 놀이세트를 준비하여 아동들과 함께 세트를 구성한다.
② 셋트를 구성한 뒤 아동들에게 역할(가게주인, 손님 1, 2, 3...)을 지정해준다.
③ 자유롭게 물건을 사고 파는 행위를 하도록 한다.
④ 놀이 도중 문제아동이 다른아동에게 공격행동을 하면 교사가 즉각 중재한다.
⑤ 말로써 사과하게 하거나 "타임 아웃"을 실시한다.
⑥ 일정시간이 경과한 후 문제아동을 놀이에 참여 시킨다.
⑦ 공격행동이 나타나면 위의 중재방법을 사용하고, 친구와 사이좋게 지내는 장면에서는 칭찬을 해준다.
⑧ 역할놀이가 끝나면 협동하여 셋트를 정리하도록 한다.

교재·교구

▶ **활용 교재**

장애아동을 위한 창조적 놀이 활동, 이금진 외 2인 공역, 1997, 학지사, 141-148p.

▶ **교구**

인형의 집 셋트, [Ⅳ-1-b-(2)]
역할극 놀이 종합 셋트, [Ⅳ-1-b-(3)]

평가

▶ ① 인형놀이를 통해 공격행동을 교정할 수 있는가?
② 가게놀이를 통해 공격행동을 교정할 수 있는가?

◆ 치 료 교 육 실 제 학 습 지 도 안 – 행 동 장 애 ◆

- 제　　재 : 자기자극(상동 행동) 교정하기
- 지도목표 : 협동놀이를 통하여 자기자극 행동을 교정할 수 있다.
- 지도내용 : 간지럽히기 게임하며 자기자극 행동 교정하기
  "나처럼 해봐요" 게임하며 자기자극 행동 교정하기
  미로 게임하며 자기자극 행동 교정하기

지도방법

• 간지럽히기 게임하며 자기자극 행동 교정하기

① 친구와 짝을 지어 마주본다.
② 상대방을 서로 간지럽혀 준다.
③ 목, 겨드랑이, 배 등 다양하게 부위를 선정한다.
④ 교사가 문제아동이 자기자극하는 부위를 살펴본다.
⑤ 교사가 참여하여 문제아동이 자기자극하는 부위를 집중적으로 간지럽힌다.
⑥ 각자 자기몸을 간지럽히게 한다.
⑦ 친구가 간지럽힐때와 가기가 간지럽힐 때의 느낌을 이야기 하도록 한다.
⑧ 아동이 친구에게 무관심한 채, 자기자극행동을 하면 교사가 개입하여 아동으로 하여금 타인에게 관심을 갖도록 유도한다.

☞ **아동이 자기자극 행동을 계속하면 타임아웃이나, 제지 등을 실시하고 친구와 함께 잘 참여하면 칭찬 해준다.**

• "나처럼 해봐요" 게임하며 자기자극 행동 교정하기

① 신체 표현 카드를 준비한다.
② 교사가 여러 가지 동작을 취하며 "나처럼 해봐요. 이렇게"라고 노래를 부른다.,
③ 아동들이 따라하게 한다.
④ 아동들과 함께 둥그렇게 서서 각각 돌아가며 자유롭게 위의 게임을 실시하도록 한다.
⑤ 아동이 어려워 하면 신체 표현 카드를 제시하며 따라해보게 한다.
⑥ 다른아동들은 아동이 제시한 신체 표현을 따라한다,
⑦ 따라하지 않거나 잘못 따라하는 아동은 교사와 아동들이 지적하여 술래가 되게 한다.
⑧ 문제아동이 자기자극 행동을 하면 술래가 되게 한다.

☞ **아동이 놀이를 무시하고 자기자극 행동을 계속하면 타임아웃이나, 제지 등을 실시하고 친구와 함께 잘 참여하면 칭찬 해준다.**

• 미로 게임하며 자기자극 행동 교정하기

① 미로 게임판을 준비한다.
② 아동들을 양편으로 나누고 가위, 바위, 보를 하여 순서를 정하게 한다.
③ 시작점에서 종점까지 먼저 도달하는 팀이 승리한다.
④ 게임시 자기의 순번을 기억하여 순서대로 실시하게 하고, 자기편을 응원하게 한다.
⑤ 문제아동이 자기자극 행동을 하면 게임판에 집중하게 하고, 자기자극 행동을 하지 않으면 칭찬한다.
⑥ 상대편이라도 잘 하였으면 박수를 쳐주고 "잘했다."라고 칭찬해 주게 한다.

☞ **초급부터 고급까지 단계를 올라가며 실시한다.**

교재·교구	▶ **활용 교재** 장애아동을 위한 창조적 놀이 활동, 이금진 외 2인 공역, 1997, 학지사, 81p. ▶ **교구** 신체 표현 카드, [Ⅲ-1-b-(3)] 미로 게임, [Ⅳ-1-b-(1)]
평가	▶ ① 간지럽히기 게임을 통해 자기자극 행동을 교정할 수 있는가? ② "나처럼 해봐요"게임을 통해 자기자극 행동을 교정할 수 있는가? ③ 미로 게임하며 자기자극 행동을 교정할 수 있는가?