



## 주의지속시간개발

### 1. 환경조성

- a. 방에서 조용한 곳을 선택한다.
- b. 방해가 되는 것을 치운다.
  - i. 텔레비전을 끈다.
  - ii. 눈에 보이는 칸막이를 쓴다.  
예) 책꽂이, 소파뒤편 등
- c. 어린이에게 적당한 크기의 가구를 쓴다.  
예) 커피 테이블이나 어린이용 의자와 책상 등
- d. 칸막이 상자나 깔개등으로 정해진 공간을 만든다.
- e. 어린이가 테이블로 오기 전에 장난감을 갖다놓는다.
- f. 조립식 장난감(completion toy)을 사용한다. (다음의 예를 참고)  
예) 퍼즐 맞추기(insert puzzle), 링쌓기(stacking rings), 모양 맞추기(shape sorter) 등

### 2. 노는 시간에 참여하도록 격려한다.

- a. 어린이가 테이블에서 노는 시간이 시작되는 것을 알수 있도록 신호를 준다.  
예) 말로써 예고, 제스처 등
- b. 어린이에게 장난감의 한 부분을 준다.  
예) 링쌓기에 쓸 링 한개, 테이블로 가져갈 그림한장 등
- c. 어린이가 테이블로 가도록 눈에 보이는 행동으로 안내하면서 노래를 부른다.  
예) “이제 책상에 앉을 시간이에요(It’s Time to Sit at the Table)”를 “작은  
글짜기의 농부(The Farmer in the Dell)”의 멜로디에 맞춰 부른다.

### 3. 노는 시간

- a. 어린이에게 무엇을 할것인가를 보여주기위해 그날 쓸 장난감의 첫번째 부분을 완성한다.  
예) 어린이가 보는 앞에서 퍼즐의 첫번째 조각을 끼워준다.
- b. 어린이가 장난감을 완성하는데 도움이 필요하다면, 필요할 때마다 직접 행동으로 도와준다.  
예) 어린이가 장난감 조각을 쥐고있는 손을 가볍게 감싸고 같이 조각을 맞춘다.
- c. 차츰 어린이가 어른과 함께 테이블에 있는 시간을 조금씩 늘린다. 처음에는 아주 짧은 시간으로 시작한다.  
예) 30 초
- d. 만약 어린이가 계속 놀고 싶어하면 그대로 둔다.
- e. 만약 어린이가 정해진 시간이 끝나기 전이나 후에 흥미를 잃으면 장난감의 한 부분만이라도 완성케 한 후 끝내도록 한다. 그러면 어린이가 그날의 할일(장난감)을 긍정적으로 보고 또한 어른이 정해준 규칙을 배울수 있게된다.