



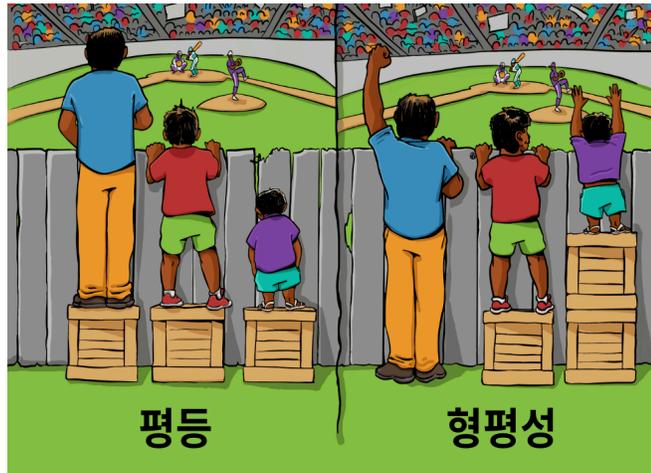
제504조에 따른 학생을 위한 편의

포용성 향상

편의란 무엇일까요?

- 편의는 장애가 있는 학생에게 교육 및 평가에 대한 동등한 접근을 제공하는 도구 및 방법입니다.
- 편의는 "동등한 경쟁 조건"을 조성하기 위해 제공됩니다.
- 편의는 개인별로 맞춤화되어야 합니다.
- 장애 학생이 비장애 학생과 동등한 수준으로 시작하여 교실 수업을 받고 평가에 완전히 참여할 수 있도록 합니다.
- 학습 기대치를 낮추기 위한 것이 아닙니다.
- 학생의 학습 방식 차이를 허용하고 이해합니다.

편의를 제공받지 못한 학생



편의를 제공받은 학생

편의의 유형

환경에 따른 전략:

학생의 환경을 조정합니다.

몇 가지 예는 다음과 같습니다.

- 체계적인 학습 환경을 제공합니다.
- 방해 요소를 최대한 제거한 공간을 제공합니다.
- 경사로 및/또는 엘리베이터를 준비합니다.
- 수업 일정을 조정합니다.
- 수업 도우미 및 필기 대행인을 제공합니다.
- 점심 식사 공간, 쉬는 시간 등 학업 외 시간을 변경합니다.
- 체육 수업을 수정합니다.
- 학생 의자를 교체합니다.
- 학생의 학습 도구를 마련합니다.
- 보다 쉽게 접근할 수 있도록 또는 방해 요소를 최소화하기 위해 개인 용품이나 교실 비품의 위치를 변경합니다.
- FM 사운드 시스템을 사용합니다.

구성 관련 전략:

수업, 과제 및 시험을 조정합니다.

몇 가지 예는 다음과 같습니다.

- 과제 작성을 위한 시간을 늘려줍니다.
- 과제를 줄여줍니다; 과제를 보다 작은 단위로 나눕니다.
- 컴퓨터로 인쇄 출력한 과제를 허용합니다.
- 시험 실시 방법을 수정합니다.
- 테이프 레코더, 컴퓨터 지원 교육 및 기타 시청각 장비를 사용합니다.
- 수정된 교과서나 문제집을 선택합니다.
- 숙제를 맞춤형으로 냅니다.
- 또래 튜터링을 제공합니다.
- 과제를 완료하는 데 드는 시간을 예상하여 설정합니다.
- 시험에서 학생이 한 부분을 마친 후 다음 부분을 받을 수 있도록 시험 문제를 부분 단위로 제시합니다.
- 책의 주요 내용과 이를 뒷받침하는 상세 설명을 강조합니다.



행동 중재 전략:

긍정적 행동 지원

몇 가지 예는 다음과 같습니다.

- 빈번하고 즉각적이며 긍정적인 피드백을 제공합니다.
- 비언어적 신호를 사용하여 수업에 집중하도록 유도합니다.
- 학생을 바람직한 롤모델 가까이에 앉힙니다.
- 문제 행동을 예상하고 예방 전략을 사용합니다.
- 행동 관리 기법을 사용합니다.
- 행동/학업 계약을 이행합니다.

- 긍정적 강화(보상)를 사용합니다.
- 부정적 강화를 사용합니다(바람직하지 않은 활동 제거).



- 학생의 부모 및 다른 교사와 상의합니다.
- 행동 모니터링을 위한 가정/학교 커뮤니케이션 시스템을 구축합니다.
- 교실 내 행동 규칙 및 결과를 게시합니다.
- 학생 행동 계약서를 작성합니다.
- 적절한 행동에 대한 사회적 강화(예: 칭찬)를 제공합니다.
- 학생을 위한 일일/주간 진행 보고서를 작성합니다.
- 행동에 대한 자가 기록을 실시합니다.

프레젠테이션 전략:

학생에게 정보가 제시되는 방식을 조정합니다.

몇 가지 예는 다음과 같습니다.

- 지시 사항을 이해했는지 확인합니다.
- 칠판에 요점을 적습니다.
- 글로 쓴 개요를 제공합니다.
- 학생을 위해 수업을 녹화합니다.
- 추가 연습을 위해 복사한 자료(예: 개요, 학습 가이드)를 제공합니다.
- 요구되는 훈련 및 연습 활동을 줄입니다.
- 과제에 대한 구두 및 시각적 지시를 모두 제공합니다.
- 다음과 같이 수업 프레젠테이션 방법을 다양하게 바꿉니다:

- A. 강의
- B. 소그룹
- C. 대그룹
- D. 시청각 자료
- E. 또래 튜터 또는 상급학생 튜터(예: 필기, 과제 모니터링, 소리 내어 읽기, 듣기)
- F. 시범
- G. 실험
- H. 시뮬레이션
- I. 게임
- J. 다른 성인과 일대일 교육



- 구두 시험 제공
- 지시 사항/과제를 이해했는지 확인하기 위해 학생에게 반복하라고 지시합니다.
- 학생의 관심 분야 또는 가장 자신 있는 분야에서 학생을 지도할 멘토를 구합니다.

105가지 효과적인 편의

1. 예를 보여줍니다.
2. 학습 문제를 제공합니다.
3. 학습에 사용되는 표면에 변화를 줍니다(예: 바닥 또는 화이트보드).
4. 지시를 단순화 및/또는 단축합니다.
5. 구두 및 서면 지침을 모두 제공합니다.
6. 학생에게 지시 내용을 반복하라고 요구합니다.
7. 학생에게 수업 목표를 반복하라고 요구합니다.

8. 자주 질문합니다.
9. 문제 수준을 변경합니다.
10. 답변 방식을 변경합니다(예: 구두에서 몸짓으로, 말하기에서 가리키기로).
11. 지시를 순차적으로 합니다(1단계, 2단계 등으로 등급을 나누어서).
12. 구두 안내를 제공합니다(예: '이것은 중요합니다' 또는 '이것은 쓰지 마세요').
13. 학습 과제를 일일 과제로 단축합니다.
14. 작성할 과제에 번호(순서)를 매깁니다.
15. 지시 사항에 강조 표시합니다.
16. 중요한 말/특징에 강조 표시합니다.
17. 그림 설명을 사용합니다.
18. 알림용 개인 신호를 사용합니다.
19. 할당된 시간을 늘립니다.
20. 자주 검토합니다.
21. 내용에 대한 개요를 제공합니다.
22. 다양한 답변 방식에 맞게 시험 항목을 조정합니다.
23. 시각적 안내를 제공합니다(예: 포스터, 바탕화면).
24. 스토리보드를 사용합니다.
25. 문서 자료에서 불필요한 자극을 차단합니다.
26. 지시 사항을 기록합니다.
27. 학습의 근거를 확립합니다.
28. 학생의 답변을 기록합니다.
29. 학습 가이드를 사용합니다.
30. 내용 학습 자료에 나오는 어휘의 개념이 정의된 어휘 목록을 제공합니다.
31. 읽기 전에 토론용 질문을 제공합니다.
32. 질문을 하기 전에 학생의 이름을 부릅니다.
33. 또래 기반 중재 전략(예: 친구되기 시스템)을 사용합니다.
34. 학생 그룹을 재배치합니다(교육적 필요, 롤모델 등에 따라).
35. 내용/강의 요약물을 제공합니다.
36. 자료/지시별로 특정 색을 사용하여 구분합니다.
37. 설명을 지원하는 동영상을 사용합니다.
38. 기능 학습을 제공합니다(학생의 환경과 관련하여)
39. 시험 항목의 키워드를 확대하거나 강조 표시합니다.
40. 주요 지시어를 가르칩니다.
41. 프로젝트를 서면 학습으로 대체합니다.
42. 주요 요점을 반복합니다.
43. 수업이 끝날 때 학생에게 요약하라고 지시합니다.
44. 추가 학점 획득 기회를 제공합니다.
45. 다양한 읽기 속도(예: 스캐닝, 스키밍 등)를 가르칩니다.
46. 오디오북을 사용합니다.
47. 동기 부여를 위해 현재 인기 있는 테마/캐릭터를 과제에 통합합니다.
48. 말할 때 신체를 사용한 안내를 제공합니다(예: 하나, 둘, 셋 등).
49. 말하는 동안 일시 중지합니다.
50. 한 번에 하나의 과제만 내줍니다.
51. 속삭임 등 목소리의 톤을 바꿉니다.
52. 복사 또는 검토를 위해 원거리 자료를 근거리 자료로 바꿉니다.
53. 서면 답변에는 추가 시간을 허용합니다.
54. 종이로 된 수업 노트를 제공합니다.
55. 인쇄 줄 사이 여분의 공백을 사용합니다.
56. 연필 그림을 제공합니다.
57. 최소한의 필기만 필요한 활동 시트를 사용합니다.
58. 학생이 답을 받아쓰도록 허용합니다.
59. 큰 학업 시트에서는 홀수 또는 짝수 번호의 항목만 수행합니다.
60. 학업의 항목 수를 줄입니다.
61. 문제를 풀기 위해 수학 차트를 작성하거나 스케치를 그림니다.
62. 동전, 블록, 이쑤시개, 자, 퍼즐, 계량컵 등과 같은 조작 도구를 사용합니다.

63. 점선을 사용하여 수학 문제를 정렬하거나 여백을 표시합니다.
64. 자릿값을 표시하거나 두 자리 숫자를 더하거나 뺄 때 그래프 용지를 사용합니다.
65. 각 자릿값 학습을 특정 색으로 구분합니다.
66. +, -, x 등과 같은 수학 연산 기호에 동그라미를 칩니다.
67. 스토리텔링 문제는 작은 단위로 나눕니다.
68. 계산기를 제공합니다.
69. 지시는 작은 단위로 합니다.
70. 암기에 기억술을 사용합니다.
71. 시험 공부를 위해 주요 사실 목록을 제공합니다.
72. 쉬운 문제에서 어려운 문제로 시험을 재구성합니다.
73. 시험 시간 연장을 허용합니다.
74. 시험을 다른 장소에서 볼 수 있도록 허용합니다.
75. 필기 시험 대신 구두 시험을 보도록 허용합니다.
76. 과제를 제출할 특별한 장소를 제공합니다.
77. 학생에게 학업 관리에 사용할 수 있는 타이머를 제공합니다.
78. 책상을 화이트보드에 가깝게 놓습니다.
79. 매주(주기적으로) 노트를 수집하여 학생의 필기 내용을 검토합니다.
80. 책상 위 자료를 보관할 수 있는 정리함(예: 상자/통)을 제공합니다.
81. 플래너, 달력 또는 숙제장에 모든 숙제/과제가 정확히 기록되었는지 확인합니다.
82. 일일 및 주간 과제 시트를 제공합니다.
83. 일일/주간 일정을 게시합니다.
84. 학생을 문과 창문에서 멀리 떨어진 곳에 앉힙니다.
85. 과제 제출, 프로젝트 수행 등을 위한 루틴을 확립합니다.
86. 수신호를 사용하여 행동(예: 주목, 응답 등)을 알립니다.
87. 휴식 시간을 포함합니다.
88. 일반적인 칭찬보다는 구체적인 칭찬을 사용합니다.
89. 긍정적인 강화와 인센티브를 포함합니다.
90. 강화 빈도를 늘리거나 늦춥니다.
91. 진정 또는 이완 기법을 사용합니다.
92. 다음 활동으로 이동한다는 안내를 하고 이동할 때는 미리 신호를 줍니다.
93. 이동하는 동안 면밀히 모니터링합니다.
94. 소음을 차단하는 헤드셋을 제공합니다.
95. 학생을 모델(학생 또는 교사) 근처에 앉힙니다.
96. 학생이 좌절감을 느낄 때 '진정' 또는 '재편성'을 위한 안전한 장소를 알려줍니다.
97. 자가 모니터링을 가르칩니다.
98. 행동 계약을 사용합니다.
99. 규칙을 정하고 자주 검토합니다.
100. 컴퓨터, 앱 및 기타 보조 기술의 사용을 허용합니다.
101. 큰 글씨를 사용합니다.
102. 확대된 자료를 제공합니다.
103. 점자를 제공합니다.
104. 미국 수화를 사용합니다.
105. 여름방학 동안 집에서 사용할 교과서나 자료를 제공합니다.

질문이 있으신가요?

제504조 플랜에 대해 궁금한 점이 있으신가요? 지금 바로 전화하여 일대일 무료 지원을 받으세요!