

자폐아이의 생각하는 방법

아래 이야기는 자폐가 있는 아이가 고등학교를 졸업할 무렵 벌어진 일을 설명한 그림과 글이다. 아이는 어려서부터 교통사고 등 심각한 상황에서도 웃는 경우가 많았는데, 그 이유를 의사소통과 표현이 어느 정도 자유로워진 고등학교를 졸업할 무렵 아이를 통해 들을 수 있었다. 영어로 작성한 내용을 한국어로 옮겼다.



발카라(바닷가 해변)에 비치키퍼(생물 연구를 돕는 자원봉사 활동) 활동을 하러 가는 길에 자전거를 타던 한 남자가 큰 돌덩이로 된 도랑에 빠진 모습을 봤다. 그 사람은 심하게 다친 상태였고, 나는 911에 전화해야 한다는 걸 알고 있었다. 하지만 동시에 재미있는 만화 영상이 내 두뇌에 그려졌다. 빨간 셔츠, 파란 바지에 파란 신발은 신고 녹색 바가지 모양이 헬멧과 투명하고 동그란 고글을 쓴 사람이 하산 눈이 쌓인 산에서 달려 내려오다 중심을 잃고 돌덩이에 떨어지는 영상이었다. 영상의 사람이 심하게 다쳤지만, 그의 몸에서는 무지개가 피어났다. 나는 머릿속의 이 영상이 재미있어서 계속 웃었으며, 이 영상은 앰블런스가 와서 실제 다친 사람을 데려갈 때까지 머리에 남아 있었다.

- 민가빈 -

=====

자폐를 가진 사람들은 생각하는 방법이 다르다. 영상과 그림으로 생각하는 부분이 있기 때문이다. 영상과 그림으로 생각하는 두뇌 기능이 활성화는 사회성에 영향을 미친 것으로 보인다. 템플 그랜딘 박사의 TED 강연(https://www.ted.com/talks/temple_grandin_the_world_needs_all_kinds_of_minds?language=en)에서 볼 수 있듯, 이 두뇌 기능은

후에 시뮬레이션을 통한 새로운 발명, 현상의 예측 등에 적용이 가능하다. 뉴턴이 존재하지 않았던 인공위성의 개념을 그려낼 수 있었던 것도 이런 시뮬레이션 기능이라고 추측이 되는데, 그림이나 영상으로 생각하는 능력이 그 바탕을 이루었을 걸로 짐작할 수 있다.

물론 모든 자폐 아이들이 그림으로 생각하지는 않을 수 있다. 아인슈타인이 가끔 음악으로 생각했다고 밝혔던 걸로 보아 소리로 생각하는 경우도 있을 걸로 추측된다. 하지만, 이 부분은 아직 확인되지 않았기에 단정할 수 없다.

문제는 그림이나 영상이 떠오르는 두뇌의 작용을 그랜딘 박사처럼 시뮬레이션에 사용할 수 있도록 전환할 교육이 전무하다는 데 있다. 이는 지금까지 두뇌의 정보처리 방법이 알려지지 않았었고, 나아가 모든 교육이 자폐 아이들에게는 없는 사회성에 맞춰져 있기 때문이었다.

이 책은 PonderEd 가 찾고 정리한 두뇌의 정보처리 방법을 기반으로 자폐 아이들의 교육에 대한 기초적인 내용을 담았다.

* 이 책은 PonderEd 의 '자폐 아이 언어 및 두뇌 발달 교육 101' 수업 교재로 사용되는 책입니다.

수강하지 않는 분들은 웹사이트에서 별도로 구입할 수 있습니다. *

