

## 15차시. 동기유발을 실천하자!

### 1. 동기유발 전략세트

#### ● 동기유발 전략세트

: 수업의 초반부, 중반부, 후반부의 시간적 흐름 속에서 참여동기, 지속동기, 계속동기 유발을 위해 교사가 ARCS모델에서 제시한 12가지 하위 요소들 중에서 자신의 목적에 가장 적합한 동기유발전략들을 모아서 하나의 세트로 구성한 것

-이러한 동기유발세트가 필요한 것은 수업의 현장에서 하나의 하위 요소만이 사용되는 경우가 드물며 여러 가지 하위 요소들을 위한 전략들이 함께 사용되는 것이 효율적이기 때문이다.

### 2. 시간적 흐름에 따른 동기전략

#### ● 수업초기

##### • 주의 집중

- 하나의 '고리'를 사용하기. 예를 들면, 학습자들에게 흥미 있는 문제나 역설을 제시하기.
- 수업을 대상 학습자들에게 매력적일 만한 요인과 관련시키기.

##### • 관련성

- 사전에 학습자 분석을 할 수 없다면, 학습자들의 경험, 흥미, 목적을 알아내기 위하여 icebreaker를 사용하기.
- 목표가 학습자들의 직업과 전문적 역할에 어떤 관련이 있는지 설명하기.
- 목표가 학습자들의 개인적인 흥미, 경험, 목적에 어떤 관련이 있는지 설명하기.

##### • 자신감

- 학습자들이 서로를 잘 모르거나, 다양한 집단에서 왔다면, icebreaker 사용하기.
- 학습자들이 신경이 날카롭거나 불편함을 느낄 것 같으면, 개인별이 아닌 소집단으로서 icebreaker 하기.
- 학습자들이 수업이 진행되는 동안 무엇이 일어날 것이고, 무엇을 해야 하는지를 이해하는데 도움을 주기 위해 "학습지도(roadmap)"를 제공하기

## ● 수업 중기

### • 주의 집중

- 생동감 있고, 활발한 움직임 사용하기.
- 열정을 전달하는 언어와 얼굴표현을 사용하기.
- 학습자들을 향해 공정한 눈 맞추기를 지속하기.
- 주요 부분을 강조하기 위해 목소리의 어조를 변화하기.
- 말의 속도를 변화하기.
- 정확한 발음을 사용하고, 명확하게 발음하기.
- 모든 학습자들이 들을 수 있도록 충분히 크고, 흥미를 유발할 수 있도록 변화 있는 성량을 사용하기.
- 시청각 자료들을 적절하게 사용하기.
- 학습자들의 경험, 흥미, 또는 목적을 실례, 이야기, 문제에 통합하기.

### • 관련성

- 수업 전체나 특별한 시기에, 학습자들이 코멘트하거나 질문할 수 있는 시간을 허락하기
- 현재 직업이나 미래 직업과 관련이 있는 예들을 사용하기.
- 학습자들과 그들의 상황에 적합한 언어와 전문용어를 사용하기.
- 구체적인 학습자들의 경험, 흥미, 또는 목적을 실례에 통합하기.

### • 자신감

- 학습자들의 이름을 사용하기.
- 학습자들의 코멘트나 질문을 적극적으로 경청하기.
- 다정하게 바라보고, 열린 행동과 자세를 취하면서 긍정적인 바디랭귀지를 사용하기.
- 질문을 한 후에 학습자들이 반응할 수 있도록 충분히 기다려주기.
- 학습자의 반응이나 코멘트 중에서 정확한 부분들을 강조해 주기.
- 수행에 대한 피드백을 신속하게 제공하기.
- 필요하다면 피드백을 멈추기.
- 교사는 학습자들이 성공할 수 있다는 것을 믿고, 그들을 도와주기 위해 존재한다고 말하기.

### • 만족감

- 적절한 때에 학습자에게 크레딧과 인정을 주는 말하기.
- 학습자의 성동이 그의 노력 때문이라고 말하기.
- 지겹고, 반복적이고, 긴, 또는 복잡한 부분의 끝에서 구체적인 보상을 제공하기. 예를 들면 강의 후에 휴식주기.

## ● 수업후기

### • 만족감

- 수업 마무리에 성공에 대한 인정을 제공하고. 예를 들면 언어적 인정이나 성공에 대한 증명서
- 학습자의 노력과 성취에 감사를 표하기.