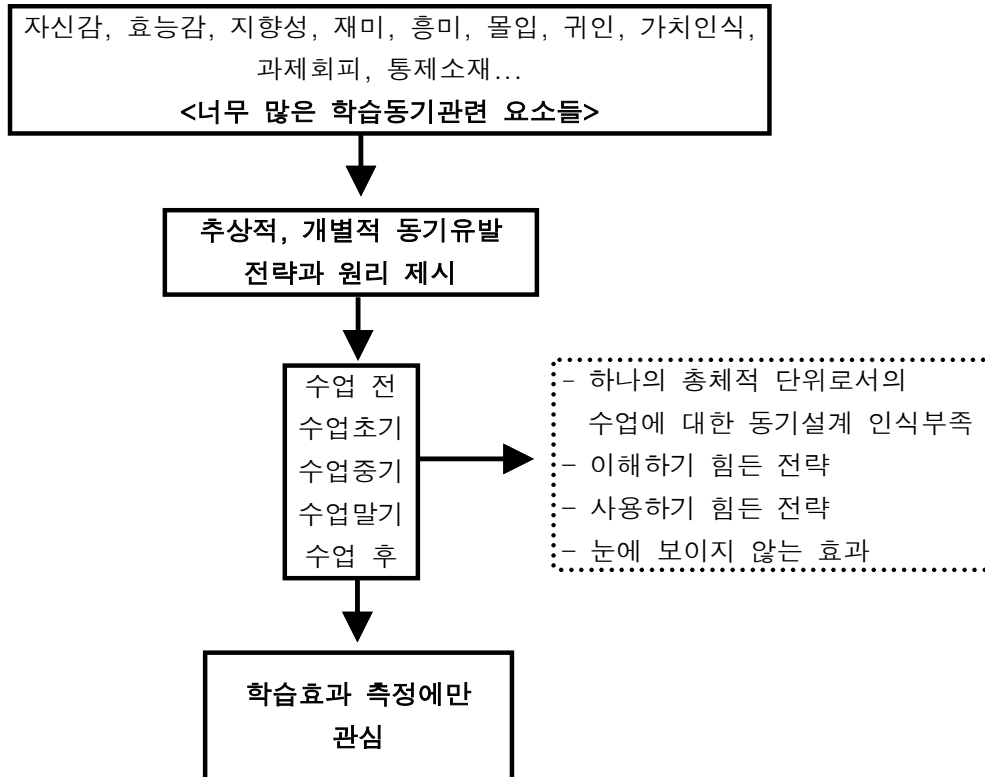


5차시. 제대로 동기유발을 합시다!

1. 기존 동기유발 접근방식의 문제점



기존의 특정한 심리적 구인으로서의 학습동기에 바탕을 둔 학습동기 유발 수업은 수업 전체보다는 수업 중간 중간에 활용하기에는 적합할 수 있었으나, 전체 수업을 고려하여 설계하는 데 실제적인 시사점을 제공하지 못한다는 한계점이 있다. 즉, 수업의 초기에, 수업 도중에, 수업의 종료 시점에 따라 어떤 학습동기를 어떻게 배치할 것인가에 대한 도움을 제공하는데 제한적이다.

이와 같이 기존의 학습동기에 대한 접근은 수업 전체를 고려하기 보다는 수업의 개별적인 활동이나 상황에 적절한 동기유발 전략 수립을 위한 시사점을 제공할 수는 있었다. 그러나 학습동기는 다른 심리적인 특성들처럼 일정한 수준의 향상성을 가지기 보다는 수업 시간 내내 끊임없이 변하는 상태의 개념이다. 따라서 동기 설계를 위한 수업을 준비할 때는 전체 수업을 단위로 보고 적절한 동기유발 전략들을 통합, 배치하는 체제적인 설계 전략이 필요하다.

2. 체제적·처방적 접근의 필요성

학습동기는 고여 있는 물이 아니라 수업 시간 내내 끊임없이 변하는 수증기 상태와 같다. 따라서 교사는 끊임없이 변하는 학습동기를 수업 시간 내내, 심지어 수업 시간 이후에도 유지시키기 위한 좀 더 총체적이고 체제적인 접근이 필요하다.

- 교사가 직접 관찰 가능한 수준의 학습동기 정의 필요하다

-짧은 수업시간과 다양한 학습자가 섞여있는 교실 상황에서 기존의 학습동기 측정도구를 활용하여 학생들의 동기수준을 알아내는 것을 현실적으로 불가능하다. 따라서 교사가 수업 시간에 직접 관찰 가능한 수준의 학습동기 정의가 필요하다.

- 교사가 쉽게 이해할 수 있어야 한다.

-교사가 학습동기를 정확히 이해할 때, 해당 학습동기에 적합한 전략을 적절히 사용할 수 있다.

- 교사가 수업시간에 조작적으로 처방할 수 있는 학습동기여야 한다.

-교사가 수업 시간에 실제로 적재적소에 활용할 수 있는 개념으로서 동기가 필요하다.

3. ARCS 모델의 개요

- 학습동기의 구성 범주

A R C S		
	ARCS 범주	주요 질문 사항
주의집중	학습자의 흥미 사로잡기: 학습에 대한 호기심 유발하기	어떻게 하면 이번 학습경험을 자극적이고 재미있게 할 수 있을까?
관련성	학습자의 필요와 목적에 맞추기	이번 학습경험은 어떤 측면에서 학생들에게 가치가 있을까?
자신감	자신의 통제 하에 성공할 수 있다 고 느끼고 믿도록 도와주기	수업을 통해 학생들이 자신의 성공을 이끌어 낼 수 있도록 어떻게 도와 줄 수 있을까?
만족감	보상을 통해 성취를 강화해주기 (내재적, 외재적 보상)	자신들의 경험이 좋았다고 느끼고 앞으로 계속 학습하고 싶도록 하기 위해 무엇을 도와주어야 할까?