

26차시. 동기유발전략 개발

“동기목표에 맞는 기존의 교재를 선택하거나 아니면 새로이 개발하는 것”

1. 기존 동기전략 파악

● 기존 동기전략 파악이란?

: 동기목표에 맞는 기존 동기전략 교재나 활동을 파악.

- 기존 교재로 충분한가
- 기존 교재를 수정해야 하는가
- 새로이 개발해야 하는가

● 기존 동기전략 파악 예시

그대로 쓸까, 고칠까, 새로 만들까?

이 수업내용과 관련하여 기본 교재로서 교과서와 이 수업을 진행 할 교사가

그대로 쓸 작년에 사용했던 학습지도안이 있다. 그러나 이것을 동기전략 교재로서
선택하기에는 적합한 부분도 있고 적합하지 않는 부분도 있다. 따라서 이
수업에서 요구되는 동기목표를 달성하기 위한 동기전략 교재는 새로 작성하되,
교사의 작년 학습지도안을 참고할 것이고, 동기전략에 적절한 부분은 도입할
것이다. 학습내용은 교과서를 바탕으로 재조직할 것이다.

수정

개발

수정

2. 수정할 기존 동기전략

● 평가도구와 방법 열거란?

: 기존 동기전략 중 수정하여 사용 가능한 것을 파악

● 약간의 수정

- 동기목표에 맞거나 약간의 수정만 필요한 기존 교수전략이나 학습활동을 열거.
- 수업 자체에 이미 동기유발속성을 지닌 교수전략이 사용되고 있을 수 있음.
- 동기목표 달성을 위한 시간과 비용 절감에 도움.

• 약간의 수정 예시

동기목표에 맞는가, 고쳐야 하는가?

1. 동기목표에 맞는 기존 교수전략이나 학습활동

① 수업이 시작될 때 교사는 학습목표를 제시하기.

2. 약간의 수정만 필요한 기존 교수전략이나 학습활동

① 교사는 연립방정식의 정의, 연립방정식의 해법들을 표를 사용하여 구체적으로 제시하기.

② 교사는 학습자들이 연립방정식과 관련하여 실생활에서 호기심을 가질만한 구체적인 문제들을 제시하여 탐구심을 유발하기.

③ 교사는 최종 연습문제와 사후평가의 문제 내용과 유형이 교재에 있는 지식, 기능, 연습문제와 일치시키기.

• 많은 수정 또는 새로 개발

-많은 수정이 필요하거나 새로이 개발되어야 할 동기전략을 열거.

-실제로 개발해 내거나 기존 교재를 많이 수정해야 하는 동기전략들을 기술.

-동기설계에서 가장 많은 노력을 필요로 함.

• 많은 수정 또는 새로 개발 예시

많이 수정하거나 새로 개발해야 하는 동기전략에는 무엇이 있나?

① 교사는 학습자들의 주의집중을 유발하기 위하여 간단한 게임을 실시하기

② 교사는 학습자들의 자신감과 만족감의 향상을 위해 소집단을 구성하여 브레인스토밍을 제시하기

③ 교사는 학습자들의 관련성, 자신감, 만족감의 향상을 위해 그들의 개인적인 능력에 따라 목표를 설정할 수 있도록 하기

④ 교사는 학습자들의 자신감과 만족감의 향상을 위해 그들의 성공적인 학습결과에 따라 긍정적인 영향을 미치는 내, 외적인 보상을 제공하기

3. 개발계획 및 개발결과 기술

● 개발계획 및 개발결과 기술이란?

: 기존 동기전략 중 적절한 동기전략이 없으면 새로이 개발할 것을 결정.

• 개발계획

: 개발의 인원, 기간, 방법을 계획.

: 종합적 기술 필요

- 개발의 시간 계획.

- 누가 개발의 어떤 일에 참여할 것인지.

- 필요한 자원은 무엇인지.

: 중요한 것은 설계자가 감당할 만큼만 기술하는 것.

• 개발계획 예시

개발의 인원, 기간, 방법을 계획한다.	
인원	동기전략 교재를 개발하는데 가용한 인원은 이 수업을 담당하고 있는 교사 1명뿐이다.
기간	동기전략 교재를 개발하는데 필요한 기간은 1주일이다.
방법	이전 단계까지 수집한 정보와 작성된 워크시트 결과에 따라 교사는 동기전략 교재를 개발한다. 이러한 과정이 진행되는 동안 필요시 동료교사와의 협조를 구할 것이다.

• 개발결과 기술

: 개발결과로서 기대되는 구체적 동기전략을 기술.

: 개발결과로 기대되는 최종 산물을 열거.

- 동기전략의 특징.

- 소요시간.

- 특정조건.

: 이 목록은 개발과정을 검토하여 제대로 수행되고 있는지에 대한 체크리스트로 활용될 수 있음.

• 개발결과 기술 예시

개발결과로서 기대되는 구체적 동기전략을 기술한다.	
게임	<p>교사는 학생들의 주의 집중을 유발하기 위하여 간단한 게임을 실시하기</p> <p>이 게임은 학생들이 주의집중을 가지며 자발적으로 수업에 참여하도록 하는 것으로 한명의 학생이 실생활과 관련된 연립방정식 활동의 문제를 하나 제시한 후, 그 학생이 임의로 다른 학생을 지명하도록 하고, 이를 반복하면서 학생들이 적절한 예인지 부적절한 예인지를 판단 해보도록 기회를 제시한다. 이 게임의 소요시간은 4~5분이다.</p>
브레인 스토밍	<p>교사는 학생들의 자신감과 만족감의 향상을 위해 소집단을 구성하여 브레인스토밍을 제시하기</p> <p>브레인스토밍은 학생들의 협동학습을 위한 전략으로서, 소요시간은 3~4분 정도로 하고, 학생들의 적극적이고 능동적인 학습태도가 요구된다.</p>

목표 설정	<p>교사는 학생들의 관련성, 자신감, 만족감의 향상을 위해 그들의 개인적인 능력에 따라 목표를 설정할 수 있도록 하기</p> <p>개별적 목표설정은 학생들의 학습부진을 예방하고, 학생들의 지나친 동기저하를 막기 위한 것으로, 소요시간은 개인마다 1~2분 정도로 하고, 학습자 개인에 대한 교사의 친근한 태도가 요구된다.</p>
내, 외적 강화	<p>교사는 학생들의 관련성, 자신감, 만족감의 향상을 위해 그들의 성공적인 학습결과에 따라 긍정적인 영향을 미치는 내, 외재적인 보상을 제공하기</p> <p>내, 외재적인 보상을 제공하는 것은 학생들의 지속적인 학습유지와 학습동기에 긍정적인 영향을 준다.</p> <p>내적인 보상으로 학생의 머리를 쓰다듬어 주거나, ‘참 잘했어요.’와 같이 교사가 그 능력을 인정한다는 표현 등을 사용하고, 학생들이 성공적으로 학습결과를 달성할 때 마다 친근한 태도로 제시한다.</p> <p>외적인 보상으로는 학생들이 문제를 성공적으로 해결하거나, 적극적으로 발표하거나, 탐구적인 행동을 보여줄 때, 별 모양의 스티커를 그들에게 하나씩 제공한다. 내, 외재적인 보상 전체적인 수업시간 동안 꼭 필요한 경우에 한해서만 사용할 것이다.</p>