

6차시. 학습자들을 끌어당기자! (1)

1. 주의집중의 개념

● 학습자의 의식적 흥미 유발 정도

: 어떻게 하면 이번 학습경험을 자극적이고 재미있게 할 수 있을까?

| 개념 & 과정 질문 | 주요 지원 전술 |
|--------------------------------------|---|
| A1. 지각적 각성 흥미를 끌기 위해 무엇을 할 수 있을까? | 새로운 접근을 사용하거나 개인적, 감각적 내용을 넣어 신비감, 호기심, 놀라움을 만들기. |
| A2. 탐구적 각성 탐구하는 태도를 어떻게 유발할까? | 질문, 역설, 탐구, 도전적 사고를 양성함으로서 지적 호기심을 증진시키기. |
| A3. 변화성 그들의 주의집중을 어떻게 지속시킬 수 있을까? | 자료제시 형식, 구체적 비유, 흥미 있는 인간적인 실례, 예기치 못했던 사건들의 변화를 통해 흥미를 지속하기. |

2. 주의집중의 하위 요소

● 지각적 각성: 오감에 의한 반사적 각성상태

: 감각적 흥미를 어떻게 유발할 수 있을까?

1. 인류, 사람 또는 다른 추상적인 용어보다는 특정한 사람에 대해 언급하기.
2. 구체적인 실례나 생생한 교재를 가지고 추상적인 내용을 설명하기.
3. 복잡한 개념이나 개념들 간의 관계를 은유나 비유를 사용하여 구체적으로 만들기.
4. 문단형식보다는 일련의 목록 형식으로 항목들을 제시하기.
5. 단계별 과정이나 개념들 간의 관계를 흐름도, 다이어그램, 만화 등 시각적으로 제시하기.
6. 학습자와 끊임없이 시선을 교류하며 열성적인 태도로 수업하기.
7. 거꾸로 놓기, 반짝거리기, 자극적인 음악, 멜로디, 캐릭터인형 등을 사용하기.
8. 학습자에 적합한 유머를 사용하기.
9. 교사와 학습자가 사전에 합의된 구호나 동작으로 교류하기.
10. 옛날이야기 속담, 전설, 명언 등으로 분위기 이끌기.
11. 교사만의 특별한 동작을 보여주거나 옷차림 제시하기.
12. 수수께끼, 게임, 퀴즈를 활용하기.

● 탐구적 각성: 지적호기심

: 지적호기심을 어떻게 유발할 수 있을까?

1. 과제를 '문제거리'로 제시하거나 소개하기.
2. 모순되는 과거 경험, 역설적 실례, 대립하는 원리나 사실, 예기치 못했던 의견 등을 제시.
3. 해결책이 있을 수도 있고 없을 수도 있는 문제들을 사용하여 궁금증을 불러일으키기.
4. 호기심을 유발하거나 신비감을 만들기 위해 시청각적인 것을 사용하기.
5. 문제에 대한 관련 자료를 학습자 스스로 자료를 탐색하도록 유도하기.
6. 학습자가 대답하기 다소 어려운 질문을 가지고 단계적으로 이끌어 가기.

● 변화성: 각성 상태의 변화경향성: 지루함을 어떻게 방지할 수 있을까?

그들이 주의 집중을 어떻게 유지 시킬 수 있을 것인가?

1. 간결하고 다양한 교수 형태의 사용.
2. 일방적 교수와 상호작용적 교수의 혼합.
3. 교수자료(여백, 색상, 글씨체, 도형, 사진 등)에 변화주기.
4. 항상 같은 순서(예: 목표제시, 질문, 대답, 판서, 실례, 요약)로 진행하는 수업 지양하기.
5. 진술형식(예: 설명, 기술, 화술, 설득)에 변화 주기.
6. 진술속성(예: 진지하게, 재미있게, 교육적으로)에 변화 주기.
7. 내용제시와 능동적인 반응이 필요한 수업활동(예: 질문, 문제, 연습, 퍼즐)에 변화주기.
8. 침묵과 큰소리, 정상 목소리 등을 섞어서 활용하기.
9. 학습자에 따라 5분, 10분, 또는 15분 등의 시간적 간격에 따라 변화주기.