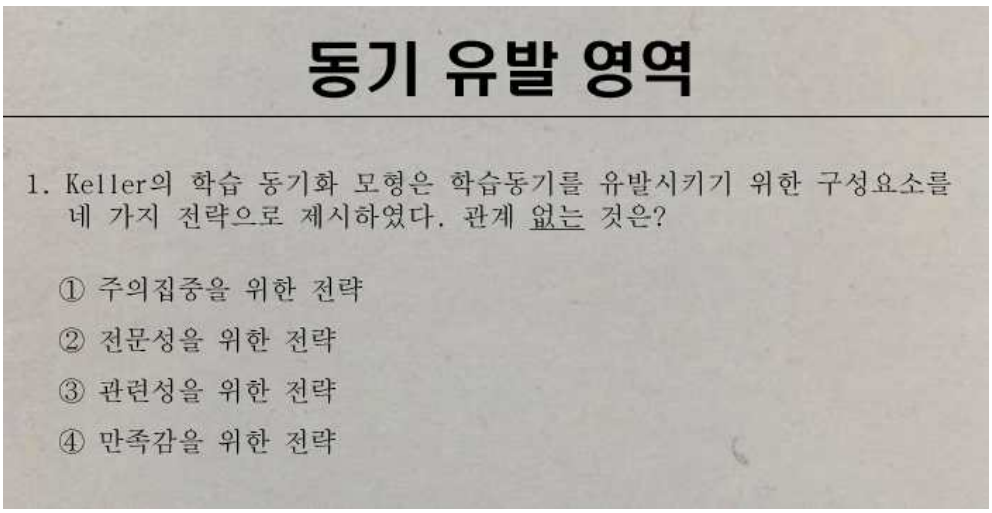


학습 동기는 학습을 시작하는 첫걸음이라고 할 수 있습니다. 학습 동기를 유발시키는 전략에 학습자의 태도는 중요합니다. 그러나, 수업의 주체인 교수자의 역할은 더 중요합니다. 그러므로 교수자는 학습자의 동기 유발 조건을 명확히 알고 그에 따른 계획을 세워야 합니다.

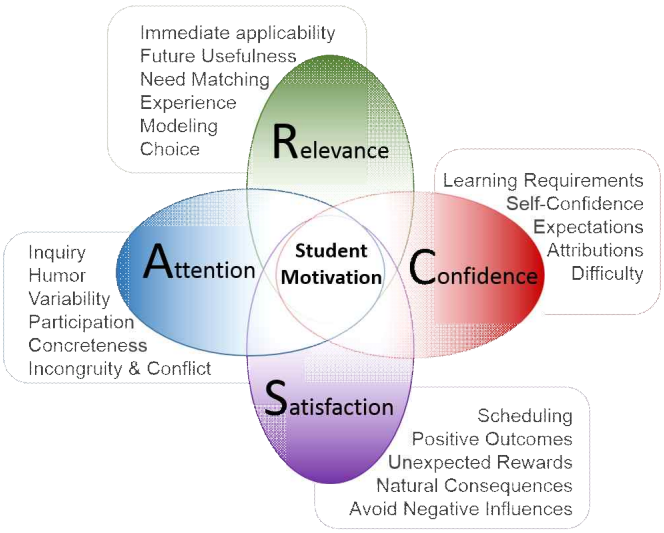
1. 동기 유발의 의미

동기(motivation)란 움직인다는 의미로 라틴어의 'movere'에서 유래되었으며, 인간의 행동을 일으키는 근원적인 힘으로 이해되고 있습니다. 동기의 어원은 움직인다는 것인데 이를 교육적인 측면에서 보면 '행동을 유발시키고 지향시키고 활성화시키며 유지시키는 내적 상태'라고 할 수 있습니다. 동기란 무엇인가에 대해 학자들 간의 의견 차이는 있지만 일반적으로 행동에 힘을 불어넣어 주는 기능이라는 데 모두 동의합니다. 동기는 행동의 방향성이라고도 할 수 있는데, 어떤 행동이 목적을 지향하는 것을 말합니다. 결국 동기는 학습자로 하여금 행동을 일으키는 중요한 원인이 됩니다.

행동의 근원이 되는 힘인 동기를 일으키는 것, 즉 개체가 동기를 가지고 목표 지향적인 행동을 발생시키는 과정이라고 할 수 있습니다. 학습동기 유발이란 학습 현장에서 학습자들이 어떤 학습 내용에 대해 배우고자 하는 의욕을 가지고 학습 활동을 전개하는 모든 심리적인 자세입니다.

2. Keller의 ARCS 모형과 학습 동기 유발 전략

Keller는 수업의 동기를 학습자가 투여하는 노력의 방향과 세기로 정의하고 학습 동기를 유발시키기 위한 구성요소를 다음의 네 가지로 설정하였습니다.



즉, 학습자들의 주의집중(attention), 관련성(relevance), 자신감(confidence), 만족감(satisfaction)의 상호작용에 의해 결정된다고 하였습니다.

① 주의 집중을 위한 전략 : 호기심은 학습자의 주의 유발, 유지의 주요 요인이 됩니다. 학습자의 관심을 끌려면 새롭고 신기한 사건이나 역설적인 사실 또는 믿을 수 없는 정보 등을 제시하거나, 에니메이션 또는 눈길을 끌 수 있는 삽화, 도표 등을 활용하여 학습자의 주의를 유발합니다. 질문이나 문제를 제시하여 학습자 스스로 해결하도록 유도하여 정보를 추구하고, 유추나 비유, 적절한 피드백 활동을 제공하거나 활용할 수 있습니다.

② 관련성을 위한 전략 : 학습 과제가 학습자의 개인적 흥미나 목적과 관련이 되면 학습자의 동기는 더욱 높아집니다. 주어진 과제나 학습이 이미 가지고 있는 지식이나 정보 및 가치 등에 바탕을 두고 제시될 때 잘 이해할 수 있습니다. 학습자의 경험이나 정보, 기술 및 가치에 바탕을 두고 새로운 과제를 제시하거나 개인적으로 친밀한 학습자의 이름이나 인물을 사용하는데, 학습자의 이름을 불러주는 것도 하나의 예입니다. 학습 목표를 학습자의 필요와 능력에 따라 적절한 수준을 선택하도록 하고 이에 필요한 피드백을 제공하며 경쟁적 학습을 피하는 학습자에게는 비경제적, 협력적 학습을 선택할 수 있도록 합니다.

③ 자신감을 위한 전략 : 지속적인 동기화를 위해서는 학습에 대한 관련성을 인식하고 학습자가 학습에서 성공할 가능성이 있다는 것을 믿게 하는 자신감이 부여되어야 합니다. 자신감을 위한 전략에는 학습자들의 학습의 필요조건과 평가기준을 제시하여 스스로 성공의 가능성을 짐작하도록 도와줍니다. 학습자들이 자신의 능력에 대한 확신을 갖도록 하기 위해 어떤 학습정보를 제공해야 하는지를 생각해보게 하고 적절한 수준의 도전감을 제공하기 위해 준비시험을 치루게 하는 방법도 있습니다. 학습자는 자신이 해낼 수 있는 능력이 있음을 지각하고 확신하며 노력할 때 실제 학습 성취율도 높아집니다. 그러나 모든 학습자가 성공을 하는 것은 아니므로 평가나 피드백을 통하여 내적 요인에 의해 성공했다는 것을 부각시키고 자신감을 갖도록 도와줍니다.

④ 만족감을 위한 전략 : 만족감은 학습 초기에 학습자의 동기를 유발 시키는 요소라기 보다는 유발된 동기를 계속 유지시키는 역할을 합니다. 만족감을 유지하기 위한 방법으로는 내적 강화와 외적 보상, 수행에 대한 판단의 공정성을 강조하는 방법이 있습니다.

3. 동기유발 방법

측면	방법	내용
정서적 측면에서의 동기 유발	학습에 마음이 이끌리도록 해야 한다.	학습자의 심리 상태를 안정적이고 긍정적으로 유지할 수 있는 분위기를 조성한다.
	흥미를 갖도록 해야 한다.	Dewey는 흥미를 갖지 않는 대상에 대해서는 행동이 일어나지 않는다고 하였다.
	칭찬을 많이 해주어야 한다.	칭찬은 자신감을 갖게 하고 만족감을 얻게 되므로 새로운 의욕을 고취시킨다. 그러나 칭찬의 역효과도 주의해야 한다.
학습 유형별 동기 유발	이해 지식 학습에서의 동기 유발	관찰, 실험, 시청각 자료, 교구 등에 의한 동기 유발은 이해력과 지식을 높이기 위한 학습으로 효과적이다.
		평가에 의한 동기 유발은 평가 시기와 범위, 학습의 요령 등을 예고하고 실시하며 구두로 질문을 받거나 답하도록 하면 좋다. 동기 유발 관점에서 보면 채점은 스스로 하는 것이 좋다.
	기능학습에서의 동기 유발	획일적 지도를 피하고 각자의 준비도, 속도에 맞는 개별적 지도를 하는 것이 효과적이다. 학습 전체의 흥미나 개별 학습자의 특수한 흥미를 조사하여 기능 학습을 결부시키는 것이 좋으며 상이나 승인, 벌이나 부인도 동기 유발의 한 방법이 된다.
	문제 해결학습에서의 동기 유발	결과나 소산으로서의 지시기능을 그대로 두지 말고 가급적 그것을 응용하여 이용하는데 흥미를 느끼게 한다. 방법, 실험, 계획 등에 창의성을 가진 학습자가 칭찬과 격려를 받으면 동기 유발이 자극된다.
	태도 습관 형성학습에서의 동기 유발	지속적인 행동 관찰에 의한 칭찬 등의 보상도 동기 유발의 방법이며 위인이나 좋아하는 인물에 의한 자극도 하나의 방법이 될 수 있다.
	표현 감상학습에서의 동기 유발	표현학습은 준비성의 문제와 깊은 관계가 있으며 개인차도 배려해야 한다.
수업 단계별 동기 유발	수업 전의 동기 유발	학습의 목표를 명확히 제시하고, 목표를 분명히 이해하도록 돕거나 학습의 목표를 개인적 욕구와 결부시킴으로서 관심과 흥미를 갖게 한다. 이때 교사가 학습에 대해 갖고 있는 기대감의 수준이 적정해야 하며 이것이 학습자들에게 전달되어야 한다.
	수업 중의 동기 유발	교사가 수업 전체를 주도하지 말고 학습자들의 직접적 참여를 유도하며 학습의 전전 정도를 수시로 알려준다. 또 동료들 간에 협동적인 분위기를 조성하되, 경우에 따라서는 적절한 경쟁심을 유발하는 것도 효과적이다.
	수업 후의 동기 유발	학습 결과에 대해 긍정적인 평가를 해주고, 미흡한 점에 대해 지적해 주는 것이 바람직하다. 학습 결과에 대한 평가를 하는 경우 우선 학습자가 잘했다는 점을 밝혀 학습자의 능력과 노력을 인정해주어야 한다.

정답: ②

[출처] 김유미 外 6명 공저. <해피클릭! 수업 노하우 발견>. 학지사, 2011