

학습동기유발전략 활용 실태에 관한 연구

A Study on the Actual Utilization of Strategy for Development of Learning Motivation—Focused on a Case of K College

최 석 현

경남정보대학교 경영계열

Choi seok-hyun

Kyungnam College of Information & Technology,
Subdivision of Business Administration

요약

교수자의 학습동기유발에 대한 수업에서의 학습동기유발전략 활용 실태를 분석하여 교수자는 효과적이고 전문적인 강의를, 학습자는 자기주도적 학습동기 향상을 통하여 교수학습에 대한 인식을 제고하고자 한다.

I. 서론

학생의 동기가 권장되지 않은 수업상황에서는 학생들의 적극적인 참여가 어렵고 학습에 있어서도 비능률적이며 비효율적이기 때문에 학생 스스로 흥미와 호기심을 가지고 학습에 참여하고, 지속하고자 하는 동기적 측면은 학습에 있어서 매우 중요한 요인이라고 할 수 있다. 수업 중에 학생들의 마음을 수업으로 이끄는 과정이 동기라고 할 때, '동기유발'은 학생이 학습에 있어서 학습효과를 결정짓는 가장 중요한 열쇠가 된다고 할 수 있다.

학습동기는 학습이 일어나게 하는 원동력으로서 학습자로 하여금 과제를 선택하게 하고 과제의 해결을 위해 노력하게 하며 학습상의 난관에 부딪힐 때도 인내심을 갖고 학습을 지속하게 하는 것으로 교수-학습 상황에서 매우 중요하게 고려해야 할 변인으로 인식되고 있다¹⁾.

전문대학 교육 현장에서도 학습동기의 중요성이 강조되면서 학습자의 동기유발을 위한 다양한 방법이 시도되고 있지만 학습동기에 대한 정확한 이론적, 경험적 연구가 부족한 채로 각 변인들의 상관관계나 이론적 논의에 그치고 있을 뿐 학습현장에서 적용할 수 있는 실제적인 자료를 제공하는 연구는 부족한 실정이다.

본 연구에서는 교수자의 학습동기유발에 대한 수업에서의 학습동기유발전략 활용 실태를 분석하여 교수자는 효과적이고 전문적인 강의를, 학습자는 자기주도적 학습동기 향상을 통하여 교수학습에 대한 인식을 제고하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 학습동기

'학습동기(learning motivation)'란 학습활동을 가치 있는 것으로 보며, 학습활동을 열심히 하려는 경향성으로서, 학습자로 하여금 어떠한 학습목표를 향하여 학습행동을 하게 하는 학습자의 모든 심리상태를 의미한다²⁾.

2. 학습동기의 중요성

학습자 개인이 학습활동에 있어서 갖는 학습에 대한 동기는 학습활동과 학습의 성취결과에 큰 영향을 미치게 된다. 특히 학습과 관련된 동기유발은 학습행동만이 아니라, 학습의 능력과 그 결과를 결정짓는 중요한 요인으로 작용하고 있기 때문에 학교교육에서는 동기(motivation)의 중요성을 강조하고 있다. 많은 연구들이 학생들의 학습동기 수준과 학업성취도의 사이 뚜렷한 상관관계가 있음을 밝혀주고 있어서 학습동기의 중요성이 강조되고 있다³⁾.

표 1. 학습동기와 학업성취 상관관계

Study	CO relation	Effect Size	Percentile Gain	Percentage of Variance Explained
Schiefele, Krapp, & Winteler (1992)	0.30	0.63	24	9
Schiefele & Krapp (1996)	0.35	0.75	27	12
Geisler-Brenstein & Schmeck(1996)	0.42	0.93	32	18
Tobias(1994)	0.45	1.01	34	20
Bloom(1976)	0.30	0.63	24	9
Steinkamp & Maehr(1983)	0.19	0.39	15	4
Willingham, Pollack, & Lewis (2002)	0.63	1.62	45	37

III. 연구 방법

학습자의 학습동기유발 향상에 대한 교수자의 인식을 분석하고 교수들의 의견을 수렴하기 위하여 '학습동기에 대한 '학습동기유발전략(15개 설문 문항)'에 대한 설문항목을 개발하여 질문하고 통계 분석 프로그램인 SPSS 12.0K for Windows를 사용하여 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였고, 항목별 응답평균과 표준편차를 분석하

였다. 조사기간은 2015년 8월9일부터 9월13일까지 K대학교 12개 학과 소속 교수들 56명에게 배포한 후 직접 인터뷰를 통해 분석하였다.

Ⅵ. 연구 결과

1. 학습자들의 주의집중 유발을 위한 교수매체

동영상이 42.9%(n=24)로 가장 많이 활용하고 있는 것으로 응답하였으며, 뉴스가 14.3%(n=8), 사진이 12.5%(n=7), 그림과 칠판이 각각 8.9%(n=5), 신문과 기사가 각각 5.4%(n=3), 만화가 1.8%(n=1) 순으로 나타났다.

2. 주의집중을 위한 수업형태

소규모 모듈수업이 21.4%(n=12) 가장 많이 활용하고 있는 수업 형태로 응답하였고, 토론식 수업이 19.6%(n=11), 문답식 수업이 17.9%(n=10), 조사 후 발표 수업이 14.3%(n=8), 게임식 수업이 8.9%(n=5), 견학 수업과 영화나 비디오 시청이 각각 5.4%(n=3) 순으로 나타났다.

3. 수업시작 시 동기유발방법

‘학습자들의 호기심을 자극할만한 문제점, 의문점, 모순점 등을 제시한다’가 33.1%(n=39), ‘학습자들이 알고 있는 실제 인물에 대한 일화나 구체적인 예를 제시한다’가 17.9%(n=20), ‘학습자가 이미 알고 있는 것과의 비유를 통한 내용을 제시한다’가 16.1%(n=18), ‘수업목표와 평가방법 제시’가 13.4%(n=15), ‘일상적이지 않은 내용, 믿기 어려운 통계, 학습자의 경험과 전혀 다른 사실을 제공한다’가 8.0%(n=9), ‘학습자 스스로 문제를 연상하도록 유도한다’가 8.9%(n=10)로 나타났다.

4. 수업진행 중 주의환기방법

‘목소리 톤에 변화를 주기’가 48.8%(n=40), ‘갑작스럽게 퀴즈를 풀거나 돌발 질문하기’가 31.7%(n=26), ‘칠판이나 탁자 두드리기’가 11.0%(n=9), ‘기타 별명 불러주기, 체조, 박수치기, 칭찬릴레이’ 등이 7.3%(n=6), 다함께 노래부르기 1.2%(n=1) 순으로 응답하였다.

5. 수업목표 제시

“수업목표를 제시할 때 내용이 미래에 활용가능하고 실생활과 관련이 있다는 것을 강조하는가”에 대한 질문은 ‘매우 그렇다’가 28.6%(n=16), ‘그런 편이다’가 62.5%(n=35)로 91.1%의 교수가 ‘그런 편이다’ 이상의 답변을 해 평소 수업에서 수업목표를 제시할 때 내용이 미래에 활용가능하고 실생활과 관련이 있다는 것을 강조하고 있는 것으로 나타났다.

6. 학습자간 협동학습 제공

‘매우 그렇다’가 19.6%(n=11), ‘그런 편이다’가 53.6%(n=30), ‘보통이다’가 19.6%(n=11), ‘그렇지 않은 편이다’가 7.1%(n=4), 로 73.2%의 교수가 ‘그런 편이다’ 이상의

답변을 해 평소 수업에서 학습자간 협동활동을 제공하고 있는 것으로 나타났다.

7. 1시간 동안 학습자 이름불러주기 횟수

“학습자에게 친밀감을 주기 위해 1시간 수업동안 몇 명의 학생 이름을 부르는가”에 대한 질문은 ‘1~5명’이 51.8%(n=29), ‘6~10명’이 25.0%(n=14), ‘11~15명’이 10.7%(n=6), ‘16명 이상’이 10.7%(n=6)로 ‘이름을 부르지 않는다’ 1.2%(n=1)를 제외하고 대부분 수업에서 학생들의 이름을 호명하고 있는 것으로 나타났다.

8. 선수지식 설명

“수업에 필요한 선수지식을 설명하는가”에 대한 질문은 ‘항상한다’가 14.3%(n=8), ‘자주한다’가 64.3%(n=36), ‘보통이다’가 16.1%(n=9), ‘드물게 한다’가 5.4%(n=3), 로 78.6%의 교수가 ‘자주한다’ 이상의 답변을 해 평소 수업에 필요한 선수지식을 설명하고 있는 것으로 나타났다.

9. 외적 보상의 방법

“외적보상을 줄 때 어떤 방법을 사용하는가”에 대한 질문은 ‘칭찬’이 55.4%(n=31)로 가장 많이 응답하였고, ‘점수(가산 또는 가감)’이 42.6%(n=26), ‘초콜릿, 사탕, 연필 등’ 실제적 선물’이 7.1%(n=4)로 나타났다.

V. 결론 및 논의

학생들이 수업을 집중해서 듣고, 자유롭게 질문하고, 주위에 강요가 아닌 자발적으로 배우고 싶어 하는 곳이 교수자와 학부모가 꿈꾸는 가장 이상적인 학교일 것이다. 어떻게 하면 수업 과정에서 동기유발을 향상시킬 수 있을까? 학습자가 학습과제에 주의를 집중하도록 하는 수업, 학습자에게 수업목표의 가치를 인식시켜주는 수업, 학습자가 수업목표 달성에 자신감을 갖게 하거나 학습자에게 학습과정에서 성공적인 경험을 갖게 하는 수업, 학습자에게 학습과제에 호기심과 흥미를 갖게 하는 수업은 교수자라면 누구나 이상적으로 꿈꾸는 수업의 장면일 것이다.

교육현장에서는 다양한 교수법을 개발하고, 적용하려는 노력이 필요하고 다양한 학습지도 방법의 적용과 다양한 학습 자료의 활용을 통해서 학습 내용을 구체화하거나 보충하여 학습자가 명확히 이해할 수 있도록 도와주기 위한 교수자의 끊임없는 노력이 요구된다. 교수자와 학습자의 다양한 교육수요에 부응하기 위해 강의 역량을 제고하고 혁신적인 교수법 및 학습법에 대한 개발 노력 필요하다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 한순미, “학습동기 변인들과 인지전략 및 학업성취간의 관계”, 교육심리연구, 제18권, 제1호, pp.329-350, 2004.
- [2] 손연아, 이석열, 이은화 외 4명, 성공적인 대학생활을 위한 학습전략, 학지사, 서울, 2007.
- [3] Marazano, R., “What Wors in Schools:Translting Research into Action,” ASCD, 2003.