

2차시. 우리 선생님이 제일 좋아요!

1. 동기유발의 필요성

● 우리나라 학생들은 수업 동기 부족은 심각한 수준이다.

우리나라 학생들의 수업에 대한 인식은 매우 심각한 수준이다.

최근 한국, 영국, 프랑스, 일본 학생들을 대상으로 교실학습에 대해 설문조사한 결과는 그 심각성을 잘 보여준다(전효선 외, 2007). 구체적으로, 한국 학생 중 35.2%만이 ‘수업이 재미있다’라고 응답했다. 이는 프랑스의 55%, 영국 48%, 일본의 42.6%보다 훨씬 낮은 수치로 한국 수업의 문제점을 잘 드러낸다.

더욱 심각한 것은 ‘수업시간에 배우는 학습 내용을 잘 이해한다’는 비율은 이보다 더 낮아 19.9%로 나타났다. 이렇다보니 ‘나는 공부하는 것이 좋다’는 비율은 20.8%로 영국의 48%와 프랑스 42%보다 훨씬 낮았다.

결론적으로, ‘한국의 학생들은 좋아하지도 않는 공부를, 재미없는 수업에서, 수업내용을 제대로 이해도 못하면서’ 지내고 있는 것이다.

재미없는 수업, 동기유발이 안 되는 수업이 최근 자주 언급되는 ‘수업붕괴’ ‘교실붕괴’ ‘학교붕괴’의 핵심적인 원인이다(윤정일, 2003; 이종태, 2000).

재미없는 수업, 동기유발이 안 된 수업의 모습은 어떨까? 수업시간 도중에 다음과 같은 행동이 나타난다면, 동기유발에 실패한 수업이라고 할 수 있다.

- 책상에 엎드려 잠을 잔다.
- 교사의 수업에 대해 반응이 없다.
- 책이나 종이게 낙서를 한다.
- 수업 중 핸드폰이나 오락기를 사용한다.
- 수업 중 친구와 떠든다.
- 수업 중 돌아다닌다.

● 학습동기유발은 수업의 핵심요소이다.

학생들은 이미 공부를 잘 하기위해서는 재미있는 수업이 필요하다는 것을 분명히 알고 있다. 그래서 그들은 그러한 교사를 좋아하고 오래 동안 기억한다.

우리나라 성인의 31%에게 가장 기억에 남는 선생님은 ‘재미있는 선생님’이다.

그러나 재미있는 교사는 단순히 유머감각 있는 선생님과는 다르다.

그보다는 ‘수업이 재미있는 선생님’ ‘학생들의 학습동기를 유발하는 선생님’이 좀 더 정확한 설명이다. 학생들은 단순히 웃고 즐기는 수업을 오래 기억하지는 않는다. 요즘 학생들에게 좋은 수업은 ‘교과내용을 명확하고 효과적으로 전달하는 수업’이다. 재미만 있고 학습내용에 대한 학습이 제대로 이루어지지 않는 수업은 한국 학생들이 말하는 “재미있는” “흥미 있는” 수업이 될 수

없다(서경혜, 2004). 결국, 학생들이 원하는 교사는 유익한 학습내용을 재미있게 구성하고 효과적으로 전달하고, 학생들의 학습동기를 유발하는 수업을 진행하는 교사라고 할 수 있다. 이러한 교사는 수업을 통해 학생들이 왜 공부를 해야 하는지 그 이유를 알고 준다. 그래서 학생들은 ‘자신이 원하고 도움이 되는 수업’임을 알아차린다. 그 과정이 물론 재미있다. 당연히 성적과 같이 결과가 좋다. ‘동기유발 수업’ 혹은 ‘재미있는 수업’에는 구체적인 특징적인 행동과 교수전략이 있다.

2. 명교사

● 명교사가 필요하다.

학교 현장은 명사를 필요로 하고 있다. 학급당 학생수 감축, 교원수의 증대 등 물리적 환경개선(교육부 공교육 내실화 방안, 2002)을 통해 학교, 수업의 문제점을 극복하는 것도 중요하지만, 이와 함께 좀 더 핵심적인 것은 동기유발이 가능한 교사의 교수방법, 교수전략, 및 교육내용의 재구조화를 통한 접근이 더욱 필요하다.

● 디지털 시대의 명교사는 학습동기를 잘 유발하는 교사이다.

-학습자들이 직접 지식에 접근이 가능한 시대에 교사의 역할은 무엇인가?

디지털 시대에 교사는 학생에게 지식만을 전달해서는 생존할 수 없고, 학생들은 그러한 수준에서의 교사를 필요로 하지 않는다. 이제 교사는 지식의 전달자가 아니라 다른 측면에서 자신의 존재 가치를 찾아야 한다. 무엇이 가능할까? 우선 학생들의 학습에 대한 태도, 가치관, 인성 등 다른 곳에서는 할 수 없는 것을 길러주어야 한다. 즉, 교사는 인터넷, 교육방송, 혹은 사설학원을 통해서도 할 수 없는 것을 교육시킬 수 있어야 한다. 둘째, 다른 곳에서는 경험할 수 없는 방법을 통한 학습이 가능해야 한다. 즉, 교육전문가로서 교사는 학습이 단순히 자료를 읽고, 새로운 것을 듣거나 읽어서 얻는 것만이 아니라는 것을 알려주고, 다양한 활동을 통해서만 배울 수 있는 것이 있다는 것을 알려주고, 경험하도록 해야 한다.

-둘째, 학습자들 스스로 하는 학습이 많아지는 상황에서 학생들에게 요구되는 핵심적인 성공요소는 무엇인가?

디지털 학습자에게 필요한 것은 학습동기이다. 디지털 시대에 학습자들은 홀로 학습하는 시간이 많아진다. 인터넷, 교육방송을 활용하거나 직접 도서관을 찾아 필요한 정보를 획득할 수 있다. 이때 필요한 것이 높은 학습동기이다.

왜냐하면, 학습동기가 부족하면 학습자체가 잘 안 일어나기도 하지만, 일어나더라도 그 수준이 낮을 가능성이 높다. Pintrich(2003)는 높은 수준의 학습동기가 없다는 특히 효과적인 자기조절학습이 일어나지 않는다고 지적하고 있다. 효과적인 자기조절학습이 일어나지 않으면, 디지털 시대의 학습은 그 효과를 낼 수 없다.