

# 창의성 계발방법과 지도의 실제

## - 창의성의 내용을 강조하는 접근 -

임 선 하(한국교육개발원 선임연구원)

### 1. 기존 창의성 교육의 반성

- 이론이 단순하거나 결여되어 있다.
- 기법 중심으로 가르친다.  
\*창의 교육 대 창조 교육
- 분위기 조성에 중점을 둔다.
- 특별한 훈련을 받지 않아도 되는 것으로 본다.

### 2. 많은 교사들은 자신이 바라는대로 행동하지 않는 학생을 싫어한다.

#### 지능, 창의성, 학업 성취의 관계

---

	전체 집단(N 449)	고지능 집단(N 28)	고 창의성 집단(N 24)
지능지수	132	150	127
학업성취도	50	55	56
성취동기	50	49	50
교사의 평정	10.2	11.2	10.5

---

- \* -지능 지수의 차이는 크지만, 성취도는 차이가 없다. 두 집단 모두 다 전체 평균에 비해서는 높다.
- 지능 집단과 창의성 집단 간의 성취 동기 차이가 없다.
- 교사는 창의성이 높은 집단 보다는 지능이 높은 집단을 좋아한다.
- 창의성이 높은 집단은 교사가 바라는대로 행동하지 않기 때문에

### 3. 무엇을 가르칠 것인가?

#### - 아마빌(Amabile)의 세가지 영역 -

1) 영역 관련 기능 - 타고난 인지 능력, 지각적이고 기계적인 기능,

형식적/비형식적 교육에 의존

예) 창의적 문제 해결 기능이 요구되는 문제에 관한 지식

요구되는 기계적 기능

특정 지식 영역의 재능

2) 창의성 관련 기능 - 훈련, 아이디어 산출에서의 경험, 성격 특성에 의존

예) 적절한 인지 양식

새로운 아이디어를 산출하기 위한 탐구의 잠재적/발현적 지식

생산적인 업무 스타일

3) 과제 동기 - 과제에 대한 내적 동기의 수준, 사회 환경에 의존

예) 과제에 대한 태도

과제를 이해하기 위한 자신의 동기에 대한 지각

\* 세 영역 중에서 과제 동기가 변화 가능성이 크다. 창의성 교육의 성공은 동기를 변화시키는데 있다.

#### - 임 선하의 네가지 영역 -

1) 창의적 사고 관련 기능 - 창의적 사고를 할 수 있게 해주는 능력

가) 민감성: 주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고 이를 통해

새로운 탐색 영역을 넓히는 능력

[학습경험]

(1) 자명한 듯한 현상에서도 문제를 찾아내보기

<예>-하늘은 왜 푸른가?

(2) 이상한 것을 친밀한 것으로 생각해 보기

<예>-나와는 친숙하지 않은 대상(예; 무용)을 친숙한  
것으로 간주해 본다.

나)유창성: 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하기

[학습경험]

(1)어떤 대상(언어,도형)이나 현상들로부터 가능한 한 많은  
것을 연상해보기

<예> - '어머니'라는 단어를 보고 떠오르는 단어를 쓰기  
- 두 개의 원을 보고 이것을 이용하여 만들 수 있는  
물건을 가능한 한 많이 생각하기(예:안경)

(2)특정한 문제 상황에서 가능한 해결 방안을 될 수있는 대로  
많이 제시해보기

<예> - 교통 체증을 해소할 수 있는 대안 생각해보기

다)융통성: 고정적인 사고 방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양한  
해결책을 찾아내기

[학습 경험]

(1)서로 관계가 없는 듯한 사물이나 현상들 간의 관련성 찾기

<예>-전화기와 바퀴를 관련지워 새로운 용도 생각해보기  
-전축과 시계를 관련지워 타이머가 달린 전축 만들기  
-지우개를 자주 잃어버리는 문제를 해결하기 위해  
지우개를 아예 연필과 결합시킴으로써 해결하기

(2)사물이나 현상의 속성 별로 생각하기

<예>-벽돌의 쓰임새를 찾을 때, 무게,크기,색,형태,재질  
등의 속성별로 쓰임새를 찾아보기  
- 강통을 이용해서 물건을 만들 때, 강통의 속성들  
(쭈그러지는 속성,가벼운 속성,구멍이 뚫리는 속성  
등)을 열거하고 속성 별로 세분하여 생각해내기

(3) 발상 자체를 전환시켜 사고하기(발상의 전환)

<예>-자동차 튜브의 펑크를 해결하기 위해 튜브 자체를  
없애으로써 해결하기

라) 독창성: 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어 산출하기

[학습 경험]

(1) 다른 사람과 같지 않은 생각하기

<예>-나만이 아는 비밀 일기 쓰는 법 생각하기

-친구들과의 놀이 규칙을 정할 때, 다른 친구들과는  
다른 규칙을 생각하기

(2) 기존의 생각이나 사물의 가치를 부정하고 생각하기

<예>-편리한 운동화 만들어 보기(모든 회사에서 가장

편리하다는 자신을 가지고 판매하는 것이지만)

-천동설(기존의 생각)을 부정하고 지동설을 주장하기

(3) 기존의 생각을 새로운 상황에 적용하여 생각해보기

<예>-냉장고의 원리를 이용하여 에어컨 만들기(따뜻한  
공기를 차게하는 원리가 같으므로)

-쥐잡는 쥐의 아이디어를 이용하여 암세포를 잡는  
세포 배양하기(쥐를 잡아먹는 쥐를 이용하여 쥐를  
잡는 아이디어는 암세포를 잡는 데도 활용될 수  
있다. 암세포 중에서 암세포를 잡아먹는 것들을  
추출하여 이를 배양한 다음 체내에 다시 투입하여  
암세포를 잡게 하는 아이디어이다.)

마) 정교성: 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로

발전시키기

[학습 경험]

(1)은연 중에 떠오르는 거친 수준의 생각을 구체화하기

<예>-식사 중에 떠오르는 거친 생각을 정리하고 발전시키기

(2)아이디어를 그것의 실제적 가치를 고려하여 발전시키기

<예>-보다 더 편리하고 아름다운 책가방을 구상한 후 이의

실제 제작 가능성을 염두에 두고 다듬기

2) 창의적 사고 관련 성향 - 창의적 사고를 하려는 태도

가)자발성: 문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향

[학습경험]

(1) 주위의 문제를 자신의 문제로 받아들이기

<예>-자신이 지금껏 남의 것으로만 생각했던

문제(예;공해)를 자신의 문제로 받아들인다.

(2) 칭찬이나 상과 같은 외적인 보상없이 스스로

문제를 해결하기

<예>-자신의 흥미에 의해 문제를 해결하기

나)독자성: 자신이 생각해낸 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른

사람들의 평가로부터 구애받지 않으려는 성향이나 태도

[학습경험]

(1) 부정적 평가를 받은 아이디어라도 이를 계속 발전시키기

<예>-위대한 발명은 대부분이 당대의 사람들에게는

'미친 짓'이라는 평가를 받았다. 그러나, 이를

극복하고 자신의 정력을 다 바쳐 더 깊이

사고함으로써 발전된 사고결과에 이를 수 있었다.

(2) 아이디어 산출 과정에서 의식적으로 다른 사람의

아이디어와 다른 것 내놓기

<예>-다른 사람이 낸 아이디어와 다른 것을 내놓으려는 태도를 통해 자신만의 새로운 아이디어가 나타날 수 있다.

(3) 문제 상황에서 사회의 일반적인 통념을 의식적으로 벗어나서 생각하기

<예>-사회 또는 주변의 동조 압력을 극복하고 사고하는 태도를 통해 새로운 아이디어가 나타날 수 있다.

다)집착성: 문제를 해결하기 위해 가능한 한 다양한 정보를 수집하고 문제가 해결될 때까지 끈질기게 물고 늘어지는 성향

[학습경험]

(1) 문제 상황에서 문제와 관련된 정보를 가능한 한 많이 수집하기

<예> 진주 조개잡이는 일단 많은 진주 조개를 건져 올린 다음, 진주가 들어 있는 조개를 골라낸다.

(2) 어렵거나 지루한 문제라도 끈질긴 열정을 갖고 끝까지 해결해 보기

<예> 위대한 문제 해결자는 자신이 의미있다고 생각되는 문제의 해결을 위해 모든 것을 다 바치는 사람이다.

3) 창의적 사고 관련 지식 - 창의적 사고와 관련된 제반 지식

예) 창의적으로 사고하는 사람들의 사고 과정

인간의 인지에 대한 제반 이론

뇌기능 분화에 대한 연구 결과

4) 창의적 사고 관련 경험 - 자신의 경험에 대한 존중

예)창의적 사고의 풍부한 경험

자신의 과거 경험 존중

#### 4. 창의성을 가르치는 절차

- 데이비스(Davis, 1983)의 AUTA 모형

1) 인식(Awareness) 단계 - 자신의 개인적 성장 즉, 자신의 재능 개발, 자아 실현, 정신 건강, 그리고 우리 자신의 성숙을 위해서는 창의성이 중요함을 인식한다. 창의성이 인류 문명의 발달과 우리가 겪고 있는 문제의 해결에 중요함을 인식한다.

2) 이해(Understanding) 단계 - 창의적인 사람들의 특성, 창의적인 아이디어의 본질, 창의적인 사고 과정의 성격, 창의적인 능력, 창의성 이론, 창의성의 평가, 창의적 사고 기법 등을 이해한다.

3) 기법(Techniques) 단계 - 창의적 사고력 증진의 기법들을 배운다.

4) 실현(Actualization) 단계 - 주변의 저해 요인을 제거하고 사고한다. 창의적인 사람은 자아 실현된 사람이다.

\*\*\* 참고문헌 \*\*\*

임선하, 창의성의 초대, 서울: 교보문고, 1993