

창의로 발명 꺼안기(5)



서울대학교 대학원 졸업
한국교육개발원 선임연구원(1983-1995)
서울대학교, 중앙대학교 대학원 강사
현재 현대창의성연구소 소장

활동
EBS - 나도 논리 박사, 창의성 교육
KBS - super TV, 얼마랑 나랑
VBC - 파워 소비자 시대(학습지 평가)
한국방송통신대학교 OUN - 창의성 교육 특집 13회
기타 수회 출연

I. 발명의 기본 자산인 경험 가공하기(1)

사람은 살아가면서 수많은 경험을 한다. 자주 회상되는 경험도 있고, 일부러 잊고 싶은 경험도 있으며 잊혀진 경험도 있다. 이들 경험은 활용 여하에 따라서는 사고 활동에 좋은 자료가 될 수도 있고, 장애가 될 수도 있다. 창의 발명 상황에서 고려하는 경험은 긍정적인 경험과 부정적인 경험을 다 포함한다. 이들 경험을 의미있게 받아들이고 활용하는 데서 발명과 창의를 출발한다. 이런 입장은 경험이 창의적 사고를 방해한다는 일부 학자들의 주장과는 정면으로 배치되는 것이다.

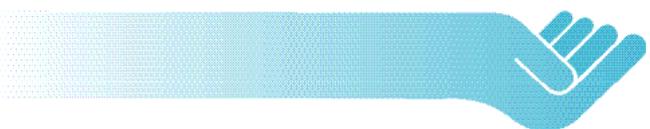
1. 자신의 경험 반성 : 자신의 과거 경험에 대한 의미있는 되새김

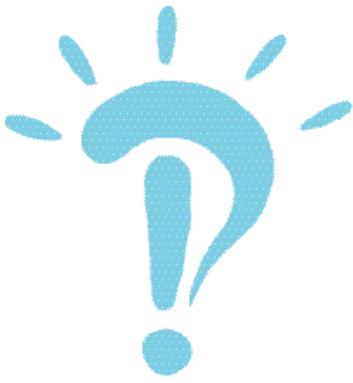
경험을 단 한 번의 일회적인 행동으로 끝내는 사람들이 많다. 특히 바쁘게 사는 사람일수록 여유를 갖고 경험을 되새김해 보는 기회를 갖지 못한다. 자신의 경험을 창의적인 시각으로 해석하고 재의미 지우면 거의 무한한 가치를 가진 자료가 될 수 있다.

[활동 사례]

(1) 자신의 과거 경험 존중하기

<설명> 자신이 부정적으로 받아들이는 쓰라린 경험, 잊고 싶은 경험을 되살려 보는 기회를 자주 갖는다. 그 어디에도 쓸모없다고 생각하고 있었던 경험도 창의적으로 의미있





게 받아들일 수 있다. 자신의 모든 과거 경험을 존중하면 새로운 상황에 적용 가능한 기발한 경험이 드러나기도 한다.

〈사례〉- 미 항공우주국은 아폴로11호 우주 비행을 선발할 때 ‘인생에서 심각한 위기를 겪은 적이 없거나, 또 실패를 극복한 경험이 없는 지원자는 제외하였다.’ NASA는 실패를 극복한 사람만이 우주여행 중에 발생할 수 있는 다양한 도전들에 침착함과 유연성을 발휘할 수 있다고 판단했던 것이다.

(2) 창의 발명 사고의 경험을 되살리기

〈설명〉 그 누구든지 창의적으로 사고하거나 발명을 해본 경험을 가지고 있다. 본인은 의식하지 못하고 있는 창의적인 경험을 발굴하고 이를 의식적으로 회상하고 자극하면 창의 발명은 쉬워진다.

〈사례〉- 자신의 경험 중에서 창의적인 것(발명)을 회상해내기

(3) 자신의 과거 경험에 창의적 의미 부여하기

〈설명〉 경험에 어떤 의미를 부여하는가에 따라 그 경험의 쓰임새가 달라진다. 창의적인 의미를 부여하면 창의적인 경험이 되고, 사고 상황에서 유용하게 활용된다.

〈사례〉- 과거 경험에 창의적인 의미를 부여하기

- 전에 읽었던 책의 내용을 창의 발명의 기초로 활용하기

(4) 창의적 사고의 풍부한 경험을 하기

〈설명〉 창의적이라고 인정받을 수 있는 일을 자주 할 수 있는 기회를 갖는다.

〈사례〉- 다른 사람이 시도하지 않은 발명을 시도해보기

(5) 스스로 긍정적인 피드백 받기

〈설명〉 자기가 하는 일의 과정에서 긍정적인 피드백을 한다.

〈사례〉- 발명활동을 하면서 ‘맞아!’ 이렇게 하는거야!’와 같은 반응을 하기

2. 자신을 미래에 위치시키고 생각하기: 현재 자기의 행동을 미래 시점에서 반성

과거의 일이라면 몰라도 지금 자기가 하고 있는 일을 객관화시켜 판단하기란 쉽지 않다. 그러나 창의적으로 사고할 수 있기 위해서는 자신의 과거 경험은 물론 현재 행위도 반성의 대상이 되어야 한다는 점에서 보면 꼭 필요한 일임은 분명하다. 자기 자신을 미래의 특정한 시점에 위치시키고 지금 자신의 실체를 파악할 수 있다면 도움이 될 것이다.

[활동사례]

(1) 미래의 특정한 시점에 자신을 위치지우기

<설명> 예를 들어 앞으로 5년 후의 특정한 상황에 자리하고 있는 자신을 위치지우는 활동은 경험과 사고의 시간축을 연장하는 효과를 가져온다.

<사례> - 10년 후 자신의 예상 지위에 현재의 나를 위치지우기

(2) 미래의 시점에서 자신의 현재 경험을 판단하기

<설명> 미래에서 자신의 현재 경험을 판단하면 객관적인 판단이 가능해진다.

<사례> - 10년 후의 자신의 지위에 비춰본 현재 나의 경험 평가하기

3. 주변에서 창의적인 것 찾기: 우리 주변에는 창의적인 것이 적지 않다.

의식적으로 자신의 주변에서 창의적인 것을 찾는 경험

창의적인 것은 주변에 널려 있지만, 그것들을 볼 수 있는 사람은 많지 않다. 창의적인 발명을 한 사람을 찾는 노력이나 창의 발명이라는 이름을 붙일 수 있는 주변 사물을 찾는 활동을 통해서 자신의 창의적인 발명의 잠재력을 자극할 수 있다.

[활동사례]

(1) 창의적인 발명가를 찾는 경험을 하기

<설명> 창의적이라고 인정받는 사람을 찾고 이들을 접촉하여 생각과 행동을 함께하는 과정에서 이들의 창의적 성품이 스며들게 된다.

<사례> - 창의적인 사람(예;창의적인 과학자나 예술가)들을 자신의 기준에 맞춰 발굴하기 (특이하게 건축을 하는 건축가, 창의적으로 닭을 기르는 농부 등등 특이한 일을 한 다고 믿어지는 사람)

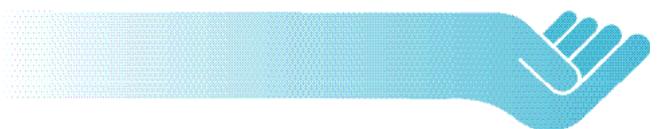
(2) 창의적인 인공물을 찾는 경험을 하기

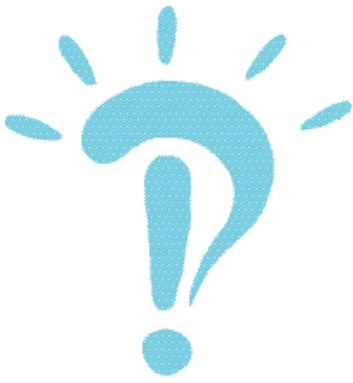
<설명> 누가 만들었는지는 몰라도 창의적인 잠재력을 자극하는 인공물이 있다. 이런 인공물을 접함으로써 창의적인 자극을 얻을 수 있다.

<사례> - 배나 비행기 모양의 음식점을 보고 신기함을 느끼기
- 빵 굽는 마을(빵집)

(3) 창의적인 환상을 갖게 하는 자연물 찾기

<설명> 자연 속에서 형성된 것 중에는 환상을 자아내는 것들이 있다. 이런 것들을 접함으로





써 자신의 내부에 꿈틀대고 있는 창의적인 단서를 자극한다.

- 〈사례〉- 신기한 동물의 세계,
- 호기심을 자아내는 식물의 세계

4. 다른 사람의 행동을 통해 자신의 창의성을 자극하기: 다른 사람들의 행동을 유심히 살펴 보면서 자신의 창의성을 자극하는 경험

타산지석이라는 말이 있다. 공자님도 세 사람이 가면 그 중에는 한 명의 스승이 있다고 했다. 자신의 직접 경험이 아니더라도 활용하기에 따라서는 자기의 것으로 삼을 수가 있다는 말이다.

[활동사례]

(1) 다른 사람의 행동에서 창의적인 것 찾기

〈설명〉 우리 주변에는 창의적인 사람들이 많다. 이들의 행동 중에서 창의적인 준거에 맞는 것을 찾는다. 창의적인 눈으로 다른 사람의 행동을 파악하여, 창의적인 면을 본다

〈사례〉- 줄을 굿고, 종이를 자르고, 그림을 그릴 때

(2) 다른 사람의 행동에서 창의적으로 개선시킬 수 있는 것 찾기

〈설명〉 다른 사람의 행동 중에서 창의적이지 않다고 생각되는 것을 골라 창의적으로 구상해 본다.

〈사례〉- 다른 사람의 어리석은 발명 행동을 찾아 이를 창의적으로 재구성하기

- 너무 흔하거나 쓸데없는 행동을 찾아 개선하기

(3) 관찰된 다른 사람의 창의적인 행동을 더 발전시키기

〈설명〉 다른 사람이 창의적이라고 자부하는 행동을 자신의 입장에서 더 발전시키면 그만큼 더 창의적인 사람이 될 수 있다.

〈사례〉- 멋지게 만든 친구의 연을 보고 더 멋지고 기발하게 만들기

(4) 다른 사람의 창의적인 행동과 나의 행동 비교하기

〈설명〉 다른 사람의 창의적인 행동과 나의 행동을 비교하면 나의 행동을 보다 더 창의적으로 할 수 있는 가능성이 생긴다.

〈사례〉- 어떤 상황에 접했을 때 자기가 그 상황에 있었다면 어떻게 했을까 생각하면서 자기의 행동을 구체화시켜 보기

- 홍수를 당했을 때 성공적으로 이겨낸 사람의 사례를 접할 때, 자기가 그런 상황에

처했더라면 어떻게 했을까 생각해보기

5. 매체와의 경험 속에서 창의적인 아이디어를 얻기: 다양한 매체에서 창의성과 관련된 내용을 흡수하는 경험

우리 주변에는 다양한 매체가 있다. 책, 신문, 잡지, 방송 등은 우리가 쉽게 접하기 어려운 온갖 경험을 제공해 준다. 이들 경험 중에서 창의적인 아이디어로 발전시킬 수 있는 것에 관심을 갖는 경험을 하는 것이 중요하다.

[활동사례]

(1) 보고 듣는 것을 기록으로 남기기

<설명> 각종 매체에서 아이디어를 얻을 수 있는 자료를 스크랩하거나 정리하여 활용한다.
기록가능한 모든 방안을 활용하는 것이 좋다.

<사례>- 아이디어 기록 메모장을 만들어 가지고 다니면서 기록하기
- 카메라를 가지고 다니면서 기록하기

(2) 대중 매체의 내용을 비판하기

<설명> 대중 매체에서 자기와 관련된 내용을 자기만의 입장에서 비판해보면 새로운 아이디어가 떠오른다.

<사례>- 발명품의 아이디어에 대해 비판하기

(3) 매체에 직접 참여하기

<설명> 다양한 매체에 직접 참여하여 자신의 아이디어를 실감나게 나타낸다.

<사례>- 신문의 발명 사례를 읽고 아이디어 엽서 보내기

(4) 원자료(原資料)를 창의적으로 가공하기

<설명> 원자료가 가지고 있는 창의적인 아이디어를 추출하는 경험을 한다.

<사례>- MIE(media in education)-각종 매체(신문, 잡지, 광고지 등)속에서 새로운 아이디어를 추출하기

