

간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량에 관한 연구

오은진, 공정현, 한상미*
경남도립거창대학 간호학과

A Study on Creative Growth Mindset, Major Satisfaction, and Creative Convergence Capabilities of Nursing Students

Eun-Jin O, Jeong-Hyeon Kong, Sang-Mi Han*
Department of Nursing, University of Gyeongnam Geochang

요약 본 연구는 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량을 파악하고, 이들의 상관관계 및 간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위한 것이다. 연구대상자는 G군에 소재한 간호대학에 재학 중인 간호대학생을 대상으로 구조화된 설문지를 이용하여 자료를 수집하였으며, 자료분석은 SPSS WIN 22.0 프로그램을 활용하여 분석하였다. 그 결과 창의성 성장 마인드셋과 전공만족도는 창의융합역량과 통계적으로 유의한 양의 상관관계가 있었으며, 창의융합역량에 미치는 영향 요인은 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 학년, 주관적 건강상태이었으며 이들 변수의 설명력은 41.2%이었다. 이러한 연구 결과를 토대로 간호대학생의 창의융합역량 향상을 위해서는 간호대학생의 창의적 성장 마인드 셋과 전공만족도를 향상시킬 수 있는 프로그램 개발이 필요하다.

Abstract The purpose of this study is to identify the creative growth mindset, major satisfaction, and creative convergence capabilities of nursing students, their correlation, and factors affecting the creative convergence capabilities of nursing students. The subjects of the study were nursing students attending nursing schools located in District G. Data were collected using a structured questionnaire, and data were analyzed using the SPSS WIN 22.0 program using t-test, ANOVA, Scheffe's test, Pearson's correlation coefficients, and Stepwise multiple regression. The factors that have the greatest impact on the creative convergence capabilities of nursing students are creative growth mindset and major satisfaction, and it is necessary to develop programs to improve these.

Key Words Creative growth mindset, Major satisfaction, Creative convergence competency, Nursing student, Nursing student

1. 서론

1.1 연구의 필요성

최근 급변하는 4차산업혁명 시대의 도래로 다양한 분야에서 혁신적인 신기술의 발달이 이루어지고 있으며, 인공지능(AI), 디지털 기술의 발전 등으로 다양성과 복잡성이 혼재된 사회변화에 따라 기업에서도 혁신적 인재를 요구하고 있

다. 교육부에서는 인재상에 대한 사회와 기업의 변화에 맞추어 대학에서도 창의융합역량을 갖춘 인재양성을 강화하기 위한 교육방향을 설정하고 있으며, 다양한 노력하고 있다[1]. 특히 보건의료 현장에서도 인공지능, 빅데이터, 원격의료 등 의료기술의 발달과 질 높은 의료서비스에 대한 요구로 다양한 간호문제 해결을 위한 창의융합역량을 겸비한 간호업무 수행이 확대되고 있다. 이에 대학은 미래사회에서 야기될 수 있는 많은

*Corresponding Author : Sang-Mi Han(Gyeongnam Geochang Univ.)
E-mail: y2k2509@nate.com
Received Oct 13, 2023 Revised Oct 28, 2023 Accepted Nov 12, 2023

새로운 형태의 문제를 해결할 수 있는 창의융합 인재를 양성하기 위해 창의성을 비롯한 전공 지식과 다양한 분야 간의 통합적 융합능력 향상을 위해 노력하고 있으며, 비판적 사고력과 문제해결을 향상시키기 위한 교육의 필요성이 점차 높아짐에 따라 수동적으로 지식을 습득하는 전통적 교육방식에서 벗어나 비판적이고 창의적 문제해결 중심의 혁신적 교육모델을 도입하여 대학교육에서 학생들이 신기술에 대응할 수 있고 예측하기 어려운 다양하고 복잡한 문제를 해결하기 위한 창의융합역량을 강화하고 있다[2].

창의융합역량이란 창의성을 비롯하여 사회적 상황을 종합적으로 이해하며, 다양한 지식 영역을 융합하는 사고 능력으로 급변하는 산업 분야에서 다양한 직무를 수행할 수 있는 역량이다. 창의융합역량은 지능 등 선천적으로 주어진 능력이라기 보다 교육을 통해 훈련되어 길러지는 개인의 자질로, 4차 산업발달의 영향으로 빅데이터, 인공지능과 증강기술 등을 활용한 원격 진료, 간호술기 교육 등 새로운 영역의 확대로 간호사에게 요구되는 창의융합역량의 필요성과 중요성이 강조될 것으로 예측된다[3].

창의적 성장 마인드셋이란 학습자 개인이 가지고 있는 창의성이 증진될 것이라는 확신으로 창의성이 자신의 노력, 전략의 효과적 활용, 실패를 통한 학습, 다른 사람으로부터의 피드백으로 자신의 능력이 변할 수 있다는 성장(growth)의 측면과 자신이 가지고 있는 창의성은 변화가 능성이 거의 없다고 인식하는 고정(fixed)의 측면으로 구분된다[4]. 성장 마인드셋이 높은 사람은 회복탄력성이 높고, 자신의 단점을 극복하고자 하며, 실패를 하더라도 지속적으로 노력하는 태도와 자기효능감이 높았으며, 고정 마인드셋을 지닌 사람은 자신의 지능과 능력을 고정적이고 변화하지 않는 속성으로 인식하고, 실패에 민감하게 반응하여 자신이 극복하지 못하는 것으로 시도조차 하지 않은 경향을 보인다고 하였다[5]. 유사한 맥락에서 성장 마인드셋과 고정 마인드셋을 비교한 선행연구에서 자아존중감, 자기효능감, 성적, 자기조절 등에서 현저한 차이가

났고[6], 성장마인드셋이 높을수록 수업참여, 학교적응, 학업동기와 학업성취가 높고, 학업스트레스가 낮은 것을 알 수 있다[7-8]. 또한 높은 창의적 성장 마인드셋은 창의융합역량에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났는데[9] 성장 마인드셋이 높을수록 학업적 성취를 통한 성장을 이루고자 부단히 노력하는 특징을 나타내므로 간호대학생의 전공만족도와 창의융합역량에도 영향을 미칠 것으로 사료된다.

전공만족도란 개인이 가지고 있는 진로나 직업에 대한 기준과 비교하여 전공을 평가하여 인지한 것으로 자신의 전공에 대해 만족한 정도를 의미한다[10]. 전공만족도는 진로나 직업에 대한 긍정적인 태도와 관련성이 높고, 간호사에게 요구되는 간호전문직관 형성에도 영향을 주는 중요한 요인이다[11].

선행연구에서 자아탄력성, 학업적 자기효능감의 수준이 높을수록 창의융합역량 수준이 높게 나타났고, 학습몰입도, 학과적응, 전공만족도 등이 창의융합역량에 정적 관계에 있었다[3][12-13]

간호대학생 대상 창의융합역량 연구는 아직 미비한 실정이며 창의융합역량에 창의적 성장 마인드셋과 전공만족도를 포함한 연구를 통해 간호실무 역량 향상을 위한 전공지식뿐만 아니라 어렵고 복잡한 간호문제 해결을 위한 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 확인하여 창의융합형 간호인재 양성을 위한 기초자료로 활용하고자 한다.

1.2 연구의 목적

본 연구는 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도 및 창의융합역량 수준을 파악하고, 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 확인함으로써 간호대학생의 창의융합역량을 향상시킬 수 있는 중재 프로그램 개발에 필요한 기초 자료를 제공하기 위함이며, 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도 및 창의융합역량 정도를 파악한다.

둘째, 일반적 특성에 따른 대상자의 창의적

성장 마인드셋, 전공만족도 및 창의융합역량의 차이를 파악한다.

셋째, 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도 및 창의융합역량 간의 상관관계를 파악한다.

넷째, 간호대학생의 창의융합역량에 영향 요인을 파악한다.

2. 연구방법

2.1 연구설계

본 연구는 간호대학생의 창의적성장 마인드셋, 전공만족도 및 창의융합역량 수준과 이들의 상관관계를 파악하고, 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 알아보기 위한 서술적 조사연구이다.

2.2 연구대상 및 자료수집

본 연구 대상자는 G군 소재 대학에 재학 중인 간호대학생을 대상으로 연구자가 편의표집하였다. 자발적으로 연구에 동의한 학생들에게 설문지를 배부하여 자기기입 하도록 한 후 밀봉봉투를 사용하여 수거하였다. 자료수집 기간은 2023년 9월 4일부터 9월 18일까지 이루어졌으며, 불성실하게 작성한 설문지를 제외하고 총 244부를 최종 분석하였다. 표본수는 G-power 3.1.9.7 프로그램을 사용하였고 효과크기 .15, 유의수준 .05, 검정력 .80으로 최소 표본수는 123명으로 산정되었으며 본 연구에서 사용된 표본수의 크기는 통계적 검정력에 문제가 없었다.

2.3 연구도구

2.3.1 창의적 성장 마인드셋

창의적 성장 마인드셋은 Lee와 Choi의 연구[14]의 창의적 성장 마인드 셋 5문항을 사용하였다. 5점 Likert 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 창의적 성장 마인드가 높음을 알 수 있다. Lee와 Choi의 연구[14]에서 신뢰도는 Cronbach's alpha는 .709이었으며, 본 연구 도구의 신뢰도

Cronbach' alpha는 .834이었다.

2.3.2 전공만족도

전공만족도는 Illinois 대학에서 개발한 '프로그램 평가조사'를 Ha[9]가 수정·보완한 학과만족도구 중 Lee[15]가 전공만족도 관련 18문항을 수정·보완한 도구를 사용하였다. 5점 Likert형 척도로, 일반 만족, 인식만족, 교과만족, 관계만족으로 구성되어 점수가 높을수록 전공만족도가 높음을 의미한다. Lee[15]의 연구에서 Cronbach's α 는 .90이었고, 본 연구 도구의 신뢰도 Cronbach' α 는 .941이었다.

2.3.3 창의융합역량

창의융합역량은 Lee와 Jo[16]가 기존 창의융합 핵심역량 측정 도구를 토대로 청소년 분야에 맞게 재구성하고 타당성을 검증한 척도를 Lee[9]에 의해 수정 보완된 도구를 사용하였다. 총 26문항으로 구성되어 있으며, 5점 Likert 척도로 매우 그렇지 않다 1점에서 매우 그렇다 5점으로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 창의융합역량이 높음을 의미한다. Lee[9]의 연구에서 Cronbah's alpha는 .916이었고, 본 연구 도구의 신뢰도 Cronbach' alpha는 .952이었다.

2.4 자료분석 방법

본 연구는 SPSS WIN22.0 프로그램을 이용하여 분석하였다. 첫째, 연구대상자의 일반적 특성은 서술적 통계를 이용하여 분석하였다. 둘째, 연구대상자의 일반적 특성에 따른 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 차이는 t-test, one-way ANOVA, 사후검정으로는 Scheffe's test를 이용하였다. 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량 간 상관관계는 Pearson's correlation coefficients로 분석하였고, 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 확인하기 위하여 Stepwise multiple regression을 실시하였다.

3. 연구결과

3.1 대상자의 일반적 특성

대상자의 평균연령은 22.08세이며 성별은 여학생이 182명(74.6%), 남학생이 62명(25.4%)이었다. 종교가 있는 경우가 188명(77.0%), 없는 경우가 56명(23.0%)이었다. 종교는 없음이 188명(77.0%), 있음이 56명(23.0%)이었다. 학년은 4학년 58명(23.8%), 3학년 60명(24.6%), 2학년 56명(23.0%), 1학년 70명(28.47%)이었다. 성적은 상위권이 95명(38.9%), 중위권이 130명(53.3%), 하위권이 19명(7.8%)이었다. 대학생활 만족도는 만족이 103명(42.2%), 보통이 134명(54.9%), 만족하지 않는다 7명(2.9%)이었으며, 대인관계 만족도는 만족이 144명(59.0%), 보통이 98명(40.2%) 만족하지 않는다 2명(0.8%)이었다. 주관적 건강상태는 좋다가 85명(34.8%), 보통이 133명(54.5%), 좋지 않다가 26명(10.7%)이었다 [Table 1].

[Table 1] General Characteristics of Study Subjects

Characteristic	Categories	N(%) or M±SD
Age(year)		22.08±2.12
Gender	Male	62(25.4%)
	Female	182(74.6%)
Religion	Yes	56(23.0%)
	No	188(77.0%)
Grade	1st	70(28.7%)
	2nd	56(23.0%)
	3rd	60(24.6%)
	4th	58(23.8%)
Academic Grade	Top Rank	95(38.9%)
	Middle Rank	130(53.3%)
	Low Rank	19(7.8%)
Satisfaction with College Life	Satisfied	103(42.2%)
	Moderate	134(54.9%)
	Not Satisfied	7(2.9%)
Interpersonal Relationship Satisfaction	Satisfied	144(59.0%)
	Moderate	98(40.2%)
	Not Satisfied	2(0.8%)
Subjective Health status	Satisfied	85(34.8%)
	Moderate	133(54.5%)
	Not Satisfied	26(10.7%)

3.2 대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 정도

대상자의 창의적 성장 마인드셋은 5점 만점에 평균평점 3.91±0.62점, 전공만족도는 5점 만점에 평균평점 4.10±0.55점, 창의융합역량은 5점 만점에 평균평점 3.67±0.59점이었었다 [Table 2].

[Table 2] The Subjects Creative Growth Mindset, Satisfaction with Major, Degree of Creative Convergence Competency

Variable	Min	Max	Range	M±SD
Creative Growth Mindset	1.20	5.00	1~5	3.91±0.62
Satisfaction with Major	2.61	5.00	1~5	4.10±0.55
Creative Convergence Competency	2.19	5.00	1~5	3.67±0.59

3.3 대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 차이

대상자의 일반적 특성에 따른 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 차이를 조사한 결과 창의적 성장 마인드셋은 대학생 생활 만족도, 대인관계 만족도에 유의한 차이를 나타냈다. 전공만족도는 성적, 대학생활 만족도, 대인관계 만족도, 주관적 건강상태에 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 창의융합역량은 학년, 성적, 대학생활 만족도, 대인관계 만족도, 주관적 건강상태에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다 [Table 3].

3.4 대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 상관관계

대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량 간 상관관계를 분석한 결과, 창의융합역량은 긍정적($r=.522, p<.001$), 전공만족도($r=.491, p<.001$)와 유의한 양의 상

관관계가 있었으며, 창의적 성장 마인드셋은 전공만족도와 ($r=.399, p<.001$)와 유의한 양의 상관관계가 있었다 [Table 4].

[Table 3] Differences in Subject's Creative Growth Mindset, Major Satisfaction, and Creative Convergence Capabilities

[표 3] 대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 차이 (N=244)

Characteristic	Categories	Creative Growth Mindset		Satisfaction with Major		Creative Convergence Competency	
		M±SD	t or F (p)	M±SD	t or F (p)	M±SD	t or F (p)
Gender	Male	3.92±0.63	0.47 (634)	4.13±0.56	0.06 (947)	3.70±0.55	0.40 (684)
	Female	3.91±0.62		4.09±0.54		3.67±0.60	
Religion	Yes	3.86±0.50		4.06±0.53		3.86±0.50	
	No	3.93±0.65	-0.78 (436)	4.11±0.55	-0.67 (500)	3.93±0.65	0.41 (680)
Grade	1st ^a	3.82±0.52		4.02±0.61		3.52±0.55	
	2nd ^b	3.96±0.74		4.27±0.45		3.66±0.58	
	3rd ^c	3.91±0.59		4.04±0.50		3.69±0.52	0.46 (017)
	4th ^d	3.97±0.64	0.77 (507)	4.10±0.58	2.49 (061)	3.86±0.67	0.17 (017)
Academic Grade	Top Rank ^e	3.96±0.42		3.99±0.58		3.39±0.54	9.52 (<.001)
	Middle Rank ^f	3.83±0.67		4.02±0.58	4.70 (010)	3.58±0.59	17.05 (<.001)
	Low Rank ^g	4.01±0.57	2.41 (091)	4.23±0.47	0.26 (010)	3.87±0.54	0.26 (010)
Satisfaction with College Life	Satisfied ^h	3.65±0.35		3.65±0.56	46.07 (<.001)	3.10±0.49	17.05 (<.001)
	Moderate ⁱ	3.79±0.61	7.87 (<.001)	3.87±0.51	29.48 (<.001)	3.53±0.58	4.22 (015)
	Not Satisfied ^j	4.09±0.60	0.26 (010)	4.44±0.41	0.26 (010)	3.90±0.52	0.26 (010)
Interpersonal Relationship Satisfaction	Satisfied ^k	3.10±1.55		3.83±1.17		3.46±0.05	
	Moderate ^l	3.82±0.56	4.11 (017)	3.81±0.53	29.48 (<.001)	3.55±0.60	4.22 (015)
	Not Satisfied ^m	3.99±0.64	0.26 (010)	4.31±0.46	0.26 (010)	3.77±0.57	0.26 (010)
Subjective Health status	Satisfied ⁿ	3.73±0.73		3.72±0.59	15.92 (<.001)	3.32±0.56	6.21 (002)
	Moderate ^o	3.89±0.55	2.27 (105)	4.03±0.48	0.26 (010)	3.68±0.58	0.26 (010)
	Not Satisfied ^p	4.01±0.68	0.26 (010)	4.33±0.54	0.26 (010)	3.78±0.58	0.26 (010)

: sheffe test: a,b,c

[Table 4] Correlation between the Subject's Creative Growth Mindset, Major Satisfaction, and Creative Convergence Capabilities

[표 4] 대상자의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량의 상관관계 (N=244)

Variable	Creative Growth Mindset r(p)	Satisfaction with Major r(p)	Creative Convergence Competency r(p)
Creative Growth Mindset	1		
Satisfaction with Major	.399 (p<.001)	1	
Creative Convergence Competency	.522 (p<.001)	.491 (p<.001)	1

3.5 대상자의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인

대상자의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위해 일반적 특성에서 차이를 보인 학년, 성적, 대학생활 만족도, 대인관계 만족도, 주관적 건강상태를 독립변수로 하였으며, 상관분석에서 창의융합역량과 유의한

상관관계가 있는 것으로 나타난 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도를 독립변수로 하여 다중회귀분석을 실시하였다. 본 연구결과 창의융합역량 예측모형은 유의한 것으로 나타났으며($F=35.02, p<.001$), 이 모형의 설명력은 41.2% 이었다. 간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 주요 요인은 창의적 성장 마인드셋($\beta=.372$), 전공만족도($\beta=.278$), 학년($\beta=.163$), 성적($\beta=.138$), 주관적 건강상태($\beta=.121$)로 나타났으며, 이 중 창의적 성장 마인드셋이 간호대학생의 창의융합역량에 가장 큰 영향 요인임을 확인할 수 있었다.

회귀분석의 가정은 다중공선성 진단, 잔차, 특이값을 검토하였다. 독립변수들 간의 다중공선성의 문제를 평가하기 위해 Durbin-Watson 통계량이 1.850로 나타났으며, 이는 자기상관이 없음을 나타내었다. 또한, 공차한계(tolerance)는 .731~.967로 0.1 이상이어서 다중공선성의 문제가 없었다. 분산팽창인자(variance inflation factor: VIF)도 1.172~1.369로 기준인 10 이상을 넘지 않아 다중공선성의 문제는 없었다 [Table 5].

[Table 5] Factors affecting the Subject's Creative Growth Mindset, Major Satisfaction, and Creative Convergence Capabilities

[표 5] 대상자의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인(N=244)

Variables	B	S.E	β	t	p
Constant	.307	.261		1.17	.003
Creative Growth Mindset	.352	.051	.372	6.923	<.001
Satisfaction with Major	.298	.062	.278	4.825	<.001
Academic Grade	.134	.052	.138	2.589	.010
Grade	.085	.029	.163	2.916	.004
Subjective Health status	.114	.053	.121	2.144	.033

Durbin-Watson 1.850, $F=35.02, p<.001, R^2=.412$

4. 고찰 및 결론

본 연구는 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량 정도를 조사하고, 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해 수행되었다.

간호대학생의 창의적 성장 마인드셋은 5점 만점에 평균 3.91점으로 보통 이상으로 나타났다. 이는 무용학과 대학생을 대상으로 한 연구 3.58점[9], 성인학습자를 대상으로 한 연구[17]에서 3.79점보다 높은 것으로 나타나 전공에 비해 간호대학생의 평균이 더 높은 점을 알 수 있으며, 졸업학년 간호대학생을 대상으로 한 연구에서 4.05점[16], 간호대학생을 대상으로 한 연구에서 4.27점으로 나타났다. 이러한 결과는 공학계열 대학생의 학년별 창의융합역량 차이에서도 알 수 있듯이 교육과정에 팀 프로젝트나 창의적 문제해결을 수행할 수 있는 교과목이 구성되어 있어 창의융합역량이 증진되고 있음을 알 수 있다[13]. 또한 창의적 성장 마인드셋은 자신의 노력과 학습을 통해 자신의 성장을 추구하므로 학년이 올라갈수록 스스로의 노력으로 발전가능성을 믿는 성장 마인드셋이 높아진다는 연구결과[18]와 같이 본 연구에서도 학년이 올라갈수록 성장 마인드셋의 점수가 향상되는 것을 알 수 있다. 성장마인드셋이 높은 간호대학생일수록 자신의 강점을 잘 인식하여 인식도 높아지므로 강점인식을 촉진하기 위한 성장 마인드셋을 강화할 필요가 있다.

간호대학생의 창의융합역량 점수는 5점 만점에 3.67점으로 보통 이상으로 나타났다. 이는 대학생을 대상으로 한 연구에서 3.36점[12]과 간호대학생을 대상으로 한 연구에서 3.38점[3]과 비교하여 다소 높았다. 이러한 선행연구들의 결과는 코로나-19 상황 중에 이뤄진 연구들로 대면수업 보다는 온라인 비대면 수업으로 인해 대학 교육과정에서 다양한 경험을 쌓고 능동적으로 학습할 수 있는 기회 제공이 부족한 이유로 생각된다. 2023년에는 코로나-19가 다소 완화되면서 다양한 경험과 상황을 접하게 되는 능동적이고 실제 문제를 해결할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있는 대면수업의 경험이 다시 확대되고 있는 실정으로 인해 본 연구의 창의융합역량 점수가 향상된 것으로 생각된다.

간호대학생의 전공만족도는 5점 만점에 4.10점으로 나타나 보통 이상의 전공만족도를 나타냈다. 이는 간호대학생을 대상으로 한 연구에서 3.28점[11]이었고, 보건계열 학생을 대상으로 한 연구에서는 3.63점이었다[19]. 전공만족도는 개인이 설정한 진로의 설정 기준과 비교하여 자신이 속한 전공에 대해 만족하는 정도[10]로 일 연구에서 전공만족도에 영향을 미치는 요인으로 학과지원 동기가 '취업 및 진로'인 것으로 나타났는데[20] 전공에 만족하지 못할 경우 간호사가 되어서 올바른 가치와 신념을 형성하는데 문제를 야기할 수 있으며, 자신의 직업관에 부정적인 영향을 초래하여 직업관 형성에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 선행연구에서 전공만족도가 높은 학생일수록 창의융합역량이 높은 수준을 보이는 것으로 나타났는데[21], 이는 전공만족도가 높은 학생일수록 교육과정 및 비교과의 다양한 활동에 적극적으로 참가하고 참가한 경험을 통해 학업성취도가 높아지면서 창의융합역량에도 영향을 미치는 것이라 생각된다.

간호대학생의 일반적 특성에 따른 창의융합역량은 학년, 성적, 대학생활 만족도, 대인관계 만족도, 주관적 건강상태와 유의한 차이가 있었다. 즉 학년이 높을수록, 성적이 높을수록, 대학생활 만족도가 높을수록, 대인관계 만족도가 높을수록, 주관적 건강상태가 좋을수록 창의융합역량이 높은 것을 알 수 있다. 이는 학년이 높을수록 창의융합역량이 높다는 선행연구의 결과와 일치하였으며[22], 창의융합역량을 지속적으로 향상하는 것이 필요하다는 것을 의미한다. 현재 대학에서 저학년에 비해 고학년에 창의성과 문제해결능력을 필요로 하는 수업을 다양하게 개설하고 있어 창의적 리더십 등을 발휘함으로써 창의융합역량을 증진할 필요가 있다. 또한 선행연구에서 창의융합역량은 성적이 높을수록, 의사소통을 잘 할수록, 전공만족도가 높을수록, 임상실습만족도가 높을수록 더 높은 것으로 나타났다[23]. 창의융합역량은 창의적인 사고로 여러

분야의 지식, 기술을 융합한 교육을 통해 새로운 것을 창출하는 것으로 본인의 전공에 다양한 융합 학문을 받아들여 얻게 되는 역량을 말한다. 따라서 간호대학생에게 간호학적 전공 지식에 다양한 학문을 융합하여 학문의 영역을 확장하여 창의적인 사고를 통해 창의융합역량을 향상하는 것이 필요할 것으로 생각된다.

간호대학생의 창의적 성장 마인드셋은 전공만족도, 창의융합역량과 유의한 양의 상관관계가 있었고, 전공만족도는 창의융합역량과 유의한 양의 상관관계가 있었다. 창의적 성장 마인드셋을 가진 사람은 창의적 능력이 노력과 학습을 통해 개발될 수 있다고 믿고 창의적 성장 마인드셋 관점을 지닌 경우 더 적극적인 개선행위를 하는 것으로 나타났다[2]. 성장 마인드셋이 높은 구성원은 성취를 위해 지식과 기술을 학습하고 과정 중 어려움이 있어도 지속적으로 도전한다[17].

간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인으로 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 성적, 학년, 주관적 건강상태이며, 설명력은 41.2%이었다. 이는 창의적 성장 마인드셋이 창의융합역량에 영향을 미친다는 선행연구결과와 일치하였다[2][9]. 선행연구에서 간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인은 전공만족도, 나이 순이라고 하였다[3]. 전공만족도가 낮을수록, 나이가 34세 이상일 경우 창의융합역량이 낮아지는 것을 알 수 있다. 간호대학생들이 창의융합역량을 강화하기 위해서 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 성적, 학년, 주관적 건강상태를 향상시킬 수 있는 맞춤형 중재전략을 제공하는 것이 필요하리라 생각된다. 창의적 성장 마인드셋은 개인의 노력, 주변환경에 따라 창의성이 증진될 것이라는 확신으로[4], 창의적 성장 마인드셋이 변화 가능하다는 신념은 창의융합 인재양성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 생각된다. 따라서 창의융합역량을 강화하기 위해서는 창의적 성장 마인드셋을 학습자가 가질 수

있도록 촉진과 격려를 하는 것이 바람직하며, 역경에 부딪혔을 때 잘 헤쳐 나갈 수 있는 마음가짐을 교육하는 것이 필요하다.

본 연구는 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도, 창의융합역량을 파악하고, 이들의 상관관계 및 간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인을 파악하였다.

본 연구결과 간호대학생의 창의융합역량은 일반적 특성에서 학년, 성적, 대학생활 만족도, 대인관계 만족도, 주관적 건강상태에서 유의한 차이가 있었으며, 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도에 유의한 양의 상관관계가 있었다. 간호대학생의 창의융합역량에 영향을 미치는 요인은 창의적 성장 마인드셋, 전공만족도로 이들 변수의 설명력은 41.2% 이었다. 따라서 간호대학생의 창의적 성장 마인드셋과 전공만족도를 위한 맞춤형 중재 전략을 제공하는 것이 필요하다. 다만 본 연구는 일개 간호대학에 재학중인 학생을 대상으로 편의표집을 하였으므로 전체 간호대학생의 특성을 대표 하는 데에는 제한점이 있다고 할 수 있다.

References

- [1] K. Y. Min and C. H. Kim, 'The study of purpose of developing creativity-interdisciplinary type human resources', *Culture and Convergence*, Vol.38, No.3, pp.99-118, 2016.
- [2] J. W. You, 'Analysis of the serial multiple mediating effect of self-efficacy and co-regulation in the relationship between growth mindset and team creativity of college freshmen in the Hackathon program', *Korean Journal of General Education*, Vol.16, No.2, pp.357-372, 2022.
- [3] J. S. Kim, J. W. Yoon and N. J. Je, 'An analysis of creative convergence competency level of nursing students', *Journal of Next-generation Convergence Technology Association*, Vol.6, No.6, pp.1107-1116, 2022.
- [4] M. Karwowski, 'Creative mindset: measurement, correlates, consequences',

- Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol.8, No.1, pp.62–70, 2014.
- [5] C. S. Dweck, 'What having a growth mindset actually means', *Harvard Business Review*, Vol.13, pp.213–226, 2016.
- [6] D. H. Kwon, 'Relationship among growth mindset, future time perspective, grit and procrastination', *Asian Journal of Education*, Vol.19, No.3, pp.725–744, 2018.
- [7] Y. K. Chung and J. Y. Song, 'The role of academic achievement in self-esteem, self-efficacy, test anxiety and educational aspiration: the moderation effect of growth mindset', *Korean Journal of Youth Studies*, Vol.25, No.6, pp.321–348, 2018.
- [8] M. J. Chae and E. J. Lee, 'The structural relationship among implicit self-theories of intelligence and popularity, academic and social achievement goals, academic engagement, and quality of peer relationships in adolescents', *The Korean Journal of Educational Psychology*, Vol.32, No.3, pp.525–548, 2018.
- [9] J. Y. Lee(Ed.), 'Effects of Kolb's learning style in creative dance classes of dance major students on creative growth mindset and creative convergence competency', Pusan-si, Korea: Publisher, 2021.
- [10] K. H. Kim and H. S. Ha, 'A study of department satisfaction factors of undergraduate students', *The Korean Journal of Counseling*, Vol.1, No.1, pp.7–20, 2020.
- [11] S. Y. Lim, S. Y. Kim and H. M. Choi, 'The relationships of major satisfaction, self-esteem and nursing professionalism of the nursing college students', *The Journal of the Convergence on culture technology*, Vol.1, No.2, pp.45–51, 2015.
- [12] R. Y. Jeon, E. J. Seo, J. J. Youn and S. J. Jeong, 'The effect of academic self-efficacy on learning competency and creativity convergence competency among college students: moderated mediation effect of social it', *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol.20, No.20, pp.235–258, 2020.
- [13] C. Y. Kim, 'A quest for creativity convergence education improvement plan based on the analysis of creativity convergence competency according to learning flow and ego resilience', *The Journal of Humanities and Social Sciences 2I*, Vol.13, No.1, pp.807–822, 2022.
- [14] M. S. Lee and B. Y. Choi, 'Development and validation of creative mindset scale', *The Journal of Creativity Education*, Vol.14, No.4, pp.1–11, 2014.
- [15] D. J. Lee(Ed.), 'The relationships among satisfaction in major, gender identity, and gender stereotypes of male nursing students', Seoul, Korea: Publisher, 2004.
- [16] S. M. Lee and A. M. Cho, 'An exploratory study for measuring creative-convergence core convergence of youth', *Journal of Future Oriented Youth Society*, Vol.17, No.1, pp.105–126, 2020.
- [17] H. E. Lee and S. S. Lee, 'The effect of growth mindset on self-directed learning ability: the mediation effects of meta-cognition and GRIT', *The Korean Journal of Human Resource Development*, Vol.25, No.1, pp.33–59, 2023.
- [18] E. A. Kim, 'The effects of growth mindset and self-leadership on career preparation behavior in senior nursing student', *Journal of the Korean Applied Science and Technology*, Vol.39, No.4, pp.499–506, 2022.
- [19] S. K. Lee, 'The effects of social support on the learning commitment of college students and the satisfaction of their major', *Journal of The Health Care and Life Science*, Vol.6, No.2, pp.129–141, 2018.
- [20] S. K. Lee, 'The influence of parents' emotional relationship that college students perceive on the degree of learning concentration and the degree of study satisfaction', *Journal of The Health Care and Life Science*, Vol.7, No.2, pp.85–95, 2019.
- [21] Y. G. Choi, T. J. Oh, H. Lee, K. O. Lim, J. H. Hong and S. R. Jeong, 'A Study on creativity convergence competency for

developing creativity human resources', *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, Vol.21, No.1, pp.656-664, 2020.

- [22] J. Y. Park and N. H. Jung, 'Research on creative confluence competency of occupational therapy students', *Journal of Korean Society of Integrative Medicine*, Vol.8, No.3, pp.113-120, 2020.
- [23] H. J. Yang, 'Influence of critical thinking disposition, self-esteem, creative convergence competency on professional self-concept in nursing students', *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, Vol.21, No.11, pp.161-170, 2020.