

교양교육적 접근을 통한 대학 창의성 교육 프로그램의 개발

이화선¹⁾

〈목차〉

1. 서론
2. 교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향
3. 연구방법
4. 연구결과
5. 논의 및 결론

1. 서론

최근 세계경제포럼(WEF, 2016)에서 창의성이 미래 사회를 살아가는 데 있어서 그 변화에 대응하는 핵심적인 능력이 되었음을 언급한 것처럼, 창의성은 시대적으로 요구되는 핵심역량이다. 더불어 창의성이 교육적으로 강조되어야 하는 이유는 이러한 시대적 요구뿐만 아니라 성장의 욕구를 지닌 인간의 본성과 맞닿아있기에 개인의 삶의 질, 행복과도 밀접한 관련이 있기

1) 성균관대학교 학부대학, lee.creativity@gmail.com

때문이며, 특히 졸업 후 현장에서 자신의 능력의 펼쳐야 하는 대학생에게 더욱 중요한 의미를 지닌다(박병기, 2004; 이화선, 박선희, 최인수, 2012).

하지만 현 대학교육에서의 창의성 교육과정은 아직 그 교육적 요구와 중요도에 비해 미비하다(이화선, 박선희, 최인수, 2012). 대학생들의 창의성 교육에 대한 인식을 조사한 이경화, 유경훈, 김은경(2010)의 연구에 따르면, 학생들은 창의성 교육의 중요성은 강하게 인식하고 있으나, 대학에서의 실시하고 있는 창의성 교육에 대한 만족도는 매우 낮은 것으로 나타났으며, 김동일 등(2009)의 연구에서도 창의성이 대학에서 키워주어야 할 핵심역량으로 나타난 동시에 현 대학교육을 통하여 길러지지 않고 있는 역량으로 나타났다. 또한 국내 대학들에서 개설된 창의성 교과목의 현황을 조사한 최인수, 이화선, 이근희, 김선진(2012)은 창의성 관련 교과목은 여러 전공영역에 골고루 개설되지 못하고 예술 및 공학과 같은 일부 전공과목에 편중되어 있으며, 다루는 내용 역시 창의적 사고(확산적 사고와 문제해결 측면)에 지나치게 집중되어 있음을 지적하면서, 향후 다양한 교육과정 속에서 창의성의 복합적 특성을 고려하는 균형있는 교과목의 개설이 필요함을 주장하였다. 이와 같은 선행연구들이 시사하는 바는 대학 창의성 교육이 활성화되어야 하며 이를 위해 창의성의 본질과 방향성을 고려하는 깊이있는 교육과정이 개발·운영되어야 한다는 것이다.

이러한 연구의 필요성을 토대로 본 연구는 교양교육적 관점과 창의성 교육을 연결하여 교양교육에서의 창의성 교육과정을 구성하고자 한다. 그렇다면 왜 교양교육적 관점에서의 창의성 교육인가?

첫째, 교양교육과 창의성 교육의 목적은 같은 방향을 지향하고 있으며 두 교육개념은 상보적 관계이기 때문이다. 교양교육과 창의성 교육의 목적 및 방향에 대해 논의한 이화선, 최인수(2014)에 따르면, 두 교육개념의 방향성은 매우 유사하며(II장 참고), 결국 두 교육개념은 상보적 관계로 그 연결성이 매우 깊다고 보았다. 그들은 현 대학교육에서 교양교육이 강조되는 이유

와 창의적 능력이 핵심역량으로 대두되는 이유는 같은 시대적 배경을 가지고 있기에, 교양교육과 창의성 교육은 같은 교육적 목표를 지향하고 있으며 두 교육개념은 예측되는 관계의 것이 아니라 상보적 관계로 간주하였다. 상보적 관계의 의미는 진정한 의미의 교양교육은 학생들의 창의적 잠재력을 발휘하도록 이끌 것이며, 올바른 창의성 교육은 교양교육의 본질적 목표에 더 가까이에 다가가게 해 줄 것이라는 것이다. 국내 대학의 창의성 교육프로그램을 분석하고 대안적 패러다임을 제시한 김지현(2011) 역시, 창의성의 함양이 교양교육의 맥락에 초대되는 배경은 대학고등교육의 사명과 밀접히 닿아있다고 하였다.

둘째, 교수자와 대학생들이 교양교육에서의 창의성 교육의 효과성을 경험적으로 인식하고 있기 때문이다. 박병기(2004)는 교양과목을 통한 창의성 교육은 창의성에 대한 직접적인 교육(독립적 접근)이 가능하고 창의성의 본질을 반영하는 내용을 구성하는데 다른 교육과정보다 가장 효과적일 수 있다고 주장하였다. 또한, 이미나, 이화선, 최인수(2012)는 대학생들이 지각하는 창의성 교육에 대한 인식을 살펴본 결과, 창의적 능력 향상에 도움이 되는 교과목으로 공학계열과 예술계열의 학생들을 제외하고 전공과목보다 교양과목을 더 많이 선택하는 것으로 나타났다. 이러한 교양과목이 창의성 함양에 도움이 되는 이유로는 창의성과 관련된 지식 및 사고기법을 배우는 것, 다양한 사고를 격려하는 자유로운 학업분위기, 팀별과제, 실험, 실습, 체험 등의 학생 참여를 높이는 수업방식 등으로 꼽았으며, 이는 창의역량 교양교육과정 활성화를 위해 꼭 고려해야 하는 사항이다.

따라서 본 연구에서 교양교육적 관점에서의 창의성 교육에 대한 이론적 고찰을 토대로 국내·외 교육 사례를 탐색하여 프로그램을 개발하고, 효과성을 경험적으로 분석하고자 한다. 본 연구는 창의적 능력을 함양시켜줄 수 있는 교양교육과정의 토대 마련과 동시에 시대적 중요성에 비해 운영의 미비함을 보이는 대학창의성교육의 활성화에 이바지할 수 있을 것이다.

2. 교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향

교양교육과 창의성 교육의 목적 및 방향에 대해 논의한 이화선, 최인수(2014)에 따르면, 두 교육개념의 방향성은 매우 유사하며, 결국 두 교육개념은 상보적 관계로 그 연결성이 매우 깊다고 보았다. 교양교육의 목표는 칼튼 대학의 수강편람에 제시된 내용²⁾처럼, ‘자유인’으로서의 삶의 자세를 견지할 수 있는 자질과 능력을 함양하는 교육을 일컫는다. 이를 토대로 그들의 연구에서 정리한 ‘교양교육의 방향’은 첫째, 지식기반사회에서의 교육은 지식을 스스로 창출하고, 응용할 수 있는 기초능력을 길러주는 일에 초점을 맞춰야 하기에, 교양교육에서는 새로운 아이디어를 생성할 수 있는 능력, 엄청난 양의 정보 가운데 가치 있고 유용한 정보를 판별할 수 있는 능력, 세분화된 분야의 지식을 통합적으로 살펴보고 연결하는 능력, 자신의 아이디어를 사회와 공유하고 소통할 수 있는 능력, 불확실성 속에서 핵심적인 문제를 찾고 해결할 수 있는 능력을 기르는 교육의 방향으로 나아가야 한다(손동현, 2007; Whitehead; 1929). 이러한 능력들은 창의적 사고의 핵심능력들과 동일하다. 둘째, 특히 세계화 시대에 사회적 발전을 주도하기 위해서는 인지적 능력뿐만 아니라, 윤리적 소양과 도덕성을 갖춘 인재가 필요하기에 인간의 기본을 세우는 것을 주목적으로 삼는 교양교육에서는 도덕성을 함양하는 교육과정을 포함함으로써 인성과 지성이 함께 성숙한 인재로 성장시키는 방향으로 나아가야 한다. 셋째, 현대사회에서의 삶과 문제는 복잡하고 융합적이기 때문에 특정 분야에서의 심화된 전공교육뿐 아니라 다양한 학

2) “[자유교육의 목적은 개인을 무지의 질곡으로부터 해방시키고(free), 학생에게 여러 가지 사고 방식과 사유의 전통을 소개하고, 우리가 살고 있는 세계와 삶의 다양한 자연적·사회적·창조적 측면을 지속적으로 탐구하여 새로운 지식을 만들어내는데 필요한 기본지식과 도구를 제공하고, 어떤 학생이든 책임성 있고, 호기심 많고, 사회에 기여하고, 성숙한 개인이자 시민으로 자랄 수 있도록 도와주는데 있다.” (Carleton College, 2001-2002 Catalog (Northfield: 2001), 윤성주(2007), 이화선, 최인수(2014)에서 재인용)

문을 넘나드는 통합적 안목을 기르는 것 역시 매우 중요하기에 융합적, 통합적 교육 양상은 교양교육의 핵심방향이라 할 수 있다(손동현, 2009, p.24)

이와 같은 교양교육의 방향과 연결하여 창의성의 교육 방향을 기술하기에 앞서 창의성의 개념에 대해 간략히 정리해보고자 한다. 창의성이란 매우 통합적이고 복합적인 개념이라 한마디로 정의하기는 어렵지만, 굳이 정의를 내린다면 “창의성이란 새롭고 적절하고 가치있는 산물을 만들어내는 능력”이며, 이는 본질적으로 “인간의 자유로운 성장 욕구”를 기반하는 것으로 자아실현(self-actualization)적 측면에서의 창의성과 연결된다. 자아실현적 창의성은 자신의 가치와 삶에 대한 진지하고 성실한 성찰과 노력을 통해 자신이 갖고 있는 창의적 잠재력을 충분히 발휘하는(fully-functioning) 것으로 (Maslow, 1968, 1971; Rogers, 1961), Rogers(1961)는 자아의 잠재적 능력을 충분히 활용하는 사람을 고도로 창조적이라고 하였으며, 이러한 개인은 모든 경험에 개방적이고 자신의 유기체성을 신뢰하며 결정이나 행동에 자발적이며 자기를 둘러싼 삶의 작용에 대응하여 변화하고, 성장하며, 발달한다는 특징을 지닌다고 하였다. 자아실현적 접근은 확산적 사고만을 강조했던 창의성 교육에서 벗어나 교육의 목표를 어디에 두어야 하는지에 대해 시사하는 바가 크다. 박병기(2004)는 “창의성 교육프로그램이 ‘창의성 계발’이라는 직접적인 목적에 너무 얽매는 것은 진정한 의미의 창의성 교육이 되지 못할 가능성이 있다”고 피력하며, 창의성 계발은 바람직한 인간성의 지속적 실현이라는 교육의 본질적 목적에 포함되는 것으로 창의성 계발을 이해해야 하며(박병기, 2001), 확산적 사고의 배양보다는 훨씬 포괄적으로 구성되어야 한다는 그의 주장과 맥을 같이한다. 다시 처음의 정의로 돌아가 새로움과 적절함이라는 기준을 생각해보면 창의성은 개인의 차원을 넘어 사회문화적 맥락을 포괄하게 되는 개념으로 확장되어 진다. 즉 창의성의 체계모델(systems model)(Csikszentmihalyi, 1996)에서 설명하는 바와 같이, 개인의 창의성을 발현시키기 위해서는 창의성을 평가하고 인정하는 사회와 창의성 발

현의 토대가 되어주는 지식의 영역과 문화에 대한 이해가 필수적이기에, 창의성 교육에서는 사회, 문화와 같은 생태적 맥락에 대한 이해와 관심을 포함해야 한다.

앞서 기술한 교양교육의 방향과 창의성 개념의 본질을 연결하여, 본 연구에서 설정한 창의성 교육의 방향을 다음과 같다. 첫째, 창의성 교육은 앞서 기술한 바와 같이 ‘자아실현적 측면의 창의성’ 개념을 강조하고 교육하는 방향으로 나아가야 한다는 것이다. 자아실현적 창의성 교육은 누구나 창의적 잠재력을 지니고 있으며 이를 계발할 수 있다는 전제하에 창의성에 대한 메타인지를 함양하고 자신의 재능영역과 삶의 방향에 대한 고민을 통해 창의적 잠재력을 온전히 펼쳐 보이도록 이끄는 것이다(이화선, 박선희, 최인수, 2012). 여기서 창의성에 대한 메타인지는 창의성과 창의적 사고에 대한 인지를 가리키는 것으로, 자신의 삶에서 창의성의 중요성과 가치를 인식하고, 자신이 어떤 창의적 사고 활동을 하고 있는지 인식하고 조절하는 능력을 말한다. Davis(1989, 1991)는 창의성을 메타인지적으로 이해하는 것은 창의성을 소수만이 지닌 신비한 능력으로 보지 않고 노력을 통해 강화될 수 있다는 신념을 주고, 주어진 과제에 흥미를 갖고 노력하도록 하여 보다 창의적인 아이디어와 결과물을 만들어 낼 수 있도록 이끈다고 하였다. 둘째, 새로운 것을 배우고 이를 타인과 공유하여 인정받는 과정을 이해하고 경험하는 것, 즉 창의성의 메타교육적 접근의 내용을 담는 것이다. 이는 김지현(2011)이 대학 창의성 교육의 대안적 교육패러다임으로 제안한 ‘메타교육적 향유형’과 같은 것으로, 창의성 교육을 도구적 접근이 아닌 창의성 자체에 중심을 두는 내재적, 교육적 접근방식이다. 즉 대학에서는 다양한 학문적 영역에서 학생이라는 ‘배움의 주체’가 창의적 배움의 과정을 누리도록 도와주어야 하며, 나아가 스스로 연구하고 배운 새로운 것들을 타인에게 인정받고 공유하는 과정의 기제를 인식하고 실천할 수 있어야 한다는 것이다. 셋째, 창의성 교육과정에는 창의성 발현에 필요한 다양한 사고기술들을 다루어야 한다. 즉,

새로운 아이디어를 다양한 관점으로 생성하는 확산적 사고뿐만 아니라, 많은 정보와 아이디어 가운데 옥석을 가릴 수 있는, 그래서 현실화 계획을 세울 수 있는 수렴적 사고, 그리고 문제해결과정에서 문제를 발견하고 해결하기까지의 요구되는 감각과 사고기술, 아이디어를 사회와 공유하고 소통할 수 있는 공감과 의사소통능력 등 다양한 창의적 사고들을 가르쳐야 한다. 또한 창의적 잠재성이 발휘되려면 주어진 문제를 창의적으로 해결하기 위한 인지적 특성과 더불어 이와 상호보완적인 관계를 갖는 성향적, 동기적 특성을 최적으로 활용하여 학생들의 잠재성을 발휘할 수 있는 심도 있는 교육 방안을 모색해야 한다. 넷째, 관련 없는 것끼리의 연결을 통한 아이디어의 창출은 창의적 사고의 핵심이므로 영역 통합적 접근은 창의성 신장에 큰 도움이 될 것이다. 통합적 교육의 향상이 교양교육의 핵심방향(손동현, 2009)으로 보는 것과 맥을 같이한다. 마지막으로, 창의성은 창의성의 체계모델에서 설명하는 바와 같이 사회문화적 개념을 포함하는 개념이므로, 개인적 능력이 창의성 발현을 충분요소가 아니라 생태적 맥락·문화와 현장의 평가과정을 포함하는 복합적 현상이라는 점을 이해시키는 과정이 필요하다. 이러한 사회문화적 창의성에 대한 이해는 본질적으로 자아실현적 창의성과 연결된다.

이처럼 본 연구에서는 창의성 교육의 방향을 다섯 가지, 즉 자아실현적 창의성, 메타교육적 창의성, 사회문화적 창의성, 사고기술적 창의성(창의적 문제해결), 그리고 영역통합적 창의성으로 정리하여 모델을 설정했다(그림 1) 참조). 창의성이라는 개념은 본래 복합적이고 포괄적이기에, 이 다섯 가지의 방향성은 서로 긴밀히 연결되어 있다. 예를 들면, 개인의 창의성이 사회적으로 어떻게 인정받는지를 이해하는 것은(사회문화적 창의성), 자아실현적 창의성을 높이는 것과 밀접히 연결되어 있다. 또한 스스로 연구하고 배운 내용을 타인에게 인정받고 공유하는 과정(메타교육적 창의성) 역시 사회문화적 창의성의 과정과 다르지 않으며, 다양한 영역의 창조적 인물의 사고과

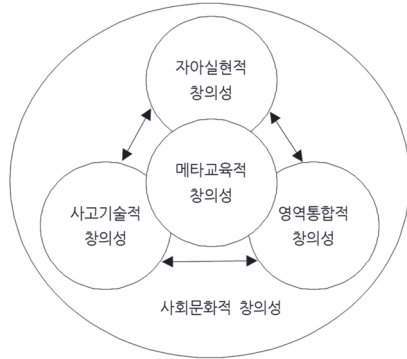
정(사고기술적 창의성)은 자연 스펙트럼 영역간 통합적 사고(영역통합적 창의성)와 연결된다.

3. 연구방법

3.1. 연구절차

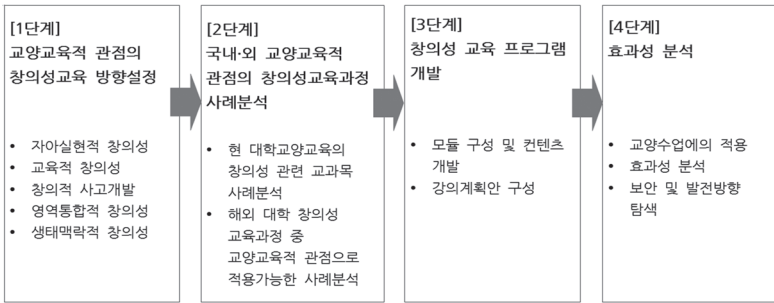
본 연구는 교양교육적 관점에서의 창의성교육프로그램을 개발하고, 이를 교양교육 교과과정에 적용하여 교육의 효과성을 분석하고자 한다. 이를 위한 연구절차는 <그림 2>와 같이 네 단계로 진행되었다. 첫 번째로 문헌 고찰을 통해 교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향을 설정하였다(II. 교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향). 두 번째로는 국내·외 교양교육적 관점의 창의성 교육과정 사례를 탐색하고 분석하였다. 먼저 국내 현 대학교양교육과정에서 실시하고 있는 창의성 교육의 내용을 분석하여 현주소를 밝힘과 동시에 기초자료로 활용하였으며, 더불어 국외 대학창의성교육 사례와 교양교육과정에서 개설되지 않더라도 연구자가 설정한 창의성 교육 방향과 연결되는 교육내용을 탐색하여 창의성 교육모델 및 프로그램 개발에서 활용될 수 있는 것들을 추출하였다. 세 번째로는 사례분석을 통해 얻은 자료를 토대로 교양교육과정에서 운영될 수 있는 창의성 교육모델 및 프로그램을 개발하였다. 방향성에 따라 모듈을 구성한 후 활동내용, 워크시트 등을 개발하였다. 마지막으로 교양교육과정에 개발된 교육프로그램을 2016년도 2학기(9월-12월)에 적용하여 효과성을 분석하였다.

프로그램 효과성 분석의 실험설계는 단일집단 사전사후검사설계모형으로 하였으며, 연구대상은 창의성 관련 교양교육교과목 수강생 24명을 대



<그림 1> 창의성 교육의 방향

상으로 하였다. 사전-사후 검사점수 값의 변화 차이를 분석하기 위해 비모수통계분석인 Wilcoxon 부호순위검증을 사용하였으며, 자료분석은 SPSS 18.0 for WINDOW를 사용하였다.



〈그림 2〉 연구절차

3.2. 측정도구

3.2.1. 창의적 동기·태도 검사(CMAT)

박병기(2004)가 개발한 창의적 동기·태도 검사(CMAT)는 내재동기, 호기심, 집요성, 유희성, 자신감, 독자성, 모험성, 개방성의 8개 하위요인을 포함하고 있다(〈표 1〉 참고). CMAT는 총 36문항으로 구성되어 있으며, 리커트 5점 척도로 제작됐다.

〈표 1〉 자기 보고형 통합 창의성 척도

| 영역 | 요인 | 정의 | 문항수 | 신뢰도 |
|--------|-----|--|-----|-----|
| 창의적 동기 | 호기심 | 미지의 것에 관심을 가지고 탐구하려는 동기 | 6 | .72 |
| | 집요성 | 일에의 몰입, 인내성, 지구력, 집착력, 강인함 등을 포괄하는 동기 | 7 | .73 |
| | 유희성 | 어떤 상황에서도 여유를 가지고 추구하려는 자세 | 7 | .70 |
| 창의적 태도 | 독자성 | 나만의 고유한 것을 추구하려는 자세 | 6 | .62 |
| | 모험심 | 손해나 위험을 무릅쓰고서라도 어렵거나 당연하게 여겨지는 것들을 극복하려는 자세 | 6 | .74 |
| | 개방성 | 편견이나 고정관념 없이 열린 눈으로 세상, 아이 디어, 또는 사람을 대하는 자세 | 4 | .55 |

| | | | | |
|-----------|-----|--|---|-----|
| 창의적 능력 | 지식 | 창의적인 아이디어 생성을 뒷받침할 수 있는 배경적 정보의 공유 | 7 | .77 |
| | 상상력 | 현상의 감추어진 내부를 형상화 하는 능력 | 7 | .77 |
| | 민감성 | 사실, 현상, 개념, 아이디어 등이 가지고 있는 조그마한 차이를 감지하는 발견 능력 | 7 | .85 |
| | 독창성 | 타인의 것과는 구별되는 것으로서 자기만의 원천적인 아이디어를 산출하는 능력 | 6 | .71 |
| | 유창성 | 많은 시간 동안에 양적으로 많은 아이디어를 산출하는 능력 | 7 | .70 |
| | 융통성 | 다양한 각도로 현상을 파악함으로써 포괄적이고 전체적인 아이디어를 산출하는 능력 | 7 | .81 |
| | 정교성 | 아이디어를 세부적으로 검토하고 다듬어서 세련된 아이디어로 가꾸는 능력 | 4 | .36 |

3.2.2. 창의성에 대한 변화신념 및 창의성에 대한 인식변화

“창의성은 내 삶의 중요한 부분이다.” 와 “나의 창의적인 능력은 충분히 향상시킬 수 있다” 등의 문항과 같이 창의성에 대한 변화신념과 자신의 창의성에 대한 인식의 변화를 살펴볼 수 있고자 하였다. 각 3문항으로 리커트 5점 척도로 구성하였다.

4. 연구결과

연구결과는 연구내용에 제시된 연구단계에 맞춰 첫째, 국내·외 교양교육적 관점의 창의성 교육과정의 사례분석 내용을 제시하고, 둘째 사례분석과 문헌 고찰을 통해 개발된 교양교육적 관점의 창의성 교육프로그램을 소개하고, 마지막으로 이를 교양교육수업과정에 적용하여 효과성을 분석한 결과를 제시하고자 한다.

4.1. 국내·외 교양교육적 관점의 창의성 교육과정 사례분석

교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향(자아실현적 창의성, 메타교육적 창의

성, 사회문화적 창의성, 사고기술적 창의성, 영역통합적 창의성)의 내용을 담고 있는 국내·외 대학의 창의성 교과목 또는 교육프로그램을 탐색하였으며, 이들 수업의 내용을 분석하여 향후 창의성 교육모델 및 프로그램 개발에서 활용될 수 있는 것들을 추출하였다. 대표적인 교과목 및 프로그램의 교육내용과 추출내용을 요약하면 다음과 같다.

『**창의적 사고**』(성균관대학교 교양기초/ 최인수, 이화선)는 자아실현적 창의성에 초점을 두고 있는 대표적인 교양강좌로, 창의성을 이해하고 개발하기 위한 5W1H(창의성은 무엇인가, 창의성은 어디에서 오는가, 창의적인 사람은 누구인가, 창의적인 일의 동기는 무엇인가, 창의성은 언제 꽃피우는가, 창의적인 사고는 어떻게 이루어지는가)에 대한 주제를 다룬다. 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 다음과 같다. 첫째, 창의성의 본질을 이해시켜 창의성에 대한 안목을 형성시킨다. 둘째, 심리검사를 활용하여 창의적 강점을 탐색한다. 셋째, 창의성을 스스로 깨울 수 있는 독창적인 과제를 제시하여 스스로 자신의 창의성을 탐색 및 개발하는 시간을 갖는다. 넷째, 인지적(창의적 사고)인 측면뿐 아니라 성향, 동기적(몰입)인 측면을 폭넓게 다룬다.

『**창의성의 이해와 개발**』(전북대학교 교양기초/ 박병기, 2004)의 교과목 목표는 단순히 확산적 사고력의 배양에 목적을 두지 않고 포괄적으로 인간성과 전체적 관련성 속에서 창의성의 본질을 숙고하고, 창의성의 통합적 이해를 위한 나름의 개념을 형성하도록 돕는 것이다. 수업내용은 창의성의 은유적 이해를 시작으로, 창의성을 자신의 삶과 연결하고, 창의적인 인간을 이해하며(글쓰기), 창의적인 동기와 태도를 내 삶의 태도를 반성적으로 고찰하며 배운다. 창의적인 사고기법과 창의성에 대한 이론도 다룬다. 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 첫째, 반성적 글쓰기를 통해 창의성에 대한 스스로의 관점을 형성하도록 돕는다. 둘째, 인지적(창의적 사고)인 측면뿐 아니라 성향, 동기적(몰입)인 측면을 다루며, 자기 삶의 태도를 고찰할 수 있는 활동을 제시한다.

『Creative Thinking』(메사추세츠 대학의 The Critical and Creative Thinking (CCT) 프로그램 과정(MA))³⁾은 창의적인 사람에 대한 이해를 토대로 자신과 타인의 창의적 문제해결 기술을 신장시키는데 목적을 둔다. 학생들은 자신의 창의성을 향상시키는데 도움이 되는 활동에 참여하고, 창의적인 사고과정에 대해 다양한 학술적 논문을 리뷰하고, 이론적 관점을 토대로 토론한다. 이 수업에서는 매우 다양한 활동과 과제가 제시되는데 이는 다음과 같다. 첫 번째는 저널 쓰기(Journal entry)로, 이 수업에서의 경험과 성장을 기록하는 것으로 자신의 의견, 독서, 수업 이벤트 그리고 실외 경험 사이의 관계가 포함되어야 하며, 매주마다 저널을 기입하여 제출한다. 두 번째 과제는 반성적 고찰의 에세이 작성하기로, 한 학기 동안의 자신의 변화와 성장에 대한 에세이를 작성한다. 여기는 발현된 목표들, 흥미들, 발달의 패턴, 기여되었던 요소들을 확인하는 과정이 담긴다. 세 번째 과제는 특정 인물의 삶에 대한 깊이있는 연구(In-depth study of one life)로, 더 알기를 원하는 사람을 정하여 그의 자서전, 전기, 편지들 그리고 그 사람의 저널 등을 분석하여 에세이를 작성한다. 네 번째로는 전기발표(Biography presentation)로 자신에 대한 분석을 두려움없이 발표하며, 다양한 형태의 발표방식을 선택할 수 있다(독백, 대화, 인터뷰형식, 논평, 회상, 시나리오, 재현하기 등). 이 수업에서 창의성 교육 모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 다음과 같다. 첫째, 자신이 알고 싶은 창의적인 인물을 선정하여 다양한 방식으로 분석하여 자신과 연결하는 과제를 통해 실제적인 통찰을 제공한다. 둘째, 깊이 있는 학문적 자료를 제공함으로써 창의적 사고에 대한 지식을 갖도록 한다. 셋째, 저널과 에세이 쓰기를 제시하여 이 수업을 실생활과 끊임없이 연결하도록 이끈다. 셋째, 발표의 양식을 열어둠으로써 발표를 준비하는 과정 자체에서 새로운 시도를 하는 경험을 유도한다.

3) <https://www.umb.edu/academics/caps/degree/creative-thinking>

『Creative Thinking, Collaboration and Organizational Changing』

(University of Massachusetts)은 상호작용과 경험, 학생들에게 할당된 과제를 통해 수강생들은 조직과 관련한 비판적, 창의적 접근법을 가르치는데, 수업 시간에 배우게 될 기술들은 다음의 것들을 포함한다. 첫째, 의사소통하기와 팀 빌딩 둘째, 그룹 활동의 참여와 협동을 촉진하는 방법, 다양한 관점에서 출발하는 학습 증진 방법, 문제 찾기와 문제 발견. 학생들은 이러한 기술들을 실제 현장에 적용하는 기회를 갖도록 한다. 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 그룹 활동을 촉진할 수 있는 방안을 제시하여, 창조과정에서 협업의 중요성을 강조한다는 점이다.

『D-school의 Design thinking』(Stanford University, Tina Seelig, 2012)은 창의성은 강화될 수 있다는 신념으로 창의성에 영향을 주는 광범위한 요인들(내면의 요인들과 외부세상의 요인들)을 살펴보는 방법을 가르친다. 이 수업에서는 창조적 사고 프로세스의 각 측면에 초점을 둔 여러 프로젝트를 다양한 전공으로 구성된 학제적 팀을 구성하여 진행한다. 수업에서 다루는 내용은 첫째, 문제를 리프레이밍하고 아이디어를 연결하고, 가정에 도전함으로써 자신의 상상력을 강화하는 방법을 살펴본다. 둘째, 관찰을 중요성을 인식시켜 관찰력을 연마하여 자신의 지식기반을 구축한다. 셋째, 창의성에 영향을 주는 환경요인을 조사하여 개인의 창의성과 주변 사람들의 창의성을 향상시킬 방법을 탐구한다. 다섯째, 동기와 태도가 창조적 산출에 미치는 영향을 살펴본다. 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 다른 배경과 문화의 사람들이 함께 모이는 것으로도 아이디어의 연결과 조합이 자연스럽게 일어남을 인식하여, 다양한 학제적 팀을 구성하는 것이다.

『Creativity, Innovation and Society』(Princeton University)⁴⁾은 프린스턴 대학의 사회학 강좌로 창의성과 혁신이 가능해지는 사회적 맥락을 탐구

4) http://kyeung.weebly.com/uploads/3/9/6/6/39660748/creativity_syllabus_2008.pdf

하는 학부일반과목이다. 교과목의 주제는 창의성이 가능한 사회문화적 맥락은 무엇인가, 창의성의 결과가 어떻게 확산·공유되는가, 창의성은 어떻게 권리화되고 보호되는가로, 입구관리, 혁신의 유포, 새로운 기술 및 제도 변화와 같은 창의적 작업을 둘러싼 사회적 관계와 네트워크를 강조한다. 수업의 내용은 개인적 천재의 신화, 혁신적인 것이 채택되고 확산되는 과정, 창의적 결과물이 나올 수 있는 조건들, 기술의 변화, 제도변화와 혁신의 관계, 고도의 경쟁이 창의성을 촉진하는가 등이다. 이 수업에서 창의성 교육 모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 창의성을 단순히 개인의 능력으로만 보는 것이 아닌 사회문화적 요소로 인식시켜, 창의성이 발현되는 맥락적 환경을 강조함으로써 학생들이 자신을 둘러싼 환경을 어떻게 인식하고 활용해야 할지에 대한 이해를 돕는다.

『De-Cal』(버클리 캘리포니아주립대학)은 학생주도강의(Student Initiated Course)로 학생들은 세미나를 개설하여 운영하기 전이나 세미나가 진행되는 상황에서 교수들의 도움, 대학원생의 지도된 참여를 통하여 ‘가르침의 메타교육’이 시행된다(김지현, 2011). 학생들은 자율연구를 수행하고 가르치는 방법에 대한 교육프로그램을 이수하고 스스로 강의를 개설하여 운영하는 프로그램도 있다(UCLA, 2007). 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 다음과 같다. 학생들에게 단순히 ‘발표’가 아닌 ‘가르침(새롭게 알아낸 것을 타인으로부터 이해받고 공감받고 인정받는 공환(conviviality))’이라는 개념을 적용하여 학생주도적인 수업을 구성한다. 예를 들면, 자신의 현재 가르침 수준 가능하기, 가르침의 방법을 창의적으로 기획하기, 자신이 아는 바를 공유하는 방법을 창의적으로 기획하기, 가르침에 대한 질문 생성하기, 다른 학생들의 향상을 지도하며 자신의 수준을 확인하고 공감대 얻기 등의 활동내용이 있다.

『Incuba 8』(Northwood 대학의 창의성 센터(ABDCCE)⁵⁾의 프로그램)는 열정

5) The Alden B. Dow Center for Creativity & Enterprise(이하 ABDCCE)는 미국 미시간 주 미들

적으로 일을 하고 싶거나 새로운 창업을 하고 싶어하는 학생들을 대상으로 총 세 가지 섹션으로 구성된 프로그램이다. 첫 번째 섹션(Understand Your Business Design)은 조직의 비전과 목적을 창조하고, 명료화하고, 분명히 표현하며, 소비자 요구도 및 사업 목표와 관련된 산물과 서비스를 설계하는 방법을 학습한다. 또한 자신이 설정한 소비자층과 그 이유를 확인하며, 나아가 실행 가능한 사업 모델을 가지는 것을 목표로 한다. 두 번째 섹션(Stand Out To Your Audiences)은 간결한 방법으로 아이디어를 기술하는 방법을 배우고, 참가자간 토론을 통해 다른 청중과 그들에게 중요한 것은 무엇인지 이해하고, 그를 통해 설립된 자신의 개념을 표현해 보는 것을 목표로 한다. 마지막 섹션(Move Ahead!) 아이디어를 실현하기 위한 다음 단계를 계획하고, 실행하는 것을 목표로 한다. 이 수업에서 창의성 교육모델 및 프로그램 구성을 위해 추출한 부분은 실제 문제를 가지고 실습하고 적용할 수 있는 창의적 문제해결 과정 프로그램으로 구성한다는 점이다.

4.2. 교양교육적 관점의 창의성 교육 프로그램 개발

앞서 고찰한 교양교육적 관점의 창의성 교육에 대한 선행연구와 관련 교과목 및 프로그램에 대한 내용분석을 토대로 창의성 교육 프로그램을 개발하였다. 다섯 가지 방향(틀)에 대한 교육내용 및 활동예시를 제시하면 <표 2>와 같으며, 이를 바탕으로 교양교육과정의 창의성 교과목에 적용하기 위해 15주차의 수업을 구성하여 진행하였다.

랜드에 위치한 Northwood university에 속해 있는 창의성 센터(1947년 설립)이다. Northwood university는 'Business'에 특화된 대학으로, ABDCCE는 학생들에게 발명, 혁신, 그리고 새로운 사업 기회를 일깨우는 프로그램, 공간, 워크숍 등을 제공함으로써 창의성과 자유기업 체제를 통합하는 능력을 향상시키는 데 그 목적이 있다. (<http://www.northwood.edu/creativity-enterprise/>)

〈표 2〉 창의성 교육에 방향(≡)에 따른 내용 및 활동

| 교육의 방향 | 자아실현적 창의성 | 사회문화적 창의성 | 사고기술적 창의성 | 영역통합적 창의성 | 메타교육적 창의성 |
|--------|--|---|--|--|--|
| 내용 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의성 본질 숙고 · 자기이해 · 재능영역탐색 · 몰입 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의성은 어디에서 오는가(창의성의 시스템 모델) · 혁신적인 것이 채택되고 확산되는 과정 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의적 문제 해결과정의 이해 · 창의적 사고 기법 · 팀워크과 조직적 창의성 | <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 영역의 창의적 사고기술의 보편성 · 창의적인 인물들의 생각 도구 | <ul style="list-style-type: none"> · 가르침에 대한 메타 교육 · 배움에 대한 메타교육 |
| 활동 예시 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의적 경험에 대한 자서전적 에세이 쓰기 · 내 삶의 태도(겸손, 도전, 자신감, 창의성 등)를 반성적으로 고찰하기 · 몰입활동워크시트 작성 및 몰입경험 공유 · 심리검사(자신의 재능영역 탐색, 성향 탐색 등) · 창의성 발현을 방해/촉진하는 자신의 성향분석 및 발전방향 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의성의 체계모델의 적용 사례분석 · 자신의 창의성 성장모형은 영역, 현장을 포함하여 그리기 · 지속적으로 창의적인 수업환경을 위한 체크리스트 점검하기(교수자) | <ul style="list-style-type: none"> · 창의적 성취를 이룬 인물의 창조 과정에 대한 실제 사례를 통해 창의적 사고 과정을 이해하고 적용해 보는 내용 · 실제 자신의 문제를 찾아 재정의하고, 아이디어를 생성 및 분석하는 경험하기(CPSP) · 아이디어의 프로토타입 만들어보기 | <ul style="list-style-type: none"> · 관찰, 시각화, 추상화, 유추 등을 직접 체험할 수 있는 활동구성(예: 오감 탐구, 낫설게 하기, 수집하기, 시쓰기, 드로잉, 강제 결함을 통한 글쓰기 등) · 영역간의 연결적 사고의 사례분석 | <ul style="list-style-type: none"> · 발표가 아닌 가르침의 방식으로 접근하기(예: 자신이 이해한 창조적 생각도구를 창의적인 방식으로 가르치기) · 배움과 가르침에 대한 자기인식에 대한 체크리스트 |

수업의 목표는 첫째, 창의성은 누구나 발현할 수 있으며, 개인의 삶에 활력을 주는 중요한 능력임을 이해한다. 둘째, 자신의 재능영역과 창의적 강점을 탐색하고 발견, 몰입하는 과정을 통해, 삶의 방향성에 대해 고민하고 창의적 잠재력을 스스로 계발할 수 있는 토대를 닦는다. 셋째, 실제 창조적 인물들의 사고과정을 살펴봄, 문제해결과정을 이해하고 실습함으로써 창조적으로 생각하는 방법을 기른다. 더불어 이것이 영역통합적인 사고기술임을 깨닫고 적용한다. 넷째, 창의성의 발현과정이 지속적인 배움과 가르침의 교육적 과정임을 배운다.

수업진행방식은 강의노트와 동영상(모델학습이 될 수 있는 창의적 인물들의 창조과정에 관련된 영상 및 작품 자료를 편집한 내용)임을 활용한 강의 50%, 팀별 활동 및 토론 30%이며, 여기서 팀활동을 위한 팀은 전공의 다양성을 고려한 학제적 팀으로 구성하며, 창의성에 대한 암묵적 지식의 공유 및 분류를 통한 창의성에 대한 다양한 정의 도출, 자신의 성향과 창의적 성향의 비교 및 분류를 통한 창의적 성향에 대한 생각 나눔, 몰입 경험을 공유하고 몰입경험을 높이는 방안을 경험적으로 도출하기 위한 토론, 창의적 사고기법, 관찰을 위한 오감탐구활동 및 야외활동을 진행한다. 팀별 배움의 결과를 새로운 가르침의 과정으로 진행하는 것 10%, 개인 과제의 공유 5%, 그리고 심리검사·기타 5%로 운영되었다. 권정인, 권상집(2014) 연구에서 기존 대학 창의성 수업의 주요 교수방법이 교수자의 강의와 조별 과제를 통한 발표 위주로만 구성되어 있어 수업에 대한 학습자의 내적 동기를 높이기 위해 적절하지 않았음을 지적하였듯이, 다양한 수업진행 방식을 적용하고자 했다.

본 수업의 특성상 개인 과제가 강조되었으며, 평가에서도 과제 점수가 상대적으로 높은 편이다(40%). 과제의 내용은 창의적인 삶을 왜 원하는가라는 주제로 삶과 창의성에 대한 자유로운 글쓰기를 하는 것, 창의성의 사회문화적 접근에 대한 이해를 토대로 사례분석과 시사점을 도출하는 것, 창의적인 인물에 관한 사례연구, 자신의 창의성 깨우기 프로젝트 등이다.

4.3. 효과성 분석

프로그램의 효과성을 검증하기 위해 수강생의 수업참여 전과 후의 창의적 동기 및 태도, 능력 변화 차이를 살펴보았다. <표 4>와 같이, 총 24명 중 17명의 사후점수가 향상되었으며, Z값이 -3.12로 유의한 차이를 보였다($p < .01$). 하위요인 중에는 집요성($Z = -2.51, p < 0.05$), 유희성($Z = -2.10, p < 0.05$), 지식($Z = -2.47, p < 0.05$), 민감성($Z = -3.14, p < 0.01$), 융통성($Z = -2.51, p < 0.05$)이 유의한 차이를 나타

났다. 또한, 창의성에 대한 변화신념과 자신의 삶에서의 창의성의 중요도의 경우 유의미한 향상을 보였다(각각 $Z=-3.14, p<0.01, Z=-2.51, p<0.05$).

〈표 4〉 창의적 동기 및 태도, 능력의 사전-사후 검증 결과

| 하위 요인 | | M | SD | 음의 순위(∇) | | | 양의 순위(Δ) | | | 동률(η^c) | Z | p |
|----------------|----|------|------|-------------------|------|----------|-------------------|-------|----------|----------------|-------|------|
| | | | | 평균 순위 | 순위 합 | η^a | 평균 순위 | 순위 합 | η^b | | | |
| 호기심 | 사전 | 3.66 | 0.78 | 7.5 | 52.5 | 7 | 10.8 | 118.5 | 11 | 6 | -1.45 | .148 |
| | 사후 | 3.79 | 0.71 | | | | | | | | | |
| 집요성 | 사전 | 3.60 | 0.70 | 11.2 | 56.0 | 5 | 12.2 | 220.0 | 18 | 1 | -2.51 | .012 |
| | 사후 | 3.85 | 0.69 | | | | | | | | | |
| 유회성 | 사전 | 3.33 | 0.63 | 10.4 | 62.5 | 6 | 11.9 | 190.5 | 16 | 2 | -2.10 | .036 |
| | 사후 | 3.57 | 0.56 | | | | | | | | | |
| 독자성 | 사전 | 3.69 | 0.52 | 9.8 | 58.5 | 6 | 9.4 | 112.5 | 12 | 6 | -1.18 | .237 |
| | 사후 | 3.80 | 0.48 | | | | | | | | | |
| 모험심 | 사전 | 3.27 | 0.49 | 8.4 | 42.0 | 5 | 9.3 | 111.0 | 12 | 7 | -1.64 | .101 |
| | 사후 | 3.40 | 0.54 | | | | | | | | | |
| 개방성 | 사전 | 2.35 | 0.70 | 8.3 | 83.0 | 10 | 10.0 | 70.0 | 7 | 7 | -0.31 | .756 |
| | 사후 | 2.24 | 0.68 | | | | | | | | | |
| 지식 | 사전 | 3.67 | 0.62 | 13.0 | 39.0 | 3 | 10.1 | 171.0 | 17 | 4 | -2.47 | .013 |
| | 사후 | 3.91 | 0.69 | | | | | | | | | |
| 상상력 | 사전 | 3.08 | 0.86 | 9.7 | 87.0 | 9 | 12.0 | 144.0 | 12 | 3 | -1.00 | .316 |
| | 사후 | 3.23 | 0.77 | | | | | | | | | |
| 독창성 | 사전 | 3.12 | 0.95 | 6.3 | 50.0 | 8 | 12.7 | 140.0 | 11 | 5 | -1.82 | .069 |
| | 사후 | 3.33 | 0.86 | | | | | | | | | |
| 민감성 | 사전 | 3.18 | 0.74 | 5.7 | 17.0 | 3 | 10.8 | 173.0 | 16 | 5 | -3.14 | .002 |
| | 사후 | 3.58 | 0.57 | | | | | | | | | |
| 유창성 | 사전 | 3.10 | 0.58 | 11.1 | 89.0 | 8 | 12.5 | 187.0 | 15 | 1 | -1.49 | .135 |
| | 사후 | 3.25 | 0.58 | | | | | | | | | |
| 융통성 | 사전 | 3.28 | 0.58 | 9.9 | 49.5 | 5 | 12.0 | 203.5 | 17 | 2 | -2.51 | .012 |
| | 사후 | 3.55 | 0.58 | | | | | | | | | |
| 정교성 | 사전 | 3.34 | 0.64 | 9.9 | 59.5 | 6 | 10.8 | 150.5 | 14 | 4 | -1.73 | .083 |
| | 사후 | 3.61 | 0.63 | | | | | | | | | |
| 창의성 총점 | 사전 | 3.31 | 0.40 | 5.9 | 41.0 | 7 | 15.2 | 259.0 | 17 | 0 | -3.12 | .002 |
| | 사후 | 3.50 | 0.39 | | | | | | | | | |
| 창의성의 변화신념 | 사전 | 3.18 | 0.74 | 5.7 | 17.0 | 3 | 10.8 | 173.0 | 16 | 5 | -3.14 | .002 |
| | 사후 | 3.58 | 0.57 | | | | | | | | | |
| 창의성에 대한 중요도 인식 | 사전 | 3.28 | 0.58 | 9.9 | 49.5 | 5 | 12.0 | 203.5 | 17 | 2 | -2.51 | .012 |
| | 사후 | 3.55 | 0.58 | | | | | | | | | |

5. 논의 및 결론

서두에 언급하였듯이, 창의성이 교육적으로 강조되어야 하는 이유는 시대적 요구뿐만 아니라, 인간의 성장 욕구와 연결된 삶의 안녕감과도 밀접한 관련이 있다. 특히 창의성 교육은 졸업 후 현장에서 자신의 능력의 펼쳐야 하는 대학생에게 더욱 중요한 의미를 지닌다. 하지만, 대학 창의성 교육과정에 관한 선행연구들은 교육의 질과 양의 미비함을 지적하며, 창의성의 본질과 창의성 교육의 방향성을 고려하는 다양한 교과목의 개설이 필요함을 피력한다.

따라서 본 연구에서는 창의성 교육의 방향과 맥을 같이하는 교양교육이 창의성 교육의 효과를 배가시킬 것이라 보고, 아래와 같은 과정으로 교양교육적 관점의 창의성 교육프로그램을 개발하고자 하였다. 첫 번째로 문헌 고찰을 통해 교양교육적 관점의 창의성 교육의 방향을 다섯 가지, 즉 ‘자아실현적 창의성’, ‘메타교육적 창의성’, ‘사회문화적 창의성’, ‘사고기술적 창의성’ (창의적문제해결), 그리고 ‘영역통합적 창의성’으로 정리하여 모델을 설정했다. 두 번째로는 국내·외 교양교육적 관점의 창의성 교육과정 사례를 탐색하여 창의성 교육모델 및 프로그램 개발에서 활용될 수 있는 것들을 추출하였다. 세 번째로는 사례분석을 통해 얻은 자료를 토대로, 다섯 가지 방향성에 해당하는 교육활동을 구성한 후, 교양교육과정에서 운영될 수 있는 프로그램을 개발하였다. 마지막으로 교양교육과정에 개발된 교육프로그램을 창의성 관련 교양교육교과목 수강생 24명에게 적용하여 효과성을 분석하였으며, 그 결과, 창의적 동기 및 태도, 능력 요인에서는 집요성, 유희성, 지식, 민감성, 융통성 요인이 유의하게 향상하였으며, 창의성에 대한 변화신념과 자신의 삶에서의 창의성의 중요도의 경우 두 요인 모두 유의하게 높게 나타났다.

효과성 분석결과에 대해 논의하자면, 창의적 태도의 하위요인인 독자성

과 모험심, 개방성은 모두 유의미한 향상을 보이지 않았는데, 이는 본래 창의적 동기와 태도는 쉽게 변화하지 않는 특성(박병기, 2004; 임경미, 김정희, 박병기, 2007)이라는 점으로 설명될 수 있다. 반대로 창의적 동기 특성도 쉽게 변하지 않는다는 점을 고려한다면, 창의적 동기 요인 3개 중 2개가 유의미한 향상을 보였다는 것은 큰 의미가 있다고 할 수 있다. 창의성에 대한 변화신념과 자신의 삶에서의 창의성의 중요도의 경우 유의미한 향상을 보인 점은 개발된 프로그램이 창의성 교육으로서의 가치가 있음을 보여준 것으로 생각한다. 왜냐하면, 개인이 창의성을 발휘하기 위해서 가장 필요한 것은 창의적인 삶이 왜 중요한지를 깨닫고, 더불어 자신의 창의적 역량이 강화될 수 있다는 신념을 갖는 것이기 때문이다. 단, 이러한 결과는 24명으로 구성된 한 강좌에 얻는 결과이므로, 효과성 분석의 신뢰성을 높이기 위해 추후연구에서는 운영강좌 수와 연구대상을 늘려 교육의 효과성을 비교 분석할 필요가 있다.

창의성의 본질에 대한 정확한 이해 없이는 최근 시대적 상황에 절실히 요구되는 창의성 교육은 계획하거나 실천할 수 없다. 대학 창의성 교육이 확산적 사고 교육에 치중되어 있음을 보여주는 선행연구들은(최인수, 이화선, 이진희, 김선진, 2012), 창의성에 대한 통합적인 이해 없이 창의성을 창의적 사고력, 특히 확산적 사고력의 동의어로 바라보는 교육의 추세를 시사하는 것으로 볼 수 있다. 박병기(2004)는 창의성 교육프로그램이 ‘창의성 계발’이라는 직접적인 목적에 너무 얽매는 것은 진정한 의미의 창의성 교육이 되지 못할 가능성이 있다고 하였다. 그의 주장처럼 자칫 창의성 교육의 이름으로 창의성을 억압할 수 있기에, 창의성 교육은 ‘창의성’의 개념의 본질에 대한 통찰과 ‘교육’의 목적과 연결된 방향으로 나아가야 한다. 이런 의미에서 본 연구는 창의성을 다각적으로 담고(자아실현적 창의성, 메타교육적 창의성, 사회문화적 창의성, 사고기술적 창의성, 영역통합적 창의성), 자유인으로서의 삶의 자세를

견지할 수 있는 자질과 능력을 함양하는 교육의 목표를 지닌 교양교육의 관점과 과정을 창의성과 연결하여 교육과정을 구성하였다는데 의의가 있다. 현 대학에서는 창의역량 함양을 위한 교양교육과정 구축에 대한 필요성을 인식하고 이에 대한 요구가 많다. 따라서 교양교육적 관점에서의 창의성 교육 방향을 토대로 교육과정을 구성하여 교양교육과정에 적용한 본 연구는 교육현장에서 활용도가 높을 것으로 사료된다.

교양교육과정에서 창의성 교육의 효과를 더욱 높이기 위한 다음의 세 가지 사항을 제안하고자 한다. 첫째, 다섯 가지 창의성 교육의 방향이 분리된 것이 아니기에, 이를 연결하여 전달하였을 때 교육의 효과가 높다. 하지만 한 학기 수업으로 진행될 때 학생들에게 많은 과제와 활동이 부담으로 다가올 수 있다. 따라서 다양한 방향성을 연결하여 담는 동시에 보다 심도깊은 내용과 활동을 담으려면, 1년의 과정, 즉 두 학기의 연계된 과정(e.g., 1차, 2차 과정)이 효과적일 것이다. 둘째, 상대평가라는 제도와 창의성 교육 방향의 충돌을 줄이는 노력이다. 본 교과에서는 해당과제의 평가기준을 항상 독창성과 적절성의 두 측면을 적절히 안배하고, 협업을 강조하기 위해 동료평가방식을 채택하는 등 평가가 창의성 교육의 방향을 해치지 않도록 심혈을 기울였으나 결국 상대평가는 경쟁을 초래한다. 박병기(2004)는 창의성 교육으로서의 교양강좌의 문제점 중 하나로 상대평가를 엄격히 적용해야 하는 점을 꼽았으며, 창의성 교양강좌에서 학생들을 서열화하는 기준이 창의성의 계발이기보다는 다른 무엇일 가능성이 크다고 지적하였다. 따라서 창의역량과 관련된 일부 교양과목은 절대평가가 가능하도록 제도적 변화가 이루어졌으면 하는 바람이다. 셋째, 대학창의성교육의 활성화를 위해서는 다양한 교육과정으로 시도해야 한다. 교양교육과정에서의 창의성 교육 교과목을 다양하게 개설해야 함은 물론, 이를 비교과 교육과정(extra-curriculum)과 전공교육과정과 연계하여 진행하는 것이 효과적인 것이다.

참고문헌

- 권정언, 권상집(2014). “대학 창의 교양교육 체계의 실제와 대안 탐색: 개인 및 집단 창의성에 대한 고찰을 바탕으로”, *교양교육연구* 8(4), 11-44.
- 김동일, 오현석, 송영숙, 고은영, 박상민, 정은혜(2009). “대학 교수가 바라본 고등 교육에서의 대학생 핵심역량: 서울대학교 사례를 중심으로”, *아시아교육연구* 10(2), 195-214.
- 김지현(2011). “창의성 함양을 위한 접근유형별 대학 교육프로그램 탐색”, *교양교육연구* 5(2), 205-277.
- 박병기(2001). 창의적 문제해결의 교육적 이해, *교육심리연구* 15(1), 49-81.
- 박병기(2004). “교양강좌를 이용한 대학생 창의성교육의 효과분석”, *교육심리연구* 18(2), 69-81.
- 손동현(2007). “새로운 교육수요와 교양기초교육”, *교양교육연구* 1(1), 107-123.
- 손동현(2009). “융복합교육의 기초와 학부대학의 역할”, *교양교육연구* 3(1), 21-32.
- 윤성주(2007). “미국 문리대 학부 교육의 현황과 전망: 하버드 학부와 칼튼 칼리지에서의 경험을 중심으로”, *교양교육연구* 1(1), 153-185.
- 이미나, 이화선, 최인수(2012). “대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교”, *교육과정연구* 30(3), 353-376.
- 이경화, 유경훈, 김은경(2010). “대학생의 창의성 교육에 대한 인식”, *교육심리연구* 24(2), 327-346.
- 이화선, 박선희, 최인수(2012). “대학생의 자아실현적 창의성 함양을 위한 창의성 프로그램의 효과분석”, *교육심리연구* 26(1), 177-197.
- 이화선, 최인수(2014). “대학교양교육에서의 창의성 교육의 방향”, *창의력교육연구* 14(2), 1-17.
- 임경미, 김경희, 박병기(2007). “지능변화신념 프로그램의 개발과 효과검증”, *교육심리연구* 21(4), 291-311.
- 최인수, 이화선, 이건희, 김선진(2012). “국내 대학의 창의성 교과목 현황 및 내용 분석: 상위 30개 대학을 대상으로”, *교육과정연구* 30(2), 179-199.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery*

- and invention*, New York: Harper Collins.
- Davis, G. A. (1989). “Objectives and activities for teaching creative thinking”, *Gifted Child Quarterly* 33(2), 81-84.
- Davis, G. A. (1991). “Teaching creativity thinking”, In N. Colangelo & G. A. Davis (Eds.), *Handbook of gifted education* (236-244), Boston: Allyn & Bacon.
- Hallman, R. J. (1967). “Creativity and Educational Philosophy”, *Educational Theory* 17(1), 3-13.
- Maslow, A. (1968). *Toward the psychology of being*, New York: Harper & Row.
- Maslow, A. (1971). *The father reaches of human nature*, New York: Viking Press.
- Rogers, C. (1961). *On becoming a person*. Boston: Houghton Mifflin.
- Scott, G., Leritz, L. E., & Mumford, M. D. (2004). “The effectiveness of creativity training: A quantitative review”, *Creativity Research Journal* 16(4), 361-388.
- Tina Seelig (2012). *Ingenius: A Crash Course on Creativity*. HarperCollins, 인 지니어스(2017), 리더스북.
- WEF(2016). *The Future of Jobs: Employments, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*.

※ 이 논문은 2017년 11월 20일에 투고 완료되어
2017년 11월 25일 편집위원회에서 심사위원을 선정한 뒤
2017년 12월 12일까지 심사를 완료하여
2017년 12월 14일 편집위원회에서 게재가 결정된 논문임.

◆ 초록 ◆

교양교육적 접근을 통한 대학 창의성 교육 프로그램의 개발

이화선(성균관대학교)

창의성은 대학생들에게 요구되는 매우 중요한 핵심역량이지만 동시에 현 대학교육을 통하여 함양되지 못하고 있는 대표적인 역량이다. 대학생을 대상으로 하는 창의성 교육과정에 관한 선행연구들은 창의성의 본질에 대한 이해의 선행과 창의성 교육의 방향성을 고려하는 다양한 교과목의 개설이 필요함을 피력한다. 본 연구에서는 교양교육적 접근이 대학생의 창의성 신장을 위한 효과적인 교육과정의 역할을 할 수 있다고 보고, 교양교육 과정의 창의성 교육과정을 개발하는 데 목적이 있다. 본 연구에서는 먼저 교양교육적 관점에서의 창의성 교육에 대한 이론적 고찰을 토대로 국내·외 관련 교과목 및 프로그램의 내용분석을 하였다. 이를 통해 교육의 방향을 다섯가지, 즉 자아실현적 창의성, 메타교육적 창의성, 사회문화적 창의성, 사고기술적 창의성, 영역통합적 창의성으로 정리하였으며, 이에 대한 교육내용 및 활동을 구성한 후 교양교육과정의 창의성 수업과정을 진행하였다. 효과성 분석 결과, 학생들의 창의적 능력, 태도, 동기가 유의하게 향상되었으며, 창의성에 대한 변화신념과 창의성에 대한 중요도 인식이 높아졌다. 본 연구는 창의성 교육이라는 것이 단순히 확산적 사고력과 문제해결능력에 초점을 두는 것이 아니라 다양한 교육적 방향성을 갖고 접근해야 함을 시사한다.

〈주제어〉 창의성, 창의성프로그램, 교양교육, 대학창의성교육, 창의성 교과목

◆ Abstract ◆

Development of a Creativity Program for University Students
through the Liberal Educational Approach

Lee, Hwasun(SungkyunKwan University)

Even though creativity is a very essential core competency required for university students, it is a representative competency that is not cultivated through the current university education. Preceding researches on university creativity education state the necessity to set up diverse courses considering the essence of creativity and the direction of creativity education. Assuming that the liberal educational approach could play roles in effective curriculum for the increase of university students' creativity, this study aims to develop a creativity curriculum of liberal educational course. Based on the theoretical consideration of creativity education in the aspect of liberal education, this study analyzed the contents of domestic/international courses and programs related to creativity education. A model was set up by dividing the direction of creativity education into self-realizing creativity, educational creativity, creative thinking development, integrative creativity, and eco-contextual creativity, and then the educational contents & activities were summarized. In order to apply it to the creativity course of liberal curriculum, the lesson for 13 weeks was composed/conducted. In the results of analyzing the effects, students' creative ability, attitude, and motivation were significantly improved while their belief in change of creativity and their perception of the importance of creativity were increased. This study is expected to

be contributing to the establishment of a foundation of liberal curriculum fostering creative ability, and also to the vitalization of university creativity education showing insufficient operation compared to its importance of the time.

〈Key Words〉 creativity, creativity program, liberal education, creativity course