

대학생 창의·인성 구성요인에 관한 경험적 탐색

Empirical Exploration on the Component Factors of Creativity · Character for College Students

이지선

국민대학교 교육대학원

Ji-Sun Lee(petit@hanmail.net)

요약

본 연구는 대학생의 창의·인성 구성요인과 특징을 이론적, 경험적으로 구축하는데 목적이 있다. 이를 위하여 이론적 접근을 통해 창의·인성의 개념 및 구조와 관련된 선행연구를 종합하고, 이를 바탕으로 대학생 창의·인성에 대한 연구자 회의와 자문회의, 교육 전문가 및 예술교육전문가 70명을 대상으로 심층인터뷰와 개방형 설문을 실시하였다.

그 결과, 대학생이 갖추어야 할 창의·인성으로서 창의성은 인지적 창의성과 정의적 창의성, 인성은 도덕적 인성, 사회적 인성, 감성적 인성으로 분류되었다. 특히 대학생 창의·인성은 창의성영역에 비해 인성영역의 중요성을 강조하고 있는 것으로 확인되었다. 이러한 결과를 통해 대학생의 창의·인성에 대한 새로운 관점을 제시하고, 나아가 후속연구로서 대학생 창의·인성 측정도구 개발을 위한 연구방향을 설정하는 기초자료를 제공하고자 한다. 또한 대학교육현장에서 질적으로 고양된 교육공학 및 교수학습방안 마련에 기여할 이론적·경험적 토대를 구축할 것으로 사료된다. 이와 함께 창의·인성교육의 목적을 지닌 교양교육 및 관련교육자와 상담자, 평가자들에게 유용한 자료로서 응용적 활용을 기대한다.

■ 중심어 : | 창의·인성 | 경험적 탐색 | 구성요인 | 대학생 | 창의·인성교육 |

Abstract

This study aims to theoretically and empirically establish the characteristics and component factors of creativity·character of college students. Putting together preceding researches related to the concept and structure of creativity·character through the theoretical approach, the in-depth interview and open survey were conducted targeting 70 specialists in education, education engineering, consultation meeting, and researchers' meeting about creativity·character of college students. In the results, as creativity·character for college students, creativity was classified into cognitive creativity and affective creativity while character was classified into moral character, social character, and emotional character. Especially, the creativity·character of college students emphasized the importance of character more than creativity. Through such results, it aims to suggest a new perspective on creativity·character of college students, and moreover to provide basic data to set up the research direction to develop a tool to measure creativity·character of college students for follow-up researches. Also, it is considered to establish the theoretical, empirical foundation contributing to the establishment of teaching-learning method and education engineering qualitatively enhanced in the site of college.

■ keyword : | Creativity · Character | Empirical Exploration | Component Factors | College Students | Creativity · Character Education |

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리사회는 급격한 변화를 거쳐 오면서 다양한 사회적 문제에 직면함에 따라 문제해결을 위한 다각적인 노력을 하고 있다. 특히 인간의 지식과 역량 축적을 담당하는 학교 안에서도 학교폭력의 증가뿐만 아니라, 크고 작은 학생 생활문제들이 발생하고 있으며, 이러한 문제를 해결하는 방법의 하나로 인성교육과 창의성에 거는 기대가 날로 커지고 있다[1].

21세기 미래인재로서 창의인재양성을 위해 미국의 '21세기 역량 연구개발을 위한 파트너십'에서 제안한 학습능력의 범주와, 영국에서 제시한 '21세기 학습능력과 사고능력', 교육정책정보센터에서 제시한 '학습능력별 내용', 한국교육개발원에서 제시한 '미래사회의 특징별 핵심역량'에서는 공통적으로 창의성을 강조하고 있다[2]. 이에 최근 창의인재 양성을 위한 교육 프로그램의 활성화가 활발히 이루어지고 있으며, 이러한 프로그램들은 이상적 인간의 육성을 위한 목적으로 학생 개개인에게 잠재되어 있는 창의성을 개발시켜 창의적 사고를 발휘할 수 있는 기회를 제공한다[3].

그동안의 창의성은 르네상스 전성기에 제작된 회화, 장식미술, 조각 전시의 거장인 레오나르도 다빈치, 라페엘로 산치오, 미켈란젤로 등 천재화가들의 살아숨쉬는 작품들 속에서 떠올리는 개념이었다. 그러나 미래사회를 이끌어갈 21세기 글로벌 인재가 갖추어야 하는 핵심 역량으로서 창의성이 대두되었으며, 이러한 창의적 인재가 국가 경쟁력의 핵심이 되고 사회에 대한 영향력을 바람직한 방향으로 행사하기 위해서는 인성적 측면의 성숙이 절대로 필요함을 강조하였다[4]. 즉, 창의성은 기존 창의적 사고능력 중심의 교육에서 벗어나 인성교육과 연계해야 하는 요소로서 논의되기 시작하면서 미래사회를 대비하는 적응적 인간을 육성하기 위하여 시대환경적 변화를 반영한 추가적 요소에 대한 구체적인 모색이 필요하였다. 이에 2009년부터 올바른 인성의 틀 속에서 창의성이 발휘되어야 완성될 수 있는 '글로벌 창의인재' 육성을 위해 창의성과 인성을 길러줄 수 있는 미래형 교육과정인 창의·인성교육이 추진되었다.

그동안 이루어진 창의·인성교육 관련연구는 국어[5], 가정[6], 과학[7], 도덕[8], 미술[9], 수학[10], 사회[11], 역사[12], 체육[13], 한문[14-16] 등 초·중등교육에서 교과목과 연계한 창의·인성 교수학습방법 모색 및 효과성을 확인한 연구가 대부분이었다. 또한 창의·인성교육의 활성화를 위한 교사 대상 연구들로서 교사교육을 위한 교육 모형 개발, 교육방법과 평가에 대한 제안[17], 창의·인성교육에 대한 교사인식 등 초등교사와 중등교사들을 대상으로 한 연구[18]가 이루어졌다. 이와 함께 유치원 교사를 대상으로 창의·인성교육에 대한 관심 확인과 예비유아교사를 위한 창의·인성교육프로그램 개발 및 적용, 그 효과성에 대한 연구가 선행되었다[19].

그러나 대부분의 연구에서 창의·인성 교육의 효과는 창의적 성향으로 일컬어지는 창의·인성에 대한 변화만 측정되었을 뿐 실천적 판단능력 및 인성에 해당하는 내용을 고려하지 않았다는 한계점이 있었다. 이는 창의·인성의 개념이 정립되는 과정에서 창의적 인성과 창의·인성이라는 단어의 유사성으로 인해 발생한 개념형식의 오류로 해석할 수 있다. 마찬가지로 외국의 창의·인성 교육프로그램을 소개하고 분석하는 논문도 있었지만, 실제로 소개된 외국의 사례는 창의성 교육에만 해당하는 내용이었다. 이와 같이 창의·인성교육에 대한 중요성 인식에 따라 다양한 관점에서 개념과 특성, 교육모형의 적용에 대한 연구가 이루어져 왔으나 이는 주로 유아, 초, 중등교육에서 이루어지고 있어 고등교육 및 대학생의 사례는 찾아보기 어렵다.

성적 위주의 교육 풍토에서 성장하여 대학에 진학한 대학생들은 인간관계 형성과 대학 생활 적응에 어려움을 경험하고 있다[20]. 이들은 인간관계를 어떻게 맺고 다양한 상황에 어떻게 대처하며 해결해야 하는지, 자신의 감정을 어떻게 표현해야 하는지 알지 못해 많은 어려움을 겪는다[21]. 이러한 어려움은 대학생활에 소극적인 태도, 소속감 저하, 전공분야에 대한 낮은 학업 성취를 초래하게 되고, 이는 나아가 대학에서의 중도탈락 발생과 졸업 후 직장생활에 적응하지 못하는 악순환을 초래하고 있다[22]. 따라서 대학교육은 대학생들에게 단순히 취업정보와 전공지식을 전달하기 보다는 미래

를 살아 갈 수 있는 지혜와 창의적 문제해결 능력, 재능과 꿈과 희망을 이룰 수 있는 자신감을 가지도록 인성을 강화하는 교육활동이 필요하다[22].

이러한 교육환경의 변화와 필요성에 의해 대학은 21세기 창의·인성의 역량을 지닌 인재 양성을 위한 ‘진인적 인간’ 양성, 즉 21세기 인재상을 목표로 교육과정의 역할 확대와 심화과정을 추진하기 위해 노력하고 있다[23]. 그리고 창의성은 누구에게나 요구되는 미래사회에 필요한 세 가지 핵심역량인 인성 역량, 지적 역량, 사회적 역량 중 지적 역량을 구성하는 주요요소로[24] 최근 창의성을 요구하는 사회 속에서 예비 사회인으로서 자신의 능력을 발휘해야하는 대학생들이 반드시 갖추어야할 핵심역량이다. 그러나 창의성은 대학에서 길러지지 않는 역량으로 간주됨에 따라[25] 기존의 사고력 증진의 창의성 교육에서 벗어나 자기실현적 창의성을 제안하고 있다[26]. 자기실현적 창의성이란 자신의 가치와 삶에 대한 진지한 성찰을 통해 자아를 성장시켜 창의적 잠재력을 펼치는 것으로, 이는 창의교육과 인성교육의 결합을 요구한다. 이에 창의·인성교육을 초, 중등교육 뿐만 아니라 대학차원에서 고려하여야 할 필요성이 있다. Dudek(1974)는 아동의 창의성은 단지 아동기에 필수적인 자기표현일 뿐이지 창의성의 발현으로 보기는 어렵다[27]고 주장하였다. 즉, 뛰어난 작품과 산물로서의 창의성을 위해서는 의식적, 개념적, 추상화 능력이 필요하며, 이는 어느 시기의 인지발달단계(형식적 조작기) 이후에 들어서야 가능하다는 것이다. 이처럼 인지발달단계에 따라 창의·인성의 요소와 필요성은 다양하게 설명될 수 있다. 따라서 이들에 대한 개념화와 배열, 조직화에 대한 문제, 어떤 요인으로 구성되는가에 대한 논의는 중요하다.

특히 대학생 창의·인성교육의 개념과 구성요인이 절대적으로 필요한 또 다른 현실적 상황은 교육현장에서의 평가와도 관련된다. 교수학습과정을 구성하는 교수자, 학습자, 교육내용, 교수전략 요소와 함께 교육현장에서 고려해야할 중요한 요소로인 평가영역은 교육의 성취와 성과를 공정하고 효과적으로 가늠하는 것이 목적이다. 따라서 창의·인성교육의 활성화와 발전을 위하여 보다 체계적인 측정도구를 통해 정확하게, 즉

타당하고 신뢰롭게 진단할 수 있어야 한다.

이에 본 연구는 순수이론적 목적과 응용적 목적에 근거하여 기존의 많은 연구자들이 제시한 창의·인성의 특성을 기초로 다소 혼재되어 사용된 개념과 특성을 정리하여 대학생 창의·인성의 본질과 구성요인 및 특징을 재탐색하고자 한다.

그리하여 일차적으로는 대학생의 창의·인성에 대한 새로운 관점을 제시함으로써 창의·인성교육의 구체적 이해를 도모하고, 나아가 후속연구로서 대학생 창의·인성 측정도구 개발을 위한 연구방향을 설정하는 기초 자료를 제공할 뿐 아니라 응용적으로는 대학교육현장에서 학생평가, 통제 및 관리, 교육과정의 개선 및 보완 등 질적으로 고양된 교육공학 및 교수학습방안 마련에 기여할 이론적·경험적 토대를 구축하는데 그 목적이 있다. 이와 함께 창의·인성교육의 목적을 지닌 대학교육 및 관련 교육자와 상담자, 평가자들에게 유용한 자료로서 응용적 활용을 기대한다.

II. 이론적 배경

창의·인성 교육이란 창의성 교육과 인성 교육의 독자적인 기능과 역할을 강조하면서, 동시에 두 교육의 유기적 결합을 통해서 창의성의 배양과 발휘를 촉진하는 인성과 사회문화 가치와 풍토를 조성하고, 올바른 인성과 도덕 판단력을 구비한 창의 인재를 육성하기 위한 교육전략으로 정의하고 있다[28][29].

창의성교육은 인지적 요소, 성향적 요소, 동기적 요소로 나뉘는데, 다시 인지적 요소는 ‘사고의 확장, 사고의 수렴, 문제 해결력’으로 나누어진다. ‘사고의 확장’은 다양한 관점에서 새로운 가능성 또는 아이디어를 다양하게 생성해내는 사고능력인 확산적 사고, 이미지나 생각을 정신적으로 조작해보고 마음의 눈으로 사물을 그리거나 사고능력인 상상화·시각화 능력, 사물, 현상이나 복잡한 현상들 간의 관계에서 기능적으로 비슷하거나 일치하는 내적 관련성을 알아내는 사고능력인 유추·은유적 사고를 포함한다. ‘사고의 수렴’은 적절하지 않은 것에서 적절한 것을 분리해내고 합리적인 결론을 도출해

내는 사고능력인 논리·분석적 사고, 불일치와 편견 그리고 견해 등을 인식할 수 있는 능력이자 객관적이고 타당한 근거를 바탕으로 판단하는 비판적 사고를 포함한다. 그리고 ‘문제 해결력’은 새로운 문제를 찾고 새로운 것을 형성하며 창조하는 문제 발견과 문제를 인식하고 현재 상황에서 목표 상태에 도달하기 위해 진행해나가는 복잡한 사고활동인 문제 해결력을 포함한다. 즉 인지적 요소에서는 창의적으로 아이디어를 생성해내고 비판적으로 사고하며 문제를 해결해내는 과정을 의미한다고 볼 수 있다.

성향적 요소는 ‘개방성’과 ‘독립성’으로 나누어진다. ‘개방성’은 다양한 생각이나 입장을 수용하는 열린 마음인 다양성, 서로 상충하는 정반대의 성격을 동시에 가지는 것인 복합적 성격, 불확실함과 모호함을 잘 견디어 새로운 방향으로 문제의 해결을 이끄는 성향인 참을성을 포함한다. ‘독립성’은 모험심이나 도전하는 정신인 용기와 다른 사람들의 말에 쉽게 흔들리지 않고 스스로 선택하고 행동하는 성향인 자율성, 자기만의 방식으로 현상을 판단하고 유행을 따르지 않는 성향인 독창성을 포함한다. 즉 성향적 요소는 창의성교육의 성질을 나타내는 것들을 포함하는 것이라 할 수 있다.

동기적 요소는 ‘호기심’과 ‘몰입’으로 나뉘어 ‘호기심’은 주변의 사물이나 상황에 대해 끊임없는 의구심과 관심을 갖는 성향을 의미하고 ‘몰입’은 어떠한 일에 시간이 가는 줄 모르고 몰두하게 되어 있는 완벽한 주의집중 상태를 말한다.

이를 통해 창의성 함양은 인지적·성향적·동기적 요소의 세 요소들이 조화롭고 유기적으로 연결될 때 발현되는 것으로 볼 수 있다. 이러한 창의적 요소들을 바탕으로 창의 인재를 기르고 창의적인 인재가 바람직한 방향으로 사회에 자리잡기 위해서 올바른 인성의 테두리 속에서 창의성이 발휘되어야 글로벌 인재로 완성될 수 있다고 보았다[11].

인성교육의 세부 요소를 살펴보면 인성교육은 크게 인간관계덕목과 인성판단능력으로 나누어진다[30]. 인간관계덕목은 ‘정직, 약속, 용서, 배려, 책임, 소유’로 나뉘는데 각각의 요소들의 개념을 살펴보면 다음과 같다. ‘정직’은 객관적인 기준에 맞추어 있는 그대로의 결과를

직시하고 받아들일 수 있는 것이다. 그리고 ‘약속’은 자신에게 주어진 역할 및 일을 정확하게 실천하는 것이며 ‘용서’는 자신의 의견에 반대하거나 비판하더라도 타인의 입장과 생각을 이해하고 받아들일 수 있는 넓은 마음을 갖는 것이다. ‘배려’는 다문화나 다학문 등에서 나온 다양성을 받아들이고 타인과 상충되는 의견과 합의에 이르는 것이며 ‘책임’은 자신의 능력을 조절하여 수행하고자 하는 역할을 성취하는 것, 그리고 ‘소유’는 타인의 성과, 지적·물적 능력, 등을 받아들이고 자신의 역량에 맞는 결과를 인정하는 것을 의미한다[30].

인성판단능력은 ‘도덕적 예민성, 도덕적 판단력, 의사결정 능력, 행동 실천력’으로 나뉜다. ‘도덕성 예민성’은 사태를 도덕적인 관점에서 받아들이고 인식하는 능력을 말한다[30]. ‘도덕적 판단력’은 공공의 관점에서 상황을 판단하고 행동 선택에 있어 보다 바람직한 이유와 정당성을 추구하고 판단할 수 있는 능력을 말한다. ‘의사결정 능력’은 바람직한 가치를 판단하고 그 가치와 일치하는 행동을 선택하는 능력을 말한다. ‘행동 실천력’은 바람직한 행동을 선택한 후에 그것을 행동으로 옮기어 실천하는 능력을 말한다. 이러한 인성교육의 세부 요소를 토대로 인성교육의 의미를 살펴보면 인성교육이란 창의성을 장려하고 창의성을 발현하는 데 도움이 되는 능력이라 할 수 있다[5]. 따라서 창의성 세부 요소들을 갖추기 이전에 인간관계의 6개 덕목과 동시에 도덕적으로 판단하는 능력을 갖는 것이 중요할 것이다.

앞서 서술한 바에 의해 창의성교육과 인성교육은 구성 요소나 함양 방법 등에 있어 상호 유사성과 관련성이 높은 자질임을 알 수 있다. 따라서 창의성교육과 인성교육을 분절되게 생각하지 않고 두 가지 요소를 총체적으로 결합하여 적용해야 할 것이다. 이러한 의미에서 나온 개념이 창의·인성교육이다.

III. 연구방법

1. 연구절차

이 연구는 대학생 창의·인성교육과 측정도구 개발의 기초가 되는 대학생 창의·인성의 본질과 구성요소

를 경험적으로 밝히기 위해 크게 이론적 접근과 경험적 접근을 통해 이루어졌다. 이론적 접근은 창의·인성의 개념 및 구조와 관련된 선행연구를 종합하고, 이를 바탕으로 대학생 창의·인성에 대하여 연구자 회의, 교육 전문가의 인터뷰와 자문회의를 실시하였다.

이론적 경험적 분석을 토대로 수차례의 심층분석을 실시하였으며, 대학생 창의·인성에 대한 개념 정의와 대학생 창의·인성을 구성하는 요인의 이론적인 모형을 수립하였다[그림 1].



그림 1. 연구 절차

2. 교육전문가 및 교육공학전문가 인터뷰와 자문 회의

대학생 창의·인성에 대한 문헌분석과 병행하여 경험타당도(empirical validity)를 확보하기 위해 교육전문가를 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 이는 교육전문가의 논리적 사고에 입각한 논리적인 분석 과정으로 판단하는 주관적 타당성으로 확보된 질적 연구결과라 할 수 있다. 즉 문헌을 통해 규명된 대학생 창의·인성의

개념과 구성요인을 현장에서 대학 및 고등교육 경험적으로 수행해온 교육 및 교육공학전문가의 심층인터뷰를 통해 확인하였다.

연구자와 교육전문가의 심도 있는 정보교환을 위하여 준-표준화된 인터뷰(semi-standardized interview)와 개방형 설문을 실시하였다.

표 1. 인터뷰 및 개방형 설문문항

인터뷰 및 개방형 설문 문항 내용
1. 대학생 창의·인성 역량은 무엇인가?
2. 대학생이 갖추어야할 창의·인성 역량의 구성요소는 무엇인가?
3. 유아, 초등, 중등학생과 비교했을 때 대학생 창의·인성은 어떠한 특징이 있는가?

연구자는 교육전문가로 상정되는 대학교육 및 교육공학전문가로서 교육경력 평균 20.9년의 전문가 42인과 대학생 교육경험이 있는 타전공 교육전문가 28인을 대상으로 하여 인터뷰 및 개방형 설문을 실시하였다. 전문가의 영역은 교육공학전문가 10명, 교육심리전문가 9명, 교육과정전문가 10명, 교육학박사 9명, 교육행정전문가 4명, 대학교육전문가 28인으로 구성되었다. 인터뷰 및 설문 실시시간은 약8주가 소요되었으며 응답내용은 크게 대학생 창의·인성의 정의와 구성요인(판별요인)으로 분류되어 질문에 대한 전문가들의 대답은 모두 녹취하여 전사과정을 거쳐 응답내용을 정리, 분석하였다. 구체적으로 원자료의 내용을 다각적 분석법을 통해 단위별 개념화하고, 이를 1차적 영역 범주화와 2차적 영역 범주화로 귀납적 분석을 실시하였다.

인터뷰 및 설문 결과를 기초로 교육전문가 및 학자들로 구성된 자문위원 5인(교육공학 2인, 교육과정 2인, 교육심리 1인)을 초빙하여 자유토론 형식의 의견을 수렴하였다. 자문위원회의는 120분씩 총 3회에 걸쳐 이루어졌으며, 모두 2주동안 실시되었다. 회의진행은 연구자 주최로 이루어졌으며, 자문회의 또한 전과정을 녹취하였다.

3. 자료분석

인터뷰 및 자문회의 자료의 처리는 질적 자료분석의

3단계에 따라 정리하였다. 우선 녹취된 자료의 후속분석을 위해 모든 내용을 컴퓨터 파일에 입력하는 전사(transcription)활동을 하였다. 둘째, 특정주제나 이름으로 텍스트를 하나의 분석단위로 축약함으로써 자료의 양을 감소시키고 분석대상 자료와 비대상 자료를 구분하는 주제의 약호화(coding) 그리고 마지막으로 자료의 내용을 전체적으로 포함하여 설명해 줄 수 있는 개념, 범주, 또는 의미를 만드는 주제(theme)의 생성 단계를 거쳐 정리하였다. 인터뷰와 자문회의 자료의 내용들에 대한 개념, 범주, 또는 주제화한 최종내용은 해당내용을 포함하는 단어가 나온 빈도수 또는 반응수로 비교하였다. 최종적으로 전체연구과정 동안의 문헌, 인터뷰, 자문회의 자료를 모두 종합하여 대학생 창의·인성의 정의와 구성요인에 대한 모형을 제시하였다.

IV. 연구결과

인터뷰 및 개방형 설문을 통해 응답한 자료를 분석한 결과, 대학생의 창의·인성, 구성요소, 특징에 대하여 다음과 같이 분류되었다.

1. 대학생 창의·인성과 영역

‘대학생의 창의·인성 역량은 무엇인가’에 대한 응답으로 대학생 창의·인성의 정의를 요청했을 때 중복된 개념으로 정리하여 다음과 같이 총 47개의 원자료가 분류되었다.

표 2. 대학생이 갖추어야 할 창의·인성 역량

대학생 창의·인성 하위요인	빈도수	영역구분
개방성	38	정의적 창의성
도전성	35	
독립심	14	
독창성	23	
모험심	13	
민감성	4	
복합성	41	
상상력	16	
신중성	29	

심미성	8	인지적 창의성
열정	42	
용기	22	
긍정성	24	
자발성	34	
자신감	35	
직감력	14	
창조성	17	
호기심	30	
기획력	41	
몰입	23	
변화지향	39	
사고유연성	46	
수용력	42	
원인분석능력	25	
의사결정	18	
의사소통	55	
자율성	21	도덕적 인성
피드백	5	
정보분별	15	
추진력	32	
현장적응	40	
확산적 사고	49	
도덕성	59	
양심	56	
윤리성	56	
공감력	58	
배려	61	
존중	62	
협동	60	
감정이입	48	감성적 인성
습관	34	
실천력	33	
자기성찰	29	
자기확신	21	
인내심	23	
책임감	30	

위의 표를 살펴보면 각 내용들이 창의성과 인성영역 각각에 포함되는 것으로 이를 재구분하여 창의성은 인지적 창의성과 정의적 창의성, 인성은 도덕적 인성, 사회적 인성, 감성적 인성으로 분류되었다. 대학생 창의·인성과 영역을 도식화하면 다음과 같다.

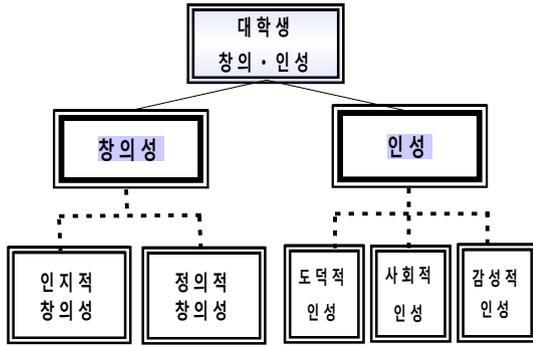


그림 2. 대학생 창의·인성 영역

이와 같이 대학생 창의·인성은 사고의 확장과 창의적 문제해결을 통해 실제적 적용을 수행할 수 있는 인지적 창의성과 호기심과 흥미를 지니고 개방적 사고를 발휘하는 정의적 창의성으로 구분된 창의성 영역과 윤리적 실천과 양심을 지닌 도덕적 인성, 타인과의 상호작용과 배려와 존중의 사회적 인성, 책임감과 자기성찰의 성향을 지닌 감성적 인성으로 구성된 인성영역을 모두 갖춘 것이라 할 수 있다.

2. 대학생 창의·인성의 구성요소

앞서 도출된 대학생 창의·인성과 영역을 토대로 대학생이 갖추어야 할 창의·인성 구성요소는 무엇인가? 를 묻는 질문의 응답은 인지적 창의성, 정의적 창의성, 도덕적 인성, 사회적 인성, 감성적 인성의 각 영역에서 다음과 같이 구성요소가 도출되었다.

2.1 인지적 창의성

다음의 표와 같이 인지적 창의성 영역은 14가지의 원자료를 통해 1차적으로는 확산적 사고력, 사고력, 추진력, 기획력, 현장적용력, 의사소통능력, 수용력의 7가지 세부영역으로 분류되었으며, 2차적으로 확산적 사고력과 추진력, 기획력, 현장적용력, 수용력의 5가지 일반영역으로 범주화되었다.

대학생이 갖추어야 할 인지적 창의성의 요소를 살펴보면 확산적이고 유연한 사고와 판단을 할 수 있는 확산적 사고력(N=158, 35%), 변화와 다양성을 수용할 수 있는 수용력(N=102, 22.6%), 인지적 사고를 바탕으로 현장적용과 실체가 가능한 현장적용력(N=95, 21.1%),

다양한 문제를 해결할 수 있도록 기획하고 이를 추진할 수 있는 추진력(N=55, 12.2%)과 기획력(N=41, 9.1%)의 순으로 나타났다.

표 3. 대학생의 인지적 창의성

분류된 원자료		세부 영역	일반 영역
확산적 사고	49	확산적 사고력 120	확산적 사고력 N=158 (35%)
사고유연성	46		
원인분석 능력	25		
의사결정	18		
정보분별	15		
피드백	5		
추진력	32	추진력 55	추진력 N=55 (12.2%)
몰입	23		
기획력	41	기획력 41	기획력 N=41 (9.1%)
현장적용	40	현장 적용력 40 의사소통 능력 55	현장 적용력 N=95 (21.1%)
의사소통	55		
변화지향	39	수용력 102	수용력 N=102 (22.6%)
수용력	42		
자율성	21		

2.2 정의적 창의성

정의적 창의성 영역은 18가지의 원자료를 통해 1차적으로는 개방성, 복합성, 신중성, 호기심, 열정, 자신감, 긍정성, 도전성, 독창성의 9가지 세부영역으로 분류되었으며, 2차적으로 복합성, 호기심, 열정, 긍정성, 도전성, 독창성의 6가지 일반영역으로 범주화되었다.

이에 대학생이 갖추어야 할 정의적 창의성의 요소는 다양하고 개방적인 관점으로 문제를 인식하는 복합성(N=158, 35%), 스스로 참여하는 열정(N=111, 25.2%) 타인과 다르게 생각하는 창조적 관점의 독창성(N=78, 17.8%), 용기를 가지고 접근하는 도전성(N=71, 16.2%), 다양한 문제에 모험심과 흥미를 유발할 수 있는 호기심(N=43, 9.8%), 유머러스하고 긍정적인 사고를 할 수 있는 긍정성(N=24, 5.5%)의 순으로 나타났다.

표 4. 대학생의 정의적 창의성

분류된 원자료		세부영역	일반영역
개방성	38	개방성 38	복합성 N=112 (25.5%)
복합성	41	복합성 41	
민감성	4	신중성 33	
신중성	29		
호기심	30	호기심 43	호기심 N=43 (9.8%)
모험심	13		
열정	42	열정 76	열정 N=111 (25.2%)
자발성	34	자신감 35	
자신감	35		
긍정성	24	긍정성 24	긍정성 N=24 (5.5%)
용기	22	도전성 71	도전성 N=71 (16.2%)
도전성	35		
독립심	14		
독창성	23	독창성 78	독창성 N=78 (17.8%)
창조성	17		
심미성	8		
상상력	16		
직감력	14		

2.3 도덕적 인성

대학생 창의·인성으로 도출된 도덕적 인성영역은 3가지의 원자료에서 도덕적 판단력과 윤리적 실천의 윤리성(N=115, 67.3%), 양심(N=56, 32.7%)의 순으로 일반영역이 분류되었다.

표 5. 대학생의 도덕적 인성

분류된 원자료		세부영역	일반영역
도덕성	59	윤리성 115	윤리성 N=115 (67.3%)
윤리성	56		
양심	56	양심 56	양심 N=56 (32.7%)

2.4 사회적 인성

사회적 인성영역은 공감력, 협동, 배려, 존중의 4가지 원자료에서 공감력, 협동, 존중의 세부영역으로, 그 다음 상대를 배려하고 존중하는 존중(N=183, 75.9%), 타

인을 이해하고 공감할 수 있는 공감력(N=58, 24.1%)의 순으로 일반영역이 분류되었다.

표 6. 대학생의 사회적 인성

분류된 원자료		세부영역	일반영역
공감력	58	공감력 58	공감력 N=58 (24.1%)
협동	60	협동 60 존중 123	존중 N=183 (75.9%)
배려	61		
존중	62		

2.5 감성적 인성

감성적 인성영역은 7개의 원자료 사례에서 감정이입, 실천력, 책임감, 자기성찰의 4가지 세부영역으로 분류되었으며, 2차 일반영역은 감정이입, 실천력, 자기성찰의 3가지 영역으로 도출되었다. 분류된 영역을 살펴보면 책임감과 올바른 습관을 통해 실천할 수 있는 실천력(N=120, 57.7%)이 가장 많은 응답비율을 보였으며, 자신의 감정을 잘 이해하고 이입할 수 있는 감정이입(N=48, 23.1%), 자기성찰을 통해 자신을 확인할 수 있는 자기성찰(N=40, 19.2%)의 순으로 비중이 높게 나타났다.

표 7. 대학생의 감성적 인성

분류된 원자료		세부영역	일반영역
감정이입	48	감정 이입 48	감정이입 N=48 (23.1%)
습관	34	실천력 90 책임감 30	실천력 N=120 (57.7%)
집착성	23		
실천력	33		
책임감	30		
자기확신	21	자기 성찰 40	자기성찰 N=40 (19.2%)
자기성찰	29		

3. 대학생 창의·인성의 특징

‘유아, 초등, 중등학생과 비교했을 때 대학생 창의·인성은 어떠한 특징이 있는가? 대한 응답으로 대학생 창의·인성의 차별적 특징이 다음과 같이 14가지의 원

자료가 분류되었다.

14개의 원자료를 분류하면 인성영역 56.4%, 창의성 영역 43.6%로 인성적 영역의 빈도와 비율이 높은 것으로 나타났다. 확산적 사고를 통한 기획 및 실제적 적용의 인지적 창의성, 개방적이고 복합적 문제해결의 정의적 창의성, 도덕적 양심을 추구하는 도덕적 인성, 자기확신을 통한 실천성을 지닌 감성적 인성 영역이 순차적으로 나타났다.

표 8. 대학생 창의·인성 특징

대학생 창의·인성 특징	빈도수	영역	창의·인성
복합성	42	정의적 창의성	창의성 N=262 (43.6%)
개방성	27		
긍정성	31		
기획력	49		
확산적 사고	57	인지적 창의성	
현장적용	43		
변화지향	13	162	
<hr/>			
실천성	39	감성적 인성	인성 N=338 (56.4%)
도덕성	51	도덕적 인성	
윤리성	46	97	
공감성	48		
사회성	40	사회적 인성	
배려	59	202	
존중	55		

V. 결론 및 제언

이 연구는 창의·인성교육에 대한 선행연구 및 문헌 분석을 바탕으로 대학생 창의·인성의 구성요인과 특징을 이론적, 경험적으로 구축함으로써 대학생이 갖추어야 할 핵심역량의 측면에서 창의·인성을 탐색하였다. 이에 특정 연령을 넘어 미래인재로서 대학생이 지녀야 할 창의·인성 요소에 대한 단서를 제공해 줄 뿐만 아니라 대학생 창의·인성 측정도구 개발의 이론적 근거를 마련하고자 하는 연구 목적을 갖고 진행되었다.

이를 위하여 이론적 접근을 통해 창의·인성의 개념 및 구조와 관련된 선행연구를 종합하고, 이를 바탕으로 대학생 창의·인성에 대한 연구자 회의와 자문회의, 교육 전문가 및 예술교육전문가의 인터뷰와 개방형설문을 실시하였다. 대학생 창의·인성 역량과 그 구성요소

는 무엇이며, 대학생이 지녀야 할 창의·인성의 특징은 무엇인가에 대한 질문과 이에 해당하는 인터뷰 및 개방형 설문 응답을 토대로 심층분석을 하였으며, 이러한 경험적 접근을 통해 대학생 창의·인성에 대한 개념 정의와 이를 구성하는 요인을 밝히고자 하였다.

먼저 인터뷰와 개방형 설문으로 도출된 내용을 바탕으로 대학생이 갖추어야 할 창의·인성의 원자료를 분류하였다. 원자료의 각 내용들이 창의성과 인성영역 각각에 포함되는 것으로 이를 재구분하여 창의성은 인지적 창의성과 정의적 창의성, 인성은 도덕적 인성, 사회적 인성, 감성적 인성으로 분류되었다. 이는 2010년 정의된 창의·인성 교육의 모형에서 제시한 내용과 비교했을 때 창의성 요소는 인지적, 성향적, 동기적 요소의 3가지 분류에서 인지적, 정의적 창의성의 2가지 분류로 축약되었으며, 인성 요소는 인간관계덕목과 인성판단력의 2가지 요소에서 도덕적, 사회적, 감성적 인성의 3가지 요소로 세분화되어 분류되었다. 또한 문화 및 풍토요소로 제시되었던 자율성, 활동성 등의 창의·인성 요소는 별도로 추출되지 않고 인지적 창의성과 감성적 인성 등의 영역으로 포함되었다.

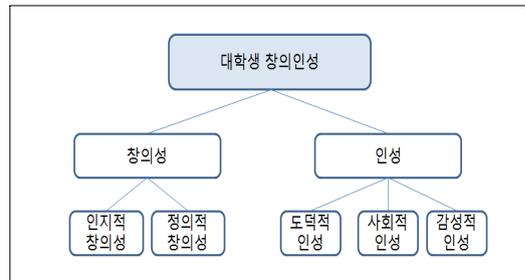


그림 3. 대학생 창의·인성 영역

[그림 3]과 같이 대학생 창의·인성으로 도출된 각 영역을 구성하는 요소들을 확인한 결과 다음과 같이 분석되었다.

먼저, 창의성 영역으로서 첫 번째 요소인 인지적 창의성은 사고의 확장과 창의적 문제해결력을 통해 실제적 적용을 수행하는 것으로 확산적 사고력, 수용력, 현장적용력, 추진력, 기획력이 포함되었다. 이는 문용린(2010)의 연구에서 창의성의 인지적 요소로 사고의 확

장, 사고의 수행, 문제해결력, 지식을 제시한 것과 같이 다양한 사고력과 문제해결력, 이를 적용할 수 있는 수행력을 포함하고 있으며[30], 이와 함께 변화와 다양성을 인식하여 문제상황에서 해결방안을 기획하고 이를 추진할 수 있는 대학생 수준의 고차원적인 인지능력의 발휘를 포함하는 것으로 이해할 수 있다.

두 번째, 정의적 창의성은 복잡성과 열정, 독창성, 도전성, 호기심, 긍정성의 요소의 순으로 구성되어 있는 것으로 나타났다. Amabile(1983, 1996)은 개인의 창의적 사고력, 내적 동기, 영역 관련 능력과 정신적, 정서적, 물리적 환경의 조합으로 창의적 산출물이 탄생한다고 보면서 창의성의 네 요소, 일정한 영역에 소질, 지식, 재주와 같은 영역관련 기능과 융통성, 독창성 같은 창의성 관련 기능, 흥미나 도전과 같은 과제 동기, 창의적 행동을 위한 환경 등을 제시하였다[31][32]. 따라서 호기심과 독창성, 도전성 요소를 포함한다는 선행연구의 결과를 지지해주는 것임은 물론 특히 총체적이고 개방적 사고를 할 수 있는 복잡성이 정의적 창의성 요소를 구성하는 매우 중요한 요소인 것으로 확인되었다.

세 번째, 인성의 영역으로서 도덕적 인성은 윤리성과 양심의 두 가지 구성요소로 도출되었다. 이 두 요소는 인터뷰와 설문 응답자 대부분에게서 공통적으로 동일하게 추출된 요소로서 매우 높은 빈도와 비율을 나타냈다. 네 번째, 사회적 인성은 타인에 대한 배려와 존중, 그리고 타인과 공유하는 공감력으로 구성되었으며, 특히 배려와 존중요소가 상대적으로 매우 높게 나타났다. 다섯 번째, 감성적 인성은 실천력, 감정이입, 자기성찰의 순으로 구성요소가 분류되어 개인적 감성의 발휘가 창의·인성에 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다.

이와 같은 인성의 영역은 2015년 인성교육진흥법에서 제정한 인성교육의 핵심목표로서 예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동의 8가지 마음가짐이나 사람됨과 관련된 핵심적인 가치 또는 덕목[33]과는 상이한 결과이지만, 천세영 외(2012)의 연구에서 인성을 도덕성, 사회성, 감성 등의 세 차원으로 분류[34]한 것과 동일한 결과로 해석할 수 있다. 하지만 본 연구에서는 대학생이 갖추어야하는 창의·인성으로 대상을 제한함에 따라 세부구성요소에서는 약간의 차이를 보

였다. 또한 최경희(2006)의 연구에서 인성의 차원을 자기영역과 타인영역으로 나누고, 그에 따른 요소들을 개인적 가치 및 사회적 가치로 나누어 각 요소들에 포함되는 내용으로서 자기존중감, 자율성, 자아확립, 타인존중, 공동체 의식 및 민주시민 의식 등으로 제시[35]한 것과 같이 개인적 가치로서 도덕성과 감성, 사회적 가치로서 사회적 인성이 인성을 구성하는 중요한 요인임을 재확인할 수 있었다.

마지막으로 대학생 창의·인성은 창의성영역에 비해 인성영역의 중요성을 강조하고 있는 것으로 확인되었다. 한국과학창의재단에서 교과담당교사 2500명을 대상으로 창의·인성교육 요소를 분석한 연구와 길포드(Guilford), 토렌스(Torrance), 윌리엄스(Williams)의 창의성 연구, 매슬로우(Maslow), 페이스트(Feist), 트래핑거(Treffinger) 등의 인성연구에서의 논의를 바탕으로 유아, 초등, 중등교육에서의 창의성 교육요소와 인성교육요소는 확산적 사고, 상상력/시각화 능력, 유추, 유적 사고, 논리/분석적 사고, 비판적 사고, 문제발견, 다양성, 복합적 성격, 참을성, 감수성, 용기, 자율성, 독창성, 호기심, 몰입, 인간관계 등으로 도출되었다. 이와 같은 앞선 연구들에서는 각 요소들의 비중과 우선순위가 도출되지는 않았지만 본 연구에서는 대학생들에게 있어 타인을 존중하고 배려하는 사회적 인성이 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 확인되었다. 이러한 결과를 통해 얼마 전 서울 유명 대학교들의 대학생 단체 SNS에서 특정학생에 대한 비하와 여성혐오, 성희롱적 발언이 빈번하게 발생하여 우리사회가 큰 충격과 혼란에 빠졌던 사건이 떠올랐다. 또한 몇 년 전부터 10대와 20대들 사이에서 사용되기 시작한 ‘헬조선’이라는 단어는 청년층이 바라보는 한국의 사회문제의 실상에 대해 비판하는 견해로 생겨난 것으로, 이와 같은 사회문제들의 원인이 무엇인지, 어떻게 개선해나갈지, 개선을 위해 사회속의 자신이 어떠한 노력을 하면 될지 고민하는 태도보다 오히려 이를 피하고 탈출하려는 젊은 층의 모습들 종종 볼 수 있다. 이처럼 10대와 20대를 중심으로 확대되어가는 사회문제들을 통해서 상대에 대한 인격적 존중과 문제해결을 위한 다양한 접근과 방안모색, 긍정적인 태도, 배려와 존중의 필요성을 더욱 더 실감하게 된다.

그동안 창의적 문제해결력과 인성형성교육이 주요 유아, 초등교육을 중심으로 다루어진 것을 넘어 이제는 인간 전 생애에 걸쳐 인지적, 정의적 요소의 꾸준한 조화가 필요하며 모든 교육의 과정 속에서 강조할 필요성이 있다. 이에 미래사회인으로서 발판을 마련하고 준비하는 대학생들에게도 역시 자신의 전문성과 사회성을 보다 높일 수 있는 창의·인성 형성을 위하여 대학생 창의·인성교육에 대한 꾸준한 탐구와 논의, 보다 성숙된 수준의 창의성 역량과 인성역량 교육이 이루어져야 할 것이다.

일부 대상에 국한되었던 창의·인성교육에 대한 관점을 넓혀 대학생 창의·인성에 대한 개념을 확인하고자 한 본 연구는 변화하는 사회와 다양한 학습자를 수용해야 하는 교육환경에 기인하여 대학생 창의·인성교육이 보다 타당하고 체계적으로 이루어져야함을 지지하는 기초연구로서 의미가 있다. 또한 대학생 창의·인성의 구성요인과 특징을 이론적, 경험적으로 확인한 본 연구를 통해 대학의 전공교육 및 교양교육의 질적 향상을 도모하는데 기여할 수 있을 것이다. 이와 함께 대학 교육의 신뢰로운 평가도구 개발을 위한 기초자료를 제공과 대학교육현장에서 학생평가, 통제 및 관리, 교육과정의 개선 및 보완 등 질적으로 고양된 교육공학 및 교수학습방안 마련, 창의·인성교육의 목적을 지닌 대학 교양교육 및 예술교육, 관련교육자와 상담자, 평가자들에게 유용한 자료로서 응용적 활용을 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 최준환, 박춘성, 연경남, 민영경, 이은아, 정원선, 서지연, 차대길, 허준영, 임청목, "인성교육의 문제점 및 창의·인성교육의 이론적 고찰," 창의력교육연구, 제9권, 제2호, pp.89-112, 2009.
- [2] 한국교육개발원, *미래사회의 특징별 핵심역량*, 2007.
- [3] 박영하, "교육학적 관점에 따른 창의성 개념분석," 대학무용학회지, 제64권, pp.119-133, 2010.
- [4] 문용린, 최인수, *창의·인성 활성화 방안 연구*, 서울:한국과학창의재단, 2010.
- [5] 김규훈, 김혜숙, "국어과 창의·인성 교육의 실행 방안 모색 -국어과 핵심 역량에 대한개념화를 바탕으로," 한국어교육학회 학술발표회 자료집, pp.1-28, 2012.
- [6] 박미정, "가정과교육에서의 창의·인성 수업 모델 개발 -'웃차림과 자기표현'단원을 중심으로-," 한국가정과교육학회지, 제24권, 제3호, pp.35-56, 2012.
- [7] 홍혜정, 윤희정, 우애자, "과학 교과에 적용되는 창의·인성 교육에 대한 교사들의 인식," 교과교육학연구, 제16권, 제4호, pp.887-908, 2012.
- [8] 홍사윤, "창의/인성교육 활성화를 위한 초등 도덕과 교육의 역할: 도덕과 수업모형을 적용한 창의/인성교육의 실천," 초등도덕교육, 제33권, pp.428-449, 2010.
- [9] 손진선, *창의·인성 교육을 위한 미술과 문학 융합 캘리그래피 수업지도 방안 연구*, 한양대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2014.
- [10] 권오남, *수학과 창의·인성 수업모델 개발 연구*, 서울: 한국과학창의재단, 2011
- [11] 홍배식, "사회과교육 영역 창의·인성 교육의 실제-일반사회 교과를 중심으로-," 교육문화연구, 제16권, 제3호, pp.31-61, 2010.
- [12] 오정현, 이승실, "역사과 창의·인성 교육 사례 연구:영상물을 활용한 프로젝트 수업을 중심으로," 교과교육학연구, 제17권, 제4호, pp.1143-1167, 2013.
- [13] 신기철, "신체활동 본위의 창의·인성교육을 위한 초등 체육과 교육과정 분석 및 지도 방향 탐색," 한국초등체육교육학회지, 제19권, 제3호, pp.125-139, 2013.
- [14] 강민구, "중등교육에서 창의·인성 교육을 위한 한문교육," 한문교육연구, 제40권, pp.85-138, 2013.
- [15] 김병철, "한문과 창의·인성 교수, 학습 방법," 한문교육연구, 제40권, pp.155-209, 2013.
- [16] 한은수, "초등교육에서 창의·인성교육을 위한 한자·한자어 교육," 한문교육연구, 제40권, pp.41-84, 2013.
- [17] 최미정, "창의·인성교육을 위한 교사교육 모형 개발," 학습자중심교과교육연구, 제10권, 제3호,

- pp.501-526, 2010.
- [18] 홍혜원, 이창수, 장기철, "창의·인성교육에 대한 초등교사와 중등교사의 인식 비교," 교육문제연구, 제17권, 제1호, pp.1-18, 2011.
- [19] 이경민, 최윤정, 박순정, "예비유아교사를 위한 창의·인성교육 프로그램 개발 및 적용," 어린이 미디어연구, 제12권, 제2호, pp.73-96, 2013.
- [20] 송명자, 이현립, "대학의 교양강좌를 이용한 인간 관계훈련 프로그램 개발 효과," 한국심리학회지:상담 및 심리치료, 제20권, 제2호, pp.269-291, 2008.
- [21] 박은민, "대학생을 위한 인성교육 프로그램 효과," 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제7호, pp.497-509, 2012.
- [22] 이영애, "대학 중도탈락자 예방을 위한 인성교육 프로그램 개발," 동서정신과학, 제9권, 제1호, pp.95-104, 2006.
- [23] 이지선, "대학무용교육 현황 및 변화," 대한무용학회지, 제74권, 제3호, pp.99-114, 2016.
- [24] 이근호, 박영순, 이승미, 최정순, *미래사회 대비 핵심역량 함양을 위한 국가교육과정 구상*, 한국교육과정평가원 연구보고 PRC 2012-4, 2012.
- [25] 최인수, 이화선, 이건희, 김선진, "국내 대학의 창의성 교과목 현황 및 내용분석:상위 30개 대학을 대상으로," 교육과정연구, 제30권, 제2호, pp.179-199, 2012.
- [26] 이화선, 박선희, 최인수, "학생의 자아실현적 창의성 함양을 위한 창의성 프로그램의 효과," 교육심리연구, 제26권, 제1호, pp.177-197, 2012.
- [27] S. J. Dudek, "Creativity in young children: attitude or ability?," Journal of Creative Behavior, Vol.8, pp.282-292, 1974.
- [28] 김훈희, "NFTM-TRIZ에 근거한 지속적인 창의·인성 교육을 위한 수업설계모형 구안," 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제8호, pp.474-481, 2013.
- [29] 김훈희, 최윤희, "창의·인성 함양을 위한 '교훈적 동화 만들기' 수업 모형의 적용 방안," 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제7호, pp.655-663, 2015.
- [30] 문용린, 최인수, "배려와 나눔을 실천하는 창의 인재 육성을 위한 창의·인성교육활성화 방안 연구," 한국과학창의재단, pp.71-78, 2010.
- [31] T. M. Amabile, *The social psychology of creativity*, New York: Springer-Verlag, 1983.
- [32] T. M. Amabile, *Creativity in context*, Boulder, CO: Westview Press, 1996.
- [33] <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=167462&efYd=20150721#0000>
- [34] 천세영, 김왕준, 성기욱, 정일화, 김수아, 방인자, *인성교육 비전 수립 및 실천 방안 연구*, 서울: 교육과학기술부, 2012.
- [35] 최경희, "독서요법을 통한 아동의 인성지도 방안," 청람어문교, 제33권, pp.105-138, 2006.
- [36] 한국과학창의재단, *미래사회 재를 한 창의·인성교육 방안연구*, 서울: 한국과학창의재단, 2010.
- [37] G. J. Feist, "The influence of personality on artistic and scientific creativity," *Handbook of Creativity*, Cambridge, UK: Cambridge University Press. pp.273-296, 2006.
- [38] E. P. Torrance, "The Nature of Creativity as Manifest in Its Testing," In R. J. Sternberg (Ed.). *The Nature of Creativity*, New York, USA: The Press Syndicate of the University Cambridge, pp.43-75, 1988.
- [39] J. P. Guilford, *The nature of human intelligence*, New York: McGraw-Hill, 1967.

저 자 소 개

이 지 선(Ji-Sun Lee)

정희원



- 2007년 2월 : 국민대학교 공영영상학과(무용학석사)
- 2012년 2월 : 국민대학교 교육학과(교육과정 및 교육공학 박사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 국민대학교 겸임교수

<관심분야> : 교육공학, 대학교양교육, 문화예술교육