

# 사회문화적 창의력 교육의 가능성 제안 : H대학교 '상상력 이노베이터' 교과목 개발 및 운영 사례

## The Possibility of Social-cultural Creativity Education: A Case Study of "Imaginative Innovator" at H University

이지영

한성대학교 상상력 교양대학

Jee-Young Lee(jylee1004@hansung.ac.kr)

### 요약

캡스톤, 디자인 씽킹 등 다양한 형태로 개설하여 학생들의 창의융합 역량 향상에 기여하고 있지만, 사회 문화 영향을 다룬 정책적, 사회적 창의융합에 대한 체계적인 교육과 교과목은 여전히 부족한 실정이다. 이에 H대에서는 기존에 분리되어 교육되어온 "사회이슈"와 "창의성 교육"을 결합하여 사회이슈에 대한 창의적 문제해결을 목적으로 "상상력 이노베이터" 수업을 개설하여 기존 창의성 교육을 다음과 같이 보완, 발전시키고자 하였다. 첫째, 사회적 가치와 윤리를 바탕으로 한 창의성 발휘의 중요성을 강조하여 창의성 교육에서 계속해서 강조되어 온 인성교육을 강화하였다. 둘째, 지금의 사회현상을 고찰함으로써 사회문화와 역사적 맥락 안에서의 창의성 발휘의 의미를 학습하게 하였다. 셋째, 의무 개별 코칭과 2주간의 실습시간, 절대평가 등의 지지적 환경을 조성하여, 평가의 부담 없이 실천적 활동을 할 수 있도록 지원하였다. 본 연구에서는 이와 같은 수업 목적을 포함하여 상상력 이노베이터 교과목의 목적, 운영 방법, 학생들 사례 등을 소개하였으며, 이와 더불어 수업의 장점과 가능성을 비롯한 한계점 및 보완점을 논의함으로써 앞으로 창의성 교육의 방향성을 제안하고자 하였다.

■ 중심어 : | 창의성 교양 교육 | 사회이슈 | 창의적 문제해결 | PBL |

### Abstract

As the fourth industrial revolution accelerates, universities have made great efforts to develop and reform creative convergence courses for improving the students' creative convergence capabilities. Although various subjects such as "Capstone" and "Design Thinking" to the improvement of students' creative convergence competences, many courses focus on creativity education in the direction of creating new products or outputs such as engineering, design, and art, so there is still a lack of systematic education and subjects on creative convergence capabilities from a humanities and sociological perspective. In order to overcome their limitations of creative courses, "H" University developed a 'Imaginative Innovators' class with the purpose of solving creative problems on social issues related to sciences, culture, politics, economics, and so on. In this study, we introduced the purpose, methodology, students' best practices etc. of the "Imaginative innovator" course. In addition, we discussed the limitations and complements as well as the advantages and possibilities of the course. These findings are expected to contribute to the development and expansion of creativity education.

■ keyword : | Creative General Education | Social Issues | Creative Problem Solving | Problem based Learning |

\* 본 연구는 한성대학교 교내 학술연구비 지원과제임.

접수일자 : 2021년 03월 02일

수정일자 : 2021년 04월 27일

심사완료일 : 2021년 04월 27일

교신저자 : 이지영, e-mail : jylee1004@hansung.ac.kr

## I. 서론

4차 산업혁명에 대한 논의가 더욱 활발해지면서 대학은 창의융합 역량의 기초 아래 교양 교육 역시 창의융합교육 계발 및 개편에 많은 노력을 기울이고 있다. 창의성 교육, 캡스톤, 디자인 씽킹 등 다양한 교과목들이 다양한 형태로 개설하여 학생들의 창의융합 역량 향상에 기여하고 있지만[1], 여전히 발전되어야 할 부분들이 존재한다. 창의성 교육의 중요성에 비해 만족도는 여전히 낮으며[2], 지금 대학의 창의성 커리큘럼이 시대와 사회의 요구를 반영하지 못하고 있다고 언급되고 있다[3]. 예를 들어, 많은 과목들이 공학, 디자인 등과 같이 산출물 중심의 창의성 교육에 초점을 맞추고 있어[4][5] 사회, 문화적 영향을 다룬 사회적 창의융합 교육은 여전히 부족한 실정이다[6].

이에, 창의성 교육 연구자들은 향후의 창의성 교육의 방향성을 다각도로 제안하고 있다. 이화선과 최인수는 창의성 교육에 대한 다년간의 현황 분석과 내용 분석을 근거로 창조적 과정에서의 도덕성, 윤리성이 강조되어야 할 '인성 교육으로서의 창의성 교육', 시대와 문화에 따라 다르게 평가되는 창의성의 특성을 나타내는 '한국적 맥락에서의 창의성' 교육 등이 더욱 필요함을 강조하고 있다[7]. 박신향은 대학생들의 창의성과 창의성 교육에 대한 인식 연구에서 학생들은 자신들의 창의성 발휘를 위해 교수자들의 지지적 환경이 더욱 필요하다고 인식하고 있음을 보여주었다[8]. 김현우 또한 향후 창의성 교육은 불확실하고 모호한 현실 속에서 소통과 공유를 통해 문제의 핵심을 찾아내어 창의적으로 해결할 수 있으며 사회에 기여할 수 있도록 구성되는 것이 필요함을 제안하였다[9].

이들의 의견을 종합하면, 앞으로의 창의성 교육은 윤리성, 인성을 함양시킬 수 있어야 하며, 이를 위해서는 사회 속에서 구성원으로 어떠한 기여를 하며 살아갈 것인가에 대한 성찰과 고민이 포함되어야 함을 제안하고 있다. 따라서 본 연구에서는 H대에서 실시한 '상상력 이노베이터' 교과목 사례를 통해 연구자들이 제안한 사회문화적 창의성 교육의 방향성을 타진해보고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 '상상력 이노베이터' 수업의 목적, 운영 방법, 학생들 사례 등을 소개하고, 수업의 장

점과 가능성을 비롯하여 한계점 및 보완점을 논의함으로써 본 교과목이 어떠한 측면에서 새로운 창의성 교육을 제안하고 있는지 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 상상력 이노베이터 교과목 개발 목적

본 교과목 '상상력 이노베이터'는 H대학의 핵심역량인 '창의융합역량'을 구현하기 위한 목적으로 계획, 개설되었다. 특히 H대학은 '공동선을 추구하는 창조적 인재' 육성을 목적으로 하고 있었기 때문에 본 교과목의 목적인 '인성과 도덕성을 기반한 사회문화적 창의성 교육'의 방향성과 잘 부합되어 개발이 추진되었다. 연구개발은 3단계로 이루어졌다. 1단계로는 3명의 전임교수와 2명의 강사들로 연구팀을 구성한 뒤, 1년여간 정례회의가 이루어졌다. 2단계로는 정례회의를 토대로 교재 개발이 이루어졌으며, 이때 2차례의 강사 간담회, 교양대에서 주최하는 하계, 동계 워크숍을 통해 교과목 개발의 타당성과 신뢰성을 확보하고자 노력하였다. 마지막으로 교재 개발과 강사 워크숍을 통해 강의계획안을 최종적으로 합의하였다.

### 2. '상상력 이노베이터' 교과명을 통해서 살펴본 교과 목적

'상상력 이노베이터'는 사회학적 '상상력'을 바탕으로 4차 산업혁명의 과학이슈를 비롯한 정치, 경제, 사회, 경영, 교육, 문화 등의 다양한 사회이슈를 발굴하여 집단지성의 발산적, 수렴적 PBL(project based learning; 이하 PBL) 활동을 통해 사회이슈의 문제해결 방안을 제안하는 '이노베이터'가 되는 것을 주요한 목적으로 삼고 있다.

본 교과목에서의 '상상력'은 사회학적 상상력을 의미한다. '사회학적 상상력'은 사회학자 밀즈에 의해 제안된 개념으로 '실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 힘으로 정의'(국립국어원 표준국어대사전, 2020) 될 수 있는 '상상력'을 사회적 현상에 적용시키는 것을 말한다. 사회학적 상상력은 '한 관점에서 다른 관점으로, 즉 정치적인 것에서 심리적인

것으로, 신학교에서 군부대로, 유류산업 논의에서 현대 시 연구로 시선을 옮겨가는 능력, 그리고 원거리에서 있는 주제를 아우르고 그 둘 간의 관계를 볼 줄 아는 능력'으로 정의한다. 사회학적 상상력은 내가 관심 갖지 않았던 사회적 현상과 이슈, 그리고 문제들이 서로 어떻게 관련되어 있으며, 이것이 나에게 미치는 영향이 무엇인지를 알게 해주고 더 나아가 내가 이 문제들을 어떻게 해결할 수 있을지를 상상해봄으로써 창의적 문제해결의 주제성과 동기적 측면을 갖게 해준다.

다음으로 '이노베이터'는 사회이슈에 대한 창의적 문제해결력을 갖춘 행동가를 의미한다. 여기에서는 '창의성'을 바탕으로 사회이슈 해결을 위한 창의성의 정의와 개념, 그리고 창의적 문제해결의 방법, 사회이슈를 성공적으로 해결한 창의적 예시들을 학습함으로써 기존의 창의성의 개념을 사회이슈에 어떻게 적용할 수 있을지를 학습한다. 창의성에 대한 이론 학습 후 이를 실제 적용할 수 있도록 PBL 실습을 적극 활용한다. 창의역량 교육에서의 핵심은 학습자 스스로가 능동적으로 도전 과제를 설정하여 문제에 대한 표준화된 답을 찾는 것이 아니라 스스로 답을 찾아가는 과정을 경험하는 데 있다. 이에 대한 효과적인 학습 방법으로 PBL은 이미 그 필요성과 효과성이 알려져 있다. 본 수업에서도 이러한 목적 아래 사회이슈에 대한 창의적 문제해결 학습 방법으로 PBL이 활용되었다. PBL 활용에서 중요한 것은 이것을 수업에 적용하였다는 것에서 더 나아가 학생들의 창의력 향상을 위해 '어떻게' 구현되었는가가 더 중요할 수 있다.

### 3. 각 수업 주제별 내용 및 우수 사례

'상상력 이노베이터'는 사회이슈에 대한 창의적 문제 해결이라는 목표 아래 15주에서 주제로 구분할 때 4개 부분으로 구성되어 진행된다. 네 부분의 구성은 다음의 [표 1]과 같다.

#### 3.1. 오리엔테이션

본격적인 수업이 들어가기 전, 본 수업에서는 상세하고 자세한 오리엔테이션이 이루어진다. 상상력 이노베이터는 한 학기 동안 자기 스스로 주제를 정해 능동적이고 자기주도적으로 수업을 진행해 나가야 하는 수업

임으로 수업에 대한 동기부여적 측면이 중요하다. 따라서 오리엔테이션에서는 이 수업의 목적이 무엇이며, 어떻게 진행될지에 대한 전체적인 그림과 상세한 설명을 제공하여 학생들 스스로가 사회이슈에 대한 관심을 갖게 하고 이에 대한 창의적 문제해결을 할 수 있도록 동기를 북돋는다.

표 1. 상상력 이노베이터 수업 주요 주제 및 구성

순서	주제	주요 내용	
오리엔테이션 (1주)	수업 운영 및 평가 방법 소개	상상력 이노베이터 교과목 특징 및 목적 소개, 플립러닝, PBL 소개 (평가방식 소개)	
주제1 (2~3주)	우리세상 주요일슈 : 4차 산업 혁명과 시대변화 및 시대정신	1~4차 산업혁명 학습 4차 산업혁명과 사회변화 (우리가 살고 있는 세상의 사회이슈) 마인드 맵 그리기	
주제 2 (4~5주)	사회이슈의 창의 융합적 문제해결을 위한 창의성의 개념 및 방법론	창의성의 정의와 사회이슈에 대한 창의적 해결 4P의 개념 학습과 사회문화적 이슈의 적용	
주제 3 (6~8주)	PBL 주제 선정 및 실행 방법론 : PBL 베스트 사례를 통한 학습	주제 1 : 사회이슈 문제 선정과 해결 예시 PBL (패스트 패션, 유튜브의 발전과 문제점 등에 대한 이슈) 주제 2 : 사회문제를 해결한 창의적 인물 4P PBL (캠브릿지, 어뮤즈트레블, 봉준호 감독 등) PBL 주제 선정 계획서 제출	
주제 4 (10~14주)	PBL 실습 및 발표	10주	PBL 주제선정 개별 피드백
		11주	PBL 주제 목차 구성 및 내용 피드백
		12주	PBL 발표 PPT 최종 확인
		13~14주	팀 발표 평가, 피드백
최종평가 (15주)	PBL 평가	개인 PBL 활동 보고서 제출 최종 마무리	

또 한 가지 중요한 부분은 본 수업에서 활용될 수 있는 교재 및 참고자료 등에 대한 양질의 정보를 제공해야 한다는 것이다. 인터넷과 통신의 발달로 가짜 정보가 넘쳐나는 정보의 홍수 속에서 양질의 정보검색 능력은 지금 이 시대에 필요한 역량임에 틀림없다. 학생들이 스스로가 필요할 때 어떠한 정보를 찾아보아야 하는지, 어떻게 정보를 검색할 수 있는지에 대한 기본적 정보를 제공해줌으로써 적극적으로 교과목에 임할 수 있도록 기반을 마련해 주었다.

이를 위해 상상력 이노베이터 교과목 개발 연구진들은 교과목을 본격적으로 운영하기에 앞서 사회이슈에 대한 창의적 문제해결의 PBL 활동을 위한 교재를 개발하여 수업에서 활용할 수 있도록 도왔으며 교재의 목차

와 내용 또한 수업과 동일하게 순서에 따라 4개 부분으로 구성되어 있다.

### 3.2. 주제 1 : 우리 사회의 주요 이슈

본 교과목의 주제 1에서는 우리가 살고 있는 사회에서 일어나고 있는 사회이슈를 생각해 보는 시간을 갖는다. 주제 1에서는 세 가지를 구체적으로 살펴본다. 첫째, 한 사람의 개인으로 왜 우리는 사회이슈에 관심을 가져야 하는지를 학습하고, 둘째, 지금의 4차 산업혁명의 구체적인 이슈들을 살펴보기 전에 기존의 1차, 2차, 3차 산업혁명을 살펴봄으로써 산업혁명이 사회에 미치는 영향력과 주요한 이슈들에 대해 역사를 통해 학습한다. 셋째, 이를 바탕으로 지금 우리가 직면하고 있는 4차 산업혁명의 특징과 그와 함께 나타나고 있는 여러 사회이슈들을 논의하고, 이를 바탕으로 조별 마인드 맵을 통해 얼마나 많은 사회이슈들을 존재하는지 확인하는 시간을 갖는다.

#### 3.2.1 개인과 사회 간의 관계성 학습

개인과 사회 간의 관계를 학습하는데 있어 주요한 이론으로 프로펜브레너의 인간생태체계 모형[10]을 학습하게 된다. 자신의 삶의 가치가 무엇보다 중요해진 시대에서 우리가 왜 사회를 알아야 하며 변화시켜야 하는지를 학습하기 위해서는 개인과 사회와의 관계성을 인지하는 게 중요하다. 프론브레너는 인간의 생태체계를 미시체계, 중간체계, 외부체계, 거시체계, 시간체계로 구분할 수 있으며, 이들은 서로 영향을 주고 받으며 살아가기 때문에 이들 간의 관계성을 알아야 함을 강조하고 있다. 특히 여기에서는 전 세계적으로 영향을 미칠 수 있는 시간 체계로의 핵심인 산업혁명이 어떻게 인류에게 영향을 미쳤으며, 지금 시대에는 왜 우리에게 그리고 나에게 영향을 미치는지를 이해하고 된다. 이는 지금 우리 사회에서 이루어지고 있는 여러 문제와 이슈들이 나와 왜 무관하지 않음을 학습하게 되어 사회이슈와 창의적 문제해결 수업의 중요성을 부각시킨다.

#### 3.2.2 1~3차 산업혁명과 사회이슈

1차부터 3차 산업혁명의 사회변화가 사회문화적으로 미친 영향력을 역사적으로 학습한다. 예를 들어, 1차 산

업혁명에서 나타났던 '러다이트 운동' '붉은 깃발법', '인클로저 운동'을 살펴보고 기계의 발전과 함께 드러나 그림자들을 논의하고, 이것이 사회학적 상상력을 통해 지금 우리사회에서 나타나는 현상들로 유추할 수 있는 것들을 이야기해본다.

이는 다음과 같은 의미를 지닌다. 첫째, 암기식 위주로 학습했던 산업혁명이 단지 과학적, 산업적 혁명을 넘어서 많은 사회이슈와 관련되어 있음을 배우며 지금의 4차 산업혁명이 가져오는 사회적 현상을 상상하게 한다. 둘째, 긍정적 측면, 부정적 측면을 비롯한 여러 다양한 관점을 논의함으로써 사회적 현상 또한 다각도로 살펴보는 것이 필요함을 학습한다. 셋째, 과거의 역사가 지금의 산업혁명과 어떠한 관련성이 있는지를 확인하며 과거를 통해 현재와 미래의 해결방안들을 생각해 보게 한다.

이러한 목적을 가지고 2-3주의 시간 동안 강의와 토론 위주로 수업이 진행되는데, 이 부분에 대한 학생들의 반응은 상당히 긍정적이다.

*"최근 계속해서 떠오르는 여러 사회적 이슈에 대해서 매일 접하면서도 '내가 왜 이런 소식들을 접하고 생각해봐야 할까'에 대한 의문이 들었는데, 우리는 사회 속에 살아가고 있으며 사회와 인간은 상호적 관계이기 때문이라는 이유를 다시 한번 되뇌게 되었습니다. 어떻게 보면 간단하지만 그리 쉽지 않은 많은 이유인 것 같습니다. 주입식 교육을 떠나 오랜만에 저의 생각을 돌아보고 정립할 수 있는 시간이어서 매우 좋았습니다."*

#### 3.2.3. 4차 산업혁명과 사회이슈

4차 산업혁명에서는 4차 산업혁명의 주요 특징과 이것이 파생하는 사회이슈에서는 마인드맵 활동이 핵심적이다. 마인드맵 작성에서는 다음의 여러 가지를 고려해야 한다. 첫째는 학생들에게 많은 시간을 주고, 인터넷과 스마트폰을 충분히 이용할 수 있다는 점을 강조하여 예상과 다르게 많은 학생들이 이슈를 찾아내는데 어려움을 경험한다는 것이다. 항상 정답만을 찾아 학습해 온 학생들이 최대한 많은 이슈를 적어보자는 활동에서 내가 적은 이슈가 정말 이슈가 맞을까라는 의구심을 가지며 대답함을 갖지 못한다는 점이다. 따라서 교수자는 다양한 방식으로 많은 이슈를 생각할 수 있도록 도와야

하며 동시에 정답이 따로 존재하지 않으며 여러 가치를 모두 생각해 볼 수 있다는 점을 강조하며 학습을 진행한다. 마인드맵 작성을 돕기 위해 정치, 사회, 경제, 교육, 문화 등의 상위 개념으로 목록화하여 이슈를 작성할 수 있도록 한다던가, 시연을 보여주며 작성하도록 한다던가, 기존 학생들의 자료를 대략 보여준다가 하는 등 여러 가지 방식으로 학생들을 독려하여 마인드맵을 작성하게 한다.

마인드맵 작성에서 중요한 두 번째는 자신이 혼자 생각한 이슈와 팀원들과 함께 생각한 이슈, 그리고 팀들 간의 이슈들을 나누며 얼마나 많고 다양한 이슈가 있는지를 확인하는 작업이다. 이를 위해서 교실 벽면이 모두 화이트 보드로 PBL 교실에서의 작업이 효과적이다. 개인 작업은 종이에 하고 팀별로 한쪽 벽면에 작업을 한 뒤 교수가 촉진자가 되어 각 팀의 이슈들을 나누어 어떤 것들이 있는지를 한꺼번에 정리하여 많은 이슈에 대한 발산적 사고를 함께 진행한다.

세 번째 마인드맵 작업에서 중요한 것은 이들 이슈들 가운데 자신이 이번 학기에 PBL을 해야 함을 주지시킨다는 것이다. 당장 결정할 필요는 없지만 어떠한 주제에 본인이 관심이 있는지, 다른 학생들이 관심이 있는지를 파악하여 PBL에 동기를 갖도록 돕는다.

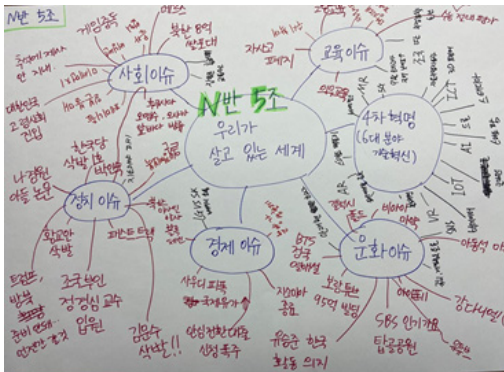


그림 3. 우리가 살고 있는 세계의 여러 이슈들의 마인드맵

### 3.3. 주제 2 : 사회이슈의 창의융합적 문제해결을 위한 창의성의 개념 및 방법론

주제 2에서는 사회이슈에 대한 창의적 문제해결을 수행하기 위한 발판으로 “창의성”에 대한 이론과 개념을

배우게 된다. 창의성 교육은 교수자와 교과목의 목적에 따라 강조점이 조금씩 다르긴 하지만 보통 창의성 이론과 창의성 개념의 핵심 4P인 창의적 산물(product), 창의적 인물(person), 창의적 사고(process), 창의적 환경(place)의 내용 범주를 포함하고 있다[4][11]. 본 수업이 기존의 창의성 교육과 차별화 되는 특징은 창의성의 개념과 이론이 어떻게 사회이슈에 접목시킬 수 있을지를 중점적으로 다룬다는 것이다.

창의성의 정의는 학자마다 그리고 학문적 배경에 따라 다양하지만 일반적으로 “새롭고 유용한 것”으로 정의한다. 이 경우 많은 학생들은 기존에 없었던 새로운 물건, 상품, 디자인, 작품 등만을 창의적 산물로 여기는 경우가 흔하여 사회학적 상상력을 가지고 현상에 대한 연결성, 문제인식, 그리고 원인에 대한 다각도의 분석과 해결책 마련의 인문사회학적 관점에서의 창의성이 무엇인지를 학습하게 된다. 주제 2에서는 창의성의 정의와 창의성의 4P의 내용의 두 개의 부분으로 구성되며 약 2주에 걸쳐 진행된다.

#### 3.3.1 창의성의 정의

“창의성이 무엇이나?”라는 질문을 학생들에게 한다 면, 이에 답하지 못하는 학생은 하나도 없을 만큼 모두가 그 정의를 알고 있다. 하지만, 창의성의 정의와 관련된 여러 논쟁점과 오해들에 대해서는 명확하게 알지 못하는 경우가 많다. 창의성 수업을 가르치는 교수자들도 학문적 배경이 무엇이나에 따라 '창의성을 정의할 수 있느냐 없느냐'부터 시작하여 '창의성은 학습이 가능한가' 등 여러 의문과 논쟁들이 존재한다. 특히 본 수업에서는 사회이슈와 창의성을 학습하기 때문에 다음의 두 가지를 강조한다. 첫째, 발산적 사고와 수렴적 사고를 통해 사회학적 상상력을 연습하게 된다. 예를 들어 “음식”이라는 단어를 들었을 때 사회학적 상상력은 다음과 같이 전개 될 수 있다.

음식이라는 단어를 통해 사회적 문제와 이슈, 다양한 현상들을 발견할 수 있어, 하나의 단어로 많은 것을 연상하는 과정 자체에 대해 학생들이 흥미로워하며 학습을 하게 된다.

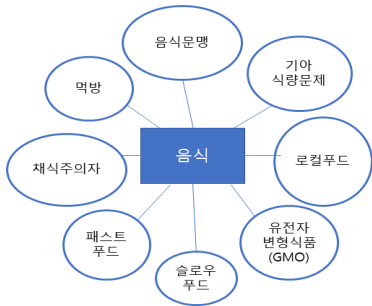


그림 3. 음식에 대한 사회학적 상상력 학습 예시

둘째, 선한 영향력과 사회적 영향력을 바탕으로 한 “유용성”의 강조이다. 창의성에서 중요한 것은 새롭고, 독창적인 것에만 있는 것이 아니라 사회에 존재하는 필요와 문제를 해결하는 것이 중요함을 강조한다. 즉, 문제와 필요를 충족시킬 수 있는 새롭고 독창적인 방법이 중요하므로 우리 주변에 있는 여러 사회적 문제에 대해서도 다양한 시각과 관점으로 아이디어를 제안할 수 있음을 알려준다. 특히 여기에서는 사회문제를 창의적으로 해결한 사람, 기업, 그리고 그들의 문제점 인식과 해결방안 등의 사례를 소개하게 되며, 이를 통해 학생들은 자신이 평소에 문제라고 생각한 또는 필요하다고 생각한 사회문제를 해결하는 관점이 중요함을 깨닫게 하고 PBL 주제를 선정하는데 있어 구체성을 갖게 된다.

본 수업에서 다룬 예시로는 장애인들에게 가장 하고 싶은게 무엇이나 물었을 때 “여행”이라고 말한 것을 마음속으로 기억하고 장애인을 위한 여행 상품과 개발하고 실행한 ‘어뮤즈 트래블’, 버려지는 껌이 더러운 것, 지저분한 것이 아니라 예술작품으로 승화될 수 있으며, 버려진 껌을 수거해 재활용 할 수 있는 방안을 제안한 버려지는 껌에 대한 역발상 사례, 국제사회문제를 게임으로 제작하여 타인을 돕고, 구출하는 것으로 온라인 게임을 제작한 사회적 기업 ‘젼브릿지 스튜디오’ 등을 소개하여 사회이슈를 해결하는데 창의성이 어떻게 활용되고 있는지를 보여주게 된다.

### 3.3.2 창의성의 4P 학습이슈

Rodes에 의해서 제안된 창의성의 구성요소인 4P는 창의성 연구가 어떻게 구분되어 진행되어 왔는지, 그리고 무엇이 창의적 산물을 산출하게 하는지에 대한 이론

적 근거를 제공해주고 있어 창의성 교육에서 중요한 개념으로 다뤄지고 있다. 4P 학습은 세 가지의 목적을 지닌다[12].

첫째, 4P는 이론적 측면뿐만 아니라 자신이 창의적인 산물을 만들어낼 때도 많은 함의점을 제공한다. 4P는 창의적 산물(product)을 포함하여, 창의적 사람(person), 창의적 과정(process), 창의적 환경(place)을 말한다. 이는 창의적 산물을 내기 위해서는 다른 세 가지의 요소가 모두 필요함을 이론적으로 제시해준다. 따라서 학생들은 창의적 산물이 만들어지기까지의 상호 관계성, 복잡성 등을 이해하게 되고 창의적인 사람이 되기 위해서는 어떠한 것들이 요구되는지를 검토할 수 있다.

둘째, 4P의 각 요소를 구체적으로 학습하여 어떠한 요소에서 강점과 약점을 가졌는지를 확인할 수 있다. 예를 들어, 창의적 사람들의 공통특성으로 “전문지식”이 언급된다. 이는 창의적 사람들의 창의성이 단지 개방적 성격, 발산적 사고에서 비롯된 것이 아니라 오랜 기간에 걸친 연습과 훈련을 통해 얻어진 것임을 학습한다. 이는 창의성은 특별한 누군가만이 발휘하는 것이 아니라 누구나 창의적이 될 수 있다는 자신감을 갖게 해준다.

셋째, 4P의 이론적 개념은 창의적 인물을 선정하여 분석하는 PBL의 기반이 된다. 자기개발 관련 지식이 대학의 학문과 차별되는 부분은 학문을 바탕으로 한 이론적, 개념적 근간이 존재한다는 것이다. 창의적 인물을 4P라는 이론적 틀 안에서 사례 분석을 하는 것은 학문적 접근을 통한 창의성 교육에서 중요한 요소가 될 수 있다.

### 3.4. 주제 3 : PBL 주제 선정 및 실행 방법론

주제 3에서는 어떠한 주제로 PBL을 할지를 최종적으로 결정하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 3주간의 시간이 소요되는데, 6주에는 사회이슈와 창의적 문제해결 PBL의 예시를, 7주에는 사회이슈를 해결한 창의적 인물에 대한 4P 분석 PBL 예시를 실습해보고 8주에는 조별로 PBL 주제를 선정하고 계획서를 작성하여 제출하는 것으로 마무리된다.

3.4.1. 사회이슈와 창의적 문제해결 PBL

사회이슈와 창의적 문제해결 PBL은 사회이슈를 선정하여 이것을 해결하는 과제를 수행하는 것이다. 사회이슈 PBL에서 중요한 것은 어떠한 창의적 문제해결을 냈느냐라는 결과보다는 어떠한 과정을 통해서 창의적 문제해결에 도출하게 되었는지가 중요하게 다뤄진다. 이를 위해 수업시간을 이용하여 팀별로 함께 간단한 실습을 실시해본다. 교재에 포함되어 있는 “세대차이 갈등 해소방안”, “나도 공유경제를 해볼 수 있을까?” 등 다양한 이슈를 포함하여 기존의 학생들이 했던 주제들 가운데 한 가지를 실습해보고 최종적으로 이전 학생들이 어떠한 방식으로 문제해결을 했고, 결과를 도출했으며 발표를 했는지 보여주는 것이 학생들이 PBL을 실행하는데 큰 도움이 된다.

주제	주제
장애인 차별 문제	교육제도 문제
일선부서의 필요성	인터넷 방송이 아동, 청소년에게 미치는 영향
배달의 민족 등 배달서비스의 문제점과 해결방안	티다와 택시의외의 갈등: 공유경제의 활성화 방안
82년생 김지영 영화로 살펴본 페미니즘 문제	티다 VS 택시에 대한 여러가지 시각
역성 맛골의 문제점과 해결방안	유투브 크리에이터
고독사의 원인과 해결책	만리동굴, 일회용 붓
디지털 영구화	부담계약
전동 킥보드의 안전방안	버려지는 편의재발견
중소기업 취업난	버려지는 반려동물
부정입학	무관심속 지구온난화
지하철 길로 우대권	일선부 배려식을 둘러싼 갈등
인쇄문화의 문제점	세대격차 줄이기
청소년 흡연의 심각성	아동학대 해결방안
	디지털세대의 현재와 미래
	행수의 인기로 바라본 양면성
	디즈니시 직종속에 녹아 있는 문화적 양면성

그림 4. 사회이슈의 창의적 문제해결 PBL 실천 자료

3.4.2. 사회 영향력을 미친 창의적 인물에 대한 4P 분석 PBL

창의적 인물에 대한 4P 분석은 자료 수집에 상당한 시간이 소요됨으로 함께 자료를 찾아 PBL을 해보는 것은 현실적으로 어려움이 있다. 대신, 이전에 학생들이 했던 창의적 인물이 누구였으며, 이전 학생들이 했던 베스트 사례를 살펴보면서 내가 익히 알고 있었지만 상세히 분석해보지 못했던 창의적 인물을 어떻게 사례분석할지 간접경험하게 된다. 예를 들어, 백종원 요리 연구가, 봉준호 감독 등이 창의적 인물 분석인 4P분석을 통해 어떠한 측면에서 창의적 인물인지를 분석하며 자신이 그들을 본받기 위해서 어떠한 노력을 해야 할지 논의하게 된다.

3.4.3. 주제 선정 및 계획서 제출

8주에는 주제 선정을 위해 조원들이 충분히 논의할 수 있는 시간을 제공하고 그 시간에 주제를 선정하여 어떻게 역할을 나눌 것인가 등을 논의하게 한다. 8주에 이전에 배웠던 예시들을 바탕으로 계획서를 제출하게 된다.

3.5. 주제 4 : PBL 실습 및 발표

본격적인 PBL활동은 9주의 실습과 함께 시작된다. 주제 4는 PBL 실습과 발표로 이루어져 있다. PBL 실습은 10주에서 12주까지 2주간 진행되며 13주~14주는 발표가 진행된다.

3.5.1. PBL 실습

실습을 어떻게 운영할 것인가는 PBL을 진행하는 모든 교수자의 고민이자 노하우의 결정체라 할 수 있을 것이다. 조별 진행속도로 고려한 효과적 방법은 개별 코칭에 있다.

한 학기에 보통 40여 명의 학생이 수강함으로 조는 한 조당 5명의 인원으로 8개 정도로 조가 구성된다. 실습 주간은 3주정도로 구성되어 있으며, 실습 수업수업 시간에 들어와 ①주제선정 교수 미팅 후 확정, ②목차구성, ③목차에 따른 역할 분담, ④정보 수집, ⑤PPT 작성, ⑥PPT 완성의 순서로 조활동이 이루어진다. 이때 교수자는 약 2번 정도 의무적으로 조별 미팅을 갖게 된다. 첫 번째 미팅은 주제 선정 미팅이다. 8주에 학생들은 각자 자신의 조에서 자신이 창의적 문제해결을 하고 싶은 사회이슈를 제안하게 되고 그것을 중심으로 한 두 가지의 주제를 선정하게 된다. 첫 번째 미팅은 이것을 교수가 조별로 확인해주는 것이 주요한 목적이다. 어떠한 측면에서 이 주제를 선택하게 되었는지, 어떻게 진행할 것인지, 역할 분담은 어떻게 이루어질 것인지 등을 계획서를 중심으로 확정하고, 무리가 있거나 어려움이 있다고 판단되는 주제는 다른 주제를 제안하거나 의논한다. 따라서 첫 번째 미팅은 조별로 약 30분 이상씩 소요되는 것이 보통이다.

두 번째 미팅은 PPT가 일차적으로 완성되었을 때 이루어진다. 빠진 내용은 없는지 창의적 문제해결에서 생각하지 못한 부분은 없는지 등을 다시 한번 확인하는 것이다. 이때 특히 창의적 문제해결에 있어 기존에 있

있던 창의적 문제해결과 자신의 조에서 제안한 창의적 문제해결을 구분하여 정리하고, 이에 대한 제한점과 방향성도 생각해 보는 것을 권고하여 이것이 PPT에 포함될 수 있도록 한다.

실습 3주 동안 다른 조들은 조활동을 하고 수업시간에 순서로 조별 미팅을 3주간 갖게 되며, 조의 진행 순서에 따라 이루어진다. 의무 개별 미팅 외에도 궁금한 사항이 있으면 언제든지 교수자와의 상호작용할 수 있음을 강조한다.

조별 실습으로 인한 다양한 어려움을 해결해 주기 위해 매주 학생들에게 개별 일지를 쓰게 한다. 이를 교수가 확인하여 개별 피드백과 조치를 취해 협력적이고 지속적인 팀 활동을 할 수 있게 돕는다.

매주 쓰는 개별일지는 15주 최종보고서로 내게 되기 때문에 학생들에게 매주 자신이 했던 활동을 상세히 기록하는 것이 최종보고서 제출에 있어 장점이 있음을 알려주고 솔직하고 성실하게 매주 작성해 줄 것을 강조한다.

### 3.5.2. PBL 발표

발표의 형태에 대해서는 영상제작, 연극 등 다양한 형식을 제안하지만, 학생들이 표준화된 형식을 선호하는 경향이 있어 보통은 PPT 발표로 이루어진다. 구체적인 발표 인원, 순서 등도 특별한 형식이 없다고 제안한다. 보통의 경우, 팀원들이 나눠서 발표하게 되는데 대부분을 숙지하여 자신의 말로 발표하는 것이 발표에서 중요한 것임에도 불구하고 대부분을 읽는 방식의 발표를 선호하였다. 이에 대해서 엄격함을 추구하는 것은 수업의 목표와 맞지 않기 때문에 자신의 방식대로 발표할 것으로 권하지만 창의적 문제해결 수업에서 많은 형식을 제안하는 것에 대한 한계에 대해서도 향후 더 많은 방법이 필요할 것으로 보인다.

발표는 주제에 대한 교수자 발의 → 발표 (15분) → Q&A (15분)로 4팀이 진행되고 마지막에 다른 팀 발표에 대한 평가표 2, 소감 등을 작성하여 제출하게 된다. 각 팀에 대한 피드백 종이는 발표 팀에게 전달되고, 발표 팀은 이를 반영하여 최종 발표문을 15주에 제출하는 것으로 팀 발표는 마무리된다.

발표에 대한 질의응답의 경우, 인센티브 제도를 도입하여 질문을 한 사람들에게 0.5점씩 가점을 부여하게

된다. 인센티브 제도를 도입하고 난 뒤 참여도는 상당히 향상되었지만, 이것이 자발적인 참여인가에 대해서는 논의해볼 필요가 있다.

본 수업에서는 PBL을 구현하는 것이 중요한 목표 중의 하나임으로 절대평가가 보장되고 있는 수업임을 강조하여 자신의 팀 평가를 위해 타 팀의 평가를 절하지 않게 독려한다. 또한, 어떠한 시도와 발언에 대해서도 격려하고 칭찬하는 분위기를 가질 수 있도록 교수자가 먼저 솔선수범하여 그러한 모습을 보여주고 함께 할 수 있도록 돕는다. 따라서 다른 팀에 대한 피드백에서 중요한 것은 좋았던 점, 배울 수 있었던 점, 생각해 볼 수 있었던 것들을 나누게 하고, 궁금한 점들에 대해서 서로 나누고 칭찬하는 분위기로 자신들이 한 학기 동안 했던 활동들을 서로 격려하고 칭찬할 수 있도록 한다.

표 2. PBL 평가항목

사회이슈 과제		창의적 인물 분석 과제	
주제 선정	공감할 수 있는 주제인가	인물 선정	공감할 수 있는 인물인가
	주제가 신선한가		인물이 새로운가
	주제가 유용한가		유용한 인물인가
	주제가 지속적으로 중요한가		지속적으로 도움이 될 인물인가
원인	원인 파악이 충실히 되었는가	4P	4P가 충실히 이루어졌는가
	다각도의 원인파악이 이루어졌는가		다각도로 분석이 이루어졌는가
해결 방안	창의적 해결방안이 제시되었는가	배울점	인물을 통해 창의성을 배울 수 있었나
	해결방안에 설득력이 있는가		인물에 대한 분석이 설득력을 갖는가

### 3.6. 상상력 이노베이터 평가 항목 및 배점

#### 3.6.1. 절대평가 항목 및 배점

창의성 교육의 많은 연구자들은 평가에 얽매이지 않고 자유롭게 발산하고 제안할 수 있는 평가 시스템을 강조해왔다. 상상력 이노베이터는 이를 구현하기 위해서 절대평가로 구성되었다. 절대평가의 기준은 교수자마다 다르겠지만 본 수업에서는 전체 100점 중 90점이 넘는 경우를 A로 산정하였고, 학생들에게 미리 이를 공지하고 모든 학생이 90점이 넘는다면 A를 받을 수 있음을 이야기해주었다.

하지만 절대평가가 수업에 충실하지 않아도 됨을 의미하는 것은 아니기 때문에 학습이 성실하게 이루어지기 위해 평가에 대한 명확한 가이드라인이 필요하며 팀



평가와 개인평가가 모두 이루어지는 것이 중요하다. 많은 팀활동 수업에서의 문제점은 무임승차에 대한 문제가 발생한다는 점인데, 그것을 방지하기 위해서는 개인평가의 비중을 높이고, 팀내에서의 상대적인 평가가 이루어질 필요가 있다. 따라서 [표 3]에서 보는 바와 같이 개인평가, 팀내 상대평가, 팀평가로 구분하여 평가를 실시하였으며, 이 가운데에서도 개인평가의 비중이 가장 높아 무임승차를 방지하도록 하였다.

표 3. 상상력 이노베이터 과목 평가항목

개인평가	팀내 상대평가	팀평가
출석 (20%)	팀원평가 (10%)	팀발표 (20%)
중간지필시험 (25%)	팀활동참여 (10%)	
기말보고서 제출 (15%)		
60%	20%	20%

3.6.2. 학생 수강 소감

본 수업은 사회, 문화적 이슈와 문제에 대한 창의적 문제해결을 도모하는데 주요한 목적이 있었다. 학생들의 강의수강 소감을 살펴보면, 첫째, 자신이 평소 생각하지 못했던 장애인 문제, 소외계층의 문제를 알게 되었다는 소감, 둘째, 사회문제에 대한 다양한 관점과 생각으로 해결방안을 마련함으로써 창의력을 다시한번 생각해보았다 소감이 주를 이루었다(그림 5).

III. 결론

1. 창의교과목으로서의 기여점

상상력 이노베이터는 창의융합 교과목으로 다음의세 가지 측면에서 기여점을 지니고 있다.

첫째, 창의적 산출물을 중심으로 한 기존이 창의성 교육에서 더 나아가 사회이슈에 대한 창의적 문제해결을 시도했다는 측면에서 의의가 있다. 이것은 최근 실무적, 연구적으로 창의성 교육 방향에 부합되는 노력이라 할 수 있다. 기업에서는 창의적 인재를 찾기 위해 창의성 역량을 측정하고 있으며, 이를 위한 측정방법은 다양하게 존재한다[13]. 최근에는 창의적 역량 측정을 위해 문제 상황을 제시하고 얼마나 독창적이고 유용한 아이디어를 내는지에 보는 문제 방식에서 더 나아가 최근에는 실제로 사회에서 나타나고 있는 이슈를 얼마나

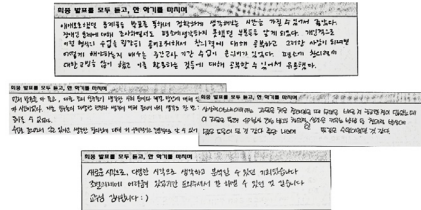


그림 5. 학생수강 소감

다각도로 바라보며 해결책을 제시할 수 있는지를 측정하는 방식을 적용하고 있다. 예를 들어, 2019년 삼성그룹 무선 사업부 면접에서는 다음과 같은 문제가 출제되었다.<sup>1</sup>

- 정부와 기업은 신재생 에너지의 비중을 확대하고자 한다. 환경적으로 해력이 있다는 선입견에도 불구하고 수반되는 부수적인 환경 문제가 발생하는 상황임
- 태양 전지판 압축 기술이 새롭게 자사 R&D 부서를 통해 발명되었다.
- 이러한 상황에서 환경문제를 최소화 하고 신재생 에너지의 효율을 극대화 할 수 있는 방안을 제시하라.

단순화된 창의적 기법을 활용한 문제 보다는 사회와 기초지식을 바탕으로 한 문제해결적 관점의 문제가 출제되고 있다는 점에서 사회이슈를 통한 창의적 문제해결 수업은 학생들에게 자신의 사회에 대한 이해뿐만 아니라 취업준비라는 도구적 측면까지 만족시킬 수 있어, 이러한 형태의 창의성 교육이 더욱 확대될 필요가 있다.

둘째, 본 수업은 기존에 창의성 교육에서 제안되어 온 방향성을 구현하고자 노력하였다는데 의미가 있다. 본 연구에서는 차별과 소외, 기술혁명과 도덕성 등의 이슈를 다룸으로써 사회에 존재하는 사회문제들에 대한 해결책을 제안하며 융합적, 인성적, 그리고 사회문화적 맥락에 대한 창의성을 학습할 수 있었으며, 사회이슈의 해결이 나와 동떨어진 것이 아님을 학습하고 배움으로써 자아실현적, 동기적 창의성 교육을 구현하고자 하였다.

셋째, 과학기술 이슈(예: 인공지능, 유전자 편집, GMO 등), 교육이슈 (예: 창의성 교육), 사회문화 이슈 (예: 차별, 편견 등), 환경 이슈(예: 플라스틱 쓰레기 문

1 취업예감 네이버 블로그 참고

제 등) 등의 다양한 이슈와 각 이슈에서의 사회학적 상상력과 해결방안을 모색함으로써 한 분야에 국한된 것이 아니라 다양한 분야로의 확산을 통한 융합적 교육을 시도하고자 하였다. 분야를 넘나들어 논의할 수 있다는 사회학적 상상력의 개념을 적용함으로써 정답만을 찾아오던 것에서 벗어나 다양한 접근과 시도를 통해 사회를 바라보게 하였으며, 해결책을 마련하는 과정에서도 융합적, 통합적 시도를 통해 이루어질 수 있음을 학습할 수 있었다.

## 2. 향후 방향성

이와 같은 기여점이 있음에도 불구하고, 사회이슈와 창의적 문제해결을 결합한 창의성 교육이 더욱 발전되기 위해서는 고려해야 할 개선 방향성 또한 존재한다.

첫째, 코로나 19의 영향으로 비대면 상황에서의 PBL 실습이 진행되면서 토론과 PBL을 어떻게 진행할 수 있을지에 대한 대책 마련이 필요하다. 제품제작이나 디자인을 직접 해야 하는 PBL보다는 상대적으로 사회이슈를 다루고 있어 온라인 상에서 뉴스나 신문을 검색하여 논의하는 등 용이한 측면이 있는 부분도 있으나 여전히 비대면 상황을 어색해하여 라포를 형성하여 원활한 상호작용을 하기에는 어려움이 있는 것이 사실이다.

원활한 상호작용을 위해 세 가지를 제안하고자 한다. 첫째, 비대면에서는 오프라인 수업보다 토론 활동을 하기 위한 사전 작업으로의 라포형성이 더욱 어렵다. 따라서 학기가 시작되는 시점부터 조를 구성하여 중간고사 이후 본격적인 PBL을 하기 전에 여러 차례 토론 등으로 만나게 하여 서로를 파악하고 알게 하는게 필요하다. 특히 토론을 하기 전 그라운드 룰을 정한다던가, 자기 소개하는 시간을 가져 비대면으로의 어색함을 풀어줄 필요가 있다. 둘째, 줌으로 조별모임 토론과 활동을 할 때 공유작업을 할 수 있는 방법을 제공하여 온라인 실시간 수업에서 작업한 것이 모두에게 공유될 수 있도록 한다. 공유작업은 대면 수업 보다 비대면 수업에서 오히려 효율성을 보여줄 수 있는 방법이 될 수 있다. 마지막 대안으로 게시판 토론의 활성화이다. 게시판 토론은 시간을 가지고 자신의 생각을 정리할 수 있으며, 다른 친구들의 의견을 보고 자신의 논리를 제안할 수 있다는 장점을 가지고 있어 비대면 상황에서 오히려

효과적일 때가 많다. 하지만 학생들이 게시판 토론에서 자신의 글이 남게 되고, 동조 현상이 나타나 다른 의견을 제시하는데 어려움을 느끼는 부정적 측면이 나타나기도 한다. 이에 대한 방안 마련 또한 필요할 것으로 보인다.

둘째, 전문가로 구성된 팀티칭에 대한 시도이다. 한명의 교수자가 여러 분야의 이슈를 다루기 때문에 깊이 있는 접근이 부족할 수 있다는 단점이 있다. 하나의 이슈에 대해서 다각도의 관점과 시각을 논의하기 위해서는 전문적 식견이 필요한 것이 사실이다[14]. 따라서 각 이슈에 맞게 전문성을 갖춘 교수진을 구성하여 여러 분야를 효율적으로 운영할 수 있는 팀티칭 방법에 대해서도 고려해볼 필요가 있다. 기존의 팀티칭으로 인한 한계점은 각 교수자가 분리해서 교육함으로써 연계성이 부족하고 교수방법이 달라 시너지가 나지 않는 한계점이 있었던 것도 사실이나, 하나의 주제를 3주로 구성하여 4개의 이슈를 다루고 각 주차별로 동일한 방식을 구사하는 방안 등을 마련한다면 통일성 안에서 전문성을 발휘할 수 있으리라 생각된다. 이러한 티칭을 위해서는 학점인정에 대한 학교 당국의 정책적 결정이 필요하다. 이러한 제반 조건들이 마련되었을 때 전문가의 참여가 더욱 촉진될 것으로 여겨진다.

셋째, 타 학교에서의 적용방안 시 고려해야 할 점들에 대한 검토가 필요하다. 예를 들어, 본 수업은 PBL을 중심으로 이루어지는 창의성 교육이었기 때문에 절대평가로 이루어졌다. 하지만 학교 환경에 따라 절대평가가 불가한 경우가 발생할 수 있다. 만약 절대평가가 되지 않고 상대평가로 이루어진다면 출석, 중간고사, 개별 보고서와 같은 개인의 책임이 중요한 항목에서는 크게 문제가 되지 않을 수 있다. 하지만 팀간 평가의 경우, 공정성이 확보되지 않는다면 상대평가의 근거로 사용되기 어려울 수 있다. 따라서 이러한 경우는 팀별 발표를 듣고, 자신의 팀을 제외하고 다른 팀을 평가하게 하는 설문지 등을 작성하여, 투명하게 결과를 보여주어 상대적인 평가에 대해 합의를 이끌 필요가 있다.

마지막으로 PBL 실습을 성공적으로 이루기 위해서는 학생들의 눈높이와 동기부여 수준에 따른 목표설정이 필요할 것으로 보인다[15][16]. 주도적 역량, 능동적 역량을 함양하기 위해 PBL을 여러 교과목에서 다양한 방

식으로 시도하고 있다. 하지만 그 목적과 목표가 아무리 좋다 해도 그것을 받아들이는 학생들의 입장에서 부담스러운 과제 중심의 학습으로만 받아들여지고, 만들어진 PBL 결과물이 함께 공유하기에 미흡한 결과물이 라면 집단지성 중심의 참여적 학습 방법이 오히려 역효과를 나타낼 수 있다. PBL의 단계를 주차별로 구분하여 단계적으로 성공하게 하는 방법, TA를 활용한 적극적인 지원 방법, 다양한 방식의 교수와의 코칭 및 멘토링 창구 개설 등 학생들의 수준과 의견을 반영한 PBL 수업 활동이 되어야 할 것으로 보인다.

### 참 고 문 헌

- [1] 정연재, “자기주도학습에 기반한 창의학습 교과목 운영방안 연구. 프로네시스세미나: 창의도전과 자기계발 사례를 중심으로,” 교양교육연구, 제12권, 제6호, pp.95-114, 2018.
- [2] 이경화, 유경훈, 김은경, “대학생의 창의성 교육에 대한 인식,” 교육심리연구, 제24권, 제2호, pp.327-346, 2010.
- [3] 민춘기, “대학생 창의역량 함양을 위한 수업 사례 및 개선 방향,” 교양교육연구, 제13권, 제4호, pp.121-142, 2019.
- [4] 이화선, “교양교육적 접근을 토한 대학 창의성 교육 프로그램의 개발,” 교양교육연구, 제11권, 제6호, pp.333-358, 2017.
- [5] 최인수, 이화선, 이진희, 김선진, “국내 대학의 창의성 교과목 현황 및 내용분석 : 상위 30개 대학을 대상으로,” 교육과정연구, 제30권, 제2호, pp.179-199, 2012.
- [6] 김정연, 태진미, “창의융합 교과목 개발을 위한 대학생의 창의융합역량 차이 비교 및 분석,” 통합교육과정연구, 제11권, 제4호, pp.145-164, 2017.
- [7] 이화선, 최인수, “대학교양교육에서의 창의성 교육의 방향,” 창의력교육연구, 제14권, 제2호, pp.1-17, 2014.
- [8] 박신향, “대학생의 창의성과 창의성 교육에 대한 인식 연구,” 연구방법논총, 제4권, 제3호, pp.33-62, 2019.
- [9] 김현우, “대학생 창의성 제고를 위한 교양교과 설계 및 운영,” 창의력교육연구, 제18권, 제4호, pp.91-114, 2018.

- [10] U. Bronfenbrenner, “Ecological models of human development,” Readings on the Development of Children, Vol.2, No.1, pp.37-43, 1994.
- [11] D. Montgomery, K. S. Bull, and L. Baloché, “College level creativity course content,” Journal of Creative Behavior, Vol.26, No.4, pp.228-234, 1992.
- [12] M. Rhodes, “An Analysis of Creativity,” The Phi Delta Kappan, Vol.42, No.7, pp.305-310, 1961.
- [13] 장재운, 박지영, *내 모자 밑에 숨어있는 창의성의 심리학*, 가산출판사, 2007.
- [14] 임정훈, “대학 융합교육 활성화를 위한 팀티칭 교수법의 적용 가능성 탐색,” 교육혁신연구, 제30권, 제3호, pp.23-51, 2020.
- [15] F. ajares and M. D. Miller, “Role of self-efficacy and self-concept beliefs in mathematical problem solving: A path analysis,” Journal of Educational Psychology, Vol.86, No.2, pp.193-203, 1994.
- [16] 정명화, 신경숙, “프로젝트 수업이 대학생의 창의적 사고, 창의적 성향 및 문제해결 능력 향상에 미치는 효과,” 교육심리연구, 제18권, 제3호, pp.287-301, 2004.

### 저 자 소 개

이 지 영(Jee-Young Lee)

정희원



- 2005년 2월 : 서울대학교 심리학과 조직심리 전공(심리학 석사)
- 2012년 8월 : 서울대학교 심리학과 조직심리 전공(심리학 박사)
- 2019년 4월 ~ 현재 : 한성대학교 상상력교양대학 소양핵심교양학부 조교수

〈관심분야〉 : 창의성, 조직문화, 긍정조직학, 리더십