

미술과에서 창의성 신장을 위한 구체적 전략 탐구**

김초윤 · 정현일*

한국교원대학교

A Study of Specific Strategy for Promoting Students' Creativity in Art Education**

Cho-Yun Kim · Hyun-Il Jung*

Korea National University of Education

<ABSTRACT>

The purpose of this research is to study specific and effective strategies for promoting students' creativity through literature review of many scholars and researches about creativity in art education. In addition, this research is to study whether for applying well right contents and methods that many educators are thinking a good way to promote students' creativity or not and is to suggest implications for future direction of our creativity education. The findings are as follows: First, there are over nine methods for promoting students' creativity such as Metaphor, SCAMPER, Brainstorming, Ladder of Abstraction, Compulsion-Combining Method, Plus Minus Interest, Mind Mapping, Hearing and Expression, and Mandala. Second, Education for creativity is to be closely connected with social context because they are influencing each other.

Key words: Creativity, Elements of creativity, Social context, Thinking tool, Creative strategy

*교신저자 : 정현일, hijung0524@knue.ac.kr

**Received 15 May 2013; Accepted 01 June 2013; Published 30 June 2013

2013. Institute of Brain based Education, Korea National University of Education

I. 서 론

창의성은 오래전부터 학생들에게 가르쳐져야 할 중요한 요소로 인식되어 왔다. 이는 변화하는 사회 환경에 유연하게 대처할 수 있는 중요한 능력으로 창의성을 꼽고 있기 때문이다. 21세기에 이르러 지식을 기반으로 한 정보화 세계화 사회로 급속도로 변화하면서 더욱 더 창의성에 대한 중요성이 부각되고 있으며 교육에서 가르쳐져야 할 중요한 능력으로 다루어지고 있다. 우리나라의 「교육기본법」 제9조 ③항에 의하면 '학교교육은 학생의 창의력 개발 및 인성의 함양을 포함한 전인적 교육을 중시하여 이루어져야 한다.'고 규정하고 있다. 이처럼 학교 교육에서 창의성은 강조되고 중요시되고 있다. 그러나 실제 학교교육을 들여다보면 과연 창의성 교육이 올바르게 나아가고 있는지 의구심이 든다. 지나친 통제와 규칙, 성적 위주의 교육풍토, 경쟁적인 교육 환경 속에서 창의성 교육이 과연 올바르게 나아갈 수 있을까라는 회의감을 갖게 된다. 그럼에도 불구하고 창의성은 우리 교육에서 무시할 수 없는 중요한 능력 중 하나이며 학교 교육에서 반드시 길러지고 교육되어야 할 요소라고 생각한다. 창의성에 관한 연구나 노력들이 교육 현장에 미치는 영향이 비록 미미할지라도 그 가치 면에서 충분히 의미 있는 일이며 이러한 작은 노력들이 쌓여 마침내 우리 교육에서 창의성의 가치와 교육이 크게 빛을 발할 날이 올 거라고 믿어 의심치 않는다.

본 연구는 학교 현장에서 미술과 창의력을 신장시킬 수 있는 구체적인 전략을 탐구하기 위하여 창의성에 대한 의미와 교육적인 차원에서의 창의성에 대해 살펴보고 이를 바탕으로 미술과에서 활용될 수 있는 실제적인 전략에 대해 살펴보고자 한다. 창의성에 대한 개념은 170여 가지나 될 정도로 사회·문화적 맥락, 철학적, 심리학적, 교육학적인 관점에서 그 의미를 다양하게 다루고 있다. 본 연구에서는 다양하게 논의되고 있는 창의성에 대한 개념과 정의를 여러 관점에서 살펴보고 미술과에서의 창의성은 어떻게 개념화될 수 있는지에 대해 탐구한다. 창의성에 대한 이해를 높이기 위하여 창의성을 구성하는 요소로 인지적 요소와 인성적 요소를 살펴보고 창의

적인 사람들의 특징을 살펴보고자 한다.

창의성은 개인적인 삶에서부터 출발되어야 한다. 생활 가까이에서 느끼고 체험하고 확장시켜 나갈 수 있는 능력으로서의 창의성이 개인의 삶과 사회적으로 어떤 역할을 하게 되는지 고찰해 보고자 한다. 이러한 것을 바탕으로 창의성 교육의 가치와 창의성 교육을 위한 방안에 대해 탐색할 것이다. 창의성 교육의 방안 탐색을 위해서 창의성을 신장시키는 가치와 태도들을 알아보고 창의성 교육을 위한 전제 조건을 살펴봄으로써 창의성을 신장시키기 위한 방안의 기초를 다질 수 있다.

역사적으로 창의성을 드러낸 사람들은 창조적인 작업을 할 때 그들만의 창의적인 '생각도구'(Root-Bernstein, 2009)들을 잘 활용한 사람들이다. 이 도구들은 인지 사고적인 측면뿐만 아니라 감각적이고 정서적인 느낌, 시각적 이미지, 몸의 감각, 재현 가능한 패턴, 유추와 은유 등을 모두 포함한다. 그들은 창의성과 느낌, 통찰을 드러내기 위해 그러한 것들을 공식화할 수 있는 언어를 사용한다. 창조적인 과학자나 예술가가 그들의 창조성을 효과적으로 드러내기 위해 어떤 생각도구를 사용했는지 살펴보는 것은 미술과에서 창의성을 신장시킬 수 구체적인 전략을 마련하는데 시사점을 얻을 수 있다.

창의적 사고의 최종 목표는 이러한 모든 생각도구들을 통합적으로 활용할 수 있는 능력을 기르는 것이다. Root-Bernstein(2009)에 의하면 이를 '통합적 이해' 혹은 '종합지'라는 하는데 이것이야말로 생각도구를 가르치는 일의 최종 목표가 되어야 한다고 주장하고 있다. 창의적 사고 과정은 모든 사고과정이 통합적으로 이루어질 때 일어난다. 즉 몸과 마음, 감각적 이해, 기억, 지식, 상상, 느낌 등의 개별적 작용이 아닌, 이 모든 것들이 복합적이고 통합적인 과정으로 일어난다. 그러므로 교육에서도 이러한 과정들이 도입되어야 올바른 창의적 인재를 기를 수 있다.

창의성 교육은 개인적인 차원을 넘어서 사회나 문화발전에도 지대한 영향을 끼칠 수 있다. 본 연구에서는 우리 교육에서 무성하게 주장하고 강조되고 있는 창의성 교육이 과연 내용이나 방법적인 면에서 올바르게 나아가고 있는지에 대해 되돌아보고 앞으로 미술에서 창의성 교육이 나아갈 방향에 대한 시사점을 도출하고자 한다.

II. 창의성의 의미와 교육적 가치

창의성에 대해 명확하게 정의하기란 쉽지 않다. 그만큼 창의성에 대한 개념을 언어적으로 표현하는 데는 한계가 있다. 오히려 창의성을 드러내는 여러 가지 요소나 능력을 알아봄으로써 우리는 창의성을 더 잘 이해할 수 있게 된다. 창의성은 연구하는 학자들마다 혹은 각 연구하는 학문 분야마다 다르게 정의되고 있다. 창의성을 언어적으로 명확하게 정의하지 못한다 해도 우리는 학자들이 말한 창의성의 정의에서 창의성이 어떤 것이라는 것을 어렵게 알 수 있다. 여러 측면에서 창의성의 의미를 규정한다고 해도 창의성이 가지는 애매모호한 특성과 창의성의 전체를 함축적이고 포괄적으로 표현하는 정의를 내리기는 쉽지 않다는 것을 우리는 인정해야 한다. 언어로 어떤 의미를 규정한다는 것은 그 언어가 말해지는 상황과 맥락적 차원에서의 이해가 바탕이 되어야 한다.

우리는 어떤 용어에 대한 개념이나 정의를 위해 언어로 규정하는 순간, 그 용어에 대한 진정한 의미를 상실하거나 그 실체에 대한 본질적인 의미를 잃고 이해의 폭에 한계를 짓게 되는 우를 범할 수 있다. 그럼에도 불구하고 창의성에 대해 여러 학자들이나 학문 분야에서 주장하고 있는 정의에 대해 살펴봄으로써 그러한 정의를 통해 우리는 창의성에 대하여 나름대로 파악할 수 있는 이해의 틀을 마련할 수 있다. 창의성에 대해 의미를 파악하고 창의성이 어떤 교육적 가치를 지니는지 알아보는 일은 학교 현장에서 창의성 교육을 위한 당위성을 마련하고 창의성 교육이 나아갈 방향을 잡을 수 있기 때문에 중요하다.

1. 창의성의 의미와 본질

1) 창의성의 의미

어느 시대를 막론하고 창의성은 중요하게 생각되어졌다. 이는 창의성을 변화하는 시대에 유연하게 대처하고 잘 적응하기 위해 가장 필요한 사고로 보았기 때문이다. 창의적인 사고와 창의적인 산물들을 통해 역사는 조금씩 발전과 변모의 과정을 거쳐 왔

다고 해도 과언이 아니다. 창의성에 대한 정의는 학자마다 다르고 시대에 따라서도 그 개념과 정의가 다르다. 프로이드는 정신분석학적 관점에서 창의성을 정의하였는데 그는 창의성을 억압된 욕구의 승화 또는 성취되지 않은 상상이나 공상의 과정으로 정의하였다(Ha, 2006).

행동주의자인 스키너(B. F. Skinner)는 창의성은 특별한 행동에 대한 반응으로 일정한 교육이나 자극을 통해 신장시키거나 예측할 수 있다고 보았다. Abraham Maslow는 인본주의적 관점에서 창의성은 잘 발달된 최상의 정신 상태를 말하며 인간이 가지고 있는 욕구 중 최상위 욕구인 자아실현을 잘 충족시킨 것으로 보고 있다. Carl Rogers는 창의성은 심리적인 안정 상태로 모든 사람에게 나타날 수 있다고 보고 있다. Ha(2006)의 논문에서 Guilford는 창의성을 ‘새롭고 신기한 것을 낳는 힘’으로 보고 발산적이고 확산적 사고의 과정으로 보았다.

Taylor는 ‘창의성은 특정한 목적을 갖고 모인 집단에 의하여 지속적이고 유용하고 만족스러운 것으로 받아들여진 신기한 작품을 만들어 내는 과정’이라고 정의하였다. 과정을 강조하는 Paul Torrance는 ‘창의성이란 곤란한 문제를 인식하고 그것을 해결하기 위하여 아이디어를 내고 가설을 세우고 검증하며 그 결과를 전달하는 과정’이라고 정의하였다. Amabile은 창의적이 되기 위한 두 가지 요소를 ‘신기함(novelty)’와 ‘적절함(appropriateness)’이라고 하였다(Chungcheongduk-do DanJai Education Training Institute, 2011). 결국 창의성은 인지적 사고와 인성적 특성을 바탕으로 현실적으로 유용한 새롭고 가치 있는 산물이나 행동을 산출해낼 수 있는 능력을 말하며 그 결과는 독창적이고 가치가 있으며 현실적으로도 적절하고 유용해야 한다.

2) 창의성의 요소

창의성을 이루는 요소는 인지적인 차원과 인성적 차원 두 가지 측면에서 살펴볼 필요가 있다. 창의성을 드러내기 위해서는 인지적인 사고 뿐 아니라 인성적이고 가치적인 측면도 중요하다. 아무리 좋은 머리와 능력을 가지고 있다고 해도 이를 효과적으로 드러낼 수 있는 도구와 그릇이 없다면 아무런 소용이 없다. 창의성을 확산적 사고로 정의한

James Guilford는 확산적 사고의 하위 요소로 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 들고 있다(Ha, 2007). 이들 요소를 정리해 보면 다음과 같다.

가. 민감성

주변의 환경에 관해 민감한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색 영역을 넓히는 능력으로 동일한 대상을 보고도 사람마다 서로 다른 생각을 갖는 것은 각기 다른 인식 체계를 가지고 있기 때문이지만, 인식체계가 동일하다면 그 차이는 민감성에 의한 것이며 민감성이 정도에 의해 사고 내용의 양과 질이 결정된다.

나. 유창성

주어진 자극에 대해 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하는 능력 창의적 사고의 궁극적인 목적은 보다 독창적이며 질적으로 우수한 사고를 산출해내는 데 있다. 초기의 아이디어가 최선의 아이디어인 경우는 드물며 많은 아이디어를 산출하고자 하는 과정에서 보다 질 좋은 아이디어를 얻게 될 가능성이 그만큼 커질 것이기 때문이다. 그러므로 유창성은 창의적 사고의 과정에서 비교적 초기 단계에 요구되는 기능이라고 할 수 있다.

다. 융통성

융통성은 주어진 문제에 대해 한 가지 방법에 집착하지 않고 다양한 접근 방법을 위할 수 있는 능력이다. 고정적인 사고의 틀을 깨고 발상 자체를 전환시켜 유연하고 융통성 있게 생각하는 것으로, 정답이 정해져 있지 않은 실생활 장면의 복합적 문제 상황에서 특히 요구되는 것이다.

라. 독창성

문제에 대해 통상적인 것에서 탈피하고 독특하고 참신한 아이디어를 산출해 내는 사고능력이다. 창의적 사고의 이상적이고 최종적인 목표는 사고의 독창성을 추구하는데 있다. 독창적인 사고는 기존의 사고방식이나 다른 사람들의 문제 해결방식으로부터 벗어나서 자기만의 독특한 아이디어를 산출하고 문제 해결 방안을 구안하려는 노력에 의해 가능하다.

마. 정교성

다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 능력이다. 주어진 문제를 세분화하여 전개시키거나 문제에 포함된 의미를 명확하게 파악하고 문제에 결여된 부분을 찾아 보완할 수 있는 능력으로 아이디어를 최종적인 산출의 형태에 비추어 평가하고 정교하게 다듬는 사고력이다.

창의적 성향은 인성적인 차원에서도 중요하다. 인성적 태도는 주로 가치와 태도와 관련된 문제인데 인지적 특성을 제대로 발현시키기 위해서는 이를 효과적으로 드러낼 수 있는 인성적 특성이 바탕이 되어야 한다. 창의성의 밑바탕이 되는 인성적 특성은 다음 <Fig 1>같이 정리해 볼 수 있다.

영역	세부내용
호기심	항상 생동감 있게 주변의 사물에 대해 의문을 갖고 끊임없이 질문을 제기하려는 성향
자발성	문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도
독립성(독자성)	자신의 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람의 평가에 구애받지 않으려는 성향이나 태도
자기확신	자신의 창의적 능력과 존재에 대해 긍정적으로 생각하려는 성향
상상	가상의 상황을 즐기려는 성향
인내/과제 집착 (집착성)	어려움이 있더라도 과제를 끝까지 해내려는 성향
모험심	실패할 가능성을 무릅쓰고 하고 싶은 일을 하려는 성향
정직성	자신이 관찰한 것과 생각한 것을 꾸밈없이 그대로 받아들이는 성향
개방성	세상은 변화하고 있으며 내 자신이 이러한 변화에 주체가 되어야 한다는 자발적인 태도
유머감각	우스꽝스러운 행동이나 생각을 많이 생성하려는 성향

<Fig. 1> Chungcheongduk-do DanJai Education Training Institute, Textbook for raining elementary educators on creativity and personality, 2011

3) 미술에서의 창의성

미술과는 창의성을 기르는데 탁월한 교과이다. 미술적 행위 자체가 창조적 과정이기 때문이다. 미술과 표현에서의 창작 과정이야말로 인지적 능력, 몸과 마음, 감각, 느낌 등을 종합적으로 녹여 내어 뭔가를 드러내는 것이다. 이 과정에서 창의적인 사고와 태도들이 요구된다. 미술과에서 창의성은 미적인 행위와 표현의 중심에 있으며 미술교육에서 길러지고 신장되어야 할 중요한 능력이다. 창의성 미술교육을 강조한 Victor Lowenfeld는 미술은 학생들의 잠재력과 창의력을 계발시키는 효과적인 매개체로 미술에서 창의성이 발현될 수 있도록 교육해야 한다고 주장하고 있다(Lowenfeld & Brittain, 1995).

우리가 현장에서 교육을 할 때 미술가나 예술창작을 하는 사람을 기르기 위한 미술교육이 아닌, 삶에서 미술을 향유하고 즐기고 삶을 개선하려는 의지를 가질 수 있도록 그 방향을 잡아나가야 한다. 우리는 미술교육의 대상자인 대부분의 학생들이 미술가로 성장하는 것이 아니라 일상의 삶속에서 미술을 즐기고 선택하고 향유하는 사람들이라는 것을 기억할 필요가 있다. 그러므로 미술교육은 학생들이 자신이 살고 있는 삶이나 환경을 보다 바람직한 방향으로 개선할 수 있도록 미적 안목이나 감각을 길러줄 수 있어야 한다. 일반적으로 창의성은 개인의 삶의 질을 향상시킬 뿐만 아니라 삶을 더욱 더 풍요롭고 즐겁게 할 수 있다. 그러므로 미술과에서 창의성 교육도 이러한 맥락에서 실시되어야 한다.

학교에서의 교육은 창의적인 사고를 북돋아 주고 이를 신장시키려는 노력들이 있어왔으나 형식적이고 획일적인 사고를 강요하는 풍토 속에서 과연 창의성 교육이 제대로 이루어지고 있는가에 대해서는 더 논의할 필요가 있다. 단편적인 지식과 단순한 사고를 요하는 문제해결력과 하나의 정답만을 찾는 낮은 수준의 학교 교육에 창의성이 고려되었다고는 보기 어렵다. 창의성 교육을 어떻게 접근하는지에 대한 다양한 논의와 주장에도 불구하고 많은 교육자들이 구체적인 수업이나 교육 상황에서 실제적이고 구체적으로 접근하는 방법을 모르는 경우가 많다.

미술교육 역시 창의성에 대해 다양한 층위의 논의가 있어 왔으나 정형화된 틀 속에서 교육이 행해지고 있는 것이 현실이며 실제적으로 창의성을 신장시

키기 위한 실천전략에 있어서도 미흡하거나 이해가 부족한 편이며 이는 미술에서 창의성 교육이 극복해야 할 과제이다. Peter London은 미술교육의 중요한 패러다임 중의 하나인 DVAE조차도 창의성에 거의 관심을 기울이지 않고 오히려 미술비평, 미술사, 미학, 미술 제작에 초점을 맞추고 있다고 보고 있다(Peter, 1989, Anderson & Milbrandt, 2007. recited).

대부분의 사람들은 미술가를 창의적인 일을 하는 사람들로 생각한다. 미술에서의 창의성은 단순히 기교나 기술, 방법적인 면에 치중하기보다는 보다 본질적인 특성들을 고려해야 한다. 미술에서의 창의성 또한 다른 교과들처럼 저절로 획득되어지는 것은 아니다. 미적체험이나 미술표현, 감상활동에 창의적인 속성들과 요소들이 포함되어 있지만 자동적으로 일어나지는 않는다. 보다 의도적이고 체계적인 노력하에 길러질 수 있다.

Anderson & Milbrandt(2007)는 미술과에서 창의적인 행동을 장르별로 나누어 설명하고 있다. 미술사에서는 과거에 무엇인가를 이해해 왔던 방식에서 벗어나 이를 창의적으로 재구축하거나 재평가하는 것으로 보고 있다. 미술비평에서는 새롭고 논리적인 관점이나 독특하고 논리적인 전략으로, 미학에서의 창의적인 행동은 미술작품을 새롭게 재평가하는 것으로, 미술표현에서는 다양한 미술 장르의 이해를 바탕으로 독특한 시각적 형태를 발전시키는 것으로 보고 있다(Anderson & Milbrandt, 2007).

Lee, Kim, & Jeon(1996)는 미술교육의 목적을 미적안목의 육성, 창의성 계발, 감성능력의 함양, 조형능력의 신장으로 보고 있다. 미술과는 다른 교과와는 달리 표현이나 조형 활동이 중요한 부분을 차지하고 있다. 표현은 그 과정상 발상이나 작품 구상과정, 작품 제작 과정에서 창의적인 사고를 필요로 하게 된다. 7차 교육과정 이후로 미술 교육과정은 DVAE의 영향을 받아 미적 체험, 미술에서의 지식, 미술비평, 미술사, 미술이해, 미학 등이 도입되고 강화되는 방향으로 구성되어 있다. 우리의 미술교육은 세계 미술교육이라는 커다란 흐름 속에서 세계미술교육 패러다임의 영향을 배제할 수 없다. 그러나 그러한 흐름 속에서 미술교육이 놓지 말아야 할 것은 바로 창의성이다. 창의성은 미술의 근본 속성과 맥을 같이 하고 있기 때문이다.

4) 개인과 사회적 맥락에서의 창의성의 본질

창의성은 서두에서도 언급했다시피 변화해 가는 사회에 잘 적응하기 위해 필요하며 개인적으로는 삶을 즐겁고 의미 있게 하기 위해서 필요하다. Roger von Oech(1983)는 창조적 사고를 해야 하는 이유로 ‘변화’와 ‘재미’를 들고 있다. 그의 말에 의하면 세상은 끊임없이 변하고 있기 때문에 우리에게 새로운 사고를 요구하며 창조적 사고는 즐거운 일이며 기분 좋은 일이라고 하였다.

창의성은 단지 개인의 머리에서만 독자적인 형태로 일어나는 것이 아니다. Csikzentmihalyi(2012)에 의하면 창의성은 개인이 속해 있는 사회문화적 맥락 사이의 상호작용에서 일어난다고 하였다. 즉 창의성이 사회문화적인 바탕위에서 그러한 것들을 반영하여 나타난다는 것이다. 한 개인이 무엇인가 독창적인 것을 만들어냈을 때 그것은 이미 그 개인이 속해 있는 사회와 문화의 반영이다. 한 개인이 가지는 개인적 역량은 사회적이고 문화적인 맥락위에서 형성된 것이기 때문이다. 그러므로 창의성 자체는 개인만의 것이 아닌 사회적 문화적 맥락위에서 이해되어야 한다. 창의성은 앞에서 살펴본 바와 같이 어떠한 생각이나 산출물, 그 산출물을 내는 과정이 독특하고 새로워야 한다. 새롭다는 것은 기존의 것과 비교해 보았을 때 의미가 있다. 따라서 창의성은 사회 문화적 맥락에 대한 개인의 반응이며, 사회적 행동으로 규정지을 수 있다(Anderson & Milbrandt, 2007).

창의성에 초점을 맞춘 미술교육은 결국 미술을 배우는 사람들의 삶의 질을 개선하고 나아가 주변과 사회, 문화까지 삶이 확장된 형태로 귀결될 수 있다. 미술사, 미술비평, 미학, 미술 표현은 그것들이 제공하는 사회 문화적인 맥락 속에서 이해되어야 하며 이러한 것을 바탕으로 한 기술과 전략, 나아가 그 속에 포함된 다양한 내용을 함축적이고 창의적으로 재해석되고 표현될 때 그 가치를 가질 수 있다.

Csikzentmihalyi(2012)에 따르면 미술과 같은 영역은 사회적으로 결정된 상징적인 규칙과 절차의 일정한 집합으로서의 시스템이다. 이것은 소위 문화의 맥락위에서 형식화되고 조직화된다는 것을 의미한다. 어느 영역이든 특정 행위나 생각이 창의적인지 그렇지 않은지 결정하는 평가자가 존재한다. 이 평가자는 큐레이터 미술전문가, 교사, 비평가, 미학

자가 될 수 있다고 보았다.

학생들은 미술교육을 통해 창의적인 방법으로 미술 영역을 확장시키고 미술적 행위를 변화시키며 창의성에 기반 하여 미술을 이해할 수 있도록 가르쳐야 한다. 미술 행위가 사회적 문화적 함의를 갖는 다양한 은유를 포함하며 새로운 아이디어를 통해 삶을 확장해가고 이를 발전시켜 나가는 행위야말로 사회 문화적인 행위로서 깊은 의미를 지니는 일이라는 것을 학생들에게 인식시킬 필요가 있다.

2. 창의적 특성과 교육적 가치

창의성의 특성은 창의적인 사람들의 특성을 살펴봄으로써 알 수가 있다. 창의적인 사람들은 선천적으로 재능을 타고난 사람들이 아니다. 역사적으로 창의적인 업적을 이루어 냈던 많은 사람들은 그들의 창의성을 빛내기 위해 다른 사람들보다 훨씬 더 많이 노력하고 더 연습하고 연구했던 사람들이다. 이들이 내 놓았던 창의적인 산물들은 어느 날 갑자기 뚝 떨어지거나 만들어진 것이 아닌, 그동안의 부단한 노력들과 시행착오들에 대한 결과물들이다. 아르키메데스가 “유레카!”를 외치며 벌거벗은 몸으로 욕탕을 빠져나온 것은 그가 그 이전에 왕이 내린 과제, 즉 진짜 금을 어떻게 판별해 낼 것인가에 대한 충분한 고민과 연구가 있었기에 그러한 상황에서 “유레카!”를 외칠 수 있었던 것이다. 뉴턴이 사과나무아래서 떨어지는 사과를 보며 만유인력의 법칙을 생각해 낸 것도 뉴턴이 이미 그 이전에 충분히 그런 생각을 할 수 있는 여건과 생각, 연구들이 무르익어 있었기에 가능한 것이었다. 이처럼 창의적인 사고를 하는 사람들은 다른 사람들에 비해 인지적으로나 인성적으로 몇 가지 공통된 특징들을 가지고 있다. 이러한 특징들을 알아보는 것은 우리가 학생들에게 창의성을 가르칠 때에 어떻게 접근해 들어가야 하는가에 대한 시사점을 줄 수 있다. 창의성은 여러 가지 측면에서 분명 가치가 있는 능력이다. 그러한 가치를 알아봄으로써 우리가 학교 교육에서 창의성을 가르쳐야 하는 당위성과 필요성을 제공받을 수 있다.

1) 창의적인 사람들의 특성

창의성은 IQ가 높거나 특정한 일을 하는 사람들

에게만 있는 것이 아니다. 평범한 사람들도 정도의 차이는 있을지라도 창의성을 가지고 있다. 또한 창의성을 드러내는 분야가 개인마다 다 다르기 때문에 어떤 분야에서는 매우 창의적인가 하면 다른 분야에서는 창의력을 드러내지 못할 수도 있다. 즉 모든 사람들에게 있어 그 창의력의 정도는 다르게 나타날 수 있다. 창의적인 사람들은 몇 가지 면에서 중요한 특성을 지니고 있는데 학자들 위주로 창의적인 사람들의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

James Guilford는 창의적인 사람들의 특성을 다음과 같이 말하고 있다(Anderson & Milbrandt, 2007).

첫째, 창의적인 사람들은 사고가 유창하며 의사소통에 숙달해 있다.

둘째, 창의적인 사람들은 융통성 있게 생각한다. 그들은 생각을 자유롭게 하며 새로운 생각을 만들어 낸다.

셋째, 창의적인 사람들은 사고가 독창적이며 반응이 독특하다.

넷째, 창의적인 사람들은 일반적으로 주어진 것을 확장하고 세부적인 것을 더하여, 단순한 기초를 복합적인 구조로 잘 다듬어 설명할 수 있다.

다섯째, 창의적인 사람들은 즉흥적으로 무언가를 할 수 있다.

또한 Anderson & Milbrandt(2007)는 창의적인 사람들의 특징을 다음과 같이 말하고 있다.

첫째, 자기 주도적이다. 그들은 하나의 계획 혹은 생각에 오래 집중할 수 있다.

둘째, 창의적인 사람들은 그릇된 자존심을 갖지 않는다. 그들의 생각이 틀린 것 같으면 마음을 바꿀 수 있다.

셋째, 창의적인 사람들은 외적 보상에 의존하지 않는다. 자신이 성공하기 위한 능력을 가지고 있다고 확인하며 그 자신을 위하여 계획을 수행할 수 있다.

넷째, 구조적인 불만을 갖는다. 무언가를 변화하길 바라고 도전을 즐기며, 그들의 견해를 알리려고 한다.

다섯째, 전체적인 감각적 관점을 갖고 있다. 그들은 ‘연계 시각’을 가지고 있으며 때로 시각적인 학습자이다.

여섯째, 습관을 조절할 수 있다. 유사성이나 습관적 사고에 의해 얽매이지 않는다.

Rhodes는 창의성의 요소를 Creative person, Creative process, Creative product, Creative place로 꼽으면서 창의적인 사람들의 특성을 말하고 있다. 그에 의하면 창의적인 사람은 어떤 문제를 해결하거나 작품을 구상하고 아이디어를 만들어 내는 과정에서 고정관념이나 습관 등을 벗어나서 남들과는 다른 사고를 하거나 해결방법을 제시하거나 실천할 수 있는 사람들을 말한다(Rhodes, 1961, Ha, 2006. recited). 이들은 이러한 창의성을 발휘하여 주어진 환경에 순응하여 안주하지 않고 환경을 변화시키고 개선시키려고 노력한다. Watson은 창의적인 사람이란 다른 사람의 업적을 바탕으로 세롭고 가치 있는 것을 만들어 내는 사람으로 정의하고 있으며, 조지아 오키프는 창의적인 사람이란 그 사람이 여성인지 남성인지 무관하며 독립적인 경향과 자기 평가가 가능한 경향을 가지고 있다고 하였다. 피카소는 창의적인 사람은 감정 표현을 잘하며 충동적이고 위험을 두려워하지 않으며 공감각적인 경향이 강하다고 하였다. 문턱 이론에 의하면 창의적인 사람은 지능과는 큰 상관이 없다고 보았다. 창의적인 사람은 유머가 있고 상상력이 풍부하며 민감하다고 하였다(Chung-cheong buk do DanJai Education Training Institute, 2011). 위의 연구에서 알 수 있듯이 창의적인 사람들은 다음과 같은 몇 가지 공통된 특성을 지니고 있다.

첫째, 사고가 유창하며 융통성이 있다.

둘째, 어떠한 과제를 끝까지 전념하고 몰두하여 끝내려는 인내심과 끈질김을 가지고 있다.

셋째, 사물과 주변에 대해 호기심과 탐구심이 많다.

넷째, 개방적이고 타인의 비판을 수용할 수 있다.

다섯째, 위험을 감수하려는 모험심이 있다.

여섯째, 자신에 대한 자아존중감이 높다.

일곱째, 상상력이 풍부하다

여덟째, 자신의 일에 대한 열정이 높다.

아홉째, 자기 주도적이며 독립적이다.

열째, 유머감각이 풍부하다.

이렇게 창의적인 사람들은 변화를 잘 수용하고 미래를 개척하며 무한히 성장해 나갈 수 있는 사람들이다. 이는 변화해 가는 사회에 걸 맞는 사람들로

교육은 이런 사람들을 육성하는 방향으로 그 방향을 잡아 나가야 한다.

2) 미술과에서 창의성의 교육적 가치

창의성은 빠르게 변화하는 세계에 적응하고 대응할 수 있는 능력이다. 미래 사회에서 요구하는 인재는 문제의식과 창의적인 사고를 할 수 있는 사람이다. 또한 변화에 유연하게 대처할 수 있는 사람이다. 이런 측면에서 볼 때 창의성의 가치는 개인에게는 물론 국가 사회에서도 빼놓을 수 없는 중요한 가치 중 하나이다. 창의적으로 사고하는 것은 우리네 삶을 즐겁게 할 수 있으며 우리의 삶을 훨씬 더 풍요롭게 할 수 있다. 창의성은 개인의 삶의 질을 향상시키고 발전시키는 물론 사회 문화적 발전에도 중요한 역할을 한다. 결국 창의성은 개인의 삶을 풍부하게 하고 삶을 더 즐겁고 재미있게 해주며 인생과 미래를 활기차게 이끄는 원동력이 된다.

창의성은 앞서 살펴본 바와 같이 한마디로 정의 내리기 어렵고 모호하다. 우리의 삶도 복잡하고 애매모호하며 혼란스럽다. 그런 면에서 삶은 창의성과 닮아 있다. 미술에서의 교육은 사회와 문화를 위한 교육이라는 목적도 중요하지만 개인의 삶을 위한 것이 우선시되어야 한다. 개인적 삶의 향상을 위한 미술교육이 결국은 사회와 문화에도 기여할 수 있기 때문이다. 미술교육에서 당연히 길러져야 할 창의성은 개인의 삶뿐만 아니라 사회 문화적으로도 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다. 미술교육은 창의성과 종합적 사고력과 같은 고등 수준의 사고를 발달시키고 이를 통해 더 확장된 학습을 할 수 있도록 도울 수 있다.

Ⅲ. 미술 교육에서 창의성 교육을 위한 방안 탐구

창의성 교육은 미술뿐만 아니라 다른 교과에서도 그 중요성과 방법을 강조하고 있다. 물론 미술과에서의 접근이 다른 학문에서 연구된 바와 같이 같은 맥락에서 출발은 할 수 있지만 미술과 특유의 특성

으로 인해 방법이나 기법면에서는 다르게 접근해 들어가야 하는 부분이 있다. 미술교육은 창의성을 빼놓고 이야기할 수 없을 정도로 창의성의 본질적인 면에 닿아 있다고 해도 과언이 아니다.

역사적으로나 사회적으로 창의성을 신장시키는 가치와 태도들은 있어 왔다. 역사적으로 창의적 산물이 많이 산출된 배경에는 사회·문화적으로 창의력을 향상시키거나 고무시킬 수 있는 환경이 조성되어 있기 때문에 가능했던 일이다. 창의적 사고를 촉진시킬 수 있는 가치와 태도에 대한 탐구는 미술교육에서 창의성 교육으로 나아가는 발판이 될 수 있다. 아무리 좋은 콘텐츠와 프로그램이 갖추어져 있다고 해도 기본적으로 창의성을 신장하기 위한 태도나 가치가 결여되어 있다면 창의성으로 가는 길은 요원하다고 할 수 있다. 그러한 가치와 태도들을 학교나 사회적으로 장려하는 분위기 속에서 창의성 교육이 무르익게 될 것이다. 그러므로 미술 교육에서 창의성 교육을 위한 방안은 다각적인 차원에서 고려해 볼 필요가 있다. 환경적 차원, 교사의 지도적 차원, 학생의 심리적인 차원에서 적절한 배려가 이루어져야 창의성 교육의 효과를 높일 수 있다.

1. 창의성 교육을 위한 전제조건들

창의성을 효과적으로 신장시키기 위해서는 사회적으로나 교육적으로 창의성을 신장시키는 가치와 태도들이 기본 밑바탕을 이루고 있어야 한다. 이는 창의성 프로그램 개발보다 우선순위에 있어야 한다. 창의성 교육을 위해 창의성을 신장시키는 가치와 태도들은 어떤 것들이 있으며 창의성 교육을 위한 전제조건들에는 어떤 것들이 있는지 우선적으로 살펴볼 필요가 있다.

1) 창의력을 신장시키는 가치와 태도들

창의력을 저해하는 요인이 있는가 하면 반대로 창의력을 신장시키는 가치와 태도들이 있게 마련이다. 창의력을 고취시키는 분위기 조성 및 태도들을 극대화할 수 있는 교육을 함으로써 창의력 교육의 효율성을 높일 수 있다. 창의력을 신장시키는 가치와 태도는 개인적인 측면에서도 살펴볼 수 있지만 사회 교육적인 측면에서도 충분히 고려해 볼 만하다. 다음은 창의력을 신장시키기 위한 가치와 태도

들이다.

첫째, 고정관념과 선입관에서 탈피하려고 노력해야 한다. 고정 관념이나 선입관은 고정된 방식으로 습관적 사고를 하게 함으로써 사고의 유연성과 새로운 사고를 저해할 수 있다.

둘째, 사물이나 일어나는 현상들에 대해 새로운 시각으로, 혹은 다양한 시각에서 들여다보고 이해하려는 태도를 지녀야 한다. 사물이나 현상은 어떤 관점에서 보느냐에 따라 그 내용과 형식이 달라 보일 수 있다. 다양한 시각에서 보는 방식이나 새로운 시각으로 보는 방식을 통해 사고의 유연함을 기를 수 있다. 또한 다른 사람의 입장에서 생각해 보는 것도 상황이나 현상을 다르게 봄으로써 다양한 관점을 수용할 수 있게 된다. 이러한 태도는 사물이나 현상을 보는 사고의 스펙트럼을 넓힐 수 있으며 사고의 유연성을 기를 수 있다.

셋째, 변화에 적극적으로 대처하고 수용하려는 태도이다. 세계는 끊임없이 변화해가고 있다. 세상에 고정된 방식으로 머물러 있는 것은 아무것도 없다. 변화해가는 세계만큼 세계를 바라보는 인식이나 사고의 틀도 바뀌어야 한다. 변화를 수용하고 적극적으로 이를 받아들이는 태도야말로 삶을 풍요롭고 의미 있게 할 수 있는 창의적인 태도이다.

넷째, 삶이나 생활에서 부딪히는 여러 가지 것들을 조합하거나 개선해보려는 노력이 필요하다. 실제 창의적인 사고는 분절적이고 단일적인 사고를 뛰어넘는 통합적 사고의 과정이다. 그동안에 배웠던 다양한 분야의 지식들과 경험들, 느낌, 통찰 등이 함께 어우러지는 가운데 창의적인 사고가 발현이 되고 그 과정에서 창의적인 산물들을 도출해 낼 수 있다. 서로 섞이고 섞일 때 더 창의적이고 유용한 창의적 산출물들이 나올 수 있다. 이러한 맥락에서 진정한 통합 교육은 장려되고 고려되어야 한다.

다섯째, 어떠한 어려움이 있더라도 건디고 좌절하지 않고 나아가려는 태도이다. 어려움에 쉽게 좌절한다면 그 어떤 것도 이루어 낼 수가 없다. 삶에서 얻어지는 많은 것들은 어려움이나 역경을 견뎌냈을 때 얻을 수 있는 것들이다. 창의성을 제대로 발휘하기 위해서는 인지적 사고의 과정도 중요하지만 이를 뒷받침할 수 있는 끈질긴 인내심 등이 있어야 한다.

여섯째, 폭넓게 사고하고 적극적으로 사고하려는

태도이다. 폭넓게 사고하려는 습관은 사고나 시야를 확장된 방식으로 열어줌으로써 삶을 보다 더 창의적으로 바라볼 수 있게 해준다.

연세대 윤중록 교수는 이스라엘의 창의적인 태도와 가치를 ‘후추과 정신’을 들어 설명하고 있다. 그는 후추과 정신을 ㉠ Informality ㉡ Questioning Authority ㉢ Cross Over ㉣ Risk Tasking ㉤ Mission Orientation ㉥ Tenacity ㉦ Learning from failure로 요약하여 강조하고 있다(Korea National University of Education Training Institute, 2013). 격식 타파, 질문을 통해 아이디어를 생성하고 공유하기, 서로 융합하고 통합하는 것, 위험을 감수하는 일, 목표지향적인 태도, 끈질김, 실패로부터 배우는 일 등을 이스라엘의 창의적 정신을 드러내는 가치와 태도로 꼽고 있다. 이러한 후추과 정신은 이스라엘의 교육이나 사회 문화발전의 근간이 되는 정신으로 이스라엘 발전에 원동력이 되고 있다. 충청도 만한 작은 나라에서 전체 노벨상의 22%를 차지한 그들의 저력은 바로 창의성을 장려하고 신장시키려고 하는 사회적인 분위기와 맞물려 있다고 해도 과언이 아니다. 후추과 정신은 한마디로 ‘뻔뻔스러움’과 ‘당돌함’으로 설명될 수 있을 것이다. 무엇인가 일을 할 때 주저함이 없이 내지르는 힘, 그리고 사회 전반적으로 깔려 있는 창의력을 신장시키는 분위기 등은 우리 교육에 시사하는 점이 크다고 하겠다.

2) 창의성 교육을 위한 기본 전제와 조건

창의성은 보통의 아이들에게 가르칠 수 있어야 그 당위성을 인정받을 수 있다. 창의성은 특별한 사람들이 특별한 재능으로 타고나는 것이 아닌, 보통의 일반 사람이라면 누구나가 가질 수 있으며 이는 저절로 발현되는 것이 아니라 일련의 노력과 적절한 교육 여하에 따라 발현될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 즉 체계적이고 계획적인 교육 여하에 따라 창의성은 적절하게 신장될 수 있다. 창의적 교육을 위해서 어떠한 것들이 고려되어야 할까? 창의성이 발휘될 수 있도록 심적 환경을 구축하여야 한다. 먼저 심리적으로 학생들이 안심할 수 있는 분위기가 조성되어야 한다. 그러기 위해서는 어느 정도는 개방적이고 자유분방함을 인정해 주어야 한다. 학생들의 심리적 안정을 위해서는 평가나 교사의

판단도 최소화할 필요가 있다.

학생들의 창의력은 다양한 경험을 통해 신장될 수 있다. 지적인 측면에서의 교육뿐만 아니라 몸으로 배우고 익힐 수 있는 신체 활동과 오감을 활용할 수 있는 감각적인 체험 등은 학생들의 지식과 경험을 탄탄하게 쌓아줄 수 있다. 창의성은 다양한 경험과 지식을 바탕으로 그 경험과 지식들을 통합하고 융합하면서 새로운 사고들을 창출해 낼 수 있는 것이다. 그러므로 다양한 경험을 쌓을 수 있도록 배려해야 한다.

학생들의 사고는 교사의 발문과도 밀접한 관련이 있다. 단답형을 요구하거나 획일적인 사고를 요구하는 질문 속에서는 학생들의 발산적인 사고가 일어날 수가 없다. 학생들이 보다 확산적인 사고를 할 수 있도록 질문을 구조화하고 연구할 필요가 있다. 또한 그룹 학습이나 토론, 토의를 통해 학생들이 보다 자유롭게 서로 질문하고 아이디어를 공유하고 문제를 해결해 나갈 수 있도록 해야 한다.

현장에서 활용될 수 있는 구체적인 창의성 교수 학습 방법이 연구되고 확산되어야 한다. 2009 개정 교육과정 이후 창의 인성 교육에 대한 관심이 높아지면서 창의력과 인성을 함양할 수 있는 다양한 교수-학습 방법이 연구되고 있는 실정이다. 이렇게 연구된 것들을 현장에 적극적으로 도입할 수 있도록 교사들의 관심을 불러일으키고 격려하는 분위기 조성이 필요하다.

마지막으로 사회, 학교, 가정에서 학생들이 용기와 자신감 그리고 소신을 가지고 자유롭게 꿈꾸고 자신의 꿈을 향해 도전할 수 있도록 격려하는 분위기가 필요하다. 저마다 타고난 모양과 생각이 다르듯 다름을 인정하고 그 속에서 다양한 가치를 인정하고 그 가치들을 실현시켜 나갈 수 있을 때 학생들은 행복할 수 있으며 이러한 것들이 바탕이 되었을 때 창의성 교육은 훨씬 더 그 가치가 빛날 수 있다.

2. 미술교육에서 창의성을 신장하기 위한 방안

미술교육에서 창의성을 신장시키기 위해서 몇 가지 고려해야 할 점이 있다. 첫째, 창의력을 신장시킬 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 지나치게 규칙에 얽매이거나 통제하는 분위기를 탈피하여 학생들

이 자유롭게 사고할 수 있는 분위기가 되어야 한다. 또한 물리적 환경에서도 학생들의 창의력이 위축되거나 확장되는 것을 감안한다면 학생들이 보다 편안하게 활동하고 사고할 수 있는 환경이 구축되어야 한다.

둘째, 미술교사의 역할은 창의적인 과정을 장려하고 학생들의 아이디어 생성, 발견 과정에서 그들의 사고가 발산적으로 혹은 수렴적으로 할 수 있도록 적절한 격려와 질문을 할 수 있어야 한다.

셋째, 학생들이 표현 활동이나 주제 등을 선택할 때 그들의 생활과 연계되어 있거나 학생들에게 관심과 의미가 있는 것에서부터 출발할 필요가 있다. 자기 주변에서 일어난 일들, 주변을 이루는 것들에서 학생들의 동기와 흥미를 높일 수 있다. 그 결과 미술은 학생의 실제 생활과 연계될 수 있고 나아가 사회적 영역으로까지 확장될 수 있다.

넷째, 몰입의 경험을 통해 창의력이 극대화 될 수 있도록 분위기를 조성해야 한다. 몰입은 창의성을 드러내기 위한 중요한 요소로 특히 창작 과정에서 권장되어야 한다. 창의성을 신장시키는 교육은 미술 교육에서의 포괄적이고 일반적인 접근보다 심도 있는 접근을 요구한다. 이렇게 심도 있는 접근은 몰입의 과정을 통해 이루어질 수 있다. 학생들에게 몰입을 경험하게 함으로써 창의적인 사고 과정을 드러내는 일이 즐겁고 의미 있는 일이라는 것을 인식시켜 줄 필요가 있다.

다섯째, 학생들이 자유롭게 정서적으로도 안전하다고 느껴야 한다. 교사의 평가나 성적을 지나치게 강조하게 되면 학생들은 자신이 가지고 있는 창의성을 마음껏 드러낼 수가 없다. 이러한 것들로부터 자유로울 때 학생들은 그들의 창의성을 최대한으로 발현하게 된다.

여섯째, 미술교육에서 단순히 조형요소나 원리, 미술적 지식을 가르치는 것이 아니라 진정한 관찰의 기술과 그들이 창의적 사고를 할 수 있는 전략들을 이용하여 그들을 둘러싼 세계에 대해 심도 있는 탐구를 할 수 있도록 가르칠 필요가 있다. 학생들에게 다양한 관점으로 주변 세계를 관찰하게 함으로써 지각과 감상 활동을 고취할 수 있다. 본다는 것은 눈으로만 보는 것이 아니라 오감을 열고 마음으로 감상할 수 있어야 한다. 이렇게 할 때 학생들

은 훨씬 더 풍요로운 세계를 경험할 수 있으며 주제를 창의적으로 다룰 궁리를 하게 된다.

마지막으로 학생들의 창의성을 길러주기 위해서는 교사 자신이 창의적인 태도를 가지고 의도적인 접근을 해야 한다.

IV. 미술과에서 창의성 신장을 위한 구체적 전략

창의성은 체계적이고 계획적인 노력에 의해 얼마든지 신장될 수 있다. 학교 현장에서는 주로 기법위주의 창의성 신장 프로그램을 적용하고 있지만 창의성을 극대화시키기 위해서는 인성적인 측면에서도 체계적인 훈련과 교육이 필요하다. 인지적 측면에서 창의성을 드러낸 위대한 예술가나 과학자들은 그들의 천재성을 드러내기 위해서 기본적으로 창의성이 최대한 발현될 수 있는 인성적인 태도와 가치들을 지녔다. 결국 창의성은 한 가지 단편적인 요인으로 작용하는 것이 아니라 여러 가지 요인들이 복합적으로 작용하거나 지적·인성적 측면의 통합 과정에서 드러나는 경우가 많다. 이 장에서는 주로 미술과에서 적용할 수 있는 구체적 전략들을 중심으로 인지적이고 기법적인 차원에서 접근하고자 한다.

1. 창의적 사고를 위한 생각 도구

역사적으로 위대한 사람들은 자신의 창작 과정에서 창의성을 최대한 빛내기 위하여 몇 가지 공통적으로 사용한 생각도구가 있다. Root-Bernstein (2009)은 그의 저서 *Spark of Genius*에서 천재들이 사용했던 생각도구들을 자세히 소개하고 있다. 그들이 창의성과 천재성을 드러내기 위해 사용했던 생각도구로는 관찰, 형상화, 추상, 패턴인식, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입 등 열세 가지 전략들이 있다. 이러한 생각도구를 활용함으로써 직관력과 상상력을 기르고 창조성을 극대화 할 수 있었다. 이를 간단히 소개하면 다음과 같다.

첫째, 관찰이다. 모든 지식은 관찰을 통해 습득된다. 보고 듣고 만지고 냄새 맡고 맛을 보고 몸으로

느끼는 것들 속에서 생각과 사고의 폭을 확장해 나간다. 관찰은 수동적으로 ‘보기’가 아니라 적극적인 ‘관찰’을 해야 한다. 즉 관찰은 눈으로만 하는 것이 아니라 모든 감각을 사용해야 하는데 이것은 ‘그냥 듣는 것’과 ‘주의 깊게 듣는 것’의 차이에서도 발견된다. 이러한 관찰을 통해 사물이 가지고 있는 의미심장한 아름다움을 감지할 수 있게 된다. 하버드 대학교 수인 아른하임은 ‘사고하고 부르는 인지작용은 지각보다 상위에 있는 정신적 과정이 아니라 지각 자체를 이르는 본질적 요소다’라고 적고 있다(Root-Bernstein, 2009). 미술에서 관찰은 중요하다. 미술과 관련된 모든 활동의 기본을 이루기 때문이다. 잘 표현하거나 그린다든 것은 잘 관찰한다는 말이기 때문이다.

둘째, 형상화이다. 형상화란 현상이나 사물을 그대로 재현하는 것에서부터 추상능력, 감각적인 연상에 이르기까지 총망라된다. 형상화는 우리의 모든 감각을 동원해서 이루어지기 때문에 이를 내면으로 연결시킬 수 있도록 다양한 기회를 만들어야 한다. 형상화는 세계를 재창조한다. 형상화를 통해서 북적거리는 거리에서도 특정한 음악을 들을 수 있다. 이렇게 형상화를 통해서 내면의 다양한 감각을 일깨울 수 있다.

셋째, 추상화이다. 추상화는 어떤 대상을 그대로 카피하듯 재현하는 것이 아니라 그 사물이 가지는 특성적인 요소들만을 파악하여 나타내는 것이다. 그래서 추상화는 곧 단순화이다. 피카소는 눈으로 보는 것이 아니라 마음으로 본 것을 그린다고 하였다. 예술가나 과학자는 복잡한 체계에서 특징적인 요소만 추리고 나머지는 모두 제거함으로써 핵심을 파악하고자 한다. 미술에서는 사물의 본질이 드러나도록 추상화하고 역으로 추상화된 것으로부터 함축하고 있는 다양한 내러티브들을 읽어낼 수 있어야 한다.

넷째, 패턴인식이다. 패턴을 얹으로써 다음에 어떠한 일들이 벌어질지 예상할 수 있으며 언어적, 청각적, 시각적 패턴을 통해 음악과 시와 새로운 생각들을 도출해 낼 수 있다. 레오나르도 다빈치도 ‘패턴인식’을 이용하여 새로운 아이디어를 만들어내곤 하였다.

다섯째, 패턴형성이다. 패턴형성 기술을 배우는 것은 다양한 활동에서 창조적인 생각을 여는 열쇠

가 될 수 있다. 이는 감각적 패턴과 청각적 패턴 그리고 리듬감 등을 이용하여 훈련될 수 있다. 패턴형성을 이해한다는 것은 지식의 새로운 세상을 열어 보이는 것이다.

여섯째, 유추이다. 유추란 둘 혹은 그 이상의 현상 속에서 유사성이나 관련성을 알아내는 것이다. 유추는 새로운 이해의 세계로 도약할 수 있는 발판이며 놀라운 발견을 하기 위한 생각의 확장 과정이다. 예술은 기본적으로 세계를 창조하는 것과 관련이 있으며 이러한 창조성은 유추와 은유에 기반 한다.

일곱째, ‘몸으로 생각하기’이다. 우리가 ‘안다’라고 했을 때 그 ‘앎’은 지식적인 앎일 가능성이 많다. 그러나 보다 본질적이고 실제적인 앎은 몸으로 느끼고 생각해서 얻어지는 감각적인 앎이다. 몸을 통해 느끼고 이 느낌으로 사고하는 것을 통해 세상을 인지하는 방식을 확장해 갈 수 있으며 이러한 몸의 감각들은 생생한 이해를 동반한다. 즉 과학자, 수학자들, 예술가들은 어떤 문제에 직면했을 때 온몸으로 느껴서 해결을 하는 경우가 많았다.

여덟째, 감정이입이다. 감정 이입은 몸으로 생각하는 것과 관련이 있다. 감정이입은 다른 사람이나 대상이 되어 세계를 그 입장에서 이해하고 지각하는 것이다. 창의력이 뛰어난 사람들은 자주 자신을 잃고 표현하고자 하는 것과 하나가 되는 합일의 경험을 가진 사람들이다. 연극을 하는 사람들은 극이 진행되는 동안 감정이입으로 극중 인물을 자신의 일부로 만든다. 나무를 제대로 그리려면 내가 나무가 되어 그것이 내 안에서 자라나게 해야 한다. 가장 완벽한 이해는 자신이 이해하고 싶은 것이 될 때 비로소 가능하다.

아홉째, 차원적 사고이다. 차원적 사고란 2차원적 세계를 3차원으로, 3차원의 세계를 2차원적으로 이해할 수 있는 상상력이다. 이는 미술 분야에서 반드시 필요한 능력으로 보다 높은 차원으로 옮겨 해석할 수 있게 해준다.

열 번째, 모형 만들기이다. 모형은 새로운 생각과 본질을 구현할 수 있다. 모형은 실재를 축약하거나 차원을 달리해서 표현되는 것으로 일종의 시뮬레이션이다. 모형은 대상의 구조와 요소 중에서 가장 핵심적인 것들만을 추출한 것으로 직접 경험하기 어려운 세계를 경험할 수 있도록 안내한다. 스케치는

완성된 그림의 모형이 될 수 있다.

열한 번 째, 놀이이다. 놀이는 분야 간 경계를 허물고 통찰력을 극대화시킴으로써 창조적인 일들을 가능케 해준다. 스미소니언 박물관 발명 혁신 연구센터 소장인 아서 모델라는 놀이 감각이란 무언가를 발명하는데 있어서 꼭 필요한 것이라고 주장하고 있다. 다시 말해서 발명은 머릿속으로 사고하고 생각하는 즐겁고도 자유로운 연상에서 시작된다고 볼 수 있다. 놀이는 본능적인 느낌과 정서, 직관, 쾌락 등을 경험하게 함으로써 그러한 과정을 통해 지식을 변형시키고 새로운 이해를 할 수 있도록 우리는 유도한다. (Root-Bernstein, 2009).

열두 번 째, 변형이다. 변형적 사고는 한 분야에서의 깨달음을 서로 다른 분야로 전이하거나 연결하는 것을 가능하게 해준다. 여러 가지 생각도구들끼리 서로 영향을 주고받거나 작용하게 하는 변형적 사고는 더 가치 있는 통찰을 낳을 수 있게 할 수 있도록 한다.

마지막으로 통합적 사고이다. 통합은 앞서 말한 모든 생각도구들을 결합하고 이해하는 것이다. 지식과 경험, 감각, 느낌, 기억들을 통합하는 일은 생각도구의 최종 목표가 될 수 있다. 감각적 인상과 느낌, 지식, 경험, 기억들이 통합하고 결합하는 종합적 이해는 지식과 감각의 지평을 넓히는 일이며 창의성에 이르기 위한 최고의 방법이 될 수 있다. 이러한 생각도구들은 미술과에서도 적극적으로 도입해 볼 필요가 있다. 창의성이 두드러졌던 위대한 예술가나 과학자들이 즐겨 사용했던 생각도구들은 미술과의 창의적 사고 훈련에 꼭 필요한 과정이기 때문이다. 수업이나 학습의 장면에서 적절한 생각도구들을 활용할 수 있다면 학생들은 보다 효과적으로 그들의 창의성을 드러낼 수 있을 것이다.

2. 창의성을 신장시키는 구체적 전략

미술과에서 창의성을 신장시키는 구체적인 전략으로는 은유, 브레인스토밍, 추상화 사다리 기법, 기발하게 사용하기, 강제결합법, PMI기법, 마인드맵, , 듣고 표현하기, 만다라 등을 활용해 볼 수 있다.

1) 은유

은유는 비유법의 하나로, 행동, 개념, 물체 등을

그와 유사한 성질을 지닌 다른 말로 대체하는 일이며 창의적 사고 전략 중 중요한 전략이다. 은유는 상징적으로 단순화하거나 요약하여 전체를 다른 것으로 표현할 때 일어나는 상징적 변형이다. 시각적 은유는 많은 정보들을 포괄하여 요약하고 의미를 확장시켜 준다. 시각적 은유는 일차적 묘사나 재현을 넘어 많은 양의 정보를 함축할 수 있다. 미술은 이러한 시각적 은유를 통해 삶의 다양한 부분들을 상징적이고 함축적으로 표현할 수 있게 한다. 미술은 작가가 드러내고자 하는 느낌, 정서, 감정, 상상의 세계를 나타낼 수 있기 때문에 그 자체로 은유적이다. 색채나 선, 형태로써 작가가 드러내고자 하는 바를 나타낼 수 있다. 미술은 작업을 통해 미술가의 심상을 드러낼 뿐만 아니라 그가 가지고 있는 세계관을 어떠한 형태로든 반영한다. 그러한 세계관은 한 문화와 사회적 맥락위에서 생성되고 만들어지므로 미술작품은 한 문화와 사회를 반영한다. 그러므로 미술 작품은 문화적이고 사회적인 은유이기도 하다. 시각적 은유로서 미술작품은 많은 것들을 담고 있다. 따라서 작품을 해석하거나 비평할 때에는 다양한 해석들이 가능해질 수 있다. 해석에 대해 다양성을 열어놓는 것은 학생들로 하여금 확산적이고 발산적인 사고의 과정에 놓이게 할 수 있다.

2) SCAMPER

대표적인 체크리스트법인 Osborn의 질문 리스트를 재조직하여 약성어로 표기한 것으로, 정교한 은유적 진술을 도와줄 수 있는 전략으로 대표적으로 쓰일 수 있는 것이 SCAMPER다. SCAMPER는 다음과 같이 8가지로 정리될 수 있다. Substitution-제품이나 생각의 일부분을 새로운 것으로 대체하기, Combining-기존에 있는 것들의 두 가지 이상으로 혼합하기, Adapt-변화를 모색하거나 모방하기, Modify-새로운 문제 해결을 위해 수정, 확대, 축소하기, Put to Other Uses-다른 용도를 사용하기, Eliminating-불필요한 것은 제거하기, Reversing-반대로 접근해보기, Rearrange-재배열하거나 교체하기. 이러한 SCAMPER는 미술과에서 다양하게 시도해 볼 수 있다. 작품의 일부를 변형하거나 바꾸고 수정하고 결합하는 등의 기법은 미술표현에서 이미 활용되고 있으며 창의적 사고 신장을 위해 보다 구

체적으로 접근해나갈 수 있다(Kim, 2002).

3) 브레인스토밍

브레인스토밍은 집단 발상 방법으로 어떤 특정한 문제나 토픽 혹은 주제에 관해 아이디어를 창출하기 위해 흔히 사용되는 기술이다(Ha, 2007). 이는 학생들의 상상력을 자극하고 다양한 아이디어를 낼 수 있는 융통성을 강화하고 서로 대화를 주고받을 수 있는 기술 등을 강화하기 위해 사용된다. 브레인스토밍의 과정에서는 나온 아이디어에 대해 판단과 비평을 삼가 해야 한다. 아이디어의 질보다는 양을 강조하기 때문에 모든 구성원들로부터 많은 아이디어가 나오도록 해야 한다.

오스본의 브레인스토밍 과정을 보면 다음과 같다(Anderson & Milbrandt, 2007). 첫째, 부정적인 비평은 금지하며 모호한 표현에 대해서도 허용한다. 둘째, 아이디어는 거칠수록 좋으며 자유분방해야 한다. 셋째, 아이디어의 수가 많을수록 적용할 수 있는 해결책의 기회는 많아진다. 넷째, 아이디어들 간의 결합과 개선을 탐색한다.

4) 추상화 사다리 기법

어떤 문제 진술이나 아이디어가 너무 광범위하거나 반대로 너무 구체적이고 좁고 특수할 수도 있다. 추상화 사다리 기법(Ladder of abstraction)은 이런 경우, 문제나 아이디어의 스펙트럼(범위)을 좁히거나 넓히는 데 사용할 수 있다(Beer, 2001). 미술과에서는 사물이나 대상의 핵심을 찾아 나가며 표현하거나 반대로 한 가지 주제를 가지고 이미지를 다양하게 확장해 나가는 방식으로 활용될 수 있다.

5) 강제결합법

강제결합법은 어떤 사물이나 아이디어를 서로 결합함으로써 전체적인 이미지나 주제를 환기시키고 색다르게 보도록 하는 활동이다. 문제를 창의적으로 해결하기 위하여 전혀 관계가 없어 보이는 두 아이디어나 물건을 강제로 결합시키거나 연관시켜 새로운 의미나 관계를 발견하도록 할 수 있다. 미술 표현에서 테페이즈망은 서로 어울리지 않을 것 같은 이미지들을 강제적으로 결합함으로써 새로운 의미와 이미지를 만들어낼 수 있다.

6) PMI(Plus Minus Interest)

PMI는 Edward de Bono 가 제안한 방법으로 생각하는 사람이 어떤 판단에 도달하기 전에 그 상황을 다시 자세히 검토하는 것을 도와주는 인지확장 도구이다. 이는 특정한 문제의 긍정적인 면과 부정적인 면을 기록한 다음 각각에 대해 문제 해결자 나름대로 판단에 의해 이익이 되거나 흥미로운 점을 찾아 전면적인 검토를 한 후에 판단이나 결정을 내리는 기법이다(Ha, 2007)

7) 마인드 맵핑

마인드맵은 글자와 그림을 이용하여 핵심적 단어를 중심으로 연관되는 생각이나 아이디어, 이미지, 낱말 등을 지도를 그리듯 연결해 나가는 방법으로 사고의 확장 과정을 통해 창의력을 효과적으로 신장시킬 수 있다. 미술과에서도 다양하게 활용될 수 있다.

8) 듣고 표현하기

음악이나 글, 자연의 소리 등을 듣고 그림으로 표현하도록 하는 것이다. 다양한 선이나 색깔들로 표현하도록 하며 표현 재료나 도구들을 선택할 때는 학생들이 스스로 선택할 수 있도록 한다. 선의 느낌이나 색깔의 느낌 등을 잘 나타내기 위해서는 평소에 선이나 색깔에 대해 탐색할 수 있는 시간을 충분히 주도록 한다. 듣고 표현하기는 학생들의 상상력을 마음껏 발휘하여 그들이 느낀 감정과 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.

9) 만다라

만다라는 주로 명상과 내적 조화와 깨달음을 위해서 미술치료 프로그램에서 사용하였다. 만다라는 그리는 동안 내적인 고요와 집중력을 체험할 수 있다. 그러므로 창의력 프로그램에서 만다라의 적용은 상당히 의미 있고 중요한 활동이다. 지나치게 활동적이거나 산만한 학생들을 대상으로 만다라를 꾸준히 그리게 하면 정서적으로 서서히 안정되어 가는 것을 확인할 수 있다. 이처럼 만다라를 그리는 동안 학생들의 몰입의 경험과 내면의 고요함을 경험해 볼 수 있다.

V. 결론

급속하게 변화해 가는 사회에 능동적으로 대처하고 주도적인 역할을 하기 위해 학교에서 길러야 할 핵심 역량은 ‘창의성’이다. 창의성은 변화를 주도적으로 이끌 수 있는 핵심 능력이며 모든 분야에서 발전을 위한 기초적인 바탕을 이룬다. 특히 21세기는 인터넷과 컴퓨터의 발달로 지식이 넘쳐나는 시대이다. 이러한 시대에는 이러한 지식을 기반으로 새로운 사고와 아이디어를 창출할 수 있어야 한다. 지구촌이라는 말이 무색할 정도로 점점 좁아지고 있는 글로벌 시대에 맞게 창의력을 기반으로 세계를 리드할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.

Howard Gardner는 미래에 길어야 할 마음으로 창조적 마음을 강조하고 있다. 그만큼 우리는 기존의 틀이나 지식을 뛰어넘을 수 있는 능력이 요구되는 시기에 살고 있다. 창의력은 기본적으로 자기 자신을 위한 것으로부터 출발이 되어야 한다. 왜냐면 개인에게 있어서 창의성을 드러내는 일은 즐겁고 행복한 일이기 때문이다. 개인은 사회 문화적 맥락 위에서 규정지어지고 확장되는 존재이다. 그러므로 개인으로부터 비롯된 창의성은 사회 문화적으로 그 영향이 확장될 수 있다. 창의성은 개인적으로도 유용하고 의미가 있을 뿐 아니라 형식과 의미와의 연계가 사회 문화적 맥락위에서 이루어지고 과급된다는 면에서 사회적이기도 하다. 요셉 보이스는 삶에서 본다는 것은 일종의 행위이며 미술은 사회 구성 요소로서 변혁의 잠재력을 갖고 있다고 보았다. 미술 표현은 개인적인 것임과 동시에 사회적·문화적 산물을 강조하는 부분이다(Anderson & Milbrandt, 2007). 따라서 창의성은 어떤 형태로든 사회적 문화적 맥락에 닿아있으며 서로 영향을 긴밀하게 주고받게 된다. 위에서 살펴본 바와 같이 창의성은 단편적인 상황으로 그치는 것이 아닌, 한 개인의 삶의 형태로 확장되고 변화해 갈 수 있으며 그러한 것들이 개인의 삶을 발전시키고 나아가 사회를 발전시켜 나가는 원동력이 된다.

창의성은 학교 교육에서 길러야 할 중요한 덕목으로 미술 교과 교육에서도 그 중요성을 강조하고 있다. 본 연구에서는 다양하게 논의되고 있는 창의

성 개념과 정의에 대해 살펴보고 창의성을 기를 수 있는 구체적인 전략에 대해 살펴보았다. 미술과에서 창의적 사고를 신장시킬 수 있는 대표적 전략으로서의 은유, 브레인스토밍, 강제결합법, PMI기법, 마인드 맵, 기발하게 사용하기, 수렴적 사고전략으로서의 추상화 사다리 기법, 협동 학습 등이 있다.

결론적으로 말하면, 학교에서의 교육은 단순히 지식을 전달하는 역할에서 벗어나 창의적 존재로써 변화해가는 사회에 잘 적응하고 자신의 삶의 개선헌 수 있으며 나아가 국가 발전에도 이바지 할 수 있는 사람을 기를 수 있어야 한다. 위의 기법들은 인성적 측면에서 창의성의 요소와 함께 고려될때 그 효과가 극대화될 수 있을 것이다.

mental growth. (Art Education Research Center in Seoul National University of Education translation). Seoul: Mijinsa. (1987).

Roger von Oech(2002). Creative Thinking. (Jung, J. translation). Echoreebre..

Root-Bernstein, R. (2009). *Spark of Genius*. (Park, J. translation). Seoul: Echo Library. (1999).

참고 문헌

Anderson, T. & Milbrandt, K. (2007). *Art for life: authentic instruction in art*. (Kim, J., Choi, J., Shin, S., Kim, S., & Son, J. translation). Seoul: Mc Grow Hill.

Beer, J. (2001). *Creative teacher. Creative Student*. (Woo, J. & Jeon, K. translation). ChangJeePress.

Csikszentmihalyi, M. (2012). *Creativity*. (No, H. translation). Bookroad Press.

Chungcheongduk-do DanJai Education Training Institute(2011). Textbook for training elementary educators on creativity and personality. DanJai Education Institute.

Ha, J. (2006). *Creativity opening eyes*. SigmaPress.

Kim, Y. (2002). *Creative problem solution*. Seoul: Education & Sience Press

Korea National University of Education Training Institute, (2013). 2013 *Chief teacher training I*. Lee, K., Kim, D., & Jeon, S. (1996). *Introduction of art education*. Seoul: Education & Sience Press

Lowenfeld, V. & Brittain., L. (1995). Creative and