

# 가정과 교육에서의 창의성 교수를 위한 이론적 고찰

## The Theoretical Inquiry for Teaching Creativity in Home Economics Education

류 상 희  
강원대학교 가정교육과 강사

Ryu, Sang-Hee  
Department of Home Economics Education, Kangwon National University

---

### Abstract

Creativity is a trait necessarily demanded in highly industrial and information oriented society. Accordingly, we should develop creativity through school education. The purpose of this study is to inquire a conceptual model and teaching method for developing creative problem solving skills in home economics education which can work at a platform for the curriculum developer.

Although many definitions of creativity consider cognitive aspect more, personal or affective aspect is heavily involved with creativity. Therefore, creativity is a dynamic system which cooperates many contrasting and dialectic components in personal and cognitive aspects. The function of creativity is dependent on diverse environmental system. Environments influence on the extent of the development of creativity. Thus, the person-situation interaction model devised by Woodman and Schoenfeldt, integration of cognitive, affective, and situational aspects, is suggested as a conceptual model for teaching creativity in home economics education.

The practical reasoning teaching model is suggested as a teaching method for developing creative problem solving skills in home economics education. The components of creative problem solving which involved with practical reasoning process are general knowledge and skills, specific knowledge and skills, divergent thinking skills, motivation and motives, and critical thinking skills.

**Key words** : creativity, creative problem solving, person-situation interaction model

### I. 서론

창의성은 미래 사회에서 요구되는 대단히 필요한 인간의 능력이다. 정보화시대 이전까지 인간의

두뇌 활동은 정보를 받아들여 저장, 분석, 종합, 평가하는 일에 주로 관련되었다. 그러나 정보화시대에서 그런 일은 어느 정도까지 컴퓨터로 가능하게 되었다. 또한 많은 정보들은 빠른 속도로 쓸모없이 되고 있으므로 많은 지식과 정보를 갖고 있는 것이 과거에 비해 크게 의미를 갖지 못한다. 그렇다면 인간에게 요구되는 능력은 무엇인가? 새로운 아이디어를 창출하거나 정보를 새로운 방법으로

---

Corresponding author : Ryu, Sang-Hee  
Tel. 019-393-4771  
E-mail : ryush1000@hanmail.net

활용할 수 있는 능력, 즉 창의적 능력이다.

교육부는 학교교육은 모든 학습자의 잠재능력을 최대한 개발시켜 자아를 실현하고, 학생들의 다양한 지력과 창의력을 키울 수 있도록 하자는 새 학교 문화 창조안을 발표했다(교육부, 1998). 창의성이 인간에게 요구되는 중요한 능력임에도 불구하고 창의성 개념의 복잡성과 열악한 교육환경을 이유로 교육현장에서 제대로 개발되지 못하고 있는 실정이다. 이러한 내적·외적 원인이 창의성 교육을 어렵게 만든 것은 사실이지만 이제는 급변하는 현대사회에서 주도적으로 살아갈 수 있는 창의 지향적인 인간을 길러야 할 때이다.

교육현장에서 창의성 교육은 어떻게 이루어져야 하는가? 창의성 교육을 위한 새로운 교과를 만들 것인가? 교과 외 교육과정에서 가르칠 것인가? 인성 교육뿐 아니라 창의성 교육은 교과교육 전반에 걸쳐 이루어지지 않으면 별로 의미가 없다. 창의성이나 인성과 같은 인간의 특성은 단편적 지식의 습득과는 달라서 정해진 시간에 창의성이나 인성이 이러한 것이라든가 방식의 지식전달로는 교육이 불가능하다. 각 교과는 학문적 영역은 다르지만 세상을 이해하기 위한 질문과 답을 각 교과만의 세계에 비추어 탐구하고 있다. 그러므로 어느 교과에서나 교사가 어떻게 가르치는가에 따라 그 자체가 창의성 교육이 될 수 있는 것이다.

최근 창의성 교육의 구체적인 방법에 대한 연구가 각 교과를 중심으로 이루어지고 있다. 가정과 교육에서는 창의성 증진을 위해 개발된 모형을 이용하여 가정과 교수·학습지도안을 개발하거나 창의적 관점에서 가정과 교과서 내용을 분석하는 연구가 주를 이루고 있다. 그러나 효율적인 창의성 교육을 위한 이론적 체계의 정립에 대한 연구는 이루어지지 않고 있는 실정이다. 따라서 본 연구는 가정 교과에서의 창의성 교육에 대한 이론적 체계를 구성하는 데 하나의 기초를 제공하고자 한다. 창의성 연구에서 다루어온 다양한 관점들을 통합함으로써 가정과 교육을 위한 창의성과 창의적 문제해결에 대한 정의와 개념모형을 설정하고 가정과 교육에서의 창의적 문제해결 교수 방법을 탐색하는 것에 한정할 것이다.

## II. 창의성

### 1. 창의성의 개념

창의성에 대한 수많은 연구의 누적에도 불구하고 하나의 개념으로 정의하기는 어렵다. 많은 이론들 중 가장 타당한 것으로 받아들여져 다른 연구들의 이론적 배경이 되어온 것은 인지적 관점, 정의적 관점, 사회 심리학적 관점이다.

#### 1) 인지적 관점

인지적 관점은 창의성을 지적 능력의 한 특성으로 간주하는 입장이다. 대표적 인물인 Guilford(1978)는 문제에 대한 민감성, 유창성, 융통성, 정교성, 독창성, 재정의를 창의성의 요소로 간주하였고, 지능구조모형을 제시하여 그 중에서 확산적 사고를 창의적인 사고와 관련되는 중요한 능력으로 보았다. Williams(1980)는 유창성, 융통성, 정교성, 독창성의 4요소를, Torrance(1974)는 유창성, 정교성, 독창성, 추상성, 문제에 대한 저항성의 5요소를 창의성의 구성요소로 제안하였다. Sternberg는 창의성을 창의적 사고에 영향을 미치는 지적 능력, 지식, 사고 스타일, 개인적 특성, 환경, 동기유발에 의해 설명하였다(Urban, 1995). 그에 의하면 지적 능력에는 문제발견 능력, 문제를 이해하고 정의하는 능력, 문제의 중요도와 해결전략의 적절성을 평가할 수 있는 능력, 문제를 해결할 수 있는 능력이 포함된다. Urban은 Sternberg의 이론을 체계화하여 창의성의 요소적 접근 모델을 제안하였다. 창의성 요소를 인지적 요소와 성격적 요소로 나누어 다루었는데 인지적 요소를 대표하는 세 가지는 확산적 사고와 행동, 일반적 지식과 사고 기반, 구체적 지식 기반과 특정 영역의 기능이다.

#### 2) 정의적 관점

정의적 관점은 창의성을 인성이나 성격 특성으로 간주하려는 입장으로 인본주의 심리학자, 정신분석학자, 창의적인 사람의 특성을 연구한 학자들이 주류를 이루고 있다. Torrance(1974)는 변화에 대한 개방성, 사고와 판단에서의 독자성, 자신이 하고 있는 일에 대한 몰두와 집념, 민감성, 사물을 당연한 것으로 받아들이지 않음, 낙관적 태도, 모험심을 창

의적인 사람의 특성으로 보았고, Williams(1980)는 용기, 호기심, 자발심, 직관적인 태도와 민감성을 들었고, Treffinger는 호기심, 상상력, 생산성, 사고와 판단의 독자성, 문제에 대한 몰두와 지속성, 미래와 미지의 것에 대한 개방성, 정보와 아이디어를 얻기 위한 노력을 창의적인 요인으로 들었다(정미경·김지은, 1999). Sternberg가 제시한 개인적 특성에는 애매모호함에 대한 참을성, 인내심, 새로운 것에 대한 개방성, 위험 감수 의지, 자신이나 결정에 대한 확신이 포함되며, Sternberg에 기초한 Urban(1995)은 성격적 요소를 대표하는 세 가지 요소로 초점 맞추기와 과제 집착력, 동기화 및 동기, 개방적이며 애매모호함에 대한 참을성을 제시했다.

창의성에 관한 이론을 크게 둘로 나누면 인지적 관점에서의 창의성과 정의적 관점에서의 창의성이다. 이러한 구분은 인지는 인성과 다르거나 무관하다는 것을 의미하는 것은 아니다. 초기의 연구자들은 창의성의 구성요소를 인지적 측면에 치중하여 설명하였으나 최근에는 정의적 측면을 포함하여 제시하는 경향이 있다. 그러나 창의성은 어느 하나의 관점에 의해 표현되는 것이 아니라 인지적 관점과 정의적 관점의 통합에 의존한다. Humphrey(1980)는 창의성 교육에 있어서 인지적, 정의적 학습은 학습자 내부에서 동시에 일어나는 특성임을 강조하였다.

### 3) 사회 심리학적 관점

인지적 관점과 정의적 관점이 창의성의 내적 결정요인을 강조하는 것이라면 사회 심리학적 관점은 환경적 조건이 창의성에 어떻게 영향을 미치는지를 설명하고자 한다. 사회 심리학적 관점에서 창의성을 설명한 Amabile(1983)에 의하면 사회적 촉진, 모델링, 동기화, 평가기대, 실제평가의 효과, 보상의 사용, 과제 제약, 행동 선택의 기회 등이 창의성을 설명하는 요소이다. 최인수(1998)는 창의적 성취와 관련된 제 요인을 조사한 연구에서 창의적 성취와 관련된 외적요인으로 인간관계, 사회적 관심이라는 두 개의 범주를 추출하였다.

이상에서 인지적 관점, 정의적 관점, 사회 심리학적 관점에서 창의성 요소에 관한 다양한 견해를 정리하였다. 창의성은 어느 한 요소에 의해 설명되는 것이 아니라 모든 요소의 상호작용에 의해 설

명될 수 있다. 모든 요소는 창의성의 특성을 설명해 주는 것이기 때문에 창의성에 대한 연구는 창의성이 무엇인지를 밝히거나 어떤 것이 옳은 것인가에 대한 논의보다 창의성을 어떻게 길러주느냐에 초점이 맞추어져야 할 것이다.

## 2. 창의적 문제해결

창의성은 본질을 가지고 있지 않다. 창의성은 자연적이거나 어떤 실체가 아니라 특정한 능력을 설명하려는 가설적인 구조이다. 그러므로 창의성 자체로는 의미가 없으며 인간의 활동이 새롭고 가치로운 산출물을 내놓을 때 의미를 가지는 것이다(Urban, 1995). 이러한 의미에서의 창의성은 문제해결의 과정을 거쳐 산출되는 것이므로 새롭고 가치로운 산출물, 즉 창의적 문제해결 능력을 의미한다. 창의성을 문제해결 과정 및 결과로 보는 견해는 창의성에 대한 인지적 관점이나 정의적 관점과는 달리 인간의 필요와 어떠한 결핍에 의해서 발생하는 문제에 대한 해결과 그 해결에 이르는 과정이 창의성의 본질이라는 방법론적인 측면을 강조하는 입장이다.

최근의 문제해결에 대한 정의는 '문제에 대해 새로운 해결책을 만드는 것'이라 하여 정의 자체에 창의성을 포함하는 것이 일반적 경향이다(Woolfolk, 1995). Wallas(1926)는 창의적 문제해결 과정을 준비기, 부화기, 조명기, 검증기의 4단계로 나누어 무의식적인 정신작용이 진행되는 부화기에 확산적 사고와 문제해결을 위한 가설의 설정이 도출된다고 하였다. Treffinger와 Isaksen(1987)은 문제의 이해, 아이디어 산출, 행동계획 및 실행의 3단계를 거치면서 확산적 사고가 작용하여 창의적 문제해결에 이른다고 설명하였다. Urban(1995)은 확산적 사고와 행동, 일반적 지식과 사고 기반, 구체적 지식 기반과 특정 영역의 기능, 초점 맞추기와 과제 집착력, 동기화 및 동기, 개방적이며 애매모호함에 대한 참을성간의 역동적인 상호작용에 의해 창의적 문제해결에 이른다고 하였다. 창의성을 창의적 문제해결 과정과 관련하여 설명하는 연구들을 종합하면, 창의적 문제해결은 일반적 영역의 지식기반, 특정 영역의 지식기반, 동기적 요인을 토대로

확산적 사고와 비판적 사고가 상호작용하여 새로운 산출물(해결책)을 만들어내는 사고과정으로 정의될 수 있다.

창의적 사고 과정을 가르치기 위한 하나의 방법인 창의적 문제해결 수업모형은 Osborn의 연구를 시작으로 하여 Parnes에 이어 Treffinger, Gordon 등에 의해 발전되었다. Osborn의 발상에 기초를 두고 Parnes 등에 의해 발전된 것은 문제에 대한 감지 및 도전, 문제의 본질에 대한 인식, 대안의 산출, 대안의 평가, 대안의 사용의 5단계로 이루어져 있다. Treffinger의 모형은 혼란 찾기, 자료 찾기, 문제 찾기, 아이디어 찾기, 해결방안 찾기, 수용안 찾기의 6단계로 이루어져 있으며, 각 단계마다 수렴적 사고와 확산적 사고가 반복된다. 이러한 모형들은 학생들의 실생활과 관련된 문제를 해결하는 활동을 통해 창의성을 기르도록 하였다. Gordon의 창의적 문제해결 수업모형은 문제상황의 진술, 직접 비유, 개인적 비유, 상반일치, 직접비유, 첫 번째 과제의 재구성의 6단계로 구성된다. 이 모형은 자신을 자유롭게 하는 구조를 제공함으로써 학생들의 상상력과 통찰력을 개발하려고 설계된 것으로 급변하는 세계의 요구에 부응하는 창의성을 길러줄 수 있다(권난원, 1996)

### III. 창의성 교육을 위한 가정과 교육

#### 1. 가정과 교육과 창의성

##### 1) 가정과 교육에서의 창의성 교육의 필요성

‘창의적 인간육성’이라는 초·중등학교 교육목표만 보아도 창의성 교육에 대한 관심을 알 수 있다. 초·중등학교 교육과정이 교과를 통하여 이루어지므로 창의성은 각 교과의 학습과정에서 개발되어야 한다. 각 교과는 창의적 사고 과정이나 기술을 적용함으로써 공통적으로 창의성 교육을 담당할 수 있다. 이는 교과교육의 가치를 지지할 뿐 아니라 학교교육을 통한 창의성 개발의 정당성을 제공한다.

교과교육의 한 부분인 가정 교과와 창의성 교육은 어떤 관계인가? 가정과 교육을 통한 창의성 교

육의 필요성과 당위성은 다음과 같다. 첫째, 가정과 교육에서 창의성 교육이 필요한 이유는 가정과 교육의 사명이 개인 및 가족의 자아실현(Brown, 1980)에 있기 때문이다. Maslow(1962)는 창의성을 자아실현의 과정으로 간주했다. 그에 의하면 자아실현인은 경험에 대해 개방되어 있는 사람, 자신의 욕구나 생각을 자유롭게 표현하는 사람, 정서적으로 안정되고 자발적인 반면 관습적인 행동을 하지 않는 사람, 새로운 것을 즐길 줄 아는 사람, 강한 자아를 가진과 동시에 자아를 초월할 수 있는 사람, 자기 수용의 경향성이 있는 사람으로 창의적인 사람의 특성을 나타낸다. 이러한 특성은 어린 시절부터 가정에서 교육되어야 하며, 그 후의 지속적인 학교교육을 통하여 유지·발전되어야 한다. 왜냐하면 인간의 창의성은 어린 시절부터 나타나는 것으로 어린 시절에 창의성을 경험해 본 아이들은 독창적, 개방적, 해방적 특징을 가지고 있기 때문이다. 그리고 창의성 교육을 경험한 적이 있거나 교사가 창의성에 관심을 가지고 있을 때 아이들의 창의적 사고가 놀라울 정도로 향상되기 때문이다(Torrance, 1965). 이와 같이 창의성은 개인이나 가족의 생활에 도움을 주고 창조의 기쁨을 주는 자아실현이 이루어지는 과정으로 이해될 수 있으므로 가정 교과를 통한 창의성 교육이 요구된다.

둘째, 가정과 교육의 목표가 개인이나 가족이 직면하게 될 문제상황을 학생들이 자주적으로 해결하고 행동할 수 있도록 그들의 사고를 변화(Brown, 1980)시키는 데 있기 때문이다. 가정과 교육이 다루는 가족의 문제는 일정한 절차에 의해 해결되지 않는 구조화되지 않은 문제로서 해결책의 옳고 그름보다 해결하는 사람의 가치판단이 포함된 최선의 해결책을 요구하는 것이다. 예를 들어 비슷한 유형의 부모-자녀간의 갈등이라 하더라도 가족이 처한 상황, 가족의 가치관 등에 따라 한 가족에게 좋은 해결책으로 작용한 대안이 다른 가족에게는 그렇지 않을 수도 있다. 이러한 실천적 문제를 자주적으로 해결하도록 돕기 위해서는 창의성 교육이 필요하다. 더욱이 교육부(1995)는 앞으로 가정과 교육은 가사처리에 필요한 지식과 기술의 습득보다는 사회와 가족의 일원으로서 갖추어야 할 총괄적인 의식개발에 목표를 두고 의사결정력, 비판적이고 창의적인 사고력, 의사소통과 협동력을

강조하여야 한다고 하였다. 이상의 목표를 근거로 보면 가정과 교육은 가족의 문제해결에 관련된 다양한 정보제공뿐 아니라 문제해결을 위한 새로운 시각, 즉 창의적 문제해결력을 길러주어야 한다.

셋째, 가정과 교육이 가족의 문제를 다루기 때문이다. 김대현(1998)은 창의성 교육은 창의성이 실제로 발휘될 실생활과 관련된 내용과 맥락에서 이루어져야 한다고 하였다. 이영만(1992)은 사고교육은 학생들의 실생활에서 진가가 드러난다고 하였다. 이러한 논의는 가정과 교육이 대상으로 하는 가정 생활은 모든 사람이 영위하는 생활영역이기 때문에 가정과 교육을 통한 창의성 개발의 정당성을 제공해 준다. 가족의 문제는 관습이나 전통에 의해 해결되기 쉽다. 이러한 해결은 많은 모순과 갈등을 가져오기도 하고, 의미있는 변화와 개혁을 방해하기도 한다. 그러므로 가정과 교육은 가족의 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 길러주어 그것이 실생활의 장에 연결되었을 때 적용될 수 있도록 이루어져야 한다. 만약 가정과 수업에서 이런 교육을 받지 않으면 사람들은 수학이나 과학의 문제를 위해서는 창의적 문제해결력이 필요하다고 생각하지만 가족의 문제를 위해서는 창의적 문제해결력이 필요없는 것으로 인식할 것이다. 그러나 모든 사람이 수학자, 과학자, 발명가가 될 것은 아니지만, 모든 사람은 개인과 가족의 삶을 영위하면서 실천적 문제에 직면하고 해결해야만 한다. 이와 같이 실생활에서의 적용을 강조하는 창의성 교육은 창의성 계발을 위한 교과로서의 가정 교과의 필요성을 시사하는 바가 크다.

## 2) 가정과 교육에서 창의성과 관련된 선행 연구

가정과 교육에서의 창의성 교수에 대한 개념 모형을 제안하기 이전에 가정과 교육에서 창의성과 관련된 선행 연구를 살펴보고자 한다. 가정과 교육에서는 창의성 증진을 위해 개발된 모형을 이용하여 가정과 교수·학습지도안을 개발(권유진·신상욱, 1998; 정미경·김지은, 1999; 김윤영, 1996; 최기욱, 1999; 이방자 외, 2000)하거나 창의적 관점에서 가정과 교과서 내용을 분석(정미경, 1997; 1998)하는 연구가 주를 이루고 있다.

정미경·김지은(1999)은 Treffinger의 창의적 문제해결 수업모형을 적용하여 초등학교 5학년 실과

의 '간단한 바느질하기' 단원 중 박음질로 용품만들기의 2차시 지도안을 개발·적용하였다. 그 결과, Treffinger의 창의적 수업모형은 확산적 사고와 수렴적 사고의 기회를 제공해 주었으나 실습을 위한 수업을 위해서는 재구성이 필요하다고 제안하였다. 최기욱(1999)은 Gordon 창의적 문제해결 수업모형을 적용하여 중학교 가정과 '인간발달과 가족관계' 단원의 수업지도안을 개발하였다. 김윤영(1996)도 창의적 문제해결 수업모형을 적용하여 중학교 가정과 '가정자원의 활용과 관리' 단원의 수업지도안을 개발하였다. 권유진·신상욱(1998)은 기존의 창의성 교수·학습의 문제점, 가정과에서의 창의성 교수·학습을 위한 기본 가정, 창의적으로 문제를 인식할 수 있는 방법(분류와 질문하기, 과정 상상하기, 반대입장 옹호하기)을 제시하였다. 그리고 그들은 분류와 질문하기, 과정 상상하기, 반대입장 옹호하기를 적용하여 교수·학습안의 예시를 제시하였다. 이방자 외(2000)는 Treffinger와 Isaksen의 창의적 문제해결 수업모형을 적용하여 19차시 분의 교수·학습 계획안과 32종의 학습지 및 실물모형을 개발·적용하였다. 그 결과, Treffinger와 Isaksen의 모형은 창의성 개발에 효과가 있음이 검증되었고, 특히 독창성 신장에 효과가 있는 것으로 나타났다.

정미경(1997; 1998)은 초등학교 실과와 중학교 가정과의 의생활 영역의 용품만들기를 중심으로 교과서 내용을 분석하였다. 그 결과 초등 실과의 바느질로 용품만들기 영역은 창의성의 하위 요소를 기를 수 있는 학습내용으로 구성되어 있음을 알 수 있었다, 그러나 중학교 용품만들기 영역에서의 창의적 사고의 기회는 교과서의 본 내용보다 연구문제에서 주어지고 있어 교과내용의 부적합함이 발견되었다. 교과내용 구성의 문제점이 발견되기는 했지만 실과와 가정과의 실습중심 교육내용은 창의적 능력과 성향을 기를 수 있다는 측면에서 중요한 의의를 가진다고 할 수 있다.

이상에서의 선행연구들은 창의성 증진을 위해 개발된 수업모형을 가정과에 적용하여 수업지도안을 개발하거나 창의적 관점에서 가정과 교육내용을 분석하는 것을 중심으로 이루어졌다. 이러한 연구들은 효율적인 창의성 증진 방안을 제시할 수 있다는 점에서 중요하다. 그러나 효율적으로 창의성을 길러주기 위해서는 수업모형이나 프로그램의

개발·적용에 앞서 수업모형과 프로그램 개발을 위한 이론적 틀을 제공해 줄 수 있는 개념 모형의 개발이 우선되어야 할 것이다.

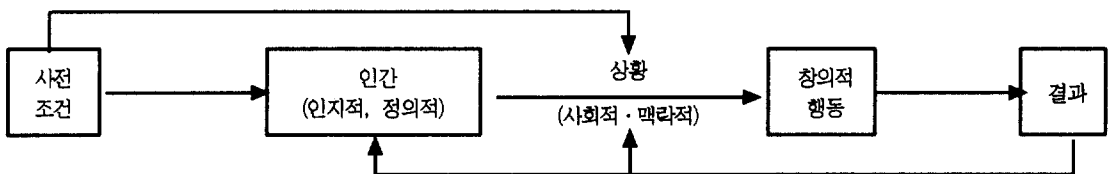
## 2. 가정과 교육에서의 창의성 교수를 위한 개념 모형

가정과 교육에서 다루는 실천적 문제는 일상에서 매일 접하게 되는 인간의 변함없는 욕구인 항구적인 문제로서 특정한 문제 상황에서 사고에 기초한 행동을 수반한다. 이러한 실천적 문제는 독특한 문제이므로 때와 상황에 따라 그 해결방법이 달라진다. 그러므로 실천적 문제 중심 가정과 교육에서의 창의성 교수를 위한 하나의 개념 모형으로 Woodman과 Schoenfeldt(1990)에 의한 사람-상황 상호작용 모형을 제안하고자 한다. 대표적인 창의성 교수 모델인 Osborn의 브레인스토밍과 Parnes, Treffinger, Gordon, Treffinger & Isaksen의 창의적 문제해결 모형은 인지적 관점과 정의적 관점에 초점을 두고 있다. 그러나 가정과 교육에서 다루는 개인이나 가족의 실천적 문제는 사회심리적 관점인 상황과 환경이 중요한 요인으로 작용한다. 따라서 본 연구는 인지적, 정의적, 사회심리적 관점을 통합할 수 있는 상호작용 모형을 소개하고 창의성을 효율적으로 가르치기 위한 이론적 틀을 탐색하고자 한다.

상호작용주의자들에 의하면 인간의 행동은 인간의 특성(인지적, 정의적 특성)과 상황과의 복잡한 상호작용의 산출물이다. Woodman과 Schoenfeldt(1990)는 창의성이란 복잡하고 애매한 특성이므로 상호작용 모형이 복잡한 상황에서 인간의 행동을 설명하는데

효과적이라고 하였다. 그 이유는 상호작용 모형은 창의성에 대한 다양한 이론적 관점인 인지적, 정의적, 사회 심리학적 관점을 통합할 수 있는 모형이기 때문이다. <그림 1>은 Woodman과 Schoenfeldt가 창의성에 대한 인지적 관점, 정의적 관점, 사회 심리학적 관점을 통합한 사람-상황 상호작용 모형을 수정한 것이다.

<그림 1>은 사전조건이 개인의 인지적·정의적 특성에 영향을 주며, 이러한 인간의 특성은 특정 시간에 개인에게 존재하는 상황과 상호작용하여 창의적 결과를 산출하는 순환적 모형이다. 사전조건은 상호작용의 전제조건으로 과거의 경험, 성, 가정환경 등의 배경적 특성을 포함한다. 창의성과 관련이 있는 인간의 특성은 태도, 가치, 의도, 동기화 방식, 개인차 등이다. 이러한 인간의 특성은 인지적 측면과 정의적 측면으로 나누어진다. 인지적 측면은 확산적 사고, 일반적 영역의 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식과 기능기반, 언어유창성 등을 포함하고, 정의적 측면은 독단성, 자발성, 직관, 동기적 요소 등을 포함한다. Pesut(1990)은 창의성이란 인지 능력을 조정하는 영역에 의해 설명되는 부분이 많기 때문에 인지적 능력만으로 설명될 수 없고, 창의성을 설명하는 필수적인 요인은 인지, 초인지 능력이라고 하였다. 최인수(1998)는 창의적 업적을 남긴 인물을 대상으로 창의적 성취와 관련된 요인을 조사하였다. 그 결과 내재적 동기, 가족, 독립성, 업적성, 책임감, 호기심, 다양한 관심, 인내, 근면 등의 개인변인, 즉 정의적 영역의 변인이 창의성 성취에 중요한 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 여기서 가족변인은 자긍심, 행복감 등의 긍정적 정서의 원천이 됨으로써 창의성에 영향을 미치는 변인이었다. 창의적 성취에 영향을 미친



<그림 1> 창의성에 대한 사람-상황 상호작용 모형

인지적 변인으로는 배움, 교육, 지식이나 기술에 대한 철저한 준비가 추출되었다. 특히, 모든 참가자들은 특정 영역의 지식과 기술의 습득과 활용의 중요성을 강조했다.

상황은 창의성에 기여하거나 제약을 가하는 요소로서 사회심리적인 것과 맥락적인 것으로 나누어진다(Woodman & Schoenfeldt, 1990). 사회심리적 상황은 사회적 촉진, 평가기대, 보상과 처벌, 모델링의 영향을 나타내고, 맥락적 상황은 물리적 환경, 문화, 집단과 조직, 풍토를 포함한다. Urban(1995)도 창의적 생산성 개념에 창의성을 발휘할 수 있게 하는 환경을 포함하였다. 이는 창의성은 모든 사람에게 같은 방식으로 교육될 수 있는 것이 아니라 다양한 요소들을 고려해야 된다는 것을 시사하고 있다. 그러나 창의적 결과를 산출하기 위해서 환경적 요인과 상황적 요인이 필요하지만 상황은 상호작용 모형에서 준거적 속성으로 포함되지 않고 있다. 그 이유는 창의적 상황에 놓이지 않은 경우에도 창의성을 발휘할 수 있기 때문이다. 이와 같이 상황이나 환경적 요인은 창의적 생산성을 결정하는 주요인은 아니지만 창의성에 영향을 미치는 주변 요인으로 작용하고 있으므로 창의성 교수를 위한 교육 프로그램에서는 고려되어야 할 것이다. 마지막으로 창의적 행동의 결과는 인지적, 정의적 요소들과 개인과 환경간의 상호존성이 상호작용하여 산출된 것으로서 인간과 상황에 피드백되어 인간의 인지적·정의적 능력의 발달뿐 아니라 맥락적·사회적 상황에도 영향을 미친다.

이상의 상호작용 모형에서 볼 때, 창의성에는 인지적 영역만이 아닌 인지적 영역을 조정하거나 인지적 영역에 영향을 미치는 개인적, 환경적 변인이 중요한 변수로 작용하고 있다. 상호작용 모형의 이러한 특징은 특정 문제 상황에서 사고에 기초한 행동을 유도하는 가정과 교육에서의 창의성 교수를 위한 개념 모형으로 적절하다. 가정과 교육은 개인발달, 자원관리, 건강한 삶, 원만한 가족관계, 부모됨, 인생계획을 위해서 나는 무엇을 해야만 하는가를 교육목적으로 규정하고 있다(Ohio Department of Education, 1994). 이러한 목적달성을 위한 가정과 교육에서의 학습은 기존의 틀에 의해 해석될 수 없는 갈등을 내포하고 있는 구체적 상황에 대하여 토론하고 성찰하는 상호작용 과정에서 이해가 공유되

고 새로운 이해의 틀이 형성됨으로써 이루어지며, 다인과 환경과의 상호작용을 통하여 변화한다. 다시 말하면, 가정과 교육의 목적달성은 인간과 상호작용하는 공간에서 일어나는 문제를 인식하고 무엇을 해야 하는가에 대한 결정을 비판적, 창의적으로 할 수 있는 인지적, 정의적, 사회심리적 측면의 발달의 통합에 의해 이루어진다. 그러므로 가정과 교육에서의 창의성 교수에는 사람-상황 상호작용 모형이 효과적일 것이다.

### 3. 가정과 교육에서의 창의적 문제해결 교수 방법

창의성 교육은 문제를 제기하고 해결하는 교과 수업 속에서 창의적 문제해결력이 길러질 때 이루어진다. 실천적 비판과학으로서의 가정과 교육은 일상에서 매일 접하게되는 실천적 문제를 해결할 수 있는 실천적 추론력을 길러주고자 한다. 실천적 문제는 개인과 가족이 직면하는 문제상황에서 어떤 행동을 취해야 하는가에 대한 질문이며, 무엇을 믿고 무엇을 해야 하는가에 대한 질문이다. 실천적 문제의 해결을 위한 실천적 추론과정은 다음과 같다(Ohio Department of Education, 1994): 1) 문제를 명확히 한다; 2) 실천적 추론을 한다; 3) 행동한다; 4) 행동을 반성한다. 이 단계들 중 2단계인 실천적 추론을 통해서 학생들은 창의적·비판적 사고력과 의사결정 능력을 학습하게 되고, 이는 다음 단계의 행동을 이끄는 원천이 된다.

실천적 문제 중심의 가정과 교육은 창의적 문제 해결력을 어떻게 신장시킬 수 있는가? 창의적 문제 해결뿐 아니라 인간의 모든 사고 활동은 문제 상황에서 출발한다. 이 때 주어진 문제 상황에 대한 정보와 해결방법에 대한 지식이 없을 경우에 창의적인 사고 활동이 요구된다. 단계 1(문제를 명확히 한다)에서 문제의 인식과 지각방식은 창의성에 지대한 영향을 미친다. 주어진 문제 상황을 고정관념이나 습관화된 시각이 아니라 창의적인 시각에서 볼 수 있어야 창의성을 발휘할 수 있기 때문이다. 따라서 주어진 문제를 지각하고 해석함에 있어서 반드시 해결해야 하는 문제로 인식하게 하고, 고정된 문제 지각 방식에서 벗어나게 해야 창의적 문제해결력을 신장시킬 수 있을 것이다. 주어진 문제 상

황을 새로이 정의하고 재구조화하는 이 단계에서의 창의적 문제해결의 요소는 초인지 전략이나 학습기능 등과 같은 학습자의 학습에 영향을 주는 일반적 지식과 사고 기반이 작용한다. 이러한 일반적 지식과 사고 기반은 단계 1에서뿐 아니라 문제를 해결하는 과정 전반에 걸쳐서 작용하는 요소이다.

단계 2의 실천적 추론과정에서는 특정 문제와 직접적으로 관련 있는 지식과 기능, 즉 특정 영역의 지식과 기능기반이 요구된다. 실천적 추론은 문제에 관련된 여러 요인 해석, 대안적인 해결, 전략, 목표에 도달하는 수단 설정, 각 대안의 결과 고려, 대안을 선택할 기준을 세우고 복합적인 여러 상황과 가치로운 목표를 생각하고 행동의 결과 평가, 그리고 의사결정의 과정으로 이루어진다. 이 때 문제해결자의 내재적 동기와 자기효능감 등의 동기적 요소는 문제해결에 대한 집중력을 결정한다. 그러므로 실천적 문제는 학생들의 관심에 기초한 구체적인 상황으로 제시되어 문제해결을 위한 동기를 제공해주어야 한다. 실천적 문제 해결을 위한 각 단계는 확산적 사고와 수렴적 사고가 반복된다. 의사결정이 불확실한 것에 근거를 둔 실천적 문제는 판단을 하지 않는 분위기로 다양한 대안을 제안하도록 함으로써 학생들에게 확산적 사고의 기회를 제공하고, 학생들 스스로가 선택한 기준에 의해 해결안을 결정하도록 함으로써 수렴적 사고의 기회를 제공한다.

단계 3과 단계 4는 실제상황에서의 적용과 행동을 실행한 후 반성하는 과정을 포함하는 창의적 행동의 결과이다. 창의적 행동의 결과는 시간이 경과함에 따라 계속적인 피드백 과정을 통해 창의적 문제해결력의 신장에 영향을 미친다. 이 단계들에서 창의적 문제해결의 요소는 비판적 사고이다. 비판적 사고는 문제는 어떻게 정의되어야 하는가, 선택한 대안이 미치는 영향은 무엇이어야 하는가와 같이 각 단계의 과정에서 필요하고, 이미 형성된 해결책을 수정, 보완, 구체화하는 마지막 과정에서 필요하다.

이상에서와 같이 창의적 문제해결 과정은 학습자가 인지적(일반적 지식과 사고 기반), 정의적(초인지 전략, 가족, 개인적 특성 등), 사회적·맥락적(물리적 환경, 문화 등) 기반 위에 있음을 인정함으로써 학습자의 현재 경험과 상황을 문제해결의 출

발점으로 보고 있다. 2단계에서는 창의적 문제해결이 계속됨으로써 일반적 지식과 사고 기반뿐만 아니라 특정 영역의 지식과 기능(인지적), 동기적(정의적) 요소가 작용한다. 이 때 실천적 문제의 의미는 학습자의 입장에서 이해되고, 실천적 추론은 학습자의 활동에서 이루어지는 것이므로 2단계에서의 인지적, 정의적 관점은 사회적·맥락적 요소와 역동적으로 상호작용하고 있다. 인지적, 정의적, 사회적·맥락적 요소의 상호작용을 통해 학습자의 확산적 사고와 비판적 사고가 증진되며, 3단계와 4단계의 새로운 산출물인 창의적 문제해결이 이루어진다. 즉, 실천적 문제 중심의 가정과 수업 속에서 창의적 문제해결의 요소인 일반적 영역의 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식과 기능기반, 동기적 요소, 확산적 사고, 비판적 사고가 상호작용하여 새로운 사고나 행동이 습득될 때 학생들의 창의적 문제해결력은 신장될 수 있다. 그러므로 이러한 상호작용은 인지적, 정의적, 사회적·맥락적 관점이 통합될 때 효율적으로 이루어지는 것이다.

#### IV. 결 론

창의성은 급격하게 변화하는 고도 정보화 사회에서의 적응과 발전을 위해 필수적으로 요구되는 특성이다. 따라서 창의성에 대한 연구는 창의성이 무엇인지를 밝히는 것보다 창의성을 어떻게 길러 줄 것인가에 초점을 두어야 할 것이다.

창의성은 인간의 존재와 생활의 모든 국면에 관련되어 있으므로 교육을 통하여 길러져야 한다. 창의성은 가설적인 구조이므로 교육에서의 창의성은 새롭고 가치로운 산출물, 즉 창의적 문제해결력을 의미한다. 그러므로 창의성 교육은 문제를 제기하고 해결하는 교과 수업 속에서 창의적 문제해결력이 길러질 때 이루어진다.

우리가 교과로서 '가정'을 가르치고 배우는 목적은 학생들의 사고 능력을 개발시켜 학생 개인과 가족의 삶의 질을 향상시키고자 하는 데 있다. 이러한 목적 아래 가정과 교육은 개인과 가족이 직면하는 실천적 문제를 다룸으로써 학생들의 비판적·창의적 문제해결력을 길러주고자 한다. 따라서



본 연구는 가정과 교육에서의 창의적 문제해결력 신장을 위한 교육과정 개발의 기초를 확립하기 위하여 창의성 교육을 위한 개념 모형을 탐색하고 창의적 문제해결 교수 방법을 탐색하는데 목적을 두었다. 여기서 개념 모형 탐색은 어떤 가치와 신념을 공유하고 일을 시작할 수 있는 원칙체계를 탐색하는 과정을 의미한다. 연구의 범위는 창의성 연구에서 다루어온 다양한 관점들을 통합함으로써 가정과 교육을 위한 창의성의 개념, 창의성 교육을 위한 개념모형, 창의적 문제해결 과정을 설정하는 것에 한정되었다.

첫째, 창의성을 기르는 문제는 학생 자신만의 문제가 아니라 학생을 둘러싸고 있는 환경과의 상호작용의 문제를 포함한다. 따라서 창의성의 개념은 창의성을 지적 능력의 한 특성으로 간주하는 인지적 요소, 인성이나 성격 특성으로 간주하려는 정의적 요소, 환경적 조건이 창의성에 어떻게 영향을 미치는지를 설명한 사회 심리학적 요소의 통합에 의해 설명될 수 있다. 둘째, 창의성을 효과적으로 가르치는 이론적 모형으로 인지적 관점, 정의적 관점, 사회 심리학적 관점을 통합한 상호작용 모형을 소개하였다. 이 모형에 의하면 창의적 행동은 복잡한 사람-상황의 상호작용의 결과로 나타난다. 가정과 교육은 가족들이 항구적으로 직면하는 문제를 다루어 학생들의 비판적·창의적 문제해결력을 길러주고자 하므로 사람의 인지적, 정의적 측면과 상황의 사회 심리적 측면의 통합에 의해 이루어지는 것이다. 그러므로 가정과 교육에서의 창의성 교수는 인지적, 정의적 요소들이 상호작용하는 절차적 구조뿐 아니라 개인과 환경간의 상호존성을 다루는 상호작용 모형이 효과적이다. 셋째, 실천적 문제 중심의 가정과 수업에서 창의성 교육은 창의적 사고를 요하는 문제의 지각 단계, 실천적 추론에 의한 의사결정 단계, 행동과 행동을 반성하는 창의적 문제해결 단계로 이루어진다. 이러한 단계를 거치는 과정에서 창의적 문제해결의 요소인 일반적 영역의 지식과 사고기반, 특정 영역의 지식과 기능기반, 동기적 요소, 확산적 사고, 비판적 사고가 상호작용하여 새로운 사고나 행동이 습득될 때 학생들의 창의적 문제해결력은 신장될 수 있다.

본 연구는 가정 교과에서의 창의성 교육을 위한 개념 모형과 창의적 문제해결력 신장을 실천적 문

제 중심의 가정과 수업 방법을 탐색하였다. 그러나 이러한 모형이 교육과정 개발의 모델이 되기에는 구체성이나 적용가능성의 문제가 제기될 수 있다. 그러므로 앞으로 계속되는 연구에서 가정과 교육과정 개발자의 행동을 안내할 수 있는 체계적 연구가 요구된다.

주제어 : 창의성, 창의적 문제해결, 사람-상황의 상호작용 모형

## 참고 문헌

- 교육부(1995). *고등학교 실업·가정과 교육과정 해설* (1). 서울: 대한교과서주식회사.
- 교육부(1998). *교육비전 2002: 새 학교 문화 창조*.
- 권유진·신상욱(1998). 창의성 증진을 위한 가정과 교수·학습에 관한 연구. *한국가정과교육학회지*, 10(2), 57-65.
- 권낙원(1996). *수업모형의 적용 기술*. 서울: 학지사.
- 김대현(1998). *열린수업의 이론과 실제*. 서울: 학지사.
- 김윤영(1996). 창의적 교수·학습을 위한 중학교 가정과 '가정자원의 활용과 관리' 단원의 수업 지도안 개발. *한국교원대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 이방자 외(2000). 창의성 계발을 위한 열린 실과 교수·학습 모형과 자료개발. *한국실과교육학회지*, 13(1), 73-93.
- 이영만(1992). de Bono의 사고교육 프로그램이 중학생의 창의성 향상에 미치는 효과. *부산대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 정미경(1997). 초등학생의 창의성 증진을 위한 실과 교육 지도방안. *한국실과교육학회지* 10(2).
- 정미경(1998). 창의적 관점에서의 중학교 가정과 교과서 내용분석. *한국가정과교육학회지*, 10(1), 171-183.
- 정미경·김지은(1999). Treffinger의 창의적 문제해결 수업모형의 실과적용을 위한 이론적 고찰. *한국실과교육학회지*, 12(1), 29-42.
- 최기욱(1999). 중학교 가정과 '인간발달과 가족관계' 영역에서 Gordon의 창의적 문제해결법의 적용. *이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문*.

- 최인수(1998). 창의적 성취와 관련된 제 요인들: 창의성 연구의 최근 모델인 체계모델(Systems Model)을 중심으로. *미래유아교육학회지*, 5(2), 133-166.
- Amabile, T. M.(1983). *The Social Psychology of Creativity*. NYC: Springer-Verlag.
- Brown, M. M.(1980). *What is Home Economics Education?* University of Minnesota.
- Guilford, J. P.(1978). *The Nature of Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Humphrey, K. H.(1980). A resource book for feelings exploration and/or creative thinking: Learner activities for primary(K-3) pupils. *Dissertation Abstracts International*, 40.
- Maslow, A. H. (1962). *Toward a Psychology of Being*. Princeton: D. Van Nostrand.
- Ohio Department of Education(1994). *Work and Family Life Manual*. Columbus, OH.
- Pesut, D. (1990). Creative thinking as self-regulatory metacognitive process-a model for education, training and further research. *The Journal of Creative Behavior*, 23(2), 105-110.
- Treffinger, D. J & Isaksen, S. G.(1994). *Creative Problem Solving*. Norwood, NJ: Ablex.
- Torrance, E. P.(1965). *Rewarding Creative Behavior*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Torrance, E. P.(1974). *Creativity: Its Educational Implication*. New York: John Wiley and Sons.
- Urban, K. K.(1995). 조석희 역. 창의성-요소적 접근 모델. *인간발달연구*, 24, 5-27.
- Wallas, G.(1926). *The Art of Thought*. New York: Harcourt Brace.
- Williams, P. E.(1980). *Creativity assessment packet*. Buffalo, New York: DOK.
- Woodman, R. W. & Schoenfeldt, L. F.(1990). An interactionist model of creative behavior. *Journal of Creative Behavior*, 24, 279-289.
- Woolfolk, A. E.(1995). *Educational Psychology*. London: Allyn and Bacon.