

ImCreative Teaching : 학습자의 잠자는 상상력을 일깨우는 창조적 교수법



유 영 만

한양대학교 교수/한양대학교 교수학습개발센터장
010000@hanyang.ac.kr

한양대학교 교육공학과 학사/석사
Florida State University 교육공학과 박사
서울권역 e-러닝 지원센터 부센터장.
(현) 한양대학교 사범대학 교육공학과 교수
관심분야: 창의적 교수법, 창의적 e-Learning, 상상
력과 창의력을 활용한 발상전환, 지식생태학,
제4세대 HRD(Happiness Revitalization
Development), 학습건강학

1. 상상과 창조 10대 원리 서설

상상력을 촉발시키는 교수법, 창의력을 드높이는 교수법은 교수법이 안고 있는 핵심적인 과제가 아닐 수 없다. 지식을 전달하는데 목적을 두지 않고 학습자가 창조적 상상력을 발휘하여 새로운 지식을 창조하는 과정으로 유도하는 것이 교수법의 핵심이라면 상상력과 창의력 또는 창조성의 문제는 교수법뿐만 아니라 학습법에도 가장 중요한 과제라고 볼 수 있다. 여기서는 상상과 창조의 10대 원리(유영만, 2008)에 비추어 상상력과 창의력을 높일 수 있

는 10가지 교수법(10 ImCreative Teaching)을 소개한다. 'ImCreative' 라는 말은 'Imaginative' 와 'Creative' 를 합성하여 만든 단어다. 즉 "나는 창의적이다"(I'm creative)라는 말로 해석될 수 있다. 우선 상상력과 관련된 교수법 원리 4가지와 창의력과 관련된 교수법 6가지를 소개한다.

2. 상상력의 무법천지(Imaginative World)로의 초대

상상은 일상을 관심을 갖고 관찰하고 기록하면서 시작된다. 관심없이 아무리 관찰해도 낯설게 다가오지 않는다. 늘 당연하고 물론 그런 세계만이 존재한다. 관심을 갖고 관찰하면서 얻은 아이디어는 도망가기 전에 기록하면서 잡아 놓아야 한다. 기억하는 뇌에 맡기면 사라지지만 기록하는 손에 맡기면 오랫동안 유지된다(첫 번째 원리). 가까이 있는 주변의 대상과 사물을 관심을 갖고 관찰하면서 기록하고 끊임없이 마음으로 물으면 내가 고민하는 대답의 실마리를 잡을 수 있다. 묻지 않으면 답이 나오지 않는다. 질문이 죽어가고 있기 때문에 상상력도 같이 죽어가는 것이다(두 번째 원리). 내가 상상하는 이미지가 처음에는 애매모호하지만 애매모호해야 지적 호기심이 발동되고 상상력의 날개가 더욱 활기를 칠 수 있다. 남김없이 다 보여주면, 그리고 무엇인가 완성된 세계에서는 호기심이 발동되지 않는다. 미완성과 불투명성, 불확실성 속에서 상상력을 꿈틀거리기 시작한다(세 번째 원리). 상상을 통해 구현하고자 하는 꿈이나 목표, 비전이나 방향을 추상적 언어로 생각만

	Watch 눈여겨봐라! 관심을 갖고 관찰하면 어디서든 내가 원하는 답을 찾을 수 있다. 모든 아이디어의 출발은 지금 여기다.
	Question 마음으로 물어라! 창조의 상상력은 어린이와 같은 순진무쌍한 호기심에서 나온다.
	Tolerate 안보여도 참아라! 상상력은 보이지 않는 선택이 맞보지 않은 공극법이다.
	Visualize 이미지로 그려라! 논리적으로 생각하지 않고 상상해보고 그 상상 속의 이미지를 그림으로 표현하라.
	Reverse 뒤집고 읽어라! 고성원님의 뒤집수를 차마, 생각의 강옥에서 벗어나 이전과는 색다른 반상으로 사물과 대상을 배치하라.
	Respect 차이를 존중해라! 다양성 속에서 아름다운 창조는 피어난다. 너의 개성이 우리의 이력다움이다.
	Embrace 모순을 끌어안아라! 모순된 것처럼 보이지만 두 가지를 다 끌어안는 페리클레스의 눈의 손에서 새로운 창조가 이루어진다.
	Combine 이것저것 엮어라! 아는 아래 새로운 것은 없다. 새로운 유를 찾기보다는 수많은 기존의 유에서 새로운 유를 엮어내라.
	Challenge 좌우시간 저질러라! 이리저리 고민하면서 시간을 보내기보다는 좌우시간 서둘러봐야 열가가 나온다.
	Play 신나게 놀아라! 창의성은 재미와 동의어이다. 재미있지 않으면 창조는 이루어지지 않는다.

▲ 그림 1. 상상력과 창의력을 촉진하는 10대 원리

하지 말고 자꾸 그리다보면 그림 속의 그리워하는 대상이 현실로 나타난다(네 번째 원리).

① ImCreative Principles 1: **눈 여겨봐라!(Watch!)**

‘관심’을 갖고 ‘관찰’하면 ‘관계’를 발견할 수 있다!

아이디어의 원천은 먼 데 있지 않고 가까운 곳에 존재한다. 어떤 문제에 봉착하면 우리는 흔히 다른 곳에서 그 문제를 해결할 답을 찾는 경우가 많다. 일상, 자연 삼라만상이 모두 내가 고민하는 문제를 해결해줄 아이디어의 보고다. 현상이 답이다. 관심을 갖고 관찰하면 관계를 발견할 수 있다. 일명 ‘돋보기 법칙’이라고 있다. ‘돋’ 보이는 현상을 ‘보’고 또 보면서 ‘기’ 록하면 관찰된 현상에 존재하는 패턴을 찾을 수 있으며 법칙을 발견할 수 있다. 모든 아이디어의 출발은 지금 여기다. ‘지금’ 여기야말로 가장 값비싼 ‘황금’ 어장이다. 상상은 철저하게 현실에 기반을 두고 지금 여기서 주변을 관찰하고 기록하면 공상과 망상으로 가지 않는다. 교수법도 학생들로 하여금 해당 학문 영역별 돋보이는 현상을 관심을 갖고 관찰하게 한 다음 관찰일지를 써보게 하면 창조적 아이디어를 얻을 수 있게 조력하는데 있다.

② ImCreative Principles 2: **마음으로 물어라!(Question)**

우문(愚問)에 현답(賢答)없다!

질문하지 않으면 호기심이 죽고 호기심이 죽으면 창의력을 실종된다. 질문하지 않으면 평생 동안 남의 질문에 대답만 하고 산다. 어린이가 어른이 되면서 점차 질문하는 횟수가 줄어든다고 한다. 질문이 줄어든다는 것은 궁금한 것이 없어진다는 것이며, 어린이가 갖고 있는 천진난만하고 순진무구한 호기심의 샘이 메말라간다는 것이다. 창조적 상상력을 회복시키는 유일한 방법은 동심의 세계로 돌아가는 것이다. 모든 것이 궁금한 동심의 세계가 모든 것이 거의 궁금하지 않은 길들여진 사고의 틀이 생기면서 상상력은 퇴화의 길을 가는 것이다. 질문하지 않으면 남의 질문에 대답만 하는 인생을 살 수 밖에 없다. 교수법의 핵심은 설명보다 질문에 있다. 잘 가르치는 교수님일수록 질문을 통해 학생들의 잠자는 사고를 깨우는 남다른 방법을 갖고 있다.

③ ImCreative Principles 3: **안 보여도 참아라!(Tolerate!)**

후끈 달아오를 때까지 기다려야 답이 나온다!

상상력은 보이지 않는 설레임이며 맞보지 않은 궁금함

이다. 모든 것을 투명하게 보여주면 알고자 하는 지적 욕망도 호기심도 그 순간 사라진다. 0과 1 사이에 무한히 많은 수가 존재하는 아날로그 세상이 모든 것을 흑과 백, 0과 1의 이분법적 코드로 통일시키는 속도와 투명성의 디지털 세상이 펼쳐지면서 인간의 상상력과 창의력은 죽어가고 있다. 세상은 하얀색과 까만색만이 존재하는 흑백논리의 세계가 아니라 희끄무레하고 누리꾸리하며 푸르스름한 세상이다. 물음표(?)의 질문에 대해서 빠른 시간 내에 마침표(.)의 답을 찾으려는 인간의 조급함이 창조적 상상력의 무게구름을 파괴하고 있다. 궁극하게 만드는 강의, 학생들의 호기심을 자극하는 강의일수록 학생들도 강의에 몰입하게 된다. 아이디어는 도토리다. 도토리가 참나무로 자라려면 아이디어의 숙성시간이 필요하다. 해뜨기 직전까지 기다려야 해 뜨는 광경을 목격할 수 있다.

④ ImCreative Principles 4: **이미지로 그려라!(Visualize!)**

이미지로 그리다보면 그리워하는 답이 보인다!

상상력(imagination)은 이미지(image)로 생각하는 능력이다. 보이지 않는 코끼리(象)를 자꾸 그려보면서 오늘날 코끼리를 상상(想像)한 고대 중국 사람들처럼 자신이 상상하는 모습을 그림으로 그려보는 가운데 상상력의 열매가 열린다. 위대한 과학자일수록 자신의 생각을 이미지나 그림으로 표현한 경우가 많다. 한 시간 강의를 통해서 달성하고 이미지, 과제로 내준 최종 결과물에 대한 이미지, 한 학기 강좌의 학습목표를 달성했을 때의 이미지를 그리워하면서 그림으로 표현하다보면 그림 속의 꿈이 현실로 다가온다. 그리워한 만큼 그릴 수 있다. 그리워하지 않는데 실현되는 경우는 드물다. 그리워하는 것을 자꾸 그리다보면 그리움의 파동 에너지가 전달되어 그림이 현실로 된다. 논리적으로 생각하기 이전에 상상해보고 상상 속의 이미지를 그림으로 표현해보면 단순히 말이나 글로 표현하는 것보다 훨씬 더 풍부한 상상력을 촉발시킬 수 있다.

3. **창조의 신천지(Welcome to the Creative Spark)로의 초대**

상상한 이미지를 구현하려면 우선 기준과는 다른 방식으로 봐야 한다. 사고를 쳐야 된다. 뒤집고 엿어보면서 탈바꿈하는 자세와 노력이 중요하다. 생각의 물구나무서기를 통해 다르게 봐야 된다(다섯 번째 원리). 동일한 대상과

현상이라도 보는 사람에 따라서 다르게 보일 수 있다. 나와 '다름'을 '틀림'으로 간주하지 않고 다양한 아이디어를 얻을 때 다양성 속에서 창조는 꽃을 피우기 시작한다(여섯 번째 원리). 때로는 다양한 아이디어가 역설적이게도 하나로 끌어안을 수 없는 모순처럼 보이지만 역설과 모순이 한데 어울리는 양자병합(兩者並合) 속에서 창조로 가는 여정은 더욱 힘을 얻는다(일곱 번째 원리). 이제 창조는 지금까지 수집한 모든 자료와 아이디어를 연결하고 조합하는 이연연상법(二連聯想法), 이종결합(異種結合)의 지혜를 발휘할 때이다. 창조는 새로운 것을 만들어내는 것이 아니라 있는 것을 지금까지와는 다른 방식으로 연결해보는 가운데에서 시작된다(여덟 번째 원리). 이연연상과 이종결합의 창조 원리는 좌우지간 시도해보는 가운데 가속도가 붙을 수 있다. 아무리 좋은 아이디어라고 할지라도 여하간 또는 하여간 이렇게도 해보고 저렇게도 해보는 가운데 창조적 스파크의 불꽃이 튀는 것이다(아홉 번째 원리). 마지막으로 이런 창조여정을 즐기면서 노는 것이다. 재미있지 않으면 절대로 창조적일 수 없다. 재미와 창조는 동의어다. 재미있게 놀다보면 창조는 부산물로 부각되는 것이다(열 번째 원리).

⑤ ImCreative Principles 5: 뒤집고 엮어라!(Reverse!)

'습관적'이라는 말은 '습관'이 '적'이라는 말이다!

고정관념의 뒤통수를 쳐라! 생각의 감옥에서 벗어나 생각의 날개를 달아주자. '당연하다'고 생각하고 다르게 생각하는 노력을 멈추거나 '물론 그렇다'고 가정하면서 문제제기를 하지 않으면 반복되는 지루한 인생을 살 수 밖에 없다. '매일같이' 비슷하게 생각하고 '매일같이' 비슷한 책을 읽고 '매일같이' 비슷한 방식으로 과제를 하면 매일 같이 비슷한 결과를 가져온다. 늘 하던 대로 강의하면 늘 하던 대로 학습효과를 거둘 수밖에 없다. 생각의 물구나무서기를 일상화시켜 답이 보이지 않으면 거꾸로 뒤집어 보자. 이전과는 색다른 발상을 하려면 사물과 대상을 분류하는 체계나 라벨에서 벗어날 필요가 있다. 고정관념의 틀이 내 생각을 구속하는 원흉이자 장본인이다. 고정관념은 자기도 모르게 영원히 고칠 수 없는 '고정본능'으로 자리 잡는다. 탈을 바꿔 쓰듯이 지금까지와는 다르게 볼 때 '탈바꿈 현상'이 일어난다.

**⑥ ImCreative Principles 6: 차이를 존중해라!(Respect!)
'다른 의견'은 '틀린 의견'이 아니다!**

나와 다른 의견은 틀린 의견이 아니다. 상대방은 나와 다를 수 있음을 인정할 때, 즉 다름과 차이가 만들어가는 다양성 속에서 아름다운 창조는 시작된다. '너'의 개성이 우리의 아름다움으로 승화될 수 있는 여건과 분위기가 조성될 때 개성은 비로소 창조로 발아(發芽)될 수 있다. 모든 꽃이 한꺼번에 피지 않듯이 학생들도 저마다의 개성이 각자의 재능을 발휘하면서 시너지 효과를 발휘할 때 한편의 아름다운 조화의 교향곡이 울려 퍼질 수 있다. 다양한 학습자의 개성을 용광로처럼 하나로 획일화시킨다면 창조의 꽃을 피지 않는다. 오히려 개개인이 갖고 개성을 인정해주고 존중해주면서 전체적인 하모니를 추구하는 모자이크처럼 생각하고 행동할 때 창조의 열매가 열리는 것이다. 창조는 하나로 획일화시키는 '용광'로 속에서 탄생되지 않고 각자의 개성을 존중해주면서도 전체적인 시너지를 추구하는 '모자이크' 속에서 탄생한다.

**⑦ ImCreative Principles 7: 모순을 끌어안아라!(Embrace!)
양자택일(兩者擇一)보다 양자병합(兩者並合)의 세계를 추구하라!**

창조는 양자택일(兩者擇一)의 논리(either or)에서 태어나기보다는 양자병합(兩者並合)의 논리(both all, and) 속에서 태어난다. 이것과 저것 중에서 어느 것을 할 것인지를 선택하기보다 이것도 하면서 저것도 하는, 즉 모순된 것처럼 보이지만 두 가지를 다 끌어안은 패러독스의 논리 속에서 새로운 창조가 이루어진다. 양자택일의 논리는 "이거 하다가 안 되면 저거나 하지"라는 생각으로 일에 임하는 치열한 자세와 열정이 부족하다. 반면에 양자병합의 논리는 "이것도 하면서 저것도 해야지" 하는 치열한 승부근성과 꺼지지 않은 열정이 담겨있다. 창조는 고난과 역경 속에서도 결코 굴하지 않고 피어나는 한 송이 국화꽃이다. 어울릴 것 같지 않은 두 가지 이상이 한꺼번에 끌어안을 수 있도록 학생들을 고무하고 격려할 때 학생들의 창조성은 발현되기 시작한다.

**⑧ ImCreative Principles 8: 이것저것 엮어라!(Combine!)
이것저것 엮어볼 수 있는 기회를 줘라!**

모든 창조는 관계없는 것처럼 보이는 두 가지 이상을 조

합 또는 융합해서 이루어진다. 하늘 아래 새로운 것은 없다. 하늘 아래 존재하는 모든 것은 다 연결되어 있다. 따라서 창조는 무엇인가 새로운 것을 만들어 내는 '무'(無)에서 '유'(有)를 만들어내는 과정에서 비롯되기보다 기존의 '유'에서 또 다른 '유'를 엮어서 각각의 '유'가 갖고 있지 않은 새로운 '유'를 만들어 내는 활동이다. 이중결합 또는 잡종교배(雜種交拜)를 통해 익숙한 것을 낯설게 하는 과정을 통해서 또는 동일한 정보라고 할지라도 정보가 쓰이는 맥락을 달리하면 전혀 다른 의미로 다가오게 만드는 것이 창조다. 전혀 관계없다고 생각하는 정보와 정보를 엮어서 새로운 지식을 창조할 수 있도록 도와주는 과정이 교수법의 핵심이다. 사물과 현상 간에 존재하는 연관성을 찾아내는 일이야말로 창의적 교수법의 본질이다.

⑨ ImCreative Principles 9: 좌우지간 저질러라!(Challenge!)

좌우지간 저지를 수 있는 학습문화를 조성하라!

아무리 좋은 아이디어를 갖고 있다고 할지라도 그 아이디어를 현실에 구현시키지 않으면 창조는 이루어지지 않는다. 창조 또는 창작은 무엇인가를 만들어 낼 때 비로소 완성되는 과정이자 결과이다. 이리저리 고민하면서 시간을 보내기 보다는 좌우지간 저질러 보고 안 되면 다시 뒤수습해서 다른 방법으로 시도해보는 끝장 정신이 요구된다. 좌우지간 이렇게도 해보고 저렇게도 하다보면 실패할 수도 있다. 실패는 창조의 자양강장제다. 실패가 없다는 것은 그 만큼 창조의 여정이 치열하지 않았다는 증거다. 실패가 중요한 것이 아니라 실패로부터 어떤 교훈을 얻느냐가 중요하다. 위대한 창조는 실패를 먹고 자라며, 무엇인가 실천하는 가운데 비로소 이루어진다. 학생들로 하여금 좌우지간 저질러 보게 하고 실패하면 실패로부터 교훈을 얻는 방법을 가르치는 것이 창조적 교수법이다.


⑩ ImCreative Principles 10: 재미있게 놀아라!

난장판의 놀이에서 창조는 무르익어간다!

창의 또는 창조는 재미와 동의어다. 재미있지 않으면 창조는 이루어지지 않는다. 자신도 모르게 흠뻑 빠져서 시간가는 줄 모르고 몰입할 때 재미있는 아이디어가 나온다. 어린이들이 재미있게 노는 장면을 유심히 관찰하면 창조적 상상력의 많은 것을 배울 수 있다. 어른들은 낯선 것을 익숙하게 만드는데 천재지만 아이들은 익숙한 것을 낯설게

만드는데 천재다. 창조는 모든 사람들에게 익숙한 것을 낯설게 만드는 것이다. 창조가 재미있는 이유는 익숙한 것을 낯설게 하는 과정에서 느끼는 색다른 체험이 있기 때문이다. 이제까지 맛보지 않는 놀라움이 늘 존재하는 놀이 속에서 창조는 신나게 일어나는 것이다. 재미있고 신나게 놀지 않으면 창작은 이루어지지 않는다. 틀에 박힌 방식으로 과제를 주기보다 이제까지 시도해보지 않은 방법, 전혀 다른 분야와 전혀 다른 방식으로 시도할 수 있는 기회를 줘보자. 조용한 침묵이 흐르는 강의장 보다 왁자지껄 떠들 수 있는 강의장에서 창의성은 살아 숨 쉰다.

4. 결론: 독창성(獨創性)에서 협창성(協創性)으로 전환

학습자의 창의성은 교수가 이끌어가는 강의장 문화에 따라서 전적으로 지배를 받는다. 학습자가 아무리 창의적인 아이디어를 제안해도 수업을 이끌어가는 교수가 이를 수용하지 않으면 사장될 수 있다. 창의성의 문제는 한 개인의 문제가 아니라 사회적 관계의 문제다. 독창적인 개인이 독창성을 인정받으려면 독창적인 아이디어를 인정하고 수용하는 사회적 관계가 필요하다. 아무리 독창적인 아이디어를 갖고 있어도 독창적인 개인이 몸담고 있는 조직이나 문화가 이를 수용하지 못하면 무용지물이다. 따라서 창조적 상상력을 촉발시키는 교수법이 그 의미와 가치를 지니려면 배우는 학생은 물론 가르치는 교수도 창의적이어야 한다. 교수-학습과정의 궁극적 고객은 학습자다. 학습자를 창의적인 학생으로 육성하려면 창의적인 학생이 창의적인 아이디어를 제안하고 자유롭게 실험할 수 있는 기회와 여건, 무대와 환경이 마련되어야 한다. 교수는 학습자의 창조적 상상력을 촉발시키는 창의적 학습환경을 조성하는 책임자다. 교수가 창의적이지 않으면 학습자가 창의적일 가능성은 희박하다. 교수와 학생이 만들어가는 수업이 창의적이어야 창의적인 학생이 육성될 수 있다. 따라서 창의적인 학생을 개인차원에서 연구하는 독창성의 문제는 이제 창의적인 아이디어가 살아 숨쉬는 조건과 여건을 조성하는 협창성의 문제로 전환된다. 집단의 창의성이 전제되지 않고 개인의 창의성은 발현되기 어렵다. 

참고문헌

1. 유명만(2008). 상상하여? 창조하라! 서울: 위즈덤하우스.