

창의교육에 있어 예술 활동을 통한 창의실습도서에 대한 고찰

Contemplation of Creative Practice Book though Art Activity in Creative Education

안종혁
건국대학교 영상전공

Jonghyeck Ahn(alfred@konkuk.ac.kr)

요약

21세기는 창의(創意) 중심의 시대이다. 교육정책 또한 창의성을 강조하며 창의를 바탕으로 새로운 변화를 꿈꾸고 있다. 예술을 통한 창의교육은 사물의 본질을 파악하고 본인이 느낀 것을 추구하고 인지능력 향상만 가져오는 것뿐 아니라 피교육자의 창의성 개발을 촉진시키며 사물에 대한 통찰력과 기존의 것과는 다른 새로운 사유와 법칙을 만들어내는 능력을 얻게 된다.

창의교육은 가정, 학교, 지역사회, 공공기관, 사설기관 등을 통하여 실행되고 있지만 창의적 환경에 노출되는 피교육자의 수는 극히 드물다. 창의교육을 담당하고 있는 다양한 방법 중 가장 보급력이 높은 창의실습도서의 연구와 개발은 아직 미흡한 현실이다. 창의교육실습도서의 새로운 접근이 필요하며 창의교육을 범국민적인 차원으로 넓혀가려면 손쉽게 볼 수 있도록 누구나 접할 수 있는 환경을 제공할 수 있어야 한다. 이러한 측면에서 예술 활동을 통한 창의교육 실습도서에 대한 고찰을 시작하게 되었으며 널리 연구되어 다양한 방식의 창의실습도서가 저서 되었으면 한다.

■ 중심어 : | 창의교육 | 예술 활동 | 창의실습도서 | 독창성 |

Abstract

The 21st century is the era of the center of the Originality(of thought). It also emphasizes creativity and creative education policy based on the new changes are dreaming. Creative education through art grasp the essence of things, seek express oneself, and brings cognitive ability.

An educatee promote the development of creativity and insight on things other than the existing. New thinking will gain the ability to make rational faculty of the mind and principle.

Creative education implement in homes, schools, communities, public agencies, private organizations, and running through the creative environment, but the number of trainees are exposed to extremely rare. The creative practice book in charge of creative education of the dissemination insufficient of research and development in reality. The creative practice book requires a new approach. It can be seen easily accessible environment where everyone should be able to provide for nationwide. In this respect, the creative practice book through art to begin consideration, is studied a whole spectrum, and be published in variety of practice books.

■ keyword : | Original Idea Education | Art Activity | Creative Practical Book | Originality |

"이 논문은 2012년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임"

"This paper was supported by Konkuk University in 2012"

접수번호 : #120809-004

접수일자 : 2012년 08월 09일

심사완료일 : 2012년 10월 04일

교신저자 : 안종혁, e-mail : alfred@konkuk.ac.kr

I. 서론

21세기 교육 중심은 창의(創意)의 힘이다. 교육정책 또한 창의성을 강조하며 창의성을 바탕으로 새로운 변화를 꿈꾸고 있다. 현재 창의교육은 대부분의 크리에이티브성(Creative power)만을 강조하며 그 출발과 전개를 실행하고 있다. 그 영역도 과학교육과 미술교육을 벗어나지 못하고 있다. 기존 한국의 창의교육에 있어 예술을 통한 창의실습도서들은 예술을 통하여 사물의 본질을 파악하고 본인이 느낀 것을 추구하고 표현하며 창의력을 배양하기보다는 테마별로 변질된 입시교육으로 그 영역이 국한되어있다.

기존의 창의교육과 달리 예술 활동을 통한 창의교육의 영향은 단순히 학생들의 인지능력 향상만 가져오는 것이 아니라 피교육자의 창의성 개발을 촉진시키며 사물에 대한 통찰력과 기존의 것과는 다른 새로운 사유와 법칙을 만들어내는 능력을 얻게 된다. 또한 예술 활동을 통한 창의교육의 효과는 궁극적으로 그러한 인지능력 향상을 통해서 자신과 자신들이 살고 있는 사회를 좀 더 민주적이고 평등하게 만드는 데 있다. 또한 특정한 개인 능력 향상뿐 아니라 사회 구성원 모두에게 행복한 삶을 살아갈 감성적 에너지를 제공한다.

우리가 살고 있는 사회는 과거와는 달리 고급정보의 공유시대이다. 필요한 정보는 정보통신을 통하여 얻을 수 있으며 거리와 공간도 초월하고 있다. 미래를 준비하기 위한 우리의 교육은 창의 중심적 교육이어야 하며 창의를 통한 새로운 가치를 창출하는 데 초점이 맞춰져야 한다. 다양한 창의교육의 방법 중 누구나 손쉽게 접할 수 있는 창의실습도서의 중요성은 높다고 하겠다.

1.1 연구목적

예술 활동을 통한 창의교육은 인지단계를 끝내고 인식단계에 접어든 피교육자의 정체성을 확립하도록 도와주며 의견 나눔과 성찰을 통하여 본인의 비평적인 인식을 자극하여 주체적 사고를 형성하는 수단으로 교육의 역할을 수행하여야 한다. 하지만 현재 진행되고 있는 창의교육에 있어서 예술 활동의 역할은 미미하다. 예술 활동을 통하여 다양한 영역의 원리와 진리를 탐구

해야하지만 예술 활동을 바탕으로 한 창의교육은 예술 분야의 실재를 피교육자들에게 가르치는 예술교육에 국한되어있는 양상을 보이며 마치 전문예술인 양성교육에 머무르고 있는 것처럼 보인다.

모든 교육이 그러하겠지만 창의교육의 경우 특히나 교육의 효과와 그 결과가 중요하다. ‘예술이 교육에 미치는 놀라운 효과’에서 볼 수 있듯이 예술을 통한 창의교육이 효과적이나 조악한 예술교육이 피교육자에게 아무런 긍정적 영향을 미치지 못하거나 오히려 부정적 영향을 끼친다는 연구결과를 볼 때 창의교육은 그 질적인 면을 담보해야만 한다[1].

본 연구는 단순히 창의력을 고취시키고자하는 교육이 아닌 예술을 통한 개개인의 상호이해와 소통을 기반으로 패러다임의 전환이 필요하다는 인식과 문화적 관점에서 접근하여 생산적인 실천을 통하여 예술 활동을 토대로 창의교육에 있어 실습도서의 중요한 면을 찾아 보고자 한다.

1.2 연구방법 및 범위

본 연구는 창의교육이 가장 적합한 피교육자의 시기를 파악한다.

선행 연구된 창의성에 대한 조사와 예술교육을 통하여 창의력을 향상시키는 교육에서 혼재되어있는 창의성에 대한 정의를 파악하고 이 시대가 요구하는 창의성에 대한 흐름을 탐구하고자 한다.

선행 연구된 교육학적 접근에서 창의교육을 이해하며 실질적 창의교육의 방향성을 제시한다.

국내 출판된 창의도서들을 바탕으로 도서들의 성질을 파악하여 내용과 문제점을 분석하고 예술을 통한 창의교육 실습도서의 나아갈 방향을 조심스럽게 제안하고자 한다.

II. 본론

2.1 창의성의 해석

‘창의(創意)’의 본질은 새로운 의견을 생각하여 내거나 그 의견을 말한다. ‘창조성(Creativity)’보다는 ‘독창

성(Originality)' 또는 '독창적 사고(An original idea)'가 더 강조되어야 한다. 인지단계를 지나 사고단계에 접어 든 피교육자가 인지단계에서 수집하고 경험함 정보들을 유연하게 통합하여 자신의 생각을 만들어가는 것을 의미한다.

폴 토란스(Paul Torrance)는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 창의성의 구성요소로 보았다. 새로운 것을 생각해내고 없던 것을 구현하는 시대적 요구에서 창의성의 중심요소는 상상력이 아닌가 한다. 상상력이란 실제로 존재하는 사실들(facts)을 다양하고 풍부하게 해석할 수 있는 감각의 힘이다. 우리 눈에 보이지 않거나 존재하지 않는 가상의 것을 실제 속에서 표현하거나 재현할 수 있는 힘이다. 예술 활동에서 상상력은 기본 바탕이다. 창의적인 예술 활동은 상상력을 통한 표현에 의해 만들어지며 그 출발 또한 상상력에서 시작한다.

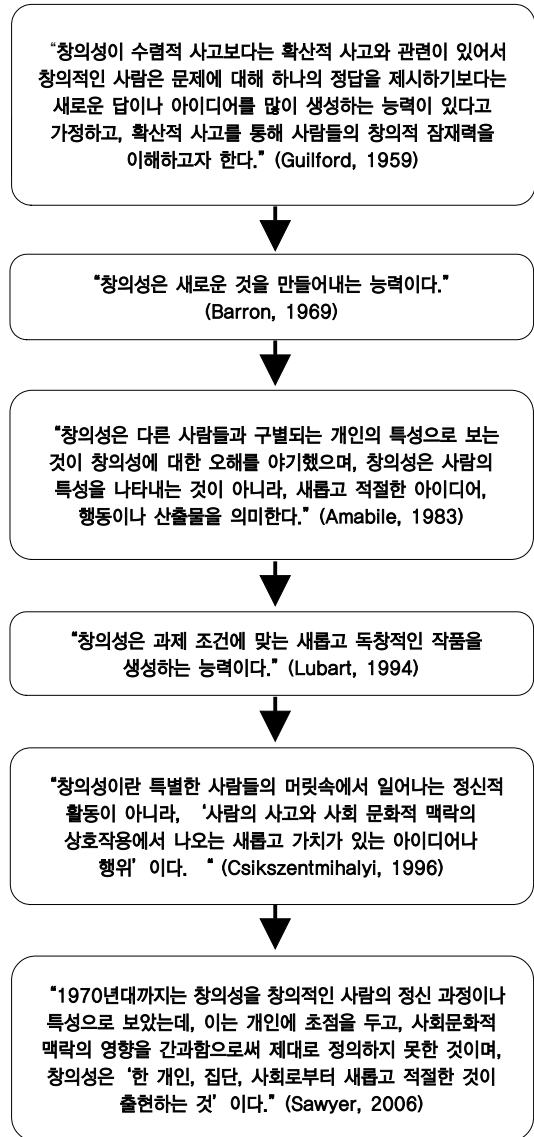
예술에서 상상력은 특히 19세기 유럽의 낭만주의 시대 시인들이 즐겨 사용하던 시문법이다. 18세기에는 이성적 합리성과 균형 잡힌 지성(decorum)을 강조하고 시가 사실을 정확하게 표현하는 것을 중시했는데, 19세기 들어 시적 표현은 개인의 자유로운 감정을 중시하였다. 19세기 낭만주의 시의 대표적인 시인 윌리엄 워즈워드는 『서정담집』(Lyrical Ballads)에서 시는 “강력한 감정이 자발적으로 흘러넘치는 것”이라고 말했다. 시는 어떤 운율의 법칙에 의해 언어가 배치되거나, 이성적사고력의 집중에서 표현되는 것이 아니라 자발적 감정의 흐름이 흘러넘쳐서 완성되는 것이다. 상상력은 이러한 낭만주의적 감정의 자유로운 흐름을 가능케 한다. 예술은 논리와 이성보다는 직관과 상상력이 중요한 창작의 자원이 된다[2].

우리나라에서 통용되고 있는 창의는 ‘크리에이티브’이다. 이는 다분히 창조(Creation)에 그 무게중심을 두고 있다. 본인의 상상력이라는 감각의 힘을 발휘하여 본인의 생각을 표현하는 의미에서 벗어나 새로운 것을 만드는 것에 국한되거나 무에서 유를 창출하는 면에 치중하고 있는 것이다. 이러한 오류적 접근 때문에 창의교육은 과학교육, 미술교육, 예술교육 등으로 테마를 나누어 테마교육을 습득하면 창의성을 얻을 수 있으며 이러한 테마창의교육이 성행하고 있는 현상을 보이고 있다.

2.2 창의성에 정의에 대한 흐름

역사적으로 창의교육을 위하여서는 인간에 대한 연구가 지속되었으며 인간이 가지고 있는 창의성에 대한 연구도 동반되었다. 창의적 인간상은 그 시대가 요구하는 인재 상에 맞게 정의 내려졌으며 창의에 대한 정의도 이를 부합하듯 정립되어 창의교육에 영향을 미치고 있다.

표 1. 창의 정의의 흐름



[표 1]에서 볼 수 있듯이 시대의 흐름에 따라 창의성의 개념을 정의하는 데는 보편적으로 받아들여지는 단일 정의는 없으며, 이론가에 따라 다양한 관점에서 조명되고 있다. 창의성에 대한 지식과 정보의 누적에도 불구하고 창의성의 개념은 기본적으로 혼재되어 있고 불분명한 상태이다. 창의성의 개념을 정의하는데 있어서 심리학적 관점(정신분석학적 관점, 인본주의적 관점, 행동주의적 관점, 인지론적 관점, 행태 주의적 관점)에 의해 달라지며 창의성이 요인인 개인의 능력과 성격, 일련의 과정과 결과, 혹은 이들 전체를 종합하는 것인지 등의 판단기준이 변수로 작용하기 때문이다[3].

큰 틀에서 창의성에 대한 정의의 흐름을 통해 볼 수 있듯이 창의성의 핵심은 사람이고 사람에게서 발현되는 정신적 힘의 출원이며 또한 이 힘을 얻기 위한 외부적 내부적 자극이 있어야 한다. 창의력이라는 산물을 생성하기 위한 방법이 개인에게 집중되어있던 초점이 이제는 개인이 모인 집단 안에서 그 생성의 방법을 찾고 있다는 것을 알 수 있다.

2.3 창의력의 구성요소

창의성을 구성하는 요인에도 선행 연구된 여러 가지 의견들이 있다.

길포드(Guilford)는 인간의 사고를 수렴적 사고와 확산적 사고의 두 양식으로 구분하고, 창의적 사람은 특정한 문제에 대한 확산적 사고 작용의 결과로 나타난다고 하였다. 창의력을 확산적 사고와 동일한 것으로 간주하고 구성요인을 사고의 속도로 나타내는 유창성, 사고의 넓이를 나타내는 융통성, 사고의 신기성 혹은 참신성을 나타내는 독창성, 남들이 보지 못하는 면들을 파악하는 정교성, 사물에 대해서 반응하는 민감성, 재정의 및 재 구성력으로 보았다[4].

토렌스(Torrance)는 유창성, 융통성, 독창성, 상상력을 창의성의 구성 요인으로 보았다. 창의적 사고의 성향적 요인으로 용기, 호기심, 사고와 판단에서의 독자성, 자신이 하고 있는 일의 몰두, 직관 이용, 사물을 당연한 것으로 받아들이지 않음, 낙관적 태도, 모험심의 여덟 가지를 제시하였다. 아리티(Arieti)는 기억, 인지, 평가, 수렴적 사고, 확산적 사고를 들었다. 잭슨과 메시

크(Jackson & Messick)은 창의성의 구성 요인들을 신기성, 가치성, 전환성, 농축성으로 나누었다[5].

최근에 제시된 통합적 접근이론은 창의성은 인지적 측면, 정의적 측면, 환경적측면의 여러 요소들이 상호작용하여 발현된다고 보고 있다. 인지적 측면의 하위구성요소로 지적능력, 지식, 인지유형으로 구성하고 있다. 지적능력은 확산적사고과 수렴적·비판적 사고를 포함하고 있으며 지식은 명제적 지식과 절차적 지식을 포함하고 있고 인지유형은 개인의 성향을 의미한다. 정의적 측면은 하위구성요소로 동기와 성격특성으로 구성하고 있으며 동기는 내적동기와 외적동기, 성격특성은 심미적 특성에 관한 관심, 광범위한 흥미, 과제 집착력, 넘치는 활동 에너지, 판단의 독립성, 자율성, 통찰력, 자신감, 개방성, 인내심, 모험심을 포함하고 있다. 환경적 측면은 가정과 부모, 학교와 교사, 보상, 사회, 문화, 역사로 구성하고 있다[6].

2.4 창의력의 특성

예술 활동을 통한 창의력 발현의 과정으로 도입하기 위하여 그 대상의 4가지의 특성이 연동되어야 한다.

창의력 특성의 첫째는 감수성(Sensibility)이다. 발생하는 어떤 문제에 대한 느낌과 태도, 생활경험에 대한 정서적 성향을 말한다. 다시 말하면 주어진 상태, 재료, 상황 등에 능동적으로 대처하는 독특하고 적절한 고도의 감각, 사고, 인식에 대한 특징적 능력을 말한다. 감수성은 예술 활동의 작업에서 중요한 요인이다. 감수성은 감성이라고도 하며 이성에 대립되는 개념으로 인간 의식의 정서적 성향을 가리킨다. 이 말이 문학의 용어로 쓰이기 시작한 것은 18세기 초 영국에서이며 처음에는 사랑, 동정심, 연민 등 부드러운 감정을 잘 느낄 수 있는 성격을 뜻하다가 그 후 아름다움에 대해 민감한 반응을 보이는 성격을 뜻하게 되었다[7].

두 번째 특성은 유창성(fluency)이다. 주어진 상황에서 여러 가지 관점이나 해결점을 떠올릴 수 있고 신속하고 자유롭게 사고에 활용할 수 있는 능력이다. 다분히 유창성은 언어적인 측면의 창의성을 의미하지만 비언어적인 유창성도 있다. 유창성을 지닌 사람은 문제에 대하여 한 가지 측면만을 바라보는 편협한 상태가 아

닌, 다양한 해결방향을 제안할 수 있는 능력이 있다. 다양한 재료를 제공하는 예술교육에서 자신의 의도하는 구상을 표현하는 활동을 통하여 이러한 유창성을 함양할 수 있다.

세 번째 특징은 융통성(flexibility)이다. 융통성은 새로운 상황에 대한 폭 넓은 대응작용이고 다양한 방식으로 전환시키는 성질 또는 발생하는 문제의 용도, 환경 등의 변화에 대하여 유연하게 대응하고 조정할 수 있는 능력을 말한다. 융통성 있는 사람은 주어진 문제에 대한 대응을 다양하게 전개하면서 자신의 사고를 발전시켜 나간다. 예술 활동의 그 과정은 다양한 재료와 변수를 활용하여 같은 조건에서도 각기 다른 결과를 만드는 것을 볼 수 있으며 이러한 과정을 통해 유연한 사고 작용이 키울 수 있다.

마지막 특성은 독창성(originality)이다. 모방적 태도를 버리고 자기 고유의 능력과 성질에 의거하여 새로운 것을 사고하는 능력이다. 독창성은 다른 사람들과 비교될만한 고유의 능력으로서 모방에서 과생되지 않으며 일반적인 개념에 동조하지 않고 문제나 대상으로부터 민감하게 반응하여 자신의 것을 찾는 것이다. 예술 활동은 자기표현을 나타내는 결과를 얻어내는 과정을 통하여 바로 독특한 아이디어를 어떻게 표현하느냐를 고민, 시도, 갈등, 의논 등의 정신작용을 겪게 되고 이러한 일련의 과정은 독창성을 담구하게 한다.

2.5 피교육 대상 시기

인지학에서 슈타이너(Steiner)의 발달이론에 교육 대상을 파악하는 부분에서 중요한 연구이다. 발달에 대한 그의 입장에 따르면 사람은 성장하면서 무엇을 배울 수 있는지 어떻게 행동해야 하는지를 인지학적인 지식으로 설정해야 한다. 교육은 인간의 리듬에서 이루어지며 유아에서 청년기에 이르기까지 단계에 적합한 학습이 있다는 것이다. 따라서 학습과정에 있어서 그에 적절한 방법과 순서가 필요하다. 또한 이 시기의 학습은 다른 단계에 창의교육이 집중되어야 하며 그 질도 담보되어야 한다.

그는 인간발달의 단계적 특징을 보다 잘 드러내기 위하여 인간의 발달 상태에 대하여 ‘탄생’이라는 말을 언

급하였다. 인간본질은 당시에 탄생하는 것이 아니라 고유한 탄생순서가 있다. 육체적인 또는 정신적인 조산을 하게 된다면 발달의 장애를 가져 올 수 있다. 그러므로 때가 되지 않았는데, 서둘러서 미숙아를 낳는 것과 같은 결과를 가져오는 교육은 잘못된 교육이다.

선행 연구된 슈타이너가 발달단계에서는 제 1단계(출생-7세)는 물리적 신체의 탄생기, 제2단계(7세-14세)는 생명체의 탄생기, 그리고 제3단계(12세-21세)는 감성 체의 탄생기로 분류한다.

제 1단계인 물리적 신체의 탄생기간은 신체만 밖에 나온 시기이다. 신체적 탄생은 물리적 세계의 환경과 직접적으로 관계를 맺게 된다. 이 시기의 발달은 무엇보다도 감각작용에 의존한다. 어린아이의 체험하는 경험은 물리적 환경에서 신체의 감각들을 통해 받아들여지고 그 감각을 저장하게 된다. 슈타이너의 교육학에서 약 7세까지의 어린아이의 학습의 기본 형태는 모방이다. 모방은 어른의 행동을 그대로 따라하는 것의 의미보다 모방대상과 아이의 내적인 관계형성을 말한다. 어린아이의 모방능력은 내면세계의 표현능력이며 어른의 모습을 보면서 유대감이 형성하면서 자신의 능력을 발현하게 된다. 제2단계인 생명체의 탄생기는 탄생에서 7세까지 보호막에 싸여 있던 ‘에테르체’가 밖에서 나와 활동하는 시기이다. 어린아이에게 있는 표상과 느낌과 의지가 서로 작용한다. 그동안 모방에 의해 육체에 축적된 감각의 힘이 점점 정신적인 힘으로 전환되어 가고 정신세계에서 그 힘은 상상력으로 나타난다. 제3단계는 감성체의 탄생기는 14세부터 21세까지로 아스트랄체의 탄생 기간이다. 청소년 시기이기도 한 이 때에 추상적인 사고능력이 발달된다[8].

이러한 슈타이너의 인지학 발달이론 연구결과에서 볼 수 있듯이 창의교육이 가장 적합한 대상의 연령은 제2단계인 7세-14세가 가장 적합하다고 하겠다.

2.6 예술 활동을 통한 창의 교육 역할요소

감각인지 단계를 지난 7세-14세의 시기는 감각을 기르는 인지교육보다는 창의교육이 집중되어야한다. 이 시기의 창의교육은 상상력을 바탕으로 직관적인 형태를 활용한 창의력 교육이 집중되어야하며 추상적인 개

넘은 가능한 한 피해야 하고 실물을 통한 직관적 형태를 제시하여야 한다. 이러한 직관적인 형태는 예술 활동을 통해 가장 많이 전달된다.

예술 활동은 예술작용을 통하여 획일화보다 개성의 표현을 중점적으로 강조하며 개개인의 정서와 관심에 따라 표현되고 형상화한다. 이러한 예술 활동과정을 속에서 개인이나 집단 간의 의사소통을 수단으로 관계를 조성한다. 이때 사용되는 언어나 비언어적 의사소통은 의미를 발생하며 개인이나 집단이 표현한 예술 활동을 해석하기도 하고 서로의 생각과 정서를 공감하여 형성한다. 또한 예술 활동은 개인이나 집단의 삶에서 실천과 경험을 찾는 역할을 하며 이러한 과정은 다시 삶에 투영되게 된다. 이 같은 일련의 예술 활동과정 속에는 내포되어있는 질서라는 개념을 습득하게 되며 습득된 질서는 다시 창의활동에 투영되게 된다. 이러한 활동과정에서 습득한 경험에 정서적이고 지성적인 활기를 불어 넣으며 도전을 강화한다. 이 도전과정에서 단순한 표현매체로서의 예술 활동에서 확장하여 새로운 형식과 방법을 시도하고 재구성하는 능력을 기르게 되며 더 나아가 개혁하는 능력으로 연결된다. 이러한 통상적인 환경 속에 노출되거나 경험한 피교육자(개인이나 집단)은 감정, 이성, 감성의 통합적인 작용을 이루어 조화로운 발달을 꾀하게 되며 예술 활동으로 창의교육의 효과를 얻을 뿐만 아니라 삶의 본질적인 균형을 추구하는 중요한 역할을 하게 된다.

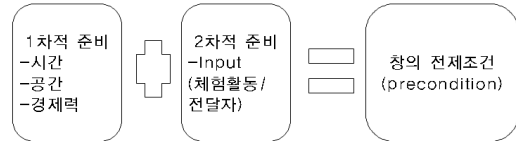
2.7 창의교육에 있어 창의실습도서의 중요성

2.7.1 창의교육의 전제조건

창의력을 향상시키기 위한 창의활동은 1차적 준비로 그 활동을 행하기 위한 시간, 활동을 행하기 위한 공간, 체험을 하기위한 도구나 재료를 구매해야하는 경제력이 있어야 한다. 2차적 준비로 체험활동으로 피교육자에게 창의요소들을 이끌어내기 위한 정보를 전달해주고 체험을 유도하는 전달자가 있어야 한다. 전달자는 피교육자에게 인지유도를 피하며 최소한의 가이드라인을 주어야 하며 열린 마음과 경청의 태도로 대해야 한다. 피교육자의 정서와 감성을 아우르며 그 안에서 자발적인 어떤 것을 유도하도록 하여야 한다. 예술 활동

을 통한 창의교육이 진행되려면 이러한 전제조건(precondition)이 갖추어져야 한다. 1차와 2차적 준비를 하에 기회를 제공하는 것은 환경적 측면이 강하며 이렇게 준비하는 것은 피교육자의 몫이 아닌 교육자의 몫이다.

표 2. 창의교육 전제조건



창의교육이 이러한 전제조건을 갖추어야 실행할 수 있는 환경적 요인 때문에 자칫 상류사회나 특권계급을 위한 교육의 형태로 비치기 쉽다. 또한 사교육 시장에서 창의교육이 영재교육으로 자리매김하면서 몸값을 올리고 있는 상황은 이러한 인식을 가중시키는 역할을 하고 있다. 창의교육의 사교육화 현상을 방지하기 위하여 공공영역에서 창의교육의 균등한 교육기회와 창의적 환경에 노출될 수 있는 가능성을 제공해야 한다.

2.7.2 한국적 상황

우리나라의 교육환경에서 큰 부분을 차지하고 있는 것은 입시제도이다. 입시를 우선적으로 고려하고 있기에 전반적인 교육환경도 입시에 영향을 받고 있는 양상이다. 그 동안 진행되어 온 입시제도에 큰 변화가 있었다. 1994년 대학입시제도인 수능능력시험 도입이후 2000년도부터 7차 교육과정 개정 실시되었다. 7차 교육과정은 교육내용을 교과나 생활경험이 아닌 '학문'으로 보는 관점의 6차 교육과정과는 큰 변화가 있다.

7차 교육과정에서 제시하고 있는 인간상은 다음과 같다. 전인적 성장의 기반 위에 개성을 추구하는 사람, 기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람, 폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람, 우리 문화에 대한 이해의 토대 위에 새로운 가치를 창조하는 사람, 민주 시민 의식을 기초로 공동체의 발전에 공헌하는 사람.

위와 같은 기본 방침 하에 교과, 재량활동, 특별활동으로 구성한다. 교과는 기존의 교과과정을 담당하고 재량활동은 재량활동과 창의적 재량활동으로 구분하여

창의적 재량활동은 학교의 독특한 교육적 필요, 학생의 요구 등에 따른 범교과 학습과 자기 주도적 학습을 위한 것이다. 재량 활동의 영역별 이수 시간(단위) 수는 학교가 시·도 교육청의 지침에 따라 편성하도록 되어 있다.

또한 창의적 재량활동을 체험적 창의교육으로 실행하기에 기반을 준비가 미흡하여 초기에는 독서를 내세워 학생들의 창의적 사고능력과 상상력을 높이는데 치중하였다. 학교교육에서 독서활동 및 독서토론의 비중이 보다 중요하게 여겨졌으며 국가차원에서 도서관 확충 및 독서를 소개하는 프로그램들이 공중파를 통해서 생겨나기 시작하였다. 이는 초등학교에서부터 독서를 통한 지적 체험을 넓히는 활동의 중요성이 증가되는 추세를 보이고 있다[9].

하지만 한정된 독서만으로 창의교육을 담당할 수 있는 것은 아니다. 문학, 인문, 사회, 과학에 걸친 여러 영역을 포함하여 학생들의 지식과 정보, 교양을 풍부히 하고, 건전한 정서 함양에 도움을 주며 교과 학습에 활용하는 방안이 강구되어야 한다. 감수성이 예민한 초등학생들은 좋은 책을 읽어 지식과 정보를 획득하고 교양을 높여야 한다[10].

또 하나는 창의교육을 바라보는 정서적 문제이다. 창의적 사고능력과 상상력은 보다 나은 결과를 내기 위한 초석 역할을 하지만 창의교육의 결과는 점수로 환산되는 것이 아니기 때문에 점수와 결과 위주의 입시풍도에서는 그 실행과 효과가 최소한으로 진행되고 있으며 입시 풍도의 틀을 벗어나지 못하고 있다. 또한 정부차원에서 체험형 창의교육을 실행하기 위해 선 준비되어야 하는 기반여건들이 미흡한 점을 이용하여 사교육시장에서는 영재교육이라는 이름으로 테마창의교육 시장을 조성하고 있다.

2.7.3 국내 창의교육 실습도서의 문제점

우리나라의 창의교육도서는 크게 창의실습도서와 창의를 안내하는 안내도서로 분류하였다. 창의실습도서의 방향성은 테마를 중심으로 나누어져 있으며 테마교육 형태의 소구 대상인 초등학생 고학년의 도서가 주를 이루었으며 유아용도 일정부분을 차지하고 있다. 테마로 나누어져 있는 도서들은 영재 또는 선행 교육의 성격이 강하다.

[표 3]과 [표 4]는 국내에서 창의도서로 분류되는 198권을 조사하고 분류한 것으로 창의실습도서의 문제점은 아래와 같다.

첫째, 창의교육을 위한 실습도서는 과학, 수학, 읽기와 쓰기의 테마가 가장 많으며 책제목에 창의라는 단어를 포함하고 있지만 실질적으로는 정규 교과과정 내용을 담고 있다. 'Creativity'나 'Originality(of thought)'의 능력을 배양하기 위한 실직적인 실습교육이 아닌 쉽게 정규교과과정을 보조하는 정규교육과정의 연장선 형태를 취하고 있으며 영재교육이나 수학능력시험 대비의 형태로 진행되고 있다. 이러한 창의실습도서는 창의력 향상이 창의력 그 자체에 목적이 있는 게 아니라, 영재교육을 위한 독해력 향상, 수학능력시험능력 훈련 차원으로 왜곡되어 있다. 즐겁고 자유로워야 할 아이의 창의 도서에까지 어른들의 시험, 사교육 논리가 개입되고 있는 것이다. 이러한 상황에서는 아이들에게 있어서 창의교육은 또 다른 공부의 과정일 뿐이며 수학, 영어 이외의 또 다른 과외과목으로 존재할 뿐이다. 이 같은 강요된 창의교육은 아이들이 창의적 활동 과정에서 얻어지는 상상력, 호기심, 스스로 생각하는 힘을 앗아 갈 뿐만 아니라 예능교육에 대한 최소한의 즐거움마저 소멸시킨다는 점에서 그 문제가 심각하다고 하겠다.

둘째, 피교육자가 테마를 선택할 수 있는 폭이 매우 좁다. 미술을 다루고 있는 도서는 창의실습도서에 7% 안내도서에 5%에 지나지 않는다. 창의를 가장 잘 받아들이는 7세에서 14세 시기를 위한 교육과정은 예술교과를 중점적으로 짜여 있어야 한다. 예술교과과정은 미술교육을 비롯하여 음악, 조각, 신체놀이, 시 낭송 등으로 구성되어야 한다. 이러한 교육을 통해 구상력이 형성되고 상상력이 발달한다. 하지만 [표 3]에서 보듯이 음악, 조각, 신체놀이, 시 낭송 기타 예술형태를 다루고 있는 창의도서는 전무하다고해도 과언이 아니다.

표 3. 도서실태 조사(연령별 분류)

대상연령	권수	퍼센트(%)
유아	46	23
초등 저학년	23	12
초등 고학년	37	19
기타	92	46
합계	198	100

셋째, 예술을 바탕으로 한 창의교육 실습도서의 대한 연구와 저서의 양이 부족하다. 현 실습도서는 피교육자 혼자서 따라하며 습득할 수 있는 형태의 자율적 실습도서는 아니고 부모나 보조교사가 있어야만 한다. 안내도서의 경우는 피교육자의 창의성을 어떻게 유도하거나 어떤 예술 활동이 창의력을 향상시키는 요소인가를 설명하거나 안내하는 내용이 아닌 교육학적 연구논문이 저서로 출판되어 전문가를 위한 전문도서 성격이 대부분이어서 실질적으로 피교육자를 체험적으로 유도해야 하는 일반 비교육전공자들이 그 내용을 파악하고 적용하기에는 적합지 않다.

넷째, 그 대상은 초등학교 고학년에 편중되어 있으며 일부 유아대상이다. 창의를 가장 잘 받아들이는 시기는 7에서 14세임에도 불구하고 입시위주의 교육에 대한 관심을 반영하듯 중학교 입학 앞 둔 초등학교 고학년을 대상으로 하는 도서들이 주를 이루고 있다.

초등학교 저학년 대상의 창의실습도서가 필요하며 피교육자 자신이 스스로 체험할 수 있도록 구성되어야 하며 안내해주는 안내자가 부담감을 느끼지 않고 쉽게 안내 할 수 있도록 기획되어야 하겠다. -문맥수정

표 4. 도서실태 조사(테마별 분류)

	테마	개수	%
실습 도서	혼합	49	25
	수학	30	15
	읽기·쓰기	33	17
	동화	0	0
	미술	13	7
	음악	0	0
	만화	0	0
	과학	51	26
	사회	9	5
	한문	9	5
	컴퓨터	4	2
	퀴즈	8	4
	소개	198	79.2
안내 도서	개론서	43	22
	미술	9	5
	소개	52	26
	합계	198	100

2.7.4 도서관 현황

국가도서관통계시스템에서 조사한 자료에 의하면 2007년 600개관에서 2008년 644개관으로 7.3% 증가를

보이고 있으며 구 지역 173개(26.9%), 동 지역 237개(36.8%), 읍면 지역 234개(36.3%)이다. 인구분포도로 보면, 구 지역 45.3%, 동 지역 35.8%, 읍면지역 18.9%이므로, 단순인구(수)로 보면 구지역에 도서관이 부족하고 읍면지역에서 도서관이 많음 그러나 도서관 개수는 인구당으로 환산해야 할 뿐 아니라 면적을 고려해야 하므로 지역별로 보면 구 지역 3.4%, 동 지역 6.9%, 읍면지역 89.7%이므로 읍면지역의 도서관 수가 부족한 형편이다. 면적은 접근성을 의미하는 것으로 국토의 89.7%를 차지하는 읍면지역에 도서관이 36.3%에 불과하여, 읍면지역 주민들의 도서관 이용이 현실적으로 어려운 측면이다.

현재 전국지역에 있는 많은 사람들은 공공영역을 통한 교육에 대한 기회균등성을 보장 받지 못하고 있는 실정이다. 학교 독서교육의 증추적 기능을 담당해야 하는 것이 학교도서관인 만큼 학교도서관의 활성화를 통해 학교에서의 독서교육이 제대로 기능할 수 있도록 현실적인 정책을 마련해야 할 것이다. 공공영역의 확충을 확보하여 독서교육이 제대로 이루어진다면 사교육 팽창과 창의교육의 환경적 측면을 완충할 수 있는 역할을 할 것이다.

2.7.5 창의교육 실습도서의 개선 방향

패러다임의 변화란 ‘창의’의 특성인 직관적, 수평적, 확산적 사고를 바탕으로 기존의 교과과정들을 재조명하고 이들을 재조합하여 새로운 교육과정을 만들어내는 것을 의미한다. 창의교육에 있어서도 ‘창의적인 과학’, ‘창의적인 미술’ 등 각 학습영역에 창의를 적용하는 것은 그 효용과 동시에 한계가 존재한다. 새로운 패러다임에 따라 기존의 교과목과 영역들은 통합되고 재정리되어야 한다. ‘창의’에 중점을 두기 위해서는 시각예술, 퍼포먼스, 음악의 다양한 예술 형태를 ‘창의교육’의 목표에 맞도록 새롭게 구성한 교육과정이 필요하다. 특히 예술영역은 기존의 논리적, 과학적 접근을 중시하는 교육패러다임에 잘 맞지 않고 소외된 영역이었다. 하지만 창의 교육에서는 예술영역이 창의 중요한 특성들을 잘 길러줄 수 있는 핵심적인 교육영역이 될 수 있는 요소들을 갖고 있다. 발견과 발상, 관찰과 다양성, 유연

한 사고, 상상력과 표현 등 예술교육이 갖고 있는 특성을 창의교육에 결합시키면 기존의 교육과정이 가지고 있는 취약점을 극복하는 좋은 수단이 될 수 있다. 예술교육의 특성만을 고집하던 예술교육의 약점들이 오히려 강점으로 작용할 수 있다. 새로운 창의교육의 모델로 미술, 음악, 조각, 신체놀이, 시 낭송 등의 예술 활동을 통한 느끼기, 발견, 체험의 창의력 교육으로 그 프로그램을 제시하여야 할 것이다.

IV. 결론

이 시대가 요구하는 인재 상으로 창의적 인간이라는 문구는 이미 익숙해져 있으며 창의적인 혁신은 국가가 경쟁력을 갖추는데 반드시 필요한 기술이라는 동의도 이미 이루어졌다. 이에 따라 국가차원에서 새로운 교육의 패러다임을 준비하고 실행하고 있다. 한국문화예술교육진흥원이 개발한 '문화예술 기반 학교 창의성 지수'에 의하면 전국 110개 초등학교를 대상으로 시범 적용한 결과, 문화예술 분야에서 우리나라 초등학교의 창의성은 100점 만점에 47.64점을 기록하였다. 공공학교의 환경이나 선생님의 자질 등 여건과 인적자원은 창의성 교육에 기여하고 있지만 교육과정은 창의성 교육을 뒷받침하지 못하고 있다.

창의교육이라는 분야는 양면적 특성을 가지고 있다. 창의교육은 감각적인 욕구를 채우고 사물의 본질을 파악하고 본질의 느낌을 논리화하여 표현하는 것이 시작되는 나이 시기에 창의적인 감각을 체험하고, 생각을 창의적으로 전개할 수 있는 능력을 배양하여야 하는 것이 필요하다는 것을 알고 있다. 그러나 창의교육은 눈앞에 보이는 치수으로써 성과를 입증하는 교육형태가 아니다. 이에 교육을 시행하는 어른들의 피부로 와 닿지 않는다. 운동선수에게 있어 기초체력이 필수인 것처럼 피교육자가 창의적 인재 상으로 변모하는 하기 위해서는 창의교육이 필수라고 하겠다. 또한 창의교육은 교육을 받는 피교육자인 학생들의 역량에 있지 아니하다. 창의성의 구성요인 중 인지적 측면과 정의적 측면과는 달리 환경적 측면은 교육을 제공하고자하는 어른들의 몫이

다. 공공영역은 시설확충과 프로그램 개발을 통해 창의교육의 균등한 기회와 가능성의 최대한을 배려하여야 한다.

우리가 행하고 있는 창의교육은 가정, 학교, 지역사회, 공공기관, 사설기관 등을 통하여 실행되고 있으며 다양한 방법으로 체험을 담당하고 있다. 창의교육의 전제조건들이 충족하기 어려운 공공영역이 확고히 정립되지 않는다면 자칫 창의교육은 특권층만이 누릴 수 있는 특별한 교육으로 전락될 것이며 교육에 계급이 매겨지게 될 것이다. 창의교육을 담당하고 있는 다양한 방법 중 가장 쉽고 널리 접할 수 있으며 과급력과 보급력이 우수한 것은 도서이다. 그러나 새로운 패러다임의 창의실습도서는 아직 미흡한 현실이다. 창의실습도서에 대한 연구와 개발이 필연적이라 하겠다.

새로운 접근의 창의실습도서는 중학교 입학 전 테마교육도서로 가장 판매대상이 확고한 초등학교 고학년 위주에서 벗어나 창의를 받아들여질 수 있는 피교육자 전 연령을 대상으로 연구되어야 한다. 도서의 특성상 피교육자 본인의 힘으로 독서를 통해 그 내용을 따라갈 수 있는 방식이어야 한다. 시각적으로 그림과 글의 구성에서 벗어나 예술 활동을 접목시켜 원리와 진리를 찾아가는 체험 중심적 구성이어야 한다. 또한 예술교육이 가지고 있는 특성을 활용한 접근과 방법론의 다양한 창의실습교육 서적이 지필 되어 창의교육이 범국민적인 차원으로 퍼져나가 21세기를 선도하는 인재상이 배출되기를 바란다.

참고 문헌

- [1] 앤 뱀포드, *예술이 교육에 미치는 놀라운 효과*, 한길아트, 1998.
- [2] 이동연, *예술교육을 넘어서 열개의 문화 고원*, 한길아트, 2008.
- [3] 심옥화, "창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관한 연구", *창의력교육연구*, 제1권, 제1호, p119, 1997.
- [4] 심옥화, "창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관

- 한 연구”, 창의력교육연구, 제1권, 제1호, p.122, 1997.
- [5] 신지은, 한기순, 정현철, 박병진, 최승언, “과학영재 학생과 일반 학생은 창의성에서 어떻게 다른가?”, 한국과학교육학회지, Vol.22, 2002.
- [6] 윤현근, “영상매체를 통한 창의미술교육에 대한 연구”, 건국대학교 교육대학원, pp.11-12, 2010.
- [7] <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=740156>
- [8] R. Steiner, “Anthroposophische Menschenkunde und Pädagogik,” 치료교육학 코스, pp.93-118, 2001.
- [9] 충청남도 교육청, 제7차 교육과정에 따른 교과 관련 좋은 책- 초등학교 6학년, 충청남도 교육청, 2003.
- [10] http://ko.wikipedia.org/wiki/7%EC%B0%A8_%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B3%BC%EC%A0%95

저 자 소 개

안 중 혁(Jonghyeck Ahn)

정회원



- 1998년 5월 : California Institute of the Arts(애니메이션학사)
- 1998년 5월 : California Institute of the Arts(애니메이션석사)
- 2004년 9월 ~ 현재 : 건국대학교 영상전공 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상, 창의교육, 문화 콘텐츠