

창의력이란?



정세영

1

1. 창의력의 요청

- 지식(정보) 기반 사회
⇒ 변화하는 사회와 새로운 요청
- 머무는 것은 머무는 것이 아니다.
- 변화를 피부로 느끼기는 말보다 어렵다.
(삶겨 죽은 개구리)

2

2. 기초

- 누구나 지금보다 더 잘할 수 있다.
 - 천재/영재의 창의에서 시민의 창의로
- 누구나 배워야 하고 가르쳐야 한다.
 - 보기: 자동차 운전
- 미래지향적이고 적극적인 자세여야.

=> **창의적인 도구와 기법, 혁신적인 태도**



3. 용어

- 창의력(성)
- 창조력(성)
- 창발력
- 혁신
 - · Creativity,
상호교환적인 것으로 사용



4. 창의력의 제 측면(1)

- (현상)'어떤 사람이 매우 놀라운 성과(수행)를 내고 있다'
 - 무엇이 이런 놀라운 창의를 가능케 하는가?
 - '창의란 무엇인가?' ('정의는?')

5. 창의력의 제 측면(2)

(1) 사람(person) - 성격, 됨됨이, 태도, ...

(2) 능력(process) - 방법, 능력,
사고기능 ...

창의적인 사고의 기능과 전략

(3) 환경(press) - 여건, 풍토, ...

(4) 작품(productivity) - 어떤 작품을?

⇒ 창의력의 4P's



6. 창의력 제 측면(3)

(1) 지능 - 과제가 요구하는 지능 수준

- 식역, IQ 130

- 어떤 지능? : 이해력, 상황판단

(실제적 지능)

(2) 지식(내용)

- · 지식의 크기(양과 폭)

· 쓸모 있는 지식/암기한 지식 아니어야

- '생각'하면서 습득한 지식



7. 창의력의 장애 요인

- 1) “사물함이 부족해요” 어떻게 하면 좋을까요?
⇒ 문제는 진술되어 있는 대로 해결해야 한다는 가정
- 2) A4지를 이용 종이비행기를 만들어 5m 이상
날릴 수 있는 방법은?
⇒ 기능고착의 가정
- 3) 자동차를 운전하지 않고 갈 수 있게 하면 어떨까?
⇒ 창의란 한 개의 아이디어이며
한 개의 과정단계에서 생긴다는 가정



7. 창의력의 장애 요인

- 4) 연간 광고비 100만원, 100억 어느 회사가 더 창의적인 광고
방법이 필요할까?
⇒ 창의란 무한정한 자원을 요구한다는 가정
- 5) 원을 하나 그린 다음 원의 내부를 까맣게 채워보기
=> 오랫동안 해 오던 것은 맞다는 가정
- 6) 이것 말고 다른 것? 다른 것은? 다른 것은?
=> 여러 가지 대안들을 생성하는 것은 비효과적이란 가정



7. 창의력의 장애 요인

- 1) “사물함이 부족해요” 어떻게 하면 좋을까요?
- 2) A4지를 이용 종이비행기를 만들어 5m 이상
날릴 수 있는 방법은?
- 3) 원을 하나 그린 다음 원의 내부를 까맣게 채워보기
- 4) 물고기 그려보기
- 5) 4개의 직선만 그어서 9개의 점을 모두 통과하기

=> 진실이 아닌 가정하기

당연히 진실한 것으로 생각해버리고,

‘다른 가능성’, 다른 설명’을 찾아보지 않는 것



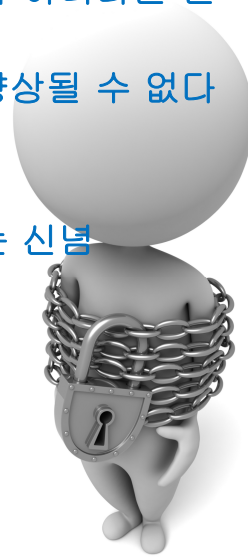
7. 창의력의 장애 요인

- 1) 일주일 동안 늘 빠트리지 않고 하는 일은?
⇒ 습관의 힘
- 2) 학교 올 때 오는 방법은?
⇒ 너무 많은 습관, 그래서 찾아보기 어려운 별난
생각
- 3) 이 정도면?
⇒ 그만 그만한 해결에 만족하기
- 4) 집단 장면과 개인이 문제해결 방법이 서로 충돌

=> 습관과 통상적 관례

- 1) 창의는 운수의 문제이지 노력의 문제가 아니라는 신념
- 2) 나는 창의적이지 아니하며 창의력은 향상될 수 없다는 신념
- 3) 실패하면 바보같이 보인다는 신념
- 4) 어떻게 하더라도 해결이 안될 것이라는 신념
- 5) 내가 통제할 수 있는 것은 없다는 신념

=> 창의력을 바라보는 비관적인 태도
(= 회의주의)



8. 창의력 수준적 접근(1)

협의: 발산적(확산적, Divergent) 사고
- '새로운' 것을 생각해 내는 것

- (1) '새로운'?
 - 많이(유창성)
 - 다양하게(융통성)
 - 독특한(독창성)
 - 자세한(정교성)
 - 창의력의 요소



- (2) 발산적 사고의 도구
 - 열린 질문
 - 브레인스토밍, SCAMPER ...
- (3) 발산적 사고의 가이드라인

9. 창의력의 수준적 접근(2)

광의: '발산적 사고에 이어 수렴적 사고'

- '새롭고', '유용한'(가치있는, Convergent) 것을 생산

- (1) 아이디어 '생성'의 국면, 그리고
이를 바탕으로 하는 '판단'의 국면
⇒ 3C: 발산+수렴+커뮤니케이션
(creative + critical + communication)
- (2) 수렴적 사고의 도구
 - 정리, 판단, 우선순위, 개선
 - 히트, ...
- (3) 수렴적 사고의 가이드라인
 - 비판적, 논리적 사고
 - '더 나은 것'의 추구



13

10. 창의력의 수준적 접근(3)

실제적 정의: 창의적 문제해결력

- 창의적으로 문제해결 할 줄 아는 것

- (1) 창의력의 3C를
창의적 문제해결의 요소/단계에 적용
 - (창의적인) 문제의 발견(확인)
 - (창의적인) 해결 아이디어의 생성
 - (창의적인) 행위계획의 개발
 - 실천과 반성,그리고 다시 새로운 문제의 발견
- (2) 요소에 따른 단계
 - 이론가마다 다른 단계
 - 단계설

14

창의적 문제해결 과정 (Creative Problem Solving)

과정요소	FPSP 단계	과정
	전단계: 토픽의 연구 미래장면의 분석	환경분석 (정보수집)
문제의 발견(이해)	1. 도전 확인해 내기 2. 핵심 문제의 선정	문제(기회)인식 문제식별 가설설정
아이디어의 생성	3. 해결 아이디어의 생성 4. 판단 준거의 생성 5. 판단 준거의 적용	대안창출 대안선택
행위를 위한 계획 세우기	6. 실행계획의 개발	해결책 실행 결과 관리

