



1 강

「탐구와 실천」 교과목 소개

- 1 / 교과목 개요
- 2 / 수업 목표
- 3 / 수업 운영 방법

- ◆ 왜 '탐구와 실천'을 수강해야 하는가?
- ◆ '탐구와 실천'에서는 무엇을 배우는가?
- ◆ '탐구와 실천'을 이수하기 위해서는 무엇을 해야 하는가?

1 교과목 개요

오늘날 대학 교양기초교육에서는 지식융합 능력과 창의적 문제해결능력 함양이 강조되고 있다. 지식융합 능력은 하나의 개별 학문에서의 전문적인 지식 획득이 아니라 다양한 기초학문 분야의 기반 지식들을 균형감 있게 습득하고, 그 저변성과 연관성에 대한 이해를 통해 지식들을 융합하여 새로운 지식을 창출하는 것을 의미한다. 창의적 문제해결 능력은 다양한 맥락 속의 현실 문제를 진단하고 지식융합을 통해 현실문제를 창의적으로 해결하는 지식 활용능력을 의미한다. [한국교양기초교육원 교양교육표준안]

『탐구와 실천』은 미래 사회와 직업 세계의 변화를 이해하고, 사회 구성원으로서 필요한 지역사회 기반 문제해결력과 실천 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 본 교과는 단순한 이론 전달이 아닌, 탐구 중심의 실천적 훈련 활동을 통해 학생들이 일상과 사회 속 문제를 직접 정의하고, 분석하며, 해결방안을 설계하고 실행하는 전 과정을 경험할 수 있도록 설계되어 있다. 이를 통해 학생 주도적이고 능동적인 사고력, 팀 기반 협업 능력, 자기설계 학습 역량을 강화한다. 수업에서는 창의성 이론과 사고 기법을 바탕으로 수렴적·확산적 사고를 훈련하고, 다양한 관점의 이질적 지식을 융합하여 새로운 아이디어를 도출하고 문제를 해결해 나가는 과정에 초점을 둔다. 이로써 학생들은 전공학습 이전 단계에서 요구되는 융합적 사고력, 실천력, 창의적 문제해결능력을 키울 수 있다.

2 수업 목표

『탐구와 실천』 교과목에서는 미래사회와 직업세계의 변화를 이해하고, 사회인으로서 지역사회 기반 문제해결 및 실천 능력을 높이도록 탐구 중심의 실천적 훈련 기회를 제공한다. 창의성 이론을 바탕으로 아이디어를 도출하고 문제를 해결하는 과정을 통해 전공학습 진입 전 문제해결역량 및 팀기반 자기설계학습을 강화한다. 이에 『탐구와 실천』 교과목에서 달성해야 할 목표를 크게 지식, 기술, 태도 측면에서 제시하면 다음과 같다.

- **지식** 창의성 이론에 대한 이해를 바탕으로 실제적 문제해결을 위한 방법을 설명할 수 있다.
- **기술** 디자인씽킹 기반의 문제해결 방법을 적용하여 지역사회 문제를 개선하기 위한 계획을 수립할 수 있다.
- **태도** 미래탐색 및 지역사회 문제해결 프로젝트 과정을 통해 능동적인 학습태도를 갖추고 창의적인 활동을 실천할 수 있다.

3 수업 운영 방법

(1) 주요 학습내용

- 『탐구와 실천』 교과는 실제적 문제해결을 위한 방법에 대한 지식·이해를 바탕으로 하여 탐색, 적용, 평가의 일련의 프로세스에 따라 교과목 개관 및 팀빌딩 활동, 미래탐색, 지역사회 문제해결 프로젝트, 학업설계의 4개 모듈로 구성됨.
- 교과목 개관/팀빌딩 활동은 학생들이 교과목의 목표 및 활동에 대해서 이해하고 팀워크 역량을 높일 수 있도록 함.
- 미래탐색 활동은 사회변화와 산업 트렌드 파악, 기술발달과 미래직업 탐색을 바탕으로 관심 분야에 대한 미래기술 사례를 탐구하고 지역사회 문제해결을 위한 방향성을 찾도록 함.
- 지역사회 문제해결 프로젝트 활동에서는 창의성 도구를 활용하여 지역사회 문제해결 아이디어를 도출하는 프로젝트(코너스톤)를 수행함. 이를 통해 사회인으로서 지역사회 기반 문제해결 및 실천 능력을 높이도록 함.
- 학업설계 활동은 학습자 자신의 필요 역량을 파악하여 전공과 진로기반 학업목표를 설계하고 구체적인 실행계획을 수립하도록 함.

표 1-1 주차별 학습 주제와 주요 학습내용

구분	주차	학습 주제	주요 학습내용
개관 및 팀빌딩	1주차	『탐구와 실천』 교과목 소개	- 교과목 개요 - 수업 목표 - 수업 운영 방법
	2주차	창의성과 창의적 인재	- 변화하는 세상과 창의성 - 창의적 인재가 갖추어야 할 요건
	3주차	팀의 창의성 진단 및 개발하기	- 팀의 창의성 진단 - 팀빌딩 활동
미래탐색	4주차	사회변화와 트렌드	- 디지털 사회 변화 - 디지털 산업 트렌드
	5주차	기술발달과 미래직업	- 미래 유망 직업세계 탐구 - 직업세계 탐구 결과 공유
	6주차	진로분야와 전공탐색	- 직업정보 탐색활동 - 미래사회 진로동향의 이해 - 전공진로 탐색활동
	7주차	미래 진로를 위한 준비	- 자기 이해와 역량 분석 - 분야별 진로 준비 전략 - 지속 가능한 경력 개발
	8주차	혁신기술 사례탐구	- 기술탐구보고서 작성

구분	주차	학습 주제	주요 학습내용
지역사회 프로젝트	9주차	지역사회 프로젝트 개요	- 지역사회 문제의 유형 - 지역사회 문제해결 사례 탐색 - 문제발견 브레인스토밍
	10주차	디자인씽킹 기반의 문제해결	- 프로젝트 기획 및 실행 - 디자인씽킹 프로세스 - 디자인씽킹 사례
	11주차	문제 인식 및 문제 정의	- 심리적 타성 극복하기 - 문제 인식과 진짜 문제 정의하기
	12주차	문제해결 프로세스와 사고기법	- 문제해결 프로세스 - 사고기법의 정의 - 사고기법의 중요성 - 사고기법의 유형
	13주차	프로젝트 발표 및 평가	- 발표 초안 공유 - 사전 피드백
	14주차	프로젝트 발표 및 평가II	- 팀프로젝트 발표 - 상호평가
자기 맞춤형 학업설계	15주차	자기맞춤형 학업설계	- 전공과 진로기반 학업목표 설계

(2) 과제 및 평가

① 개인과제

- 활동제목 : 혁신기술 사례탐구
- 학습목표 : 생활 속의 혁신기술을 조사하여 기술탐구보고서를 작성할 수 있다.

■ 학습내용

- 혁신기술 조사하기
- 현장답사 결과 취합
- 기술탐구보고서 작성하기

■ 평가기준

- 과제 내용이 충실한가?
- 과제 구성이 적절한가?
- 과제 접근이 참신한가?
- 과제를 성실하게 수행하였는가?

② 팀 프로젝트

■ 활동제목 : 지역사회 프로젝트

■ 학습목표 : 디자인 씽킹 기법을 적용하여 지역사회 문제해결 방안을 도출할 수 있다.

■ 학습내용

- 디자인 씽킹 기법의 절차와 원리를 이해한다.
- 창의적 문제해결을 위한 사고기법 및 협업 기술을 익힌다.
- 지역사회 문제상황을 적극적으로 탐색하고 창의적 문제해결 역량을 기른다.

■ 평가기준

- 과제 구성의 적절성 : 문제인식 및 정의, 아이디어 도출(확산)과정, 평가(수렴)과정 등의 과정이 명확하게 드러나는가?
- 아이디어의 독창성 : 독창적인 아이디어로 문제해결안을 제시하였는가?
- 아이디어 평가의 타당성 : 여러 가지 문제해결안에 대해 명확한 평가 기준 체계를 가지고 타당하게 평가하였는가?
- 결과물의 정교성 : 해결방안 아이디어에 대해 깊이 생각하여 정교화하였는가?

☑ 팀프로젝트 준비도 체크리스트

본 설문은 <탐구와 실천> 팀프로젝트 준비도 체크리스트입니다. 설문 결과에 따른 불이익은 없으니 솔직하게 응답하기 바랍니다. '그렇다' 체크 갯수가 6개 이하인 경우라면 팀프로젝트 활동에 좀 더 적극적으로 참여하기 위해 노력할 필요가 있을 것입니다.

- ☐ 1. 팀프로젝트에서 사회생활에 필요한 경험을 해볼 수 있다.
- ☐ 2. 팀프로젝트에서 협력과 책임감이 무엇보다 중요하다.
- ☐ 3. 나는 팀프로젝트에서 새로운 사람들과의 만남을 기대한다.
- ☐ 4. 나는 나의 의견을 적극적으로 말할 수 있다.
- ☐ 5. 나는 나에게 주어진 역할을 충실하게 수행할 수 있다.
- ☐ 6. 나는 팀프로젝트 활동에서 문제해결을 위해 노력할 것이다.
- ☐ 7. 나는 팀프로젝트 활동에 성실하게 참여할 것이다.
- ☐ 8. 나는 책임감을 가지고 팀프로젝트 과제를 수행할 것이다.
- ☐ 9. 나는 팀원들에게 존중하는 언어로 말할 것이다.
- ☐ 10. 나는 팀원들과 의미있는 관계 형성을 위해 노력할 것이다.



2강

창의성과 창의적 인재

1 / 변화하는 세상과 창의성

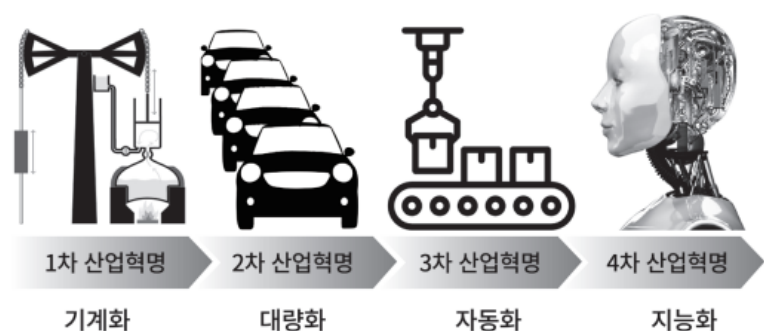
2 / 창의적 인재가 갖추어야 할 요건

- ◆ 변화하는 세상은 어떤 모습인가?
- ◆ 변화하는 세상과 창의성은 어떤 연관이 있는가?
- ◆ 창의성은 왜 중요한가?
- ◆ 창의성의 활용분야에는 어떤 것이 있는가?
- ◆ 이 시대의 대표적인 창의적 인물은 누구인가?
- ◆ 창의적 인재가 갖추어야 할 요건은 무엇인가?

1 변화하는 세상과 창의성

(1) 변화하는 세상

- 1차 증기기관 기반의 기계화, 2차 전기 에너지 기반의 대량화, 3차 정보통신 기반의 자동화 시대를 거쳐 4차 인공지능 기반의 지능화 시대가 도래함.



■ 그림 2-1 변화하는 세상

- 우리가 살고 있는 4차 산업혁명 시대의 특징으로 초연결 사회, 초융합 사회, 초지능 사회를 꼽을 수 있음.

[Hyper-Connectivity]

사람·사물·정보(데이터)의 경계가 없이 언제 어디서나 지능적으로 연결되는 초연결 사회

[Hyper-Convergence]

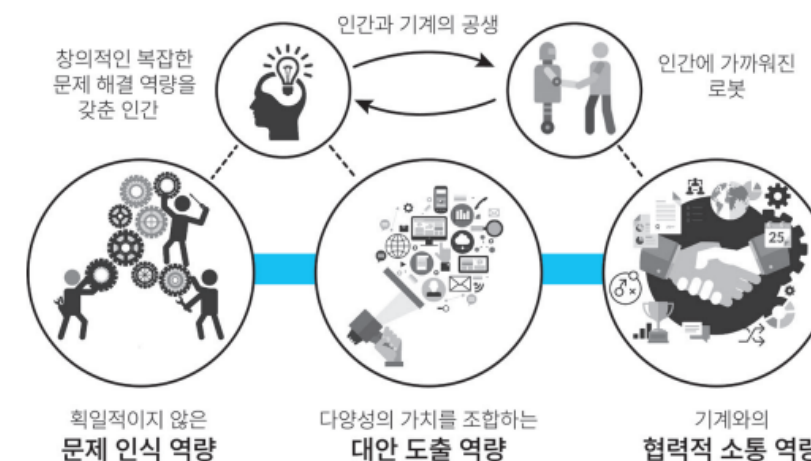
초연결 환경의 조성으로 이전에는 생각할 수 없었던 다양한 기술·산업 간 결합이 촉진되어 새로운 융합 산업 출현이 촉진되는 초융합 사회

[Super-Intelligence]

서비스적 활동의 질적인 향상, 즉 최적의 의사결정을 통한 문제해결 등 더 나은 서비스를 제공하는 역할이 요구되는 초지능 사회

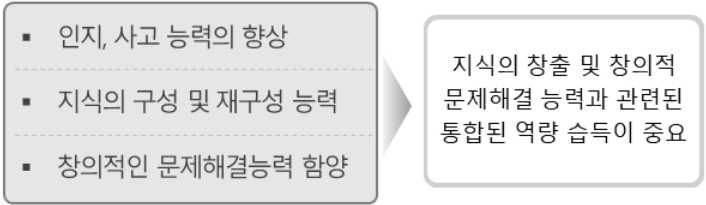
(2) 창의적 문제해결 능력의 요구

미래 사회에서는 반복적이고 정형화된 문제를 해결하는 일들은 서서히 기계에 넘기고, 인간은 창의력이나 고도의 전문성 발휘가 요구되는 고부가가치 업무에 집중하게 될 것이다. 미래 인재는 접해 보지 않은 복잡한 문제를 마주했을 때, 문제를 구성하는 다양한 상황과 내용을 정확하게 이해하는 동시에 남과 다른 시각으로 문제를 분석하여 창의적 대안을 도출하고, 문제를 해결해 나갈 수 있어야 한다. 그 과정에서 기계를 활용하고 타인과 소통·협력하는 것은 물론이고 기계와의 공존을 통해 더 큰 가치를 창출할 수 있어야 한다(한국과학기술기획평가원, 2017).



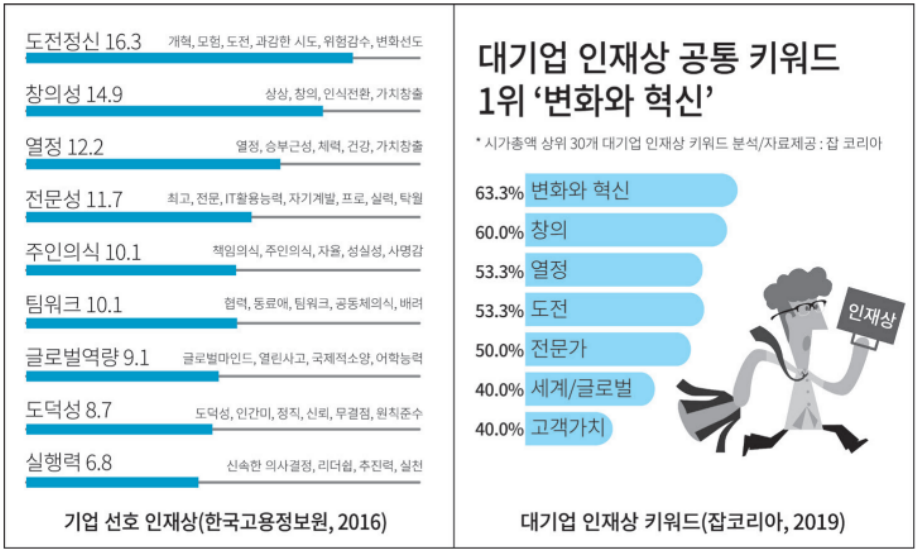
■ 그림 2-2 인간에게 필요한 3대 미래 역량

- 과거에는 정해진 대로 답을 찾아내는 **논리적 사고력**이 중시됨.
- 현대에는 스스로 문제를 정의할 수 있는 **창의적 사고력**이 강조됨.



■ 그림 2-3 창의적 문제해결 능력의 요구

- 인지, 사고 능력의 향상뿐만 아니라 지식을 구성, 재구성하는 능력을 통해 새로운 지식을 창출, 활용하는 것이 변화추진의 원동력임.
- 문제를 해결해 나가는 과정에서 팀워크를 발휘하고 다른 사람과의 원활한 커뮤니케이션을 통해 해결방안을 제안하고 실제생활에 적용 가능하도록 설계하는 능력이 요구됨.



기업 선호 인재상(한국고용정보원, 2016) 대기업 인재상 키워드(잡코리아, 2019)

■ 그림 2-4 기업이 선호하는 인재상

2 창의성의 중요성

창의성은 왜 필요한가? 변화가 가속화되고 있는 세계화 시대에 교육에서뿐만 아니라 직업 현장에서 창의성은 매우 중요한 것으로 여겨진다. 창의성의 중요성은 크게 개인적 측면, 사회적 측면, 학습적 측면에서 살펴볼 수 있다. 이러한 세 가지 접근은 별개의 것이 아니라 상호 연관성을 지닌다.

(1) 개인적 측면

- 직업과 일상생활
- 잠재능력 개발

(2) 사회적 측면

- 효율적인 인적자원 활용
- 다양한 문제해결

(3) 학습적 측면

- 학문의 발전
- 학습과정 향상

3 창의성 활용 분야

창의성의 구체적인 활용 분야를 크게 직업 분야, 예술·문화 분야, 창업·창직 분야, 발명·제조 분야로 구분해서 살펴보면 다음과 같다. 창의성은 일의 성과를 높이는 데 중요한 역할을 할 뿐만 아니라 창의성의 산출물이 큰 가치를 지닐 수 있다는 점에서도 중요하다.

(1) 직업 분야

- 독창성, 업무수행능력, 생산성, 조직력, 생존경쟁력, 문제해결력, 위기극복, 불확실성 돌파

(2) 예술·문화 분야

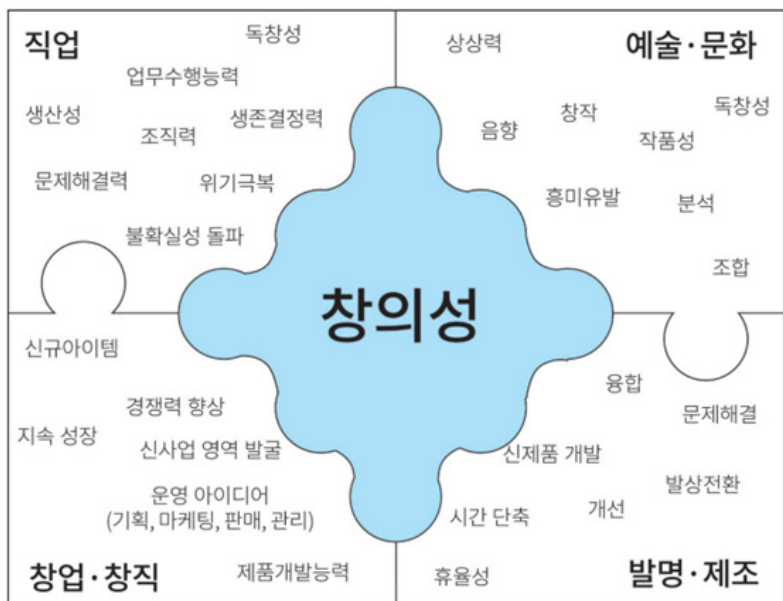
- 상상력, 융합, 창작, 독창성, 작품성, 흥미유발, 분석, 조합

(3) 창업·창직 분야

- 신규아이템, 경쟁력 향상, 지속성장, 신사업 영역 발굴, 운영 아이디어(기획, 마케팅, 판매, 관리), 제품 개발능력

(4) 발명·제조 분야

- 융합, 문제해결, 신제품 개발, 발상전환, 시간단축, 개선, 효율성



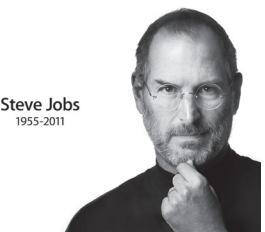
■ 그림 2-5 창의성 활용 분야

4 이 시대의 창의적 인물

(1) 대표적인 창의적 인물

세상을 바꾼 혁신가, 스티브 잡스

스티브 잡스(Steve Jobs, 1955~2011)는 미국의 기업인이었으며 애플의 전 CEO이자 공동 창립자이다. 스티브 잡스는 매킨토시 컴퓨터뿐만 아니라 2001년에는 아이폰즈와 아이팟을 개발하였고, 2007년에는 아이폰을 출시하며 스마트폰의 새 시대를 열었다.



“시간은 한정돼 있습니다. 타인의 삶을 사느라 시간을 낭비하지 마십시오. 타인의 생각에 따라 살거나 타인의 신조에 빠지지 마십시오. 타인의 의견에서 비롯된 소음이 여러분 내면의 소리를 방해하지 못하게 하십시오. 가장 중요한 것은 여러분의 마음과 직관을 따르는 용기입니다.”

- 스탠포드 대학 졸업 연설 중에서 -

- 왜 스티브 잡스(Steve Jobs)를 창의적 인물이라고 할까?

- 그가 가지고 있는 역량 / 사고 / 행동의 특징은 무엇인가?

(2) 우리 주변의 창의적인 인물

- 주변의 창의적인 인물을 탐색해 보고, 선정된 이유를 정리해 보세요.

참/고/자/료

역사 속의 창의적 인물

- 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci, 1452~1519/이탈리아)
과학과 예술을 아울렀던 르네상스의 대표적 화가
- 니콜라스 코페르니쿠스(Nicolas Copernicus, 1473~1543/폴란드)
지동설로 중세 우주관을 붕괴시킨 천문학자
- 미켈란젤로 부오나로티(Michelangelo Buonarroti, 1475~1564/이탈리아)
'천지창조'를 남긴 르네상스 예술가
- 아이작 뉴턴(Isaac Newton, 1642~1727/영국)
만유인력의 법칙으로 이론물리학의 기초를 쌓은 과학자
- 볼프강 모차르트(Wolfgang Amadeus Mozart, 1756~1791/오스트리아)
18세기 고전주의 작곡가
- 루트비히 반 베토벤(Ludwig Van Beethoven, 1770~1827/독일)
청력을 잃고도 빈 고전파의 대표적 작곡가
- 찰스 다윈(Charles Darwin, 1809~1882/영국)
생물의 진화론을 정립한 과학자
- 빌헬름 뢰트겐(Wilhelm Conrad Röntgen, 1845~1923/독일)
X선 발명으로 노벨물리학상을 받은 과학자
- 토머스 에디슨(Thomas Alva Edison, 1847~1931/미국)
전구, 영사기를 만들어낸 발명가
- 빈센트 반 고흐(Vincent Van Gogh, 1853~1890/네덜란드)
독창적인 화풍을 개척한 19세기 네덜란드 화가
- 라이트 형제(Wright Brothers) : 윌버 라이트(Wilbur Wright, 1867~1912/미국), 오빌 라이트(Orville Wright, 1871~1948/미국)
1903년 인류 최초의 비행을 성공시킨 비행기 제작자
- 마르셀 프루스트(Marcel Proust, 1871~1922/프랑스)
『잃어버린 시간을 찾아서』를 쓴 20세기 초반의 작가
- 앨버트 아인슈타인(Albert Einstein, 1879~1955/독일/미국)
상대성원리로 현대물리학에 획을 그은 이론물리학자
- 파블로 피카소(Pablo Picasso, 1881~1973/스페인)
입체파를 창시한 현대 화가
- 리처드 파인만(Richard P. Feynman, 1918~1988/미국)
아인슈타인 이후 가장 널리 알려진 현대 물리학자

출처 : 미하이 칙센트미하이 저, 노혜숙 역(2003). 『창의성의 즐거움 : '창의적 인간'은 어떻게 만들어지는가』. 북로드.

5

창의적 인재의 특성

(1) 창의적인 사람들의 특성

- 창의적인 사람들의 특성에 대해 생각해보고 떠오르는 단어를 자유롭게 적어 보세요.

(2) 창의적 인재의 개념

- 풍부한 지식과 기술을 기반으로 독창적이고 비판적인 사고를 하여 쓸모 있는 문제해결 방안을 생각해 낼 수 있는 사람
- 문제에 대해 새롭고 유용한 아이디어를 창출하여 문제를 해결해 낼 수 있는 역량을 가진 사람
- 일상생활 속에서도 상상력을 발휘하여 다양하게 사고하고 흥미롭고 유용한 자원을 만들어 내는 사람

(3) 한국사회에서 창의성을 저해하는 요인

- 성은현 외(2007)의 연구에서는 “우리 사회에서 창의성을 저해하는 요인이 무엇이라고 생각하는가?”라는 질문에 대한 536개의 응답을 분석하여 아래와 같이 제시함(1~5순위)

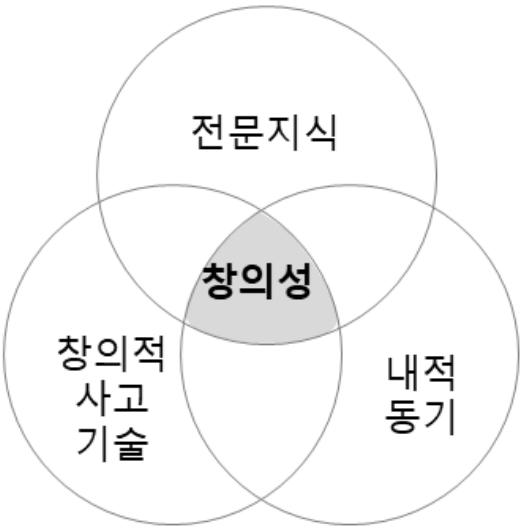
■ 표 2-1 창의성의 저해요인 범주

순위	범주명	구체적 진술 내용
1	교육제도의 문제	입시위주교육, 획일화된 교육, 주입식 교육, 개성 경시교육, 교육환경, 암기식 교육, 수직적 교육, 반복학습, 교육제도, 수동적 교육, 체험학습부족, 다양성과 자율성 통제교육
2	고정관념	틀에 박힌 사고, 변화의 두려움, 실패의 두려움
3	타인의식/격식/형식	남들의 시선 의식, 체면, 눈치, 이목, 주위 시선
4	규칙/순응 강조	제한적, 반복적, 습관적, 일상적, 사회 규범적, 사회적 질서 중시, 계획적, 틀에 박힌 생활
5	창의성발휘기회 부족	창의성을 발휘할 장소, 시간, 공간이 부족, 창의적 사고를 경시하는 사회풍토

■ 자신의 삶이나 학교, 사회 속에서 위와 같은 요인이 실제로 느껴진 경험이 있는지 떠올려 봅시다.

(4) 창의적 행동을 위한 3가지 요소

- 하버드 대학의 아마빌(Teresa M. Amabile) 교수는 전문지식, 창의적 사고 기술, 내적 동기를 창의성의 3가지 요소로 제시하고 있음.



■ 그림 2-6 창의성 행동모델(Amabile, 1989)

- 인지, 사고 능력의 향상뿐만 아니라 지식을 구성, 재구성하는 능력을 통해 새로운 지식을 창출, 활용하는 것이 변화추진의 원동력임.

① 전문지식

- 해당 분야의 지식과 경험
- 학습 및 해당 분야의 업무 경험을 통해 축적된 지식과 경험

② 창의적 사고 기술

- 남들이 발견하지 못하는 새로운 문제나 가능성을 발견하는 기술
- 기존 생각을 벗어난 새로운 시각과 사고

③ 내적 동기

- 외적 보상에 의한 것이 아닌 자발적 동기로 인한 열정과 성취감

(2) 창의성 향상을 위한 사고와 생활습관

민감성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 당연한 현상에 대해 의문을 가지는 자세 기르기 ■ 집단이나 사물에 대해 공통점 찾아보기
유창성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 어떤 문제상황에 대해 가능한 많은 해결책 제시하기 ■ 한 가지 사물-문제에 대해 많은 것을 연상하기
유연성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 서로 관계가 없어 보이는 사물들 간의 연관성 찾기 ■ 결과로부터 거꾸로 생각하기 ■ 사물의 속성을 추출하여 속성별로 생각하기
독창성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다른 사람과 다른 새로운 생각하기 ■ 기존의 사물에 대한 생각을 부정하고 다르게 생각하기
정교성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아이디어를 보다 구체적이고 세밀하게 다듬기 ■ 주변의 사물을 보면서 분류하고 결합해 보기

제 창의력의 원천은 단지 보고 넘기는 것이 아니라

잘 관찰하는 눈이에요.

- 폴 스미스(Paul Smith) -

폴 스미스 Paul Smith(1946~) 영국의 패션 디자이너, 패션 브랜드 폴스미스의 대표

한국전쟁 초기, 심리학자 토랜스(Ellis Paul Torrance)는 미 공군으로부터 항공기 승무원들이 추락 후 적진 후방에 고립되었거나 극한적인 위험 상황에서도 생존할 수 있는 능력을 키울 훈련 프로그램을 개발해달라는 요청을 받았다. 이를 위해 그는 관련 연구문헌들을 찾아보고 2차 세계대전 당시 이미 그러한 경험을 했던 생존자들을 만나 인터뷰도 하였다. 그런데 이 과정에서 생존에 가장 필수적인 요소로 그가 발견한 것에 놀라지 않을 수 없었는데 그것은 다름 아닌, 창의성이었다. 당시 훈련과정에서는 가능한 모든 적대적 상황들에 어떻게 대처할 것인가에 대한 많은 정보들을 제공하였고, 생존하였거나 포로수용소로부터 탈출한 사람들의 실제 사례들에 대해 토론하였고, 그리고 실제 모의연습까지도 하였었다. 그러나 승무원들이 아무리 많은 훈련을 받았더라도 실제 상황에 직면하면, 그들은 거의 항상 전혀 예상치 않았던 불확실한 상황에 대처해야만 했던 것이다. 생존했던 사람들은 훈련을 통해 배우지 않았던 완전히 새로운 생존 방법을 생각해내기 위해 자신들의 훈련 내용과 인생 경험의 여러 요소들을 새롭게 조합해야만 했다. 즉 창의성은 바로 생존의 도구였던 것이다.

이러한 발견은 오늘날의 지식 정보화 사회에서도 동일하게 적용될 수 있다. 오늘날과 같이 불확실성과 복잡성이 그 어느 때보다도 증폭된 사회에서나 비연속성(discontinuity)의 시대에서는 창의성은 바로 생존의 필수 요소인 것이다. 실제 여러 미래학자들이 21세기를 창의성의 시대라고 일컫고 있는 것도 동일한 맥락에서이다. 오늘날의 기업 경쟁력의 원천은 산업화사회에서와 같은 자본이나 대규모 시설과 같은 유형의 자산이 아닌 눈에 보이지 않는 무형자산(intangible asset)에 있다고 한다. 이러한 무형자산은 바로 기업조직 구성원들의 '창의력'에 있으며, 이것이 바로 기업의 핵심역량이다. 전통적 상식을 넘어서는 변혁의 시대에는 새로운 조류에 적응하는 것만으로는 부족하다. 오늘날의 기업 환경에서는 창의력을 바탕으로 기회를 선점하고 트렌드와 시장을 스스로 창출해내는 것만이 생존의 유일한 길이다.

출처 : 장재윤, 전부삼 (2007). 『창의성의 이해 : 창의적 사고력』. 한국문화예술교육진흥원.

창의력 UP

창의성에 대한 오해와 진실

다음은 창의성에 대한 일반적인 오해와 진실을 살펴보면, 여러분이 가지고 있을 수 있는 고정관념을 점검해보는 활동입니다. 창의성은 일부 사람만의 특별한 능력이 아니라, 누구나 키울 수 있는 역량이라는 점을 함께 생각해 보세요.

1. 창의성은 유전적, 선천적으로 타고나는 특성이다.	○	×
2. 창의적인 사람은 별난 행동, 남과 다른 튀는 행동을 한다.	○	×
3. 창의성은 특별한 영역에 필요한 특성이다.	○	×
4. 거대하고 새로운 것만을 만들어내는 것이 창의력이다.	○	×
5. 창의적 인물은 IQ가 높다.	○	×
6. 창의적인 사람에게는 혼자 있는 시간이 필요하다.	○	×

6번

창의적인 사고는 내면 성찰과 자유로운 사고의 시간을 필요로 한다. 조용한 환경에서 사색하거나 상상하는 시간이 창의력을 증진시킬 수 있다.

MEMO

3강

팀의 창의성 진단 및 개발하기

1 / 팀의 창의성 진단

2 / 팀빌딩 활동



- ◆ 팀의 창의성 진단
- ◆ 팀빌딩 활동

1 팀의 창의성 진단

(1) Whole Brain Theory를 활용한 팀 창의성 진단

- 허먼(Ned Herrmann)이 제안하였으며 뇌가 정보를 인식하고 처리하는 방법의 측면에서 서로 다른 4개의 패턴이 있다고 주장하는 이론
- 개인의 사고 선호도를 분석하여 나와 다르게 사고하는 사람과의 의사소통에서 생기는 문제점의 원인을 파악하고, 팀워크를 증대할 수 있음.

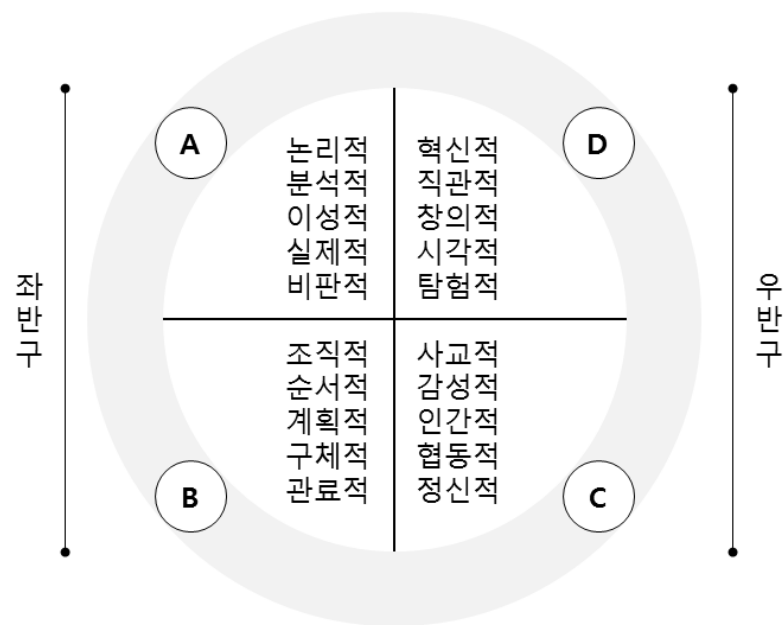


그림 3-1 Whole Brain Theory(Herrmann, 2009)

(2) A사분면에 속하는 사람들이 선호하는 행동 특성

행동 특성	표시
▪ 도서관 방문, 인터넷 검색 등 지식과 정보를 찾고 수집하기	
▪ 기본 모형을 설정해 정보를 논리적으로 분석하기	
▪ 유용한 정보를 제공하는 강의를 듣기	
▪ 다리, 기계 등 공학적 인공물을 연구하기 위한 목적으로 다른 지역 조사하기	
▪ 합리적 비판적 사고로 아이디어를 숙고하기	
▪ 가설을 세우고 이를 검증해서 연구하기	
▪ 사실과 기준 및 논리적 추론에 근거해서 아이디어 평가하기	
▪ 인간이나 사회와 관련된 문제보다는 물건이나 기계 다루기	
▪ 현실적인 것 다루기	
▪ 컴퓨터를 이용해 수학 문제 풀이나 정보처리하기	
합계	

(3) B사분면에 속하는 사람들이 선호하는 행동 특성

행동 특성	표시
▪ 임기응변보다는 주어진 지침을 철저히 따르기	
▪ 요구사항이 상세하게 제시된 문제를 신중하게 풀기	
▪ 결함과 단점을 찾아내기 위해 이론과 과정을 시험하기	
▪ 실험 작업을 단계에 따라 실행하기	
▪ 계획이나 프로젝트를 기획하고 이를 계획과 시간에 맞추어 수행하기	
▪ 상세하게 준비된 강의를 수강하기	
▪ 자세하고 종합적으로 노트 필기하기	
▪ 정돈된 환경에서 정해진 계획에 맞추어 공부하기	
▪ 예산을 상세하게 세우기	
▪ 조직과 절차를 배우기 위해 현장실습하기	
합계	

(4) C사분면에 속하는 사람들이 선호하는 행동 특성

행동 특성	표시
▪ 다른 사람들의 아이디어를 경청하여 영감이나 아이디어를 공유하기	
▪ 자기 스스로 왜 그런지 자문하고 개인적 의미를 추구하고 동기를 부여하기	
▪ 책의 서문을 읽어 작가의 저술목적에 대한 실마리를 얻기	
▪ 촉각, 느낌, 후각, 미각, 청각 등의 감각을 통해 배우기	
▪ 스터디 그룹이나 그룹토의 이용하기	
▪ 자세하게 쓰지 않더라도 느낌이나 정신적 가치를 기록하는 일지 쓰기	
▪ 사람들을 만나고 어떻게 사는지 알기 위한 목적으로 다른 문화권 여행하기	
▪ 인간 중심적인 사례 연구하기	
▪ 다른 사람의 시각이나 권리를 존중하며 사물이 아닌 사람을 중시하기	
▪ 다른 사람들을 가르치면서 배우기	
합계	

(5) D사분면에 속하는 사람들이 선호하는 행동 특성

행동 특성	표시
▪ 새로운 주제에 대하여 자세한 것보다는 큰 그림이나 전후 관계 문맥잡기	
▪ 학습을 좀 더 흥미롭게 만들기 위해 활동적이 되어 주도권 잡기	
▪ 모의실험을 하며 '만약 이렇다면?' 질문하기	
▪ 정답이 없는 문제를 다루면서 가능한 답을 여러 가지로 찾아보기	
▪ 브레인스토밍 회의를 진행하며 자유분방한 아이디어를 중시하기	
▪ 모험을 좋아하고 새로운 지역을 탐험하기 위해 다른 문화권을 여행하기	
▪ 미래를 생각하고 장기적인 목표 세우기	
▪ 사실이나 논리에 의존하기보다는 직관에 의존하여 해결방안 찾기	
▪ 새로운 것에 도달하기 위해 아이디어나 정보를 종합하기	
▪ 재미삼아 전혀 다른 방법으로 일을 시도하기	
합계	

(6) 나와 우리 팀의 Whole Brain 유형 분포

- 앞의 표에, 각 사분면의 행동 특성 중 내가 가진 특성과 유사한 설명에 표시하기
- 각 사분면의 합계를 오른쪽 원에 표기한 후, 선으로 연결하기
- 우리 팀의 각 사분면 표시 합계를 모아 더하여, 오른쪽 원에 표시하여 그려보기
- 내가 가진 특성과 팀원들의 특성 비교하기

나

	표시의 합계
A사분면	
B사분면	
C사분면	
D사분면	

나

팀

팀원 이름	A 사분면	B 사분면	C 사분면	D 사분면
각 사분면의 합계				

팀

2 팀빌딩 활동

(1) 활동 목적

- 팀 구성원 간 상호이해 증진
- 사고 유형의 차이를 인식하고 존중하는 경험 제공
- 협업을 위한 심리적 안전감 형성
- 창의적 협업 분위기 조성

(2) 활동 내용

① 활동 개요

- 활동명 : 종이탑 쌓기 챌린지(Paper Tower Challenge)
- 목적: 팀의 사고 유형(Whole Brain Profile)을 바탕으로 전략적 협업 및 창의적 문제해결력 실습
- 핵심 역량: 문제해결력, 창의성, 협업능력, 자기인식

② 사전 준비: 팀 사고 유형 진단

- 팀원 각자의 사고 유형(A/B/C/D) 파악
- 팀별로 사고 유형 구성 비율 시각화(예: A형 1명, B형 2명, C형 2명, D형 1명 등)
- 팀 창의성 스타일 논의
 - 예시 : “우리 팀은 실행(B)과 감성(C)이 강하지만, 분석(A)과 혁신(D)은 보완이 필요해.”
 - 팀별 특징을 바탕으로 활동 전략 도출 → 실습으로 연결

③ 활동 진행

- 준비물 : A4 종이 20장, 테이프, 가위(팀당 동일)

- 제한시간 : 30분(설계 + 제작)
- 과제미션
 - 종이탑 자체로 고정되어서 세워질 것
 - 높이를 최대한으로 하되, 창의성 + 의미 반영
 - Whole Brain 유형별 사고 특성을 반영하여 구조를 만들 것

<Whole Brain 유형별 역할 예시>

유형	역할 제안
A형 (분석형)	구조의 안정성, 무게중심 계산
B형 (조직형)	시간 관리, 단계별 계획 수립
C형 (관계형)	팀 내 조율, 갈등 중재, 소통
D형 (창의형)	종이탑 디자인, 창의적 컨셉 제안

④ 결과 공유 및 성찰

- 각 팀별 발표
 - 종이탑의 구조와 설계 원리
 - 사고 유형별 팀원 역할
 - 창의성과 협업에서 느낀 점
- 교수자 피드백:
 - 각 팀의 사고 유형 분포에 따라 어떤 의사결정이 강점이었는지, 어떤 점에서 제약이 있었는지 코멘트
- 성찰지 항목 예시
 - 내가 맡았던 역할은 팀에 어떤 기여를 했는가?

- 우리 팀의 전체 사고 유형 구성은 협업에 어떤 영향을 미쳤는가?
- 다음 활동에서 보완하거나 유지하고 싶은 점은?

(3) 운영 방식

- 팀빌딩 활동은 3주차 이내에 실시
- 팀별 활동 안내 워크시트 제공
- 활동 후 팀별 발표 및 느낀 점 공유

(1) 활동 목적

- 팀 활동 참여도 및 팀빌딩 활동 결과물 평가
- 팀 구성원 간 피드백 교환
- 교수자의 진단 및 코멘트 제공

창의력 UP

아래에 9개의 점이 있습니다.

이 점들을 4개의 직선으로 연결해야 합니다.

단, 4개의 직선은 펜을 떼지 않고 계속 연결해서 그려야 합니다.

