

아동의 창의성 개발을 위한 디자인 교육에 대한 연구
-브레인 스토밍 발상 방법을 중심으로-

A study on the ways to conceive ideas for
the development of children's creativity

문상용

(주)메인플러스 인코 대표이사

Moon Sang-Yong

Main Plus Inco

1. 서 론

1-1 연구목적

1-2 연구방법

2. 아동 디자인 발상교육

2.1 아동 디자인 발상 교육의 의미

3. 아동의 창의성

3-1 창의성의 정의

3-2 도식기의 아동

3-3 아동의 창의성 증진을 위한 발상법 지도의 의의

4. 브레인 스토밍(brainstorming method): 연상

4-1. 브레인 스토밍의 정의

4-2. 관찰자료

5. 결 론

참고문헌

논문요약

오늘의 교육은 당연히 주어진 것들을 수용하는 교육이 아니라, 이 세상의 새로움에 대처하고 또 새로움을 창출할 수 있는 교육이 되어야 한다. 아동에게 어릴 때부터 생활습관 속에서 의도적으로 디자인 교육을 해야 비로소 어느 정도 성과를 거둘 수 있는 독창성, 유연성을 기를 수 있으며 이런 바탕을 통해 아동이 자라서 창의적이며 인지적인 사고를 지닐 수 있다. 이 연구에서 제시된 브레인스토밍법은 아동들이 언제나 적절하게 독창성과 유연성을 발휘하여 창의적인 사고를 하는 데에 큰 기여를 할 것이다. 아이디어 창출 곧 창의적 발상은 디자인 교육의 기본 단계일 뿐 아니라 창의적 프로세스의 첫 단계이기 때문이다. 아동의 창의성 증진에 있어서 디자인 교육은 뛰어난 예술가로 만들기 위해서가 아닌 창의력 증진을 위한 기초교육으로서 필요한 것이다. 디자인을 창의적인 고안이라고 본다면, 아동들에게 있어서 발상 교육은 더 많은 창의적 사고를 유도하게 하고 이러한 교육을 받은 학생들은 창의적인 인적 자원이 될 수 있다. 창의적인 교육에 관하여 구체적이고 방법적인 연구가 진행되고 그에 맞는 프로그램이 활발하게 개발되어 아동들에게 있어 보다 나은 디자인 교육을 받을 수 있는 환경을 제공해야 한다.

주제어

창의성, 브레인 스토밍, 아동 디자인 교육

Abstract

Today's education should help children get ready for the world and create new things instead of making them accept what is given. Children's originality and flexibility can be developed when they are educated intentionally in everyday life. Based on such education, children will develop creative and cognitive thinking. The brainstorming method presented in this study will help children to have original, flexible, and creative thinking always. Creation of ideas, conception of creative ideas is a first step not only toward design education but also toward creative process. In the process of increasing children's creativity, design education is necessary as basic education to increase creativity and not to make them into artists. When we think of design as creative conception, educating children to conceive new ideas will help them

have more creative thinking and the children receiving such education will become creative human resources. More specific and methodological research on creative education and the development of appropriate programs are needed to provide a better design education environment for children. The education to increase creativity is in the hands of adults who teach these children. If the adults can't help them conceive creative ideas, we can't expect them to develop creativity. Creative thinking appears when the limit of cognition and thinking is broken. The true purpose of creativity education lies in making the life of individuals and society 'new and meaningful' by nurturing creative thinking abilities.

Keyword

Creative, brainstorming, Children design education

1. 서론

1.1 연구목적

급속히 변화하는 현대사회는 인간의 정보습득 과정 또한 변화시키고 있다. 점차적으로 읽는 것에서 보는 것으로, 이해하는 것에서 느끼는 것으로 바뀌어 가고 있다

변화하는 사회 속에서 성공적 삶을 주도해나가기 위해서 창의성은 이제 누구에게나 필수적으로 갖추어야 할 기본 능력이 되었다. 창의적 인간 양성은 오늘날 어느 국가에서나 교육의 가장 큰 목적 중의 하나로 부상하고 있다. 인간의 성격이나 탐구 태도가 어린 시절에 형성되어지므로, 이 시기의 창의성 교육은 막연하고 애매한 지도가 아니라 구체적이고 확실하게 이루어져야 할 것이다. 디자인은 문제 해결에 있어 합리적인 사고를 하게 하는 창조적인 학문이다. 디자인 교육은 주어진 문제를 파악하고 방향을 설정하며 감성적 사고를 시각적으로 표현해 가는 전 과정을 중요시 하므로 아동의 창의성 개발을 위해 중요한 의미를 지닌다. 또한 아동에게 있어서 디자인 교육은 인지, 정서, 사회성, 지각, 창의성 등의 발달과 자아 개념의 자신감 강화 등 아주 다양한 분야에 효과가 크게 나타나고 있으며 이러한 점에서 아동의 창의성 증

진에 대한 디자인 교육의 가치를 찾을 수 있다. 이러한 디자인 교육에 있어서 기본이 되는 아이디어 창출을 위한 '발상'의 단계는 창의적인 생각을 다양하게 산출해내는 창의적 사고의 기본인 동시에 핵심적 특성이며, 발상 방법의 지도가 창의성 교육의 성패를 좌우한다고 볼 수 있다. 자연발상보다는 인위적인 발상법 중의 하나인 브레인 스토밍법을 적용한 발상지도를 통하여 아동들에게 체득하게 하는 것을 목적으로 두었다. 브레인 스토밍 기법을 이용하여 아동의 창의성 증진을 위한 실험으로서 아동들의 발상능력 증진은 곧 창의성 증진의 결과를 가져오는 것이다. 창의성은 단기간에 기를 수 있는 것이 아니므로, 아동기에 적절한 교육 방법을 통해 체득해 놓으면 언젠가 창의성을 발휘할 수 있게 된다. 1)

1.2 연구방법

이 연구에서 제시된 브레인스토밍법은 아동들이 디자인 활동에 자연스럽게 참여하는데 있어 보다 창의적이며 조직적인 사고를 유도하는 방법이 된다. 분당에 소재한 꼬마손 아이들 미술학원에 다니고 있는 7세 아동 6명을 대상으로 적용해보았다. 주제는 아이들이 즐거워 할 소품으로 하였고, 재료는 아이들이 평소 쓰는 크레파스와 물감을 사용하였다. 처음에는 소품에 관련된 단어를 나열하여 아이들의 생각을 기록자가 기록하는 순서로 하였다. 기록 후 단어를 바탕으로 1시간 가량의 시간을 주어 디자인 교육 과정의 첫 단계인 발상 단계에서 브레인스토밍법을 아이들이 체득하는 과정을 관찰하도록 하였다.

2. 아동 디자인 발상교육

2.1 아동 디자인 발상 교육의 의미

아동 교육은 초보적 지식과 내용을 철저히 지도함으로써 아동의 잠재된 능력을 체계적으로 개발하는데 도움을 주며 장차 아동이 더 나은 배움을 추구하고 나아가 더 나은 삶을 살아가는 기회를 여는데 도움을 주기 위한 것이다. 교과지도를 통해 인성지도와 생활 지도를 하는 아동 교육은 상대적으로 기초능력을 함양, 확립하는 기초형 교육이다. 아동기의 디자인 발상 교육은 일상생활을 소재로 한 직접 체험하고 깨닫게 하고 정서를 마음껏 표현하도록 향한 한다.

발상교육은 아동의 시지각에 의한 초보적인 인지 활동에 의해 형태와 공간에 대한 단순화를 제공하여

1)Arther J.Cropley : 창의성 개발과 교육, 학지사, 2004

이미지를 시각화 할 수 있으므로 추상화된 개념의 시각화를 통해 개념발달을 도울 수 있고 창의적 사고를 할 수 있는 계기를 마련해 준다.

아동 디자인 교육은 보다 깊은 정신적인 변화로서 창의성의 계발이다. 이것은 디자인을 주어진 조건과 일반적인 이론으로부터 실제의 특징적인 해결 가능성을 확산해 낸다는 점에서 창의성 본질과 일치한다고 할 수 있다.

디자인(Design)이란 단어는 라틴어의 데지그나레(Designare)에서 온 것으로 “계획을 기호로 명시한다.”는 어원을 가지고 있다.²⁾ 또 어떤 행동의 계획을 발전시켜 나가는 과정이라든가 계획과 설계라는 의미도 가지고 있는데 이는 목적에 합치하는 조형의 과정을 일관하는 의도적인 조형 계획이라고도 할 수 있다. 목적을 달성하기 위해 조형요소를 의도적으로 선택하여 합리적으로 구성하는 창의적 활동이며 그 결과물로서의 실체가 디자인이라는 관점으로 해석할 수 있다.

또한 디자인 교육은 창의성의 신장과 아이디어 교육에 새로운 관심을 갖고 탐구학습의 교육발상방법을 적용하고 있다. 어떤 종류의 디자인이든지 실체를 떠나서는 생각할 수 없는 디자인은 탐구적인 교육방법을 적용하는 분야로서 창의성 교육면에서 발상방법을 아동에게 체득하게 함은 효과적이다.

3. 아동의 창의성

3.1 창의성의 정의

“창의성은 일반적으로 ‘새로움으로 문제를 해결할 수 있는 능력’으로 정의할 수 있다. 여기에서 ‘새로움’은 창의적 사고의 가장 궁극적인 목표이면서 결정적인 특성이며, ‘독창성’, ‘창조력’이라고도 말할 수 있다. 곧 창의성은 새로운 생각이나 사물을 만들어 내는 것, 기존의 정보를 새롭게 조합함으로써 유용한 어떤 사물이나 아이디어를 만들어 내는 능력이다.

창의성은 ‘새로움’과 ‘문제해결 능력’에 그 특성의 핵심이 있다. 창의성에서 새롭다, 참신하다는 것은 ‘독창성(originality)’을 말하는데, 이 독창성은 저절로 나오는 것이 아니라 많은 변화 속에서 우연히 나오거나, 많은 것들 속에서 색다른 것이 나오는 것이다. 이러한 독창성의 특성으로 창의성 연구가들은 ‘양은 질을 낳는다’라고 말하기도 한다.”³⁾ “독창성은 유연성(flexibility)과 유창성(flucency)을 함의하고 있는데, 유

연성은 하나의 아이디어나 형태, 방법 등을 변형시키는 능력이고, 유창성은 정해진 시간에 빠르게 많은 아이디어를 산출할 수 있는 다산의 능력이다. 이러한 유연성, 유창성으로 많은 아이디어를 산출하고 나면, 그 속에서 비로소 질이 좋고 독특한 아이디어가 나오게 되는 것이다.

창의성의 또 다른 핵심중의 하나는 ‘문제 해결 능력’인데, 이는 산출된 아이디어들을 다듬고 발전시키는 능력을 말한다. 문제 해결 능력을 위해서는 정교성(elaboration)과 민감성(sensibility) 뒷받침되어야 한다.”⁴⁾ 정교성은 처음의 엉성한 발상을 구체화·상세화시켜 개선해 나가는 능력이고, 민감성은 해결해야 할 문제에 대해 남달리 예민하고 섬세한 감각과 의식, 남이 보지 못하고 느끼지 못한 것을 포착하여 해결의 계기를 만들어 주는 것이다.

3.2 도식기의 아동

이 연구에서 아동이란 7세에서 9세의 아이를 말하며, 이 시기의 아동기를 도식기라고 부른다. 이 시기의 아동은 사물의 개념을 습득하기 시작하는 단계에 들어서는데, 이렇게 사물에 대한 개념이 형성되는 시기를 도식기라 한다. 도식기 아동은 발달단계 사물의 개념을 습득하는 시기로서 사물에 대한 감각이 지각을 이루게 되고, 이러한 경험이 여러 번 얻어질 때 하나의 ‘개념’이 형성되며, 그것이 그림에서 도식적 상징으로 표현하여 개념화된 형태를 반복적으로 표현한다.⁵⁾ 또한 이 시기 아동이 자신을 기저선(base line)이라 불리는 상징에 의해 환경을 부분으로 이해하는 최초의 인식으로 기저선 위에 모든 것을 놓게 되며, 기저선과 대응되는 하늘선(sky line)이 나타난다. 또한 기저선과 같은 도식 유형이 아닌 이탈적인 주관적인 공간표현(subjective space representation)으로 전개도식 표현(folding over), 평면과 정면이 혼합된 그림, 시공간의 동시표현(space and time representation), 투시법(X-ray)에 의한 표현을 하기도 한다. 색도 상징적으로 반복하여 칠하며 디자인 감각이 조금씩 나타난다.

이 시기는 아동미술의 황금기라는 수식어가 있을 정도로 아동의 그림에서 흥미로운 특성들을 발견할 수 있다. 이 시기의 아동은 자기 나름의 독특한 표현 방식으로 그림을 그리게 되는데, 과장·생략·상징의 변화를 사용하는 것을 예로 들 수 있다. 이 시기 아

2)www.naver.com

3) 김춘일, 창의성 교육 그 이론과 실제, 교육과학사, 2004, p69

4) 앞의책, p70

5) 김춘일, 미술교육론, 홍성사, 1985,

동의 그림은 경험의 내용에 따라 많은 차이가 있으며 독자적인 표현 방법이 나타난다. 곧 창의적인 생각에 도움이 되는 지식을 많이 사용하며, 개인의 독특한 방법을 개발하는 것이다. 또한 하나의 형태를 오랫동안 시도해 본 결과에 의해 형태의 개념을 얻으며, 아동의 성격에 따라 혹은 주변 사람들의 지식이나 태도에 따라서 그림 표현이 풍부해진다.

이렇게 창의적인 특성을 보이며 사물에 대한 개념이 형성되기 시작하는 이 시기의 아동에게 창의성 증진을 위한 교육이 병행된다면 미래의 창의적인 인재의 초석이 될 것이다. 도식기 아동의 그림^{1,2,3}과 같이 앞서 말한 특성들이 잘 나타난다.

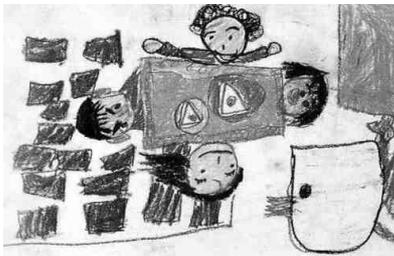


그림 1 <7세남, '식사' 다양한 시점 결합>

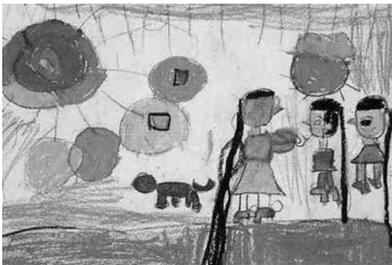


그림 2 <7세여, '공중관람차'기저선 표시>

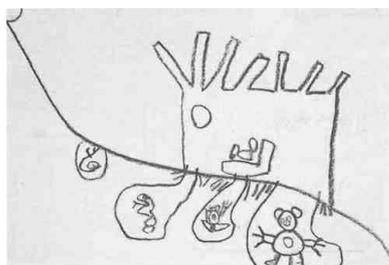


그림 3 <7세남, '겨울잠' 투시법 사용>

3.3 아동의 창의성 증진을 위한 발상법 지도의 의의

“창의력은 창의적인 ‘발상’이 좌우한다. 발상이란 연상이나 상상에 의해서 떠오르는 우연하고 단편적인 사물이나 사건의 이미지를 다듬거나 재구성하여 하나의 의미있는 형태로 조직 창조하는 것을 의미한다.”⁶⁾

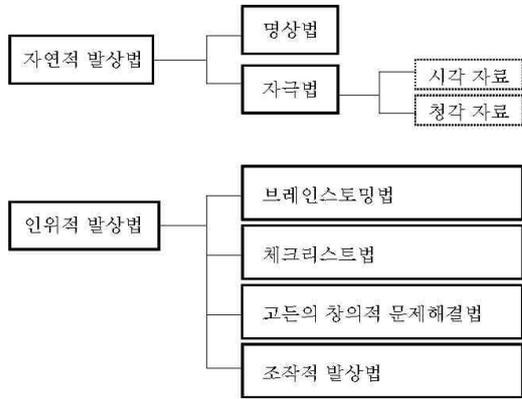
곧 발상의 본질은 독창성, 유연성 등을 내용으로 하는 창의적 사고에 근간을 두며, 인간에게 내재되어 있는 모든 상념 및 이상과 감정들을 포함하는 개성과 인격을 표현하기 위하여 나름대로 추구하는 고유하고 새로운 창의의 과정이라고 볼 수 있다. 발상은 문제를 탐색하고 구체화하는 정신 흐름이고, 창의의 첫 단계이다. 창의적인 생각을 다양하게 산출해내는 발상은 창의적 사고의 기본이요 핵심적 특성이고, 바로 그 지도방법이 창의성 교육의 성패를 좌우한다고 볼 수 있다. 어릴 때부터 자신의 주변을 구성하고 있는 각종 사물이 지닌 요소에 대한 인식을 함양하고 발상 능력을 배양하는 것은 향후 창의적인 사고를 유도하게 한다.

창의적 사고에 의한 새로움은 무에서 창조되는 것이 아니라 연결하는 과정인 여러 단계를 거쳐 얻어지게 된다. 창의적 사고를 이끌어내기 위해서는 먼저 주어진 문제나 목표를 파악하여야 하며, 이에 대한 새로운 정보를 수집하고 자신의 머리 속에 이미 지니고 있는 정보와 섞는 과정이 필요하다. 창의성 교육을 받고 발상의 창의성이 발전되는 것이 교육의 효과라 말할 수 있다.

아동기에는 창의적 생각과 표현을 가장 자연스럽게 보여주는 시기이다. 이렇게 지적 능력이 발달하기 시작하고 호기심이 강한 어린 시기에 바람직한 교육 방법으로 디자인을 통한 발상 훈련을 하는 것이 중요하다. 따라서 어릴 때부터 주변 환경이 지닌 요소를 인지할 수 있는 심리적 준비를 갖추고 시각적 단어, 즉 디자인 요소를 사용하여 의미전달을 할 수 있는 능력을 개발하도록 아동들을 꾸준히 격려할 필요가 있다.

디자인 학습은 문제해결을 위한 창의적인 아이디어의 발상이 디자인 활동의 성패를 결정하는 성격을 가지고 있으므로 디자인 수업에서 발상지도는 제시한 문제에 대해 학습자가 단편적이고 피상적으로 반사하고 그치는 것이 아니라, 문제를 독창적으로 해결하기 위해 융통성을 갖고 치밀하게 사고하는 과정을 거치도록 하여야만 한다. 발상을 지도하는 데는 특별한 노력없이 명상적인 상태에서 이미지가 자연적으로 떠오르는 자연적 발상과 의도적인 이미지의 조직 과정을 거쳐서 얻어지는 인위적 발상의 두 가지 방법이 있다. 김춘일 저 창의성 교육, 그 이론과 실제에서는 이를 정리하여 세분화한 것이 <표1>과 같다.

6) 김춘일, 미술교육론, 홍성사, 1985, p264



<표1> 창의성 신장을 위한 발상 유형

이에 본 연구는 주제와 관련된 문제를 독창적인 아이디어로 해결해 내는 사고 과정이 발상지도의 범위라고 보고, 자연 발상법보다는 인위적인 발상법 중의 하나인 브레인스토밍법을 적용한 발상 지도를 통하여 아동들에게 체득하게 하는 것을 목적으로 두었다.

4. 브레인 스토밍법(brainstorming method): 연상

4.1 브레인 스토밍의 정의

오스본(A. Osborn)이 주창한 발상 방법으로 연상하기를 조직적으로 체계화한 것이 브레인스토밍이다. '두뇌 폭풍'이라는 말뜻 그대로 특정한 주제 또는 문제에 대해 두뇌에서 폭풍이 휘몰아치듯이 생각나는 아이디어를 밖으로 내놓는 것이다.

브레인스토밍법은 아동들에게 어떤 문제에 직면해서 좀 더 새롭고 다양하게 해결할 수는 없을가를 생각하면서, 문제를 풀어나가는 태도를 기를 수 있도록 한다. 어려서부터 이러한 '열린 사고'의 능력이나 태도가 형성되지 않으면, 이후에는 좀처럼 사고의 양식이나 태도를 바꾸기가 어렵다. 브레인스토밍법을 통한 발상의 과정에서 판단을 유보하고 유선 솟아오르는 아이디어에 항상 열린 마음 상태를 유지하는 것이다. 이 발상법은 창의적 발상의 대표적인 방법으로 가장 많이 쓰이고, 또 이를 여러 가지로 심화·발전시켜서 변형된 다양한 발상법들이 활용되고 있다. 브레인스토밍을 통하여 유도할 수 있는 특성들을 정리하면 <표2>와 같다.



<표2>브레인스토밍의 특성

“브레인스토밍을 실시할 때에는 4가지 기본규칙이 있다.

첫째, 창출된 아이디어를 비난하거나 평가해서는 안 된다.

아이디어의 산출을 저해하는 비판, 평가 또는 판단을 마지막까지 피해야 한다는 것이다.

둘째, 아무리 우스꽝스러운 아이디어라도 수용되어야 한다.

창의적 사고는 자유로운 분위기에서 일어난다. 자유로운 느낌이나 생각을 표현함으로써 두뇌 활동은 더욱 촉진되고 더 많은 양의 아이디어를 낼 수 있다.

셋째, 아이디어는 많을수록 좋다.

질 높은 아이디어보다는 많은 양의 아이디어가 더 중요하다는 것인데 많은 양의 아이디어 속에서 질 높은 아이디어가 나올 수 있다고 보기 때문이다. 그러므로 어떤 평가도 내리지 않고 생각할 수 있는 모든 아이디어는 모두 떠올려 보는 것이 중요하다.

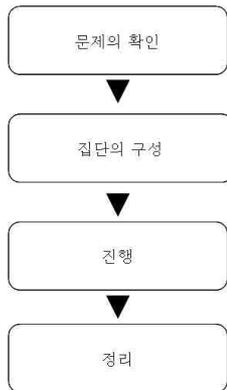
넷째, 이미 제안된 아이디어로부터 다른 아이디어를 이끌어 낼 수 있도록 한다. 타인의 아이디어에 착안하여 자신만의 아이디어를 생각해 내거나 2개 이상의 아이디어를 결합하여 제 3의 아이디어를 내놓는 것을 의미한다.”⁷⁾

이러한 4가지 규칙을 설명할 때는 아동들이 쉽게 이해할 수 있도록 반드시 예를 들어 구체적으로 설명 해주어야 한다.

브레인스토밍을 진행할 때는 혼자해도 무방하고 2~3명, 6~7명 정도도 좋고 때에 따라서는 수백 명이 함께 참여할 수도 있어 인원수에 규제를 둘 필요는 없지만 아동을 대상으로 브레인스토밍을 진행할 때에는 보통 4~6명 정도의 소규모 그룹에서 경험하는 것이 좋다.

7)전경원: 생활속의 창의성 개발1 브레인스토밍을 중심으로, 2004

브레인스토밍에서는 아이디어의 질보다 양이 중요하다. 그래서 한 사람의 아이디어는 다른 사람의 아이디어를 자극하게 되어 여러 가지 아이디어가 나오게 되는 것이다. 또한 비판은 배제되어야 하는데 아이디어에 방해 요소가 되므로 절대 허용되지 않는다. 이러한 규칙 하에 브레인스토밍이 진행되어야 한다. <표3>은 브레인스토밍의 진행 순서를 보여준다.



<표3> 브레인스토밍의 진행 순서

그 진행방법에 있어서는 우선 사회자와 서기가 있고, 또한 참가자가 있어야 하는데 참가자의 수는 특별한 제한이 없다. 사회자의 진행에 따라 주제에 맞게 10~20분씩 발상을 하고, 중간 중간에 5~10분간의 휴식을 취하면서 3~5회 반복하는 과정을 통해서 새롭고 재미있는 아이디어를 산출하는 것이다.

4.2 관찰자료

브레인스토밍법을 도식기의 아동에게 실제로 적용해보고, 이는 아동에게 창의성 증진을 위한 발상법을 체득하게 하는 것에 그 목적이 있다. 대상은 도식기 7세의 아동 6명이며, 장소는 한 미술학원에서 진행되었다. 사회자와 서기는 본 연구의 연구자들로 구성하고, '소풍'이라는 주제로 자유롭게 발상하도록 한다. 진행되기 전 평소 수업진행 및 아동들의 성향과약을 위해 담당 선생님과 한 시간 반 정도의 시간을 가졌다. 아동들에게 주제 설명을 해주고 한 시간 동안 아이디어를 내 놓았다. 아동들이 내 놓은 아이디어를 바탕으로 50분간 그림을 그리도록 지도 하였지만 15분~20분 정도 지연되었다. 사회자와 서기는 본 연구의 연구자들로 구성하고, '소풍'이라는 주제로 자유롭게 발상하도록 한다.

[관찰 기록 1]

날 짜	2008년 11월 8일
사회자	문상용
기록자	김미연
참가자	7세 아동
인 원	6명
주 제	소풍
아이디어	잔디, 슬래잡기, 김밥, 중앙공원, 도토리, 밥, 감, 꽃, 선생님, 나뭇잎, 다람쥐, 강아지, 토끼, 강아지 똥, 엄마, 자전거, 인라인스케이트, 쉬는 사람, 친구들, 새싹, 산책, 등산, 바비큐파티, 생일, 초콜릿, 케이크, 그림그리기, 응원, 새에게 먹이주기, 새똥, 휴식, 수영, 옷놀이, 졸업사진, 샌드위치, 계란, 햄, 보물찾기, 초록색, 갈색, 노랑, 단풍잎, 빨강, 떡갈나무, 조개, 무지개, 분수

<표4> 관찰기록

[관찰 기록 2]

- 발상한 아이디어를 토대로 그림그리기



그림 4 <7세, 윤서영>



그림 5 <7세, 김민지>



그림 6 <7세, 이혜령>



그림 7 <7세, 하민지>



그림 8 <7세, 윤찬주>

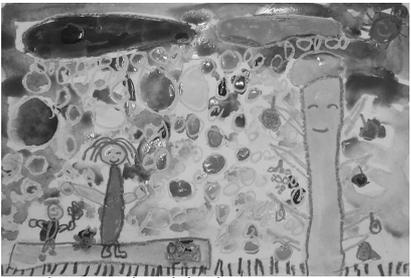


그림 9 <7세, 이승환>

본 연구를 통해 본 아동의 창조 활동을 위해 발상 단계에서 창의적 사고를 유도하기 위하여 브레인스토밍을 체득하게 하는 것에 초점이 맞추어 있다. 아동들에게 브레인스토밍을 실시한 결과 아동들은 다양한 아이디어를 내기 위해 고심하며 한편으로는 자신이 미처 생각하지도 못한 아이디어를 친구를 통하여 얻기도 하고, 이를 바탕으로 좀 더 다양한 사고를 하려고 노력하는 것을 관찰할 수 있었다. 이를 바탕으로 그림 그리기를 한 결과 아이들은 친구들과 통해 얻은 다양한 주제를 자기 그림에 통해 표현하려고 하였다. 브레인 스토밍 관찰기록과 아이들이 그린 그림이 어느 정도 일치하는 것을 볼 수 있다.

5. 결론

브레인스토밍을 이용한 창의성 실험으로 추후 연구는 브레인스토밍 방법을 활용한 전과 후 비교 분석으로 진행 할 것이다. 브레인스토밍은 주어진 문제나 목표를 파악하고 이에 대한 새로운 정보를 수집한 다

음 자신의 머릿속에 이미 지니고 있는 이성적 정보와 감성적 사고를 섞고 선택하며 현실화하는 과정을 통하여 창의성이 자연스럽게 나오는 것이다. 디자이너들에게 좋은 해결책의 전제로 브레인스토밍법이 쓰이고 있는 것을 볼 때, 아동기에서부터 체득함으로써 창의성을 유도할 수 있게 되며, 이러한 교육으로 더 넓고 다양하게 생각하는 유연성을 배양하게 된다. 아동에게 어릴 때부터 생활습관 속에서 의도적으로 디자인 교육을 해야 비로소 어느 정도 성과를 거둘 수 있는 독창성, 유연성을 기를 수 있으며 이런 바탕을 통해 아동이 자라서 창의적이며 인지적인 사고를 지닐 수 있다. 창의성 신장의 중요한 교육은 학습지도에 임하는 어른의 손에 달려 있다. 어른들이 아동들의 창의적인 생각을 끌어내 주지 못한다면 창의성의 발달은 기대할 수 없다. 창의적 사고는 인식의 한계 또는 사고의 한계를 깨뜨리는 데서 나타난다. 창의적 사고 능력과 창의적 태도를 함양함으로써, 개인 및 사회생활을 보다 '새롭고 의미 있게' 영위하게 하는 길이 열리고, 바로 그것을 돕는데 창의성 교육의 진정한 의도가 있는 것이다.

참고문헌

- 김춘일(1999). 창의성 교육, 그 이론과 실제: 교육과 학사
- Arther J.Cropley(2004). 창의성 계발과 교육: 학지사
- 윤종건(1998). 창의력의 이론과 실제: 원미사
- 한순미 외(2005). 창의성: 학지사
- 박은덕(2002). 은덕이의 응용 디자인: 양서원
- 전경원(2004). 생활속의 창의성 개발1 브레인스토밍을 중심으로
- 임선하(1993). 창의성에의 초대: 교보문고
- 김춘일(2000). 유아를 위한 창의성 교육: 교육과학사
- 전경원(2006). 창의성 교육의 이론과 실제: 창지사