

체육 창의성 평가도구 개발을 위한 문헌고찰

김미예* 제주대학교

A Review of Research Trend for Developing Creative Assessment Tool in Physical Education

Kim, Miye *Jeju National University*

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the various variables influence on changing intention of employee in recreational and event job area, so as to extend the life span of the job by improving working environment. The data of 207 recreational and event job worker were collected in Seoul metropolitan area by using the structured and self-administered questionnaire. Collected data were computed descriptive statistics, and conducted the correlation and multiple regression analysis. In the result of descriptive statistics, the degree of intend to leave was 2.4 point overall in the score of 5 point Likert's scale on the average, and the mean score of working environmental satisfaction was 3.6 point overall. The results of multiple regression analysis showed that inaptitude of the job was the most important factor for the intent to leave the job as well as external understanding. It is suggested that the characteristic of work should be informed before entering the job, and the individual aptitude and preference should be considered on the allocation of work. Also, the manager should make an effort to improve the understanding of outside.

논문정보

논문투고 : 2012. 2. 3.
논문수정 : 2012. 2. 17.
게재확정 : 2012. 2. 24.

Key words :
creative,
creative assessment,
physical education

* E-mail : mkim@jejunu.ac.kr

1. 서론

최근 교육계에서 창의성이 화두가 되고 있다. 2009년 교육과학기술부가 발표한 교육 혁신 방안의 주요 골자는 '새로운 지식과 가치를 창출하고, 더불어 살 줄 아는 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것'이다. 21세기 미래 인재가 갖추어야 할 핵심 자질로 '창의성'과 '인성'을 꼽은 것이다. 특히 창의성에 대한 교육이 강조되고 있는데 교육과학기술부가 주창한 대한민국의 미래 인재상은 한마디로 글로벌 창의인재라고 할 수 있다(교육과학기술부, 2009; 박순경, 백경선, 한혜정, 한춘희, 2010). 따라서 2009년 개정 교육과정에서는 창의적 인재 양성을 핵심으로 하고 있고, 창의적 인재 육성을 위한 교육 개선 연구가 활발히 진행되고 있다(이경언, 이광우, 김현미, 임선하, 2010). 2010년 한국과학창의재단에서는 창의성 교육을 활성화하기 위하여 7가지 창의성 요소를 제안하였고(문용린, 최인수, 2010), 이 창의성 요소를 기반으로 현재 각 교과에서는 교과 특성에 알맞은 창의성 교육 내용을 개발하고 있는 중이다. 이러한 창의성 교육의 강조는 앞으로 사회전반에 걸쳐 영향을 미칠 것으로 예상된다.

과거에도 창의성에 대한 중요성이 제기되지 않았던 것은 아니지만 지금까지 이루어진 창의성 교육이 효과적이라는 평가는 받지 못하고 있다(이경언, 이광우, 김현미, 임선하, 2010). 따라서 최근들어 국가의 미래가 창조적 인적자원에 달려 있다는 것을 인식하고 보다 구체적이고 실천적인 창의성 교육에 대한 정부 차원의 강력한 노력이 이루어지고 있다(교육과학기술부, 2009). 이처럼 교육에서 창의성이 강조되는 것은 창의성에 대한 개념 변화와 맥을 같이 한다. 과거에는 창의성을 일부 천재나 특별한 재능을 지닌 극소수의 사람에게만 발견되는, 타고

난 능력으로 간주하였다(Hullock, 1978). 그러나 최근에는 창의성도 훈련과 노력, 그리고 체계적인 교육을 통해 계발될 수 있다고 밝혀지고 있다(Craft, 2001; Cropley, 1999; Guilford, 1967).

체육분야에서 창의성에 대한 연구는 대부분 무용영역에서 독보적으로 이루어졌다고 할 수 있다. 무용 영역의 창의성 연구는 주로 무용 활동이 창의성 계발에 어떠한 영향을 미치는가를 중심으로 진행되었다(김화숙, 1989; 배소심, 김인실, 2000; Donna, 2006; Kerry, Anna, Linda, & Veronica, 2009). 그동안 체육 창의성 관련 연구는 미미한 실정이었지만 최근 교육과학기술부의 창의성 강조 정책에 맞추어 체육교육에서 창의성 교육과 관련된 연구가 시작되고 있다(손준구, 2010; 유정애, 2011; 조미혜, 2000).

그동안 창의성 연구와 관련해서 지속적으로 제기되고 있는 문제는 창의성을 측정하고 평가하는 방법에 대한 것이다(유정애 외, 2005; 조미혜, 2010; Treffinger, 1987; Treffinger & Poggio, 1972). 이는 창의성에 대한 개념 정의가 각 분야별로 상이하고 이를 적절히 측정하는 도구 제작의 한계 때문이다. 개인의 창의성 수준을 확인하고 창의성을 지속적으로 계발시키기 위해서는 창의성을 가능한 정확하게 정량화 할 수 있는 측정도구가 필요하다. 특히 체육 창의성을 측정할 수 있는 평가도구에 대한 연구는 매우 미비한 실정으로 체육 본래의 특성을 고려한 다양한 평가 방법 및 도구가 개발되어야 한다.

이 연구는 체육 창의성 평가도구가 절실히 요구되는 시점에서 체육 창의성 평가도구 개발을 위한 제반 이론 및 연구동향을 확인하고 향후 체육 창의성 평가도구 개발에 대한 제언을 하는데 목적이 있다. 체육 창의성 평가도구가 마련된다면 체육교육에서 체육 활동을 통한 창의력 신장 뿐만 아니라 스포츠 분야에서 창의적 인재 선발을 통한 경기력 향상에도 이바지 할 수 있을 것이다.

II. 창의성의 이해

1. 창의성의 정의

창의성의 정의에 대해서는 연구 분야나 학자의 관점에 따라 시각차이가 존재한다. 20개가 넘는 창의성의 정의가 존재하지만 대부분의 창의성 연구자들이 공통적으로 동의하는 일반적인 정의는 '새롭고 유용한 것을 생성할 수 있는 개인의 능력'이라고 할 수 있다(Jackson & Messick, 1967; Mckinnon, 1962; Mumford, 2003).

이 정의에서 '새로운'이란 독창적이고 기대되지 않은 산출물 혹은 방식을 의미하고(Cropley, 1999), '유용한'이란 적절하고, 다른 것에 비해 현저하게 눈에 띄며, 과제에서 요구하는 것을 충족시키는 것을 의미한다(Lubart, 1994).

표 1. 창의성의 구성요인

연구자	구성요인
Guilford(1967)	독창성, 정교성, 유창성, 융통성
Guilford(1975)	사고의 유창성, 사고의 융통성, 문제에 대한 민감성, 독창성, 재구성력, 정교성
Williams(1980)	독창성, 정교성, 유창성, 융통성, 호기심, 모험심, 복합성, 상상력
Klenz(1996)	메타인지 과학적 탐구, 변증법적 추론, 문제해결력
허경철(2000)	1) 인지적 구성요인: 유창성, 융통성, 정교성, 독창성, 민감성 2) 정의적 구성요인: 자발성, 독자성, 집착성, 호기심
한국과학창의재단(2010)	사고의 확장, 사고의 수렴, 문제해결력, 독립성, 개방성, 몰입, 흥미
한국교육과정평가원(2010)	민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력

위키피디아에서는 창의성을 '새로운 생각이나 개

념을 찾아내거나 기존에 있던 생각이나 개념들을 새롭게 조합해 내는 것과 연관된 정신적이고 사회적인 과정'으로 정의하고 있다.

2. 창의성의 구성요인

20세기 초기까지 창의성은 극히 소수의 천재들만이 가지고 있는 능력으로 계발할 수 없는 선천적인 재능이고, 측정이 불가능한 개념이라고 받아들여졌다. 그러나 1950년대 Guilford가 미국심리학회(American Psychological Association: APA) 회장에 취임하면서 창의성에 대한 고정 관념을 탈피하며 창의성의 구성요소를 정립하기 위한 연구가 시작되었다. 이후 요인 분석 방법 등을 통하여 창의성의 구성요인을 밝혀내는 작업이 이루어졌다. 창의성 구성요인을 정립하는 것은 창의성 측정도구 개발을 위해 필수적이다. 그 구성요인에 따라 측정도구 개발 방향과 방식이 결정되기 때문이다. 현재까지 논의된 대표적인 창의성 구성요인을 정리하면 표 1과 같다.

3. 창의성의 분류 관점

창의성은 분류하는 관점에 따라 그 측정 종류와 대상 및 도구가 달라질 수 있다. 표 2는 대표적인 창의성 분류 관점과 그 내용을 정리한 것이다(김명희, 2005; 노풍두, 조용곤, 조근태, 2011).

III. 체육 창의성의 이해

1. 체육 창의성의 정의

체육 창의성에 대한 연구는 그동안 무용 분야에서

표 2 창의성 분류 관점

연구자	분류 관점	내용
Rodes(1961), Stumpf(1995) Hemlin et al.(2004)	1) 사고과정(process)	문제 해결 과정, 확산적 사고 과정 측정
	2) 산출물(product)	창의적 성과물 측정
	3) 사람(person)	인지 및 성격 특성 측정
	4) 환경(press)	심리적, 물리적 환경 영향 정도 측정
Hocevar & Bacheor (1989)	1) 인지적 능력	유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 중요성 측정
	2) 성격 검사	영악함, 상상력, 반성적 사고력, 탈 관습, 호기심 측정
	3) 전기적 검사	과거 취미, 어린 시절 활동, 가족의 역사, 여가 시간 유형 등 측정
	4) 태도 및 흥미 검사	개인의 학습 선호 방식, 관심과 흥미 측정
	5) 교사, 동료 상급자의 평가	사고의 유연성, 융통성, 발명, 독창성, 정교성 등을 교사나 동료가 측정
	6) 탁월성	개인의 성취, 사회적 판단
	7) 창의적 활동 및 성취	개인의 성취에 대한 자기보고
	8) 산출물	예술작품, 특허, 논문 등 성과물 평가

대부분 이루어졌고 체육 분야에서는 관련 연구가 극히 미미한 실정이었다. 체육 창의성에 대한 관심과 논의는 2009년 교육 과정 개정에 따라 본격적으로 진행되었다고 해도 과언이 아니다. 최근 들어 체육 창의성의 개념 정립을 위한 논의가 이루어졌는데(손준구, 2010; 유정애, 2011), 체육 창의성에 대한 정의는 '체육의 특정한 과제해결에 필요한 가치가 있고 독특하며 숙련된 인지적, 심동적 능력은 물론, 그 능력을 발휘하려는 욕구와 태도'로 규정하고 있다(손준구, 2010). 그동안 심리, 교육 분야에서 창의성의 개념에 대한 다양한 정의가 제기된 것처럼 체육 창의성도 세부 연구분야에 따라 다양한 정의가 제기되는 것이 필요하다.

2. 체육 창의성의 구성요인

체육 창의성에 대한 독립적인 구성요인 확립에 대한 연구도 미미한 실정이다. 손준구(2010)는 체육 교과 창의성 개념을 정립하면서 체육 창의성의 구성요인을 설정하였는데, 먼저 Guilford가 제시했던

창의성 구성요인을 체육 창의성의 보편적 관점으로 설정하였고, 다른 하나는 교과적 관점으로 심동적 영역, 인지적 영역, 정의적 영역의 창의성에 대한 구성요인을 제시하였다. 또한 유정애(2011)는 2010년 한국교육과정평가원이 제시한 6가지 창의성 구성요인인 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력을 체육과에 재해석하였다. 표 3은 손준구(2010)가 제시한 체육 창의성의 구성요인을 정리한 것이다.

IV. 체육 창의성 평가도구 개발을 위한 제언

창의성에 대한 연구는 1950년대 이후로 지속적으로 이루어지고 있지만 대부분 인지적 영역과 정의적 영역을 중심으로 이루어졌고 체육 분야와 관련이 있는 심동적 영역에서의 접근은 부족한 실정이었다. 또한 타학문 분야인 디자인(김은주, 2008), 산업조직(노풍두, 조용곤, 조근태, 2011; 이순목, 최인

표 3. 체육 창의성 구성요인(손준구, 2010)

관점	구성요인	내용	
보편적 관점	독창성	자신만의 독특한 방법이나 형태로 체육 과제를 수행하는 능력	
	가치성	체육 과제를 해결하거나 우수한 성과에 기여하는 능력	
	유창성	복잡하고 다양한 체육과제를 능숙하게 수행하는 능력	
교과적 관점	심동적 영역	세련성	복잡한 조건 속에서 정확하고 숙련된 운동수행 능력
		다양성	성공적인 운동수행에 기여하는 다양한 신체능력
		즉흥성	예고없이 변화하는 운동 상황에 즉흥적으로 대처하는 신체능력
		구성력	기존의 운동요소들을 결합하거나 변형해 새로운 움직임을 창조하는 능력
	인지적 영역	설계	움직임 요소들을 일정한 기준이나 공통적 속성에 따라 그 순서를 정렬하고, 분류, 설계하는 능력
		상상	주어진 움직임 기준을 해석해 독특한 정신적 이미지로 형성하는 능력
		문제 해결	움직임의 다양한 방법들을 발견하고 가설을 세워 비교분석해 가장 활용성 높은 방법을 적용해 문제를 해결하는 능력
		정당화	자신이 창조한 움직임 방법을 뒷받칠 수 있는 증거나 자료를 제시할 수 있는 능력
	정의적 영역	동기	외적 보상 보다는 상취욕이나 자기만족의 내적 동기에 의해 적극 참여하는 태도
		모험심	새로운 움직임에 호기심을 가지고 위험이나 어려움을 극복하는 능력
		심미력	미적 움직임을 추구하고 표현하며 감상하는 능력
		책임감	개인과 집단의 목표를 위해 자신의 역할에 최선을 다하는 태도

수, 여성철, 2008), 음악과 같은 다양한 분야에서 각기 독자적인 창의성 영역을 도출하여 각 분야에 적합한 이론적, 실천적 연구를 성공적으로 진행하고 있다. 이에 반해 그동안 체육 창의성 연구는 무용 분야에만 머물렀고 체육학의 특성을 반영한 창의성 개념 정립 및 평가 방안에 대한 고민이 미진한 실정이었다. 2009년과 2011년 교육과정에서 그 어느 때 보다 창의성 교육이 강조되고 있는 것은 21세기 지식 기반 사회에서는 창의적 인재가 성장 동력의 핵심이라고 판단했기 때문이다. 이에 따라 각 교과별로 창의성 교육을 실천하기 위한 교육과정이 개발되고 있고 체육 분야에서도 신체활동을 통한 창의성 교육을 위한 다양한 프로그램이 개발되고 있다. 그러나 체육 창의성의 개념을 정립하고 학교 및 현장에서 사용할 수 있는 창의성 교육 프로그램이 마련된다 할지라도 개개인의 창의성 수준을 진단하고 지속적으로 창의성 발달 과정으로 확인하기 위해서는 체육 창의성을 정량적으로 측정할 수 있는

검사도구가 반드시 필요하다. 지금까지 개발된 창의성 검사도구는 대부분 교육, 심리 분야에서 인지적 관점으로 제작된 것으로 몸의 움직임을 강조하는 체육 분야에 그대로 적용하여 사용하는 것은 무리가 있다. 따라서 체육학의 학문 특성을 반영한 체육 창의성 평가 도구가 개발되어야 할 것이다. 체육 창의성 평가 도구를 개발하는 데 있어 고려해야 할 사항이 있다. 첫째, 체육 영역의 특수성을 고려한 구성 요인 개발이 필요하다. 체육의 물리적 특성을 체육 창의성 구성요인에 포함시켜야 한다. 즉, 몸 운영에 대한 창의성을 반영하는 움직임 요소를 강조해야 할 것이다. 둘째, 체육, 스포츠 유형에 따른 유목화 작업이 필요하다. 예를 들어 경기 상황에서 요구되는 창의성 요소와 학교 현장에서 요구되는 창의성 요소가 다를 수 있다. 학교에서도 교과 영역별 즉 경쟁활동, 표현활동, 건강활동, 도전활동, 여가활동에 따라 요구되는 창의성 요소가 서로 상반될 수 있다. 예를 들어 경쟁활동에서 요

구되는 창의성은 승부와 관련이 있는 전략, 전술일 것이고, 여가활동에서 요구되는 창의성 요소는 흥미, 재미, 즐거움이 될 수 있다. 또한 도전활동에서 중요한 창의성 요소는 개인의 성격이나 성향 요인일 것이다. 마지막으로 체육 창의성을 측정하는 도구를 제작할 때 다양한 종류의 척도를 사용하고 더 나아가 새로운 척도를 개발하는데 노력을 기울여야 할 것이다.

참고문헌

- 교육과학기술부(2009). 2009 개정 교육과정. 서울: 교육과학기술부.
- 김명희, 박현선(2005). 학교 교육에서의 창의성 평가 방안 연구. *교육과정연구*, 23, 101-136.
- 김은주(2005). 디자인 창의성 평가도구 개발. *디자인학연구*, 21, 15-25.
- 김화숙(1989). 무용창작능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 적용에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 노봉두, 조용곤, 조근태(2011). 조직의 창의성 수준 평가 모델 개발. *기술혁신학회지*, 14, 109-138.
- 문용린, 최인수(2010). 창의성, 인성 교육 활성화 방안 연구. 서울: 한국과학창의재단.
- 박순경, 백경선, 한혜정, 한춘희(2010). 2009 개정교육과정에 따른 초등학교 교육과정 편성 운영 방안 연구. 한국교육과정평가원 연구 보고서 RRC 2010-21-1: 서울: 한국교육과정평가원.
- 배소심, 김인실(2000). 초등학교 고학년 창작무용학습이 창의성 및 지능발달에 미치는 영향. *한국여성체육학회지*, 14, 105-114.
- 손준구(2010). 체육교과의 창의성 개념정립을 위한 논의. *한국초등체육학회지*, 16, 9-16.
- 유정애(2011). 창의성 교육 관점에서 본 체육과 교육과정의 분석과 과제. *한국체육학회지*, 50, 145-156.
- 유정애 외(2005). *체육과 교육과정 개정 시안 개발 연구*. 교육인적자원부 정책연구보고서. 서울: 교육인적자원부.
- 이경언, 이광우, 김현미, 임선하(2010). 창의성 제고를 위한 교육과정 개편 방안 연구. 한국교육과정평가원 연구 보고서. RRC-2010-3. 서울: 한국교육과정평가원.
- 이순목, 최인수, 여성철(2008). 산업조직에서의 창의성에 대한 개념적 및 경험적 접근. *한국심리학회지: 산업 및 조직*, 21, 151-178.
- 조미혜(2010). 창의성, 인성 함양을 위한 체육과 교육과정 개선 방안 탐색. 체육과 교육과정 개선 방안 모색을 위한 2차 워크숍. 한국교육과정평가원 1차 세미나 자료집. 서울: 한국교육과정평가원.
- Craft, A. (2001). Little creative. In A. Craft, R. Jeffrey, & M. Leibling(Ed.). *Creative in education*(pp.45-61). London: Continuum.
- Cropley, A. J. (1999). Definition of creativity. In M. A. Runco, & R. P. Steven(Eds.). *Encyclopedia of creativity*. San Diego, CA: Academic Press.
- Dorna, D. (2006). Building a dance composition course: An act of creativity. *Journal of Dance Education*, 6, 25-32.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw Hill.
- Hulock, E. B. (1978). *Child development*. New York:

McGraw Hill.

- Jackson, P. W., & Messick, S. (1967). The person, the product, and the response: Conceptual problems in the assessment of creativity. In J. Kogan(Ed.). *Creativity and Learning*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Kerry, C. Anna, C. Linda, R., & Veronica, J. (2009). Dance partners for creativity: choreographing space for co-participative research into creativity and partnership in dance education. *Research in Dance Education*, 10, 177-197.
- Lubart, T. I. (1994). Creativity. In Sternberg(Ed.). *Thinking and problem solving*. San Diego, CA: Academic Press.
- Mckinnon, D. W. (1962). The nature and nature of creative talent. *American Psychologist*, 17, 484-495.
- Mumford, M. D. (2003). Where have we been, where are we going? Taking stock in creativity research. *Creativity Research Journal*, 15, 107-120.
- Trenffinger, D. J. (1987). Research on creativity assessment. In S. G. Isaksen(Ed.). *Frontiers of creativity research: Beyond the basis*(pp. 103-119). New York: Bearly.
- Treffinger, D. J., & Poggio, J. P. (1972). Needed research on the measurement of creativity. *Journal of Creative Behavior*, 5, 253-257.