

' 프로그램 기획시 창의적 아이디어 발상 및 전개 '

- 문화예술교육 전문인력 모듬활동 (강원지역) 사례발표

■ 발 표 : 김예원 (강릉문화의집 교육 전문인력)
2007. 11. 1 / 국립중앙박물관

' 프로그램 기획시 창의적 아이디어 발상 및 전개 '

1. 발상이란 무엇인가?

: 발상력(Creative Quality)은 새로운 생각을 만들어 내는 능력, 또는 그것을 발견해 내는 능력으로 정의 할 수 있으며, 이것은 실제 응용을 전제로 한 혁신적인 사고가 선행되어야 한다.

2. 발상의 근원은?

: 발상의 근원은 상상. 상상이란 현재 있는 것이나 없는 것, 또는 지금까지 실제로 경험해보지 못한 것을 창조적으로 마음속에 그리는 행위이다. 상상에서 나온 아이디어만이 발전의 원동력이 되며, 발전은 상상에서 시작되고 행동으로 실현 된다. 풍부한 상상력은 창조 의 원동력이다. 또 한시대의 흐름을 읽고 미래를 예측 하거나 예견할 수 있는 선견력은 뛰어난 상상력을 갖고 있지 않으면 불가능하다. 이렇게 예측해서 장기적인 비전으로 설계할 수 있는 선견력과 함께, 보이지 않는 것도 꿰뚫어볼 수 있는 통찰력 또한 상상력을 필요로 한다.

3. 창조적 발상의 조건

- 단순, 명료 : 단순한 아이디어와 분명한 메시지
- 놀라움 : 새롭고 놀랄 만한 극적인 요소, 공감할 수 있는 메시지
- 신선하고 독특하고 차별화된 : 신선하고 유용한 개념으로 독특한 차별점, 강조점 내재

4. 발상은 3단계로 진행 된다.

1단계 : 한발 물러나서 생각해 본다.

- 한발 물러나서 생각해 보면 발상의 폭을 넓힐 수 있는 계기가 되며, 문제해결을 위해 어떻게 해야 하고 또 무엇이 중요한지에 대한 대략의 사고의 틀이 마련된다. 따라서 고정된 틀을 벗어나 더 많은 사고를 잉태할 수 있게 된다.

2단계 : 철저히 목적을 생각한다.

- 무엇을 위해 그렇게 해야만 하는지, 문제해결을 위한 주제와 행동의 목적을 먼저 떠올려 보는 것이 좋다. 즉, 먼저 목적이 무엇인지 생각해 봄으로써 시점이 바뀌어 새로운 아이디어가 도출되는 것이다.

3단계 : 힌트를 찾아낸다.

- 힌트를 찾아내어 그것을 착상의 실마리로 삼으면 시점이 바뀌어 문제를 해결할 수 있는 아이디어가 도출될 수 있다.

5. 발상력을 강화하는 간단한 습관들

- ‘만약 그렇게 하면 어떻게 될까?’ 라고 자문해본다.
- 유비(類批)와 비유(比喩)를 이용해 본다.
- 아주 작은 느낌도 놓치지 않는다.
- ‘만약 실행해보면 어떻게?’ 라고 생각한다.
- 생각이 확실하게 떠오르지 않아도 계속 생각한다.
- 습관을 바꾼 적이 있다면 그것을 메모해본다.
- 여러 가지 다양한 활동을 시도해 본다.
- 장기나 바둑, 화투, 포커 같은 전략적인 놀이를 해본다.
- 외국어를 배운다.
- 왼손잡이는 오른손으로, 오른손잡이는 왼손으로 글을 쓰거나 무엇인가를 해본다.
- 자나 계량컵을 사용하지 않고 거리나 양을 추측해본다. 그 다음 자신의 추측이 어느 정도 맞았는지 확인해 본다.
- 계산기를 사용하지 않고 장부를 정리해본다.
- 소설을 2/3쯤 읽은 다음 책을 덮고 스스로 결말 부분을 써본다.
- 물구나무서기를 하여 혈액이 뇌로 흘러들어가게 한다.
- 퍼즐 도구나 신문 또는 잡지에 실린 낱말 맞추기를 이용해 퍼즐 놀이를 해본다.

6. 발상력을 키우는 것, 발상력을 죽이는 것

발상력을 자극하는 것들	발상력을 저해하는 것들
<ul style="list-style-type: none"> ● 문제해결에 대해 생각할 수 있는 한 여러 개의 아이디어를 찾아본다. ● 문제해결에 즐거운 마음으로 몰입하여, 도출된 아이디어에 대해 여러 각도로 생각해본다. ● 새로운 것을 생각해 내기 위해서 실패는 항상 있을 수 있다고 생각한다. ● 생각이 잘 떠오르지 않고 피곤해지면 일단 문제에서 벗어나 휴식을 취한다. ● 여러 가지 정보와 자료를 근거로 자기가 알고 있는 지식을 적용해 문제를 해결할 아이디어를 도출해 낸다. ● 아이디어는 되도록 유머가 있는 것으로 도출해 낸다. ● 전혀 관계없는 사람이나 엉뚱한 사람에게 자신의 생각에 대한 의견을 들어본다. ● 엉뚱한 질문을 해본다. ● 모든 측면에서 개선의 여지가 있는지 세밀히 관찰, 검토해 본다. ● 수시로 아이디어가 떠오르면 제한 없이 기록한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 정확한 문제해결의 정답만 찾아본다. ● 심각하게 문제에 몰입해본다. ● 실패해서는 안 된다고 생각한다. ● 피곤하더라도 무리해서 문제해결에 집중한다. ● 전문가의 조언에 전적으로 의지해 문제를 해결 한다. ● 재미없거나 하찮은 아이디어는 지체없이 버린다. ● 찬한 사람이나 후원자에게만 자신의 생각이나 의견을 말한다. ● 모르는 것은 아예 생각도하기 싫어한다. ● 특별한 문제가 없는 한 평소에는 그것에 관심을 가지지 않는다. ● 좋은 아이디어가 떠오르면 그저 머릿속에 입력한다.

7. 발상을 저해하는 장애 요인들

● 마음의 장애

1) 논리적 장애

- ▶ 발생요인 : 자료수집에 많은 시간 할애, 수집한 정보가 완전하지 못하다는 불안감, 목적을 망각한 막연한 정보 수집
- ▷ 극복방법 : 우뇌 사용(문제해결의 목적을 머릿속에 이미지화), 독특한 해결방법 그려 보기

2) 감정적 장애

- ▶ 발생요인 : 선입견과 자신감 부족
- ▷ 극복방법 : 타인의 의견을 무조건 비판하려는 자세에서 벗어나기, 성급한 판단 보류, 내용 메모, 과거 성공전례를 되새기며 자신감 회복하기, 긍정적 마인드 갖기

3) 창조적 장애

- ▶ 발생요인 : 과거에 해온 방식에만 의존해서 한계에 도달할 때까지 문제 해결을 미루려 하는 태도
- ▷ 극복방법 : 최적량의 정보수집(스스로 or 다른 사람을 통해), 목표와 문제점이 정확하게 설정되어 있는지 점검, 빠뜨린 것 or 빠진 것 없는지 사전 확인, 일정에 따른 계획표 작성, 메모 습관.

● 발상력을 저해하는 요인들

- 1) 고정관념 : “이것은 옳다” 라는 확신
- 2) 선입관 : 정답은 하나뿐이다. / 그것은 논리적이지 않다. / 법을 지켜야 한다. / 틀리면 안 된다. / 그것은 내 소관 밖이다. / 나에게는 창조력이 없다.
(※선입관 ≠ 직관 : 다양한 경험의 뒷받침이 있으며 감각적, 논리적 근거가 있다.)
- 3) 기계적 반응 : 소극적 행동과 판단, 용기 부족에서 기인
- 4) 금기(터부) : 열린 커뮤니케이션 불가능
- 5) 자기규제 : ‘괜히 말했다가 욕이나 먹지 않을까.’ 라는 소극적인 자세.
잘되면 자기가 잘 한일, 잘못되면 남 탓 하는 관습
- 6) 전례와 관행
- 7) 습관 : 매너리즘이나 슬럼프에 빠졌을 때, 또는 막대를 벽에 부딪혔을 때 새로운 발상이 나올 수 없게 됨

8. 뇌 전체를 사용해 문제를 해결하는 방법

좌 뇌	우 뇌
논리적	감성적
언어적	비언어적
연속성	창조적
분석적	전체적
합리적	예술적
기억력	시각적
수평사고	직감
	유머, 놀이

좌뇌 : 문제를 논리적으로 정의를 내린다.



우뇌 : 여러 개의 문제해결 방안을 도출해 낸다.



좌뇌 : 실제로 문제해결 방안을 평가하고 그것을 어떻게 이용할 것인지 결정한다.



좌뇌 : 아이디어가 지지받을 수 있도록 문제를 실제로 해결하기 위한 전략을 세운다.



우뇌 : 다른 사람을 설득하고 자신의 생각과 열의를 인지시키려고 노력한다.

9. 아이디어가 많은 사람의 6가지 요소

유연성 | 민감 | 연상 | 독창성 | 치밀함 | 새로운 의미부여 |

10. 창조적 발상의 조건

1| 정신건강 : 몸을 위한 잡식과 머리를 위한 잡학

건강한 발상을 위한 4V

1. Vocabulary(어휘) : 발상을 정확하게 표현해 낼수 있는 어휘
2. Variety(다양성) : 보다 가치 있는 발상으로 모색하기 위한 다면적 전개
3. Venture(용기) : 일단 시도해 보려는 모험의 용기
4. Victory(승리) : 승리에 대한 확신

2| 기억력 : 우뇌를 사용 하자(좌뇌는 입력된 정보를 언어화, 우뇌는 도형으로 처리 하므로 우뇌는 좌뇌에 비해 100만 배 많은 정보를 저장 할 수 있다.)

3| 집중력

4) 수평적 사고(=확산적 사고) :

- 아이디어는 질 보다 양이라는 생각 (아이디어 자체를 많이 도출하는 것이 목적)
- 스스로 평가가 하는 일반적인 한계 뛰어 넘기
- 스스로 생각 넓히기(좋고 나쁜 아이디어의 판단기준 설정 하지 않기)
- 모든 아이디어를 수용하려는 자세
- 이미 나와 있는 아이디어 결합, 개선 해보기(무관계의 조합, 무임승차의 원리)
- 긍정적인 판단력을 갖는 자세(아이디어 평가는 신중하게)

11. 발상의 기술/기법

● 발상법의 예시

- 브레인스토밍 : 다른 사람이 말한 것을 힌트로 해서 아이디어 도출해 내는 방법
- 체크리스트법 : 체크리스트에 의해 힌트를 얻어내는 법
- 비트법 : 입장과 시점 또는 사례를 여러 가지로 바꾸어 가며 발상 하는 방법

● 워밍업 : 1분 동안 아이디어 내기 연습

- ‘클리프’의 용도에 대해 될 수 있는 한 많이 써보기

※ 주의 사항

- 1) 아이디어는 질이 아닌 양이라는 것을 염두 해 둔다.
- 2) 일단 머리에 떠오른 아이디어는 전부 기록하고, 아이디어들에 대해서는 비평하거나 판단하지 않는다.
- 3) 부담을 갖지 말고 여유 있게 즐겁게 노는 기분으로 적어나간다.
- 4) 자신을 유연성 있게 위치시켜 직관적으로 생각해 본다.
(00한 상황에서 클립을 어떻게 사용해 대처 할 것인가?)
- 5) ‘만약 이렇게 된다면 어떨까?’ 라고 자문해보라.

● 브레인스토밍

- 브레인스토밍의 규칙

- 1) 절대로 남을 비판하지 않는다.
- 2) 아이디어는 질보다 양이 중요하다.
- 3) 다른 사람이 내놓은 아이디어에 자신의 아이디어를 덧붙여 이야기 할 수 있다.

- 전개 순서

- 1) 두뇌의 유연성을 위해 워밍업
- 2) 서기는 1차 브레인스토밍에서 나온 아이디어를 유사한 내용끼리 분류한 다음, 모조지 전지에 매직펜으로 기록해 참가자 전원이 볼 수 있도록 벽에 스키타이프로 부착
- 3) 30분-1시간 후 휴식
- 4) 2차 브레인스토밍을 시작하면서 리더를 중심으로 아이디어를 하나씩 검토 하면서, 좋은 아이디어 인지 아닌지 의견을 들어가며 표시
- 5) 100개의 아이디어 중 50개로 압축(이 과정에서 파생된 아이디어 추가 가능)
- 6) 50개의 아이디어 중 20개로 압축
- 7) 20개 중 10개, 10개중 5개로 압축

8| 5개 아이디어를 충분히 토론을 거친 후 3개의 아이디어로 결정
9| 최상의 1개를 최종 아이디어 A안으로 선택, 나머지 2개는 보조 아이디어 B,C안으로.

● 브레인스토밍 리더의 자세

- 1| 리더는 참가자들 위에서 군림하려 하지 말고 용기를 북돋아 주어야 한다.
- 2| 흐름을 따라 갈수 있도록 민감한 자세를 지녀야 한다(목적과 주제의 길잡이 역할)
- 3| 다양하게 가지 칠 수 있는 아이디어 제시, 참가자 격려

● 브레인라이팅

: 사람들이 모여 종이에 자기의 아이디어를 기록해가는 것, 침묵 발상법

- 진행 방법

- 1| 원형으로 배치한 책상에 둘러 앉는다.
- 2| 참가자들은 서식의 A,B,C 난에 아이디어를 각각 5분간 기록 후 좌측 참가자에게 전달
- 3| 두 번째 란에 기록 후 전달
- 4| 넘겨받은 서식의 아이디어가 좋다고 생각되면 ○, 생각이 다를때에는 자기의 아이디어 기록
- 5| 브레인라이팅이 종료된 직후 리더는 서식을 취합하여 통계를 낸 다음 의견을 나누어 아이디어를 확정한다.

www.artE.or.kr

"정성스레 문화예술교육의 토양을 가꾸겠습니다"

한국문화예술교육진흥원은
문화관광부와 교육인적자원부가 공동으로 수립한 『문화예술교육 활성화 종합계획』의 근본 취지를
실현시키고, 정책사업을 체계적으로 실행하기 위해 2005년 2월 설립되었습니다.

개성이 존중되고 서로 다름이 이해되어야 하는 이 시대,
문화예술교육은 창의성과 소통능력의 원천이라 할 것입니다.

한국문화예술교육진흥원은
문화예술교육을 통해 경쟁보다는 공존을 · 단절보다는 소통을 · 기량보다는 창조력을
키워갈 수 있기를 희망하면서,

인적 · 물적 자원을 지원하여 교육기회를 확대하고
다양한 교육주체들 간의 온-오프라인 소통구조를 마련함으로써
창조적인 관계 맺기를 통한 문화예술교육의 질적 성장을 추구합니다.

누구에게나 열려있는 문화예술교육을 위해,
자신의 삶을 풍요롭게 할 수 있는 문화예술교육을 위해,
그리고 이를 통해 생성된 개개인의 창의적 에너지들이
우리 사회에 활력을 불어넣어 줄 수 있도록 성심을 다 하겠습니다.

「문화예술교육 전문인력 양성」 사업
모듬활동 사례발표 자료집

발행인 김 주 호
발행일 2007. 10
발행처 한국문화예술교육진흥원
주 소 서울특별시 강남구 무동마을길 26 (삼성동)
홈페이지 <http://www.arte.or.kr>
전화번호 02-6209-5941
팩 스 02-6209-5999
