

창의적인 아이디어 개발방법

Creative Method on The Creative Thinking Ability(idea)

김종훈*, 김종진**, 이면재**

Jong-Hoon Kim*, Jong-Jin Kim**, Myoun-Jae Lee**

목 차

1. 서 론
2. 아이디어 발상방법
3. 브레인스토밍
4. 결 론

1. 서 론

현대사회는 빠르게 변화하고 있으며, 이러한 사회에서 특히 개인의 창의적 사고 능력은 매우 중요한 자산이 된다. 현대 혹은 미래사회는 그 어느 때보다도 새로운 아이디어를 바탕으로 하는 새로운 접근을 필요로 하고 있기 때문이다.

이렇듯 논리적 사고에 의존하지 않고 자신의 아이디어를 자유롭게 제시하는 창의적 사고력 증진 교육이 무엇보다 중요해 지고 있는 것이다.

여기에서 창의성이란, 교육, 예술, 과학, 문학, 심지어 철학, 사회학 등 여러 분야에서 창의성, 창의력, 창조성, 창조력이라는 용어들과 함께 다양하게 기술되고 있으나 대부분 같은 뜻으로 쓰이고 있다. “창의력”이란 “문제로부터 새롭고, 많으며, 다양하

*제주교육대학교 컴퓨터교육과 조교수

**홍익대학교 컴퓨터공학과 박사과정 수료

고, 그리고 유용하고 독특한 아이디어를 산출해 내어 그 문제를 해결하는 능력”을 말한다.

지적 능력의 특성론은 창의적 사고를 지력 또는 지능으로 간주함으로써 창의력을 지적 능력의 한 특성으로 파악하려는 관점이며, 대표적인 학자로는 Guilford(1956)를 들 수 있는데 그는 창의력의 구조를 밝히는 연구에서 종전의 창의적인 측면을 배제한, 지능과는 그 요인이 다른, 창의력이 포함된 지능의 구조 모형(Structure of Intellect Model=SI Model)을 제시하였다.

Guilford의 연구발표 이후 정보·기억·논리적 사고·수렴적 정신조작으로 정의되는 지능과, 확산적 사고로 정의되는 창의력이 독립적 관계임을 검증하는 중요한 연구들이 잇따르기 시작하였다. Torrance(1974)는 Guilford(1967)의 지력 구조를 바탕으로 창의적 언어 사고력은 유창성, 융통성, 독창성의 세 요인으로, 그리고 창의적 도형 사고력은 유창성, 독창성, 정교성의 세 요인으로 구성된다고 보았다.

또한 창의력은 창의적 사고와 밀접한 관계가 있는데, Osborn(1993)은 인간의 정신 능력을 흡수력, 파지력, 추리력, 창의력의 네 가지로 구분하고 창의적 사고력을 탐구하고 예견하고 아이디어를 산출하는 능력으로 보았다.

본 연구는 창의적 사고력(아이디어)을 증진시킬 수 있는 대표적인 방법에 대해 살펴보고자 한다.

2. 아이디어 발상방법

아이디어 발상은 여럿이 모여 할 수 있는 방법과 혼자서도 할 수 있는 기법들이 있다. 다수가 함께 할 수 있는 방법으로는 브레인스토밍을 비롯하여 6색모자발상법, 아하게임법, 고든법, 입출법, 초점법, 고스톱법, 특성요인도법 등이 있으며 혼자서 즐길 수 있는 방법으로는 체크트리스트 법을 비롯하여 매트릭스법, 형태분석법, 특성열거법, 스펙티스법, 희망점열거법 등이 있다.

2.1 체크리스트법

브레인스토밍의 창시자로 알려진 알렉스 오스본은 그의 여러 가지 저서에 아이디

어발상, 착상방법에 대하여 기술하고 있는 M.I.T.Creative Engineering Laboratory가 그 가운데서 9개 항목을 선정하여 새로운 아이디어를 위한 체크리스트를 만들었는데, 내용은 다음과 같다.

① 현재 용도를 유지하면서 새로운 용도는 없는가?

지금 우리가 즐겨 입는 청바지는 본래 텐트지로 개발한 것이었으나 워낙 견고하여 반영구적이므로 대체 수요가 줄어들자 새로운 용도로 사용할 수 없을까 궁리하여 생각해 낸 것이 세계적인 히트상품이 된 것이다. 새로운 제품을 개발하려는 노력보다는 현재 상품자체나 소재를 이름을 바꾸어 다른 용도로 확대하는 방법을 생각해보면 의외로 좋은 아이디어가 떠오르는 경우가 많다. 우리생활 주변의 소재를 잘 생각해보면 새로운 용도나 서비스의 착안점이 될 것이다.

② 응용은 불가능한가?

다른 것과 닮은 것은 없는지, 무언가 다른 것으로부터 모방할 것은 없는지, 과거에 이와 비슷한 것은 없는지, 다른 아이디어를 차용할 수 없는지를 찾아가며 아이디어를 도출한다. 일본이나 미국 등 선진국이 오늘날의 우리의 국민소득수준에서는 어떤 현상이 일어났는지 등을 생각해보면 참신한 아이디어를 도출할 수 있을 것이다.

③ 수정해보면 어떨까?

의미, 색, 동작, 소리를 수정한다면 수작업을 동력이나 전기화한다면 어떨까 생각해 가며 아이디어를 발상한다.

쾌종시계의 단조로운 소리를 삐꾸기소리로 바꾼 간단한 아이디어가 삐꾸기 시계가 히트되기도 하고, 천 커튼을 블라인드 커튼으로 요즈음은 버티컬 커튼으로 전환하여 새로운 수요를 창출하기도 한다.

④ 확대한다면?

시간이나 횟수를 늘려보기도 하고 조금 길게 한다든지 여유 있게 해보면서 아이디어를 도출한다.

⑤ 축소한다면?

높이를 낮게 하거나 길이를 짧게 하기도 하고 가볍게 하기도 해보며, 분할하기도 하고 작게하기도 하며 아이디어를 도출한다.

카세트를 줄여서 워크맨이 되었고, 호텔을 축소했더니 캡슐 텔이 되기도 하였다.

⑥ 대응한다면?

다른 부품으로 대응하거나, 다른 방법을 사용해본다거나, 사람이나 요소, 재료를 바꾸어 가며 아이디어를 도출해본다.

현금대용으로 수표나 카드가 등장했고 정식사원을 파트타이머로, 본인이 바쁘면 심부름 센터를 이용하는 것도 대응에 속한다.

⑦ 바꾸어보면?

위치, 장소, 사람, 소재, 표기방법 등을 바꾸어보며 아이디어를 발상해본다. 안경을 콘택스렌즈로, 나무통이 양철통으로 다시 플라스틱으로, 화장실표시가 글자에서 사람그림으로, 엘리베이터내의 닫힘과 열림이 글자에서 그림표기로 발전한 것도 이런 발상에서 얻어진 것들이다.

⑧ 거꾸로 한다면?

역할을 반대로, 아래 것을 위로 한다면, 뒤집어보면서 아이디어를 발상해 본다. 뒤로 돌려도 앞으로 가는 자전거, 부하가 상사를 평가하는 상사평가제, 의사가 가정집을 방문하여 진료하는 제도 등도 이런 발상에서 얻어진 아이디어들이다.

⑨ 조합해보면?

형이상학적인 것과 형이하학적인 것을, 작은 목표와 큰 목표, 목적과 목적, 아이디어와 아이디어를 결합해보며 새로운 착상을 얻어낸다.

위의 아홉 가지 체크리스트들은 아이디어 발상의 기본이 되면서 혼자 쉽게 할 수 있는 것들이다.

우리가 더하기, 빼기는 잘 알고 잘 하지만, 응용할 줄 아는 사람은 드물다. 숫자만 더할 수 있는 것이 아니고 기능과 기능을 더할 수 있고 서비스와 기능을 더할 수 있으며, 기술과 기술을 더할 수도 있다.

예를 들면, 잉크와 펜의 기능을 더해보았더니 만년필이 탄생되었고, 만년필과 전혀 관련이 없는 듯한 볼을 더했더니 볼펜이 되었고, 빨간 볼펜과 검은 볼펜을 더했더니 빨간 색과 검은 색을 동시에 쓸 수 있는 볼펜을 만들 수 있었다. 볼펜과 전등을 더해 보았더니, 어두운 곳에서도 사용할 수 있는 형광펜이 만들어 졌고, 팩스와 모뎀을 더해보았더니 출력하지 않고 바로 보낼 수 있는 팩스모뎀이 만들어졌다. 텔레비전과 비디오 기능을 더했더니 일체형 텔레비전이, 라디오기능과 녹음기능을 더했더니 카세트가 되었다.

mechanics(기계학)와 electronics(전자공학)가 더해져서 mechatronics(기계전자공학)라는 새로운 분야의 기술이 생겼다.

이와 같이 더하기만 잘 응용하여도 아이디어는 많이 산출할 수 있으며, 우리 주변의 것을 무작정 더해보면 예상치 못한 기발한 아이디어가 떠오를 수 있다.

2.2 고든법(Gordon Method)

브레인스토밍은 가능한 한 문제를 구체적으로 좁히면서 아이디어를 발상하는 반면, 고든법은 그 반대로 문제를 구상화(좀더 포괄적인)시켜서 무엇이 진정한 문제인가를 모른다는 상태에서 출발, 참가자들에게 그것에 관련된 정보를 탐색하게 하는 것이다.

이유는 문제가 지나치게 구체적이다 보면 발상하는 참가자가 자칫 현실적인 문제에만 사고를 국한시키게 되어 기본적으로 아이디어를 발상하기가 어렵기 때문이다.

즉, 고든법은 주제와 전혀 관계없는 사실로부터 발상을 시작해 문제해결로 몰입하게 만드는 것이다. 하지만 이런 것에서 아주 기발한 아이디어가 떠오르게 된다.

예를들어 토스터의 신제품을 생각할 경우, 토스터를 눈앞에 놓으면 확실히 아이디어는 나오지만, 근본적인 아이디어는 나오기 어렵다. 그래서 주제로서 추상적인 것 즉, “굽다”라는 방법으로 낸다. 이런 주제가 나오면, 토스터에 구애되지 않고 전혀 각도가 다른 아이디어가 나올 수 있다.

방법은 브레인스토밍과 비슷한 점이 많으나 주제를 내는 방법에 큰 특색이 있다. 추상의 폭을 넓혀 주제를 내면 생각하는 사람의 사고는 폭넓게 퍼져 구체적인 문제를 생각할 경우에는 도저히 상상도 못했던 아이디어가 나오게 된다.

물론 주제가 추상적이기 때문에 나오는 아이디어도 예측과 빗나간 것도 있지만 리

더는 그것들을 실제 주제와 결합시켜, 회의 중이라도 항상 검토하고 있어야 한다. 시기를 보아 리더는 주제를 좁히고, 회의가 끝나기 조금전에 진짜 주제를 말한다.

단점으로는 리더의 유도가 어렵다는 것, 최저 3시간 정도의 시간이 걸린다는 것이다.

2.3 시네틱스(Synergetics)

시네틱스의 어원은 관련이 없는 요소들 간의 결합을 의미하는 희랍어의 "synergetics"로부터 전해졌다. 이 개념이 고든의 연구노력에 의해 창안된 것을 일본의 나카야마(·ŌV)가 보완하여 산업계에서 널리 활용하게 되 고든은 천재나 대발명가들을 대상으로 심리적 연구를 실시해 보았더니 이들은 발명과정에서 대부분 Analogy(유비, 유추, 추상)사고를 한다는 공통적인 현상을 발견했다. Analogy사고라는 것은 어떤 사물과 현상을 관찰하여 다른 사상을 추측하거나 연상하는 심리현상으로, 이것을 Imagination(상상, 공상, 구상)의 힘으로 하는 일종의 이미지사고이다.

이러한 시네틱스 기법은 두 가지로 설명될 수 있는데, 하나는 친숙한 것을 이용하여 새로운 것을 창안하는 것이고, 다른 하나는 친숙치 않는 것을 친숙한 것으로 보도록 하는 것이다.

우리가 주변의 사물로부터 무엇인가를 추출하려면 먼저 너무나 친숙해서 달리 보이는 것이 하나도 없는 것처럼 보이는 상황을 벗어나야 한다.

우리는 친숙하지 않는 것을 보면 기존의 인지 구조내에서 창의적인 사고를 하기 위해서는 주변에서 접하게 되는 친숙하지 않은 상황도 수용할 수 있어야 한다.

이러한 기법으로는 세 가지 유형의 것들이 있다.

1) 직접적 유추 (direct analogy)

실제로는 닮지 않은 두 개의 이념을 객관적으로 비교하는 유추방법이다. 문제해결에서의 직접적인 유추의 좋은 예는 전화기를 만들 때 사람의 귀와 입을 비교한데서 찾을 수 있다. 오늘날의 전화기를 송수화기가 하나로 붙어 있지만 옛날의 전화기는 사람의 입과 귀가 서로 떨어져 있듯이 송화기와 수화기가 따로 떨어져 있었다.

또 하나의 예를 들면 치약의 튜브 뚜껑을 사용할 때마다 여는 것이 귀찮으니까 뚜껑이 없는 치약을 만들 수는 없을까 라는 아이디어를 생각하게 되었다. 그러나 아무도 좋은 아이디어를 떠올리지 못했다.

그러던 중 어느 미국인이 우연히 말이 변을 누고 있는 광경을 보게 되었다. 말은 엉덩이 주위가 더러워지지 않게 깨끗이 탈분하고 있었다.

이 현상에서 힌트를 얻어 말 엉덩이의 근육상태를 본떠서 밸브를 3개 사용해, 튜브를 누르면 치약이 잘 나오고 누른 손을 늦추면 밸브가 닫히며 튜브의 입구 주위에는 치약이 묻지 않는 치약을 발명하여 크게 히트한 상품이 되었다

또 하나의 예를 들어보면 지금 새 호스를 만들려고 하는데 여러분은 먼저 자기 자신이 완전히 호스가 되어 주십시오. 자. 고압 액체가 당신의 몸 안에 들어왔어요. 어때요... .. 하고 암시를 걸었다. 그랬더니 수강생 한사람이 엉겁결에 아야! 하고 두 손을 포개 배를 눌렀다. 이것이 힌트가 되어 호스 바깥쪽에 X형의 선을 붙인 강력 호스를 개발하여 히트시켰다고 한다.

2) 의인 유추 (person analogy)

자신이 진짜로 문제의 일부라는 생각을 가지고 문제 자체가 요구하는 통찰을 하는 유추이다. 기계가 고장 났을 때, 이 기계를 고치기 위해 사람들이 기계의 부품이 되어 가상적으로 작용해보는 유추이다.

어느 연필회사는 연필깎이를 만들 때, 자신이 완전히 연필이 되어 깎이는 처지로 바뀌어 과연 연필깎이란 어떠한지 하는지에 대한 아이디어를 내게 하여 성공하였다고 한다.

허영의 도시를 쓴 영국의 작가인 토마스 헉슬리 샤갈은 자신의 창작법에 대한 해설에서 내가 작중인물을 움직이는 것이 아니라 오히려 내 자신에 의해 움직여서 그들이 좋아하는 타입에 나를 집어넣어 버리게 된다 라고 했다.

이와 같이 창작활동을 통해 작가가 작중인물로 되어버리는 것이다.

고든은 이와 같이 창작자의 심리적인 메커니즘²⁾을 통해 효율 높은 자신의 발상기법을 찾도록 한 것이라 할 수 있다. 일정한 틀에서 벗어난 탈선에서의 유비, 이것이 고든이 목표로 한 시네틱스라 할 수 있다. 직접적인 유비³⁾란 무엇인가의 새로운 메커니즘가 신제품 등을 개발하려고 할 때 경험을 통해 몇 번 행했던 형태나 상징·기능 등의 관점에서 유사한 것이 없었나를 찾아내어 그것에서 힌트를 얻어 아이디어 발상을 전개하는 방법이다.

3) 상징적 유추 (symbolic analogy)

두 대상물 간의 관계를 기술하는 과정에서 상징을 활용하는 유추이다. 예를 들어 대지는 어머니다 라는 말은 상징적인 유추에 속한다. 언어나 사인⁴⁾속에 숨겨진 의미를 중시하고 이와 같은 symbol 상의 비슷한 것으로부터 토론을 해나가려는 것으로 참가자가 발언한 말, 한 구절 가운데에서 예측 못한 아이디어의 힌트를 찾아내어 보려는 방법이다. 지금까지 아무렇지 않게 쓰여 지던 언어나 사인이 새로운 아이디어로 전개될 수 있기 때문에 그룹 참가자들에게 나오는 말(언어) 하나하나를 잘 생각하고 민감하게 대처해야 한다.

- 진행방법

- ① 참가자들에게 해결해야 할 문제에 대해 제시한다.
(시네틱스는 보통 5~6명의 집단에 의해 진행된다)
- ② 전문가에 의해 문제의 분석과 해설을 행하게 한다.
- ③ 문제를 보다 근접시키기 위해 문제해결에 대한 시안(W ?이 도출 되어야 한
- ④ 해결 목표가 설정된다.
- ⑤ 리더는 참여자로서 이 문제 해결을 위한 어떤 유비(6 G)를 생각해 본
- ⑥ 여러 가지로 도출된 유비(6 G)중에서 어느 유비를 사용할까를 검토한
- ⑦ 그 중 적당한 것을 선택한다.
- ⑧ 해결책을 수립한다.

아이디어 발상을 위해서는 한 사람 또는 두 사람 기타 몇 명이 모여 문제에 대해 몇 번이라도 직접 시행해 보는 것이 가장 바람직하다.

3. 브레인스토밍

브레인스토밍(Brainstorming)은 창조적 사고를 자극시키기 위해 알렉스 오스본(Alex Osborne)이 제창한 집단 자유발상법이다.

브레인스토밍이란 말 그대로 뇌 속에 폭을 일으키는 일이다. 곧 자신의 무의식 속에 잠재해 있는 모든 아이디어를 일깨워 중요한 사고를 일구어 내는 방법이다.

이 방법은 일정한 테마에 관하여 회의형식을 채택하고, 구성원의 자유발언을 통한 아이디어의 제시를 요구하여 발상을 찾아내려는 방법이다.

원리는 다음과 같다.

- ① 한 사람보다 다수인 쪽이 제기되는 아이디어가 많다.
- ② 아이디어 수가 많을수록 질적으로 우수한 아이디어가 나올 가능성이 많다.
- ③ 일반적으로 아이디어는 비판이 가해지지 않으면 많아진다.

브레인스토밍에서는 어떠한 내용의 발언이라도 그에 대한 비판을 해서는 안되며, 오히려 자유분방하고 엉뚱하기까지 한 의견을 출발점으로 해서 아이디어를 전개시켜 나가도록 하고 있다. 이를테면, 일종의 자유연상법이라고 말할 수 있다.

브레인스토밍의 접근방법으로는 전통적인 접근 방법과 현대적인 접근 방법 두 가지가 있다.

전통적인 접근 방법은 사람들이 흔히 생각하는 창조적 사고는 오직 집단에서만 가능하고, 집단 내에서는 다른 사람들의 아이디어에 귀를 기울여야 하고, 다른 사람들의 충분한 주의를 기울이도록 자신의 아이디어를 재구성하는데 시간을 보내야 한다.

반면 현대적인 접근 방법은 개인적인 사고 또한 아이디어를 산출하고 새로운 방향을 제시하는데도 도움이 되는 접근 방법이다.

3.1 브레인스토밍 규칙 및 유의점

브레인스토밍의 규칙은 다음과 같이 네 가지가 있다.

- ① 자유자재로 사고한다.

떠오르는 대로 그것이 무엇이든지 말한다. 그리고 마음을 비운다면 누구나 할 수 있는 실천적 법칙이며, 네 가지법칙 중 가장 중요한 요소이다.

② 비판을 엄금한다.

비판을 하는 대신 그 의견을 최대한 발전적으로 변형시킨다. 절대로 남의 의견에 대하여 평가하지 않는다. 예를 들어 “그게 말이나 돼?”, “별로 새로운 것도 아니잖아!” 등의 평가와 비판은 창조적인 발상을 짓누를 수 있다.

물론 아이디어의 질과 타당성을 냉정하게 검토하는 것도 필요하지만 그것은 맨 마지막에 하는 방법이다.

③ 질보다는 양

긴장을 풀고 아이디어를 낳는 리듬을 타는 것이 중요하다. 사고하는 양이 많아지면 당연하게 질이 높아질 확률은 높아진다.

④ 결합 개선

결합 개선의 법칙은 기존의 정보 및 아이디어를 조합시킨다는 법칙이다. 몇 가지 제안된 아이디어를 상호 연결시켜 이해해 보도록 하는 것이다.

이러한 네 가지 규칙은 발상이 필요한 모든 경우에 쓰일 수 있는 보편적 지침이다. 하지만 브레인스토밍의 가장 중요한 점은 참석자 모두가 자유롭게 사고할 수 있는 분위기가 기본적으로 만들어져야 한다.

또한 브레인스토밍의 유의점은 다음과 같이 네 가지를 들 수 있다.

- ① 브레인스토밍은 함께 생각하고 거침없이 자기 생각을 표현해야 한다.
- ② 브레인스토밍은 즐거운 분위기에서 시작하여 다소 아쉽다고 생각할 때 과감히 끝내야 한다.
- ③ 그래서 나중에 그 문제에 대해 스스로 생각하게 만들어 줄 수 있어야 한다.
- ④ 브레인스토밍을 하는 시간은 30분 정도가 가장 적절하며 지루함을 느낄 정도로 오래해서는 안된다.

3.2 브레인스토밍 진행방법

1) 집단 구성

브레인스토밍을 진행하기 위한 집단 구성은 적당한 수가 5~12명을 유지하며, 남자와 여자가 혼성되어 있는 것이 좋다. 또한 각 집단에서 리더 1명, 서기 1명을 뽑고 각자의 역할을 익힌다.

사전 준비사항으로 리더는 브레인스토밍 기법을 숙달하고 있어야 하며, 해결해야 할 문제에 대해 충분히 알고 있어야 한다. 문제는 여러 가지 해결책이 나올 수 있는 것으로 하되 광범위한 문제는 몇 개의 하위 문제로 분할한다.

2) 진행 순서

브레인스토밍의 진행순서는 다음과 같다.

- ① 교사는 브레인스토밍의 4대 규칙을 칠판에 게시하고 유의점을 안내한다.
- ② 집단 혹은 조별로 사회자와 기록자를 1명씩 선정한다.
- ③ 브레인스토밍의 주제를 알려 준다.
- ④ 주제를 알려 주고 생각할 시간을 5분정도 준다. 참가자들의 긴장을 풀어주기 위해 워밍업 문제를 제시할 수도 있다.
- ⑤ 주제에 대해 생각한 것을 발표하도록 한다.
- ⑥ 사회자는 한 사람이 한 번에 한 가지씩의 아이디어를 발표하게 하고 기록자는 참가자들의 발표 내용을 빠짐없이 기록한다.
- ⑦ 사회자는 수시로 원칙 준수 여부를 확인하고, 준비한 질문 목록에 따라 아이디어의 산출을 독려하는 질문을 한다.
- ⑧ 30분 정도 실시하고 우수한 아이디어 발상을 위해 20분 정도 연장할 수 있다.
- ⑨ 사회자는 '10개만 더 냅시다' 또는 '각자 1개씩 아이디어를 더 냅시다' 등의 말로 독려하고 이에 따라 회의를 종결한다.

진행시 유의사항으로 사회자는 회의 진행시 참가자들의 아이디어 산출이 저조할 때 적당한질문을 하여 회의가 활기를 띠도록 질문목록을 다양하게 준비하는데 작성시 캠퍼스나 체크리스트를 활용할 수 있다.

예를 들면

- 응용하면?(이것 외에 다른 것은 없을까?)
- 수정하면?(의미, 색, 동작, 향기, 맛, 형태 등을 바꾸면 어떨까?)
- 확대하면?(다른 요소를 더하면? 덧붙일 수 있는 것은?)
- 대체하면?(대신할 사람? 물건? 장소는?)
- 재배열하면?(계획을 바꾸면? 속도를 바꾸면?)
- 거꾸로하면?(뒤집으면?)

서기는 사회자의 옆자리에 위치하여 발표된 아이디어를 정확하게 기록하며 가치 판단을 요하는 문제는 브레인스토밍의 대상이 되질 못한다. 참가자들이 브레인스토밍의 방법과 원칙을 확실히 알고 임할 수 있도록 철저히 얘기를 한다.

처음엔 교사의 계획에 따라 주어진 주제를 실습하며 익히다가 능숙하게 되면 집단별로 주제를 선정하여 실시할 수 있도록 유도하며, 브레인스토밍 방법을 익히고 효과를 극대화하기 위해 주 1~2회 지속적으로 실시한다.

3.3 브레인스토밍 아이디어 평가

판단이 보류되고 비판이나 평가가 금지되는 것은 아이디어가 산출되고 발전되는 과정뿐이다. 브레인스토밍으로 수집된 아이디어들 중 좋은 것들을 골라내고 그것들을 다시 수정하여 실행에 옮길 수 있도록 해야 하는데, 체크리스트로 점검할 수 있다.

1) 평가의 준비

각각의 아이디어를 간결하고 이해하기 쉽게 목록을 만들어 논리적인 범주로 분류하며, 아이디어 평가 기준을 작성한다. 예들 들면 다음과 같다.

- 그것은 생산량을 증진시키거나 질의 개선을 가져올 것인가?
- 그것은 좀 더 능률적으로 인력을 이용하도록 하는가?
- 그것은 운용방법, 보존방법, 건축방법을 개선하는가?
- 그것은 현재의 도구보다 개선된 것인가?
- 그것은 안전 문제를 개선하는가?
- 그것은 불필요한 작업을 제거하는가?
- 그것은 원가절감을 가져오는가?
- 그것은 현재의 방법을 개선하는가?
- 그것은 작업 조건을 개선하는가?

2) 평가 방법 및 절차

각 집단별로 정리된 아이디어를 브레인스토밍에 참여한 전 참가자들과 교사가 함께 참신한 아이디어와 실행 가능한 아이디어를 찾아 평가해 보고 가장 훌륭한 아이디어를 낸 집단을 정해 포상과 함께 칭찬을 해 준다.

4. 결 론

본 연구에서는 현재 창의성이라는 개념이 매우 중요하다는 판단하에, 창의성, 즉 창의적인 아이디어 개발하는 방법을 소개하였다.

창의성은 시대적 맥락에 따라 체계적 관점에서 얼마든지 '창의적으로' 해석될 수 있는 개념이며, 창의성에 대한 정의가 무수히 많은 것처럼, 창의성을 개발하는 방법 또한 여러 가지가 있을 수 있다.

나아가, 여기에서 제시한 방법들에 대한 장·단점과 어느 상황에 대입하여 실증적인 검증 절차를 거친다면 제시한 창의적인 아이디어 개발하는 방법들이 개념상으로도 실제상으로도 교육적으로도 가치로운 실체가 될 것이다.

〈참고문헌〉

- [1] 김종진, 정원희, 정은영, 김종훈(2004), “초등 컴퓨터 창의성 교재 개발 방안”, 한국정보처리학회 학술대회자료집
- [2] 김은성(2004), “국어와 창의성 교육의 기본 개념”, 한국어교육학회 일반논문 1
- [3] 김경자, 유은경, 송희승(2003), “창의성 증진을 위한 국어과 교육의 내용 구성과 단원 개발 방안”, 이화여자대학교 교육과학연구소 학술대회자료집.
- [4] 김형민, 유봉현(2001), “브레인스토밍 기법 훈련이 창의적 사고력에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국언어문화학회
- [5] 유봉현(2001), “브레인스토밍 기법이 창의적 사고력 증진에 미치는 영향에 관한 실험연구”, 박사학위논문, 연세대학교 대학원
- [6] 김성대, 박영택(2001), “브레인스토밍 및 그 파생기법들의 분류 및 활용에 관한 연구”, 한국품질경영학회 품질경영학회지
- [7] 조성연(1984), “창의성 검사의 타당화를 위한 일 연구-Torrance 창의적 사고력 검사(TTCT)를 중심으로”, 석사학위논문, 연세대학교 대학원
- [8] http://opendic.naver.com/100/entry.php?entry__id=173805

- [9] http://erisd1.knue.ac.kr/multi2/Ict/Daejeon/Jung/Gwa00__2/mhtml/topic/discuss3.htm
- [10] http://kin.naver.com/browse/db_detail.php?dlid=13&dir__id=130403&docid=298731
- [11] http://www.cqe.co.kr/cqe_info_5.htm
- [12] <http://www.cretopia.com/knowbank/klist.php>
- [13] <http://www.cretopia.com/knowbank/kview.php?kf=&kw=&pg=1&gno=0>