

창의 성향이 수업 몰입에 미치는 영향

- 디자인적사고 수업을 중심으로 -

The Effect of Creativity on Class Engagement

- Focusing on design thinking classes -

주저자

박지유 (Park, Ji-yu), lux0330@naver.com

평택대학교 피어선칼리지 겸임교수

Professor of Pyeongtaek University

공동저자

이은정 (Lee, Eun-jung), ejung1009@nate.com

백석대학교 디자인영상학부 강사

Instructor of Baekseok University

교신저자

조성권 (Cho, Seong-gwon), cwdd5870@gmail.com

성균관대학교 사회학과 박사수료

Ph.D. program at Sungkyunkwan University

투고일	2020.02.28	심사일	2020.04.25	게재확정일	2020.04.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

창의 성향이 수업 몰입에 미치는 영향

- 디자인적사고 수업을 중심으로 -

The Effect of Creativity on Class Engagement

- Focusing on design thinking classes -

목 차

1. 서론
 - 1-1. 연구의 배경
 - 1-2. 연구의 필요성
 - 1-3. 연구의 과정과 목표
 2. 창의 성향과 수업 몰입의 이해
 - 2-1. 창의 성향의 개념
 - 2-2. 수업 몰입의 개념
 - 2-3. 선행연구의 한계점
 3. 설문 및 연구 방법
 - 3-1. 가설 설정
 - 3-2. 측정 도구
 - 3-3. 측정 대상
 - 3-4. 분석 방법
 4. 분석 결과
 - 4-1. 기초 분석
 - 4-2. 회귀분석 결과
 - 4-3. 가설 검증
 5. 결론
- 참고문헌

Abstract

Recently, university's education is changing and there are diversifying student. So it is needed to figure out how professor teach students better. This study examined the effect of 'creative tendency' on 'class engagement' in creative class. Research methods and validations used questionnaires and statistical analysis.

The results show that creativity tends to influence class commitment. In detail, the sub-factors were classified into creative propensity (passive, playful, immersive) and class commitment (interest, perfect pursuit, and goal-oriented). In addition, according to the results of previous studies that goal recognition affects class commitment, the analysis of 'creative propensity' affects 'target-oriented class commitment'. As a result, 'Passive', 'Playful', and 'immersive creativity' influence each 'target-oriented class commitment'. In addition, in the overall standard of creativity, only "enterative creativity" affects "target-oriented class commitment." Through the results of this study, it was confirmed that the learner's 'creative tendency' in the 'creative class' of university education is a factor that can increase the 'immersion of class'.

keyword

creative propensity, enterative creativity, Engagement, target-oriented class, creative class

논문요약

본 연구에서는 대학교의 창의적 수업에서, '창의성향'이 '수업몰입'에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 창의적 수업에 참여한 대학생 169명의 설문조사를 분석한 결과, '창의성향'은 '수업몰입'에 영향을 주는 것으로 나타났다. 세부적인 하위요소를 연구자들은 창의성향(열정적, 유희적, 몰입적), 수업몰입(흥미형, 완벽추구형, 목표지향형)으로 분류하였다. 또한, '목표 인지'가 '수업몰입'에 영향을 미친다는 선행연구결 과에 따라, '목표지향형 수업 몰입'을 중심으로 분석했다. 연구 결과는 '열정적', '유희적', '몰입적 창의성향'을 각각 분석했을 경우, '목표지향형 수업몰입'에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면, 창의성향 전체 기준에서는 '유희적 창의성향'만이 '목표지향형 수업몰입'에 영향을 주는 것으로 나타났다.

본 연구 결과를 통해, 대학교육의 '창의적인 수업'에 있어 학습자의 '유희적 창의성향'은 '목표지향성 수업몰입'을 높일 수 있는 요인임을 확인했다.

주제어

창의성향, 유희적 창의성향, 수업몰입, 목표지향형 수업몰입, 창의적수업,

1. 서론

1-1. 연구의 배경

세계 최근 대학은 수동적인 기존의 교육 방식에서 창의적이고, 능동적으로 참여하는 학습자 중심의 교육으로 변화하고 있다.¹⁾

학교는 물론, 사회의 관점에서도 새로운 발상을 창출하는 창의적 능력이 필수적으로 요구되고 있기 때문이다.²⁾ 이에 학교는 '융합' 이나 'Design Thinking'과 같은 이름으로 다양한 전공의 학생들이 창의적인 수업을 경험하도록 제공하고 있다. 다양해지는 학생과 능동적 수업방식의 증가로 효율

적인 수업몰입 방안에 대한 연구의 필요성도 높아지고 있다.

수업에 몰입함은 학업 성취 향상은 물론 수업의 만족감, 성취감과 자긍심을 높여주므로 수업에서 몰입은 매우 중요하다.³⁾

즉, '몰입'은 수업에 있어 핵심적 요소로 볼 수 있다. 또한, 기존 연구들에 따르면 '창의성'과 '몰입'은 명확한 관련성이 있으며, 교육에서 학습 지속의 관점에서도 유의미한 가치를 지닌다.⁴⁾

선행연구들은 주로 초중등 학생을 대상으로 하여 예체능과 같이 특징적인 수업을 대상으로 진행됐

다. 또한, 학습자의 개인적 환경적 특성과 수업몰입의 원론적인 관계에 대해 주목하고 있다. 따라서 현재 대학 교육의 방향성 변화에 따른 보다 미시적인 연구가 필요하다.

특히, 현재 대학 교육의 질을 높이기 위해 주목하는 '창의적 수업'의 '수업 몰입'에 관한 연구가 미비한 실정이다.

1-2. 연구의 필요성

최근 대학 수업은 창의성에 기초한 아이디어 수업이 늘어나고 있다. 이전의 교육방식은 수동적이고 학습자의 반복된 노력이 중요했지만, 창의적 수업은 학생이 가진 잠재적 능력을 최대한으로 이끌어 주는 것이 중요하다.

외국인 학생의 비율 또한 점점 늘어나고, 학생들의 성향과 인구적 특성은 더욱 다양해지고 있다. 따라서 학생들 스스로 자신의 능력을 향상해 수업에 몰입할 수 있는 요인에 대한 연구가 필요한 시점이다.

본 연구에서는 창의적 결과물을 만들어내는 수업에 있어 학생들의 창의성향이 수업몰입에 미치는 영향에 대해 연구하고자 한다.

1-3. 연구의 과정과 목표

본 연구에서는 창의적 수업에서 수행하는 데, 학생들의 '창의성향'과 '수업몰입'의 상관관계에 대해 연구하고자 한다. 또한, '대학교 내의 창의적 수업'을 전제로 한다.

연구 과정으로는 '창의성향'과 '수업몰입'을 각 설문문을 통해 특징별로 하위 요소를 구분하고, 하위 요소 간의 구체적인 상관관계를 연구하고자 한다 <그림 1 참조>.

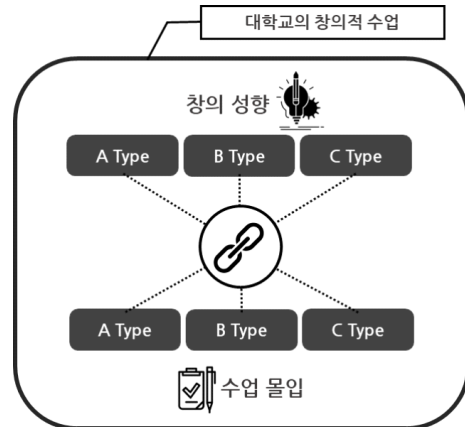
특히, "학습 내용이 학습자의 목표와 연관성이 있다고 지각하면 수업 활동에 더 집중하려는 경향이 있다."¹⁾는 연구 결과에 따라 목표지향형 수업 몰입에 더욱 큰 요인이 되는 변인에 대해 주목할 필요가 있다.

2. 창의성향과 수업몰입의 이해

2-1. 창의성향의 개념

창의성향은 창의성을 하나의 성격 또는 태도의 일부 분이라 보는 뜻으로 창의적 성향이라고도 한다.

창의성은 창의적인 사고와 창의적 환경과의 상호작용을 통하여 새롭고 가치 있는 산출물을 만들어 내는 개인에게 필요한 특성이다.



<그림 1> 연구 목표

개인적 환경을 기반으로 하여 인지적 능력에 속하는 창의 사고와 개인 특성으로서의 창의성향이 상호작용을 통해 다차원적인 창의적 산출물을 만들어 낸다.⁵⁾ 이 과정에서 창의성향은 창의 사고를 촉진하며, 창의 사고와의 상호작용을 통해 창의성을 발현하는 데 영향을 준다.

본 연구에서 '창의성향'은 결과물에 따라 측정된 것이 아닌, 학습자의 성격적 특성을 의미하는 것으로 정의하고자 한다.

2-2. 수업몰입의 개념

수업몰입(academic engagement)이란 학생들이 능동적으로 수업에 관여하며, 수업을 통해 지식을 얻고, 기술을 익히기 위해 자발적인 노력을 하고, 집중하는 것을 말한다. 하위요인으로는 학생들이 수업 시간에 보이는 행동적, 감정적, 인지적 반응과 태도로 구분하기도 한다.

또한, 학습 목표를 성취하기 위해, 학습 과정과 활동 등을 지속해서 상호작용하는 심리적 과정으로 정의하기도 하며⁶⁾, 학습자가 능동적으로 집중하고 몰입하게 되는 과정으로 요약할 수 있다.⁷⁾⁸⁾

즉, 수업에 있어 수업 몰입은 높은 학습 성취를 위한 필수적 요소이다.

2-3. 선행연구의 한계점

‘창의성’과 ‘몰입’의 연구를 진행한 이주연(2005), 남은진(2019)은 ‘몰입’과 ‘창의성’은 분명한 관련성을 나타내며, 유의미한 가치를 지닌다고 하였다.

‘열정’과 ‘학습몰입’의 연구를 진행한 강영국(2010), 김석일·박성제(2010), 마정순(2010), 유진·정꽃님(2008), 최진·권성호(2010)은 열정이 인간의 내적 동기와 매우 깊은 관련성이 있음을 보여주었다.⁹⁾

‘재미’와 ‘학습몰입’의 연구를 진행한 하재우(2010)는 체육 수업의 재미 요소에 초점을 맞춰 학생들의 참여를 설명하고 있으며, 일관적으로 재미와 즐거움이 중요한 요인으로 제시하였다.

선행연구는 체육, 무용, 미술 등의 예체능수업과 초, 중, 고등학교의 집단을 대상으로 연구를 진행하였다.

본 연구에서는 특정 전공 수업이 아닌 대학생의 ‘창의적 수업’을 전제로 접근하고자 한다.

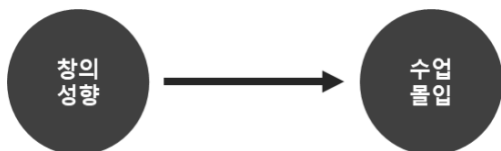
창의성을 요구하는 수업을 듣는 대학생의 성향을 파악하여, 학습자의 ‘창의성향’이 ‘수업몰입’에 어떠한 영향을 미치는지 규명하는 것을 목적으로 한다.

3. 설문 및 연구 방법

3-1. 가설 설정

본 연구는 창의성과 수업 몰입의 상관관계에 관한 선행연구를 바탕으로, 대학 현장 교육의 질을 높이기 위해 대학교의 창의성과 관련된 수업에서 학생 개인의 창의성향이 수업몰입에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한다. 한 전공으로 국한된 수업이 아닌 다양한 전공이 모이는 창의적 수업에 참여하는 대학생의 창의성향이 높을수록 수업 몰입도도 높을 것이라는 가설을 설정하고, 수업을 참여한 학생의 설문을 통해 실증연구를 진행하고자 한다.

본 논문의 연구 모형은 아래 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 연구 모형

3-2. 측정 도구

본 연구를 위한 설문조사는 Runco, M. A., Plucker, J. A., & Lim, W. (2001)¹⁰⁾의 창의성향 측정 도구 23문항과 Schilling(2009)의 수업몰입 측정 도구 22문항¹¹⁾을 활용했다.

연구자들은 응답자들의 선택을 좀 더 분명하게 확인하기 위해 중간 값을 없애고, 기존의 5점 척도를 4점 척도로 수정했다.

선행연구에서 검토된 내용을 바탕으로 독립변수는 창의성향 23문항을, 종속변수에는 수업몰입에 관한 문항 22개를 작성하여 구글 서베이(Google Survey)를 통해 설문조사를 수행했다.

3-3. 측정 대상

본 연구는 대학생들의 창의성을 배양하기 위한 수업에 참여한 학생들을 대상으로 조사가 진행되었다.

응답 학생들이 이수한 교과목은 융합 프로젝트를 수행하는 ‘Design Thinking’ 수업이다. 본 수업은 5단계의 프로세스를 거치면서 주제에 대한 새로운 문제점을 찾아보고, 문제 해결을 위한 아이디어를 고안하여 학생들의 창의력을 함양하기 위한 목적으로 진행되는 수업이다. 설문 조사는 1~4학년 대학생들로 구성되었으며, 동일한 수업을 이수한 학생들을 대상으로 이루어졌다. 설문의 사전 조사는 2019년 11월 26, 27일 실시되었으며, 본 설문은 2019년 12월 3~5일 동안 진행되었다. 총 203명을 대상으로 조사가 수행되었으며 171명이 실제 설문에 응답하였고 불성실한 2명의 응답자를 제외하여 169개의 표본을 확보했다. 설문에 참여한 학생들을 분류하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 설문 응답자 분포 현황

변수	구분	빈도	비율
성별	남자	85명	50.3%
	여자	84명	49.7%
국적	내국인	61명	36.1%
	외국인	108명	63.9%
학력	4년제	23명	13.6%
	2년제	146명	86.4%
상경계	상경계	85명	50.3%
	비상경계	84명	49.7%

3-4. 분석 방법

본격적인 분석에 앞서서 연구자들은 각 변수의 분포 정도를 파악하기 위하여 기술통계를 수행하여 평균, 표준편차 등을 검토하였다. 또한, 독립변수로 활용하고자 하는 '창의성향'과 '수업몰입'의 관련된 변수들은 응답 결과의 평균값을 먼저 도출하였다. 이후, 선행연구에서 활용된 분류가 본 연구에서도 유효한지를 검증하기 위해, 측정된 문항들의 내용 타당도와 신뢰도를 확인하는 절차를 거쳤다.

내용 타당도 검증을 위한 탐색적 요인분석에서는 배리맥스 회전을 통해 고유향 1.0 이상, 회전된 요인 값이 0.5 이상인 문항들을 선별하는 과정을 거쳤다. 또한, 3.1장에서 언급한 가설을 바탕으로 최종적으로는 다중회귀 분석을 실시하였다.

응답자들의 성별, 국적, 학력, 학과(상경계/비상경계)를 더미 변수로 처리하여, 통제변수로 놓고, 요인분석으로 묶인 창의성향 문항들에 대해 단계별 회귀분석을 수행했다.

4. 분석 결과

4-1. 기초 분석

기존의 선행연구를 바탕으로 우선 설문 문항들에 대한 탐색적 요인분석을 수행하였다.

창의성향과 관련된 전체 23문항 중 요인 값이 0.5 이하로 나타나는 문항을 배제하는 작업을 반복하여 총 5개의 문항이 제거되고 아래와 같은 결과를 도출했다.

<표 2> 창의성향(독립변수) 설문 문항

구분	설문 문항	요인	요인	요인	Cronbach's α
		1	2	3	
열정적 창의성향	1. 나는 독특한 아이디어를 많이 가지고 있다.	.816			.916
	2. 나는 대다수의 사람들보다 아이디어에 관한 생각을 더 많이 한다.	.805			
	5. 나는 다른 사람들이 결코 생각하지 못한 아이디어나 해결책들을 제공한다.	.756			
	21. 나는 아이디어를 결합할 때, 다른 사람들이 해보지 않았던 방식으로 접근하는 것을 잘한다. □	.704			
	23. 나는 새로운 발명품이나 개선 방법에 대한 아이디어가 있다.	.696			
	4. 나는 많은 문제에 대한 해결책이나 아이디어를 제공한다.	.696			
	9. 나는 언제나 적극적으로 생각하는 사람이며 많은 아이디어들을 가지고 있다.	.650			
	13. 나는 여러 시간 동안 무언가를 열정적으로 생각할 수 있다.	.639			
	22. 친구들은 나에게 아이디어 및 해결책들을 부탁한다.	.531			
유희적 창의성향	10. 나는 내가 하는 일에 여유가 있고 내 스스로 결정할 여지가 있는 것을 즐긴다.		.767		.827
	19. 나는 깊이 생각하는 힘을 키우려 노력한다.		.723		
	8. 나는 나 자신이 많은 아이디어를 제공하는 것에 대해 높게 평가한다.		.611		
	3. 나는 자주 내 자신의 새로운 아이디어에 신이 난다.		.593		
	6. 나는 새로운 아이디어를 가지고 생각하고 노는 것을 좋아한다.		.547		
몰입적 창의성향	17. 나는 종종 아이디어가 꼬리에 꼬리를 물고 떠올라 결국 마지막으로 생각해낸 아이디어가 어디에서 왔는지를 모른다.			.809	.798
	18. 나는 한 번에 많은 것을 생각하기 때문에, 사람들은 나를 산만한 사람 또는 불안정한 사람으로 생각할 수도 있다.			.807	
	16. 나는 너무 많은 것들을 생각하기 때문에 종종 한 가지 주제로 글을 쓰거나 사람들과 이야기 하는 것이 어렵다.			.740	
	11. 나의 아이디어는 종종 "비현실적" 혹은 심지어 "괴상한" 것으로 여겨진다.			.658	
7, 12, 14, 15, 20번 문항 제거됨					

3개의 요인으로 구분된 결과의 신뢰도는 각각 0.916, 0.827, 0.798로 나타났으며, 해당 결과의 특징에 따라 연구자들은 ‘열정적’, ‘유희적’, ‘몰입적’ 창의성향으로 명명했다.

분류된 문항과 결괏값은 <표 2>와 같으며, 특징별 정의는 다음과 같다.

① 열정적 창의성향: 새로운 시도를 두려워하지 않으며, 자신의 아이디어에 자신 있어 하는 유형.

② 유희적 창의성향: 아이디어를 생각하는 시도 자체를 즐기는 유형.

③ 몰입적 창의성향: 많은 생각과 시도 끝에 아이디어를 완성하는 유형.

한편 종속변수로 활용할 수업몰입과 관련된 문항의 경우, 전체 22문항에 대한 요인분석 및 신뢰도를 분석한 결과 요인분석에서 3개의 문항이 제거되어 3개의 요인으로 구분되었으며 요인분석에 대한 신

뢰도는 0.904, 0.809, 0.857로 해당 분류가 통계적으로 타당하다는 결과를 확인했다.

분류된 문항과 그 결과는 아래 <표 3>과 같으며, 특징별 정의는 다음과 같다.

① 흥미형 수업몰입: 학습을 즐기며 몰입하는 유형.

② 완벽추구형 수업몰입: 자신이 정해놓은 규칙을 지키기 위해 몰입하는 유형.

③ 목표지향형 수업몰입: 자신의 개인적 목표를 위해 몰입하는 유형.

선행연구에서 학습자의 목표 인지 정도와 수업몰입이 정적관계에 있다는 것을 확인한 만큼, 본 연구에서는 ‘목표인지’가 수업 몰입에 큰 영향을 미칠 것으로 가정하고, 하위요인 가운데 ‘목표지향형 수업몰입’과의 관계에 집중하여 결과를 분석하고자 한다.

<표 3> 수업몰입(종속변수) 설문 문항

구분	설문 문항	요인	요인	요인	Cronbach's α
		1	2	3	
흥미형 수업몰입	16. 수업시간의 공부는 개인적으로 흥미가 있다.	.804			.904
	18. 나는 수업 시간에 새로운 주제에 관해 배울 때면 신이 난다.	.803			
	17. 나는 수업시간에 배우는 것을 좋아한다.	.785			
	22. 수업시간에 내가 공부하는 것은 고등학교 이후의 나의 삶에서 내가 무엇을 하고 싶은지 알게 도와 준다.	.737			
	21. 나는 수업에 참여하는 것이 좋다.	.723			
	19. 내가 수업시간에 배우는 것은 내가 학교 밖에서 한 행동이나 이미 알고 있는 지식을 기억하게 한다.	.692			
완벽 추구형 수업몰입	2. 나는 숙제를 제 시간에 마친다		.821		0.809
	3. 나는 선생님의 지시에 잘 따른다.		.814		
	4. 나는 다른 학생들과 함께 과제를 수행할 때에 내가 맡은 부분을 완성한다.		.795		
	7. 나는 수업과제를 시간 내에 끝낸다.		.777		
	6. 나는 수업 규칙을 따른다.		.670		
	1. 나는 수업 시간에 진행되는 토론에 참가한다.		.547		
	13. 나는 교사에게 제출하기 전에 내가 틀린 것을 확인한다.		.534		
목표 지향형 수업몰입	11. 나는 시험에서 좋은 점수를 얻도록 스스로를 재찍질한다.			.730	0.857
	15. 수업 시간이 어려워도 터득할 때 까지 계속 다른 것을 시도한다.			.663	
	10. 내가 배워야 할 것을 진실로 이해하는 것은 내게 중요하다.			.647	
	8. 나는 수업시간에 배운 내용보다 얼마나 더 많이 체득할 수 있는지 궁금하다.			.633	
	14. 내가 이 수업 시간에 읽은 것을 이해하지 못하면, 확실히 이해하기 위하여 노력한다.			.520	
5, 12, 20번 문항 제거됨					

마지막으로 각 요인이 지나치게 높은 상관관계가 나타나지 않고 개별적인 독립변수로서의 수행이 가능한지를 확인하기 위해 상관분석을 수행했다.

아래 <표 4>의 분석결과 0.01 수준에서 상관관계를

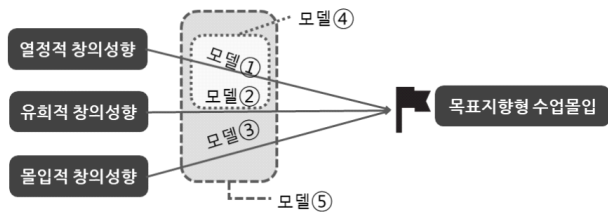
나타냈으며 가장 높은 상관계수가 0.737로, 자기공선성의 문제없이 회귀분석을 진행할 수 있는 것을 알 수 있다

<표 4> 분석결과

	평균	표준편차		열정적 창의성향	유희적 창의성향	몰입적 창의성향
열정적 창의성향	2.58	.619	상관계수	1		
유희적 창의성향	2.85	.627	상관계수	.737**	1	
몰입적 창의성향	2.37	.704	상관계수	.475**	.406**	1

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

4-2. 회기분석 결과



<그림 3> 모델 1~ 5의 모형

이상의 결과를 바탕으로 통제변수로 활용할 성별, 국적, 학력, 학과 변수를 고정한 상태에서 창의성향이 목표지향형 수업몰입에 주는 영향을 살펴보기 위해 단계별 회귀분석 기법을 적용하여 분석을 실행했다. 분석 결과는 아래 <표 5>와 같다. <표 5>의 모델 1~5 모형은 <그림 3>과 같다.

<표 5> 회귀분석 결과

	모델 1	모델 2	모델 3	모델 4	모델 5
상수	1.457***	2.140***	.994***	1.411***	.910
성별	-.151	.087	-.076	-.145	-.117
학력	-.120	-.070	-.031	-.116	-.048
상경계	.070	.012	.033	.068	.045
국적	-.016	.055	.014	-.011	.005
열정적 창의성향	.574***	-	-	.547***	.148
몰입적 창의성향	-	.260***	-	.046	.020
유희적 창의성향	-	-	.641***	-	.532***
표본	169	169	169	169	169
R2	.305***	.106***	.433***	.307**	.444***

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

먼저 <모델 1>부터 <모델 3>까지는 열정적, 몰입적, 유희적 창의성향과 목표지향형 수업몰입과의 관계를 확인한 결과이다. 개별적으로 확인했을 때는 모두 신뢰수준 0.01 혹은 0.001 수준에서 목표지향형 수업몰입과 정적관계를 보여, 각각의 창의성향이 높을수록 수업몰입도 높아지는 것으로 나타났다.

<모델 1>, <모델 2>, <모델 3>의 경우 각각 설명력이 30.5%, 10.6%, 43.3%로 열정적 창의성향과 유희적 창의성향 변수는 매우 높은 설명력을 보였다.

한편 <모델 4>는 열정적, 몰입적 창의성향을 동시에 독립변수로 적용한 결과이다. 열정적 창의성향은 회귀계수가 0.547로 신뢰수준 0.001 단위에서 유의미하게

나타났다. 그러나 몰입적 창의성향은 열정적 창의성향이 같이 고려되었을 때 통계적인 인과관계를 보여주지 못했다. 마지막으로 창의성향의 3가지 요인이 모두 독립변수로 들어간 <모델 5>에서는 유희적 창의성향만이 회귀계수 0.532로 신뢰수준 0.001에서 목표지향적 수업몰입과 정적관계를 보이는 것을 볼 수 있다. 해당 모델의 R2은 44.4%로 상당히 높은 설명력을 보여주었다. 한편 통제변수로 활용한 성별, 학력, 학과, 국적과 관련해서는 모든 모델에서 유의미한 결과를 찾을 수 없었다.

4-3. 가설 검증

이상의 분석 결과를 통한 결과는 다음과 같다.

첫째, 열정적 창의성향이 높은 학생일수록 목표지향형 수업 몰입도가 높다.

둘째, 몰입적 창의성향이 높은 학생일수록 목표지향형 수업 몰입도가 높다.

셋째, 유희적 창의성향이 높은 학생일수록 목표지향형 수업 몰입도가 높다.

넷째, 전체 창의성향 가운데에서는 유희적 창의성향만이 목표지향형 수업 몰입에도 영향을 주는 것으로 나타났다.

5. 결론

본 연구는 창의적 수업에서 학생의 성향이 '수업몰입'에 미치는 영향에 대해 알아보고자 하였다. 연구는 창의적 수업에 참여한 대학생을 대상으로 진행하였다. 이를 위해 '창의성향'과 '수업몰입'이라는 2가지 핵심 변수를 설정하고, 각 요소에 대한 측정항목은 선행연구에서 신뢰성을 검증받은 측정 문항으로 작성하였으며, 작성된 설문지를 통해 설문조사를 진행하여 관계를 분석하였다.

연구 결과, 창의성향과 관련된 전체 23문항 중 요인값 0.5 이하로 나타나는 문항을 배제하는 작업을 반복하여 총 5개의 문항이 제거되고, 3개의 요인 '열정적', '유희적', '몰입적' 창의성향으로 명명했다.

수업몰입과 관련된 문항의 경우, 전체 22문항에 대한 요인분석 및 신뢰도 분석을 한 결과, 3개의 요

인으로 구분되었다. 본 연구에서는 '목표인지'라는 키워드가 수업 몰입에 큰 영향을 미칠 것으로 가정하고, '목표지향형 수업 몰입'을 중심으로 분석하였다.

분석결과는 다음과 같다.

첫째, '열정적 창의성향'이 높은 학생일수록 '목표지향형 수업몰입도'가 높다고 나타났다.

두 번째, '몰입적 창의성향'이 높은 학생일수록 '목표지향형 수업몰입도'가 높다고 나타났다.

세 번째, '유희적 창의성향'이 높은 학생일수록 '목표지향형 수업몰입도'가 높다고 나타났다.

넷째, 전체 창의성향 가운데에서는 '유희적 창의성향'만이 '목표지향형 수업몰입'에 영향을 주는 것으로 나타났다.

창의적 수업은 주제에 대해 탐색하고, 자신의 아이디어를 발전시킬 수 있는 과정을 경험하기 때문에 창의성이 중요하다. 창의성은 모든 학습자가 기본적으로 잠재한 능력이다. 그러나 수업 방식, 교수의 특성, 환경 등에 따라 잠재된 창의성향의 활용도는 달라질 수 있다.

본 연구 결과를 통해, 대학교육의 '창의적인 수업'에 있어 학습자의 '창의성향'은 '수업몰입'을 높일 수 있는 요인임을 확인했다. 특히, '유희적 창의성향'은 '목표지향형 수업몰입'에 영향을 미친다. 해당 요소를 자극하는 교육방안은 학생들에게 자신감과 성취감을 줄 수 있을 것이다.

본 연구는 대학의 창의적 수업 교육에 대한 방향성을 제시하였으며, 변화하는 교육의 수업몰입을 높일 수 있는 요소를 제시했다는 것에 의의가 있다. 앞으로도 학습자가 유희적 창의성향을 발휘 할 수 있도록 하는 지속적인 논의가 필요할 것이다.

- 1) 김은지, 「대학 수업에서 학습 몰입과 만족에 영향을 미치는 학습자 내외적 요인 간의 구조적 관계탐색」, 아시아교육연구.2015. Vol. 16, No.3, pp.107-129.
- 2) 주맹희, 김보경, 「대학생의 직관적 사고, 디자인 사고가 자기효능감을 매개로 창의성향에 미치는 영향」, 한국과 학예술융합학회, 2019. 39(5), pp.99-414.
- 3) 서성희, 「성취목표지향성, 학습전략 및 학습 몰입의 구조적 관계」, 서울교육대학교 교육전문대학원, 석사.

2017.

- 4) 남은진, 「몰입 이론을 적용한 창의성 증진 미술 교수 학습지도 방안 연구」, 고려대학교 교육대학원, 석사. 2019.
- 5) 최선경, 「유아교사의 창의적 성향, 창의적 리더십과 교사역량 간의 관계」, 송실대학교 교육대학원 석사. 2019.
- 6) Carini, R. M., Kuh, G. D., & Klein, S. P.. Student engagement and student learning: Testing the linkage. *Research in Higher Education*, 2006. 47 (1). pp.1-32.
- 7) Coates, H.. The value of student engagement for higher education quality assurance. *Quality in Higher Education*. 2005. 11 (1), pp.25-36.
- 8) Schreiner, L. & Louis, M.. Measuring engaged learning in college students: Beyond the borders of NSSE. *Higher Education*, Anaheim, CA. 2006.
- 9) 최관홍, 교양체육 수업 참여 열정이 운동 몰입, 수업만족 및 운동지속행동에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원, 석사. 2014.
- 10) MA Runco, JA Plucker, W Lim (2001). Development and psychometric integrity of a measure of ideational behavior, *Creativity Research Journal*
- 11) Schilling, J. C.. A Quantitative and Qualitative Investigation of Variability and Contextual Sources Related to the Academic Engagement of Minority and Economically Disadvantaged Adolescents. Unpublished doctoral dissertation, University of Virginia, Virginia. 2009.

참 고 문 헌

- 김은지(2015), 대학 수업에서 학습 몰입과 만족에 영향을 미치는 학습자 내외적 요인 간의 구조적 관계 탐색, *아시아교육연구* Vol. 16, No.3, 107-129.
- 주맹희,김보경(2019), 대학생의 직관적 사고, 디자인 사고가 자기효능감을 매개로 창의성향에 미치는 영향, *한국과학예술융합학회*, 39(5), 99-414.
- 서성희(2017). 성취목표지향성, 학습전략 및 학습 몰입의 구조적 관계. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문
- 남은진(2019). 몰입 이론을 적용한 창의성 증진 미술 교수 학습지도 방안 연구, 고려대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 최선경(2019). 유아교사의 창의적 성향, 창의적 리더십과 교사역량 간의 관계, 송실대학교 교육대학원. 석사학위논문
- 최관홍(2014). 교양체육 수업 참여 열정이 운동 몰입, 수업만족 및 운동지속행동에 미치는 영향, 경기대학교 교육대학원. 석사학위논문
- Carini, R. M., Kuh, G. D., & Klein, S. P. (2006). Student engagement and student learning: Testing the linkage. *Research in Higher Education*, 47 (1), 1-32.
- Coates, H. (2005). The value of student engagement for higher education quality assurance. *Quality in Higher Education*, 11 (1), 25-36.
- MA Runco, JA Plucker, W Lim (2001). Development and psychometric integrity of a measure of ideational behavior, *Creativity Research Journal*
- Schilling, J. C. (2009). A Quantitative and Qualitative Investigation of Variability and Contextual Sources Related to the Academic Engagement of Minority and Economically Disadvantaged Adolescents. Unpublished doctoral dissertation, University of Virginia, Virginia.
- Schreiner, L. & Louis, M. (2006). Measuring engaged learning in college students: Beyond the borders of NSSE. *Higher Education*, Anaheim, C

