

Effects of a Questioning Activity through Fantasy Movies on University Students' Creativity

Kim, Byung-Sun (Catholic Kwandong University, Professor)

Jang, Man-Sik¹⁾ (Catholic Kwandong University, Professor)

< ABSTRACT >

The purpose of this study is to explore the effects of a questioning activity through fantasy movies on university students' creativity. Before the research, literature reviews related to creativity, imagination, and fantasy movies and creative questioning were conducted. A quantitative research method was used to analyze 28 participants' creativity confluence competency and their development. A questioning level and semi-structured interviews were conducted to understand their perceptions on a questioning activity through fantasy movies. The results showed that 1) a questioning activity through fantasy movies affects university students' creativity confluence competency positively, 2) participants' levels of questioning were more and more developed with time and their third level of questioning highly increased, 3) Korean college students felt afraid to ask questions in Korean classroom contexts and their experiences of asking questions were important to overcome the fear to question. Research implications suggest that professors have to create an environment that is conducive to students' good questioning and college classrooms must try to create various teaching methods for improving students' creativity.

Key Words : Fantasy movies, questioning, level of questioning, creativity, creative confluence competency test

1) Corresponding Author: Jang, Man-Sik, Professor, Catholic Kwandong University, 24 Beomil-Ro 579 Beon-Gil, Gangneung-Si, Gangwon-Do, Korea, 25601 / E-mail: c11123@cku.ac.kr

판타지 영화 활용 발문하기 활동이 대학생들의 창의성에 미치는 효과

김병선 (가톨릭관동대학교, 교수)

장만식¹⁾ (가톨릭관동대학교, 교수)

< 요약 >

본 연구의 목적은 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업이 대학생들의 창의성에 미치는 효과를 탐색하는 것이다. 이를 위해 창의성과 상상력 그리고 판타지 영화의 관계와 창의적 발문에 대한 문헌 검토를 하였으며, 이와 관련한 선행연구도 살펴보았다. 연구를 위해 강원도에 위치한 C대학 28명의 재학생들을 대상으로 대학생 창의융합역량과 발문 수준의 변화 추이는 양적 연구로 알아보고, 반구조화 인터뷰를 통해 질적 연구도 병행하였다. 연구결과는 첫째, 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업은 대학생들의 창의융합역량 전반에 긍정적인 효과를 미쳤다. 둘째, 대학생들은 발문의 수준이 시간이 흐름에 따라 점진적인 발달을 보였고, 특히 후반부로 갈수록 수준 3 발문이 다른 발문에 비해 큰 폭으로 증가하였다. 셋째, 대학생들은 한국 교실 문화 정서상 발문하기의 두려움을 가지고 있으며, 이 활동 수업 경험이 이를 극복하게 만들어 주었다. 본 논문의 교육적 시사점으로 학습자들이 좋은 발문을 할 수 있도록 교수자는 어떤 의견도 허용하는 수업 분위기 조성이 필요하며, 대학생들의 창의성 향상을 위한 다양한 융합 교수 방법이 시도되어야 할 것이다.

주요어 : 판타지 영화, 발문하기, 발문 수준, 창의성, 창의융합역량검사

1) 교신저자: 장만식, 교수, (25601) 강원도 강릉시 범일로 579번길 24, 가톨릭관동대학교 / E-mail: c11123@cku.ac.kr

논문투고일자: 2021. 2. 10 / 심사일자: 2021. 2. 15 / 게재확정일자: 2021. 2. 26

I. 서론

시대와 사회가 필요로 하는 인재의 배출이라는 하나의 사명을 가진 대학이 요즘 추구하는 키워드는 ‘창의성’이다. 물론 4차 혁명 시대에 기업이 추구하는 인재 영입의 키워드 또한 창의성(creativity)이다(Cho et al., 2015). 그렇기에 이를 반영하듯 많은 국내 대학에서는 전공, 교양 가릴 것 없이 창의 관련 교과목의 개설을 통해 창의적 인재의 양성을 추구하고 있다(Jeong, 2003). 하지만 수요자인 대학생들의 입장에서 체감하는 창의성 교육에 대한 만족도 수준은 그리 높지 않을(Lee et al., 2010) 뿐만 아니라, 창의성 역량 성과 또한 저조한 것으로 드러나고 있다(Kim et al., 2009). 그렇기에 그 이유가 무엇이든지 간에 창의성 관련 수업들이 창의성 발현 효과를 제대로 이루어지고 있는지에 대한 의구심이 제기된다.

그럼에도 불구하고 Jeon(1997)은 창의성을 주제로 수업을 운영하는 것만으로도 대학생들의 창의성은 충분히 나타난다고 하면서 창의 교과 시도 자체의 중요성을 강조하였다. 교수 중심의 주입식 강의 교육이 대다수를 차지하고 있는(Kim & Yi, 2018) 지금의 현실에서는 그런 시도 자체가 비록 부족한 측면을 노정할지라도 매우 중요한 의미를 가질 수 있기 때문이다. 그런 의미에서 예비 유아 교사들을 대상으로 스마트폰을 활용한 명화 패러디 기반 창의성 프로그램 개발(Kim et al., 2016)이나 대학생 대상 영화를 활용한 플립러닝 기반의 학제간 융합 창의성 교양수업 운영 사례(Kim & Youn, 2016) 등은 시대가 요구하는 바람직한 시도라고 할 수 있다. 국내 30개 대학의 창의성 관련 교과목 현황을 분석한 연구(Choe et al., 2012)에서 보면, 2011년 한 해 동안 230개(교양 38개, 전공 192개)라는 많은 강좌가 인문, 사회, 예술, 공학, 교양 등 다양한 영역에서 개설, 운영되고 있다. 또 Sung(2002)의 매체를 활용한 자극이 대학생들의 창의성 증진에 미치는 효과 연구나 개별학습과 협동 학습 간 비교를 통한 창의성 계발과의 상관관계를 밝힌 Jeong(2003)의 연구, 이외에도 창의성 교과 운영에 관한 연구들(Cheong & Shin, 2004; Kang & Choe, 2006; Park & Kim, 2014; Park & Kwon, 2014)이 창의성에 대한 사회적 관심만큼이나 다양하게 이루어지고 있다. 그러나 창의성 교육 접근 방식이 제한적이라는 사실과 대학생들을 대상으로 한 창의성 연구의 부족으로 인해 대학에서 창의 관련 교과목을 개설하고 운영하는 데 있어서 여러 가지 어려움이 있기에 더 더욱 큰 노력이 절실하다.

그러므로 이러한 시대적 맥락에서 대학생들을 대상으로 다양한 창의 교과 실현이라는 차원에서 판타지 영화와 발문하기를 융합한 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업을 시도하는 것은 매우 의미 있는 과정이라 할 수 있다. 우선 판타지 문학은 현실과 초현실을 넘나드는 장르로 독자들에게 무한한 상상력과 호기심을 일으켜 창의적 사고를 기르는 데 효과적

인 도구(Kim, 2014)라고 할 수 있다. 또 판타지 문학을 텍스트 유형에 따라 문자텍스트와 영상텍스트로 구분할 수 있는데, Yoon(2015)에 따르면 전자는 문자 매체로 된 문학작품이라 한다면 후자를 문학작품을 영화화한 영화 매체라 하겠다. Jin(2012)은 플로베르의 말을 인용하며 문자텍스트의 시각화, 즉 영상텍스트는 인간의 상상력을 오히려 방해한다고 하였고, Ha(2011)는 대학 교양 영어 수강생을 대상으로 한 문자텍스트와 영상텍스트의 인식 차이 연구에서 대학생들은 문자텍스트를 통해 상상력을 더 자극받는다고 인식하고 있었다. 반면에 다른 연구에서는 영상텍스트가 학습자들의 복수감각을 자극하여 창의력과 상상력을 끌어낼 수 있는 매체라고 하였고, 다양한 장르가 통합된 형태의 영화 매체가 영상텍스트로써 대학생들의 창의성 향상에 효과적(Yuk, 2016)이라고 하였다. 창의성에 더 효과적인 것이 문자텍스트냐 영상텍스트냐의 쟁점 가운데 학습의 주체인 대학생들이 문자텍스트보다는 영상텍스트를 더 선호하는 경향성을 보인다는 사실에 주목할 필요가 있어 보인다. Prensky(2001)는 디지털 환경이 구축된 시대에 출생하여 각종 디지털 미디어를 접하면서 성장해 소위 디지털 네이티브(digital natives)라고 불리는 대학생들에게는 문자 위주의 텍스트 정보보다 그림, 영상, 소리 등의 복합적인 멀티정보가 더 익숙하며 놀이처럼 즐거워 집중력을 높여준다고 하였다. 따라서 대학생들의 효율적인 수업은 물론 창의교육 실현을 위해서 대학수업에서 영상텍스트, 그중에서도 상상력의 자극을 극대화할 수 있는 판타지 장르의 영화가 적극적으로 활용되어야 할 것이라고 판단된다.

하지만 단순 판타지 영화 시청만으로는 대학생들의 창의성 증진에 미치는 효과가 다소 미약할 가능성이 크다. 그렇기 때문에 대학생들의 창의성 발현을 극대화하기 위해서는 상상력을 자극하는 판타지 영화 시청과 더불어 창의성 발현을 위한 창의성 발문 연습이 병행될 필요가 있다. 발문은 어떤 내용을 알고 있는 사람이 모르는 사람에게 다양한 측면에서 생각해 보도록 유도하는 질문 기법으로 학생들의 능동적인 활동과 적극적인 사고를 유발하는 데 유용하다(Jang, 2016; Morgan & Saxton, 1991). Kim(2014)은 발문하기가 질문 생성을 하는 사고의 방법으로 학습자들의 사고 활동을 유발하고 촉진시키는 데에 유효하다고 하였다. 이러한 발문하기는 다양한 교과에서 활용되고 있는데 주로 교사의 발문이 학습자들의 창의적 사고에 미치는 영향력에 초점을 맞추고 있다. 즉 대부분의 연구가 창의성 신장이라는 측면에서 교사 발문의 특성을 분석한 것이다(Cho et al., 2009; Han & Park, 2010; Park & Kwon, 2014). 최근 학습자 중심으로 교육의 패러다임이 전환되면서 학습자의 자기주도학습 역량이 강조되고 있다. 교수학습 이론에서 종종 이야기되는, 누군가를 가르칠 때 가장 학습 효과가 높아진다는 점을 고려해 볼 때 학습자가 스스로 창의적 발문을 연습해 보고 생산해 내는 것도 의미 있는 시도라고 보인다.

따라서 본 연구는 강원도 소재 C대학 2020년 1학기 대학생들의 인문학적 소양과 창의성

향상을 위해 개발한 교과목 ‘판타지 문학의 안과 밖’이라는 교양수업의 수강생들을 대상으로 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동이 대학생들의 창의성 발달에 미치는 효과를 분석하고자 한다. 그리하여 향후 대학생 창의성 수업 개발 및 운영에 시사점을 제공하고자 한다. 연구목적의 달성을 위해 다음의 구체적인 연구문제를 설정하였다.

첫째, 판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동 수업이 대학생들의 창의성 증진에 어떤 영향을 미치는가?

둘째, 판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동 수업에서 대학생들의 발문 수준의 변화는 어떠한가?

셋째, 판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동 수업에 대한 대학생들의 인식은 어떠한가?

II. 이론적 배경

1. 판타지 영화와 창의성 발현

창의성은 기존에 해 오던 방식을 벗어나 새롭고 의미 있는 것을 만들어 내는 능력(Hennessey & Amabile, 1988)이라고 정의할 수 있다. 그리고 상상력은 현실을 벗어나서 무엇인가를 떠올리는 능력으로 Choi(2019)는 상상한다는 것은 구축된 질서를 깨는 혁신에 의미를 지니고 있다고 하였다. 기발한 사고의 발상으로 전환을 시도한다는 차원에서 창의성과 상상력은 유사하다고 볼 수 있지만, ‘상상력은 창의성을 위한 질료는 되지만 상상력이 곧 창의성은 아니다’라는 Oh(2013)의 진술로 볼 때 창의성과 상상력이 결코 동의어가 아님을 알 수 있다. 상상력과 달리 창의성은 무언가를 만들어 결과물을 산출해 낸다는 점(Guilford, 1967)에서 두드러진 차이를 보인다. 그럼에도 불구하고 분명한 것은 창의성과 상상력이 밀접한 관련성을 가진다는 사실이다. Park(2012)에 의하면 대학생의 창의성이 발현되게 하기 위해서는 상상력이 중요한 변수로 작용한다고 하였다. 그들은 상상력이 사고를 시각화하여 이미지로 표출시키는 능력으로 없던 것이나 기존의 것을 재구성하여 새로운 것을 만들어 낼 수 있는 능력인 창의성의 전제 조건이 된다고 주장하였다. 다시 말해서 상상을 현실화하는 능력이 창의성인데, 창의적인 활동의 기초로써 상상력이 필수라는 것이다(Park & Kim, 2014).

창의성 발현을 위해 필요한 상상력은 판타지 영화를 통해서 활성화될 수 있다고 말할 수

있다. 이 같은 근거는 판타지의 어원과 영화라는 장르에서 확인할 수 있다. 먼저 라틴어에서 파생된 판타지(fantasy)는 ‘가시화하다, 명백하게 하다’ 라는 뜻으로 Jackson(2001)은 판타지를 현실에는 존재하지 않는 것들인데, 인간의 무의식을 통한 가시화 즉 시각화를 통한 현실의 재현이라고 보았다. 즉 기존에 존재하지 않는 무를 눈에 보이는 유로 형상화하였다는 점에서 창의성이라 하겠다. 또 판타지는 문학의 장르로써도 사용되는데 판타지 문학을 원작으로 재탄생한 판타지 영화는 상상력을 자극하기에 충분한 매체라고 할 수 있다.

한편 영화 자체도 판타지 장르만큼이나 창의성의 보고다. Lee & Cho(2019)는 영화가 창의적 산물로서 창의적 사고에 대한 논의로 적당한 텍스트라고 하였고, 좌뇌와 우뇌의 조화로운 상호작용 속에 창의성의 향상은 물론 문제를 분석하고 해결하는 능력에 최적화된 매체라고 보았다. 현실을 완전히 다른 시각으로 보고 창조적인 재구성 능력을 키울 수 있다는 점에서 Jin et al.(2014)은 영화를 창의성과 상상력 향상 모두에 도움이 된다고도 보았다. 특히 영화가 완전한 시각에 대한 신화에 기반한다고 진술한 Lee(2002)는 시각적 영상이 일탈의 상상력을 전개하며, 상상력에 바탕을 둔 강력한 상징적 힘을 보유하고 있다고 주장함으로써 영화의 창의성을 설명하였다. 선행 연구로 Heo & Li(2011)는 외국어 학습에서 영화매체를 활용한 창의적 글쓰기 학습모형이 있다. 상상력과 풍부한 아이디어를 다른 사람이 공감할 수 있는 형태로 표현하는 능력을 창의적 글쓰기로 규정하고 시청, 청각 등의 감각을 자극해 줄 수 있는 영화가 유용하게 다루어진다고 보았으며, 이는 학습자의 흥미를 가지고 적극적으로 참여하는 능동적인 수업이 가능하다고 함으로써 창의성 향상에 긍정적으로 작용할 것이라고 하였다. 또 다른 연구로 대학생을 포함한 전 학습자를 대상으로 영화를 활용한 창의적 음악교육을 연구한 Rhee(2011)는 기존영화의 스토리를 새롭고 창의적으로 구성하고 음악 수업에 적용할 수 있는 모델을 제시하고자 하였다. 이 연구는 창의성, 통합적, 확산적 사고를 기반으로 하는 내러티브 즉 이야기 창작 활동이 학습자들에게 교과목에 대한 관심은 물론 흥미 유발을 일으키는 효과적인 교육방법이라 규정함으로써 창의성 교육에 영화 매체 활용의 필요성을 주장한다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

판타지 영화의 창의성은 Kim & Lee(2010)의 선행연구들을 토대로 한 판타지 영화의 정의에서도 확인할 수 있다. 그들은 판타지 영화를 일어날 것 같지 않은 이야기 속에 가공의 사건과 인물을 등장시킨 작품이라고 정의한다. 구체적으로 판타지 영화 내용의 원형이 신화적인 요소를 포함하며, 현실과 초자연적 경계가 모호한 가상의 세계라는 사실 그리고 초자연적 현상과 마법 그리고 공상의 세계를 담고 있다고 보았다. 특히 등장인물과 존재들이 신화에서 많이 등장하는 상상의 존재들에 기원하기 때문에 판타지 영화는 자체적으로 상상력이라고 말할 수 있겠다. 즉 판타지 영화 속 상당수의 내용이나 등장인물들은 우리가 경험해 보

지 못한 세계와 사건 또는 기인한 창조물이어서 보는 이들의 상상력을 자극하기에 충분하다는 것이다. 무엇보다도 판타지 영화의 창의성은 환상성을 가져오는 요인에 의해 발현된다고 볼 수 있다. Yeom(2017)은 상상력의 원천인 환상성을 가져오는 요인을 세 가지로 분류하였는데, 환상성을 재현하는 상상력의 특징적인 국면이라 할 수 있다. 그 첫 번째가 현실 속에서 존재하지 않는 등장인물의 출현이고, 두 번째는 사건의 발생이나 해결이 현실적인 논리를 떠난 방식으로 이루어지며 마지막이 주요 스토리의 활동 무대가 현실과는 다른 시공간이라는 것이다.

이상에서 보는 바와 같이 판타지 영화는 자체가 함의하고 있는 풍부한 상상력을 바탕으로 대학생들이 창의성 발현을 일으키기에 충분조건이라고 할 것이다.

2. 창의적 발문

창의성의 출발점은 질문이라고 할 수 있다. 질문은 호기심에서 비롯되는 것으로 그 호기심으로 인해 위대한 발명과 발견이 이루어진다. 그러나 창의적 사고는 문제해결력의 사고라는 측면에서 단순하게 사실을 묻는 질문은 발문과 구분되어야 한다. 다시 말해 발문은 학습자들의 사고 활동을 유발시킬 수 있는 문제 제기로 학습의 효과를 증대시키며 학습자의 사고능력 함양에 지대한 역할을 한다는 측면(Kim, 2014)에서 연구 가치가 있다.

발문은 주로 교사 측면에서 이야기되는 경우가 대부분이다. 발문은 학습자 다양한 측면에서 대답을 생각하도록 촉진하는 교사 행위로서 학습자의 능동적 사고를 유발하는 데 사용된다(Song & Kim, 2018). 또 수업에 있어서 학습자들의 사고 활동을 활성화시킬 수 있는 관건은 물론 수업의 질은 교사의 발문에 달려있다고 할 수 있다(Kwon & Min, 2003). 즉 교사가 발문을 어떻게 하느냐에 따라 학습자의 창의성 수준이 결정된다는 것이다.

발문은 형태에 따라 수렴적 발문과 확산적 발문으로 구분된다. 수렴적 발문은 오직 하나의 의견만을 정답으로 인정하는 발문유형으로 주의나 지각, 기억 등과 같은 저차원적 사고기능과 연관되며, 후자는 학습자의 다양한 의견을 정답으로 인정하는 발문유형으로 학습자의 고차원적 사고기능을 발달시키는 데 효과적이다. 물론 교사의 전략 또는 상황에 따라 발문유형이 달라지게 되는데, 현장 교사들은 확산적 발문을 선호(Lim, 2009)하지만, 수렴적 발문의 빈도를 확산적 발문보다 더 많이 사용하는 것으로 나타나(Choi et al., 2012) 실제 수업에서 학습자들의 고차원적 사고를 유도하기에 부족한 실정이라 판단된다. 또 다른 발문유형으로 학습자의 지적 이해와 관련하는 인지적 영역의 발문과 학습자의 감정, 태도, 가치와 같은 정서적 측면과 관련되는 정의적 영역의 발문으로 구분된다(Kwon & Min, 2003). 국외 연구로 Burns(1991)는 사실 확인적 발문(학습에 필요한 사실을 단순 회상 또는 알고 있는 지식

여부 확인을 위한 것), 논리 추구형 발문(알고 있는 사실을 논리적으로 재구성하도록 요구하는 것), 자유 발전적 발문(이미 배운 지식으로 바탕으로 보다 넓은 대답을 유도하는 것)의 세 가지 범주로 나누었고, Morgan & Saxton(2006)은 확인을 위한 발문(수업 분위기 조성 및 개념 확인), 이해를 위한 발문(기본 개념을 좀 더 정교화하기 위함), 성찰을 위한 발문(다양한 사고능력을 장려하고 상황을 예측하기 위함)으로 나누어 제시하였다.

위에서 제시한 발문들은 공통적으로 학습자들의 저차원 사고에서 고차원으로 확장시켜 나가는 구조를 보이고 있다. 이와 같은 논리로 Kim(2014)은 창의성 사고를 위한 발문의 수업 사례를 연구하였는데, 본 연구에서 학습자들의 창의적 발문하기 연습을 위한 모델로 삼고자 한다. 그녀는 교수자 발문이 가지는 문제점을 연구에서 지적하였다. 즉 교수자 중심의 발문 수업을 진행하다 보면 학습자의 사고 작용에 방해할 수 있다는 논리다. 학습자가 교수자의 발문에 적극적인 반응을 하지 않을 경우, 반응을 무리하게 끌어내려고 하다 보면 빈번하게 개입하게 되고 결국 교수자 중심의 수업으로 진행될 수밖에 없다는 것이다. 이를 보완하기 위해 학습자의 발문하기를 제안한 것이다. 연구에서 제안하는 발문은 크게 세 가지이다. 첫째는 내용 이해에 대한 것으로 텍스트 자체에 대한 이해와 지식을 살펴보는 인지적 영역과 관련한 가장 낮은 수준의 발문 활동이다. 두 번째는 텍스트 내용에 대한 이해의 차원을 넘어서 학습자 스스로가 갖고 있는 지식이나 가치 판단의 문제들이 동원되는 좀 더 수준 높은 감정 공유하기와 도덕성의 문제 제기형 발문 활동이다. 세 번째는 나를 성찰하고 발견하는 가장 높은 수준의 발문 활동이다. 이때 학습자들은 명료화 사고가 이루어지는 단계로 자기 삶의 문제나 사회 전체의 문제를 자기 자신의 사고에 따라 올바르게 인식하고 해결할 수 있도록 가치 판단 능력을 신장시키는 발문 수준에 도달한다.

따라서 본 연구에서는 Kim(2014)의 연구를 연구참여자들의 창의적 발문 수준을 분석하기 위한 틀로 삼고자 한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에 참여한 대상은 강원도에 소재한 C대학에 재학 중인 28명의 학생이다. 성별은 각각 14명으로 동일하고, 학년 분포는 1학년 8명, 2학년 6명, 3학년 7명, 4학년 7명이다. 나이 분포는 20~24세이며, 20세가 6명, 21세가 5명, 22세가 3명, 23세가 4명, 24세 이상이 10명이다. 전공 분포는 인문사회계열 13명, 사범계열 2명, 자연공학계열 8명, 예체능계열 5명이다.

다. 마지막으로 출신지 구분은 서울 1명, 경기도 20명, 충청도 0명, 강원도 5명, 경상도 0명, 전라도 2명이다. 연구참여자들의 기본 정보는 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구참여자들의 기본 정보

구분		빈도(N=28)	비율(%)
성별	남	14	50
	여	14	50
학년	1	8	28.6
	2	6	21.4
	3	7	25.0
	4	7	25.0
나이	20	6	21.4
	21	5	17.9
	22	3	10.7
	23	4	14.3
	24	10	35.7
계열	인문사회	13	46.4
	사범대	2	7.1
	자연공학	8	28.6
	예체능	5	17.9
출신지	서울	1	3.6
	경기	20	71.4
	강원	5	17.9
	전라	2	7.2

2. 수업 운영과 자료수집

2020년 1학기 대학생들의 창의성 증진을 위해 개설된 교양 교과목 ‘판타지 문학의 안과 밖’을 수업으로 운영하였다. 먼저 첫 시간에는 교과목의 소개와 더불어 실험 과정에 대한 설명을 하였다. 본 수업에서 선택한 판타지 영화는 국문학을 전공한 교수와 영문학을 전공한 교수 그리고 영화협회 임원으로 활동하는 교수의 자문을 얻어 창의성을 극대화할 수 있는 시간 이동, 공간 이동, 기이한 등장인물 등의 영화로 분류하였다. 선정된 영화는 시간 이동인 ‘시간 여행자의 아내’, ‘타임 패러독스’, 공간 이동인 ‘사자, 마녀 그리고 옷장’, ‘캐스피언의 왕자’, 기이한 인물 등장의 ‘해리포터와 죽음의 성물’, ‘반지의 제왕: 왕의 귀환’ 등으로 총 6편이다. 다만, 수업의 연속성을 고려하여 유사한 장르인 공간 이동 영화 2편, 기이한 인물 영화 2편은 3, 4주와 5, 6주에 연속해서 수업하였고, 유사성이 없는 시간 이동 영화 2편은 4주차와 7주차에 배치하였다. 그리고 1주차에는 Kim(2014)의 연구를 참

고하여 창의성 발문을 작성할 수 있도록 지도하였다. 특히나 이 시간에는 학습자들의 사고 활동을 유발하고 촉진시키는 데 유용한 창의성 발문이 내용 이해에 대한 발문, 감정 공유하기와 도덕성의 문제제기형 발문, ‘나’를 성찰하고 발견하는 발문으로 확장됨을 이해 및 활용할 수 있도록 교수·학습하였다. 이를 통해 학습자들의 창의성이 발문 수준에 따라 발달 성숙해 갈 수 있고 이를 통해 확인할 수 있도록 하였다. 그뿐만 아니라 창의성 검사를 위해 Kim(2017)이 개발한 ‘대학생 창의융합역량 검사’ 설문지를 가지고 사전검사를 수행하였다. 그런 후 2주 차시부터 7주 차시까지 6주간 판타지 영화 활용 창의적 발문하기 활동 수업을 진행하였는데, 개인별로 각 영화별로 창의적 발문 3개씩 작성하게 하고, 발문을 만든 이유에 대해서도 설명하도록 유도하였다. 8주 차시에는 사전과 동일한 검사 설문지를 가지고 사후 검사를 수행하였다. 구체적인 수업 운영과정은 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 수업 운영과정

주차	영화 제목	장르	창의성 유발 내용	발문과제	유형
1	수업 소개, 실험 소개, 창의성 발문 이론, 사전 창의성 검사				
2	사자, 마녀, 그리고 옷장	서사 판타지	옷장이란 문으로 2차 세계로 이동	3개	공간이동
3	캐스피언의 왕자	서사 판타지	기차로의 2차 세계 이동	3개	공간이동
4	타임 패러독스	SF 판타지	과거 사건의 인물과 동일한 주인공	3개	시간이동
5	해리포터와 죽음의 성물	서사 판타지	모든 인물이 해리포터로 변신	3개	기인한인물
6	반지의 제왕: 왕의 귀환	서사 판타지	기인한 종족 등장	3개	기이한인물
7	시간여행자의 아내	로맨스 판타지	과거 미래 시간 이동	3개	시간이동
8	사후 창의성 검사 및 성찰 일기 작성 및 피드백				
9	심층 면접				

마지막으로 9주 차시에는 심층면접을 실시하였는데, 질적 자료수집을 위해 반구조화 인터뷰(semi-structured interview)를 택하였다. 반구조화 인터뷰는 연구참여자들이 진술한 내용에 따라 사전에 준비된 질문들을 중심으로 심화 혹은 추가하는 방식이다. 자료수집은 코로나 19로 연구자가 소속된 대학에서 비대면 수업을 의무화하였기에 온라인 화상 프로그램인

Zoom을 활용하여 9주차에 하루 한 사람씩 인터뷰를 진행하였다. 그리고 부족한 내용에 대해서는 SNS를 이용하여 개인적인 질문을 시도하였다. 모든 내용은 녹음된다고 사전에 연구 참여자들에게 알리고, 연구 이외에는 절대 사용하지 않겠다는 서약서를 작성하였다. SNS 대화 또한 연구가 끝나는 대로 연구참여자들에게 알리고 대화방을 동시에 나가기로 협의하였다. 주요 질문들은 다음과 같다.

첫째, 판타지 영화를 시청하고 창의적 발문하기 활동 경험은 어땠나요?

둘째, 판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동이 본인의 창의성에 미친 영향력은 어느 정도였나요?

셋째, 이번 학기 본인의 창의성 증진에 가장 영향을 미친 영화 장면과 기억에 남는 창의성 발문은 무엇인가요?

3. 측정 도구 및 분석방법

본 연구의 측정 도구는 ‘대학생 창의융합역량 검사’이다. 이는 전언에서 언급한 것처럼 Kim(2017)이 연구 개발한 검사 도구로써 2015년 개정 교육과정 방향에서 가장 큰 변화로 창의적인 인재 양성에서 창의, 융합형 인재 양성으로 공교육에서 추구하는 인재상이 변화된 것(Min & Kim, 2016)에 따른 선택이다. 즉, 창의융합역량은 창의성의 확대 개념이며, 융합 또한 창의성이 전제되어야 하므로 창의성과 창의융합역량의 개념이 유사하다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 창의성과 창의융합역량을 혼용해서 사용할 것이다.

창의융합역량 측정 항목은 구체적으로 창의적으로 문제를 해결하기 위한 창의적 능력(creative ability), 창의적 성격(creative personality), 창의적 리더십(creative leadership), 다양한 학문 분야에서의 전공지식을 융합적 관점으로 사고하는 능력(confluent thinking) 그리고 새로운 융합적 가치를 창출할 수 있는 능력(confluent value creation) 총 5가지로 구성되어 있다. 총 59문항으로 각 문항에 대해서는 4점 리커트 척도로 측정되고, 점수가 높을수록 창의융합역량이 향상되었다고 해석한다. 본 연구에서의 신뢰도 계수(Cronbach α)는 아래 <표 3>과 같다. 물론 28명의 결과를 사용하여 신뢰도를 산출하는 것이 높은 타당성을 담보할 수 없을지라도 결과를 살펴보면, 사전·사후 나머지의 신뢰도 계수는 모두 매우 높다는 것을 알 수 있다. 다만, 요인2(창의적 성격)의 사전 검사 결과에 대한 신뢰도 계수가 상대적으로 다소 낮은 편으로 나타났다.

〈표 3〉 연구 결과에 대한 신뢰도 계수(Cronbach α)

문항 구분	신뢰도 계수(Cronbach α)		비고
	사전	사후	
전 문항	.965	.917	
요인 1 (창의적 능력)	.873	.903	
요인 2 (창의적 성격)	.458	.761	
요인 3 (창의적 리더십)	.850	.900	
요인 4 (융합적 사고)	.726	.883	
요인 5 (융합적 가치 창출)	.796	.887	

본 연구에서는 사전·사후 대학생 창의융합역량 검사 결과를 분석하기 위해서 SPSS 21 통계 프로그램을 사용하여 비모수 검정의 Wilcoxon 부호 순위 검정, Spearman 서열 상관관계 분석, Mann-Whitney U 검증이나 Kruskal-Wallis 검증 등을 시행하였다. 굳이 비모수 검정을 하는 이유는 모집단의 특성을 추정하기는 하나 모수와 통계량의 관계를 취급하지 않기 때문에 가정이 요구되지 않기 때문이다. 즉 모수통계처럼 모집단의 분포가 정규분포라는 특별한 가정을 필요로 하지 않기에 이 논문과 같은 단일집단 실험설계에서는 문제가 될만한 부분에서 다소 자유로울 수 있기 때문이다. 분석 내용은 다음과 같다. 첫째, 전체 집단에 대한 사전·사후 검사 결과를 살펴보고 분석한다. 둘째, 각각의 하위요인별로 그 결과를 살펴보고 분석한다. 셋째, 성별, 학년별, 나이별, 전공별, 출신지별로 구분하여 그 결과를 살펴보고 분석한다. 넷째, 양적인 수치들의 통계적 결과를 보완하기 위해 본 수업에 참여한 학생들이 2주 차시부터 7주 차시까지 각 영화별로 작성한 창의적 발문 3개씩의 발달 추이를 분석하여 뒷받침하고자 한다. 마지막으로 본 수업에 참여한 학생들 대상으로 실시한 인터뷰 내용을 유사한 범주끼리 분류하여 해석한다. 이를 통해 창의성 증진을 위한 판타지 영화 활용 창의적 발문하기 활동 수업의 효과를 재확인하여 보완하고자 한다.

IV. 연구결과

1. 창의융합역량 증진 효과

먼저, 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 비모수 검정의 Wilcoxon 부호 순위 검정 통계 결과를 살펴보고 분석하고자 한다. 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 Wilcoxon 부호 순위 검정 통계 결과를 보면 아래 〈표 4〉와 같다.

<표 4> 대학생 창의융합역량 검사 전체 집단 사전·사후 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량

	설문 (N)	M	SD	z	근사유의확률(양측)
대학생	사전 (28)	158.79	17.54	-4.109***	.000
창의융합역량	사후 (28)	178.82	25.65		

*** $p < .001$

위의 <표 4>와 같이 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량은 통계적으로 유의미한 차이를 보인다. 이를 볼 때, 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업이 대학생 창의융합역량 증진에 미치는 영향은 적어도 긍정적임을 알 수 있다. 뿐만 아니라, 사전·사후 대학생 창의융합역량의 Wilcoxon 부호 순위 검증 결과를 보면 사전-사후의 양의 순위가 전체 집단 28명의 학생 중 22명에게서 나타나고, 등률의 경우가 나머지 6명 모두에게서 나타난다.

둘째, 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량은 통계적으로 유의한 차이를 보인다. 이는 사전·사후 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 변화 추이를 보고자 한다. 그럼으로써 비록 미세할지라도 이 프로그램을 통한 변화가 어느 지점에서 더욱 활발히 일어나는가에 대한 측면을 살펴보기 위함이다. 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계 결과를 보면 아래 <표 5>와 같다.

<표 5> 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 전체 집단 사전·사후 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량

	설문 (N)	M	SD	z	근사유의확률(양측)
창의	사전 (28)	109.39	11.95	-4.073***	.000
	사후 (28)	120.50	15.68		
융합	사전 (28)	49.39	6.53	-4.246***	.000
	사후 (28)	58.32	11.00		

*** $p < .001$

위의 <표 5>와 같이 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량은 통계적으로 유의한 차이를 보인다. 이를 볼 때, 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업이 대학생 창의적 역량뿐만 아니라 융합적 역량 모두에 긍정적인 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라, 사전·사후 대학생 창의융합역량의 창의 요인의 Wilcoxon 부호 순위 검증 결과를 보면 사전-사후의 양의 순위가 전체 집단 28명의 학생 중 22명에게서 나타나고, 등률의 경우가 4명, 음의 순위가 2명에게서 나타난다.

다. 비록 2명의 음의 순위가 나타나지만 이도 마찬가지로 긍정적이라 할 수 있다. 또한, 융합 요인의 Wilcoxon 부호 순위 검증 결과를 보면 사전-사후의 양의 순위가 23명에게서 나타나고, 등률의 경우가 4명, 음의 순위가 1명에게서 나타난다. 창의 요인의 Wilcoxon 부호 순위 검증 결과보다 더 좋은 결과로 나타나 효과적이라 해석할 수 있다.

셋째, 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 5가지 하위요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계 결과를 보면 아래 <표 6>과 같다.

<표 6> 대학생 창의융합역량 검사의 하위요인별 전체 집단 사전·사후 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량

	설문 (N)	M	SD	z	근사유의확률(양측)
요인 1 (창의적 능력)	사전 (28)	28.71	4.80	-4.077***	.000
	사후 (28)	32.86	5.44		
요인 2 (창의적 성격)	사전 (28)	29.82	3.41	-3.826***	.000
	사후 (28)	33.25	4.50		
요인 3 (창의적 리더십)	사전 (28)	50.86	6.60	-3.324***	.000
	사후 (28)	54.39	7.31		
요인 4 (융합적 사고)	사전 (28)	26.00	3.60	-3.764***	.000
	사후 (28)	30.25	6.92		
요인 5 (융합적 가치창출)	사전 (28)	23.39	4.38	-3.951***	.000
	사후 (28)	28.07	5.27		

*** $p < .001$

위의 <표 6>과 같이 전체 집단 사전·사후 대학생 창의융합역량의 5가지 하위요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 통계량은 통계적으로 유의한 차이를 보인다. 이를 볼 때, 판타지 영화를 활용한 수업이 대학생 창의적 역량뿐만 아니라 융합적 역량 모두에 긍정적인 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라, 사전·사후 대학생 창의융합역량의 5가지 하위요인별 각각의 Wilcoxon 부호 순위 검증 결과를 보면 요인 1의 경우 사전-사후의 양의 순위가 전체 집단 28명의 학생 중 22명에게서 나타나고, 등률의 경우가 4명, 음의 순위가 2명이 나타나고, 요인 2의 경우는 양의 순위 19명, 등률 6명, 음의 순위 3명, 요인 3의 경우는 양의 순위 20명, 등률과 음의 순위가 모두 4명씩, 요인 4의 경우는 양의 순위가 18명, 등률 7명, 음의 순위가 3명, 요인 5의 경우는 양의 순위 20명, 등률 6명, 음의 순위 2명 등으로 나타난다. 이러한 결과는 비록 모든 경우 음의 순위가 4명(14.2%) 이하로 나타남에도 불구하고, 매우 긍정적인 결과라 할 수 있다.

넷째, 전체 집단의 사전·사후 대학생 창의융합역량 전체 검사 결과에 대한 서열 상관관계는 통계적으로 유의미하다. 즉 사전 대학생 창의융합역량 전체 검사 결과와 사후 대학생

창의융합역량 전체 검사 결과는 서로 유의미한 영향 관계를 형성하고 있다는 의미이다. 대학생 창의융합역량 검사 전체 집단 사전·사후 서열 상관관계 분석결과는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 대학생 창의융합역량 검사 전체 집단 사전·사후 서열 상관관계 분석결과

		사전 창의융합역량	사후 창의융합역량
Spearman의 rho	사전 창의융합역량	상관계수	.730***
	사후 창의융합역량	상관계수	.730***

*** $p < .001$

다섯째, 대학생 창의융합역량의 창의 요인과 융합 요인별 전체 집단 사전·사후 서열 상관관계 결과 모두 서로서로 높은 상관관계를 보인다. 즉 모두 유의수준 1%에서 통계적으로 유의미한 결과를 나타내고 있다. 모두 매우 높은 영향 관계에 있음을 알 수 있다. 사전·사후 창의 요인과 융합 요인 각각의 서열 상관관계 분석결과를 보면 다음 <표 8>과 같다.

<표 8> 대학생 창의융합역량의 창의·융합 요인별 전체 집단 사전·사후 서열 상관관계 분석결과

		사전 창의 요인	사후 창의 요인	사전 융합 요인	사후 융합 요인
Spearman의 rho	사전 창의 요인	상관계수			
	사후 창의 요인	상관계수	.744***		
	사전 융합 요인	상관계수	.747***	.540***	
	사후 융합 요인	상관계수	.666***	.844***	.622***

*** $p < .001$

여섯째, 대학생 창의융합역량의 5가지 요인별 전체 집단 사전·사후 서열 상관관계 결과 전체 45개의 상관관계 중 9개(20%)를 제외하고 나머지 모두 유의수준 5%에서 통계적으로 유의미한 결과를 나타내고 있다. 즉 사전 창의적 능력과 사후 창의적 성격, 사전 창의적 성격과 사전 융합적 가치창출, 사전 창의적 성격과 사후 창의적 능력, 사전 창의적 리더십과 사전 융합적 가치창출, 사전 융합적 사고와 사전 융합적 가치창출, 사전 융합적 가치창출과 사후 창의적 능력, 사전 융합적 가치창출과 사후 창의적 성격, 사전 융합적 가치창출과 사후 창의적 리더십, 사전 융합적 가치창출과 사후 융합적 사고 총 9개 영역에서다. 하지만 무려 25개(55.6%)의 관계에서 유의수준 1%에서 통계적으로 유의미한 결과를 나타내고 있다.

일곱째, 성별, 학년별, 나이별, 전공별, 주소지별 등으로 구분하여 대학생 창의융합역량 검사 결과를 살펴보면, 먼저 남녀별, 학년별 차이는 없다. 즉 본 수업에 의한 영향 관계를 볼 때, 그 차이가 없다는 것이다. 이를 알아보기 위해 남녀별에서는 독립표본 Mann-Whitney의 U 검정을 실시하였는데, 대학생 창의융합역량의 전체, 하위 창의·융합 요인의 사전·사후 모든 검정 통계량에서 남녀별, 학년별 차이는 없는 것으로 통계적 결과가 나타났다. 다음으로 나이별로의 Kruskal-Wallis 검증에서는 유효한 사례 부족으로 통계량이 계산되지 않았다. 또한, 전공별과 주소지별로의 Kruskal-Wallis 검증에서는 대학생 창의융합역량의 사전·사후 융합 요인에서 근사유의확률이 순서대로 .014, .026으로 나타났다. 이는 유의수준 5%에서 통계적으로 유의미한 결과를 나타낸다.

2. 창의적 발문의 발달 추이 및 수업에 대한 학습자들의 인식

본 장에서는 연구참여자들의 창의적 발문 발달 추이를 살펴본 후 본 수업에 대한 학습자들의 인식에 대해 인터뷰를 토대로 고찰하고자 한다. 창의성 발문 수준은 선행연구를 기반으로 세 가지로 나눠 분석한다. 수준 1은 내용 이해로 텍스트 자체에 대한 이해와 지식을 살펴보는 인지적 영역과 관련한 가장 낮은 수준의 발문 활동이다. 수준 2는 감정공유 및 도덕성 판단으로 학습자 스스로가 갖고 있는 지식이나 가치 판단의 문제들이 동원되는 발문 활동이다. 수준 3은 나에 대한 성찰로써 자신에 대한 성찰과 이를 통한 사고의 명료화가 이뤄지는 단계로 가치 판단 능력을 신장시키는 발문 활동이다. <표 9>와 <표 10>은 학습자들이 수행한 발문하기 실제 내용으로 수준 1의 발문은 검은색, 수준 2의 발문은 파란색, 그리고 마지막 수준 3의 발문은 빨간색으로 표시하였다. 밑줄 친 부분은 수준 판단에 있어서 연구자들 간 의견 차이가 있었던 발문이다. 그리고 [그림 1]은 학습자들의 발문 수준 발달 추이를 나타낸 것이다. 먼저 연구참여자들의 발문 발달 추이에 대한 연구결과는 다음과 같다.

<표 9> 수행 1주차 ‘사자 마녀 그리고 옷장’ 에서 나타난 학습자들의 발문 수준

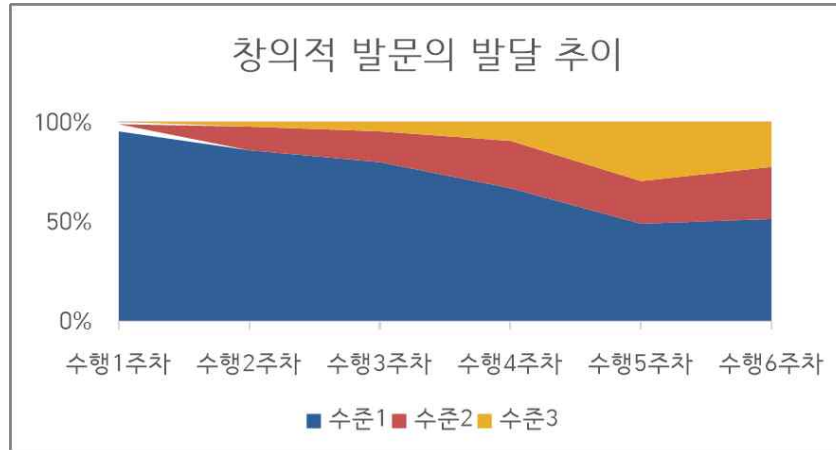
	발문1	발문2	발문3
1	톰누스는 왜 루시를 보고 놀라서 숨었을까	톰누스는 왜 루시를 납치하려고 준비를 했음에도 불구하고 다시 돌려보냈을까?	왜 교수님은 루시에 말을 믿어 주는 걸까?
2	평범한 아이들에게 왕이 될까라는 예언을 들려주었는데 본인인 이 같은 예언을 듣게 된다면 어땠을까?	에드먼드 페벤시의 상황을 고려하여 본인의 생각은?	사자 마녀 그리고 옷장에서의 아슬란의 역할은 무엇인가?
3	영화의 시대적 배경은?	여왕이 에드먼드에게 준 음식	아슬란의 죽음과 부활에 있어

	은?	생각나는 인물은?
4	전쟁극의 주인공이 왜 아이들인가?	아이들은 나니아에서 어떻게 영어로 소통하는가? 에드먼드 대신 루시가 여왕을 만났다면 어떻게 됐을까?
5	왜 루시가 가장 먼저 옷장을 봤을까?	에드먼드는 왜 거짓말을 했을까? 작가가 나타내고자 함은 무엇일까?
6	에드먼드는 폭격이 시작되고 있는데 대피하다 말고 집에 다시 들어가 아버지의 사진을 챙겼는가?	툼누스는 왜 루시를 납치하지 않고 루시를 돌려보냈는가? 피터와 수잔은 루시가 나니아에 다녀왔다는 것을 믿어 주지 않았는가?
7	툼누스가 가로등 기둥부터 동쪽 해안에 있는 케어패러벨 궁전까지 나뭇가지, 돌, 고드름 하나하나 전부를 나니아라고 한 이유는 뭘까?	루시가 다른 형제들과 같이 옷장에 갇을 때에는 어쩌서 나니아로 갈 수가 없었을까? 엔딩장면에서 나니아는 어떻게 되는 것일까?
8	주인공 형제자매들 빼고는 인간이 없다는 설정인거 같은데 왜 서리여왕만 인간으로 등장하는 것인가?	왜 서리여왕은 음식을 만들어 낼 수만 있다 한 것인가? 이 영화에서는 왜 동물들은 옷을 입고 있지 않는가?
9	해당 영화에서 사자는 아이들과 만나고 에드먼드 대신 희생하고 그리고 부활하여 그들과 다시 재회한다. 이는 영화의 배경과 성경을 토대로 어떠한 관계가 있는가?	해당 영화를 시청하면서, 에드워드의 행동을 볼 때, 이는 어떠한 아이인가? 마지막 장면에서 아이들이 옷장을 나올 때, 앞에 디고리 교수가 있었다. 이는 무엇을 의미하는가?
10	늑대와 같은 현실에서도 좋지 않은 인식을 갖고 있는 동물들의 대한 인식이 왜 같을까?	왜 옷장을 판타지 세상과의 연결통로로 설정하였고 반드시 믿음이 뒷받침되어야 하였는가? 루시는 어쩌서 처음부터 옷장이 판타지 세상으로 가는 통로로 사용할 수 있었는가?
11	왜 나니아 세계에 가기 위한 통로가 옷장일까?	나니아 세계는 100년간 왜 겨울일까? 커크 교수는 어쩌서 옷장 속 이야기를 듣자마자 믿었나?
12	툼누스가 여자아이를 여왕에게 데려가지 않고 위험을 감수하면서까지 풀어준 이유는?	자유의 편에 선 동물들과 여왕의 편에 선 동물들이 가진 의미는? 내가 툼누스였다면 처음 여자아이를 보았을 때 어떤 선택을 했을까?
13	아슬란(사자)은 자신의 희생이 곧 전쟁으로 이어질 것 이란걸 생각하지 못했을까?	마녀의 걸모습이 아슬란과 비슷한 사자 형상의 머리를 하게 된 이유가 있을까? 옷장이라는 매개체가 다른 차원으로 가는 판타지의 시작이 된 계기가 되었는데 왜 옷장이라는 물체가 매개체가 되었을까?
14	교수님은 아이들이 옷장으로 갔다는 말을 듣고 왜 바로 동생을 믿으라고 하였을까?	왜 열린 2차 세계로 가는 통로를 옷장으로 하였을까? 아슬란은 어떤 모습일까?

<표 10> 수행 6주차 ‘시간 여행자의 아내’ 에서 나타난 학습자들의 발문 수준

	발문1	발문2	발문3
1	빌보는 어쩌서 간달프에게 순순히 반지를 내 놓았을까?	간달프는 어떠한 이유 때문에 이 둘에게 반지 운반의 임무를 주었을까?	실마릴리온의 역사는 언제 근대화될까?
2	왜 그들은 반지를 차지하기 위해 싸우는가?	끊임없이 반지에 유혹당하는 주인공을 보면서 나라면 어떤 감정이었을까?	나는 욕망으로 인해 변화하거나 초월하거나 혹은 욕망 속에서 도망치지 못한 적이 있었는가?
3	죽은 자들의 군대는 무엇인가?	여러 동족들이 평화롭게 살 수 있는 방법은 없는 것인가?	내가 만약 프로도였다면 어떠한 결과를 만들어 냈을까?
4	스미골은 왜 디골을 죽이면서까지 반지를 빼앗았는가?	사람은 과연 오래 사는 존재일까?	소유와 욕구의 관점에서 어디까지 허용할 수 있는가?
5	로한은 곤도르를 왜 도와줬을까?	골룸은 악한 존재인가?	이 영화가 나타내고자 한 건 무엇일까?
6	스미골이 절대반지를 가지기 위해 디골을 죽였을까?	간달프가 내린 판단은 과연 옳은 것일까?	만일 내가 곤도르의 통치섭정인 데네소르였다면 그가 내린 결정 외에 다른 결정을 내릴 수 있었나?
7	어쩌서 호빗에서 프로도와 샘이 반지를 갖고 여정을 떠나게 되었을까?	스미골은 반지 때문에 정신이 나간 걸까? 아니면 죄책감 때문에 정신이 나간 걸까?	내가 과연 프로도였다면 반지에 홀리지 않고 여정을 할 수 있었을까?
8	왜 스미골은 골룸이 되었는가?	세오덴처럼 미나스트리스에게 도움을 받지 않았는데도 전쟁에 참여할 수 있을까?	이 영화에서처럼 나도 프로도처럼 반지를 파괴할 수 있을까?
9	왜 마법사들을 흰 머리의 흰 옷을 입게 하였나?	인간의 욕심은 끝이 어디며 자신의 욕심으로 인해 친구를 죽인 심정은 어떨까?	이 영화는 인간의 욕심을 보여주기 위해 만들어진 것일까? 그럼 욕심이 없다면 어떠한 모습을 보여줄 것인가?
10	골룸의 이야기에서 결국 자신의 주인을 살해하고 반지를 가지는데 왜 다시 반지가 없어졌을까?	주인공에게 샘이 돌아갈 때까지 먹을 식량이 충분하다고 말했을 때 어떤 생각과 감정이 들었을까?	과연 내가 이런 격정적인 전쟁의 상황에 놓였을 때 의연하게 대처할 수 있었을까?
11	처음 디골이 낚시를 하면서 발견한 반지가 힘을 가진 반지인지 어떻게 알았나?	만약 내가 스미골이었고 반지에 대한 지식을 갖고 있었다면 디골을 죽였을까?	반지를 얻기 위해 훔치는 것도 아니고 정말 친한 사이 같은 동료를 죽이는 게 적절했을까?
12	골룸은 원래는 평범한 인물이었으나 친구를 죽이며 흉측한 모습으로 변한다 이 장면이 의미하는 것은 무엇인가?	피핀은 호기심을 이기지 못하고 간달프의 충고에도 구슬을 건드리고 만다 이는 극에서 어떤 역할을 하는가?	주인공은 골룸에게서 피핀이 반지를 빼어갈 거란 말에 동요한다 이는 어떤 복선을 담고 있는가?
13	등장인물들이 절대 반지, 살루만의 수정구슬의 위험성을 알고도 가지려는 이유는?	반지의 제왕의 빌런 중 나즈굴 공포를 상징한다고 볼 수 있다. 전쟁 중 나즈굴의 등장이 병사들에게 미치는 영향에는 무엇이 있을까?	내가 데네소르라면 호빗을 지키기 위해 죽음을 맞이한 보로미르의 죽음을 잊고 전쟁에 올바른 결정을 할 수 있을까?
14	반지는 왜 사람들을 악하게 만드는 것일까?	사람들은 모두 다 욕망을 가지고 있을까?	나 또한 저런 반지를 갖게 된다면 내 욕망을 못 이겨내고 반지를 탐하려고 할까?

15	피핀만 데리고 떠난 이유는 무엇인가?	사루만이 간달프를 호빗을 죽임으로 몰아가고 자신의 사람을 내쳐내는 사람이라고 말할 수 있을까?	물속에 비친 자신과 대화하는 스미골의 모습은 무엇을 나타내는 것일까?
16	영화에서 나오는 구슬의 의미는 무엇인가?	골룸이 자신의 목적을 샘한테 들켰을 때 샘의 행동을 본 왕자는 어떤 심정을 느꼈을까?	나라면 원하지 않은 운명과 사명을 지킬 자신이 있을까?
17	반지를 손에 넣었을 때 어떤 일이 일어날까?	인간의 욕심과 호기심에 대한 절제가 가능하게 할 수 있는 것은 무엇인가?	나는 물질적 유혹에 잘 넘어가는가?
18	반지는 무엇이기에 영화의 중심이 되는가?	디골과 스미골은 반지를 발견하고 어떤 심정이었을까?	나는 호기심과 유혹을 이겨내고 욕심을 내지 않을 수 있을까?
19	도대체 반지가 무슨 능력을 가졌기에 사람들이 반지를 가지기 위해 다투는 걸까?	샘이 스미골이 배신할 것을 알면서도 주인님 때문에 같이 동행하게 되는데 그 때의 샘의 심정은 어땠을까?	반지를 차지하기 위해 여정이 담긴 반지의 제왕은 우리에게 어떤 것을 가르쳐주고 싶은 것일까?
20	물에 반사된 스미골의 모습이 본래 모습보다 더 악한 인격으로 표현되는 이유는 무엇일까?	샘와이즈가 프로도에게 집에 돌아가는 길에 필요한 식량까지 계산했다고 했을 때 프로도의 표정변화는 무엇을 의미하나?	나에게 참을 수 없는 욕망이란 어떤 게 있을까?
21	피핀에게 팔라티르를 보는 역할이 부여된 이유는 무엇일까?	프로도는 샘에게 골룸이 우릴 배신하고 죽인다는 말을 들었다면 어떤 기분이었을까?	스미골은 반지의 유혹에 넘어가 디골을 죽이고 만다 만약 내가 동일한 상황이었다면 나는 어떻게 행동했을까?
22	작가가 골룸을 만들어낸 이유는 무엇인가?	탐에 갇힌 사루만은 간달프가 호빗을 죽임으로 내몰았다고 비난한다. 이에 대해 어떻게 생각하는가? 간달프의 행동은 옳은 일이었을까?	나는 가능성이 희박한 상황에서도 악이 아니라 선을 택할 수 있을까?
23	반지를 주운 빌보의 행동은 무슨 의미인가?	간달프는 어떠한 이유로 프로도와 샘에게 반지 운반의 임무를 맡겼을까?	실마릴리온이 역사가 12,000년이나 된다고 했는데, 그들의 근대화 and 현대화는 언제 올까?
24	프로도는 왜 골룸을 믿었을까?	반지를 얻고 친구를 잃었을 때의 스미골은 죄책감이 없었을까?	내가 절대반지를 가지게 되었을 때 욕심을 내지 않을 수 있을까?
25	호빗은 다른 종족에 비해 키는 작지만 발이 큰 이유는 무엇일까?	사람의 본성은 악한 마음으로 이루어졌을까?	내가 만약 절대 반지를 보게 된다면 그것에 현혹되어 골룸으로 변하게 될까?
26	영화에 나오는 용을 타는 장면이 나오는데 용을 타면 어떤 기분일까?	데네소르 같은 인물들의 권력 욕심은 끝이 없는 걸까?	전쟁이 일어나면 나도 나라를 위해 용기있게 나서서 싸울 수 있을까?
27	사루만은 왜 죽임을 당한 것인가?	스미골은 반지를 가지기 위해 어떠한 행동을 했는가?	나는 이 영화 속 반지처럼 욕망 때문에 어떤 행동을 취할 것인가?
28	왜 영화는 스미골이 골룸으로 변하는 장면을 오프닝으로 넣었을까?	스미골과 골룸의 이중성이 나타날 때 속 안에 있는 스미골의 감정은 어떤 상태일까?	이 영화의 주제는 무엇일까?



[그림 1] 연구참여자들의 창의성 발문의 발달 추이

첫째, 연구참여자들의 발문 수준이 향상되어 간다는 것을 확인할 수 있다. 창의적 발문의 수준이 수준 1에서 수준 3까지 꾸준히 성장하고 있음을 [그림 1]이 보여준다. 즉 수행 1주차에서는 수준1의 발문 비율이 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 95.2%에 달한다. 하지만 수행 주차가 거듭될수록 수준1의 발문 비율이 수행 6주차에는 48.8%, 수행 7주차에는 51.2%에 머문다. 반면 수준 2와 수준 3의 발문 비율이 점차로 높아지는 추세를 나타낸다. 다시 말해 수행 2주차에서는 수준 2의 발문 비율이 3.6%, 수준 3의 발문 비율이 1.2%를 차지하지만 점차로 증가하여 수행 6주차에서는 수준 2의 발문 비율이 21.4%, 수준 3의 발문 비율이 29.8%를 차지한다. 그리고 수행 7주차에서는 수준 2의 발문 비율이 26.2%, 수준 3의 발문 비율이 22.6%를 차지하게 된다. 다만 수행 6주차에 비해 수행 7주차의 수준 3의 발문 비율이 수준 2의 발문 비율보다 낮아진 것에 대해서는 조금 더 면밀한 실험설계와 분석이 필요하다고 할 수 있다.

둘째, 28명 중 26명(92.9%)이 수준 3의 발문 수준을 달성했다고 할 수 있다. 즉 28명 중 26명이 7주차의 수행 중 2회 이상에서 수준 3의 발문을 하였고, 수준 2까지 포함하여 계산한다면 28명의 참여자 모두가 2회 이상 수준 2 이상 수준의 발문을 하였다. 이는 수행 2주차에 단 2명(7.1%)만이 수준 3의 발문을 했고, 수준 2조차도 6명(21.4%)밖에 없었던 것에 비하면 괄목할 만한 발달이라 할 수 있다.

셋째, 연구참여자들의 발문 수준이 최소 수행 4주차부터 효과가 발휘한다고 할 수 있다. 수준 3의 발문이 전혀 없는 23번, 28번 참여자조차도 4주차부터는 수준 2의 발문을 수행하고 있다. 즉 수행 4주차 이후 2회의 수준 2의 발문을 수행하고 있음을 확인할 수 있다. 더군다나 나머지 26명도 수행 3주차부터는 서서히 효과가 나타나다가 수행 6주차와 수행 7주차

에서는 28명 중 2명씩을 제외하고는 모두 수준 2의 발문뿐만 아니라 수준 3의 발문도 수행하고 있음을 [그림 1]에서 확인할 수 있다.

넷째, 수준 2 발문 건수의 증가 폭보다는 수준 3 발문 건수의 증가 폭이 매우 크다. 즉 수준 2 발문 건수의 증가 폭은 최대 +7 수준인데 반해, 수준 3 발문 건수의 증가폭은 최대 +17 수준이다. 더군다나 수준 2는 꾸준히 증가하는데 비해 수준 3은 수행 5주차까지 폭발적으로 증가한다. 이러한 추세는 수준 2 발문 건수의 증가가 산술평균적 증가라면 수준 3 발문 건수의 증가는 기하급수적 증가라 할 수 있다. 다만 수준 2는 수행 6주차에서 수준 3은 수행 7주차에서 근소하게 감소한 점은 조금 더 면밀한 설계와 분석이 필요하다 하겠다. 하지만 수준 2와 수준 3의 발문 건수 증가량과 증가율에 대한 이러한 견해는 무시할 수 없는 사실이다. 아래 <표 12>는 각 발문 수준의 수행 주차별 발문 건수를 나타낸다.

<표 12> 수행 2주차에서 7주차까지 발문 수준

	수행 2주차(%)	수행 3주차(%)	수행 4주차(%)	수행 5주차(%)	수행 6주차(%)	수행 7주차(%)	소계(%)
수준1	80(95.2)	72(85.7)	67(79.8)	56(66.7)	41(48.8)	43(51.2)	359(71.2)
수준2	3(3.5)	10(11.9)	13(15.5)	20(23.8)	18(21.4)	22(26.2)	86(17.1)
수준3	1(1.2)	2(2.4)	4(4.8)	8(9.5)	25(29.8)	19(22.6)	59(11.7)
소계	84(100)	84(100)	84(100)	84(100)	84(100)	84(100)	504(100)

다음으로 수업에 대한 학습자들의 인식에 대해 인터뷰를 토대로 이 판타지 영화 활용 창의적 발문하기 활동 수업의 효과성에 대해 고찰하고자 한다. 연구참여자와의 심층 면접 결과를 종합한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 경험 부족과 주변 눈치를 살피는 데서 오는 발문하기의 어려움이다. 학생들은 판타지 영화를 선호해서 수업에 참여하였는데, 그냥 즐기는 수준에 머물러 있었다가 ‘왜’라는 질문을 해 보지 않아 창의적 발문하기에 어려움을 겪었다고 진술한다. 물론 평소 질문하기가 익숙하지 않아서 어려움이 있었다고 한다. 경찰행정 E학생처럼 궁금한 마음은 있지만, 수업 시간에 질문을 했을 때 자신의 질문이 엉뚱하다거나 가치 없는 것이라고 여겨질까 두려움이 있었다.

저는 궁금한 것에는 참을성이 없는 편이에요. 어릴 때는 수업을 듣다가도 궁금한 것이 생기면 사소한 것들도 자주 질문하는 편인데, 학년이 올라갈수록 주변 눈치도 보게 되고 속으로만 생각하고 질문을 안 하게 되었어요. (경찰행정학과 E학생)

둘째, 질문을 허용하는 분위기는 발문하기 향상을 가져오게 한다. 학습자들은 자연스럽게 질문하는 분위기, 어떠한 질문도 허용하는 분위기 속에서 발문하기 역량이 커간다고 하였다. 무엇보다 교수자로부터 발문하기에 대한 이론과 실제 그리고 피드백을 받으면서 감각을 찾았다고 하였다. 뿐만 아니라, 본 수업에서 직접 질문이 아니라 글로 적어보는 활동은 질문에 자신감을 심어주었다고 한다.

그런데 본 수업은 영화를 보고 어떤 질문도 허용하는 분위기인지라 제 안에 숨어있던 의문들이 쏟아져 나올 수 있어 좋았던 것 같아요. 무엇보다 교수님과 학생들이 있는 곳에서의 질문이 아닌 카톡으로 과제를 제출하다 보니 훨씬 더 상상력을 발휘할 수 있었고 주마다 만들다 보니 발문의 질도 좋아진 것 같아 흐뭇해요. (경찰행정학과 E학생)

셋째, 경험 축적과 교수자의 격려는 발문 수준의 향상을 가져온다. 학습자들은 회를 거듭할수록 점점 내용 이해 발문에서 나를 성찰하는 발문으로 확장해 갈 수 있었다고 고백하였다. 학습자들과의 인터뷰 속에서 계속 연습하다 보니 발문하기가 부담감과 좌절에서 자신감 회복과 높은 집중도를 보인다는 사실을 인식할 수 있었다. ‘숨어있던 의문’ 들을 계발할 수 있게 하여 상상력을 발휘할 수 있게 하였고, 물론 창의적 발문하기라는 말처럼 어떤 질문도 가능하다는 점 때문에 더욱 상상력을 발휘할 수 있었기 때문이라고도 말한다.

처음 발문하기 활동을 들었을 때 부담감이 많았어요. 그리고 발문을 나름대로 만들었는데 계속 내용 이해 발문 수준에 머무르는 것 같아 좌절스럽기도 했어요. 그런데 계속 연습하다 보니 창의적 발문하기가 자연스럽게 되었고, 잘했다는 교수님의 피드백이 오니 신났어요. 오히려 질문 없이 영화를 볼 때 보다 더 집중력도 높아지고 내가 감독이라면 어떻게 했을까를 생각하니 창의력이 높아지는 기분이 들었어요. (지리교육과 C학생)

마지막으로, 좋은 발문은 상상력에 효과적이며, 능동적이고 적극적인 학습자로 변화시켜 준다. 간호학과 O학생은 ‘영화에 대해 깊이 생각’ 해 볼 수 있는 기회가 되고, ‘좋은 발문’ 이 판타지 영화를 더욱 재미있게 하고 ‘상상력’ 을 증진시켜 준다고 진술하고 있다. 또 경영학과 J학생은 판타지 영화를 활용한 창의적 발문하기 활동 수업은 단순히 창의성 향상에만 머물지 않고 수동적인 학습자에서 능동적인 학습자로 변화시킨 계기가 되었다고 인식하고 있었다. 뿐만 아니라 비판적 사고력을 통해 사물로 새롭게 바라보는 시각도 가질 수 있었다고 진술하고 있다.

평상시 개인적으로 판타지 영화를 볼 때와는 달리, 영화에 대해 깊이 생각해보는 기회가 되었고, 좋은 발문이 판타지 영화를 더욱 재미나고 해 주고 상상력을 키워준다는 사실을 알게 되어 보람되

었던 한 학기였던 거 같아요. (간호학과 O학생)

평소 생각하는 것을 좋아하지만 영화를 볼 때 별다른 생각 없이 수동적으로 영화를 감상하는 편입니다. 그리고 첫 주 수업 소개를 들으면서 당연히 능동적인 학습 참여가 가능할지에 대한 의문이 들었던 것도 사실입니다. 그런데 영화를 볼 때 발문하기를 생각하면서 시청하다 보니 어느 장면 하나 의미 없게 여길 수 없었고, 발문을 위해 계속 생각하게 하니 적극적인 학습자가 될 수밖에 없었습니다. 그랬더니 제가 원래 알던 영화 해리포터도 새롭게 보여졌고, 대사 하나하나가 의미있게 다가왔습니다. 심지어 그 장면을 책으로 찾아보고 어떻게 다른 비교도 하게 되니 신기했습니다. 또 영화를 좀 더 비판적으로 감상할 수 있는 힘도 생긴 거 같아 교수님께 감사사를 드립니다. (경영학과 J학생)

V. 논의 및 결론

본 연구는 오늘날 학습자들의 자기주도학습 역량이 점점 더 강조되고 있는 시기에 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업이 대학생들의 창의성에 미치는 효과에 관한 고찰이다. 즉 학습자가 스스로 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동을 하고, 창의성 향상에 어떠한 영향을 미치는지 입증하기 위한 연구과제를 수행하였다. 그리하여 대학생들을 대상으로 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업이 대학생들의 창의성 발달에 미치는 효과를 분석하고 향후 대학생 창의성 수업 개발 및 운영에 시사점을 제공하고자 하였다. 물론 이러한 연구는 이론적 배경에서 언급한 것처럼 판타지 영화 자체가 함의하고 있는 풍부한 상상력을 바탕으로 대학생들이 창의성 발현을 일으키기에 충분조건이라는 점과 창의적 발문이 학습자들의 사고 활동을 유발시킬 수 있는 문제제기로 학습의 효과를 증대시키며 학습자의 사고능력 함양에 지대한 역할을 한다는 측면(Kim, 2014)도 있기에 더욱 가치가 있을 것이다. 즉 판타지 영화와 발문하기를 결합한 수업 활동에 대한 본 연구는 그 자체로 매우 의미 있는 탐구라 아니할 수 없다.

따라서 본 연구는 이를 위해 판타지 영화를 시간 이동, 공간 이동, 기이한 인물로 주제를 구분하여 각 2편씩 총 6편을 선정하여 2주차부터 7주차까지 6주간의 발문하기 활동 수업 수행을 통해 연구참여자들의 창의성 발달 변화를 고찰하였다. 구체적으로 “판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동 수업이 대학생들의 창의성 증진에 어떤 영향을 미치는가?”와 “판타지 영화 시청과 창의적 발문하기 활동 수업에 대한 대학생들의 인식은 어떠한가?”라는 연구문제에 주목하여 연구를 진행하고 결과를 도출하였다. 연구결과를 바탕으로 종합적으로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 대학생들에게 판타지 영화를 활용한 발문하기 활동 수업은 4차 혁명 시대가 요구하는 창의융합역량 강화에 효과적인 교수 방법이라고 할 수 있다. 전체 집단 사전·사후 대학

생 창의융합역량의 검증 통계량뿐만 아니라, 창의·융합 요인별 검증 통계량, 창의융합역량의 5가지 하위요인별 각각의 검증 통계량 등 모두 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다. 그만큼 효과적이라는 것을 알 수 있다. 따라서 영화와 발문하기 활동 수업은 공통적으로 창의성 발달에 효과적(Kim, 2014)이기에 대학 교실에서는 이와 같은 융합 시도가 필요하다 할 것이다.

둘째, 대학생들의 발문하기 수준의 발달은 꾸준하면서 동시에 점진적으로 효과를 발휘하는 것으로 나타났다. 즉 최소 수행 3주차부터는 효과가 나타나 28명 26명(92.9%)이 수준3의 발문 수준을 달성했다. 이는 영화를 활용한 창의적 사고와 발문하기의 실제 연구에서 연구 참여자들이 수준 3인 ‘나’를 발견하고 성찰하는 발문들을 주로 수행했다고 보고하는 Kim(2014)의 연구 결과와 동일하다. 그리고 후반부로 갈수록 대학생들은 수준 1과 수준 2의 발문보다 수준 3의 발문의 증가 폭이 높아진다는 사실을 관찰할 수 있었다. 즉 창의성은 확산적 사고 작용에 기반을 둔 것이라는 Guilford(1967)의 주장처럼 연구참여자들은 단순 인지, 기억적 발문에서 상당한 수준의 사고를 요하는 발문으로, Kim(2004)의 발문하기 효과성 연구와 같이 내용 이해에 대한 발문이나 감정 고유하기와 도덕성의 문제제기형 발문에서 ‘나’를 성찰하고 발견하는 발문으로 향해가고 있음을 알 수 있었다.

마지막으로 연구참여자들은 한국 교실 문화 특성상 발문하기에 두려움을 가지고 있었다. 이는 Kim & Lee(2019)의 연구에서 유교 문화에 바탕을 둔 체면 문화로 인해 남들 앞에서 말하는 자신감의 결여와 맥락을 같이 한다고 볼 수 있겠다. 좋은 발문을 할 수 있도록 교수자는 어떤 의견이든 허용하는 분위기 조성이 필요하다. 발문 친화적인 분위기는 학습자들을 발문 시 위축되지 않도록 도와주며 창의융합역량에 긍정적으로 작용할 수 있다. 따라서 참여 학습자들의 의견들이 잘 수용될 수 있는 개방적인 분위기 조성(Cropley, 2009)이 교수자의 중요한 역할이라 할 것이다. 연구참여자들도 이러한 두려움을 극복할 수 있는 방법으로 교실에서의 발문 연습을 충분히 경험하는 것을 들었다. 그러므로 대학생들에게 개방적인 분위기에서 발문하기 연습의 체계적인 제공은 중요하다 하겠다. 더 나아가 질 좋은 발문을 위해 교육자들의 지속적인 자기개발 노력 및 다양한 연수 기회가 필요함을 역설한 Lee(2011)의 연구와 같이 교육당국도 이에 발맞춰 제공할 필요성이 제기된다.

한편, 본 연구가 판타지 영화와 발문하기를 연계하였기 때문에 각 개별 속성이 제공하는 창의융합역량 발달에 미치는 효과적인지 검증하기는 어려웠다. 또한, 발문 수준에 대한 구체적 논의를 하지 못했다는 점에서 한계를 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 창의융합역량 발달 측면에서 분명 대학생들은 긍정적인 영향을 받았으며 동시에 발문하기 어려운 학교 풍토에서 자란 학습자들이 발문하기가 익숙해지고 서서히 수준을 높여간다는 것은 창의성 교육에 시사점을 제공한다고 하겠다.

References

- Burns, M. (1991). *Math by all means: Multiplication-grade 3*. Math Solutions Publications.
- Cheong, M. H., & Shin, K. S. (2004). The effects of the project-based learning on improvement of creative thinking, creative disposition and problem solving of college students. *The Korean Journal of Educational Psychology, 18*(3), 287-301. ㉮ 국문: 정명화, 신경숙(2004). 프로젝트 수업이 대학생의 창의적 사고, 창의적 성향 및 문제해결능력 향상에 미치는 효과. *교육심리연구, 18*(3), 287-301.
- Cho, H. I., Lee, S. W., & Kim, H. Y. (2015). Development of field-based creativity competency scales for college graduates. *Journal of Vocational Education & Training, 18*(1), 71-101. <http://dx.doi.org/10.36907/krivet.2015.18.1.71> ㉮ 국문: 조한익, 이성원, 김화영(2015). 대졸 신입사원의 창의성 측정도구 개발. *직업능력개발연구, 18*(1), 71-101.
- Cho, K. S., Park, M. S., & Chung, D. H. (2009). Development of teacher questioning for improvement of scientific creativity and its' application: Case study for earth science class in high school. *Journal of Science Education, 33*(1), 122-132. <http://dx.doi.org/10.21796/jse.2009.33.1.122> ㉮ 국문: 조규성, 박미숙, 정덕호(2009). 과학적 창의성 신장을 위한 교사발문의 개발 및 적용: 고등학교 지구과학 교과 중심으로. *과학교육연구지, 33*(1), 122-132.
- Choe, I. S., Lee, H. S., Lee, G. H., & Kim, S. J. (2012). A detailed analysis of creativity courses provided by prestigious Korean universities. *The Journal of Curriculum Studies, 30*(2), 179-199. <http://dx.doi.org/10.15708/kscs.30.2.201206.007> ㉮ 국문: 최인수, 이화선, 이건희, 김선진(2012). 국내 대학의 창의성 교과목 현황 및 내용분석: 상위 30개 대학을 대상으로. *교육과정연구, 30*(2), 179-199.
- Choi, C. I., Cho, M. J., & Yeo, S. I. (2012). Analysis on teachers' perception of questioning and teaching practices in elementary science class. *Journal of Korean Elementary Science Education, 31*(1), 57-70. <https://doi.org/10.15267/keses.2012.31.1.057> ㉮ 국문: 최취임, 조민정, 여상인(2012). 초등 과학 수업에서 나타나는 교사의 발문에 대한 인식과 실제 수업 분석. *초등과학교육, 31*(1), 57-70.
- Choi, Y. H. (2019). Meaning and role of imagination in creative preaching. *Theology and Society, 33*(4), 181-214. ㉮ 국문: 최영현(2019). 창의적 설교에서 상상력의 의미와 역할. *신학과 사회, 33*(4), 181-214.
- Cropley, A. J. (2009). Teachers' antipathy to creative students: Some implications for teacher training. *Baltic Journal of Psychology, 10*(1/2), 86-94.

- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Ha, C. H. (2011). Survey about an understanding of paper text and visual text. *Korean Literature and Language Education*, 9, 289-313. ☞ 국문: 하채현(2011). 문자 텍스트와 영상 텍스트 인식에 관한 조사 연구. **한국어문교육**, 9, 289-313.
- Han, J. M., & Park, M. G. (2010). An analysis of teacher questioning focused on mathematical creativity. *Journal of Elementary Mathematics Education in Korea*, 14(3), 865-884. ☞ 국문: 한정민, 박민구(2010). 수학적 창의성 관점에서 본 교사의 발문 분석. **한국초등수학교육학회지**, 14(3), 865-884.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (1988). The conditions of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 11-38). Cambridge University Press.
- Heo, N. Y., & Li, S. G. (2011). Learning model of 'creative writing' using films in foreign language learning: Focused on the Korean film 『Jung Dok(Addiction)』. *Teacher Education Research*, 50(2), 99-117. <https://doi.org/10.15812/ter.50.2.201108.99> ☞ 국문: 허남영, 이상금(2011). 외국어 학습에서 영화매체를 활용한 '창의적 글쓰기' 학습모형: 한국 영화 『중독』을 중심으로. **교사교육연구**, 50(2), 99-117.
- Jackson, R. (2001). *Fantasy: The literature of subversion*. (Sogang Women's Literature, Trans.). Munhakdongnae. (Original work published 1981).
- Jang, E. S. (2016). A study on questioning strategies for improving learners' interactional competence and creativity in primary English classrooms. *Primary English Education*, 22(4), 165-185. ☞ 국문: 장은숙(2016). 초등영어교실에서의 학습자의 상호작용능력 및 창의성 신장을 위한 발문 전략 연구. **초등영어교육**, 22(4), 165-185.
- Jeon, K. W. (1997). The effects of creativity training program on creative development in university students. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 11(2), 223-253. ☞ 국문: 전경원(1997). 창의성 프로그램이 대학생의 창의성 계발에 미치는 효과. **교육심리연구**, 11(2), 223-253.
- Jeong, E. I. (2003). Effects of individual and cooperative learning based creativity development programs on college students' creativity. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 17(1), 281-297. ☞ 국문: 정은이(2003). 개별·협동학습에 따른 창의성 프로그램이 대학생의 창의성 계발에 미치는 효과. **교육심리연구**, 17(1), 281-297.
- Jin, D. S., Choi, H. J., & Han, E. J. (2014). An analysis on the characteristics of the learning experience appeared in students participated in a class using 'Teaching and learning method of smart phone film-making'. *The Journal of Korean Teacher Education*, 31(1), 25-47. ☞ 국문: 진동섭, 최현진, 한은정(2014). '스마트폰 영화 제작 활용 교수

- 법' 에서 나타난 학습 경험 특성 분석. **한국교원교육연구**, 31(1), 25-47.
- Jin, I. H. (2012). Transposition du récit littéraire dans le film: Bouvard et Pécuchet de Flaubert. *European Society Culture*, 8, 83-109. ☞ 국문: 진인혜(2012). 문자 매체에서 영상 매체로의 전환: 플로베르의 『부바르와 페퀴세』. **유럽사회문화**, 8, 83-109.
- Kang, J. H., & Choe, I. S. (2006). Effects of creative problem solving program through generating product. *The Korean Society Of Educational Psychology*, 20(3), 679-701. ☞ 국문: 강정하, 최인수(2006). 창의적 문제해결력 프로그램이 대학생의 창의적 문제해결 성향과 수행능력에 미치는 효과. **교육심리연구**, 20(3), 679-701.
- Kim, B. S., & Lee, A. R. (2019). The effects of voice recording assignment on English speaking confidence of nursing students in a college English class. *Foreign Languages Education*, 20(3), 121-138. <http://dx.doi.org/10.15334/FLE.2019.26.3.121> ☞ 국문: 김병선, 이애리(2019). 음성 녹음과제가 대학영어 간호학과 수강생들의 영어 말하기 자신감에 미치는 영향. **외국어교육**, 26(3), 121-138.
- Kim, D. I., Oh, H. S., Song, Y. S., Koh, E. Y., Park, S. M., & Jung, E. H. (2009). Exploring students' core competencies in higher education from professors' perspectives: A case study of Seoul National University. *Asian Journal of Education*, 10(2), 195-214. ☞ 국문: 김동일, 오현석, 송영숙, 고은영, 박상민, 정은혜(2009). 대학 교수가 바라본 고등교육에서의 대학생 핵심역량: 서울대학교 사례를 중심으로. **아시아교육연구**, 10(2), 195-214.
- Kim, H. J., Park, S. Y., Kim, H. S., & Choi, J. H. (2016). The effects on creativity, personality and ego resiliency of creativity education program based on famous painting parodies using smart phone of pre-kindergarten teacher. *Journal of cognitive Enhancement and Intervention*, 1(2), 125-147. ☞ 국문: 김형재, 박소윤, 김형숙, 최지현(2016). 스마트 폰을 활용한 명화 패러디 기반 창의성교육 프로그램이 예비유아교사의 창의·인성 및 자아탄력성에 미치는 영향. **인지발달중재학회지**, 7(2), 125-147.
- Kim, J. Y. (2017). *Development and validation of creativity confluence competency test for university students* [Unpublished doctoral dissertation]. Soongsil University. ☞ 국문: 김정연(2017). **대학생 창의융합역량 측정도구 개발 및 타당화**. 박사학위논문, 숭실대학교.
- Kim, S. E. (2014). A practice of a creative thinking and a question to apply a movie: Mainly due to 'movie <Shindler List>. *Humanities Research Institute*, 32, 261-298. ☞ 국문: 김소은(2014). 영화를 활용한 창의적 사고와 발문하기의 실제: 영화 <쥘리아 리스트>를 중심으로. **인문과학연구**, 32, 261-298.
- Kim, S. K., & Lee, I. S. (2010). A study on the characters and costumes in fantasy movies: With a focus on the mythic characters. *The Research Journal of the Costume Culture*, 18(5), 1031-1047. <http://dx.doi.org/10.29049/rjcc.2010.18.5.1031> ☞ 국문: 김수경, 이인성

- (2010). 판타지영화 캐릭터와 의상에 관한 연구: 신화적 캐릭터를 중심으로. **복식문화연구**, 18(5), 1031-1047.
- Kim, Y. S., & Yi, J. Y. (2018). An exploratory study on teaching methods for English education curriculum to develop creative pre-service English teachers. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(24), 273-298. <http://dx.doi.org/10.22251/jlcci.2018.18.24.273> ㉮ 국문: 김영숙, 이지연. (2018). 창의적 예비영어교사 양성을 위한 전공교과목 교수방법 탐색. **학습자중심교과교육연구**, 18(24), 273-298.
- Kim, S. W., & Youn, J. J. (2016). The effects of creativity general arts education of interdisciplinary convergence based on flipped learning utilizing movie. *Journal of General Education*, 10(4), 457-486. ㉮ 국문: 김성원, 윤정진. (2016). 영화를 활용한 플립러닝 기반의 학제간 융합 창의성 교양수업 효과. **교양교육연구**, 10(4), 457-486.
- Kwon, N. W., & Min, Y. S. (2003). The effects of questioning types on academic achievement by cognitive styles. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 6, 171-190. ㉮ 국문: 권낙원, 민용성(2003). 인지양식에 따른 발문유형별 학습 효과. **학습자중심교과교육연구**, 6, 171-190.
- Lee, C. Y. (2002). The ritual structure in the imagination of film. *Journal of Religious Studies*, 21, 119-138. ㉮ 국문: 이창익(2002). 영화적 상상력의 제의적 구조. **종교학연구**, 21, 119-138.
- Lee, K. H., Lew, K. H., & Kim, E. K. (2010). The university students' perception on creativity education. *Korean Journal of Educational Psychology*, 24(2), 327-346. ㉮ 국문: 이경화, 유경훈, 김은경(2010). 대학생의 창의성 교육에 대한 인식. **교육심리연구**, 24(2), 327-346.
- Lee, S. Y. & Cho, G. P. (2019). The effects of creativity enhancement program using movies on everyday creativity of college students. *Korean Journal of Yeolin Education*, 24(2), 327-346. ㉮ 국문: 이숙영, 조규관(2019). 영화를 활용한 창의증진 프로그램이 대학생의 일상적 창의성에 미치는 효과. **열린교육연구**, 27(4), 25-50.
- Lee, Y. J. (2011). Professional development for promoting teachers' open-ended questioning. *The Journal of Korean Teacher Education*, 28(3), 223-240. <http://dx.doi.org/10.24211/tjkte.2011.28.3.223> ㉮ 국문: 이영주(2011). 발산적 발문 촉진을 위한 교사 연수. **한국교육원교육연구**, 28(3), 223-240.
- Lim, E. J. (2009). Analysis of inquisitive techniques by kindergarten teachers during story sharing period. *Journal of Early Childhood Education & Educare Welfare*, 13(2), 47-70. ㉮ 국문: 임은정(2009). 유아들이 적극적으로 반응하는 교사의 발문. **유아교육·보육복지연구**, 13(2), 47-70.

- Morgan, N., & Saxton, J. (1991). *Teaching questioning and learning*. Routledge.
- Morgan, N., & Saxton, J. (2006). *Asking better questions*. Pembroke Publishers.
- Min, K. Y., & Kim, C. H. (2016). The study of purpose of developing creativity-interdisciplinary type human resources. *Culture and Convergence*, 3(3), 99-118. 국문: 민귀영, 김찬호(2016). 창의·융합형 인재 양성에 관한 연구. *문화와 융합*, 38(3), 99-118.
- Oh, K. H. (2013). Exploration on the re-conceptualization of the infant imagination based on the creative characteristics of imagination and mimesis. *Journal of Future Early Childhood Education*, 2(4), 125-144. 국문: 오경희(2013). 상상력과 미메시스의 창조적 특성에 근거한 유아 상상력의 재개념화에 관한 탐색. *미래유아교육학회지*, 20(4), 125-144.
- Park, E. Y. (2012). An exploration of expression encouraging formative imagination through ambiguous forms. *Journal of Korean Society of Design Science*, 25(2), 251-264. 국문: 박은영(2012). 모호한 형태에 있어서의 조형적 상상력의 발현. *디자인학연구*, 25(2), 251-264.
- Park, H. J., & Kim, H. S. (2014). The development of creative thinking model for children based on imagination with visual elements. *Journal of Digital Design*, 14(2), 373-383. <http://dx.doi.org/10.17280/jdd.2014.14.2.035> 국문: 박혜정, 김후성(2014). 시각 요소의 상상을 통한 어린이 창의적 발상 모델 개발 연구. *디지털디자인학연구*, 14(2), 373-383.
- Park, S. A., & Kwon, O. S. (2014). The effect of type of instruction on children's configural creativity. *Journal of cognitive Enhancement and Intervention*, 5(2), 91-102. 국문: 박순애, 권오식(2014). 교사의 발문유형이 유아의 도형적 창의성에 미치는 효과. *인지발달중재학회지*, 5(2), 91-102.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, Part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rhee, E. (2011). Creative music education plan utilizing visual media: Focusing on storytelling the movie <Jeon Woo Chi>. *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 2(2), 161-180. <http://dx.doi.org/10.15815/kjcaes.2011.6.2.161> 국문: 이에스터(2011). 영상매체를 활용한 창의적 음악교육: 영화 <전우치> 스토리텔링을 중심으로. *문화예술교육연구*, 6(2), 161-180.
- Song, S. Y., & Kim, S. H. (2018). The development of the science education program for young children using 5E learning cycle model. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 39(6), 93-121. <http://dx.doi.org/10.18023/kjece.2019.39.6.005> 국문: 송수연, 김승희(2019). 5E 순환학습모형을 활용한 유아 과학교육프로그램 개발. *유아교육연구*, 39(6), 93-121.

- Sung, E. H. (2002). A study of creativity improvement program through imagery thinking with special focus on the creative motivation and attitude of the subjects. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 16(1), 75-100. ☞ 국문: 성은현(2002). 이미지화 된 자극을 매체로 한 창의성 증진 프로그램 효과에 관한 연구: 피험자의 창의적 동기와 태도 변인을 중심으로. *교육심리연구*, 16(1), 75-100.
- Yeom, C. G. (2017). Overlap of multi-layered spacetime in fantasy fairy tale. *The Korea Association of Literature for Children and Young Adult*, 2017(21), 267-301. <https://doi.org/10.24993/JKLCY.2017.12.21.267>. ☞ 국문: 염창권(2017). 판타지동화에 나타난 시공간의 중층성과 교차 양상. *아동청소년문학연구*, 2017(21), 267-301.
- Yoon, S. Y. (2007). Reading narnia with lacanian perspective. *Children's Literature and Translation*, 2007(14), 157-177. ☞ 국문: 윤소영(2007). 라캉으로 읽는 <나니아 연대기>. *동화와 번역*, 2007(14), 157-177.
- Yoon, T. W. (2015). A study on the extendability and limitation of film as the media. *European Society and Culture*, 2015(15), 167-188. ☞ 국문: 윤태원(2015). 문학과 영화의 상호매체적 관점에서 본 영화의 확장성과 한계성 고찰. *유럽사회문화*, 2015(15), 167-188.
- Yuk, J. H. (2016). A creative educational plan through the film <Roaring Currents>. *Journal of Korea Entertainment Industry Association*, 10(1), 171-181. ☞ 국문: 육정학(2016). 영화 <명량>을 통한 창의적 교육 방안. *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 10(1), 171-181.