

# 창의적 문제해결 2



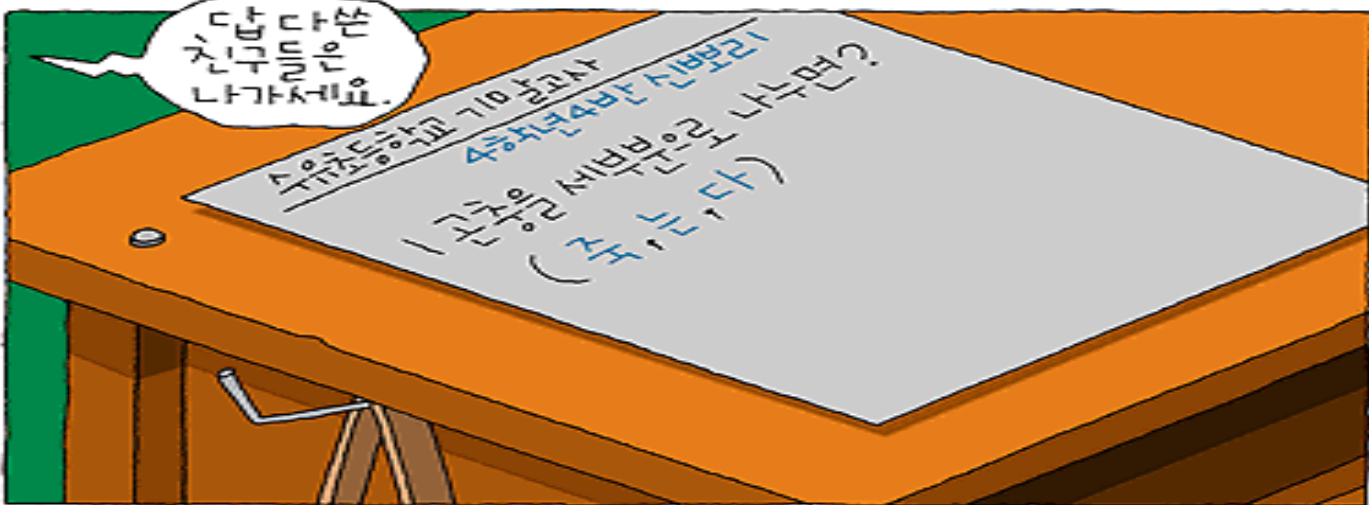
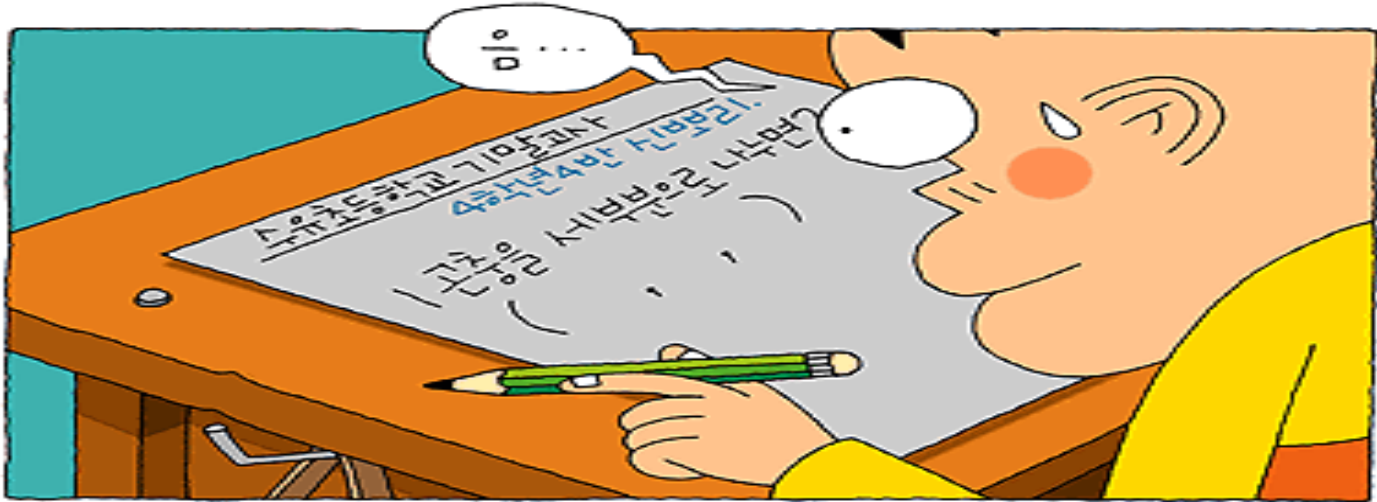
# 수업 목표

1. 창의성 신장 전략 1 : 문제를 정확히 파악해라.
2. 창의성 신장 전략 2 : 문제를 마음 속에 가지고 다녀라.
3. 창의성 신장 전략 3 : 목표 의식을 갖는다.
4. 창의성 신장 전략 4 : 고정 관념에서 벗어나라.
5. 창의성 신장 전략 5 : 다양한 각도에서 사물을 보라.

## 1. 문제를 정확히 파악한다.

- 의사나 자동차 수리공의 오진 사례

# 왜 보리는?



선생님의 정답은 어리가슴-배.어떤게 맞은 답일까요? 고장생각.ETND.

## 2. 문제를 항상 맘 속에 지니고 다닌다.

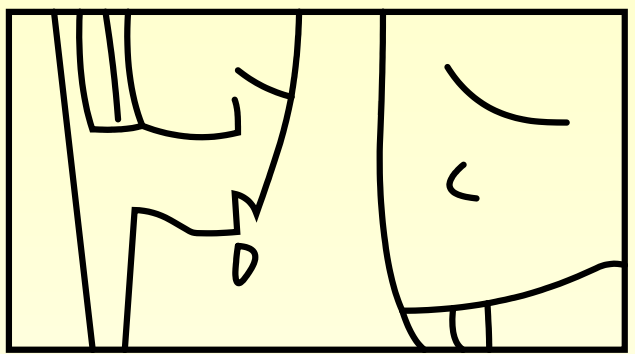
- "만유인력의 법칙을 어떻게 발견했는가?"  
"내내 그 생각만 했으니까."
- 침대에서도 미적분 생각밖에 없었던 리처드 파인만, "물리는 나의 유일한 취미이고, 오락이다" 이혼
- 지구를 방랑하는 천재 수학자, 폴 에어디시  
24시간 중에서 19시간을 수학만 생각,  
1,475편의 논문 남김

## 무질서에 대한 선호도 검사 (검사17)

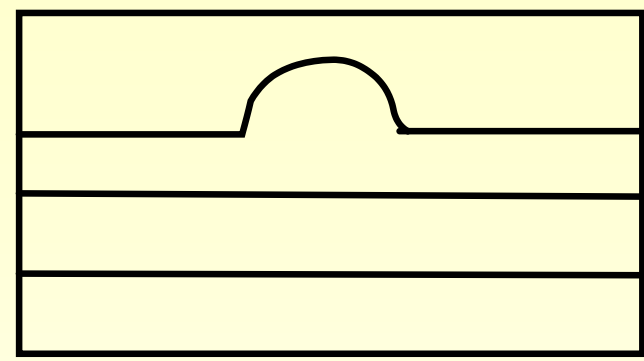
다음 10쌍의 그림들을 살펴보고 각 쌍의 그림 A와 B중 좋아하는 그림을 선택하라.

선택하기 위해 너무 고민하지 말고 그냥 마음에 더 드는 것 하나를 골라라.

1

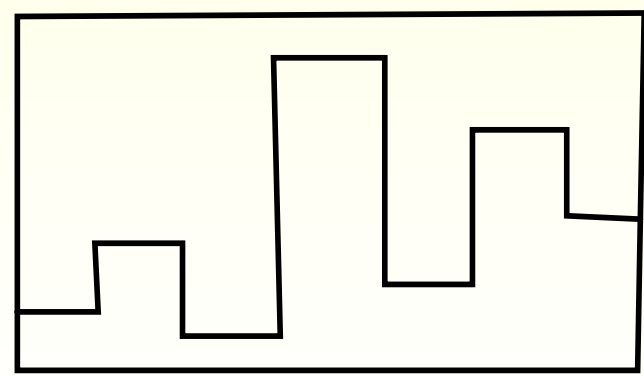
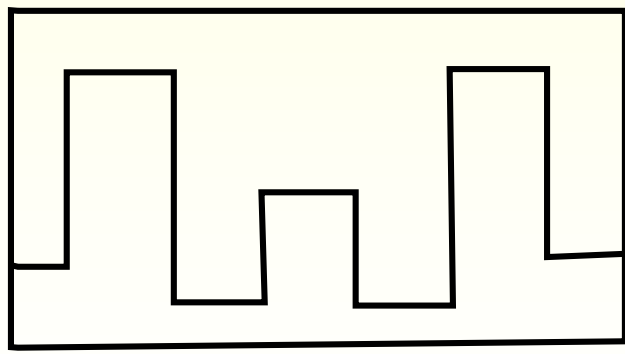


A

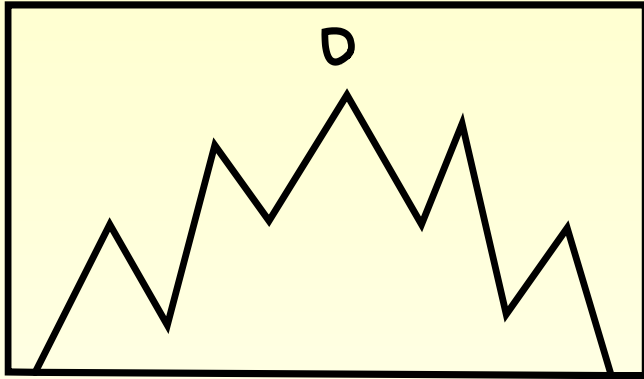


B

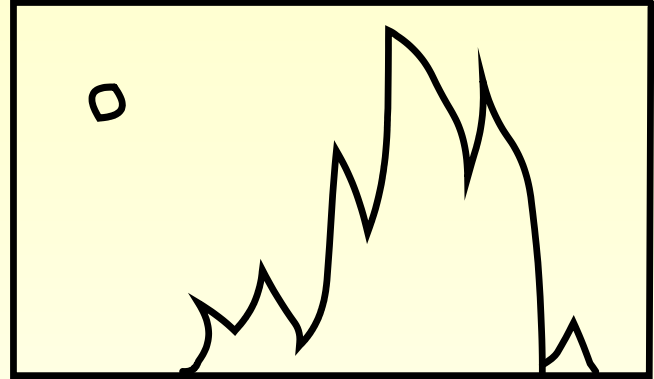
2



3

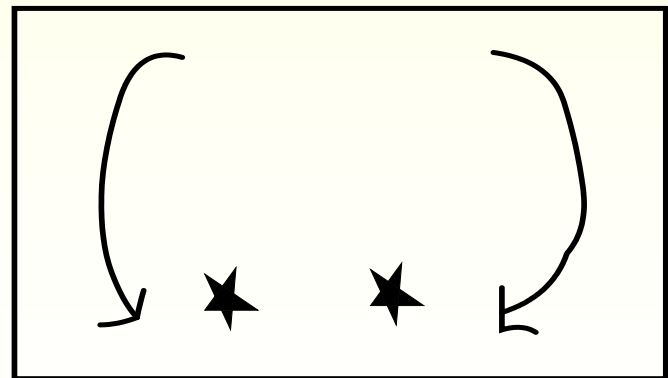
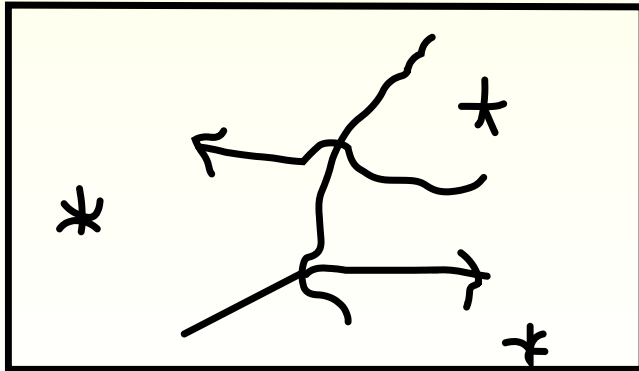


A



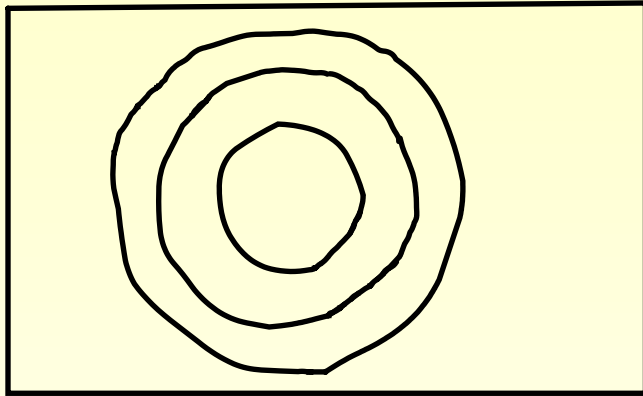
B

4

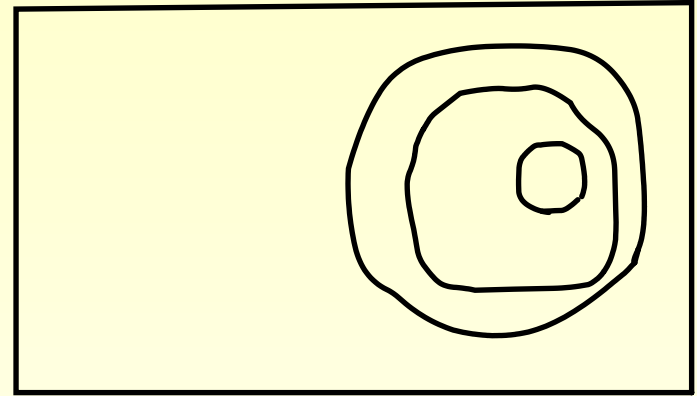




5

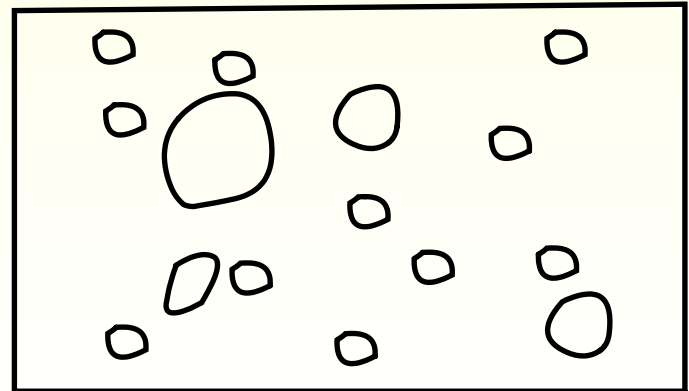
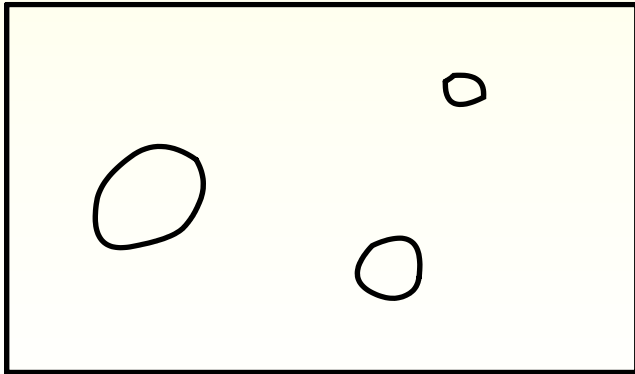


A

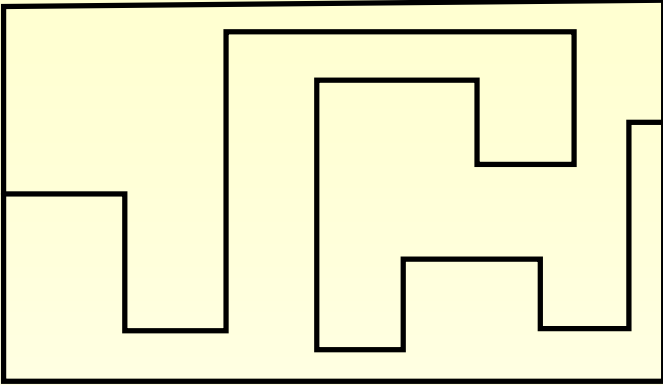


B

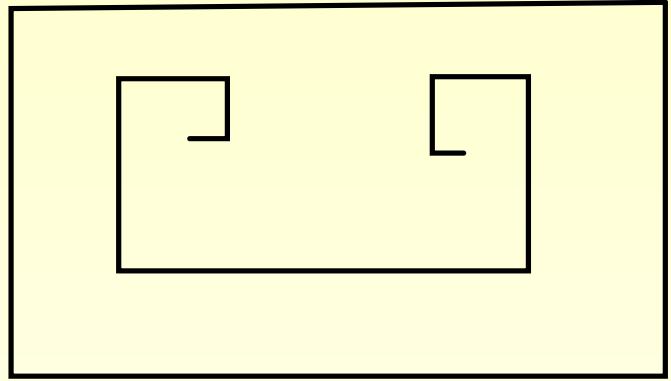
6



7

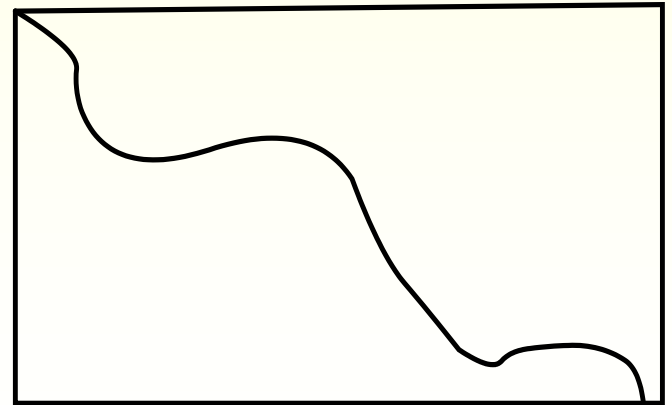
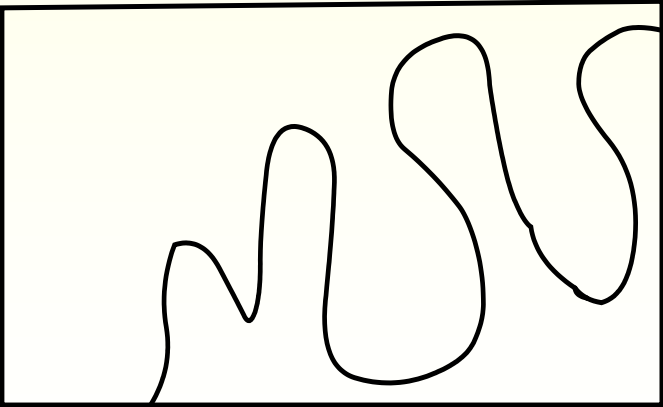


A

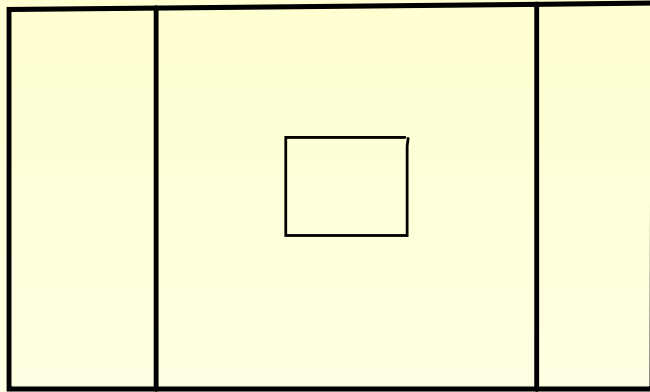


B

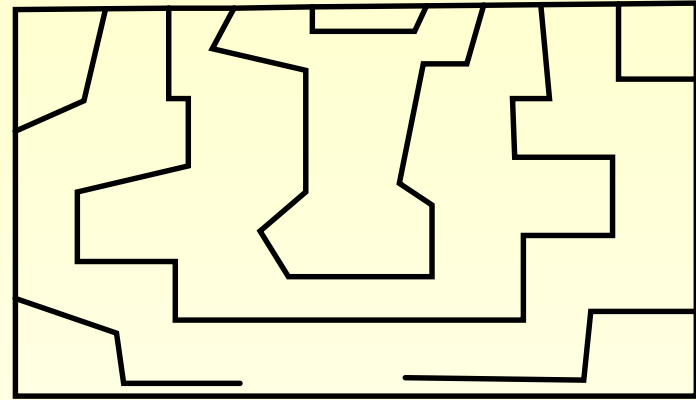
8



9

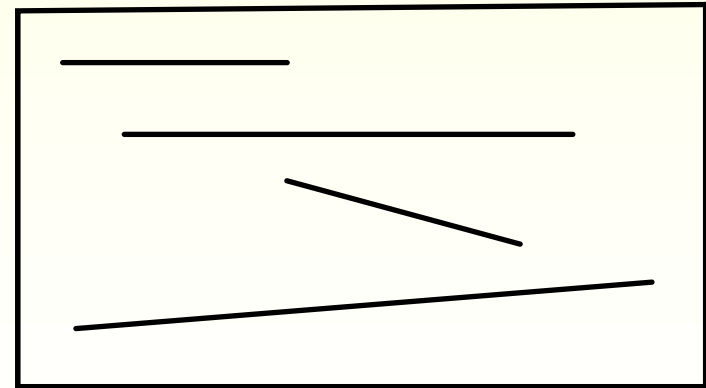


A



B

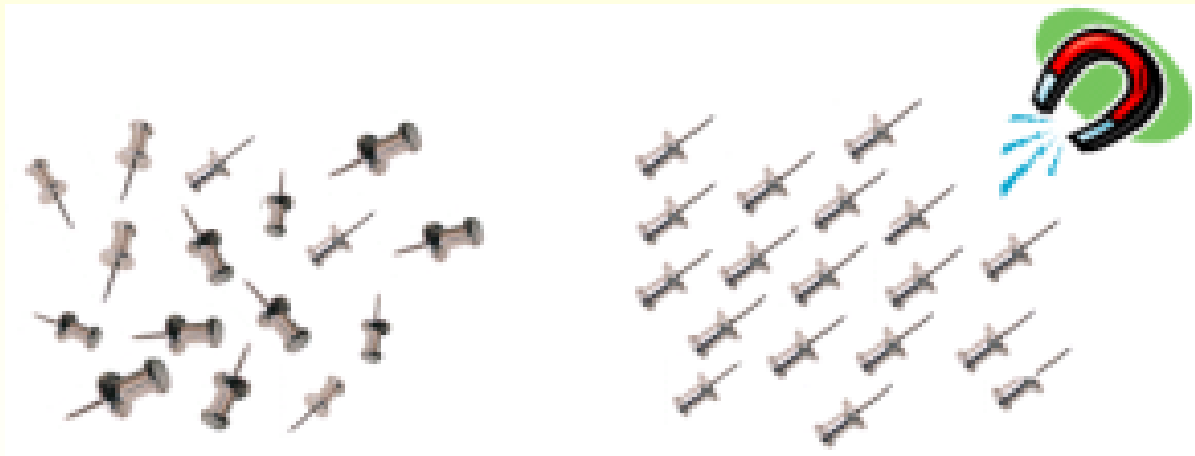
10



<그림> Barron-Welsh 그림 선호도 검사

### 3. 목표 의식을 갖는다.

- 목표 지향은 몰입에 도움을 주고, 두뇌의 효율성을 극대화 – [김태희](#)



- 김태원의 목표

- 테니스, 골프, 바둑은 순서대로 목표 지향적으로 되기 쉬우며, 강도와 중독성은 바둑, 골프, 테니스 순이다.

## 4. 고정관념에서 벗어난다.

두 손 깎지 끼기, 팔짱 끼기, 손 사이로 사물보기

# 악성 바이러스 - 고정관념

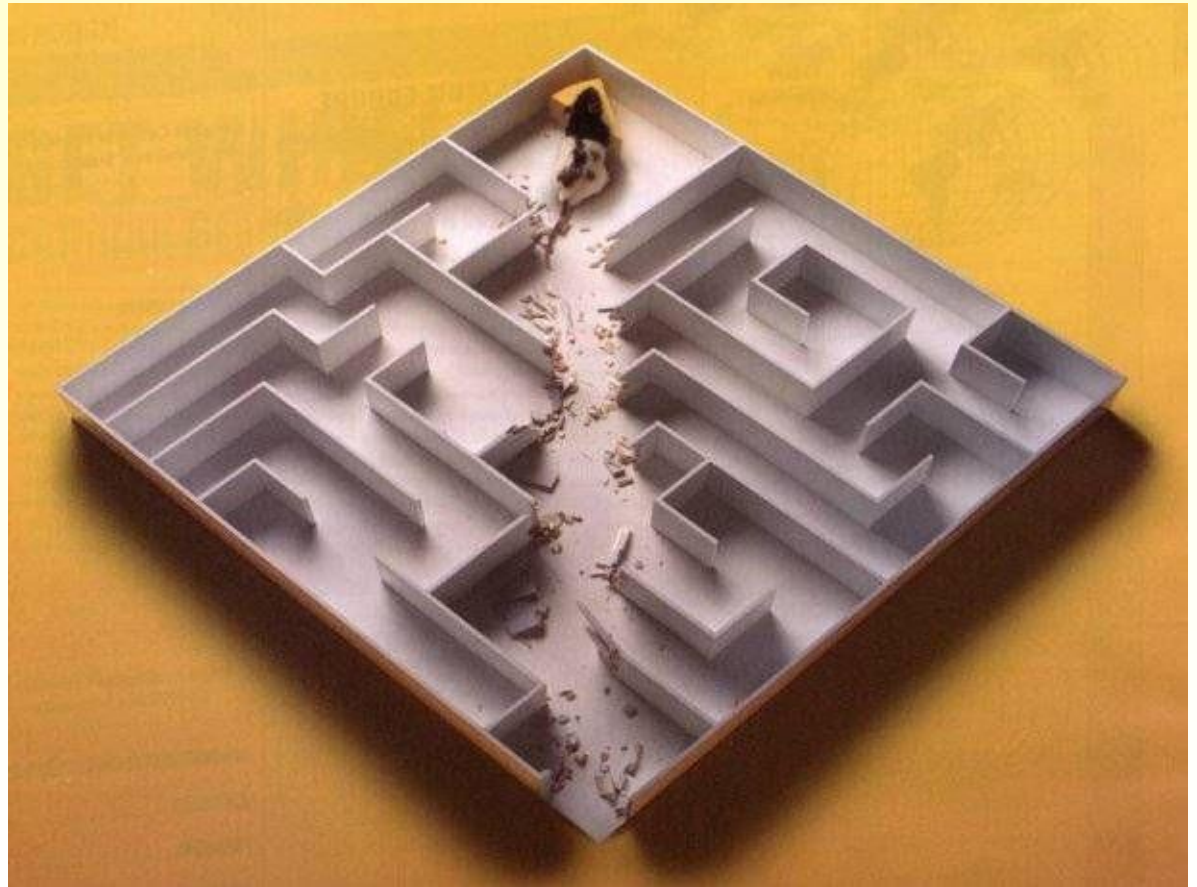


‘본의가 아님에도 마음이 어떤 대상에 쏠려 끊임없이 의식을 지배하며, 모든 행동에까지 영향을 끼치는 관념’

# 창의적이지 못한 사람은?

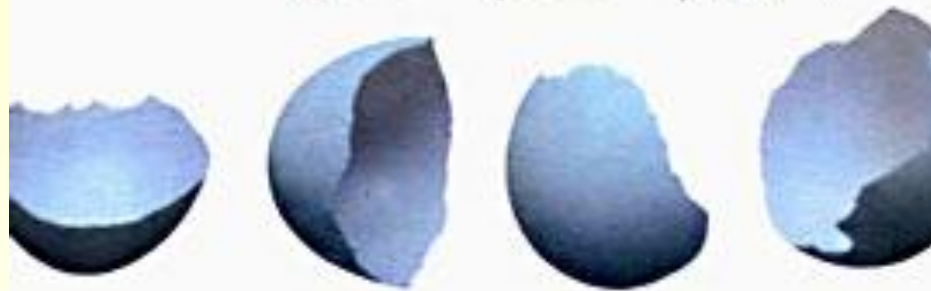
고정관념이라는 악성 발명 바이러스에 감염되어

있기 때문이다.





# 고정관념은 깨도 아프지 않다



## 고정관념깨기

고정관념깨기란 남들이 하지 않는 생각이나 행위가 아니다. 고정관념은 고장난 관념이며, 고정관념깨기란 사고의 구조조정이다. 고정관념을 깨는 것은, 궤도 이탈이 아니라 오�히려 궤도로의 복귀요 정상으로의 회복이다. 굳이 어떤 생각에서 벗어나, 보다 유연하게 사물을 보고 인식하며, 사물을 다양한 각도에서 입장을 바꾸어 바라보고 인식하며, 초심으로 돌아가 처음 시도가량이 다시 시작해보자. 선라이징은 비분갈이 일어나 속에서 전혀 소중한 분할 한 것을 찾아내지 그러하면 다 낯고 더 새롭고 더 깊은 세계가 전개될 것이다.

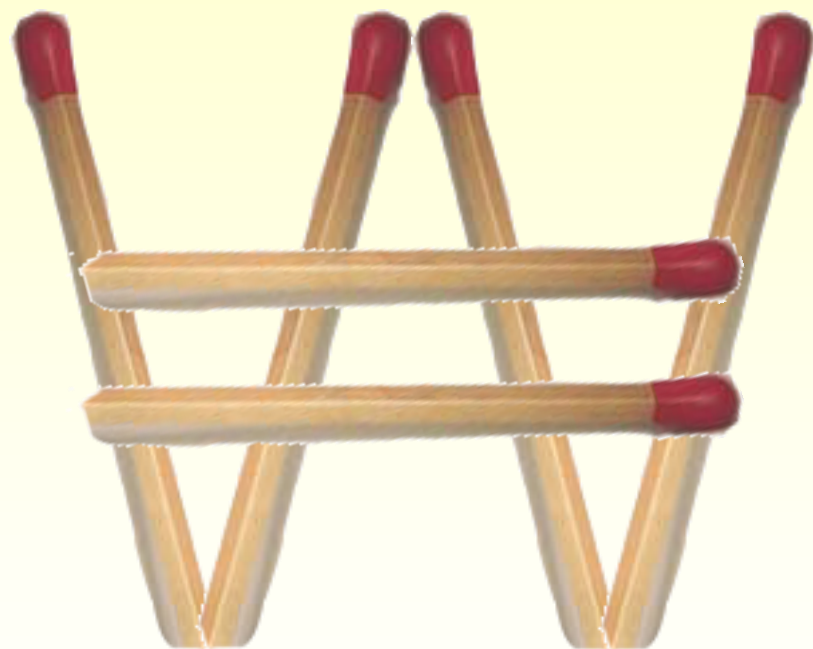
“고정관념 깨기란, 남들이 하지 않는 생각이나 행위가 아니다. 고정관념은 고장 난 관념이며, 고정관념 깨기란 사고의 구조조정이다. 고정관념을 깬다는 것은, 궤도 이탈이 아니라 오�히려 궤도로의 복귀요 정상으로의 회복이다”



# 고정관념을 측정해 볼까요?



주어진 성냥 6개를 이용하여 원을 만들어 보세요



맞추셨나요?

## 2분 동안 아래의 문제들을 풀어 보아라

단, +는 나누기, ×는 빼기 ÷는 더하기, -는 곱하기를 각각 의미한다

$4 + 2 =$

$8 + 4 =$

$7 - 3 =$

$6 \times 3 =$

$8 \times 3 =$

$8 - 2 =$

$6 \div 3 =$

$12 + 2 =$

$9 \div 3 =$

$10 \div 2 =$

$8 \div 4 =$

$5 \times 3 =$

$9 \times 2 =$

$4 + 2 =$

★ 달리는 말에 탄 사람~



★ 몇 명일까요?



15명, 14명, 13명 !

## 5. 다양한 각도에서 사물을 본다.

키딩 선생은 교탁 위로 선뜻 올라선다. 그리고는 자신이 왜 이곳에 올라 서 있는지를 학생들에게 물으면서 대화가 시작된다.

**학생 : “키가 커 보이고 싶어서요.”**

**키딩 선생님 : “그게 아니지. 사물을 다른 각도에서 다르게 보려는 거야.”**

**“여기선 세상이 달라 보인다.**

**믿어지지 않겠지만.”**

**“직접 와서 보렴.”**

**“어떤 사실을 안다고 생각할 때 다른 각도에서 보렴. 비록 틀린 것 같고 우스워 보일지라도 시도해 보렴.”**

**“책을 읽을 때 저자의 생각보다 너희들의 생각을 중요시 여겨라.”**

**“너희들의 소리를 찾아라.”**

**“과감하게 도전하여 새로운 세계를 보렴.”**



그는 교탁 위를 한명씩 오르내리고 있는 학생들에게 계속 요구한다.

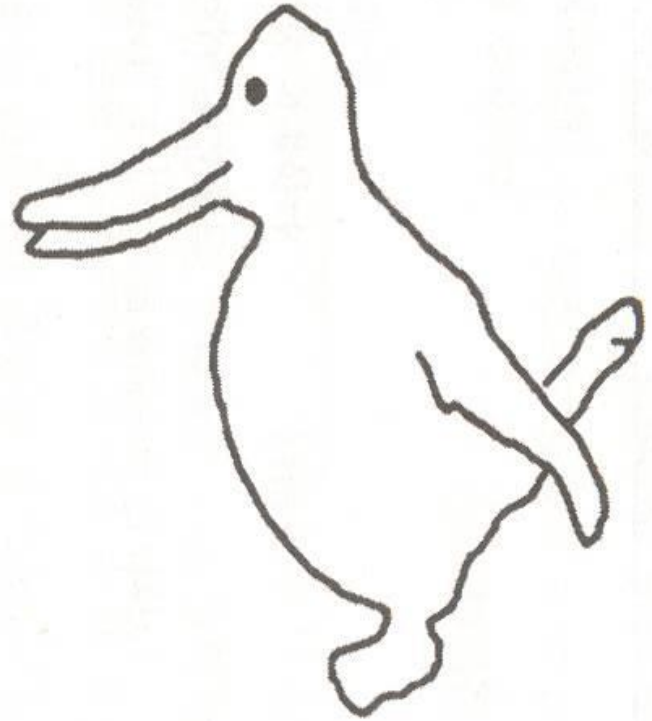
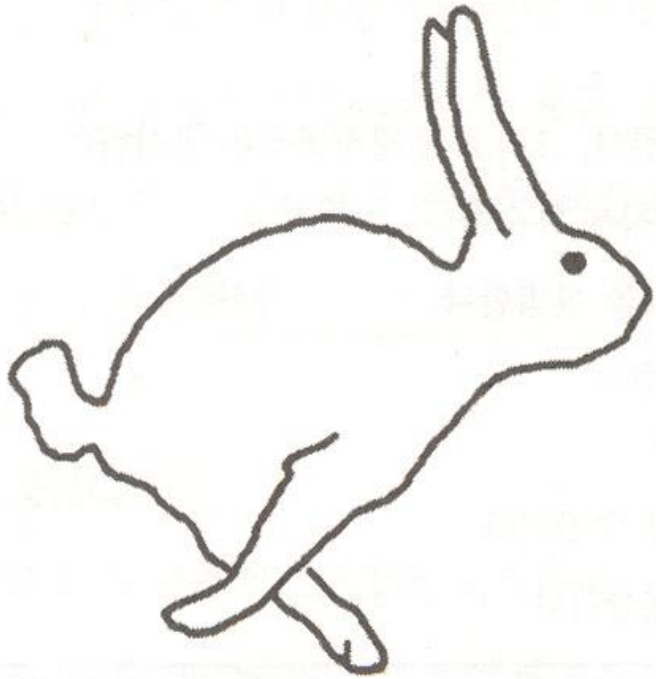
**키딩 선생님 : “그렇게 물러나지 마라. 단순히 올라갔다 내려오지만 말고, 주위를 둘러 보렴.”**

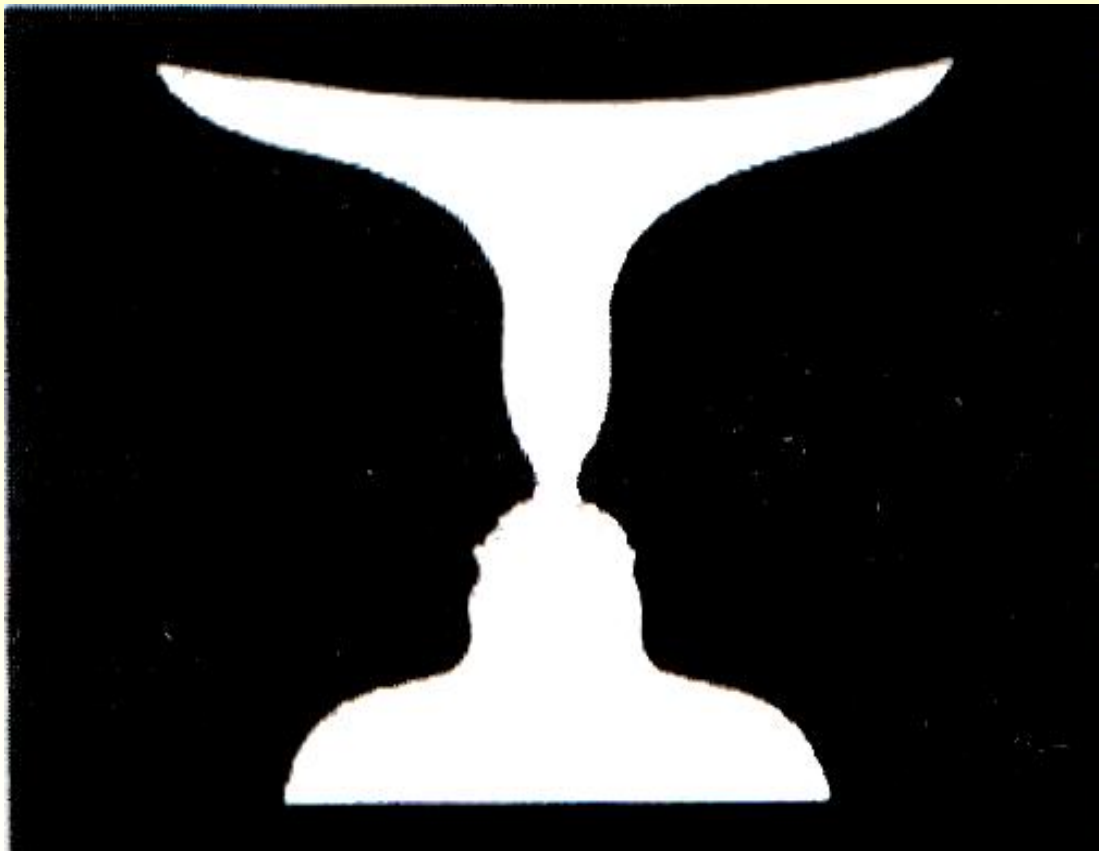
## 돌발 퀴즈

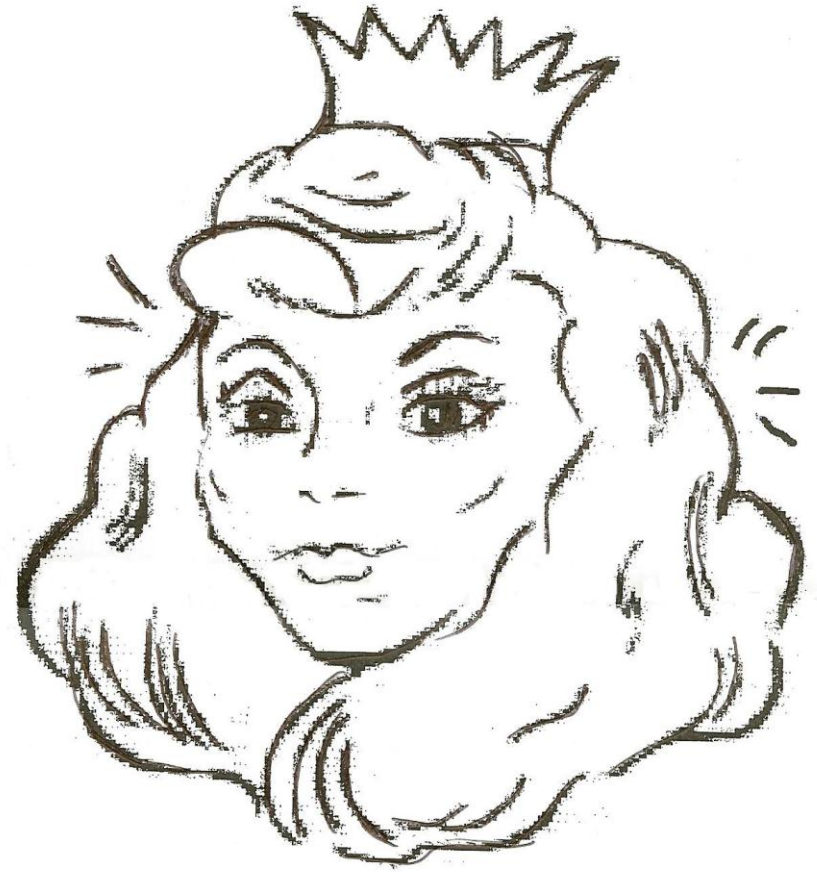
- 지식이 많으면 창의성도 높다. ( O, X )
- 내적 동기가 외적 동기보다 창의성에 더 많은 영향을 미친다. ( O, X )
- ❖ 창의인재들은 최소한 한 명이라도 사회적·정서적 지지자를 갖고 있었는데, 스승 (mentor)의 영향이 가장 컸다.

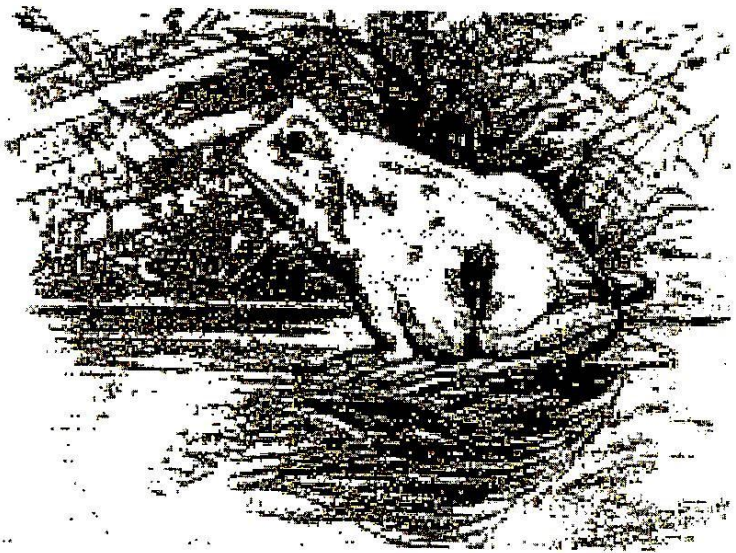




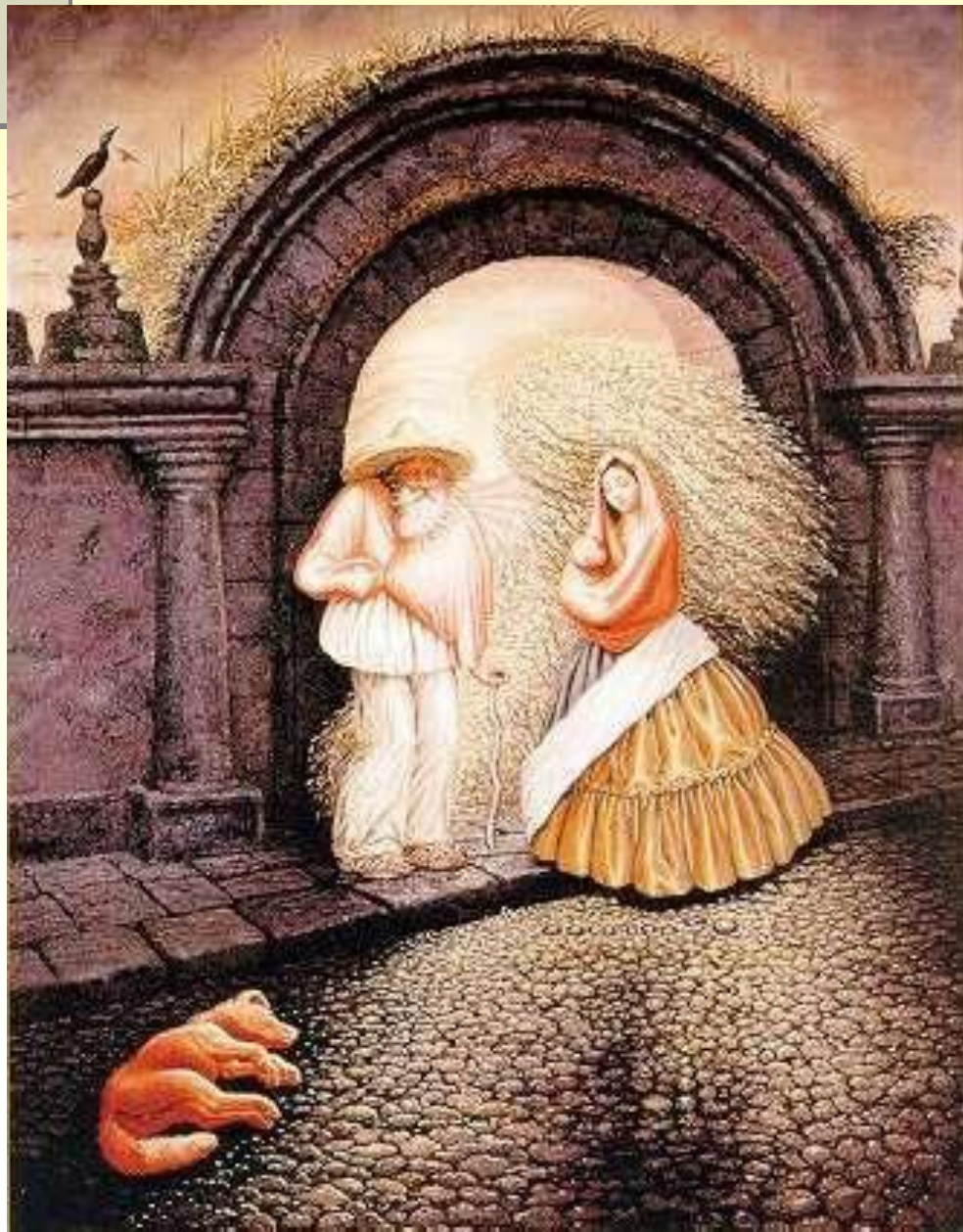


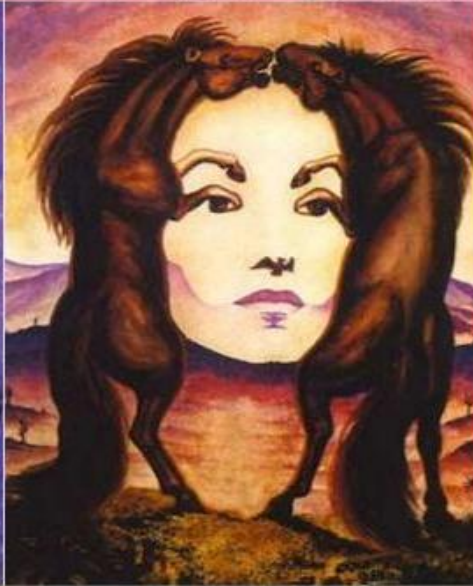












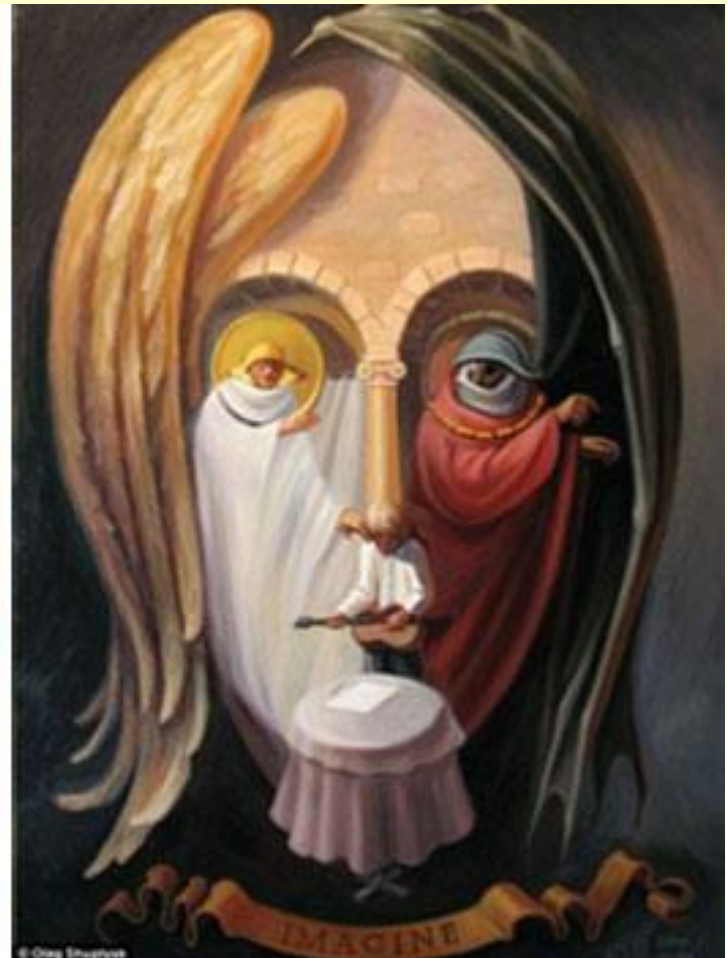






(사진 左) 빈센트 반 고흐의 초상 속 코가 또다시 빈센트 반 고흐다.

(사진 右) 비틀스의 전설인 존 레논이 이 몽타주 안에 숨어있다. [출처=데일리메일]





## ❖ 기분 전환



## Quiz

- 사과, 앵두, 딸기를 한 범주로 묶는 능력은 **융통성** 과(와) 관련 있다.
- 의사의 오진 사례는 창의성 신장 전략 중 **문제를 정확히 파악하는 것** 의 중요성을 나타낸다
- 창의성을 억압하는 가장 큰 장애물은 **고정관념** 이다.
- 창의성은 창의적 **역량** 과 창의적 성향으로 구분된다.
- 유창성은 창의적 **역량** 에 속한다.



## 내용 정리 및 요약

1. 창의성 신장 전략 1 : 문제를 정확히 파악해라.
2. 창의성 신장 전략 2 : 문제를 마음 속에 가지고 다녀라.
3. 창의성 신장 전략 3 : 목표 의식을 갖는다.
4. 창의성 신장 전략 4 : 고정 관념에서 벗어나라.
5. 창의성 신장 전략 5 : 다양한 각도에서 사물을 보라.