

델파이 기법에 기반한 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성 분석¹⁾

노 원 경(한국교육과정평가원 연구위원)*
박 지 선(한국교육과정평가원 연구위원)**
오 택 근(한국교육과정평가원 부연구위원)
최 성 희(한국교육과정평가원 부연구위원)
이 혜 원(연세대학교 연구원)

<요 약>

본 연구는 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성이 무엇인지 분석을 통해 초등학교에서의 창의성 교육의 방향과 내용에 시사점을 제공하고 교사 스스로 자신의 교실 문화에 대한 진단할 수 있게 하는 데 목적이 있다. 이를 위해 창의성 및 창의성 교육, 교실 문화 조성 관련해 전문성이 있는 초·중등학교 교사 등 전문가를 대상으로 3차에 걸친 델파이 조사를 실시하였다. 1차 델파이 조사에서는 창의적인 초등학교 교실의 모습 및 특징을 개방형 질문을 통해 조사한 후 범주화 작업을 통해 대영역, 중영역, 소영역으로 분류하였다. 2차 델파이 조사에서는 소영역에 해당하는 항목들이 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 타당성과 중요도를 응답하게 하였고, 소영역의 항목별로 내용타당도 비율(CVR)을 산출한 후 그 기준에 따라 항목을 삭제해 가는 동시에 전문가들의 주관식 응답에 근거하여 대영역, 중영역, 소영역에 대해서도 통합, 삭제, 추가, 재진술, 이동 등의 수정·보완이 이루어졌다. 3차 델파이 조사에서는 전문가 55명을 대상으로 소영역 항목이 타당한지 여부와 중요도를 판단하도록 한 결과, 대영역 11개, 중영역 24개, 소영역 193개가 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 최종 선정되었다. 3차 델파이 조사 결과 내용타당도 비율(CVR) 1.0인 항목은 총 11개로 나타났으며 이는 모든 전문가가 타당하고 중요하다고 응답한 것으로, 본 연구에서는 가장 중점적이고 핵심적인 항목으로 간주하였다. 11개 핵심항목은 교수방법(수업전략), 교사(역량, 태도), 학부모(가치), 교육철학(학생관), 학교/학급문화(분위기 조성)와 관련된 내용으로 창의성 함양을 위한 교실 문화가 교사, 학부모의 인적 자원, 수업과 관련된 교수방법을 비롯하여 교실 문화에 영향을 미치는 학교 문화의 특성들과도 관련이 있는 것으로 나타났다.

주제어 : 창의성, 초등학교, 교실 문화

1) 본 논문은 한국교육과정평가원에서 수행한 연구 ‘창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 조성 방안(I): 교실 문화 구성요소 도출(노원경 외, 2018)’ 일부 내용을 발췌하여 수정·보완하였음

* 제1저자: wknoh@kice.re.kr

** 교신저자: jspark@kice.re.kr

I. 서론

2016년 알파고의 등장은 생태계의 최강자로 지배해왔던 인간이 기계에 지배당할 수도 있다는 위기의식을 심어준 기점이 된 해이다. 또한 인간이 인공지능(AI)과 차별화되고 독자적으로 보유할 수 있는 능력은 무엇인가에 대한 논의도 활발히 이루어졌다. 교육계에서도 인간이 오랜 시간에 걸쳐 모아온 정보를 아주 짧은 시간에 수집하고 분석하는 능력을 지닌 인공지능(AI) 앞에서 4차 산업혁명시대를 살아갈 학생들에게 가르쳐야 할 것은 과연 무엇인가에 대한 문제가 등장하였다. 단순히 지식이나 정보를 암기하는 것을 넘어서 미래 사회를 살아가는 데 필요한 것에 대한 논의에 이른바 ‘역량’이 강조되고 비판적 사고력, 의사소통, 협력, 창의성의 4C(Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity)가 국내·외에서 강조되고 있다. 그 중에서도 창의성은 미래 인재가 갖추어야 할 핵심 역량으로 가장 많이 언급되고 있고 실제 많은 나라에서 창의성 함양을 우선적인 국가 교육 정책으로 추진하고 있다(Beghetto & Kaufman, 2017).

창의성에 대한 초기 연구에서는 지능을 중심으로 창의성의 개념을 설명하는 인지적인 접근을 취하였다. 예를 들어 창의성을 확산적 사고와 관련이 있는 것으로 생각하면서 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 창의성의 중요한 요인이라고 설명하였으며, 하나의 정답보다는 다양한 답을 만들어내는 능력을 갖추고 있는 사람을 창의적인 사람으로 규정하였다. 다음으로 지능을 중심으로 창의성의 개념을 설명하는 인지적 접근을 비판하며 호기심이나 도적의식, 태도 및 성향 등과 같은 창의적인 사람의 사고 과정이나 특성을 중심으로 창의성의 개념을 이해해야 한다는 관점이 등장하였다. 이와 같이 창의적인 사람에만 집중하다 보니 창의적인 상황, 즉 창의성으로 나아가게 하는 주변 상황이 배제되었던 것이다. 창의성에 영향을 미치는 외적 요인을 제외하면서 창의성의 내적 요인에만 집중해 온 결과 학습이나 사회적 환경이 기여할 수 있는 부분이 간과되었다. Amabile(1983), Csikszentmihalyi(1996) 등은 사회문화적 관점에서 창의성을 이해하는 것이 필요하다고 주장하며, 창의성이 개인의 특성만을 의미하는 것이 아니라 새롭고 적절한 아이디어를 제시하고 독창적이며 유용한 산출물을 도출할 수 있는 이상적인 환경이 함께 구비되는 상황을 의미하는 통합적 접근을 강조하였다.

이와 관련하여 Rhodes(1961)는 창의성에 관한 다양한 정의를 수집하여 이를 4가지 요소인 사람(Person), 과정(Process), 환경(Press), 산출물(Product)로 구분하여 설명한 바 있다. 흔히 4P이론이라 불리는 이 접근은 창의적인 현상을 설명하기 위해서는 이 4가지 요소가 모두 작동한다는 것으로 통합적 접근을 뒷받침한다. 또한 Csikszentmihalyi는 상징적인 규칙을 포함

하는 문화, 상징적인 영역에 새로움을 가져오는 사람, 그리고 그 새로움을 인정하고 확인하는 전문가들로 이루어진 현장이라는 세 가지 요소의 상호작용으로부터 창의성이 생겨난다고 주장하였다(Csikszentmihalyi, 1996). 즉 창의적인 아이디어가 제시되고 산출물이 발현되기 위해서는 위 세 가지 요소가 모두 필요하다는 것이며 이 또한 창의성에 대한 통합적인 접근을 강조한다고 볼 수 있다.

이와 같이 통합적인 접근을 강조하는 경우는 환경을 단순히 물리적인 공간으로서 국한하기 보다는 일련의 요소들이 서로 연결되어 상호작용하면서 문화 속에서 어떤 상징 영역이 변화되는 과정(Csikszentmihalyi, 1996)으로서 창의성의 의미를 바라본다. 즉 창의성에 대한 통합적 접근에서는 다양한 요소들이 창의성을 발현시킬 수 있는 방향으로 서로 유기적으로 작동할 수 있는 문화를 만드는 것이 중요하다는 것을 시사하고 있다. 또한 통합적 접근을 취하며 창의성의 개념을 설명하려는 입장에서는 그 동안 개인의 심리적인 측면에 초점을 두고 창의성을 이해하는 관점을 넘어서서 사회문화적이고 공동체적인 맥락에서 창의성의 개념을 이해할 수 있는 기반을 제시하였다.

이와 같이 창의성이 특별히 타고난 재능이 아니라 환경적 지원을 통해 후천적으로 개발이 가능하다고 보는 관점은 학교교육에 시사하는 바가 크다. 학생들이 가정 다음으로 많은 시간을 보내는 교실 환경은 물리적인 환경을 통해 학생들의 사고를 자극할 뿐 아니라 또래나 교사와의 상호작용 속에서 나타나는 심리적인 환경 분위기가 학생들의 창의성에 영향을 미친다고 할 수 있다(Amabile, 1996).

창의성이 특정 분야뿐만 아니라 모든 교과 및 생활 전반에 적용되는 핵심 역량이라는 관점에서 볼 때 초등학교에서부터 자율성, 다양성을 존중하는 창의성 중심의 교실 문화를 만들어 가는 것이 중요하다. 즉, 교실은 학생들이 학습과 놀이 활동으로 학교생활 중 대부분의 시간을 보내는 가장 직접적이고 중요한 영향을 미치는 물리적·심리적 환경이다. 초등학교의 자연스러운 일상을 통해 학생의 창의적 잠재력을 발견하여 그 재능을 키워주기 위해서는 교실 구성원들의 인식, 행동, 상호작용을 비롯하여 이것에 영향을 미치는 다양한 활동, 환경 등을 종합적으로 분석하는 교실 문화적 측면의 접근이 중요하다.

학교 맥락에서의 창의성 교육에 있어 학생의 창의성에 영향을 미치는 요인에 관한 연구(김미숙, 최예슬, 2014a, 2014b; 민지연, 서은진, 2009; 유경훈, 2015)에서 학교 및 교실환경, 교실 분위기 등의 환경적 요인이 학생의 창의성에 미치는 영향을 분석하였다. 학교나 교실의 물리적, 심리적 환경을 다루기는 하였으나 교실 문화적 차원에서 접근한 연구는 부족하다.

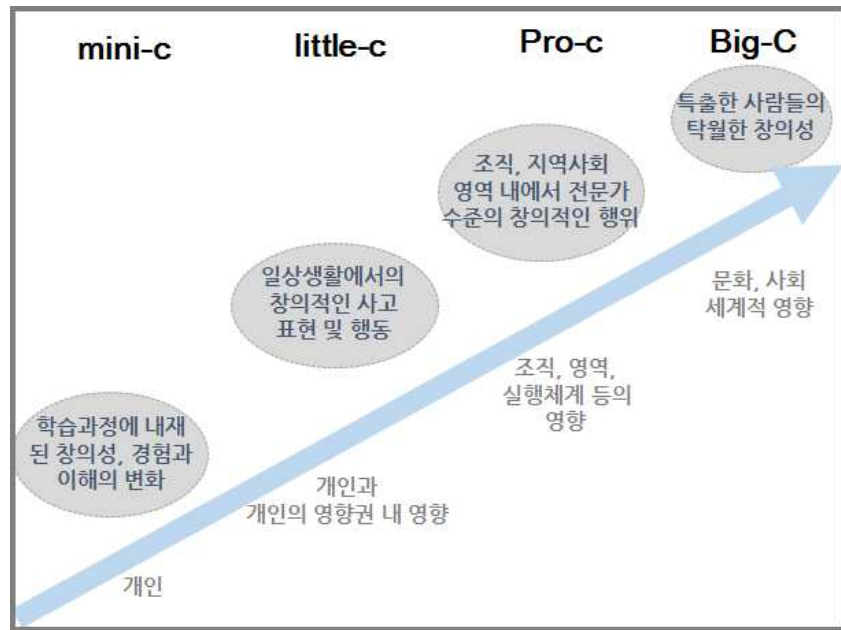
이에 본 연구에서는 초등학교에서의 창의성 함양을 위한 교실 문화의 특성이 어떠한가에 대한 실제적인 데이터를 수집, 분석하여 제공함으로써 교사 스스로 자신의 교실 특성과 비교·분석할 수 있을 뿐만 아니라 학교의 일상적인 교육활동을 통한 학생의 창의성 함양을 위한 교육 방향 및 내용을 제시한다는 점에서 공교육 내실화에 기여할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 학교 맥락에서 창의성의 개념

초기 창의성의 개념은 개인의 인지적인 능력을 중심으로 심리학적 관점에서 발달하였다. 이로 인해 창의성을 지닌 사람은 매우 뛰어나고 독특하며 신과 비슷한 능력을 가진 극히 일부의 사람들이라는 인식이 지배적이었다(Gardner, 2004). 그러나 앞서 살펴본 바와 같이 창의성의 개념에 대하여 다양한 접근에서 연구가 이루어지고 비인지적인 요소뿐 아니라 환경적인 요소 등을 통해 창의적인 잠재력 등을 발현시킬 수 있다는 관점으로 창의성의 개념이 확장되고 있다(Kaufman & Baer, 2006; Kaufman & Beghetto, 2009). 창의성의 개념에 대한 이러한 변화는 선천적으로 주어진 능력으로서의 창의성이 아닌 교육을 통해 발현될 수 있는 잠재력이라는 관점에서 창의성을 인식할 수 있게 만들었다(Cropley, 2006; Csikszentmihalyi, 1999; Glăveanu, 2011). 이때 교육을 통해서 창의성을 발현시킬 수 있다는 관점에서 바라보는 창의성의 개념은 초기의 창의성 개념과 차이가 있다. 즉 매우 뛰어난 사람들이 만들어낸 혁신적인 산출물 혹은 비범한 능력 등으로 창의성을 설명하는 것을 “Big-C”(Kozbelt, Beghetto & Runco, 2010)라 부르는 것에 비해 일상생활에서 이미 존재하던 것들을 약간만 변형하여 만들어낼 수 있는 능력으로 창의성을 설명하는 것을 “little-c”(Craft, 2001; Richards, 2007)라 부르면서 창의성을 지나치게 근접하기 어려운 것이라는 인식을 바꿀 수 있게 하였다. 나아가 이미 전문적인 영역에서는 만들어져 존재하는 작품이나 이론들이지라도 해당 작품이나 개념을 다루는 집단의 영역에서는 아직 접하지 않은 경우 해당 결과를 스스로 도출하거나 나름의 아이디어를 통해 해결해나가는 능력과 같이 지극히 주관적이거나 감성적인 수준에서 의미를 갖는 것으로 창의성을 설명하는 것을 “mini-c”(Kaufman & Beghetto, 2009)로 구분하기도 하였다.

Kaufman & Beghetto(2009)의 경우 기존의 Big-C와 little-c의 이분법적 구분에 학습을 통한 개인 수준의 변화를 의미하는 “mini-c”와 일상적 차원의 창의성에서 발전하여 직업적 전문성(professional expertise)과 연계된 “Pro-c”의 개념을 추가한 창의성의 4C 모델(the Four C model of Creativity)을 제안함으로써 창의성의 개념 확장에 이바지하는 동시에 한 개인의 삶에서 창의성이 어떻게 발전해 가는지를 보여주었다([그림 II-1] 참조).



사회문화적 중요성과 영향

[그림 II-1] 창의성의 4C모델²⁾

이와 같이 little-c와 mini-c의 개념의 등장은 창의성을 학교 맥락에서 발전시킬 수 있는 것으로 인식하는 데 중요한 역할을 한 것으로 볼 수 있다. 이와 같이 창의성의 개념이 확장되면서 초기에는 신적인 존재와도 같은 ‘그(He)’의 능력으로서의 창의성에서 점차 바로 ‘나(I)’ 자신을 포함한 모든 개인의 능력으로서의 창의성으로 변화하여 왔으며, 최근에는 사회문화적 맥락 속에서 ‘우리(We)’가 함께 만들어가는 ‘협력적인 창의성’(Cropley, 2006; Glăveanu, 2011)이라는 개념으로까지 확장되면서 학교 맥락에서 창의성 함양을 위해 보다 폭넓게 접근할 수 있는 분위기가 조성되어 왔다.

이와 같이 학생의 창의성은 개인이 가지고 있는 특성과 이들을 둘러싼 환경 변인들의 역동적 상호작용에 의해 출현하는 것이다. 따라서 본 연구에서는 초등학교 맥락에서의 학생 창의성이란 교과 수업 시간을 포함하여 일상적인 학교생활 속에서 교사-학생, 학생-학생 간의 상호작용을 통한 학생들의 창의적 생각의 표현 및 행동 방식 및 교수·학습 과정에서 학생 개인의 창의적 생각, 이해의 변화로 정의하였다.

2) Kaufman & Beghetto(2009)의 창의성 4C모델에 대한 Jackson(2016, p. 359)의 그림을 연구진이 재구성하였음

2. 창의성과 교실 문화

창의성에 대한 연구는 개인의 창의적 특성을 중심으로 한 접근에서 머물지 않고 환경적 접근으로 확장되어 있다(한순미, 성은현, 이정규, 2008). Csikszentmihalyi(1996)는 체계모델에서 개인의 아이디어가 아무리 뛰어나더라도 그것을 수용해 주고 지지해 줄 수 있는 사회·문화 분위기가 형성되어 있지 않으면, 그 시대의 역사적 산물이 될 수 없다고 하였다. 즉, 이제 창의성은 한 사회의 현상이자 문화라고 할 수 있다(장인희, 2013, p.195에서 재인용). 따라서 학생의 창의성 및 창의적 잠재력을 발견하고 신장시켜주기 위한 창의적 학교, 교실 환경이 어떻게 조성해야 하는지는 무엇보다 중요하다.

교실 환경이 창의적이고 자율적으로 지각하는 초등학생일수록 창의적 사고력보다는 호기심, 유머, 인내심, 정열, 자신감 등 창의성 인성에 더 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다(김나나, 2003). 박미연(2003)은 교실 환경은 창의적 사고와 창의적 인성과 정적 상관관계가 있으며, 교실 환경은 창의적 인성을 매개로 창의적 사고에 영향을 주었으며, 직접적으로 영향을 주는 것으로 나타났다. 민지연, 서은진(2009)은 창의적 교실 분위기가 창의적 환경과 정적 상관을 보였으며, 창의적 동기와 상관이 높은 것으로 나타났다.

한편, 초등학교 교사의 인식을 통해 본 창의적인 학교 환경에서는 사회적 요청에의 자각, 가정과의 연계, 창의적인 특별활동 조직, 창의적인 학교·교실 환경, 창의성을 자극하는 교실 구성, 창의성을 자극하는 학교·교실 분위기, 창의적인 수업, 교사의 창의적 자질, 교사 지원 시스템, 창의적인 학교의 원칙적 요건, 창의성 교육이 곤란한 조직상의 이유, 창의성 교육이 곤란한 교육상의 이유, 학부모와 교사의 생각 차이로 나타났다(장인희, 2013). 즉, 교사들은 창의적 학교, 교실 환경에 대해 단순히 물리적 환경뿐만 아니라 학교에서 진행되고 있는 수업 및 특별 활동, 그러한 활동을 진행하는 교사의 자질과 교사와 학생간의 상호작용, 교사 간의 관계, 교사에 대한 지원 시스템, 가정과의 연계 등 다양한 범위의 내용이 언급하고 있음을 알 수 있다.

본 연구에서는 창의성 함양을 위한 교실 문화를 교실이라는 물리적 공간에서의 교사-학생, 학생 간 상호작용이라는 협의의 개념을 포함하여, 이에 직·간접적으로 영향을 미치는 가정, 학교 및 지역사회까지 포함하는 광의의 개념을 따르고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 델파이 조사 대상

창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성을 분석하기 위해 본 연구에서는 델파이 조사를 실시하였다. 델파이 방법은 산재되어 있는 내용에 대해 전문가 집단의 반복적인 피드백으로 의사소통을 하여 합의점을 이끌어내는 방식이다(Skulmoski, Hartman & Krahn, 2007). 이러한 델파이 방법을 본 연구에서 채택한 이유는 현재 창의성 교육, 창의적 인재 양성 등 미래 사회 교육의 중요한 담론으로 등장한 창의성을 교실 문화를 통해서 함양할 수 있는 방법 중 무엇을 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성으로 볼 것인지를 밝히기 위함이다. 특히 현장 교사와 교수, 학부모 등 다양한 집단의 반복적인 의사소통으로 창의성을 함양하는 초등학교 교실 문화의 특성에 대한 타당하고 신뢰성 높은 합의점을 이끌어낼 수 있을 것이다.

본 연구에서 델파이 조사의 참여자는 창의성 교육 관련 경험과 이해를 지니고 있는, 즉 창의적인 교실 문화 관련 교육과 연구 및 실무 활동 경험, 창의성 혹은 창의성 교육 관련 분야에서 교육과 연구 및 실무 활동 경험, 교실 및 학교 문화 관련 분야에서 교육과 연구 및 실무 활동 경험이 풍부한 전문가로서 이 중 1개 이상의 분야를 만족하는 경우 전문가로 선정하였다.

초·중등학교 교사 전문가의 경우 연구진은 17개 시·도교육청에서 창의성 교육 관련 업무를 담당하는 장학사에게 연락하여 델파이 조사를 위한 전문가 선정 기준을 유선으로 설명하고 이에 적합하다고 생각하는 초등학교 교사 2명과 중등학교 교사 1명씩을 추천해 줄 것을 의뢰하였다. 그 결과 시·도장학사를 통해 추천 사유와 함께 각 시·도의 추천교사 명단을 받았다. 다음으로 연구진은 추천받은 전문가들에게 이메일 또는 유선으로 연구의 목적, 설문지의 횟수 등의 정보를 제공한 후 최종 승낙을 받은 뒤 조사를 진행하였다.

전문가 집단 구성원 직종의 균형적인 배합을 위하여 학부모, 창의성 분야 연구를 수행했거나 논문을 집필한 교수, 초등학교 교사 출신의 장학사 등으로 별도의 전문가를 선정·구성하였다. 이를 위해 연구진은 먼저 관련된 추천 인력풀을 구성하고 검토·논의하는 과정을 거쳐 본 연구에 적합한 전문가를 1차 선정하였다. 다음으로 연구진은 현장 교사 선정과정과 마찬가지로 유선을 통해 본 연구의 목적 및 델파이 조사 내용에 대해 설명하고 참여에 동의한 전문가를 최종 선정하였다. 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성 도출을 위한 델파이 조사에 참여한 전문가들의 특성은 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 델파이 조사 차수별 응답자 특성

구분		1차		2차		3차	
		사례수(명)	비율(%)	사례수(명)	비율(%)	사례수(명)	비율(%)
소속	초등학교 교사	37	51.4	31	51.7	28	50.9
	중학교 교사	14	19.4	12	20.0	10	18.2
	고등학교 교사	4	5.6	3	5.0	3	5.5
	대학 교수 및 연구원	11	15.3	10	16.7	8	14.5
	기타(학부모, 장학사)	6	8.3	4	6.7	6	10.9
교직 (교육관련) 경력	5년 미만	2	2.8	1	1.7	2	3.6
	5년 이상~10년 미만	14	19.4	13	21.7	7	12.7
	10년 이상~15년 미만	18	25.0	16	26.7	17	30.9
	15년 이상~20년 미만	20	27.8	17	28.3	15	27.3
	20년 이상~25년 미만	11	15.3	8	13.3	8	14.5
	25년 이상	4	5.6	3	5.0	3	5.5
	무응답	3	4.2	2	3.3	3	5.5
성별	남자	31	43.1	26	43.3	23	41.8
	여자	41	56.9	34	56.7	32	58.2
전체		72	100.0	60	100.0	55	100.0

2. 절차 및 내용

예비 조사는 델파이 조사의 문항이 본 연구의 목적을 달성하기 위해 내용이 적합한지, 내용의 이해는 적절한지 등의 타당도를 점검하기 위해 실시하였다. 초등학교 교사, 교수, 장학사, 연구원 등 21명을 대상으로 2018년 2월 23일부터 3월 2일까지 실시한 결과, 일부 영역의 문항들은 전문가들의 새롭고 적극적인 응답을 이끌어내기에는 다소 제한적이라는 의견이 제시되었다. 이러한 의견을 수렴하여 전문가들이 보다 자유롭고 창의적인 아이디어를 기술할 수 있도록 문항을 수정하였다.

1차 델파이 조사에서는 개방형 질문으로 창의적인 교실의 모습 및 특징이 무엇인지 자신이 직접 경험한 것이나 주변에서 보고 들은 것, 또는 어떤 모습일지를 상상하여 학교 건물, 교실 환경, 교육과정, 교수학습 방법, 교수학습 자료, 교사, 학생, 학부모, 생활지도, 학업지도, 수업 외 시간, 특별·체험활동, 등하교활동, 교육철학, 기타로 구분하여 선택한 영역에 대한 장면을 기술, 묘사하도록 하였다. 2차 델파이 조사에서는 1차 델파이 조사 분석 결과를 반영하여 1차 조사의 응답 내용을 대영역 11개, 중영역 30개로 분류한 후 각각의 중영역에 대해 소영역을 배치하였다. 1차 선정된 대영역, 중영역, 소영역이 창의성 함양을 위한 교실 문화 특성으로 타당성이 있는지 여부와 중요도(Likert식 5점 척도), 그리고 추가·수정할 항목이 있는지를 제시하도록 하였다. 3차 델파이 조사에서는 2차 조사의 결과를 다시 추가 또는 수정한 후 제시하여 질문에 대한 응답을 제고하도록 하였다.

<표 III-2> 델파이 조사 절차 및 내용

구분	차수	일정	참여자 수	델파이 조사 주요 내용
예비조사		2018. 2. 23. ~ 3. 2. (8일)	21명	창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성
본조사	1차	2018. 3. 15. ~ 3. 31. (17일)	72명	창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성
	2차	2018. 6. 8. ~ 6. 15. (8일)	60명	창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로서의 타당도 및 중요도
	3차	2018. 7. 26. ~ 8. 3. (9일)	55명	창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로서의 타당도 및 중요도

3. 자료 분석

1차 델파이 조사는 개방형 질문으로 구성하여 전문가들이 기술해 놓은 모든 창의적인 교실의 모습 및 특징을 취합한 후 중복되는 의견 혹은 의미상 유사한 의견들을 하나로 통합하였다. 먼저 한 개 시·도교육청 교사의 응답 자료를 선정하여 모든 연구진이 각각 코드를 추출한 후 일치되는 정도를 확인하였다. 이 과정에서 연구진은 코드 추출 방향을 함께 결정하였으며, 4개 권역으로 구분하여 개별 추출한 후 추출된 코드를 모아 확인 및 수정·보완하였다. 다음으로 연구진은 1차로 추출된 코드들을 묶어 상위 범주를 도출하였는데, 초기 코딩 자료를 반복적으로 읽으면서 관련 있는 코드들을 묶어 범주화하면서 1차 코드와 원 자료의 의미를 재확인하였다. 마지막으로 연구진은 이 과정을 반복하면서 전문가들이 제시한 많은 응답 내용들을 효과적이고 체계적으로 분류·정리하기 위한 범주화 작업을 통해 주요 아이디어를 찾아 대영역을 도출한 다음 중영역, 소영역으로 분류하고 적합한 표현 방식으로 변환하였다. 다음으로 교육학 박사 2인의 자문을 얻어 수정·보완 후 2차 델파이 조사에 사용될 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성의 내용을 구성하였다.

2차 델파이 조사는 소영역에 해당되는 항목들이 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 타당성 여부에 대해 응답하도록 하였다. 그리고 Likert식 5점 척도를 사용한 중요도 분석에서는 SPSS 25.0을 활용하여 평균(M), 표준편차(Std. Deviation)를 산출하였고, 소영역의 항목별로 내용타당도 비율(Content Validity Ratio: CVR)을 산출하였다

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

n_e : 중요하다고 응답한 델파이 패널 수, N : 전체 델파이 패널 수

Lawshe(1975)는 패널 수에 따라 내용타당도 비율(CVR)의 최소값을 제시하였는데 패널 수가 40명일 경우 내용타당도 비율(CVR)의 최소값은 .29이다(<표 III-3> 참조).

<표 III-3> 델파이 패널 수에 따른 내용타당도 비율(CVR) 최소값

패널의 수	10	11	12	13	14	15	20	25	30	35	40
CVR 최소값	.62	.59	.56	.54	.51	.49	.42	.37	.33	.31	.29

* 출처: Lawshe(1975), p. 568.

본 연구의 2차 델파이 조사 패널 수는 60명이므로 유의도 .05수준에서 내용타당도 비율(CVR)이 .29이상일 때 내용타당도가 있는 것으로 판단하였다. 또한, 각 전문가별 합의도는 ‘변동계수(Variance of Coefficient)³⁾를 측정하여 0.5이하의 값이 나오면 응답자들 간에 적절한 동의가 이루어졌다고 평가한다(English & Kernan, 1976: 이론, 장경원, 2016, p. 107에서 재인용).’에 근거하여 분석하였다. 즉, 2차 델파이 분석 결과 소항목의 CVR이 .29이하거나, 합의도가 0.5이상인 소항목은 삭제하였다. 다음으로 교육학 박사 2인의 자문을 얻어 2차 델파이 조사에서 새롭게 첨가된 소영역을 추가하는 등 수정·보완 후 3차 델파이 조사에 사용될 소영역을 설정하였다.

3차 델파이 조사는 최종적인 타당도와 중요도 판단을 위해 실시되었고 내용타당도를 검증하기 위해 평균(M), 표준편차(Std. Deviation)를 산출하여 2차 조사에서 산출된 값과의 변화를 분석하였다. 그리고 소영역별로 CVR을 산출하여 내용타당도가 있는 소영역만 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성으로 최종 선정하였다.

IV. 연구 결과

1. 1차 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사 결과 72명의 전문가들이 제시한 창의성 함양을 위한 교실 문화의 내용은 총 944개로 나타났다. 1차 델파이 조사에서 제안된 소영역의 항목 중 연구진 및 교육학 박사 2인의 자문을 거쳐 중복된 항목을 통합하였고 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 지나치게 변별력이 낮은 것과 기타로 분류된 것을 삭제하였다. 그 결과 <표 IV-1>과 같이 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성을 대영역 11개 항목과 중영역 30개 항목으

3) 변동계수=표준편차/평균

로 구분하여 각 영역에 적합한 내용들을 선별하여 총 217개의 소영역 항목을 설정하였다. 이렇게 설정한 소영역 항목을 11개의 대영역을 기준으로 정리하면 학교건물 24개, 교실환경 20개, 교육과정 13개, 교수학습방법 24개, 교수학습 자료 24개, 교사 34개, 학생 17개, 학부모 12개, 수업 외 시간 32개, 교육철학 12개, 학교/학급 문화 16개로 분류하였다.

한편, 각 소영역 항목을 30개의 중영역 항목을 기준으로 정리하면 공간위치 2개, 공간구성 9개, 학습공간 5개, 놀이 휴식 공간 8개, 공간 구성 11개, 공간 설비 9개, 교육과정 재구성 13개, 수업 운영 방식 14개, 수업 전략 10개, 자료의 내용 4개, 자료의 제작 2개, 자료의 활용 7개, 교사의 역량 12개, 교사의 태도 8개, 교사의 역할 14개, 학생의 태도 14개, 학생 자치 3개, 학부모의 가치 4개, 학부모의 태도 8개, 놀이 시간 확대 1개, 놀이 활동 내용 7개, 놀이 활동 특징 5개, 특별/체험활동 내용 8개, 특별/체험활동 장소 4개, 등하교 활동 내용 7개, 수업관 1개, 평가관 5개, 학생관 6개, 분위기 조성 10개, 시스템 구축 6개로 분류하였다.

<표 IV-1> 1차 델파이 조사 결과 선정된 영역

대영역	중영역	소영역	
		응답수	응답 예시
학교건물	공간 위치	2	햇빛이 잘 들어 따뜻함을 느낄 수 있는 방향
	공간 구성	9	1층에 위치한 교실을 운동장 또는 정원과 바로 연결
	학습공간	5	마을을 구성하는 다양한 공간(주민센터, 시청 등)의 활용
	놀이 휴식 공간	8	운동장 내 아이들이 모여 쉴 수 있는 공간
교실환경	공간 구성	11	교실 내 개별학습 공간과 모둠학습 공간 분리
	공간 설비	9	교실 벽면이 칠판, 화이트보드, 컬러 유리벽 등으로 구성되어 생각을 자유롭게 쓰고 지울 수 있음
교육과정	교육과정 재구성	13	교실 내 학생 특성에 맞는 교육과정 재구성
교수학습방법	수업 운영 방식	14	모둠별 프로젝트 수업
	수업 전략	10	힌트나 즉각적인 답을 제공하지 않는 지연적 피드백 사용
교수학습 자료	자료의 내용	4	실생활과 관련지을 수 있는 출발점이나 계기로서의 자료
	자료의 제작	2	학생들이 직접 준비하는 학습자료(조사, 정보수집 등)
	자료의 활용	7	디지털 기기 활용한 학생들 스스로 정보 탐색 및 과제물 산출
교사	역량	12	다양한 형태의 수업 운영 능력
	태도	8	학생들이 다양성을 존중함
	역할	14	학생의 독창적 생각 격려
학생	태도	14	또래와의 협력을 통한 문제 해결
	학생 자치	3	학생 스스로 학교(학급) 제반 사항에 대해 제안하고 결정할 수 있는 기회 제공

대영역	중영역	소영역	
		응답수	응답 예시
학부모	가치	4	학생들의 배움 과정에 대한 이해
	태도	8	학교 수업이 삶 속에서 의미를 찾을 수 있도록 협력
수업 외 시간	놀이 시간 확대	1	참여율을 높이고 다양한 놀이 방법을 생각할 수 있도록 놀이 시간 확대
	놀이 활동 내용	7	수업에서 진행한 놀이 이어서 하기
	놀이 활동 특징	5	함께 공유하는 다양한 주제가 있음
	특별/체험활동 내용	8	학생이 기획하는 소규모 테마별 체험활동
	특별/체험활동 장소	4	교실을 벗어나 미술관, 박물관 등 체험
	등하교 활동 내용	7	등교시 교사가 눈을 맞추며 맞이
교육철학	수업관	1	학생과 소통하면서 계속해서 진화
	평가관	5	학생의 지적 가능성의 평등을 전제한 평가
	학생관	6	학생들 각자 창의적 잠재력을 가지고 있다고 바라봄
학교/학급문화	분위기 조성	10	경청의 중요성과 상호 존중하는 문화
	시스템 구축	6	학교 밖 다양한 사람들과 협력하여 수업을 설계하는 시스템
합계	11	30	217

2. 2차 델파이 조사 결과

2차 델파이 조사 결과 60명의 전문가들은 217개의 소영역 항목 중 192개의 항목이 타당성이 있고 중요하다고 응답하였다. 217개의 소영역 항목 중 내용타당도 비율(CVR)이 0.29이하거나 합의도가 0.5이상의 값이 나오면 적절하지 않은 것으로 판단하여 삭제하였다. <표 IV-2>는 2차 델파이 조사 결과에 따라 도출된 내용타당도 및 합의도를 반영하여 삭제된 항목이다.

<표 IV-2> 2차 델파이 조사 분석 결과 삭제 문항

대영역	중영역	소영역	CVR	합의도
학교	공간 구성	학교건물 밖으로 쉽게 나갈 수 있도록 유도하는 구조(건물 사이 구름다리 또는 공원)	-0.03	0.44
		1층에 위치한 교실을 운동장 또는 정원과 바로 연결	0.20	0.41
		현관에 도서관 배치	0.10	0.41
		1층 중앙 교장실 자리에 도서관 배치	-0.17	0.48
		교사, 학생이 자유롭게 드나들 수 있도록 교장실 개방	-0.27	0.52
		교실의 벽과 복도를 사용 용도에 따라 틈	0.23	0.38
		벽의 절반 이상이 투명 창으로 구성	-0.30	0.48
		하나의 색이 아닌 다양한 색의 외벽	0.20	0.40

대영역	중영역	소영역	CVR	합의도
교실 환경	공간 구성	2배 이상 큰 교실 공간	0.13	0.40
		교실 중앙의 컴퓨터 책상을 창문 쪽으로 배치하여 공간 확보	0.13	0.42
		이동식 격벽이 있어 팀 프로젝트 시 독립적인 활동 가능	0.27	0.39
	공간 설비	교실 뒷면에 배치된 사물함 위치, 색깔을 다양하게 변경	-0.17	0.53
		놀잇감(책, 교구 등)으로 가득 찬 교실	0.23	0.45
		화상 카메라 설치 및 구글 번역기 구비	0.27	0.37
교육과정	교육과정 재구성	완전 선택 과목 체제로 개편	-0.33	0.50
		학생이 개별 교육과정 선택	0.03	0.43
교수학습방법	수업 운영 방식	거꾸로수업	0.17	0.39
교수학습자료	자료의 제작	교사가 매번 새롭게 만들어서 제공	-0.37	0.45
수업 외 시간	놀이활동 내용	점심시간 라디오 진행(학생들의 신청곡, 신청 사연 등 통해 학생 간 관계 개선)	0.07	0.44
		월별 놀이	0.17	0.40
	특별/체험 활동 내용	칭찬요리(월초에 요리를 정하고 한 달간 긍정적인 모습을 보일 때마다 획득한 재료로 만들)	-0.07	0.47
	특별/체험 활동 장소	기업적 성격의 체험처 지양	0.17	0.41
	등/하교 활동 내용	교문지도 철폐	0.10	0.43
		교장, 교감선생님의 아침 맞이	-0.10	0.46
		학생회의 다양한 캠페인 활동	0.27	0.40

2차 델파이 조사에서 제시된 전문가들의 의견을 반영하여 대영역과 중영역의 항목 명칭 변경, 중영역의 일부 항목의 통합 및 삭제가 이루어졌으며 그 내용은 <표 IV-3>과 같다.

대영역이나 중영역의 명칭이 변경된 경우로 대영역의 ‘학교’는 ‘학교건물’로 중영역의 ‘공간 위치’는 ‘공간 특성’으로 변경되었다. 중영역의 구분이 통합된 경우로는 ‘자료의 내용’, ‘자료의 제작’이 ‘자료 준비’로, ‘놀이 시간 확대’, ‘놀이 활동 내용’, ‘놀이 활동 특징’은 ‘놀이 활동’으로, ‘특별/체험 활동 내용’, ‘활동 장소’는 ‘특별/체험 활동’으로 통합되었다. 한편, 중영역 ‘등/하교 활동 내용’은 삭제되었다.

<표 IV-3> 2차 델파이 조사 결과 대영역 및 중영역에 대한 수정 변화

구분	변경 전	변경 후
대영역/명칭 변경	학교	학교 건물
중영역/명칭 변경	공간 위치	공간 특성
중영역/통합	자료의 내용, 자료의 제작	자료 준비
중영역/통합	놀이 시간 확대, 놀이 활동 내용, 놀이 활동 특징	놀이 활동
중영역/통합	특별/체험 활동 내용, 활동 장소	특별/체험 활동
중영역/삭제	등/하교 활동 내용	-

<표 III-4>는 소영역 항목에 대한 전문가들의 의견을 반영하여 수정한 결과로, 항목 내용을 재진술하거나 추가, 삭제, 통합, 그리고 다른 중영역 항목으로의 이동 등의 변화를 나타낸 것이다. 특히, 2차 델파이 조사에서 추가된 소영역 항목은 모두 16개로 ‘교사 연구실, 학생과의 상담공간, 무대가 있는 공간, 매트나 마룻바닥으로 이루어진 휴식공간, 무선 인터넷 환경 구축, 영상 출력장비(빔 프로젝터) 구축, 평가에 대한 교사의 재량권과 자율권 보장, 교수학습 자료 구입 및 실습예산 확보, 학습자료 공유 시스템 구축, 우수자료 제작 교사 인센티브 제공, 학생의 전인적 성장에 대한 교사의 관찰과 직접 기술을 통한 평가, 교직원과 소통하고 공감하는 등 학교장의 민주적 리더십, 지역사회와 협력관계 구축, 창의적 학급교육과정 구성을 위한 컴퓨터 프로그램 개발, 교사의 창의적 역량 계발을 위한 교사 연수 프로그램 지원, 창의적 교육과정을 위한 교사의 전문적 학습공동체 구축’ 등이다.

<표 IV-4> 2차 델파이 조사 결과 소영역에 대한 수정 변화

대영역	중영역	소영역		비고
		변경 전	변경 후	
학교	공간위치	햇빛이 잘 들어 따뜻함을 느낄 수 있는 방향	채광, 온/습도 등 환경이 쾌적하게 유지/관리	재진술
	공간구성	현관에 도서관 배치	1층 접근성이 가장 좋은 곳에 도서관 배치	재진술
			교사 연구실	추가
			학생과의 상담공간	추가
		자치활동을 할 수 있는 공간		삭제(학습공간-학생들이 자유롭게 토론할 수 있는 공간과 중복)
	놀이휴식공간	수다 공간	학생들이 자유롭게 이야기 나눌 수 있는 공간	재진술
			무대가 있는 공간	추가
			매트나 마룻바닥으로 이루어진 휴식 공간	추가

델파이 기법에 기반한 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성 분석

대영역	중영역	소영역		비고
		변경 전	변경 후	
교실 환경	공간구성	의자와 책상을 수업 형태에 따라 변형 가능		중영역(공간설비) 이동
		결과물이 아닌 사고 과정을 자유롭게 표출할 수 있는 전시 공간		삭제(학생 활동 결과물을 자유롭게 곳곳에 전해 놓을 수 있는 공간과 장치 제공에 포함)
		학생 활동 결과물을 자유롭게 곳곳에 전시해 놓을 수 있는 공간과 장치 제공과 중복	학생활동의 과정이나 결과물을 전시할 수 있는 공간과 장치 제공	통합
		앞쪽을 바라보고 있는 자리배치를 교사-학생간 상호작용이 용이하도록 마주보게 배치		삭제(의자와 책상을 수업 형태에 따라 변형 가능에 포함)
	공간설비	IP 카메라 구비로 학생들이 벽면에 작성한 자료를 클라우드 시스템에 탑재		삭제(스마트 기기와 인터넷 환경 구비로 심화 자료 검색, 모델링 작업에 포함)
			무선 인터넷 환경 구축	추가
			영상 출력장비(빔 프로젝터) 구축	추가
교육과정	교육과정 재구성	교과서 기준이 아닌 성취기준 중심의 교육과정	성취기준 중심의 교육과정	재진술
		교과에 대한 교사의 철학이나 전문성이 반영된 교육과정		삭제(교사의 교과 재구성 허용과 중복)
		학생의 요구조사를 바탕으로 교육과정 재구성		삭제(교실 내 학생 특성에 맞는 교육과정 재구성과 중복)
			평가에 대한 교사의 재량권과 자율권 보장	추가
교수학습 방법	수업운영방식	스마트 학습	스마트러닝	재진술
		체험형 활동 수업	체험 학습	재진술
		생활의 장면과 연결 지어 설명	배움과 삶을 연결한 수업	재진술
	수업전략	비주얼 씽킹(visual thinking)	비주얼 씽킹 수업	- 재진술 -중영역(수업운영방식) 이동
교수학습 자료	자료의 내용	교육철학을 담은 교육 자료		삭제(표현이 추상적이어서 의미 전달이 안됨)
			교수학습자료 구입 및 실습예산 확보	추가
			학습자료 공유 시스템 구축	추가

대영역	중영역	소영역		비고
		변경 전	변경 후	
			우수자료 제작 교사 인센티브 제공	추가
	자료의 활용	학생들이 직접 준비(조사, 정보 수집 등)하는 학습자료		삭제(학생들 스스로 정보 탐색 및 과제물 산출과 중복)
		디지털 기기를 활용하여 학생들이 스스로 정보 탐색 및 과제물 산출	학생들 스스로 정보 탐색 및 과제물 산출	재진술
		또래와 주제 관련 상호작용할 수 있는 기회 부여		삭제(또래학습과 중복)
교사	역량	모든 과정에 일관되게 적용되는 하나의 교육 철학 수립	모든 과정에 일관되게 적용되는 교육 비전 수립	재진술
		좋은 수업을 설계할 수 있는 능력	창의적인 수업을 설계할 수 있는 능력	재진술
		교사 역량을 키울 수 있도록 교육대학교 커리큘럼 개선	교사의 창의적 역량을 키울 수 있도록 교육대학교 커리큘럼 개선	재진술
학생	태도	나 자신의 이익보다 공익이 우선함을 인지	공익을 위해 협력하는 태도	재진술
	학생 자치	민주적 의사결정과정의 기본 원리 습득	민주적 의사결정과정의 기본 원리 습득 및 실천	재진술
			학생 자치활동 시간 및 예산 확보 추가	추가
학부모	태도	학교 수업이 삶 속에서 의미를 찾을 수 있도록 협력	학교 수업과 생활을 연계시킬 수 있도록 협력	재진술
		학교의 전문성과 교사의 권위에 대한 신뢰와 지지	학교 및 교사의 전문성에 대한 신뢰와 지지	재진술
수업외시간	놀이 활동 특징	창의력을 향상시킬 수 있는 공간에서의 놀이		중영역(놀이 활동 내용) 이동
		규칙을 상황에 맞게 다양한 방식으로 바꾸어 자신만의 놀이로 변형	규칙을 상황에 맞게 다양한 방식으로 변형한 놀이	재진술
		잘 놀고 규칙을 잘 지키는 창의적 아이들이 많은 가운데 질서가 이루어짐	규칙과 질서가 지켜지는 놀이	재진술
		학생 간 활발한 교류	학생 간 활발한 교류가 일어나는 놀이	재진술
		함께 공유하는 다양한 주제가 있음	함께 공유하는 다양한 주제를 통한 놀이	- 재진술 - 중영역(놀이 활동 내용) 이동
	특별/체험	학생이 주체가 되어 온몸으로		삭제(체험학습과

델파이 기법에 기반한 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성 분석

대영역	중영역	소영역		비고
		변경 전	변경 후	
	활동 내용, 활동 내용	체득하는 체험활동으로 학습인 동시에 사회생활 그 자체가 됨		중복)
	특별/체험 활동 장소	지역사회와 연계하여 다양한 직업 현장 체험	다양한 직업 현장 체험	재진술
교육철학	수업관	학생과 소통하면서 계속 진화를 함께 만들고 진화시키는 존재로 인식	학생을 교사와 소통하며 수업을 함께 만들고 진화시키는 존재로 인식	- 재진술 - 중영역(학생관) 이동
	평가관	결과 중심 수업평가보다 학생의 학습 수행을 진단 및 피드백하는 과정 중심 평가	학습 수행을 진단 및 피드백하는 과정 중심 평가	재진술
			학생의 전인적 성장에 대한 교사의 관찰과 직접 기술을 통한 평가	추가
	학생관	학생을 훈육하고 관리할 대상이 아닌 평생교육 시대의 동반자로 인식		삭제(학생을 훈육의 대상이 아닌 발달과정 중의 한 개체로 존중과 중복)
학교/학급 문화	분위기 조성	실수를 용인하는 분위기	실패를 격려하고 용인하는 분위기	재진술
			교직원과 소통하고 공감하는 등 학교장의 민주적 리더십	추가
	시스템 구축		지역사회와 협력관계 구축	추가
			창의적 학급교육과정 구성을 위한 컴퓨터 프로그램 개발	추가
			교사의 창의적 역량 계발을 위한 교사 연수 프로그램 지원	추가
			창의적 교육과정을 위한 교사의 전문적 학습공동체 구축	추가

이상의 절차를 거쳐 2차 델파이 조사에 대한 분석을 실시한 결과 대영역 항목은 변화없이 11개 영역이었고, 중영역 항목은 30개에서 24개로 축소되었으며, 소영역 항목은 217개에서 194개로 축소되었다. 이에 대한 구체적인 내용은 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 2차 델파이 조사 결과 수정 변화된 영역

대영역		중영역(소영역수)	
학교건물	공간 위치	(2)	
	공간 구성	(9)	
	학습공간	(5)	
	놀이 휴식 공간	(8)	
교실환경	공간 구성	(11)	
	공간 설비	(9)	
교육과정	교육과정 재구성	(13)	
교수학습방법	수업 운영 방식	(14)	
	수업 전략	(10)	
교수학습 자료	자료의 내용	(4)	
	자료의 제작	(2)	
	자료의 활용	(7)	
교사	역량	(12)	
	태도	(8)	
	역할	(14)	
학생	태도	(14)	
	학생 자치	(3)	
학부모	가치	(4)	
	태도	(8)	
수업 외 시간	놀이 시간 확대	(1)	
	놀이 활동 내용	(7)	
	놀이 활동 특징	(5)	
	특별/체험활동 내용	(8)	
	특별/체험활동 장소	(4)	
	등하교 활동 내용	(7)	
교육철학	수업관	(1)	
	평가관	(5)	
	학생관	(6)	
학교/학급문화	분위기 조성	(10)	
	시스템 구축	(6)	
합계	11	30(217)	

대영역		중영역(소영역수)	
학교건물	공간 특성	(2)	
	공간 구성	(4)	
	학습공간	(5)	
	놀이 휴식 공간	(9)	
교실환경	공간 구성	(6)	
	공간 설비	(7)	
교육과정	교육과정 재구성	(10)	
교수학습방법	수업 운영 방식	(14)	
	수업 전략	(9)	
교수학습 자료	자료 준비	(4)	
	자료 활용	(6)	
교사	역량	(12)	
	태도	(8)	
	역할	(14)	
학생	태도	(14)	
	학생 자치	(4)	
학부모	가치	(4)	
	태도	(8)	
수업 외 시간	놀이 활동	(11)	
	특별/체험활동	(9)	
교육철학	학생관	(6)	
	평가관	(6)	
학교/학급문화	분위기 조성	(12)	
	시스템 구축	(10)	
합계	11	24(194)	

3. 3차 델파이 조사 결과

3차 델파이 조사에 참여한 55명의 전문가들은 194개의 소영역 항목 중 192개의 항목이 타당성이 있다고 응답하였다. 2차 델파이 조사 결과 분석과 마찬가지로 3차 델파이 조사 결과 분석 시에도 중영역 평균, 소영역 CVR과 평균, 표준편차, 합의도를 구하였다.

192개의 소영역 항목 중 내용타당도 비율(CVR)이 0.29이하이거나 합의도가 0.5이상의 값으로 적절하지 않은 것으로 판단된 항목은 ‘복도의 폭이 넓고 천장이 높아 개방감 있음(CVR=

0.24)', '교실 내 개별학습 공간과 모둠학습 공간 분리(CVR=0.24)'이었다.

한편, 3차 델파이 조사 결과 내용타당도 비율(CVR)이 1.0인 항목은 응답에 참여한 모든 전문가가 타당하고 중요하다고 응답한 것이다. 이 항목은 다른 항목에 비해 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성으로 가장 중점적이고 핵심적인 항목으로 간주할 수 있다. 내용타당도 비율(CVR)이 .82~.99 사이의 값을 나타난 항목은 응답자의 82% 이상이 타당하고 중요하다고 응답한 것으로 이는 창의적인 초등학교 교실 문화의 특성으로 일반적으로 활용 가능한 항목으로 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 응답 결과를 반영하여 내용타당도 비율이 1.0으로 나타난 항목을 핵심 항목으로, 내용타당도 비율이 .82~.99로 나타난 항목을 일반 항목으로 구분하였으며, 그 결과는 <표 IV-6>에 제시되어 있다.

창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로서 11개 핵심 항목은 ① 문제해결과정, 창의적 아이디어, 사고방식을 익힐 수 있도록 교사-학생이 많은 대화와 생각을 나눔 【교수방법-수업전략】 ② 학생 간 활발한 상호작용으로 배운 내용을 서로 공유하고 발전시키는 수업 【교수방법-수업전략】 ③ 교사의 확고한 교육 철학(교수 행위 및 모습에 대한 성찰) 확립 【교사-역량】 ④ 스스로 반성하고 변화하고자 하는 의지 【교사-역량】 ⑤ 학생의 생각, 사고 과정을 존중 【교사-태도】 ⑥ 속도보다 교육 방향의 중요성에 대한 인식 【학부모-가치】 ⑦ 학생들이 자신의 생각을 표현할 수 있도록 독려 【교육철학-학생관】 ⑧ 학생을 교사와 소통하며 수업을 함께 만들고 진화시키는 존재로 인식 【교육철학-학생관】 ⑨ 경청의 중요성과 상호 존중하는 문화 【학교/학급문화-분위기조성】 ⑩ 실패를 용인하고 격려하는 분위기 【학교/학급문화-분위기조성】 ⑪ 자유로운 의사소통 【학교/학급문화-분위기조성】 으로 나타났다.

한편, 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성에 핵심항목과 일반항목으로 구분하였고 핵심항목은 총 11개로 교수방법, 교사, 학부모, 교육철학, 학교/학급문화와 관련된 내용이 해당되었다.

첫째, 교수방법 측면에서는 상호작용이 중요함을 알 수 있다. 즉, 수업을 통해 창의성을 함양하기 위해서는 문제해결과정, 창의적 아이디어, 사고방식을 익힐 수 있도록 교사-학생이 많은 대화와 생각을 나누고, 학생 간 활발한 상호작용으로 배운 내용을 서로 공유하고 발전시킬 수 있도록 노력하는 것이 중요한 것으로 나타났다. 둘째, 교사는 창의적인 교실 문화를 조성하는 데 누구보다 구심점에 있어야 할 사람이다. 교사 스스로 창의성을 어떻게 함양할 수 있는지에 대한 관심과 고민이 없다면 창의적인 교실 문화를 만들어 가기는 어려울 것이다. 델파이 조사 결과 나타난 핵심 항목 역시 교사의 확고한 교육 철학을 비롯하여 스스로 반성하고 변화하고자 하는 의지, 학생의 생각과 사고과정을 존중하는 태도가 가장 중요한 것으로 나타났다. 셋째, 학부모 역시 학생의 창의성 함양을 위해 중요한 교육 구성원이다. 일차적으로 학교, 학급의 교육과정이나 교수학습 방법에 대한 학부모의 관심과 이해, 학교와 교사와의 소통이 필요하며, 학생이 학습 결과뿐만 아니라 배움의 과정을 통해서도 성장할 수 있다는 인식도

중요하다. 학부모 영역에서는 속도보다 교육 방향의 중요성에 대한 학부모의 인식이 핵심 항목으로 나타났다. 넷째, 학교나 교사의 교육철학 측면에서는 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 장려하고, 학생을 교사와 소통하고 능동적으로 수업에 참여하며 발전해 나가는 존재로 인식하는 것이 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 중요하게 나타났다. 다섯째, 학교와 학급 문화 측면에서 특성으로는 다른 사람의 말을 경청하고 상호 존중하는 분위기, 실패를 용인하고 격려하는 분위기, 자유로운 의사소통이 가능한 분위기가 심리적 환경 마련이 중요한 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 창의성 함양을 위한 교실 문화가 교사, 학부모의 인적 자원, 수업과 관련된 교수방법을 비롯하여 교실 문화에 영향을 미치는 학교 문화까지 다양한 영역의 특성들과 관련이 있는 것으로 나타났다.

<표 IV-6> 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성의 최종 항목 선정

번호	대영역	중영역	소영역	CVR	최종 선정
1	학교건물	학습공간	학생에게 다양한 경험을 제공할 수 있는 실습/체험 공간	0.96	일반항목
2		학습공간	학생들이 자유롭게 토론할 수 있는 공간	0.96	일반항목
3		학습공간	교육 형태와 내용에 따라 장소를 바꾸어 수업을 진행할 수 있는 자유 공간	0.96	일반항목
4		학습공간	다양한 시각적인 볼거리(예술작품 감상 등이 가능한 공간)를 제공하는 예술 공간	0.82	일반항목
5		놀이 휴식 공간	넓고 쾌적한 놀이 및 운동 시설	0.89	일반항목
6		놀이 휴식 공간	교육적 놀이감이 배치된 놀이 공간	0.82	일반항목
7		놀이 휴식 공간	학생들이 자유롭게 이야기 나눌 수 있는 공간	0.89	일반항목
8	교실환경	공간 구성	의자와 책상을 수업 형태에 따라 변형 가능	0.85	일반항목
9		공간 구성	자유롭게 활용 가능한 빈 공간	0.82	일반항목
10		공간 구성	다양한 활동이 가능한 교실 확보(아파트 베란다 같은 관찰 공간, 탐구, 체험 공간)	0.93	일반항목
11		공간 구성	학생 활동 과정이나 결과물을 전시할 수 있는 공간과 장치 제공	0.85	일반항목
12	교육과정	교육과정 재구성	창의성 프로그램보다 교과/비교과 모든 영역에 창의적 요소 반영된 교육과정 개발	0.85	일반항목
13		교육과정 재구성	타 교과와의 통합, 융합	0.93	일반항목
14		교육과정 재구성	교과서에서 탈피하여 실생활 중심 수업을 통해 배움이 곧 삶으로 연결	0.85	일반항목
15		교육과정 재구성	교사의 교과 재구성 허용	0.93	일반항목
16		교육과정 재구성	교실 내 학생 특성에 맞는 교육과정 재구성	0.93	일반항목
17		교육과정 재구성	교과 내 영역 간 재구성	0.82	일반항목
18		교육과정 재구성	학교단위 교육과정 활성화	0.89	일반항목
19		교육과정 재구성	평가에 대한 교사의 재량권과 자율권 보장	0.89	일반항목

델파이 기법에 기반한 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성 분석

번호	대영역	중영역	소영역	CVR	최종 선정
20	교수방법	수업 운영 방식	동일 주제에 대한 다양한 접근을 허용하고 학생이 스스로 선택할 수 있도록 유도	0.89	일반항목
21		수업 운영 방식	학생에게 스스로 학습할 수 있는 기회 제공	0.89	일반항목
22		수업 운영 방식	아이들의 특성을 반영한 교육방식	0.89	일반항목
23		수업 운영 방식	모둠별 프로젝트 수업	0.85	일반항목
24		수업 운영 방식	문제에 대한 다양한 해결 방식을 찾는 수업	0.93	일반항목
25		수업 운영 방식	토의, 토론수업	0.85	일반항목
26		수업 전략	문제해결과정, 창의적 아이디어, 사고방식을 익힐 수 있도록 교사-학생이 많은 대화와 생각을 나눔	1.00	핵심항목
27		수업 전략	학생 간 활발한 상호작용으로 배운 내용을 서로 공유하고 발전시키는 수업	1.00	핵심항목
28		수업 전략	배움과 삶을 연결한 수업	0.89	일반항목
29		수업 전략	학생의 참여도와 자발성을 높일 수 있는 다양한 발문기술과 수업기법 적용	0.93	일반항목
30		수업 전략	힌트나 즉각적인 답을 제공하지 않는 지연적 피드백 사용	0.89	일반항목
31	교수자료	자료 준비	실생활과 관련 지을 수 있는 출발점이나 계기로서의 자료	0.85	일반항목
32		자료 준비	학습 내용을 실제로 경험할 수 있는 자료	0.85	일반항목
33		자료 준비	교수학습자료 구입 및 실습예산 확보	0.82	일반항목
34		자료 활용	산출물을 발표하고 장단점 찾고 수정, 보완	0.85	일반항목
35		자료 활용	포스트잇, 보드판, 생각카드, 토킹스틱 등 학생 활동 중심 자료	0.82	일반항목
36	교사	역량	교사의 확고한 교육 철학(교수 행위 및 모습에 대한 성찰) 확립	1.00	핵심항목
37		역량	다양한 형태의 수업 운영 능력	0.93	일반항목
38		역량	창의적인 수업을 설계할 수 있는 능력	0.96	일반항목
39		역량	동료교사와 수업코칭 및 일상수업공개 실천	0.85	일반항목
40		역량	연수, 멘토링 등 자기개발 통한 올바른 교육철학 확립	0.89	일반항목
41		역량	창의성 교육에 대한 교육, 연구 경험 등 전문성 보유	0.93	일반항목
42		역량	학생 각각의 특성에 맞게 적절한 방식으로 수업에 참여시킬 방법 모색	0.96	일반항목
43		역량	학생의 특성을 파악하고 필요한 것을 제공하는 환경 조성	0.89	일반항목
44		태도	새로운 것을 발견하고자 늘 노력하는 민감성	0.89	일반항목
45		태도	스스로 반성하고 변화하고자 하는 의지	1.00	핵심항목
46		태도	아이들의 상상력을 존중하는 교육철학	0.93	일반항목
47		태도	창의적 교실에서의 교육활동에 대한 높은 관심과 공유	0.96	일반항목

번호	대영역	중영역	소영역	CVR	최종 선정
48	교사	태도	학생들의 긍정적 변화 위해 끊임없이 시도하고 연구하는 열정	0.93	일반항목
49		태도	학생들의 다양성을 존중함	0.96	일반항목
50		태도	학생에 대한 수용적이고 포용력 있는 따뜻한 태도	0.89	일반항목
51		태도	학생의 생각, 사고과정을 존중	1.00	핵심항목
52		역할	가르치며 배운다는 생각으로 학생들과 소통, 생각 공유	0.96	일반항목
53		역할	학생의 독창적 생각 격려	0.96	일반항목
54		역할	학생의 창의적 활동 자극	0.96	일반항목
55		역할	긍정적 피드백 제공	0.93	일반항목
56		역할	학생들의 적극적 활동 지원	0.93	일반항목
57		역할	학생들이 정한 규칙이 원활하게 진행되도록 조력	0.96	일반항목
58		역할	또래와의 상호작용 기회 부여	0.93	일반항목
59		역할	여유와 배려가 있는 교실 분위기 조성	0.93	일반항목
60		역할	학생을 존중하는 수평적 관계 형성	0.89	일반항목
61		역할	학생 스스로 살아갈 수 있는 역량을 길러줌	0.85	일반항목
62		역할	학생들 스스로 결정할 수 있도록 자율성 부여	0.89	일반항목
63		역할	학생들을 끊임없이 관찰, 기록하며 필요한 것을 제공	0.82	일반항목
64		역할	학생 개인의 특성 파악 및 상담	0.96	일반항목
65		역할	학생의 학습에 대한 정의적 영역을 살피고 올바른 방향으로 지도	0.89	일반항목
66	학생	태도	긍정적인 사고를 지님	0.82	일반항목
67		태도	능동적으로 자신의 배움을 재구성	0.89	일반항목
68		태도	또래와의 협력을 통한 문제 해결	0.93	일반항목
69		태도	배움의 자극과 변화를 긍정적으로 수용	0.89	일반항목
70		태도	서로의 다름을 인정하고 존중하며 상대방 의견 경청	0.96	일반항목
71		태도	실패를 두려워하지 않는 도전적인 자세	0.93	일반항목
72		태도	적극적인 수업 참여	0.89	일반항목
73		태도	특정 관심영역에 대한 호기심, 몰입	0.85	일반항목
74		태도	또래와 편안하고 평화로운 관계	0.85	일반항목
75		학생 자치	민주적 의사결정과정의 기본 원리 습득 및 실천	0.93	일반항목
76		학생 자치	학생 스스로 학교(학급) 제반 사항에 대해 제안하고 결정할 수 있는 기회 제공	0.93	일반항목
77		학생 자치	학생들이 스스로 정한 규칙을 정하고 따름	0.89	일반항목
78	학부모	가치	속도보다 교육 방향의 중요성에 대한 인식	1.00	핵심항목
79		가치	바른 인성의 중요성에 대한 인식	0.96	일반항목
80		가치	창의 교실의 필요성에 대한 이해	0.96	일반항목
81		가치	학생들의 배움 과정에 대한 이해	0.93	일반항목

번호	대영역	중영역	소영역	CVR	최종 선정
82	학부모	태도	교사-학생-학부모 사이의 연계와 신뢰	0.96	일반항목
83		태도	교육과정 운영에 대한 학부모의 관심과 지원	0.89	일반항목
84		태도	학교 교육철학을 공유하고 소통함	0.93	일반항목
85		태도	학교 수업과 생활을 연계시킬 수 있도록 협력	0.89	일반항목
86		태도	학교 및 교사의 전문성에 대한 신뢰와 지지	0.96	일반항목
87		태도	학생의 활동을 적극 지원함	0.96	일반항목
88		태도	허용적인 태도	0.89	일반항목
89		태도	공동체 내에서의 민주적 의사결정 과정과 협력의 중요성에 대한 인식과 실천	0.89	일반항목
90	수업 외 시간	놀이 활동	교과에서 배운 내용을 체험으로 연계	0.89	일반항목
91		놀이 활동	규칙을 상황에 맞게 다양한 방식으로 변형한 놀이	0.82	일반항목
92		놀이 활동	학생 간 활발한 교류가 일어나는 놀이	0.89	일반항목
93		특별/체험 활동	교과 수업과 연계된 표현 활동 제공	0.89	일반항목
94		특별/체험 활동	프로젝트 학습을 통해 만들어가는 체험활동	0.89	일반항목
95		특별/체험 활동	학급의 특색이 반영된 특별활동	0.82	일반항목
96		특별/체험 활동	학교 내에서 도전하고 체험하는 과정 제공	0.82	일반항목
97	교육철학	학생관	학생들 각자 창의적 잠재력을 가지고 있다고 바라봄	0.96	일반항목
98		학생관	학생들이 자신의 생각을 표현할 수 있도록 독려	1.00	핵심항목
99		학생관	학생에게 자율성과 자발성 부여	0.93	일반항목
100		학생관	학생을 가르침의 대상이 아닌 배움을 스스로 만들어내는 능동적이고 자기형성적 존재로 인식	0.93	일반항목
101		학생관	학생을 훈육의 대상이 아닌 발달과정 중의 한 개체로 존중	0.93	일반항목
102		학생관	학생을 교사와 소통하며 수업을 함께 만들고 진화시키는 존재로 인식	1.00	핵심항목
103		평가관	학생의 학습 수행을 진단 및 피드백 하는 과정 중심의 평가	0.96	일반항목
104		평가관	수업 시간에 학생에게 자기점검 기회 제공	0.93	일반항목
105		평가관	학생의 성장과 발달을 돕는 평가	0.96	일반항목
106		평가관	학생의 창의적 성장을 기록하는 데 방해되는 평가방식의 개선	0.93	일반항목
107		평가관	학생의 전인적 성장에 대한 교사의 관찰과 직접 기술을 통한 평가	0.93	일반항목
108	학교/학급 문화	분위기 조성	경청의 중요성과 상호 존중하는 문화	1.00	핵심항목
109		분위기 조성	다양한 사고가 활성화 될 수 있는 허용적/개방적 분위기 조성	0.96	일반항목
110		분위기 조성	실패를 용인하고 격려하는 분위기	1.00	핵심항목
111		분위기 조성	자유로운 의사소통	1.00	핵심항목

번호	대영역	중영역	소영역	CVR	최종 선정
112	학교/학급 문화	분위기 조성	지나친 경쟁보다는 학생들의 협력을 통해 서로의 개성과 잠재력을 키워줌	0.93	일반항목
113		분위기 조성	활기 넘치는 교실	0.85	일반항목
114		분위기 조성	창의교실에서의 배움의 과정에 대한 교사들 간 인식 공유	0.96	일반항목
115		분위기 조성	창의적 교수학습 방법을 지원하는 분위기	0.96	일반항목
116		분위기 조성	편하게 의견을 말할 수 있는 허용적인 학교(학년)의 조직문화	0.96	일반항목
117		분위기 조성	학교장이 허용적이고 자유롭게 의견 개진할 수 있는 분위기 조성	0.82	일반항목
118		분위기 조성	민주주의 원칙을 준수하는 의사결정과정	0.96	일반항목
119		분위기 조성	교직원과 소통하고 공감하는 등 학교장의 민주적 리더십	0.89	일반항목
120		시스템 구축	교육과정 운영에 교사의 역량이 집중될 수 있도록 업무 환경 구축	0.93	일반항목
121		시스템 구축	도전하고 노력하는 교사들에게 더 좋은 환경 제공	0.85	일반항목
122		시스템 구축	학급운영에 대한 교사의 자율권 보장	0.93	일반항목
123		시스템 구축	교사의 창의적 역량 계발 위한 교사 연수 프로그램 지원	0.89	일반항목
124		시스템 구축	창의적 교육과정 위한 교사의 전문적 학습공동체 구축	0.96	일반항목
125		시스템 구축	학교 밖 다양한 사람들과 협력하여 수업을 설계하는 시스템 구축	0.85	일반항목
126		시스템 구축	학교구성원들과 함께 학교 차원에서 큰 틀의 창의적 인재상 설정	0.89	일반항목
127		시스템 구축	학교구성원(교사, 학생, 학부모)들과 협의하고 그 내용이 반영되는 시스템	0.85	일반항목

V. 결론 및 논의

본 연구는 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성을 분석하는 데 있다. 이를 위해 17개 시·도교육청 관련 업무 장학사를 대상으로 연구내용을 설명하고 추천받은 초·중등교사 및 학부모, 교수 등 다양한 전문가 인력풀을 구성하고 세 차례에 걸쳐 델파이 조사를 실시하였다.

델파이 조사 결과에 따르면 첫째, 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성은 ‘학교 건물, 교실환경, 교육과정, 교수학습방법, 교수학습 자료, 교사, 학생, 학부모, 수업 외 시간, 교육철학, 학교/학급 문화’로 나타났다. 즉, 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화는 교사, 학생, 학부모의 구성원, 수업과 관련된 교수방법을 비롯하여 교실 문화에 영향을 미치는 학교 문화까지 다양한 영역의 특성들과 관련이 있는 것으로 볼 수 있다.

이와 같은 결과는 장인희(2013)의 연구에서 초등학교 교사가 지각한 창의적 학교환경에 대한 범위와 내용이 환경, 수업 및 특별활동, 교사 자질, 학교/학급문화, 학부모 등으로 다양하고 넓게 나타난 점과 일치한다. 교실이라는 곳은 다양한 구성원을 비롯한 다양한 교수·학습 관련 활동, 교실에 영향을 미칠 수 있는 학년, 학교라는 조직으로 인해 교실을 단순히 교실 하나의 물리적 공간으로 파악할 수 없다는 특성이 있다. 이정선(2002)은 교실에 속한 사람, 사물, 활동에 대한 관찰과 기술을 통해 겉으로 드러난 현상과 그 현상 이면에 내재된 실체를 파악하는 것을 통해 문화 체제로서 교실을 설명할 수 있다고 보았다.

본 연구의 결과로 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성으로 핵심항목은 총 11개로 교수방법, 교사, 학부모, 교육철학, 학교/학급문화와 관련된 내용이 해당되었다.

첫째, 교수방법 측면에서는 상호작용이 중요함을 알 수 있다. 즉, 수업을 통해 창의성을 함양하기 위해서는 문제해결과정, 창의적 아이디어, 사고방식을 익힐 수 있도록 교사-학생이 많은 대화와 생각을 나누고, 학생 간 활발한 상호작용으로 배운 내용을 서로 공유하고 발전시킬 수 있도록 노력하는 것이 중요한 것으로 나타났다. 둘째, 교사와 관련하여 교사의 확고한 교육 철학을 비롯하여 스스로 반성하고 변화하고자 하는 의지, 학생의 생각과 사고과정을 존중하는 태도가 중요한 것으로 나타났다. 셋째, 학부모와 관련된 특성으로 학부모는 학교, 학급의 교육과정이나 교수학습 방법에 대한 관심과 이해, 학교와 교사와의 소통, 학습 결과뿐만 아니라 배움의 과정을 통해서도 성장할 수 있다는 인식도 중요하다. 넷째, 교육철학 측면에서는 교사가 학생들이 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 장려하고, 학생을 교사와 소통하고 능동적으로 수업에 참여하며 발전해 나가는 존재로 인식하는 것이 중요한 것으로 나타났으며 다섯째, 학교와 학급 문화로는 다른 사람의 말을 경청하고 상호 존중하는 분위기, 실책을 용인하고 격려하는 분위기, 자유로운 의사소통이 가능한 분위기가 주요 특성이었다.

초등학교 교사를 대상으로 한 심층 면담을 통해 창의적인 학교환경을 분석한 연구(장인희, 2013)에서도 교수방법, 교사, 학부모, 학교/학급문화와 관련하여 특성이 나타났다. 창의적인 수업은 커뮤니케이션이 있는 수업으로 서로 의사소통을 하면서 다른 사람의 생각을 아는 것도 창의성을 신장할 수 있는 요소로 나타나 본 연구의 결과와 유사하였다. 또한, 교사 자신의 창의적 자질, 교사 자신의 태도, 학생의 생각에 공감하는 교사로 나타났으며 교사의 분위기나 수업 스타일 등 교사 자신의 태도가 학생들을 창의적으로 만들기도 하고 창의적 수업이 가능하게 할 수 있다고 보았다. 학부모와 관련하여 창의성 교육을 저해하는 요인으로 학부모와의

의사소통 및 의사소통 통로의 부재, 창의성 보다는 영재교육에 대한 관심, 성적 중시 등으로 나타났고, 창의성을 자극하는 학교·교실 분위기로는 허용적인 교실 분위기, 자유로운 교실 분위기, 자유로운 학교 분위기, 아이답게 자랄 수 있는 분위기가 나타났다. 이는 학생의 창의성을 함양할 수 있는 창의적 학교, 교실 환경 특성에 관한 내용은 교사 심층 면담이나 델파이 조사 결과 유사하게 나타났음을 알 수 있었다.

한편, 본 연구는 학생의 창의성을 유창성, 융통성, 독창성 등의 특정 창의적 능력을 키워주는 개념의 창의성이라기보다 little-c, 특히 mini-c의 개념을 가져오며 성취도와 상관없이 누구나 자신의 소질, 흥미, 자질 만큼의 크고 작은 창의성을 가질 수 있다고 보았다. 따라서 본 연구에서 도출한 초등학교 학생의 창의성 함양을 위한 교실 문화의 특성으로 교사와 학생, 학생과 학생간의 상호작용이 활발한 수업, 학생의 생각을 공감해 주는 교사, 교사와 의사소통을 잘 하는 학부모, 허용적이고 자유로운 교실 및 학교 분위기 등은 사실 좋은 수업을 위해 갖추어야 할 조건, 좋은 교사의 자질 등에도 일반적으로 언급되는 부분과 유사하다고 볼 수 있다. 김누리, 이희현, 김효현(2015)에서 초등학교 학생이 지각한 개별화, 상호작용과 관련된 교사의 수업 방식, 교사의 지원과 열의와 관련된 교사 특성, 수업분위기가 모두 창의성과 긍정적 관계가 있는 것으로 나타난 연구 결과에서 볼 수 있듯이 좋은 수업과 바람직한 교사상이 학생의 창의성에 긍정적 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 이러한 부분은 특별한 교사, 특정한 연수를 받은 교사만이 할 수 있는 교육이 아니라는 점에서 의미가 있으며 창의성에 대해 일반적으로 교사가 가지는 부담에 대한 인식에서도 변화를 가져올 수 있는 교육적 시사점을 찾을 수 있다.

본 연구는 창의성을 초등학교 학생들이 생활하는 교실 문화 속에서 함양할 수 있는 방법을 고민하고 그 일환으로 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화의 특성이 무엇인지를 밝혔다는 데 의미가 있을 것이다. 다만, 델파이 조사가 현장 교사 위주로 이루어져 교사 및 교수학습 활동 관련 항목이 많은 반면, 상대적으로 학부모나 가정에서의 역할과 학교와의 연계 부분은 적게 언급된 측면이 있다. 향후에는 좀 더 다양한 집단의 의견 수렴을 통해 교실이나 학교-가정-지역사회 등의 역할 및 연계도 추가할 필요가 있을 것이다.

또한 본 연구 결과를 토대로 창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 특성을 진단할 수 있는 도구 개발 등을 통해 교사 스스로 교실 문화의 강점 및 약점을 파악하여 실제적으로 학생의 창의성 함양을 위한 교실 문화 개선에 기여할 수 있을 것이다. 이는 이제까지 창의성 교육 및 창의적 인재 양성에 대한 높은 사회적·교육적 관심에도 불구하고 초등학교 교육 실태가 어떠한지 총체적이고 객관적인 분석이 미진했던 점을 보완할 뿐만 아니라 학생의 창의성 함양을 위한 학교 교육 내실화 및 질적 제고에 기여할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 김나나(2003). 초등학생이 지각한 교실환경과 창의성 간의 관계. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김누리, 이희현, 김효현(2015). 초등학생이 지각하는 수업방식, 교사특성, 수업분위기와 창의성과의 관계, **창의력교육연구**, 15(2), 17-31.
- 김미숙, 최예슬(2014a). **창의적환경검사(CEI)의 개발 및 타당화 연구**, **한국교육**, 41(3), 61-88.
- 김미숙, 최예슬(2014b). 창의적 환경 유형별 초등학생의 창의인성 특성 분석. **영재와 영재교육**, 13(3), 205-224.
- 노원경, 진효선, 박지선, 오택근, 최성희(2018). **창의성 함양을 위한 초등학교 교실 문화 조성 방안(I): 교실 문화 구성요소 도출**(연구보고 RRI 2018-2). 서울: 한국교육과정평가원.
- 민지연, 서은진(2009). 창의적 교실 분위기와 창의성 및 동기간의 관계. **교육심리연구**, 23(4), 787-800.
- 박미연(2003). 환경변인, 창의적 인성, 창의적 사고간의 관계. 석사학위 학위논문, 숙명여자대학교.
- 유경훈(2015). 초중고 학생들의 개인창의성과 집단창의성 및 환경변인의 집단별 영향력 비교 연구. **영재와 영재교육**, 14(1), 201-222.
- 이륜, 장경원(2016). 학교의 다문화교육 평가도구 개발. **한국교육**, 43(2), 99-125.
- 이정선(2002). **초등학교문화의 탐구**. 서울: 교육과학사.
- 임재서 역(2004). **열정과 기질: 거장들의 삶에서 밝혀낸 창조성의 조건**. 서울: 북스넛.
- 장인희(2013). 초등 교사가 지각한 창의적 학교환경에 관한 암묵적 지식 연구 -반구조화된 심층면접 조사 분석을 통한 창의적 학교환경 개념 생성- **영재와 영재교육**, 12(2), 193-222.
- 한순미, 성은현, 이정규(2008). 창의적 가정 및 학교환경에 대한 한·미 대학생의 암묵적 개념과 현실환경. **교육심리연구**, 22(1), 151-168.

- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357-376.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*, Boulder, Co. Westview.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (Eds.) (2017). *Nurturing creativity in the classroom*

- (2nd Edition). New York: Cambridge University Press.
- Craft, A. (2001) Little c creativity. In A. Craft, B. Jeffrey, B. & M. Leibling (Eds.), *Creativity in education* (pp. 45-61). London: Continuum.
- Cropley, A. J. (2006). Creativity: A social approach. *Roeper Review*, 28(3), 125-130.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implications of a systems perspective for the study of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 313-335). Cambridge: Cambridge University Press.
- English, J. M., & Kernan, G. L. (1976). The prediction of air travel and aircraft technology to the year 2000 using the delphi method. *Transportation Research*, 10(1), 1-8.
- Glăveanu, V. P. (2011). How are we creative together? Comparing sociocognitive and sociocultural answers. *Theory & psychology*, 21(4), 473-492.
- Jackson, N. J. (2016). Exploring Learning Ecologies. Chalk Mountain. Retrieved 24, October, 2018, from http://www.normanjackson.co.uk/uploads/1/0/8/4/10842717/lulu_print_file.pdf
- Kaufman, J. C., & Baer, J. (Eds.). (2006). *Creativity and reason in cognitive development*. New York, NY, US: Cambridge University Press.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four c model of creativity. *Review of general psychology*, 13(1), 1-12.
- Kozbelt, A., Beghetto, R. A., & Runco, M. A. (2010). Theories of creativity. In Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity*, (Vol. 2, pp. 20-47). New York: Cambridge University Press.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.
- Richards, R. (2007). Everyday creativity: Our hidden potential. In R. Richards (Eds.), *Everyday creativity and new views of human nature: Psychological, social, and spiritual perspectives* (pp. 25-53). Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Skulmoski G. J., Hartman, F. T., & Krahn, J. (2007). The delphi method for graduate research. *Journal of Information Technology Education*, 6, 1-21.

· 논문접수 : 2019.04.03. / 수정본접수 : 2019.05.03. / 게재승인 : 2019.05.17.

ABSTRACT

An Analysis of the Cultural Characteristics of Elementary School Classrooms Based on Delphi technique

Wonkyung Noh

Research fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

Jiseon Park

Research fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

Taek-Keun Oh

Associate Research fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

Sunghee Choi

Associate Research fellow, Korea Institute for Curriculum and Evaluation

Hye-Won Lee

Researcher, Yonsei University

The purpose of this study is to analyze what characteristics of elementary school classroom culture are to foster creativity, to gain implications for the direction and content of creativity education in elementary school, and to enable teachers to diagnose their own classroom culture.

For this purpose, three Delphi surveys were conducted on experts, including creativity and creativity education, and elementary and secondary school teachers with expertise in creating classroom culture. In the first Delphi survey, the appearance and characteristics of creative elementary school classrooms were investigated through open questions and classified into large, medium and small areas through categorization work. In the second Delphi survey, items corresponding to small areas were asked to respond to their validity and importance with the characteristics of the elementary school classroom culture for fostering creativity, and the Content Validity Ratio(CVR) was calculated according to the criteria of each small area, while integration, deletion, re-examination, and completion

were made for large, medium, and small areas based on the subjective responses of experts. In the third Delphi survey, 55 experts were asked to determine whether and how important the small area items were, and 11 large areas, 24 medium and 193 small areas were finally selected as elementary school classroom cultural characteristics for fostering creativity. The third Delphi survey found a total of 11 items with a Content Validity Ratio(CVR) 1.0, which all experts said was valid and important, which was considered the most important and core item in the study. The 11 key items related to teaching methods(class strategy), teachers(capacity, attitudes), parents(value), educational philosophy (attitude toward students) and school/class culture(creating atmosphere) were also found to be related to the characteristics of school culture, including teaching methods related to teachers, parents' human resources and classes.

Key Words: Creativity, Elementary School, Classroom Culture