

Hope프로그램이 대학생의 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 영향

최미정^{1*}

¹조선간호대학교 간호학과

Effects of Hope Program for Creativity, Problem-solving, Learning Motivation, and Learning Behavior on College Students

Mijung Choi^{1*}

¹Department of Nursing Chosun Nursing College

요약 이 연구는 학습역량 관련 지식, 창의성, 동기로 구성된 Hope프로그램이 대학생의 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 영향을 규명하고자 시도되었다. 연구대상자들은 총 49명이었으며 Hope프로그램은 8월 26일부터 9월 13일까지 3주 동안 14시간에 걸쳐 운영되었다. 사전 사후 검사를 거쳐 실험집단과 대조집단에게 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동을 검사하였다. 사전검사에서 두 집단의 동질성이 확보되지 않아, 실험 후 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며, 그 결과 Hope프로그램을 실시한 실험집단과 대조집단은 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동 점수에서 유의한 차이를 나타내었다($p < .05$).

Abstract This study aimed to investigate the effectiveness of Hope program, which were consisted in specific knowledge base, motivation, creativity to contribute development of creativity, problem-solving, learning motivation and learning behavior of college students. A total of 49 subjects were selected and took lessons of 14 hours from August 26 to September 13 over three weeks. Those were used for pre and post test to creativity test, problem-solving test, learning motivation test and learning behavior test(Lee, 2009). Because two groups didn't have homogeneity, ANCOVA test were used to verify the difference. The results of ANCOVA on the total scores of creativity, problem-solving, learning motivation and learning behaviors showed that there are statistically significant mean differences between the experiment group and the control group($p < .05$).

Key Words : Creativity, Learning behavior, Learning motivation, Problem-solving

1. 서론

1.1 연구의 필요성

현대사회의 급속한 발달과 경쟁은 지식의 생명주기를 짧게 만들고 집단 지성을 강조하게 됨에 따라 학교교육은 기존의 지식전달 위주의 교육에서 미래사회가 요구하는 역량위주의 교육을 요구하고 있다(Strauss & Maisonneuve, 2009)[1]. 미래 사회가 요구하는 역량은 창의성, 문제해결력, 의사소통능력, 정보처리능력, 대인관

계능력, 자기관리능력, 기초학습능력, 시민의식, 국제사회이해 그리고 진로개발능력 등의 역량이며, 이와 같은 사회적 변화로 대학생들은 과거에 지식 전달식 교육을 받으며 학문적 소양을 기르고 진로를 탐색하던 때와 달리 취업 스트레스와 진로준비, 학점관리 등을 이유로 많은 부담과 어려움을 갖고 있다(이광우·이성흠, 2003)[2]. 권석만(2009)의 연구에 의하면 학생들은 대학을 입학했을 당시에는 공부에 대한 해방감으로 만족감을 느끼지만 곧 여러 가지 시행착오를 경험하게 되고, 30~40%의 학생이 심리적 부적응을 느끼며 학업관리, 인간관계, 자기

본 연구는 2013년도 조선간호대학교 연구비 지원에 의해 수행됨

*Corresponding Author : Mijung Choi(Chosun Nursing College)

Tel: +82-62-231-7356 email: tinercmj@hanmail.net

Received October 24, 2013

Revised (1st November 19, 2013, 2nd November 26, 2013)

Accepted March 6, 2014

계발, 진로준비 등으로 어려움을 느끼고 있다고 하였다 [3]. 대학생들은 과거 어느 때보다 학습자의 인지적 능력과 학습동기, 자기주도적으로 학습할 수 있는 행동과 학습역량 교육을 필요로 하고 있는 것이다(이은희, 2004; 박성희·배성화, 2008)[4,5].

학습역량(learning competency)에 대해 Mandl과 Krause(2001)는 조직 안에서 참여를 통하여 구성원들과 바람직한 사회적 관계를 맺어나가고 문제를 해결해 나가는 의사소통적인 능력일 뿐만 아니라 제 3의 매체를 통하여 지식을 습득하고 전문적인 영역에서 투명하게 정보를 이용하고 개념이나 의미를 구성하고 해석해 나가는 인지적인 학습과정으로 설명하였으며(박성희·배성화, 2008 재인용), 이경화 외(2011)는 학습역량을 학습자의 인지, 정의, 행동적 측면을 포괄하여 학습을 잘 할 수 있도록 하는 힘이라고 정의하였다[6].

학습역량의 구성요인에 대하여 박성희·배성화(2008)은 학문적 역량, 학습방법 개발에 관한 전략적 역량, 사회적 역량, 개인 역량으로 구분하고 학문적 역량에는 학문적인 지식습득, 텍스트 이해능력을 제시하였으며, 학습방법 개발에 관한 전략적 역량으로는 필기능력, 발표능력, 지식과 정보이해 능력, 기억력 증진능력을 제시하였다. 사회적 역량에는 협동심, 팀워크, 의사소통능력, 리더십, 갈등해결능력을 제시하고, 개인역량에는 자기효능감, 자신감, 책임감, 자기성찰능력을 제시하였다[5].

이경화 외(2011)는 학습역량을 인지능력, 학습동기, 학습행동으로 구분하여 인지영역의 잠재변인으로 지식과 사고, 창의성, 문제해결력을 제시하였고, 학습동기 영역은 정서와 동기를 구분하여 정서의 하위요인에는 우울, 시험불안, 학습스트레스가 포함되며 동기에는 자기결정성 동기, 학습목표 지향성, 자기효능감 등의 하위변인이 포함된다고 하였으며, 학습행동 영역은 수업내 영역과 수업외 영역으로 구분하여 구성하였다[6].

이러한 연구들은 학습역량을 단일요인으로 설명할 수 없는 복합적인 개념임을 나타내고 있으며, 또한 인지적 학습과 정의적 측면이 종합적으로 작용하고 있음을 시사하고 있다. 한편 이경화 · 송윤숙(2011)은 창의성 수업이 대학생의 창의성과 인지적 학습역량에 미치는 영향에 대한 연구에서 대학생의 인지적 학습역량과 창의성은 정적 상관관계가 있으며 창의성과 인지적 학습역량을 향상시키기 위해서는 창의성 수업이 효과적이라는 사실을 보고한 바 있다[7].

또한 이경화 · 김은경 · 유경훈(2013)은 대학생의 창의성과 문제해결력, 동기의 관계에 대한 연구에서 문제해결력과 동기는 대학생의 창의적 능력과 성향을 유의미하게 설명해주고 있는 것으로 나타났으며 창의적 능력은 인지

적 측면인 문제해결력과 상관이 높고 창의적 성향은 정의적 측면인 동기와 상관이 높게 나타나 대학생의 창의성 신장 및 학습역량 계발을 위해서는 통합적 접근이 필요함을 지적하였다[8].

이러한 연구는 과거 창의성의 개념이 1950년대 후반 처음 소개되었을 때, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성과 같은 확산적 사고만을 중심으로 소개되거나 문제를 재정의하는 능력, 문제에 대한 민감성, 답을 결정하기 전에 그것을 평가하는 능력, 문제를 분석하고 요약하는 능력, 직관력 등을 요구하는 개념이라고 생각되었던데 비하여, Urban(1995)에 의해 창의성에는 확산적 사고와 행동, 일반적 지식과 사고기반, 특정 영역과 관련된 지식과 기술, 초점 맞추기와 과제집착력, 동기와 동기화, 개방성과 애매모호함에 대한 참을성, 환경의 요소들이 필요하다고 주장하여 창의성의 종합적인 측면을 제시한 것과 맥을 같이한다. 또한 Sternberg와 Lubart(1995)는 투자이론을 통해 창의성의 발달 정도는 인지, 성격, 동기 및 환경적 자원에 의해 영향을 받는다고 하였다. 인지적 자원이란 어떤 분야에서 창의적인 결실을 맺기 위해서는 높은 수준의 인지적 기능이 필요하다는 것으로 여기에는 문제의 발견과 정의, 확산적·수렴적 사고, 통찰과정, 아이디어 평가, 지식 등이 포함된다. 성격자원이란 창의적인 산출을 하기 위해 요구되는 모호하고 불확실한 시간을 인내하고 그 과제에 집착하는 특성이 요구된다는 것으로, 여기에는 혁신적 사고방식, 모호성을 참는 태도, 꾸준함, 지적 호기심, 확신에 찬 용기가 포함된다. 그리고 동기자원은 외적 동기보다는 과제 중심의 내적 동기를 말하는데, 목적보다 과제를 지향하는 것이며, 환경자원은 이와 같은 자원들을 허용하는 여건이라고 보았다(최미정 · 이경화, 2012재인용)[9].

이와 같이 창의성과 인지적 측면을 통합적으로 접근하고 있는 연구물들이 등장하고 있으며, 근래 Anderson(2005) 등은 인지적 영역의 상위개념으로 창의성을 제시하는 등 두 영역의 관련성을 입증하는 연구들이 많이 제시되고 있다[10].

이 연구에서는 학습역량을 학습자의 인지, 정의, 행동적 측면을 포괄하여 학습을 잘 할 수 있도록 하는 힘이라고 정의한 이경화 외(2011)의 정의를 기초로[5], 대학생에게 필요한 학습역량 프로그램인 Hope 프로그램을 개발하였다. Hope 프로그램은 앞서 살펴본 연구물들에서 대학생의 인지적 학습역량과 창의성이 정적 상관관계가 있으며 학습역량 계발을 위해 인지적 측면과 정의적 측면을 통합적으로 접근할 필요가 있다는 점에 착안하여(이경화 · 김은경 · 유경훈, 2013; 이경화 · 송윤숙, 2011)[7][8], 인지적 측면, 정의적 측면, 창의성 측면을 프로그램의 기

반으로 하였다.

Amabile(1996)는 요소모형(componential model)에서 영역관련 지식, 창의성 기술, 동기요인이 결합되어 창의적인 산출물을 내는데 작용한다고 하였다[11]. 요소모형은 창의적인 산출물을 내는데 작용되는 변인을 설명해 줄 수 있을 뿐만 아니라 인지적·정의적 측면 그리고 동기가 함께 통합적으로 작용함을 나타내는 모형이기도 하다. 영역관련 지식에는 인지적 측면이 중요한 역할을 하고 있고, 동기는 정의적 측면으로 접근할 수 있기 때문이다. Hope 프로그램은 비교적 단기간에 운영되는 프로그램이기 때문에 학습역량과 관련된 지식 중에서도 학습내용을 체계적으로 정리하고 발표할 수 있는 프레젠테이션 기술, 설득의 기술, 그룹내에서 역량을 키울 수 있는 팀워크, 의사소통기술, 갈등해결 기술 등을 중점적으로 다루었으며 여기에 창의성 시간과 학습의욕을 고취하여 학습동기를 유발할 수 있는 시간도 포함시켰다. 창의성에서는 창의성 기법의 소개와 연습 및 이를 활용한 보고서 작성 방법의 시간을 배정하여 창의성 기법을 학습역량에 접목하도록 하였으며, 학습동기를 유발하기 위해서 자신의 미래의 꿈을 디자인하고 그것을 대중 앞에 발표하는 활동 등으로 학습에 대한 각오를 새롭게 하는 활동으로 구성하였다. 이와 같이 Hope 프로그램은 학습역량을 신장시키기 위한 프로그램으로서 학습역량 관련 지식, 창의성, 동기의 세 요소로 구성되었다. 따라서 이 연구에서는 학습역량 관련 지식, 동기, 창의성으로 구성된 Hope 프로그램이 대학생의 학습역량 중 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 하였다.

1.2 연구 목적

본 연구는 대학생을 대상으로 Hope프로그램을 실시하고 창의성과 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 영향을 규명하고자 하였으며, 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 대상자의 일반적 특성을 파악한다.

둘째, Hope프로그램이 대학생의 창의성에 미치는 효과를 파악한다.

셋째, Hope프로그램이 대학생의 문제해결에 미치는 효과를 파악한다.

넷째, Hope프로그램이 대학생의 학습동기에 미치는 효과를 파악한다.

다섯째, Hope프로그램이 대학생의 학습행동에 미치는 효과를 파악한다.

1.3 용어 정의

1) Hope프로그램

대학생의 학습역량을 신장시키기 위한 목적으로 개발되었으며 학습역량 관련 지식, 동기, 창의성을 구성요소로 개발되었다. Hope 프로그램의 내용은 다른 장에서 자세히 언급하도록 하겠다.

2) 대학생

대학생이란 대학에 재학 중인 학생으로 본 연구에서는 C대학에 재학 중인 대학생 49명을 의미한다.

3) 창의성

이 연구에서 창의성이란 창의적 능력과 창의적 성향이 결합된 것으로 시대적 상황에 비추어 새롭고 독특하며 적합한 산물을 생성해 낼 수 있는 개인의 능력과 성격이 통합된 구인이라고 정의한다(이경화, 2002)[12].

4) 문제해결

문제해결이란 고차적 인지능력이 복합적으로 상호작용하는 가운데 형성되어지는 능력으로서, 이미 배운 원리를 응용하여 여러 가지의 새로운 상황에서 직면하게 되는 문제의 해결책을 발견해내는 것이다(Gagne, 1985)[13]. 문제해결의 과정요인으로 문제인식과 대안탐색, 조작과 실천과정에는 협응력, 신체감각능력, 예술적 표현, 도구 활용능력이 포함된다.

5) 학습동기

학습동기란 학습목표를 개인의 목표와 결부시켜 분명한 목표의식을 가지게 하고, 적성이나 흥미에 맞는 과제의 제시와 보상, 경쟁심의 적용, 피드백 등을 활용하는 학습에 작용하는 동기를 말한다(교육학용어사전, 1994)[14].

6) 학습행동

학습에 있어서 배경지식과 전략을 활용하고 통제하는 일련의 활동을 가리키며(Sherman, 1984)[15], 수업 내 영역으로 노트정리, 기억전략이 해당하며 수업 외 영역으로 학습 환경관리, 도움 및 자원 활용이 해당한다.

2. 연구방법

2.1 연구대상 및 자료수집 방법

본 연구에서는 Hope프로그램이 대학생의 창의성, 학습동기, 학습행동, 문제해결력에 미치는 효과를 알아보고자 G시에 소재한 C대학 대학생 중 참여를 원하는 자를 대상으로 연구의 취지를 설명하여 동의를 구한 후 49명

을 연구대상으로 하였다. 실험 실시 전에 집단 간 동질성 확인을 위해서 사전검사로써 학습동기, 학습행동, 창의성, 문제해결력 검사를 실시한 결과 집단 간 차이가 있어 사후검사 후 이점에 유의하도록 하였다. 실험집단 학생들에게는 Hope프로그램을 적용하였고, 통제집단 학생들에게는 일반 교육과정을 운영하였다.

2.2 연구설계

본 연구는 Hope프로그램이 학생들의 학습동기, 학습행동, 창의성, 문제해결에 미치는 효과를 파악하기 위한 비동등성 대조군 사전 사후 설계(Non-equivalent control-group pretest-posttest design)이다.

3. 연구 도구

3.1 창의성

창의성을 검사하기 위한 도구는 이경화(2011)가 개발한 대학생용 학습역량 검사도구 중 창의성 영역 문항 12 문항을 이용하였다[4]. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘아주 그렇다’를 5점으로 하여 점수가 높을수록 창의성이 높은 것을 의미하며 검사도구의 신뢰도는 .921로 나타났다.

3.2 문제해결

문제해결을 검사하기 위한 도구는 이경화(2011)가 개발한 대학생용 학습역량 검사도구 중 문제해결 영역 문항 10문항을 이용하였다[4]. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘아주 그렇다’를 5점으로 하여 점수가 높을수록 문제해결력이 높은 것을 의미하며 검사도구의 신뢰도는 .852로 나타났다.

3.3 학습동기

학습동기를 검사하기 위한 도구는 이경화(2011)가 개발한 대학생용 학습역량 검사도구 중 학습동기 영역 32 문항을 수정하여 총 15개의 문항을 이용하였다[4]. ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘아주 그렇다’를 5점으로 하여 점수가 높을수록 학습동기가 높은 것을 의미하며 검사도구의 신뢰도는 .858로 나타났다.

3.4 학습행동

학습행동을 검사하기 위한 도구는 이경화(2011)가 개발한 대학생용 학습역량 검사도구 중 학습동기 영역 35 문항을 수정하여 총 20개의 문항을 이용하였다[4]. ‘전혀

그렇지 않다’ 1점에서부터 ‘아주 그렇다’를 5점으로 하여 점수가 높을수록 학습행동이 높은 것을 의미하며 검사도구의 신뢰도는 .859로 나타났다.

4. Hope 프로그램

Hope프로그램은 2013년 8월 26일부터 9월 13일까지 주 1회 4~5시간씩 3주간 진행되었으며, 3주간 실시한 프로그램의 내용은 Table 1과 같다. 프로그램은 학습역량 관련 지식, 창의성, 동기 영역으로 구성되어있다. 학습역량 관련 지식 면에서는 보고서 작성을 도울 수 있는 자료 검색 및 프레젠테이션 기술, 설득의 기술, 그룹 활동 내에서 역량을 키울 수 있는 팀워크, 의사소통기술, 갈등해결 기술 등을 중점적으로 다루었다. 학습의욕을 고취시키기 위한 동기 영역에 시간에는 자신의 미래모습을 그려보고 꿈을 발표하는 시간 등을 배정하였고, 창의성 영역에 시간을 배정하여 간단한 창의성 기법의 소개와 이를 활용한 보고서 작성의 시간을 갖도록 하였다.

[Table 1] Hope Program

Domain	N	contents
Task	1	Ice breaking
Motivation	2	Search for needs
Specific knowledge base	3	Data search knowhow
	4	Data search & Management
	5	Presentation skill
	6	Persuasion skill
	7	Presentation preparation
	8	Man to man coaching
	9	Idea generation & group work
Creativity	10	Smart learning knowhow
	11	Brainstorming & learning
	12	Communication in game
Specific knowledge base	13	Conflict and communication
	14	Problem Solution
	계	14 Hours

Hope 프로그램의 진행은 먼저 프로그램에 대한 학생들의 동기를 유발하고 학습역량 교육의 중요성을 게임과 활동으로 알아보는 아이스 브레이킹(ice breaking)시간과 학생들의 필요를 알아보는 시간이 1,2차시로 구성되었다. 3차시에서 8차시는 학습역량과 관련된 구체적 지식을 습득하는 시간으로 학습내용을 체계적으로 정리하고 창의적으로 발표할 수 있는 능력을 함양하기 위해 Google을 이용한 자료검색 및 프레젠테이션 기술, 설득의 기술을 배우고 개인별로 제작한 슬라이드를 코칭 받는 시간으로 진행되었다. 9-11차시는 창의성과 관련된 시간으로 브레

인스트밍, 브레인라이팅 그리고 PMI 같은 창의성 기법을 배우고 연습하는 시간 및 이를 보고서 작성에 활용하여 스마트한 학습방법을 배우는 시간을 진행하였고, 12-14 차시에는 그룹 내에서 역량을 키울 수 있는 팀워크 향상 방법, 의사소통기술, 갈등해결 기술을 강의와 게임을 통해 익히도록 하였다.

5. 자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS18.0를 이용하여 대상자가 응답한 일반적 특성은 빈도분석 방법을 이용하였고, 사전 검사 후 집단의 동질성 검사를 위해 t-test를 실시하였으며, Hope 프로그램의 효과를 검증하기 위해 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다.

6. 연구 결과

본 연구는 Hope프로그램이 대학생의 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 효과를 파악하기 위한 것으로 연구의 결과는 다음과 같다.

6.1 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성으로 먼저 성별에서 남성이 4명(8.2%), 여성이 45명(91.8%)이었으며, 연령에서 20세에서 24세까지의 학생이 28명(57.1%), 25세에서 30세까지의 학생이 12명(24.5%), 31세에서 35세까지의 학생이 3명(6.1%), 36세에서 40세까지의 학생이 5명(10.2%), 41세 이상이 1명(2%)로 나타났다. 학년은 2학년이 18명(36.7%), 3학년이 28명(57.1%), 4학년이 3명(6.1%)으로 나타났다. 종교에서는 기독교가 15명(30.6%), 천주교가 2명(4.1%), 불교가 10명(20.4%), 종교가 없는 경우가 22명(44.9%)이었다.

[Table 2] General Characteristics of the Subject (N=49)

Characteristics	Category	N (%)
Gender	Male	4(8.2%)
	Female	45(91.8%)
Age	20-24	28(57.1%)
	25-30	12(24.5%)
	31-35	3(6.1%)
	36-40	5(10.2%)
	>41	1(2%)

Grade	1st	0(0%)
	2nd	18(36.7%)
	3rd	28(57.1%)
	4th	3(6.1%)
Religion	Protestant	15(30.6%)
	Buddhism	2(4.1%)
	Catholicism	10(20.4%)
	None	22(44.9%)

6.2 실험집단과 대조집단에 대한 사전검사 결과

Hope프로그램의 효과를 검증하기에 앞서 사전검사를 실시하였다. 그 결과 Table 3과 같이 창의성, 학습동기, 학습행동에서 두 집단 간의 차이가 유의하게 나타났다 ($p < .05$). 전반적으로 대조집단의 평균점수가 실험집단보다 높은 것으로 나타났으며 창의성의 경우 약 5.49점 차이가 났고, 문제해결에서는 3.22점, 학습동기에서는 5.12점, 학습행동에서는 6.25점의 차이가 나타나 집단의 동질성이 확보되지 않았다.

[Table 3] Homogeneity Test of Learning Motivation, Learning Behaviors, Creativity, Problem Solving: Pretest

	Group	N	M	SD	t	p
Creativity	Exp.	27	34.51	8.07	2.381	.021
	Con.	22	40.00	7.95		
Problem Solving	Exp.	27	30.00	6.46	1.687	.098
	Con.	22	33.22	6.91		
Learning Motivation	Exp.	27	51.15	1.39	2.381	.021
	Con.	22	56.27	1.66		
Learning Behaviors	Exp.	27	49.89	1.41	3.033	.004
	Con.	22	56.14	1.49		

Exp.=Experiment group, Con=Control group

6.3 Hope프로그램이 대학생의 창의성에 미친 효과

창의성은 사전검사에서 Table 3과 같이 집단간의 동질성이 확보되지 않았기 때문에 Hope프로그램의 효과를 검증하기 위하여 사전 창의성 검사점수를 공변량으로 하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 Table 4와 같다.

[Table 4] The Effects of Hope Program on Creativity

	Group	N	M	SD	F	P
Creativity	Exp.	27	43.56	8.32	19.183	.000
	Con.	22	39.82	7.68		

실험처치에 따른 창의성의 변화를 알아보기 위하여 사전검사와 사후검사의 점수 차이를 비교한 결과 실험집단은 창의성 평균점수 34.51점에서 43.56점으로 9.05점 향상된데 비하여 대조집단은 사전 창의성 평균점수 40.0점에서 39.82로 0.18점 감소한 것으로 나타났으며 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 결과 집단의 창의성 점수의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의한 것으로 나타나 Hope프로그램이 창의성 향상에 효과가 있음을 알 수 있었다.

6.4 Hope프로그램이 대학생의 문제해결에

미친 효과

문제해결은 사전검사 결과 집단간의 동질성은 확보되었으나 Hope 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 사전 문제해결 검사점수를 공변량으로 하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 Table 5와 같다.

[Table 5] The Effects of Hope Program on Problem Solving

	Group	N	M	SD	F	P
Problem Solving	Exp.	27	36.19	6.50	13.320	.001
	Con.	22	33.32	7.12		

실험처치에 따른 문제해결의 변화를 알아보기 위하여 사전검사와 사후검사의 점수 차이를 비교한 결과 실험집단은 문제해결 평균점수 30.00점에서 36.19로 6.19점 향상된데 비하여 대조집단은 사전 창의성 평균점수 33.22점에서 33.32로 0.10점 향상한 것으로 나타났으며 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 결과 집단의 문제해결 점수의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의한 것으로 나타나 Hope프로그램이 문제해결에 효과가 있음을 알 수 있었다.

6.5 Hope프로그램이 대학생의 학습동기에

미친 효과

학습동기는 사전검사에서 Table 3과 같이 집단간의 동질성이 확보되지 않았기 때문에 Hope프로그램의 효과를 검증하기 위하여 사전 학습동기 검사점수를 공변량으로 하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 Table 6과 같다.

[Table 6] The Effects of Hope Program on Learning Motivation

	Group	N	M	SD	F	P
Learning Motivation	Exp.	27	58.96	8.16	14.727	.000
	Con.	22	55.64	8.79		

실험처치에 따른 학습동기의 변화를 알아보기 위하여 사전검사와 사후검사의 점수 차이를 비교한 결과 실험집단은 학습동기 평균점수 51.15점에서 58.96점으로 7.81점 향상된데 비하여 대조집단은 사전 학습동기 평균점수 56.27점에서 55.64점으로 0.63점 감소한 것으로 나타났으며 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 결과 집단의 학습동기 점수의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의한 것으로 나타나 Hope프로그램이 학습동기 향상에 효과가 있음을 알 수 있었다.

6.6 Hope프로그램이 대학생의 학습행동에

미친 효과

학습행동은 사전검사 결과 Table 3과 같이 집단간의 동질성이 확보되지 않았기 때문에 Hope프로그램의 효과를 검증하기 위하여 사전 학습행동 검사점수를 공변량으로 하는 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였으며 그 결과는 Table 7과 같다.

[Table 7] The Effects of Hope Program on Learning Behaviors

	Group	N	M	SD	F	P
Learning Behaviors	Exp.	27	60.96	8.28	24.874	.000
	Con.	22	55.36	5.54		

실험처치에 따른 학습행동의 변화를 알아보기 위하여 사전검사와 사후검사의 점수 차이를 비교한 결과 실험집단은 학습행동 평균점수 49.89점에서 60.96점으로 11.07점 향상된데 비하여 대조집단은 사전 학습행동 평균점수 56.14점에서 55.36점으로 0.78점 감소한 것으로 나타났으며 공분산분석(ANCOVA)을 실시한 결과 집단의 학습행동 점수의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의한 것으로 나타나 Hope프로그램이 학습행동을 향상시키는데 효과가 있음을 알 수 있었다.

7. 논의

본 연구는 대학생들의 학습역량 개발을 위해 학습역량 관련 지식, 창의성, 동기로 구성된 Hope 프로그램이 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

사전 검사와 사후검사의 차이를 비교한 결과 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에서 대조집단의 점수는 일부 감소하거나 상승하는 결과를 보였는데, 그 점수 폭이

0.10에서 0.78점으로 미비한 데 비하여, 실험집단은 창의성이 9.05점, 문제해결이 6.19점, 학습동기가 7.81점, 학습행동이 11.07점으로 점수가 6점에서 11점으로 큰 폭으로 향상되었음을 알 수 있었다. 이 중 가장 큰 폭으로 변화한 것은 학습행동으로서 자신이 학습을 잘 할 수 있는 환경을 알고 학습을 위한 환경을 정비하는 능력이나 학습이나 도움이 필요할 때 다양한 도움과 자원을 활용하고 협동학습을 하는 능력이 향상되었음을 알 수 있었고, 전반적으로 Hope 프로그램이 학생들의 학습역량 개발에 효과적이었음을 알 수 있다.

한편 이 결과는 이경화·송윤숙(2011)의 연구결과에서 나타난 창의성과 인지적 학습역량을 향상시키기 위해서는 창의성 교육이 효과적이라는 연구결과를 지지함을 알 수 있다[5]. 또한 이 연구에서 문제해결력과 창의적 능력의 상관을 조사한 결과 .8로 나타났으며, 창의적 성향과 학습동기의 상관을 조사한 결과 .72로 나타났는데, 이러한 결과는 이경화·김은경·유경훈(2013)이 문제해결력과 동기는 대학생의 창의적 능력과 성향을 유의미하게 설명해 주고 있으며, 창의적 능력은 문제해결력과 .30~.44의 상관이 있고, 창의적 성향은 동기와 .41~.44의 상관이 있다고 기술한 연구를 지지하는 결과임을 알 수 있다[8]. 이러한 결과는 대학생의 창의성 신장 및 학습역량을 개발을 위해서는 통합적 접근이 필요함을 나타내고 있다.

8. 요약 및 결론

이 연구는 학습역량 관련 지식, 동기, 창의성으로 구성된 Hope프로그램이 대학생의 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에 미치는 영향을 규명하고자 시도되었다. 연구대상자들은 총 49명이었으며 Hope프로그램은 8월 26일부터 9월 13일까지 3주 동안 14시간에 걸쳐 운영되었다. 사전 사후 검사는 이경화(2009)의 학습역량 검사도구 중 일부를 수정하여 이용하였으며 사전검사와 사후검사 점수가 집단의 동질성검사와 효과검증을 위해 분석되었다.

사전검사에 두 집단의 동질성이 확보되지 않아($p < .05$), 실험 후 공분산분석(ANCOVA)을 실시하였다. 그 결과 Hope프로그램은 창의성, 문제해결, 학습동기, 학습행동에서 유의한 차이를 가져오는 것으로 나타났다($p < .05$).

이 연구는 일부지역의 대학생들만을 대상으로 하였기 때문에 자료수집에 한계가 있었으며 양적 연구만을 시도하였으므로 대학생들의 내면의 점수를 수량화하기에는 한계가 있었으며, 비교적 단기간에 운영되었다는 점에서

한계가 있다. 그러나 이 연구는 대학생의 인지적 학습역량과 창의성이 정적 상관관계가 있으며 학습역량 개발을 위해서 인지적 측면과 정의적 측면을 통합적으로 접근할 필요가 있다는 선행연구 분석을 바탕으로 학습역량 관련 지식과 동기, 창의성을 중심으로 학습역량 프로그램을 개발했다는 데에서 의의를 찾을 수 있겠다. 추후에 이루어질 후속연구에서는 학습역량 신장을 위한 보다 장기간의 프로그램을 구안하여 인지적 요인과 동기과 창의성 요인의 관계를 보다 명확하게 제시하고자 한다.

References

- [1] Strauss, Hubert., & Maisonneuve, Christine de la.(2009). The wage premium on tertiary education: New estimates for 21 OECD countries. *OECD Journal: Eco-nomic Studies, Vol 2009*, 1-28.
- [2] Kwangwoo Lee & Sungheum Lee(2003). Teacher's core competencies for utilization of information and communication technology in the knowledge-based s-ociety. *The Korean Society for The Study of Teacher Education. 20(3)*. pp.203-223.
- [3] Seokman Kwon(2009). *The life of University*. Seoul: Hakjisa.
- [4] Eunhee Lee(2004). Life stress and depressive symp-toms among college students. *The Korean Journal of Psychology: Health. 9(1)*. pp.25-48.
- [5] Seonghie Park & Sanghwak Bae(2008). A case stu-dy about the learning competency for students thro-ugh learning portfolio. *Journal of Learner-centered Curriculum & Instruction. 8(2)*. pp.159-179.
- [6] Kyung-hwa Lee, Eunkyung Kim, Jinyoung Koh & Chunsung Park(2011). Development of learning co-mpetence test for college students: Focusing on co-gnition, learning motivation and learning behavior. *The Korean Journal of Educational Psychology. 25(4)*, pp.791-809.
- [7] Kyung-hwa Lee & Yoosuk Song(2011). The effects of creativity teaching on creativity and cognitive le-arning competence of college students. *Global Crea-tive Leader. 2(2)*. pp.73-88.
- [8] Kyung-hwa Lee, Eunkyung Kim & kyoung-Hoon Lew(2013). The relationships of creativity, problem solving ability and motivation in college students. *Korean Society for Creativity Education. 3(1)*, pp.125-139.
- [9] Mijung Choi & Kyung-hwa Lee(2012). The effects of

- global leader program on improvement of 4th gr-ade students' creativity and science problem solving. *The Korean Journal of Educational Psychology*. 26(1), pp.123-137.
- [10] Anderson, L. W. etal(2005). *A taxonomy for learn-ing, teaching, & assessment: A revision of Blooms' taxonomy of educational objectives*. NY: Allyn & Bacon.
- [11] Amabile, T. M.(1996). *Creativity in context*. US: Westview.
- [12] Kyung-hwa Lee(2002). The theory of creativity de-velopment and task. *Gifted and Gifted Education*. 1(2), 48-67.
- [13] Gagne, R. M.(1985). *The conditions of learning and theory of instruction(4th ed.)*. NY: Holt, Rine-hart and Winston.
- [14] Educational Research Institute of Seoul National Univ.(1994). *The Dictionary of Educational Studies*. Seoul: Hawo.
- [15] Sherman, T. M.(1984). *Proven strategies for succ-essful learning*. Ohio: Bell & Howell Company.

최 미 정(Mijung Choi)

[정회원]



- 2005년 2월 : 한국교원대학교 대학원 교육학과(교육학 박사)
- 2012년 3월 ~ 2013년 2월 : St.John's Univ. 박사후과정
- 2013년 3월 ~ 현재 : 조선간호대학교 간호학과 조교수

<관심분야>

창의성, 교사교육, 보건교사교육, 보건교육