

TOCC

청소년용

Test of Competencies for Creative Achievement

창의적 성취 역량 성장지표로서의 창의성 검사

TOCC

Test of Competencies for Creative Achievement
Score Report

저자: 강정하 · 김아영

이름 sample

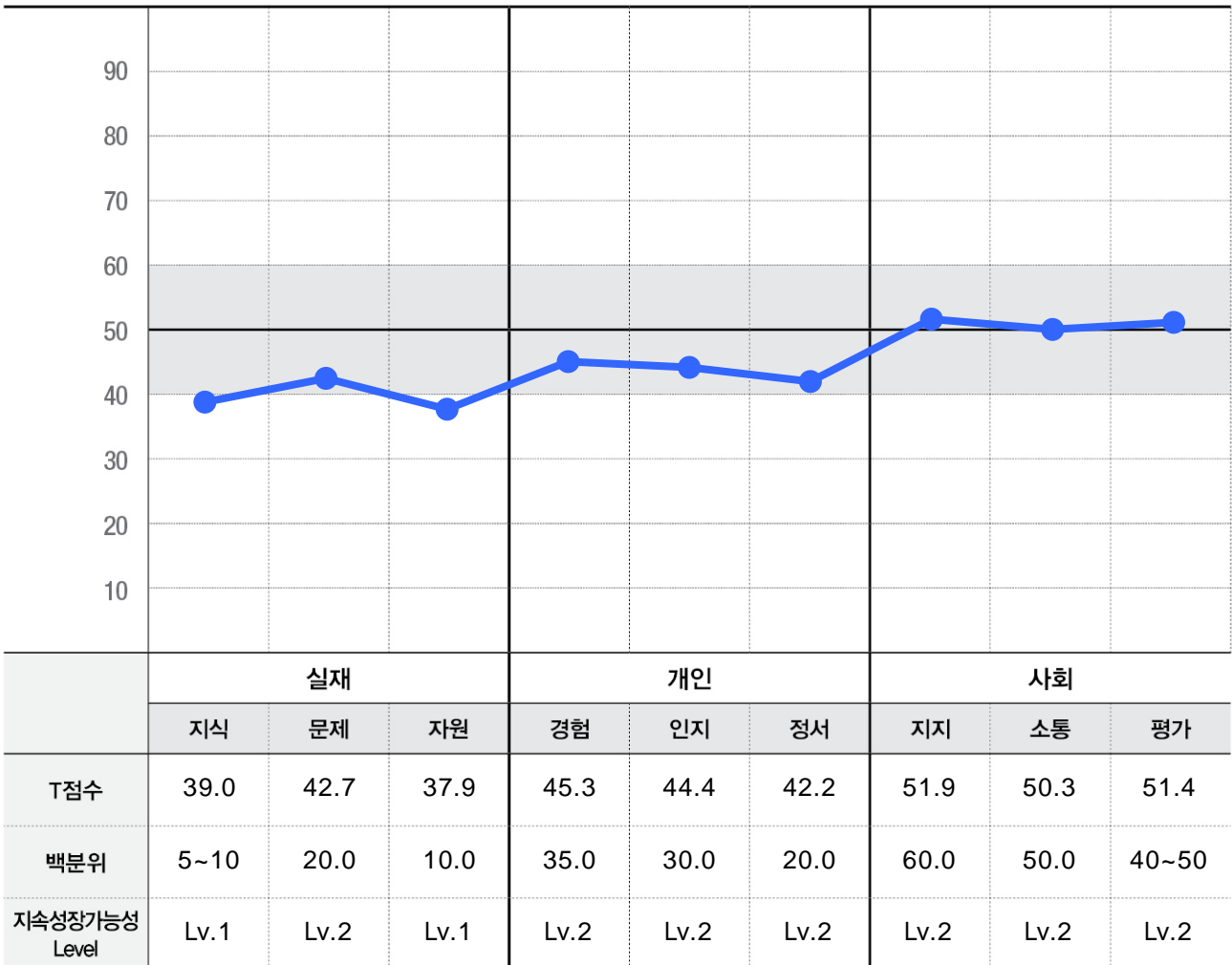
생년월일(나이) 2005/06/14(14 11)

성별

실시일 2020/06/01

전체 역량 프로파일

단위: T점수



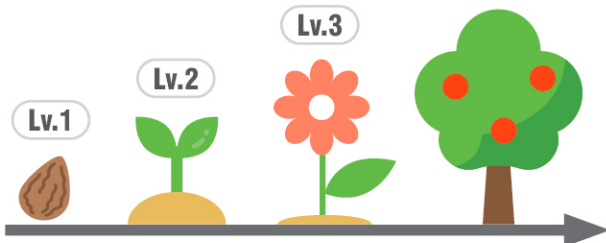
수준에 대한 기준 점수

T점수를 기준으로 창의적 역량의 수준을 구분하였습니다.

지속성장 가능성 Level 1: T40 미만

지속성장 가능성 Level 2: T40 이상 ~ T60 이하

지속성장 가능성 Level 3: T60 초과



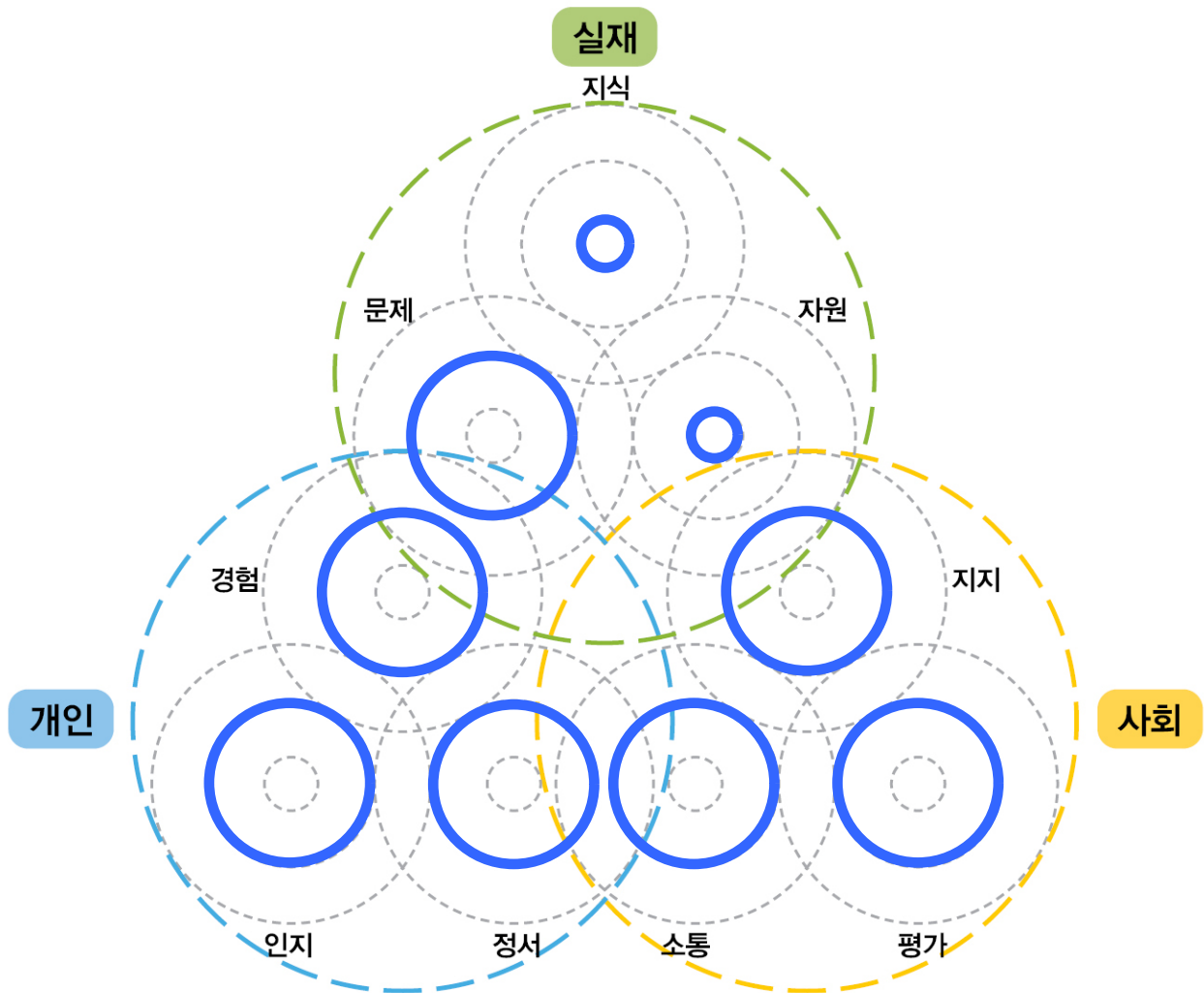
창의적 역량은 모든 아이들이 갖고 있으며, 아직 충분히 발현되지 않았더라도 노력에 따라 앞으로 지속 성장할 수 있는 가능성을 가지고 있습니다.

본 검사를 통해 자신의 역량과, 발현시켜야 할 요인이 어떤 것인지 확인하여 창의적 성취 역량을 갖추는데 활용하시기 바랍니다.

T 점수 · 백분위에 대한 이해

- T점수 원점수를 평균50, 표준편차 10인 표준 점수로 변환한 수치. 영역별 점수 간의 비교 가능.
- 백분위 전체 집단을 100으로 가정하여, 학생의 상대적인 위치를 파악할 수 있는 수치. (예, A의 백분위가 87일 경우, A보다 점수가 낮은 학생이 87명 있다는 것을 의미)

역량 시스템



	실재			개인			사회		
	지식	문제	자원	경험	인지	정서	지지	소통	평가
원점수	2.5	3.0	2.3	3.1	3.2	3.2	3.5	3.5	3.4
지속성장가능성 Level	Lv.1	Lv.2	Lv.1	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2	Lv.2

TOCC 창의성 시스템은 개인이 환경에 성공적으로 적응하는데 필요한 개인 내적인 요인, 그리고 그와 연결 되어있는 실재요인 및 사회요인으로 이루어져 있습니다. 창의적 성취를 위한 [실재] [개인] [사회] 역량은 서로 시스템적으로 연결되어 있습니다. 이 세가지 시스템은 서로 유기적으로 연결되어 역동적 상호작용을 통해 지속 성장하며, 개인이 복잡한 세상 속에서 성공적으로 적응하고 성취할 수 있도록 지속 성장시켜주는 자원이 됩니다.

역량군별 결과 해석

3요소	9요인	설명	수준
실재	지식	sample 가 . 가 가 . 가 , 가 , 가 . , 가 . , , sample ,	Lv.1
	문제	sample 가 . , , 가 . , 가 , sample 가	Lv.2
	자원	sample 가 . 가 가 . , 가 , sample 가 가 ,	Lv.1

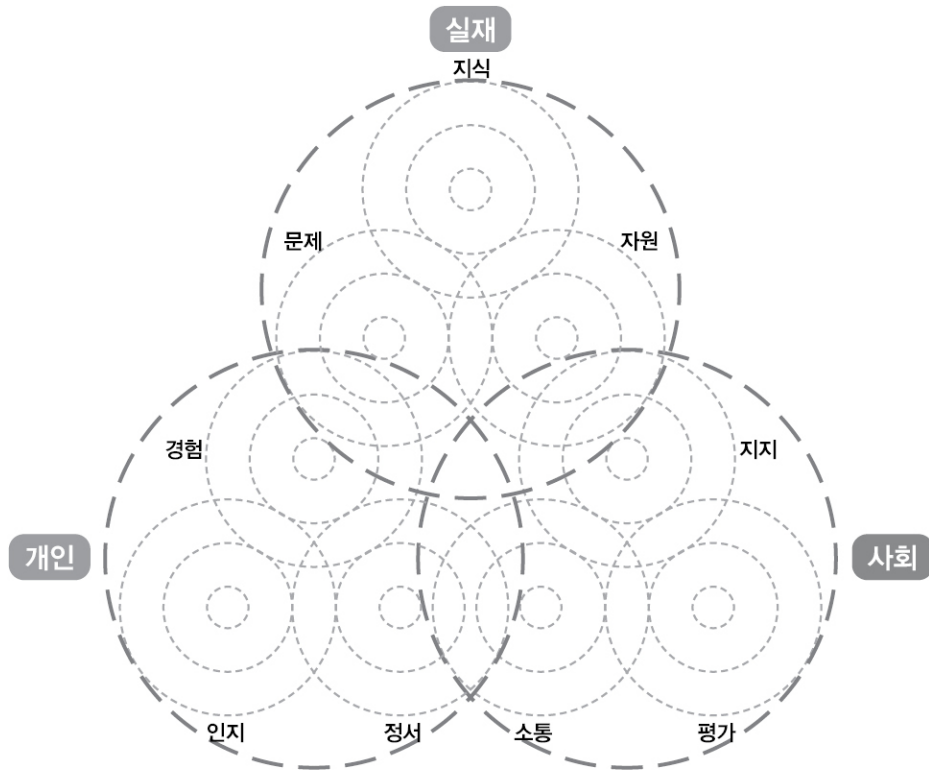
역량군별 결과 해석

3요소	9요인	설명	수준
개인	경험	sample , 가 (fluctuation, 가 , , sample 가	Lv.2
	인지	sample , , sample 가	Lv.2
	정서	sample , 가 , sample 가 가 가	Lv.2

역량군별 결과 해석

3요소	9요인	설명	수준
사회	지지	sample 가 , , ,) , , sample ,	Lv.2
	소통	sample 가 , , 가 , sample 가 , 가 , 가	Lv.2
	평가	sample 가 , 가 , 가 , 가 , sample 가 , 가 , 가	Lv.2

역량 시스템



◆ TOCC의 기본 철학

개인의 창의성은 개인의 활동과 노력에 따라 지속성장하며, TOCC를 통해, 향후 창의적 성취 발전을 위한 지속성장가능성을 예측할 수 있습니다.

◆ TOCC의 특징

학생 스스로가 설정한 기준에 따라 자신의 활동을 평가, 진단, 수정에 적합한 도구입니다.

◆ TOCC의 결과

성장 과정에 있는 개인 창의성 수준을 제시하고 지속성장가능성을 예측하는 지표가 됩니다.

◆ TOCC 결과 해석

9영역 모두가 골고루 발달한 정도, 영역 간에 상호 작용할 수 있는 정도를 가지고 지속성장가능성을 판단하는 것이 중요합니다.

◆ TOCC 결과 활용

적성 탐색, 학습 목표 설정, 활동 지표, 진로 탐색, 자기소개서 작성, 면접 등에 유용합니다.

(단, TOCC의 결과를 타인의 점수와 비교하는 것은 적합하지 않습니다. 본 검사는 자신의 미래 꿈(목표)에 도달할 수 있을 지를 스스로 판단하기 위한 것입니다. 기준 점수는 타인이 생각하는 수준을 이해하는데 참고용으로 사용하시기 바랍니다.)

◆ TOCC 검사 결과의 이해를 위한 도움말

검사의 결과는 학생 스스로 정하고 있는 목표수준(또는 기준)에 따라 활동수준을 평가한 것입니다. 점수가 높은 영역의 활동을 바탕으로 점수가 낮은 영역에 대해서도 관심을 가지고 활동, 노력하면 학생의 창의적 성취 역량은 지속성장 하게 될 것입니다.

3요소 9요인에 대한 설명

실재요소

현실 세계의 알려진 혹은 알려지지 않은 물질적 또는 정신적 세계로, 개인 활동의 대상 및 맥락을 제공함. 이 요소는 지식, 문제, 산물의 근원이 됨

지식	<ul style="list-style-type: none"> 전문지식: 기본지식, 전문지식, 다양한 학문 등과 같이 지식창출에 토대가 되는 지식의 이해 및 활용 역량 시대정신*: 새로운 학문, 시대 변화 및 조류에 관심을 가지고 지적 활동에 반영하려는 노력과 역량 산출물: 새로운 아이디어를 발전시켜 특정 산물을 제작하거나 문제해결 하려는 노력과 경향성
문제	<ul style="list-style-type: none"> 어려운 문제선호: 어려운 문제를 선호하거나 즐기는 특성 문제인식: 불편함이나 잘못됨 등을 민감하게 인지하거나 관심을 가지는 태도
자원	<ul style="list-style-type: none"> 복잡계: 복잡한 현상에 대한 관심 및 자연에 대한 직관적 태도

* 현 시대 인간의 정신세계를 이끄는 학문 및 방법론 등. 예, 지식의 생명체설, 진화론, 양자역학, 계몽, 나노기술 등

개인요소

새로운 산물의 창출을 주도하는 개인 또는 집단의 특성 및 활동을 일컫음. 개인은 기존 지식 및 새로운 정보를 이해, 조작, 수정, 의사결정하는 주체임

경험	<ul style="list-style-type: none"> 주관적 지식: 새로 접하는 지식이나 경험을 독자적인 방식으로 습득함으로써 갖게 되는 남다른 신념 탐구: 일상에서 접하는 다양한 현상을 관찰, 분석하는 활동 요동: 새로운 정보를 받아들이면 이미 알고 있던 기존의 정보들을 연관, 분류, 재구성하는 사고 활동 및 특성
인지	<ul style="list-style-type: none"> 호기심: 특정 현상에 대해 가지는 지적 궁금증, 질문, 엉뚱한 생각, 상상 등의 의식적, 무의식적 활동 복합적 사고: 특정 현상의 본질을 이해하기 위해, 구조, 과정, 상호작용에 관심을 가지는 활동 유추적 사고: 특정 현상을 관찰, 파악, 분석하여 원리를 짐작하고 비유하는 사고 활동
정서	<ul style="list-style-type: none"> 분명한 목표: 꿈 실현을 위해 분명한 목표 설정, 계획, 집중, 완성하려는 노력과 태도 책임감: 소임, 사명감, 사회 기여 등의 이유로 최선을 다하는 경향성 도전: 새로운 시도 또는 반대 및 실패를 무릅쓰고 어려운 과제에 용기있게 도전하는 태도

사회요소

사회적 집단, 기관, 환경과 관련된 것으로, 개인, 실재, 사회를 연결하는 매개체임. 개인의 창출 활동을 지지, 개인과 사회와의 소통, 새롭게 창출된 지식 혹은 가치를 평가, 인정하는 역할을 함

지지	<ul style="list-style-type: none"> 멘토: 닮고자 하는 인물을 모델링 또는 개인의 특정 활동을 지지하거나 가르침을 주는 인물을 가까이 둠 적응적: 좋아하는 활동을 지속하기 위해 주변 환경을 활용하고, 기회를 잡으려는 노력
소통	<ul style="list-style-type: none"> 공감: 어려운 지식 또는 특별한 생각들을 또래와 공유, 공감하고자 하는 노력 설득: 새로운 생각과 아이디어를 전문 용어로, 논리정연하게 표현하려는 노력과 역량
평가	<ul style="list-style-type: none"> 인정: 지적 결과물이 전문가의 인정을 받도록 하기 위한 노력, 그리고 평가 기준에 관심을 가지는 경향성