http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2014.14.12.1047

유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식 연구

Perspectives of Design Education for Enlightenment of Creativity in Young Child

서용모*, 이예중**, 안유정**, 오치규**
충남대학교 경영학부*, 충남대학교 디자인창의학과**

Yong-Mo Seo(yongmo@cnu.ac.kr)*, Ye-Joong Lee(yeff3033@naver.com)**,
You-Jeong Ahn(yard20@nate.com)**, Chi-Gyu Oh(ohchigyu@hanmail.net)**

요약

본 연구의 목적은 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 교육의 프로그램을 개발하기 위한 연구로 대전지역의 유아교육전문가들을 대상으로 디자인 교육에 대한 인식을 실증적으로 조사한 것이다. 조사결과의 주요 내용은 창의성의 개념 인식과 이를 통해 유아교육전문가들이 생각하고 있는 유아들에게 필요한 디자인 교육에 대한 인식을 조사한 것이다. 유아교육 전문가들은 현재의 디자인 교육은 아직까지 유아를 위한 디자인 교육이 체계적이지 못하다고 인식하고 있다. 유아교육 전문가들은 체계적인 디자인 교육을 유아들의 창의성 계발에 중요한 요인으로 인식하고 있으며, 다양한 주제와의 연계성을 갖는 콘텐츠를 요구하고 있다. 현재 유아교육에 필요한 디자인 교육에 대한 인식과 전문가의 부재로 기존의 미술활동 영역과의 차별성을 인지하고 있지 못하며 관련 전문 교재의 개발도 필요한 것으로 나타났다. 유아교육전문가들도 유아교육을 위한 디자인 교육 콘텐츠 활용에 대한 긍정적인 반응을 보였다. 본 연구의 결과로 유아교육 전문가들이 유아의 창의성을 계발하는데 디자인 교육의 필요성을 인식하고 있으며 이에 따른 프로그램 개발을 요구하고 있음을 의미하고 있다.

■ 중심어 : | 디자인 | 창의성 | 디자인 교육 | 유아 |

Abstract

The purpose of this study is to create design education program for enlightenment of creativity in young child. We studied preschool education professionals for perspective of design education in young child. So the study contents of our paper are design education for enlightenment of creativity in young child. Preschool education professionals recognized that design education work unsystematic manner in present education program. They recognized the important factor for enlightenment of creativity in young chid. They need a relevant and contents for design education issues. Our studies show that they realized an absence of the perception of design education and design education professionals for young child. They could not distinguish between the conventional art activities and design activities. So they required a design teaching aids. We realized that they are respond to the design education in young child positively. Our study states that preschool education professionals need a contents of design education and development of a relevant programs for young child.

■ keyword : | Design | Creativity | Design Education | Young Child |

접수일자 : 2014년 10월 24일
수정일자 : 2014년 11월 10일
심사완료일 : 2014년 11월 10일
교신저자 : 오치규, e-mail : ohchigyu@hanmail.net

1. 서론

1.1 이론적 배경

최근 들어 창의성에 대한 관심이 급격하게 증가하고 있으며, 새로운 사회에 대처하기 위한 방법론적 접근으로 대두되고 있다. 불확실성이 높은 사회에서 필요한 인재로 거듭나기 위해서는 창의성의 발휘를 중요하게 보고 있다. 역사학자인 토인비(1964)는 미국의 창의성 연구 학술대회에서 창의성의 개인적 부여가 사회의 존폐에 대한 중요한 내용이라고 주장했다[1]. 예술적 측면에서 피카소는 창의성을 모든 창조행위는 일종의 파괴행위로 정의하고 있다. 이와 비슷하게 경제학자인 슘페터도 기업가정신을 창조적 파괴라고 정의하고 혁신의 모티브로 제시하고 있다[2]. 이처럼 창의성은 지식정보화 사회, 감성 지향적 사회에서 당면한 문제를 해결하기 위한 중요한 이슈로 등장하고 있다. 창의성의 개념은 인지적 능력, 정의적 특성, 문제 해결 능력, 지적·정의적 과정, 사회·문화적 관점 및 통합적 관점 등에서 오랫동안 다양하게 논의되고 있다.

21세기는 지식을 축적하고 활용하여 새로운 지식을 창출하는 능력이 요구되는 지식정보화사회에서 개인 및 국가의 경쟁력의 원천으로 보고, 타인과 다른 독창적인 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재를 양성하는데 주력하면서[3], 창의성에 대한 교육에 관심이 높아지고 있다. 인재양성에 대한 창의성과 관련된 접근은 인간의 생애주기를 다양하게 접근하고 있지만 특히, 유아기의 교육에 그 중요성을 주목하고 있다. 유아기가 성인기의 창의성의 근원이며[4], 이후 창의성 발달에 매우 중요한 시기이기 때문이다[5][6]. 인지적, 사회적 발달 특성상 유아기는 능동적이며 호기심이 많아, 현상에 대해 항상 열린 마음으로 새로운 것을 접하므로, 개인의 창의적 성향을 키울 수 있는 가장 적절한 시기이다[7]. Torrance도 창의성은 4세부터 4세 반 사이에 절정을 이루며, 교육이 시작되는 5세경이 되면 서서히 감퇴한다고 보고 있다[8]. 국내 연구에서는 전경원은 만 4세에서 5세 경 창의적인 사고가 발달하여 창의적인 행동들이 뚜렷하게 나타난다고 하였다[5]. 이처럼 유아기는 창의력 능력의 토대가 형성되는 시기로, 이를 지원하는 노력이 요구되므로, 체계적이고 구체적인 창의성 교육의 내용과 방법을 모색할 필요성이 대두되고 있다. 이에 유아교육학계에서도 유아의 창의성 계발에 대한 고민이 제 6차 유치원 교육과정(교육부, 1998년)의 주요 구성 방향의 지침으로 유아 창의성 함양과 감성 계발 교육을 제시하고 있다[9]. 더욱이 제 7차 교육과정에서도 교육과정의 성격을 자율과 창의성을 신장시키기 위한 교육과정으로 규정하고, 앞으로의 시대를 능동적으로 주도할 수 있는 진취적인 사람을 목표로 모든 영역에서 창의성을 강조하고 있다[10].

그러나 유아관련 교육과정에서의 창의성은 주로 미술교육과 관련지어 논의가 되어왔다[11]. 유아기는 예술적인 창의성의 시작이자[12], 기반이 형성되는 주요 시기로 연구되어 왔다[13]. 유아들은 미술재료를 사용할 때 창의적으로 접근을 시도해보며, 작업을 마무리하는 자연스러운 능력을 가지고 있기 때문이라는 연구결과가 발표되었다[14].

미술은 미적 체험을 통한 전인적인 인격을 형성하는데 궁극적인 목적을 두고 있으며[15], 표현 및 감상활동 등 실생활에 직접 활용할 수 있는 교과이다. 보다 포괄적인 의미에서 미술교육은 인간의 내면세계를 구체화하고 아름다움을 추구하는 활동으로 대상이 지닌 가치나 의미를 인식하고 표현하는 것으로 창의성 교육의 일환으로 보고 있다[16]. 그러나 현재까지의 미술교육 영역은 회화나 조작, 판화 등의 표현활동 위주의 영역을 중심으로 이루어져 왔다[17]. 이는 디자인이 갖는 교육적 특성과 장점을 제대로 살릴 수 있는 창의적 교육 및 미술지도 방법에 대한 연구를 활성화되지 못한 현실에서 기인한 결과라고 볼 수 있다[18]. 이에 창의성관련 교육에 있어서 중요한 교재의 개발에 대한 필요성이 대두되고 있다[25].

디자인 교육은 유아의 확산적인 사고를 촉진하며, 창의성을 대표하는 감수성, 유창성, 융통성, 재조직력, 구성하고 추상하며 조합하는 능력 등을 발달시킬 수 있는 방안으로 인식하고 있다. 디자인적 사고는 확산적이며 수렴적인 다양한 사고방식이 균형을 이루는 과정 속에서 창조성이 실현되는 것이라 볼 수 있다. 이러한 사고기법에 대한 개발과 훈련이 디자인 교육을 통해 이루어

져야 할 당면과제로 대두되고 있다. 이에 디자인 교육은 창의적인 사고뿐만 아니라 다학제적인(multidisciplinary) 특성을 내포한 일상에서 적용 가능한 교수방법이다. 또한 디자인 교육은 다양한 문화 상품들 중에서 우수한 디자인을 선별하는 소비자를 길러낼 뿐만 아니라 문화선도자로서의 디자인 생산자를 배출하는 잠재적인 기반이기도 하다. 이는 결국 국가의 경쟁력과도 직결되는 중요한 이슈이기도 하다. 이처럼 디자인 교육은 다차원적 접근을 통해 효과적인 디자인 교육에 대한 조기 교육의 정착이 필요하다.

본 연구는 기존의 연구들에서 주장하고 있는 개념적 접근이 아니라 현장에서 유아교육전문가들과 유아들이 활용할 수 있는 창의적 계발을 위한 실증적이고 탐색적인 연구로 기존 연구들과 차별화 될 수 있다. 기존의 미술활동영역에서 실시되고 있는 디자인 영역을 고려해서 차별화된 디자인적 관점에서 디자인의 개념과 표현을 통해 유아의 창의성의 계발을 위한 프로그램을 개발하기 위한 사전조사이며, 좀 더 세부적인 목적인 유아의 디자인 교육활동에 대한 구체적이고 실증적인 접근방법을 제시하고자 하는 것이다.

II. 본론

2.1 창의성의 개념과 등장배경

창의성에 대한 관심이 급격하게 증가하고 있지만 학문적인 영역으로서의 접근은 그리 오래되지 않는다. 창의성에 대한 학문적인 관심은 1950년에 이후의 일이다. Guilford가 자신의 지능구조모델(structure of intellect model)이라는 큰 틀 속에서 창의성을 포함시켰다. 그는 모든 인간 인지를 세 가지 차원에 따라 조작하려고 했다. 첫 번째 차원은 조작(operation)이며, 이는 모든 과제에 필요한 정신적 체조(mental gymnastics)를 의미하고 한다. 두 번째 차원은 내용(contents)으로, 이는 일반적인 과제 영역을 말한다. 세 번째 차원은 산출물(product)로 이는, 어떤 종류의 과제 재료를 가지고 일련의 사고 과정을 거쳐 실제로 생산하는 결과물을 말한다. 즉, 새롭고 신기하고 독창적이며 유용한 산출을 만들어 내는 능력, 문제와 연관성이 있고 효과적인 새로운 사고나 산출물을 사용하는 능력 등을 창의성이라고 정의한 후 이후에 창의성에 대한 연구가 본격적으로 시작되었으며, 1957년 스푸트닉 쇼크로 인해 창의성 교육이 미국의 교육개혁으로 강조되면서 1960년대에 창의성에 대한 개념이나 본질에 대한 연구가 활발해졌으며 1970년대에 창의성 계발을 위한 지도방법과 다양한 프로그램들이 등장하기 시작하였다[19]. 창의성에 대한 개념은 지금까지의 연구를 바탕으로 다양한 시각으로 조명해볼 수 있다. 인지심리학적 측면에서의 창의성은 살아가면서 가지게 되는 경험과 생각을 통해 보다 색다르고 참신한 행동으로 문제를 해결하는 능력으로 보았다[8]. 사회 심리학적 관점에서의 창의적 성취는 자신의 사고에 혁신적인 시도를 하려는 의지를 가지고 새로운 어떤 것을 존재하게 하는 능력으로 보았다[20]. 세 번째로는 통합적인 관점에서의 창의적 개념의 접근이다. 이 개념에서 창의성 발현은 개인의 창의적 능력뿐만 아니라 사회적 맥락, 문화적 환경을 포함하여 역사적 사건까지 여러 가지 요소들의 능동적인 상호작용을 통해서 이루어진다고 보고 있다.

표 1. 창의성의 개념에 대한 정리

관점	내용	주요학자
인지 심리학적	창의성은 살아가면서 가지게 되는 경험과 생각을 보다 색다르고 참신한 행동으로 문제 해결	Torrance[8]
사회 심리학적	자신의 사고에 혁신적이고 시도하려는 능력	Creoply [20]
통합적 관점	창의성 발현은 개인의 창의적 능력뿐만 아니라 사회적 맥락, 문화적 환경을 포함하여 역사적 사건까지 여러 요소들의 능동적인 상호작용	Amabile[26], Csikzentmihalyi[27], Sternberg & Lubart[28]

2.2 디자인 교육

디자인은 우리 인간의 삶 혹은 문화사이의 관계 방식을 보여주는 분야이다. 디자인은 바람직한 삶을 위한 욕구와 욕망에 뿌리를 두고 역사상 거의 모든 영역에서 행해졌던 영역이다. 또한 디자인은 의미 있는 질서를 창출하는 의식적이고 지속적인 노력이며, 목적을 달성하기 위한 행위개념으로 관념의 실체화 과정이다.

디자인은 심미적인 부분과 기능적인 부분의 영역으

로 상호작용하며 조화를 이루어 가는 영역이다. 이러한 목적을 달성하기 위해서는 디자인은 대상에 대한 일치성, 심미성, 경제성, 독창성 및 기능성으로 구성되어야 한다. 이러한 디자인의 영역은 우리의 삶이 다원화 해가면서 디자인의 적용분야가 점점 다양해지고 복잡해지고 있다.

이러한 디자인이 새로운 사회와 미래를 만들어가는 창의적인 분야이고 강력한 도구임에도 불구하고 지금까지의 디자인 교육은 디자인 산업인력 육성을 위한 전문가 교육에 한정되어 온 것이 사실이다.

그러나 다른 한편으로는 디자인이 작업성이 배제된 이해를 통해 자아를 찾고 사회의 일원으로서 가져야할 역할을 준비하게 하는 일반교육으로서의 디자인 교육이 중요시 되고 있다. 부르스 아치(Bruce Archer)는 디자인을 인문학과 과학에 버금가는 세 번째 영역으로서 디자인 교육의 정당성을 주장하고 있으며, 크로스(N. Cross)는 현실적인 문제해결능력 구조적 사고방식 그리고 비언어적 사고방식이 디자인 교육의 본질적 가치라고 주장하고 있다. 또한 찰스 버넷(Charles Burnette)은 디자인을 특별한 영역에 제한하지 않고 모든 주제 분야에 응용될 수 있는 일반적인 프로세스라고 주장하고 있다[21]. 이처럼 디자인은 전문 교육 외에 일반교육으로서 충분한 가치를 지니고 있으며, 자신에게 주어진 문제를 인식하고 스스로 해결하려는 창의적인 특성을 제시하는 프로세스인 것이다.

2.3 유아를 위한 디자인 교육

전통적으로 디자인의 영역은 심미적 특징뿐만 아니라 기능적 특성을 발산하는 영역으로 많은 활용을 해왔다. 하지만 최근 들어 디자인을 통해 창의적인 사고와 표현력을 확장시키기 위한 방법으로 여러 학문과의 복합적 교류가 가능함을 시사하고 있다.

디자인 교육의 특징이 갖는 창의적인 교육의 특성과 장점을 살려 디자인 과정 속에서 경험하게 되는 문제해결능력과 디자인적 사고와 태도 및 새로움에 대한 도전은 유아의 창의성 계발이라는 차원에서 많은 의미를 제공한다. 실제로 유아들이 문제를 발견하고 적절한 해결책의 형태를 찾고 그 형태를 실현하기 위해 생각하는 과정을 경험하기 때문에 유아들은 디자인 중심의 과정을 통해 표현하고 사고하는 창조적인 문제해결능력과정을 학습하는 것이다.

빅터 파파넥은 디자인이란 인간이 자신의 환경과 나이가 그 자신까지도 창조 할 수 있는 인류에게 가장 강한 도구이다. 이 말은 결국, 인간은 젊은 세대들에게 가르친 내용과 방법과 목적에 따라 사회와 미래를 만들어 간다는 것이다. 디자인 교육은 중등교육 이후의 직업적이고 업무적인 연구에 그치지 않고 유치원, 초등학교, 중학교에도 도입해야 한다고 주장하고 있다[30].

이러한 중요성으로 인해 디자인의 조기교육과 시기성을 강조하는 주장도 대두되고 있다. 이 논리에 의하면 디자인 교육은 중등 교육 이후 직업적인 연구에 그칠 것이 아니라 유치원에서부터 초등, 중등 고등학교 과정에서도 도입되어야 한다고 강조하고 있다. 상상력에 대한 많은 실험이 이미 19세가 되어버린 대학생들에게 이루어지고 있는 것은 낭비이며 따라서 기초 디자인은 6세 정도의 유아시기부터 시행되어야 한다고 강조하고 있다[22]. 창조적인 사고능력과 디자인적 태도의 형성은 무엇보다도 그 기초 단계가 중요하다. 디자인 교육은 그 기초과정에서부터 디자인적 사고방법에 바탕을 둔 구조적인 학습활동이 되어야 참다운 다자인교육의 효과를 얻을 수 있다[23]. 따라서 창의적으로 아이디어를 계발하고 새로운 것을 만들고 행하는 자질은 주변에 대한 강한 호기심과 유연한 사고를 펼치는 유아기 아동에서부터 시작되어야 한다. 이러한 연구들을 통해 오치규는 디자인 매니지먼트 교육에서 창의적 아이디어의 발상을 위한 프로그램 개발의 중요성을 주장하고 있다[24].

이러한 결과로 교육선진국에서는 디자인 교육이 단순한 기술 훈련을 초월해서 창의적 사고와 문제해결 능력을 신장시키기 위한 기본 교육으로 이루어지고 있다. 하지만 국내의 경우 디자인 교육의 영역이 극히 제한적적이고, 유아 및 초등학교 과정에서는 기존 미술과목에 대한 의존도가 매우 높으며 전문성이 부족한 것으로 나타났다. 또한 관련 교재나 교육 프로그램의 부재로 교육 현장에서 활성화 되고 있지 않은 것으로 나타나고 있다.

따라서 기존 연구를 통해 디자인 교육이 어린 시절부터 감수성, 상상력 및 직관력을 계발하여 창의적인 인격을 갖추고, 각종 정보와 지식을 조합하고 분석하는 과정을 통해 주어진 문제와 과제를 해결하는 교육임을 할 수 있다.

영국, 미국, 일본의 디자인을 기초로 한 교육은 미래 디자인문화 발전에 기여할 수 있는 디자인적 사고를 부여함으로써 국가전체의 디자인 산업육성과 문화국가 건설이라는 국가 발전을 위한 교육적 가치를 지니며, 문제해결을 위한 사고력 증진, 판단력과 창의성 개발, 주체성과 사회성, 협동심을 기르는데 있어 일반교육으로서의 디자인 교육의 가치를 두었다[29].

하지만 국내의 경우, 디자인의 중요성을 인식하면서도 제 7차 개정 미술교과서에는 디자인 영역을 독립적으로 분류하고 있으나, 내용면에서 있어서는 여전히 공예적인 특성을 바탕으로 한 꾸미기와 만들기 위주의 표현활동으로 구성되어 있다. 현재 우리 디자인 교육에 대한 현황은 기존 연구를 종합해보면 디자인에 대한 인식, 디자인 전문 강사 및 관련 교재나 수업방법이 부족하다. 또한 학생들의 눈높이를 고려하지 않은 수업방식 등에 대한 보완점도 나타나고 있다. 더욱이 초등학교 이전의 유아기 디자인 교육에 대한 연구는 더욱 미진한 생태이며, 이와 관련하여 디자인 교육 프로그램과 교재, 교구, 교육과정 및 이를 활용 가능한 전문 강사 등의 문제점을 나타내고 있다.

Ⅲ. 실증적 연구 분석 내용

3.1 연구조사 방법

3.1.1 예비 연구조사

본 연구를 수행하기 위하여 기존의 이론적 배경을 기반으로 유아교육에 전담하고 있는 대전소재의 D 대학 병설 유치원 원장 및 선생님들과 연구에 대한 취지를 설명하고 현장에서의 활동사례와 개선되어야할 영역분야를 통해 연구 주제를 공유하였다. 예비연구는 2014년 7월 21일부터 24일까지 실시하였다. 이를 기반으로 문헌연구로부터 추출하여 구조화된 설문 문항들을 만들고 연구에 적용하였다.

3.1.2 연구대상

본 연구를 수행하기 위하여 대전지역의 유아원 및 유치원을 대상으로 현장에서 직접 아이들을 지도하고 교육하는 선생님들을 그 대상으로 선정하였다. 본 연구와 부합되는 설문을 수거하기 위하여 해당 유아원 및 유치원에서 미술활동영역 프로그램이 있는 유아교육기관을 선정하여 설문 및 심층 인터뷰를 실시하였다. 본 연구의 시간적 범위는 2014년 7월 14일부터 8월 22일까지 실시하였다.

조사기관은 사설 유아원 및 유치원, 초등학교 병설 유치원 및 대학(교)의 병설 유치원을 고루 조사하여 반영하였다. 본 연구의 조사 기관들은 개인이 운영하는 3인 이하의 소규모 유아교육전문가들이 있는 유아교육시설 및 보육시설은 조사 대상에 배제하였다.

3.1.3 심층면접의 설계

본 연구 서두에서 제시한 선행연구를 기반으로 연구자료에 의해 제기된 문제점의 실증연구로서 실시한 유아 교육 전문가들의 심층 면담은 질적인 연구방법(Qualitative field research) 가운데 하나인 개인면접을 실시하였다. 본 연구에서 개인 면담을 실시한 이유는 설문지에 미처 수록하지 못한 내용들이나 개인적 의견의 취합 등에 대한 직접적이고 부가적인 정보의 수집이 용이하고 응답자의 자발적 참여를 통해 질문의 순서와 중요도에 있어서도 조정이 가능하여 설문의 완성도를 높이고자 하는데 있다.

본 연구에서 수행한 심층면담은 조사자가 조사대상자인 유아교육전문가로부터 정보를 얻기 위해 목적을 지닌 대화를 심층적으로 이끌어 나가기 위해 두 사람간의 동등성과 친근성을 형성하려 조심스러운 접근을 위해 노력하였다.

3.1.4 조사 항목 및 내용

본 연구를 조사하기 위하여 대전지역의 유아교육 전문기관에 종사하는 유아교육 전문가들을 대상으로 유아들의 창의성 계발을 위한 디자인 교육에 대한 내용에

대해 설문과 심층 면담을 실시하였다. 또한 이 과정을 통해 유아교육 전문가들이 추구하는 내용들에 대한 실질적이고 실증적인 내용들을 파악하였다. 본 연구에 사용된 설문지는 크게 유아의 창의성과 디자인 관련성에 대한 부분과 설문 및 인터뷰에 응답해준 유아교육 전문가들의 인구통계학적 사항으로 크게 두 분야로 구성하였다.

유아의 디자인 교육과 창의성에 관련된 항목은 기존의 운영 중인 영역의 운영에 대한 조사, 관련 활동 영역 전담자, 교재 활용 여부, 영역 수행에 있어서의 체계성, 디자인 교육 수행 여부 및 교육 내용에 대한 심층 분석으로 구성되었다. 이 심층 분석 내용에 있어서는 기존의 관련 영역활동에 있어서 영향 여부, 디자인 교육의 콘텐츠 및 차별적 접근 전략 등을 담고 있다.

3.1.5 조사 결과 및 내용

본 연구를 수행하기 위해 대전지역 유아교육 전문 기관에 종사하는 유아교육 전문가 146명을 대상으로 설문과 심층 면담을 실시하여 종합적인 의견과 결과를 수렴하였다. 이중 본 연구에 부합되지 않거나 설문의 내용이 불성실한 설문지 11부를 제외한 135부를 본 연구에 활용하여 응답률 92.5%의 응답률을 보였다.

본 연구에서 수집된 자료들은 마이크로소프트사의 엑셀(Microsoft Office Excel 2007)프로그램과 SPSS 18.0을 사용해 분석하였다. 수집된 자료들은 평가영역별 분석은 기술통계를 실시하였다. 조사된 평가영역에 대해 빈도분석을 통해 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식과 기본적인 통계자료들을 분석하였다.

본 연구의 인구통계학적 특징의 분포는 첫 번째로 시설에 대한 질문으로 사립의 경우가 93%, 국공립이 7%, 유아교육을 담당하고 있는 전문가의 전공이 98%가 유아교육 전문가 출신이었으며 2%는 타전공자인 것으로 조사되었다. 설문에 응답하여준 유아교육 전문가의 직위는 원장 2%, 원감 2%, 주임교사 7% 및 교사 89%로 조사되었다. 설문에 응답한 유아교육 전문가들의 연령은 40대가 18%, 30대가 18%, 20대가 64%로 20대 유아교육 전문가가 많은 것으로 조사되었다. 유아교육 전문가의 경력은 1년 미만 18%, 1년 이상 2년 미만은 21%, 2년 이상 4년 미만 27%, 4년 이상 6년 미만 9%, 6년 이상 25%로 조사되었다.

표 2. 대전지역 유아교육 시설 설문자 현황분석

항목	내용
시설*	· 국공립 (7%), · 사립 (93%)
전공분야	· 유아교육 (98%), · 기타 (2%)
직위	· 원장 (2%), · 원감 (2%) · 주임교사 (7%), · 교사 (89%)
나이	· 20대 (64%), · 30대 (18%), · 40대 (18%)
경력	· 1년 미만 (18%) · 1년 이상 2년 미만 (21%) · 2년 이상 4년 미만 (27%) · 4년 이상 6년 미만 (9%) · 6년 이상 (25%)

* 국공립 : 초등학교 병설 유치원
사립 : 사설 유아원 및 유치원, 대학 병설 유치원 등

본 연구의 주목적인 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 항목을 조사결과는 다음과 같다. 현재 유아교육 기관에서 미술활동 영역의 존재 여부는 91%의 교육기관이 활동을 하고 있으며 나머지 9%는 활동에 참여하고 있지 않는 것으로 조사되었다. 유아교육 기관의 현재 수행하고 있는 미술활동영역으로는 그리기 영역 37%, 입체(조형) 영역 27%, 꾸미기 영역 25%, 감상 영역 8% 그리고 기타 3%로 조사되었다. 본 연구에서 조사된 유아교육 시설에서 미술활동 영역 전담교사의 재직 여부는 재직한다 86% 재직하지 않는다 14%로 조사되었다.

현재 유아교육 시설에서 디자인 교육이 실시되고 있는가에 대한 질문에서는 디자인 수업을 하고 있다 69%, 하고 있지 않다 31%로 조사되었다. 수업을 하고 있다면 주간 디자인 수업의 횟수는 1회 42%, 2회 25%, 3회 13%, 4회 12%, 5회 8%로 조사되었다. 수업진행에 따른 디자인 수업의 내용은 재료 및 소재의 인지 및 활용분야 54%, 기존 미술 수업영역의 일부로 인식 38%, 결과물에 대한 만족도 인지 8%로 조사되었다. 이러한 디자인 수업이 현재 체계적으로 진행되고 있는지에 대한 조사에서는 체계적이다 84%, 그렇지 않다 16%로 조사되었다. 이와 같은 유아 디자인 교육이 비체계적이라고 판단하는 이유로는 디자인 교육에 대한 방법론적 접근 자료의 부족 37%, 체계적인 프로그램 부족 26%, 디자

인 수업에 대한 인식 부족 23%, 활용 가능한 재료 및 소재의 한계성 14%로 조사되었다.

유아교육 시설에서의 디자인 수업이 왜 중요한지에 대한 인식에 대한 접근은 유아의 창의력 증진 77%, 통합적 사고인지 향상 21%, 문제해결능력 발달 2%로 조사되었다. 또한 유아교육시설에서의 디자인 수업이기존의 미술활동 영역과 차별적 접근 방법에 대한 조사에서는 창의력 증진 57%, 통합적 사고인지 40%, 문제해결 능력 3%로 조사되었다.

현재 유아교육시설에서 실시하고 있는 미술활동 영역이 유아들에게 창의성에 도움이 될 것이라고 생각하는가에 대한 조사에서는 매우 그렇다 16%, 그렇다 73%, 보통이다 11%로 조사되었다. 유아 교육현장에서 실제적으로 도움이 될 수 있는 유아 디자인 교육 콘텐츠 개발 시 고려해야 할 내용으로는 다양한 분야의 주제학습과 연계된 프로그램(색체, 조형, 발상, 감상 등) 63%, 학습자중심의 환경적 요인을 고려한 프로그램 24%, 체험위주의 다양한 프로그램 11%, 문제 해결능력을 위한 아이디어 발상 프로그램 2%로 조사되었다. 현재 유아 교육시설에서 디자인 영역에 대한 전문 교재의 활용 및 채택 여부는 없다 52%, 그렇다 32%, 잘 모르겠다 18%로 조사되었다. 선진국의 사례와 비교해 보면 창의성의 일환으로 디자인 교육을 강화하고 있는데 유아 디자인 교육의 단일 교과목 채택에 대한 필요성은 필요하다 38%, 필요없다 14%, 잘 모르겠다 48%로 조사되었다. 유아 교육 시설에서 유아 디자인 교육 콘텐츠가 있다면 활용여부에 대한 내용에서는 활용하겠다 66%, 아니다 4%, 잘 모르겠다 30%로 조사되었다.

유아 디자인 교육이 실시된다면 어느 영역에 많은 비중을 두는 것이 중요한지에 대한 질문에 공간 디자인 50%, 에코디자인 32%, 산업디자인 10%, 시각디자인 6%, 기타 2%로 조사되었다. (산업디자인 : 포스터, 심벌, 캐릭터 등, 산업디자인 : 입체조형, 제품, 모형 등 만들기 요소, 공간디자인 : 주변 환경을 새롭게 꾸미거나 디자인 하는 수업, 에코디자인 : 재활용품을 이용한 환경 친화적 수업)

표 3. 조사결과에 대한 정리

설문내용	조사결과(%)				
미술활동 영역 여부	그렇다 (91)				아니오 (9)
미술활동 영역*	그리기 (37)	꾸미기 (25)	입체 (27)	감상 (8)	기타 (3)
미술교육전담교사	그렇다 (86)				아니다 (14)
미술교육과 창의성	매우 그렇다 (16)	그렇다 (73)			보통이다 (11)
디자인 수업 여부	그렇다 (69)				아니다 (31)
디자인 수업횟수	1회 (42)	2회 (25)	3회 (13)	4회 (12)	5회 (8)
독자적 디자인 수업의 체계성 여부	그렇다 (84)				그렇지않다 (16)
체계적인 디자인 수업내용*	재료 및 소재 활용 (54)		기존 미술영역 (38)		결과물 만족 (8)
디자인 교육의 비체계성*	디자인 교육 방법론 부족 (37)	체계적인 프로그램 부재 (26)	활용 가능한 재료의 제한성 (14)	디자인 수업 인식 부재 (23)	
디자인수업의 중요 요소*	창의력 증진 (77)		통합적 사고인지 향상 (21)		문제해결 능력 (2)
기존 미술과의 차별성으로 디자인*	창의력 증진 (57)		통합적 사고 인지 향상 (40)		문제해결 능력 (3)
유아 디자인 콘텐츠 개발 고려사항*	다양한 주제와의 연계성 (63)	체험위주 프로그램 (11)	학습자 친화 프로그램 (24)		문제해결 아이디어 발상 (2)
디자인 전문 교재	그렇다 (30)	잘 모르겠다 (18)	아니다 (52)		
유아 디자인 교육 과목 채택 필요성	그렇다 (38)	잘 모르겠다 (48)			아니다 (14)
유아 디자인 교육 콘텐츠 활용 여부	그렇다 (66)		아니다 (4)		잘 모르겠다 (30)
유아 디자인 교육 영역*	공간 (50)	에코 (32)	산업 (10)	시각 (6)	기타 (2)

* : 중복 응답

Ⅳ. 결론 및 시사점

4.1 결론

본 연구는 대전지역의 유아교육 기관에 종사하는 유

아교육 전문가를 대상으로 유아들의 디자인 교육이 창의성 계발을 위한 프로그램 개발에 영향을 미치는지에 대한 내용을 조사하였다. 조사된 내용을 기반으로 유아들의 창의성 계발에 대한 접근 방식이나 교과과정으로서의 디자인 교육의 중요성에 대해 다시 한 번 재정립하였으며, 이를 통해 유아의 디자인 교육 방안에 대한 필요성 및 관련 프로그램의 개발이 중요함을 실증적으로 조사하고 이를 기반으로 제안하고자 하는데 목적이 있다.

본 연구를 위해 설문과 심층면담에 응답을 해주신 유아교육 전문가들은 대부분 유아의 디자인 교육을 창의성 계발에 필요한 중요한 교육으로 인지하고 활용방안에 대하서도 고민하는 것으로 조사되었다. 본 연구는 기존 연구에서 나타났던 교육전문가들의 디자인교육의 독립성과 조기교육에 대하여 창의성에 도움이 된다고 응답하고 있지만 적극적인 필요성을 인식하고 있지 않다는 연구결과[29]와는 다른 디자인 조기교육에 대한 수요와 인식을 확인하게 되었다.

본 연구를 통해 대전지역의 유아교육 기관에서 유아들의 창의성 계발을 위한 프로그램으로 체계적인 디자인 교육의 도입을 긍정적으로 생각하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 현재까지 유아교육 전문 기관에서 디자인이라는 정식교과목 혹은 단독교과목을 채택하고 있는 유아교육전문기관은 많지 않은 것으로 나타났다.

유아교육의 시설은 현황도 현재까지 사설기관에 많이 의존하고 있는 현실로 조사되었다. 현재 많은 초등학교에서 병설 유치원을 운영하고 있으나 아직 그 규모나 시설적인 부분에서 일반 사설 유아원이나 유치원에 비해 많은 부족함을 드러났다. 유아교육 전문 기관에 종사하는 교육자들의 전공은 대부분 유아교육을 전공한 전문가들로 조사되었으며, 이는 임용교사라는 전문자격을 취득해야하는 특수성을 반영하는 하는 것으로 사료된다.

본 연구에서 조사된 유아교육전문가들은 주로 현장에서 직접 유아들을 실질적으로 상대하는 전문가를 대상으로 해서 조사했기 때문에 20대의 교사들이 많이 조사대상이 되었다. 또한 이들의 교육경력은 주로 5년 미만의 경력자들이 조사로 밝혀졌는데, 이는 조사된 기관이 사설기관이 많았는데 신설 교육기관과 기존 유아교육 기관에서 많은 아이들을 상대해야하는 업무 때문 및 다른 교육 전문가들에 비해 낮은 처우 문제들이 연령이 많은 전문가를 선호하지 않는 것으로 나타났다.

본 연구에서 주장하려는 부분인 유아에 대한 디자인 교육과 창의성관련에 대한 내용을 보면 현재 유아교육 전문기관에서 실시하고 있는 미술활동 영역분야가 유아들의 창의성 발달에 많은 도움을 준다고 생각하고 있다. 하지만 현재 수행중인 미술활동 영역은 그리기, 꾸미기 및 입체(조형)영역에 제한적이고, 이들 과정에 대한 전문성을 보유한 전문가들이 유아교육 전문기관에 재직하고 있지 않다는 것이다. 현재 유아교육 전문교육기관에 재직 중인 전문가들은 대학 재학 중에 배운 과목의 일부를 현장에서 적용하는 수준이었다. 이와 같은 예체능 프로그램은 외부 전문기관을 활용하는 경우가 많은 것으로 조사되었다.

유아 전문교육기관에서 디자인 수업에 대한 현황은 단편적인 수업의 접근 방식으로 현재 미술활동 영역의 일부로 생각하고 실시하고 있는 것으로 나타났다. 조사된 유아교육전문기관에서 실시하고 있는 디자인교육 내용은 재료 및 소재에 대한 인지활동 내용과 기존의 미술활동 영역을 디자인 교육 영역이라고 실시하고 있었다. 또한 디자인 교육을 실시한다고 응답한 전문가들도 디자인 수업 자체가 아직까지는 유아 디자인 교육에 대한 체계적인 접근방법론 및 인식이 부족하고 유아 디자인 교육 프로그램에 대한 부재가 현실적으로 수행하기 어려운 것으로 조사되었다. 유아 디자인 교육에 대한 콘텐츠 개발 내용은 다양한 분야의 주제와 연계성을 갖는 프로그램과 학습자 즉, 유아중심의 환경적 요인을 고려한 프로그램 개발을 요구하고 있다.

유아 디자인 교육을 위한 디자인 전문교재에 대한 내용이나 활용방안을 잘 모르는 것으로 조사되었다. 유아전문교육기관에서 유아전문 디자인 교육의 정규과목 혹은 단독과목으로 채택에 대해 정립이 되어있지 않은 것으로 조사되었는데, 이는 유아교육 전문가들이 기존의 미술활동 영역과의 차별성을 모르기 때문인 것으로 나타났다. 따라서 이를 보완이라도 하려는 것으로 체계적인 유아 디자인 콘텐츠 활용의사를 적극적으로 제시

하고 있는 것으로 조사되었다. 또한 유아교육전문가들의 디자인 교육에 대한 체계적인 교수법도 요구하고 있다.

유아 전문교육기관에서 활용하고 싶은 디자인 영역은 유아들의 공간감적 사고와 표현력을 증진시킬 수 있을 것으로 기대되는 공간 디자인영역과 환경 분야에 대한 관심 증가로 에코디자인 영역 및 사물에 대한 접근방식으로서의 산업 디자인영역을 선호하고 있는 것으로 조사되었다.

유아교육 전문기관에서 근무하시는 전문가들은 유아교육과정을 전공한 전공자들이 대부분이고 디자인이나 미술활동영역에 대한 전문적인 지식이 부족한 것이 한계로 나타났다. 하지만 유아교육 현장에서 유아들의 창의성 계발을 위한 프로그램으로서 디자인 채택을 긍정적으로 혹은 적극적으로 수용하고 활용하려는 마인드를 보였다.

4.2 시사점

미래는 창의성이 풍부하고 표현하는 사람들이 세상을 리드하고 새로운 산업과 기술개발을 위해 기존의 질서와 규칙을 벗어나 새롭게 정립할 수 있는 인재의 출현을 기대한다. 새로운 인재의 출현을 위한 기존의 개념을 답습하고 반복하는 학습하는 것이 아니라 새로운 질서로의 도전을 위한 사고의 함양을 기대한다. 또한 기존의 형식에서 벗어나 새롭고 자발적인 학습기회를 늘여주는 사고의 방식이 필요하다. 이러한 관점에서의 디자인 교육은 새로운 시각을 창출시키며 적극적이며 자발적인 참여를 통해 사고의 균형과 확장을 가능하게 한다. 외국의 경우 조기 디자인 교육을 통해 전문인으로서가 아닌 교양인 더나가 생활인으로서의 창의성과 협동심을 기르는데 노력하고 있다. 디자인은 창의적인 사고를 발산할 수 있는 좋은 방법론이다. 디자인의 의미와 개념을 포함한 유아 교육 프로그램의 개발과 이에 적용 가능한 교구들은 유아들에게 아이디어의 발상과 문제해결능력을 배양할 수 있는 좋은 접근방법이 될 것이다.

이와 같은 목적으로 대전지역 유아교육전문기관에 근무하고 계신 교육전문가들에게 디자인과 디자인 교육에 대한 인식을 조사하였다. 조사에 응답한 유아 교육 전문가들의 의견으로 디자인 교육의 조기 정착에 대한 정책적 및 실질적 지원이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 또한 이러한 유아 디자인 교육에 적합한 교육전문가의 양성도 필요하고, 전문 교재의 개발을 통해 기존의 미술활동 영역과 차별화된 프로그램으로 유아들의 창의성 계발에 도움을 주는 영역으로 많은 기대를 나타냈다. 아직 전문가 육성을 위한 디자인 교재뿐인 현실에서 조금은 전문인 교육용을 지양하여 교양인 및 일상인으로서의 디자인적 사고를 함양하기 위한 교재의 개발과 적용이 시급하다. 또한 다양한 디자인의 영역을 개발하여 유아들에게 적합하게 개발하는 것도 필요하다고 판단된다. 이를 바탕으로 유아교육전문가 및 미술활동 전문가에 대한 유아 교육을 위한 디자인 교육의 체계적인 교수법에 대한 개발의 필요성을 인식하고 있다.

본 연구는 대전지역의 유아교육 전문기관에 근무하는 유아교육 전문가를 대상으로 조사를 실시하여 공간적 한계성을 지니고 있다. 또한 조사에 응답한 유아교육 전문가들이 대부분 20대의 젊은 그리고 교육경력이 많이 않은 분들로 구성되어 실무 경력이 풍부한 유아교육전문가들의 내용을 많이 담지 못하였다.

추후 연구에서 이와 같은 단점을 극복하고 창의성 계발을 위한 디자인 교육 및 관련 프로그램 개발에 대한 실무적 혹은 실질적 내용을 연구하려 한다.

또한 이러한 연구결과를 기반으로 혁신적인 디자인 교육 프로세스와 관련 교재의 개발을 통해 유아들을 위한 조기 디자인 교육 정착을 도모하고, 이를 통해 글로벌 리더로서의 창의적이고 혁신적인 인재의 양성에 도움이 될 수 있는 기반을 제공하고자 한다.

참 고 문 헌

[1] 김은경, *아동의 창의력 계발을 위한 기초 디자인 교육에 관한 연구*, 국민대학교 석사학위 논문, 2003.

[2] Schumpeter, Joseph A. *Capitalism, Socialism,*

and Democracy, 3rd ed. 1942. New York: Harper and Brothers, 1950.

[3] 김주호, *창의성과 문화예술교육*, 한국문화예술교육진흥원 2007.

[4] D. M. Harrigton, J. Block, and J. H. Block, "Predicting creativity in preadolescence from divergent thinking in early childhood," Journal of Personality and Social Psychology, Vol.43, pp.603-623, 1983.

[5] 전경원, *동서양의 하모니를 위한 창의학*, 서울; 학문사, 2000.

[6] D. W. Tegano, J. D. Morran, and L. J. Godwin, "Cross-validation of two creativity tests designed for preschool children," Early Childhood Research Quarterly, Vol.1, pp.387-396, 1986.

[7] 황희숙, 강승희, 윤소정, "유아 영재의 연령 및 성별에 따른 K-WPPSI 수행과의 관계에 대한 탐색 연구", 유아교육연구, 제23권, 제4호, pp.81-104, 2003.

[8] E. P. Torrance, *Guiding creative talent, Englewood Cliffs, N. J. : Prentice-Hall*, 1963.

[9] 양옥승, 지성애, 김영옥, 홍혜경, "유아의 사회, 표현, 탐구적 놀이를 통한 창의력 증진 프로그램에 관한 연구", 교육학회지, 제40권, 제4호, pp.89-112, 2002.

[10] 문미옥, 김영옥, 나정, 양옥승, 이기숙, 임재택, "교육성 고시 제7차 유치원 교육과정총론 시안 개발연구", 유아교육연구, 제27권, 제1호, pp.37-72, 2007.

[11] 윤정진, 김길권, "기본 동형을 응용한 유아 미술 창의성 프로그램 개발과 효과 검증연구", 아동학회지, 제26권, 제5호, pp.391-409, 2005.

[12] 최인수, "유아의 창의적 특성과 교육적 시사", 미래유아교육학회, 제8권, 제2호, pp.103-129, 2001.

[13] L. S. Vygotsky, "Play and its role in the mental development of the child," Soviet Psychology, Vol.5, No.3, pp.6-18, 1967.

[14] M. Mayseky, N. Donald, and R. J. Wlodkowski, *Creative activities for young children,* NY: Delmer Publishers, Divson of Litton Education Publishing, Inc., 1995.

[15] 이교진, *미적 체험활동의 구체화 지도방안 연구*, 서울교육대학교 석사학위논문, 2002.

[16] 신희상, "국내·외 디자인 교육 프로그램 비교분석", 조형교육지, 제9권, pp.59-77, 2002.

[17] 안성희, *초등학교 미술교과 디자인 영역의 교육실태 및 지도방안에 대한 연구*, 춘천교육대학교 석사학위논문, 2004.

[18] 최재영, 최영숙, 민미경, 이정희, "창의성 계발을 위한 유아디자인 교육에 대한 연구", 미술교육논총, 제19권, 제1호, pp.155-176, 2005.

[19] 이정환, *유아교육의 통합적 미술교육과정*, 서울: 창지사, 1995.

[20] A. J. Cropley, *창의성 계발과 교육*, 서울: 학지사, 1999

[21] 윤소영, *초등과정에서 디자인을 기초로 한 교육의 개선안 연구*, 이화여자대학교대학원 석사학위논문. 2006.

[22] 김현희, *초등 미술 교육에서의 현대적 교육 방안 모색*, 춘천교육대학교 석사학위논문, 2002.

[23] 안성희, *초등학교 미술교과 디자인 영역의 교육실태 및 지도방안에 대한 연구*, 전북대학교 석사학위논문, 2004.

[24] 오치규, "디자인 매니지먼트 교육에서의 창의적 아이디어 발상을 위한 교육프로그램", 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제1호, pp.267-274, 2010.

[25] 안종혁, "창의교육에 있어서 예술 활동을 통한 창의실습도서에 대한 고찰", 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제10호, pp.106-115, 2012.

[26] T. M. Ambile, *Growing up Creativity : Nurturing a lifetime of creativity,* New York : Crown Publishers, 1988.

[27] M. Csikszentmihayi, *Society, Culture, and Person : A system view of Creativity*, In R. J. Sternberg(Ed)., The Nature of creativity:

contemporary psychological perspective, New York: Cambridge University Press., pp.325-339, 1988.

[28] R. J. Sternberg and T. I. Lubart, *Creating creative mind,* Phi Delta Kappn, pp.608-614, 1994.

[29] 박미선, *아동의 창의성 향상을 위한 디자인 조기 교육 방안 연구*, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.

[30] 빅터 파파넥 저, 한도룡, 이해묵 역, *인간과 디자인,* 서울: 미진사, 1986.

저 자 소 개

서 용 모(Yong-Mo Seo) 정회원

- 2009년 12월 : 충남대학교 경영학과 대학원 박사과정 수료
- 2010년 10월 ~ 현재 : 충남대학교 경영학부 초빙교수

<관심분야> : 신제품 마케팅, 소비자행동, 디자인경영

이 예 중(Ye-Joong Lee) 정회원

- 2013년 8월 : 충남대학교 산업미술학과 대학원 박사과정 수료
- 2013년 3월 ~ 현재 : 한밭대학교 시간강사
- 현재 : 디자인스튜디오203 대전 대표

<관심분야> : 편집디자인, 타이포그래피, 디자인창의성

안 유 정(You-Jeong Ahn) 정회원

- 2008년 2월 : 홍익대학교 국제디자인대학원 디자인 경영학과 (디자인석사)
- 2014년 3월 : 충남대학교 산업디자인과 박사과정
- 현재 : 한남대학교 디자인학과 시간강사

<관심분야> : 디자인 발상, 디자인 프로세스, 디자인 경영

오 치 규(Chi-Gyu Oh) 종신회원

- 2000년 : 일본 니혼대학 대학원 예술학 박사
- 현재 : 충남대학교 디자인창의학과 교수

<관심분야> : 리인커네이션디자인, 콘셉트디자인, 디자인창의성과 리더십, 시각디자인