

IPA 분석을 활용한 유아 대상의 디자인 교육 품질에 대한 인식 연구 -유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육을 중심으로-

The Study on the Perspective of Design Education Quality for Young Child using Importance-Performance Analysis

-Focused on the Design Education for Enlightenment of Creativity in Young Child-

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

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

요약

본 연구의 목적은 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 교육의 품질에 대한 속성을 유아교육전문가들을 대상으로 중요도-만족도 분석을 실시하였다. 본 연구를 통해 유아를 대상으로 하는 디자인교육이 갖추어야 할 속성에 대해 도출하고 이를 기반으로 실질적인 개선 혹은 발전방향을 모색하고자 하였다. 심층분석결과 중요도-만족도 간의 차이검증(T-test)을 통해 유아의 디자인교육의 정책적 혹은/그리고 재정적 지원의 필요성, 문제나 자극에 대한 아이디어 산출을 통한 사고활동, 주변의 환경이나 상황에 대해 예민하고 섬세한 관심으로 새로운 탐색영역에 대한 태도 등이 조사되었다. 중요도-만족도 분석(Importance-Performance Analysis)에서는 디자인 전문 교사의 필요성, 정책적 및 재정적 지원 그리고 관련교육기관의 의식전환이 요구되는 것으로 조사되었다. 본 연구의 결과는 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육의 품질에 대한 속성을 인식하고 현장에 반영하는데 유용한 자료로 활용될 수 있을 것이라 기대된다.

■ 중심어 : | 디자인 | 창의성 | 디자인 교육 | 유아 | IPA Analysis |

Abstract

The purpose of this study is to study a quality properties of design education program for enlightenment of creativity in young child. We studied preschool education professionals for perspective of design education quality properties in young child. So the study contents of our paper are design education for enlightenment of creativity in young child using a Importance-Performance Analysis. Results of T-test between importance and performance, we understand these facts: necessity for policy or/and financial support, thinking activities for production of ideas in problems or stimulus, delicate and detail attitude for search activities in environments and situations. In IPA, we realized that require the necessity of professional design educators, necessity for policy or/and financial support and change of mind at organizations related education. Our studies means a quality of design education program for enlightenment of creativity in young child. So, we expect our studies provide an useful data at a fields.

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

1. 서론

1.1 이론적 배경

유아의 창의와 인성을 함양하기 위한 다양한 접근들이 국가적인 차원에서 시도되고 있다. 이러한 교육의 목표는 국가 수준에서 교육의 질적 기회 균등을 보장하고, 일정 수준을 보장하며 교육 내용의 일관성을 유지하기 위해 내실 있게 운영하는 것을 중요하게 여기고 있다. 이는 미래의 지식정보화사회에서 능동적으로 대처하기 위해서 창의적인 능력과 사람과 사람의 관계를 가치 있게 여기는 인성적 덕목을 갖춘 인재로 육성하고자 함에 그 목적을 두고 있다. 창의성은 인성과 더불어 새로운 가치를 창출하고 동시에 더불어 살 줄 아는 인재로 육성하는 미래교육의 본질이자 궁극적인 목표라는 사회적·국민적 공감대가 확산되고 있다. 이러한 창의성의 형성에 있어서 결정적인 시기인 유아기부터 미래를 개척하고 함께 발전할 수 있는 능력을 기르기 위한 창의성 교육의 중요성이 대두 되고 있다[1]. 이러한 유아기에는 인지적, 사회적 발달 특성상 능동적이며 호기심이 많아, 현상에 대해 항상 열린 마음으로 새로운 것을 접하므로, 개인의 창의적 성향을 키울 수 있는 가장 적절한 시기이다[2]. 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[3]. 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[4].

그러나 유아관련 교육과정에서의 디자인 교육은 ‘만들기’, ‘꾸미기’ 등의 왜곡된 실천으로 디자인에 대한 본질적인 의미의 이해적 접근이 축소되고, 그 중요성은 간과되었다. 디자인 교육은 중등교육 이후의 직업적이고 업무적인 연구에 그칠 것이 아니라 유치원에서부터

초, 중, 고등학교과정에도 도입되어야한다[5]. 유아의 디자인교육에 대한 질적 및 양적 확대의 필요성이 절실한 상황이다.

디자인은 전문 디자이너만의 영역이 아닌 생활 속의 영역임을 인지하고 이를 기반으로 친근하게 접근할 수 있는 전략이 필요하다. 즉, 교육이기 전에 생활 속에서 디자인을 친근하게 만나고 관계적 이해를 통한 판단과 사고를 도모할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다. 그러므로 디자인교육은 가시화에 편중된 실천을 개선하여야 하며 그에 합당한 교육과정의 개발이 필요하다. 이는 디자인의 본질적 의미가 각 주체가 의도적으로 선택하고 구성하는 합일점을 추구하기 위한 창조활동이 되어야 하기 때문이다[6].

유아의 디자인교육은 부모나 교사 그리고 학습자들이 총체적인 맥락에서 주제나 개념을 도출하고 이를 기반으로 의미탐구를 통해 재구성할 수 있도록 해야 한다. 유아에게 디자인 교육은 이러한 점을 간과할 수 없으며 무엇보다도 유아기의 시간적 중요성을 감안할 때 디자인교육은 놀이와 같은 자율적이고 친근한 접근의 프로세스가 필요하다. 이를 통해 디자인의 의미와 이해 및 해석을 위한 자율적 프로세스의 의미 작용은 옹호, 수용될 수 있다. 빅터 파파넵(Victor Papanek)은 음악과 그림에 접한 아이가 그렇지 않은 아이에 비해 지각 기능이 발달하고 지적능력이 발달하여 어린이의 디자인 참여를 촉구, 6세 정도 어린이부터 관심을 가지고 디자인교육을 시작하기를 당부한다[7].

따라서 본 연구는 디자인교육을 유아의 창의력 계발의 도구로서 인식하고, 유아교육자들의 실증적 접근을 통해서 현 디자인교육의 이해를 바탕으로 향후 유아대상의 디자인교육이 갖추어야할 품질 및 시사점을 도출하는데 그 목적이 있다.

II. 본론

2.1 창의성 정의와 디자인교육

창의성은 무(無)에서 위대하고 독특한 원조가치들을 창출해 내는 에너지로 작용할 수 있다는 점에서 사회적

으로 예술, 디자인, 발명, 과학적 발견 등과 연결되는 새로운 동력으로 작용할 수 있는 미래가치가 있는 자원이 될 수 있다. 로텐베르그(Rothenberg)는 창의성을 새롭고 진정한 가치가 있는 것을 만들어 내는 것이라 정의하고 있다[8]. 길포드(Guilford)가 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, 상상력을 동원하여 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[9]. 직센미하이(Csikszentmihalyi)는 창의적 과정을 몰입(flow) 혹은 최적 경험(optimal experience)이라는 용어로 그의 개념을 소개했으며 그것은 암벽등반에서 피아노 연주까지 그 무엇이랄도 강렬하고 좋아하는 것을 적극적으로 추구하는 과정에서 얻는 감각이나 기분이라 말한다[10].

많은 학자들이 선행연구에서 창의성을 정의하고 제안하고 있지만 이를 정리해보면 창의성은 새로운 가치를 창출하기 위해 다양한 방법과 절차를 통해 독창적으로 문제를 인식하고 이를 해결하고 재구성하는 과정이다.

이러한 내용을 기반으로 디자인이 제공하는 창의성은 단순한 지식에 대한 이해가 아닌 학생의 관심, 의욕, 태도의 변화를 교육의 중심으로 하여 자신의 문제를 찾아 해결하려는 능력을 고취시키려 하는 것이다[11]. 다

양한 디자인적 문제들의 해결은 의미적 해결이므로 비가시적인 의미를 포함한다. 그러므로 디자인은 인간사회와 심리, 경제 전반에 대한 이해 없이는 무작정 할 수 없는 복잡한 분야이다[12]. 이러한 점을 고려할 때 디자인적 의미에 관한 의사소통은 생산자로서 디자이너, 사용자로서의 고객과의 유기적인 관계를 이해해야하며 이는 디자인교육에서 간과 될 수 없는 중요한 의미를 지닌다. 또한, 디자인교육은 전인적 교육의 관점으로서 폭넓은 교양을 쌓고 건전한 인격을 육성하는 교육으로 다가가야 할 것이며 이미 많은 전문가들이 디자인교육에 대한 일반교육으로서의 가치를 주장해왔다.

디자인교육에서의 창의력교육은 핵심과제였으며 디자인 매니지먼트의 리더십교육도 창의성에 깊은 관련이 있다. 창의력 계발은 창의적 사고와 행동 기술을 전제로 단순히 문제해결능력으로서의 창의적 사고가 아닌 창의력 사고과정과 수행능력으로서 미래사회의 모든 교육의 중요한 목표라고도 할 수 있다. 디자인교육에서의 창의력 교육은 논리적 사고, 발산적 사고, 특징적 지식기능의 인지적 능력과 집중력 자아실현 욕구, 개방의 정의적 능력으로 하는 창의력 활동요소를 필요로 하게 된다[13].

찰스 오웬(Charles L. Owen)은 디자인교육은 예술, 과학, 기술공학, 인문학 등 확고한 기초를 필요로 한다는 것을 강조하였으며, 디자인의 중요한 요인으로 서로 다른 분야 간의 이러한 통합적 속성이라고 주장하였다[14]. 또한, 부르스 아치(Bruce Archer)는 디자인을 인문학과 과학에 버금가는 세 번째 영역으로서 디자인 교육의 정당성을 주장하고 있으며, 크로스(N. Cross)는 현실적인 문제해결능력의 구조적 사고방식 그리고 비언어적 사고방식이 디자인 교육의 본질적 가치라고 주장하고 있다[15].

2.2 유아대상의 디자인 교육 품질

디자인은 심미적인 부분과 기능적인 부분의 영역으로 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 해

가면서 디자인의 적용분야가 점점 다양해지고 복잡해지고 있다는 것을 의미한다.

이처럼 디자인은 창의성의 기반으로 많이 언급이 되었는데 이러한 창의성은 창조력과 독창성, 창조적 재능 등을 포함하는 의미를 가지고 있으며, 창조성과 같은 의미로 쓰이는 것이 보통이다. 이는 경험의 재생이 아니라 다른 방법에 의한 문제해결의 방법과 태도를 말하고 생산적인 사고에 의한 새로운 아이디어 산출이나 새로운 유형의 사고 능력을 의미한다. 창의성은 인간의 전인격적인 두뇌활동의 산물으로써 감수성, 상상력, 그리고 직관력 또는 영감에서 비롯된다. 이러한 제반 요소들이 인간의 두뇌 속에서 상호작용을 거쳐 창조적인 발상의 창출이 가능케 되는 것으로, 창의성이란 누구에게나 있는 것이며 타고나는 것이 아니라 개발되고 발전하는 것이다[16-18].

또한 디자인교육은 아동의 확산적인 사고를 촉진하며, 창의성의 요소인 감수성 유창성, 융통성, 재조직력, 구성하고 추상하며 종합하는 능력 등을 발달시킬 수 있다[19]. 더 나아가 디자인교육을 통해 육성된 창의적인 사고는 다른 교과와의 통합교육이 가능할 뿐 아니라 다학문적인 특성을 가지고 있어[18] 이를 효과적으로 활용한다면 일상생활에서의 활용 가능성과 창의적 인간 육성의 목표를 달성할 수 있을 것이다.

디자인교육의 목적은 복합적, 개방적 사고 체계를 요구하는 미래에 대비하여 디자인교육의 대상의 확장이 필요하며 학습자들에게 디자인과 과학기술을 습득시켜 디자인적 사고를 갖도록 하는데 조기교육을 시작하는 것이 스스로 문제를 해결하는 능력과 사회성 및 협동심 배양 그리고 실험적 학습 경험의 통합과 분류하는 사고를 형성하는데 도움이 될 것이다[18][20].

이러한 배경으로 일반교육으로서의 디자인교육은 많은 기본 개념들이 형성되고 가장 유연한 사고를 하는 유아들을 대상으로 시작되어야 하며 일상의 환경 속에서 디자인을 즐길 수 있는 방법을 기초로 교육을 해야 한다. 영국과 일본 등의 해외에서는 조기 디자인교육에 대한 과정을 운영하고 있으며 우리나라도 이를 벤치마킹하려는 노력을 하고 있다.

최근 연구에서 유아의 디자인교육은 창의성 증진에

긍정적인 영향을 주며, 기존 미술활동의 영역과의 차별성이 필요하며 이를 위해 유아 디자인교육 콘텐츠 활용에 긍정적인 반응을 나타냈다. 반면에 유아 전문 교육기관에서 실시하고 있는 디자인교육 품질에 대한 지적들이 제시되고 있다[21]. 이러한 교육품질은 일반기업이 제공하는 제품이나 서비스 등과 달리 다양한 이해관계자층을 가지고 있어 종합적 품질관리대상영역을 규정하기가 쉽지 않다. 또한 교육부문의 산출물은 무형재인 교육서비스이므로 그 품질을 측정의 접근이 쉬운 일이 아니다[22]. 교육서비스는 객관적 기준에 의해 가치를 파악하고 평가하기 힘들고 표준화하기 힘든 무형적 활동으로 교육서비스 소비자와 교육서비스 제공자의 상호작용관계로부터 발생하며 소비자의 교육문제를 해결해주는 것으로 이러한 교육서비스는 학교, 학원, 기타 교육시설 등에서 이루어지고 있다. 교육서비스품질에 대한 개념은 신비적(mystical), 자원적(resource), 평판적(reputational), 성과적(outcome), 부가가치적(value-added)품질이라는 개념을 통해 교육품질을 평가할 것으로 제안하고 있다[23]. 이러한 개념적 논리로 디자인교육의 품질에 대한 최근의 연구[21]에서 제시된 내용에서 확인할 수 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 대학과 H 대학의 병설 유치원 원장 및 선생님들과 연구에 대한 취지를 설명하고 현장에서의 활동사례와 개선되어야 할 영역분야를 통해 연구 주제를 공유하였다. 예비 연구는 2015년 3월 16일부터 27일까지 실시하였다.

예비조사에서는 기존의 유아를 대상으로 하고 있는 디자인관련분야의 교육의 실질적인 내용의 품질에 대하여 심층 인터뷰를 통해서 조사하였다. 예비조사의 결과 내용은 본 연구의 설문 내용 등의 연구 자료로 활용하였다. 예비 조사에서는 기존 유아 대상의 디자인관련

교육이 미술분야의 한 영역으로서 실시되고 있으며, 이는 체계적이고 전문적인 교육 시스템에서 이루어지고 있지 않다는 지적이 많았다. 이는 선행연구[21]에서 조사되었던 내용과 일치하게 조사되었다. 기존의 선행연구들과 본 연구의 예비조사를 기반으로 본 연구에 활용할 내용을 구성하였다.

3.1.2 연구대상

본 연구를 수행하기 위하여 대전지역의 유아원, 유치원 및 유아대상교육기관을 대상으로 현장에서 직접 아이들을 지도하고 교육하는 선생님들을 그 대상으로 선정하였다. 본 연구와 부합되는 설문을 수거하기 위하여 해당 유아원 및 유치원에서 디자인교육에 대한 인식에 대해 설문 및 심층 인터뷰를 실시하였다. 본 연구의 시간적 범위는 2015년 3월 30일부터 4월 17일까지 실시하였다.

조사기관은 사설 유아원 및 유치원, 초등학교 병설 유치원 및 대학(교)의 병설 유치원 그리고 유아대상 전문 사설 학원 등을 고루 조사하여 반영하였다. 본 연구의 조사 기관들은 개인이 운영하는 3인 이하의 소규모 유아교육전문가들이 있는 유아교육시설, 보육시설 및 사설학원 등은 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 위

해 노력하였다.

3.1.4 조사 항목 및 내용

본 연구를 조사하기 위하여 대전지역의 유아교육 전문기관에 종사하는 유아교육 전문가들을 대상으로 유아들의 창의성 계발을 위한 디자인 교육의 품질에 대한 인식에 대해 설문과 심층 면담을 실시하였다. 또한 이 과정을 통해 유아교육 전문가들이 추구하는 내용들에 대한 실질적이고 실증적인 내용들을 파악하였다. 본 연구에 사용된 설문지는 유아의 디자인교육에 대한 품질에 대한 인식을 IPA(Importance-Performance Analysis)기법을 이용하여 조사 및 분석하였다.

조사의 내용은 디자인교육이 유아의 창의성 계발과의 관계를 창의적 활동요소[13]를 중심으로 설문을 구성하였다. 설문문항의 구성은 유아의 디자인교육에 대한 인식과 전략적 측면, 디자인교육이 창의성 계발에 주는 인지적 요인과 디자인교육에 대한 정의적 능력으로 구성하였다.

3.1.5 중요도-만족도 분석

(Importance-Performance Analysis, IPA)

본 연구를 수행하기 위해 활용된 IPA 기법은 Martilla 등[24]에 의해 처음 제안된 것으로, 상품이나 서비스가 지니고 있는 주요 속성에 대한 중요도(Importance)와 만족도(Performance)를 소비자가 어떻게 인식하고 있는지를 동시에 분석하기 위해 개발된 기법이다. IPA기법은 소비자가 어떤 속성을 중요하게 여기는지 조사하여 경험 전에는 각 속성의 중요도를 평가하고, 경험 후에는 만족도를 평가하여 각 속성의 중요도와 만족도를 동시에 비교 및 분석하는 방법으로 진행된다[25].

IPA 기법은 중요도(I)를 수직축으로 하고, 만족도(P)를 수평축으로 2차원 도면에 표시하고, 구 위치에 따라 의미를 부여하며, 점점을 기준으로 나누어진 4분면에 영역을 표시한다. 제 I사분면은 중요도와 만족도가 모두 높은 상태로 지속 유지의 영역이며, 제 II사분면은 높은 중요도와 낮은 만족도로 우선 시정노력 영역이며, 제 III사분은 낮은 중요도와 낮은 만족도로 낮은 우선순

위 영역이며, 제 IV분면은 낮은 중요도와 높은 만족도로 과잉노력 지양의 영역으로 구성된다.

표 1. Importance-Performance Analysis

중요도 (Importance)	제 II 사분면 높은 중요도-낮은 만족도 우선 시정노력 (Concentrate Here)	제 I 사분면 높은 중요도-높은 만족도 지속유지 (Keep up the Good Work)
	제 III 사분면 낮은 중요도-낮은 만족도 낮은 우선순위 (Low Priority)	제 IV 사분면 낮은 중요도-높은 만족도 과잉노력 지양 (Possible Overkill)
만족도(Performance)		

3.1.6 분석 조사 결과 및 내용

본 연구를 수행하기 위해 대전지역 유아교육 전문 기관에 종사하는 유아교육 전문가 177명을 대상으로 설문과 심층 면담을 실시하여 종합적인 의견과 결과를 수렴하였다. 이중 본 연구에 부합되지 않거나 설문지의 내용이 불성실한 설문지 10부를 제외한 167부를 본 연구에 활용하여 응답률 95.9%의 응답률을 보였다.

본 연구에서 수집된 자료들은 SPSS 18.0을 사용해 분석하였다. 수집된 자료들은 평가영역별 분석은 기술 통계를 실시하였다. 조사된 평가영역에서 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 품질의 인식을 기본적인 통계자료들을 분석하였다. 본 연구의 주목적인 창의성 계발을 위한 디자인교육 품질에 대한 항목을 조사 결과는 다음과 같다. 또한 본 연구에서 사용된 문항들의 신뢰도는 모두 0.7이상의 값으로 모두 신뢰도가 높은 항목으로 [표 2]와 같이 분석 되었다.

표 2. 설문문항에 대한 신뢰도 분석

항목	Cronbach's α	문항
디자인교육 인식	.850	7
디자인교육의 전략 개념	.904	6
디자인교육의 인지적 개념	.797	3
디자인교육의 정적적 개념	.824	5

본 연구의 인구통계학적 특성의 분포는 첫 번째로 시설에 대한 질문으로 사립의 경우가 92.3%, 국공립이 7.7%, 유아교육을 담당하고 있는 전문가의 전공이

89.6%가 유아교육 전문가 출신이었으며 사회복지분야가 9.2%, 미술 및 재활분야가 각 0.6%로 조사되었다. 설문에 응답하여준 유아교육 전문가의 직위는 원장 19%, 원감 1.3%, 주임교사 13%, 교사 70.1%, 대학교수 0.7% 및 기타 2.6%로 조사되었다. 설문에 응답한 유아교육 전문가들의 연령은 50대가 5.4%, 40대가 16.9%, 30대가 27%, 20대가 50.7%로 20대 유아 교육 전문가가 많은 것으로 조사되었다. 유아교육 전문가의 경력은 1년 미만 13.6%, 1년 이상 2년 미만은 7.8%, 2년 이상 4년 미만 16.9%, 4년 이상 6년 미만 24.0%, 6년 이상 37.7%로 조사되었다.

표 3. 대전지역 유아교육 시설 설문자 현황분석

항목	내용
시설*	· 국공립 (7.7%) · 사립 (92.3%)
전공분야	· 유아교육 (89.6%) · 사회복지 (9.2%) · 미술 (0.6%) · 재활 (0.6%)
직위	· 원장 (19%) · 원감 (1.3%) · 기타 (2.6%) · 주임교사 (13%) · 교사 (70.1%) · 교수 (0.7%)
나이	· 20대 (50.7%) · 30대 (27.0%) · 40대 (16.9%) · 50대 (5.4%)
경력	· 1년 미만 (13.6%) · 1년 이상 2년 미만 (7.8%) · 2년 이상 4년 미만 (16.9%) · 4년 이상 6년 미만 (24.0%) · 6년 이상 (37.7%)

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

3.1.7 교육서비스품질의 중요도-만족도 차이 검증

유아를 위한 디자인교육의 품질에 대한 인식을 중요도와 만족도에 대한 평균값 차이검증(대응표본 T-test)과 순위 분석을 [표 4]와 같이 실시하였다.

본 연구에서는 중요도와 만족도 간의 갭(Gap)은 만족도에서 중요도를 차감한 값(Gap=Performance-Importance)으로 측정하였다. 여기서 갭의 값이 양(+)의 값이면 사전적 기대보다 사후적 지각이 높음을 의미하고, 음(-)의 값은 중요도 대비 만족도가 낮았음을 의미한다.

본 연구에 사용된 유아의 디자인교육에 대한 품질인식의 문항에서 모두 음(-)의 값이 나와 중요도 대비 만족도가 낮았음을 알 수 있다. 특히, '유아의 창의성 계발

표 4. 디자인교육 품질에 대한 인식의 중요도, 만족도 순위, 차이검정

디자인교육품질인식	중요도 평균	중요도 순위	만족도 평균	만족도 순위	Gap (만족도- 중요도)	(만족도)- (중요도) 순위	t-value
1. 유아를 대상으로 한 디자인교육이 필요하다.	3.513	7	3.240	8	-0.2727	10	4.915***
2. 디자인 교육이 유아의 창의성에 필요하다.	3.623	2	3.338	5	-0.2857	12	4.860***
3. 현재 실행되고 있는 미술활동영역에서 디자인분야의 확대가 필요하다.	3.331	14	3.162	12	-0.1688	3	2.980***
4. 디자인 교육을 위한 전담교사가 필요하다.	3.188	16	2.955	19	-0.2338	8	3.428***
5. 디자인 교육을 위한 전문 교구 및 교재가 필요하다.	3.493	9	3.169	11	-0.3246	15	6.913***
6. 유아를 위한 디자인 교육에 체계적인 교육방법이 필요하다.	3.455	11	3.039	18	-0.4156 0	19	5.442***
7. 디자인 교육을 대한 수업의 인식이 필요하다.	3.366	14	2.929	21	-0.4374	20	6.105***
8. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 활동분야에서 기존의 미술활동영역과 차별성을 가져야한다.	3.110	17	2.948	20	-0.1623	2	-2.287***
9. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 정책적 혹은/그리고 재정적 지원이 필요하다.	3.468	10	3.110	16	-0.3571	18	-6.072*
10. 유아를 전담해서 디자인을 지도해야 할 전문교사 양성이 필요하다.	3.403	12	3.078	17	-0.3247	16	-3.504***
11. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 학부모의 의식전환이 필요하다.	3.399	13	3.124	15	-0.2745	11	-3.795***
12. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 전문가의 의식전환이 필요하다.	3.519	6	3.227	9	-0.2922	13	-5.163***
13. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 교육관련기관의 의식전환이 필요하다.	3.468	10	3.130	14	-0.3377	17	-3.310***
14. 디자인교육을 통해 특정문제나 과제, 자극이나 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 반응을 산출하는 사고활동으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.	3.604	4	3.299	7	-0.3052	14	-5.710**
15. 디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다.	3.610	3	3.429	1	-0.1818	4	-5.188***
16. 디자인교육을 통해 문제해결을 위해 나온 여러 가지 아이디어를 세밀하고 상세하게 다듬어 기존의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.	3.578	5	3.370	3	-0.2078	7	-2.170***
17. 디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관심을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다.	3.708	1	3.383	2	-0.3247	16	-5.640***
18. 디자인교육은 경험에 제한되지 않는 모든 가능성과 다양성을 수용하는 성향이나 태도를 계발할 수 있다.	3.610	3	3.364	4	-0.2468	9	-3.120*
19. 디자인교육은 상황이나 문제해결을 위해 외부의 영향에 의존하지 않고 자기 내부에서 사고하고 해결하려는 성향이나 태도를 형성한다.	3.506	8	3.314	6	-0.1928	5	-2.141***
20. 디자인교육을 통해 불확실한 것을 견디면서 포기하지 않고 끝까지 진행하려는 성향이나 태도를 형성한다.	3.292	15	3.144	13	-0.1484	1	0.0000
21. 디자인교육은 위험한 상황에서도 문제를 극복하는 성향이나 태도를 기를 수 있으며 창의적 사고를 할 수 있는 기회를 제공한다.	3.422	12	3.221	10	-0.2013	6	-4.215***

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

을 위한 디자인교육에 대한 정책적 혹은/그리고 재정적 지원이 필요하다.’(t=-6.072), ‘디자인교육을 통해 특정 문제나 과제, 자극이나 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 반응을 산출하는 사고활동으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.’(t=5.710), ‘디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대하여 예민하고 세심한 관심을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 세

로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다.’(t=5.640), ‘디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다.’(t=-5.188), ‘유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 전문가의 의식전환이 필요하다.’(t=-5.163), ‘디자인교육은 위험한 상황에서도 문제 등으로 나타났는데, 위의 내용은 응답자들에게 현재

진행되고 있는 유아를 위한 디자인교육 품질로 기대보다 낮은 만족을 주는 것으로 인식하고 있는 것을 의미하고 있다.

유아를 위한 디자인교육의 품질에 대한 인식의 속성에 대한 만족도는 ‘디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관심을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다.(1순위), ‘디자인교육이 유아의 창의성에 필요하다.(2순위), ‘디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다.(3순위)’로 응답하였다. 중요도에 대한 내용으로는 “디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다.(1순위), ‘디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관심을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다.(2순위), ‘디자인교육을 통해 문제해결을 위해 나온 여러 가지 아이디어를 세밀하고 상세하게 다듬어 기존의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.(3순위)’로 응답자의 순위가 조사되었다.

3.1.8 교육서비스품질의 중요도-만족도 분석

본 연구에 사용된 유아의 디자인교육에 대한 품질인식의 속성에 대한 유아교육관련 전문가들의 응답을 중요도와 만족도의 평균값으로 IPA Matrix에 [그림 1]과 같이 표시하였다. 이 때 Matrix의 범위는 측정된 척도의 범위(리커트 5점 척도)와 같으며, 중요도와 만족도의 중앙값을 활용하는 방법, 표준편차에 의한 계산방법, 임의적인 방법 등 크게 4가지로 구분할 수 있는데[25], 본 연구에서는 중요도와 만족도의 평균값을 접점으로 활용하는 방법을 적용하였다.

IPA Matrix는 전체속성의 산술평균을 중심으로 개별속성의 중요도와 만족도를 고저로 구분하여, 중요도와 만족도가 모두 높으면 제 1사분면으로 유지 및 강화 전략을, 중요도는 높고 만족도가 낮으면 제 2사분면으로 집중 및 개선의 전략을, 중요도가 낮고 만족도가 중요

도는 낮고 만족도가 높으면 제 3분면으로 낮은 우선순위로 유지 전략을, 중요도와 만족도가 모두 낮으면 제 4분면으로 과잉노력지양의 전략을 취해야 한다[24].

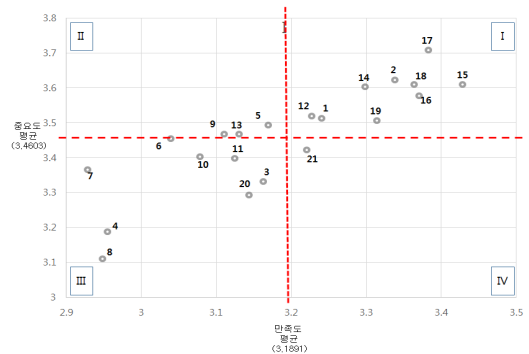


그림 1. 디자인교육 품질에 대한 인식의 항목별 IPA Matrix

(1) 제 1사분면 : 유지 및 강화전략

IPA Matrix 분석에서 제 1사분면에 위치한 속성들은 유아교육전문가들이 디자인교육에 품질의 인식에 대해 중요하게 고려하는 항목들이며 또한 만족도도 높은 항목들이다. 이들은 1. 유아를 대상으로 한 디자인교육이 필요하다. 2. 디자인교육이 유아의 창의성에 필요하다. 12. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 전문가의 의식전환이 필요하다. 14. 디자인교육을 통해 특정 문제나 과제, 자극이나 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다. 15. 디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다. 16. 디자인교육을 통해 문제해결을 위해 나온 여러 가지 아이디어를 세밀하고 상세하게 다듬어 기존의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다. 17. 디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관찰을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다. 18. 디자인교육은 경험에 제한되지 않는 모든 가능성과 다양성을 수용하는 성향이나 태도를 계

발할 수 있다. 19. 디자인교육은 상황이나 문제해결을 위해 외부의 영향에 의존하지 않고 자기 내부에서 사고하고 해결하려는 상황이나 태도를 형성한다. 이러한 영역에 위치한 항목들의 좋은 성과를 향후에도 지속적으로 유지되도록 해야 할 것이다.

(2) 제 2사분면 : 집중 및 개선

IPA Matrix 분석에서 제 2사분면에 위치한 속성들은 유아교육전문가들이 디자인교육에 대해 중요하게 생각하고 있는 항목들인데, 실질적인 만족도는 다소 낮은 항목들이다. 이들은, 5. 디자인교육을 위한 전문교사가 필요하다. 9. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 정책적 혹은/재정적 지원이 필요하다. 13. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 교육관련전문기관의 의식전환이 필요하다.

이들 항목들의 내용들은 중점적 관리와 개선이 필요할 것이다. 이를 위해 전문교사의 양성, 정책적/재정적 지원의 당위성 개발 및 교육전문기관의 의식전환을 위한 노력을 기울여야할 것이다.

(3) 제 3사분면 : 낮은 우선순위

IPA Matrix 분석에서 제 3사분면에 위치한 속성들은 유아교육전문가들이 디자인교육에 대해 중요하게 생각하고 있는 않으며, 실질적인 만족도는 낮은 항목들이다. 3. 현행 실행되고 있는 미술활동영역에서 디자인분야의 확대가 필요하다. 4. 디자인교육을 위한 전담교사가 필요하다. 6. 유아를 위한 디자인교육에 체계적인 교육방법이 필요하다. 7. 디자인교육에 대한 수업의 인식이 필요하다. 8. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 활동분야에서 기존의 미술영역과 차별성을 가져야한다. 10. 유아를 전담해서 디자인을 지도해야할 전문교사 양성이 필요하다. 11. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 부모의 의식전환이 필요하다. 20. 디자인교육을 통해 불확실한 것을 건디면서 포기하지 않고 끝까지 진행하려는 성향이나 태도를 형성한다.

(4) 제 4사분면 : 과잉노력지양

IPA Matrix 분석에서 제 4사분면에 위치한 속성들은

유아교육전문가들이 디자인교육에 대해 중요하게 생각하고 있는 낮은 항목들인데, 실질적인 만족도는 높은 항목들이다. 21. 디자인교육은 위험한 상황에서도 문제를 극복하는 성향이나 태도를 기를 수 있는 창의적 사고를 할 수 있는 기회를 제공한다. 이 항목은 현재 투입되고 있는 노력을 제 2사분면에 투입해야한 다고 볼 수 있다.

표 5. 디자인교육 품질 인식의 항목별 위치사변

영역	항목
제 1사분면 (유지 및 강화)	1. 유아를 대상으로 한 디자인교육이 필요하다
	2. 디자인교육이 유아의 창의성에 필요하다
	12. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 전문교사의 의식전환이 필요하다.
	14. 디자인교육을 통해 특정문제나 과제, 자극이나 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.
	15. 디자인교육을 통해 고정방식에서 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다.
	16. 디자인교육을 통해 문제해결을 위해 나온 여러 가지 아이디어를 세밀하고 상세하게 다듬어 기존의 아이디어를 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다.
	17. 디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관찰을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의력을 계발할 수 있다.
	18. 디자인교육은 경험에 제한되지 않는 모든 가능성과 다양성을 수용하는 성향이나 태도를 계발할 수 있다.
	19. 디자인교육은 상황이나 문제해결을 위해 외부의 영향에 의존하지 않고 자기 내부에서 사고하고 해결하려는 상황이나 태도를 형성한다.
	5. 디자인교육을 위한 전문교사가 필요하다.
	9. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 정책적 혹은/재정적 지원이 필요하다.
	13. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 교육관련전문기관의 의식전환이 필요하다.
	3. 현행 실행되고 있는 미술활동영역에서 디자인분야의 확대가 필요하다.
	4. 디자인교육을 위한 전담교사가 필요하다.
	6. 유아를 위한 디자인교육에 체계적인 교육방법이 필요하다.
	7. 디자인교육에 대한 수업의 인식이 필요하다.
	8. 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 활동분야에서 기존의 미술영역과 차별성을 가져야한다.
	10. 유아를 전담해서 디자인을 지도해야할 전문교사 양성이 필요하다.
11. 유아를 위한 디자인교육이 활성화되기 위해 부모의 의식전환이 필요하다.	
20. 디자인교육을 통해 불확실한 것을 건디면서 포기하지 않고 끝까지 진행하려는 성향이나 태도를 형성한다.	
제 2사분면 (집중 및 개선)	21. 디자인교육은 위험한 상황에서도 문제를 극복하는 성향이나 태도를 기를 수 있는 창의적 사고를 할 수 있는 기회를 제공한다.
제 3사분면 (낮은 우선순위)	
제 4사분면 (과잉노력지양)	

IV. 결론 및 시사점

4.1 결론

본 연구는 대전지역의 유아교육 기관에 종사하는 유아교육 전문가를 대상으로 유아들의 디자인 교육에 대한 품질의 속성을 조사하였다. 조사된 내용을 기반으로 유아들의 창의성 계발에 대한 접근 방식이나 교과과정으로서의 디자인 교육에 있어서 고려해야할 품질의 중요성에 대해 다시 한 번 재검토했으며, 이를 통해 유아의 디자인교육 방안에 대한 필요성 및 방향성의 중요함을 실증적 그리고 객관적으로 조사하고 이를 기반으로 고도화된 디자인교육의 방향성과 전략적 측면을 제안하고자 하는데 목적이 있다.

본 연구를 위해 설문과 심층면담에 응답을 해주신 유아교육 전문가들은 대부분 유아의 디자인교육과 창의성 계발에 대한 관계가 유아에게 필요한 중요한 품질로서 인지하고 활용방안에 대해서도 고민하는 것으로 조사되었다.

본 연구의 목적은 유아의 창의성 계발을 위한 디자인 교육이 갖추어야할 품질에 대한 인식에 대한 내용으로 결론을 요약해보면 아래와 같다.

첫째, 본 연구에 응답해준 유아교육전문가들의 인구통계학적 특성을 정리해보면 조시기관의 유형은 사립이 92.3%였으며, 전공분야는 유아교육이 89.6%로 조사되었다. 조사에 응답해준 유아교육전문가들의 직위는 교사가 70.1%로, 20대가 50.7%로 경력은 6년 이상의 교육자가 37.7%로 가장 많았다.

둘째, 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육의 품질이 갖추어야할 내용과 속성을 중요도-만족도 간의 차이 검증을 통해 조사해보니, 현행 진행되고 있는 유아의 디자인교육부분의 품질이 낮은 것으로 조사되었다. 이러한 낮은 만족도의 항목들은 유아들의 디자인교육에 대한 정책적/재정적 지원, 디자인교육을 통한 사고활동의 영역, 탐색영역의 확장, 고정방식을 탈피한 다양한 접근방식 영역, 전문가들의 유아교육을 위한 디자인 교육 인식, 위기극복의 접근으로서의 디자인교육부분에 대한 품질들로 조사되었다.

셋째, 유아의 디자인교육의 품질에 대한 만족

도 영역은 디자인교육을 통해 주변의 환경이나 상황에 대해서 예민하고 세심한 관심을 통해 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의성을 계발할 수 있다고 인식하는 부분이다. 또한 디자인교육은 유아의 창의성 계발에 필요하며, 고정방식에 벗어나 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움이 되는 창의성을 계발할 수 있다고 인식하고 있다. 디자인교육이 주는 창의성 계발의 품질의 중요도는 고정방식을 탈피하여 여러 방면에서 다양한 해결책을 찾아내는 사고활동에 도움주고, 새로운 탐색영역을 넓히려는 성향이나 태도로 새로운 발견을 통해 창의성을 계발할 수 있으며, 아이디어를 세밀하고 상세하게 다듬어 흥미롭고 가치 있는 것으로 창의적 사고를 계발할 수 있다고 인식하는 영역이다.

넷째, 유아의 디자인교육의 품질에 대한 인식의 IPA Matrix 분석결과는 제 2사분면의 집중 및 개선영역인 유아를 위한 디자인교육 전문가의 육성, 유아를 위한 디자인교육의 정책적/재정적 지원의 확대, 교육전문가 관들의 의식전환 등이 개선되어야할 중요한 속성으로 분석되었다.

이상의 결과를 바탕으로 유아를 위한 디자인교육이 창의성 계발에 필요한 품질의 인식이 제공하는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 유아의 디자인교육이 창의성 계발에 필요한 품질 속성의 중요도-만족도 간의 차이검증(T-test) 결과로 미루어 보아 유아의 디자인교육에 대한 정책적 개선과 지원의 당위성을 확보하여 조기 디자인교육의 도입 혹은 활용방안에 대한 내용을 보강해야할 것이다. 또한 디자인교육을 통해 특정문제나 자극에 대한 다양한 사고영역을 발휘할 수 있는 교육이나 훈련 등의 확대가 필요하다. 기존 문제나 자극에 대해 다양한 아이디어를 탐색하고 사고하며 주어진 문제에 대해 위험을 회피하지 않고 도전하고 이를 인정하고 적용할 수 있는 환경을 조성하고 이를 인정하는 시스템의 도입과 활용방안이 필요하다. 이러한 환경을 위한 전문가들의 의식이 전환되어 적극적인 지원과 관심이 유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식이 지속가능하게 유지되게 유아교육전문가들을 비롯한 관계자들의 요구사항

들을 수용하고 이를 수렴하여 지속가능한 교육시스템으로서의 인식이 필요하다.

둘째, 유아의 디자인교육의 품질 속성에 대한 중요도 만족도의 IPA Matrix 결과과로부터 집중과 개선이 필요한 영역인 제 2사분면의 내용을 개선하기 위해서는 체계적인 유아전문 디자이너 및 디자이너 교육자들의 양성 프로그램과 양성이 필요하다. 기존 미술활동영역의 부분으로서의 디자이너가 아니라 전문성과 창의성을 갖춘 유아전문 디자인교육 전문가가 필요하다는 것을 의미하는 것이다. 또한 유아를 위한 디자인교육을 위한 커리큘럼의 개발과 이를 지원하고 개발할 수 있는 정책적/재정적 지원에 대한 일관성 있는 시스템의 구축이 필요하다. 이러한 내용을 수용하고 확산을 담당하고 있는 일선 교육 분야의 부처나 지자체의 관심이 필요하다. 이러한 관심을 수용하고 개선하고 발전시키려는 의지 또한 중요하다.

본 연구는 이러한 결과와 시사점을 중심으로 유아의 창의성 개발을 위한 디자인교육의 방향성이나 품질의 내용을 제시해주는 중요한 정보로써 기여할 것이다.

4.2 연구의 한계점 및 향후연구방향

본 연구의 내용은 다음과 같은 한계점을 지니고 있으며, 향후 이러한 한계점을 극복하고 지속가능한 제안으로서의 이슈들을 연구방향을 제안하고자 한다.

첫째, 본 연구에서 도출된 유아의 창의성 개발을 위한 디자인교육의 품질 속성이외에도 교육품질에 대한 다른 외적인 혹은 내적인 속성이 존재할 수 있다는 것이다. 이러한 문제점을 극복하기 위해서 선행연구를 통한 속성을 도출하고 이를 현장의 전문가들과 토론을 거친 후에 작성하였다고 하더라도 부족한 영역의 속성이 존재할 수 있다. 또한 전문가들과의 토론이 적은 수의 집단에 국한되어 다양하고 심층적인 속성을 추출되지 못해 다양한 정보의 수렴이나 활용에 제한을 받을 수 있었을 것이다. 이를 극복하기 위해서는 전문가 그룹의 다양성 확보와 활용전략을 통해 심도 있고 다양한 속성을 추출하여 검증하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구에서 도출된 유아를 위한 디자인교육 품질 속성으로 다른 생애주기별 품질속성과 인식에 대

한 접근도 필요하다고 사료된다. 따라서 생애주기별 디자인교육의 차별화된 교육적 접근방식과 프로그램의 개발을 통해 미래 주역으로서의 인재양성의 목표를 달성하기 위한 자료의 구축도 필요할 것이다. 또한 이들의 품질속성에 대한 신뢰도 검증과 논리적 및 객관적 접근을 통해 적용하고 검증하는 것이 필요할 것이다.

셋째, 본 연구를 통해 현장에서 실무적으로 활용할 수 있는 교재나 교구에 대한 연구를 통해 실증적인 검증을 확보하고 현장에서 적용할 수 있는 전략과 방법을 도출할 필요가 있다.

넷째, 본 연구는 대전지역이라는 지역적 한계점을 지니고 있고 보편적 의견으로서의 약점을 지니고 있다. 따라서 추후에는 연구의 지리적 범위를 확대하고 적용하여 본 연구의 내용과 차별성 혹은 시사점 도출을 통해 좀 더 객관적이고 정밀한 자료를 제안하여야 할 것이다.

위와 같은 한계점에도 불구하고 지금까지의 실증연구가 활발하게 진행되지 않았던 유아의 창의성과 디자인교육을 대상으로 특정 대상의 디자인교육이 갖추어야 할 품질의 속성을 개발하고, 중요도-만족도 분석(IPA Analysis)을 통해 이를 실증적으로 검증했다는 점에서 의의를 가지는 연구라 할 수 있다. 또한, 그 동안 유아교육의 현장에서 실시되고 있었던 디자인교육에 대한 영역의 확대와 도입의 필요성을 인지하고 이에 적합한 품질과 다양한 속성들의 도출이 있었다는 점에서 본 연구의 의의라고 할 수 있다.

참고 문헌

- [1] 조형숙, 박찬옥, 안해준, 김민정, 김설한, 김지해, 박선영, 안정은, *유아의 창의·인성 함양을 위한 영상매체 활용 프로그램*, 교육과학기술부, 2010
- [2] Joseph A. Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, 3rd ed. 1942. New York: Harper and Brothers, 1950.
- [3] 김주호, *창의성과 문화예술교육*, 한국문화예술교육진흥원 2007.

- [4] D. M. Harrington, 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] 최재영, 최영숙, 민미경, 이정희, "창의성 계발을 위한 유아디자인 교육에 대한 연구", *미술교육논총*, 제19권, 제1호, pp.155-176, 2005.
- [6] 박라미, 안준희, "소비자시대 문제 중심 학습을 통한 디자인 교육방안 연구-초등 미술교육을 중심으로-", *미술교육논총*, 제17권, pp.235-262, 2003.
- [7] Victor Papanek, *Design for the Real World : Human ecology and Social Change*, Academy Chicago Publishers, 1985.
- [8] A. Rothenberg, *Creativity and Madness*, Johns Hopkins University Press, 1990.
- [9] 이정환, *유아교육의 통합적 미술교육과정*, 서울: 창지사, 1995.
- [10] M. Csikszentmihalyi, *Creativity : Flow and the psychology of discovery and invention*, NewYork: HarperCollins, 1996.
- [11] 이병인, *창조성 개발을 위한 초등학교 디자인교육의 방법론*, 한국교원대학교, 석사학위논문, 초등미술교육전공, 1983.
- [12] 이영표, "주관적 디자인 접근 방법과 이에 따른 디자인 교육의 중요성에 관한 연구", *한국디자인문화학회지*, 제10권, 제1호, pp.65-77, 2004.
- [13] 오치규, "디자인 매니지먼트 교육에서의 창의적 아이디어 발상을 위한 교육프로그램", *한국콘텐츠학회논문지*, 제10권, 제1호, pp.267-274, 2010.
- [14] Charles L. Owen, *정보화 사회에 있어서의 디자인 교육*, 국제 디자인 세미나, 한국과학기술원 과학기술대학, 1989.
- [15] 윤소영, *초등과정에서 디자인을 기초로 한 교육의 개선안 연구*, 이화여자대학교대학원, 석사학위논문, 2006.
- [16] 김규수, "창조성 증진을 위한 유아교육의 원리와 과제", *열린유아교육연구*, 제4권, 제1호, pp.237-255, 1999.
- [17] 김은경, *아동의 창의력 계발을 위한 기초 디자인 교육에 관한 연구*, 국민대학교, 석사학위논문, 2003.
- [18] 이정은, *지각 능력 발달을 위한 디자인 교육에 관한 연구*, 국민대학교, 석사학위논문, 2001.
- [19] 유예순, *창의적 표현력 신장을 위한 디자인 교육에 관한 연구*, 숙명여자대학교, 석사학위논문, 2001.
- [20] 박은덕, "국내·외 디자인 교육 프로그램의 비교 분석", *조형연구*, 제19권, pp.59-77, 2002.
- [21] 서용모, 이예중, 안유정, 오치규, "유아의 창의성 계발을 위한 디자인교육에 대한 인식", *한국콘텐츠학회논문지*, 제14권, 제12호, pp.1047-1057, 2014.
- [22] 오세진, "대학교육에서의 TQM적용에 관한 연구", *사회과학논총*, 제8권, 제1호, 1999.
- [23] E. Saliis, *Total Quality Management in Education*, Kogan page, 2002.
- [24] J. R. C. Martilla and J. C. James, Importance-Performance Analysis, *Journal of Marketing*, Vol.41, No.1, pp.77-79, 1977.
- [25] W. E. Hammit, D. N. Bixler, and P. Francis, Going beyond to analyze to analyze the observance-influence of park impact, *Journal of park and recreation administration*, Vol.14, No.1, pp.45-62, 1996.
- [26] 조인석, 김경호, "IPA 기법을 활용한 관광객의 재방문의사에 관한 연구: 전주 한옥마을을 중심으로", *경영교육연구*, 제71권, pp.259-278, 2012.

저 자 소 개

서 용 모(Yong-Mo Seo)

중신회원



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

<관심분야> : 신제품 마케팅, 소비자행동, 디자인경영

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

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

오 치 규(Chi-Gyu Oh)

중신회원



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

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