

델파이 조사를 통한 놀이 전문가 핵심역량 분석

박혜진¹, 김용영^{2*}

¹건국대학교 교수학습지원센터 교수, ²건국대학교 국제비즈니스학부 교수

Core Competence Evaluation Model of Play Worker Based on Delphi Technique

Hye-Jin Park¹, Yong-Young Kim^{2*}

¹Professor, Center for Teaching and Learning, Konkuk University

²Professor, Division of International Business, Konkuk University

요약 본 연구는 델파이 조사 방법을 활용하여 놀이 전문가에게 필요한 능력과 요소가 무엇인지 탐색하고, 이를 바탕으로 놀이 전문가의 핵심역량을 측정하기 위한 도구를 개발하는데 목적이 있다. 문헌조사를 토대로 연구진은 놀이 전문가에게 필요한 핵심역량으로 놀이교육지식, 프로그램 개발력, 놀이문화 이해력, 창의성, 정보 공유 및 적용을 선정하였다. 각 핵심역량은 3가지 하위역량을 보유하고 있으며, 각각의 하위역량에는 2가지 행동요소를 포함하고 있다. 연구 목적을 달성하기 위해 유치원과 초등학교 등의 놀이 관련 전문가 10명을 대상으로 2차에 걸친 델파이 조사를 실시하였다. 델파이 조사를 통해 놀이 전문가에 필요한 5가지 핵심역량과 각 핵심역량에 포함되는 3가지 하위역량을 확인하였다. 본 연구는 놀이 전문가가 갖추어야 할 핵심역량을 학문적으로 도출하였으며, 이를 측정할 수 있는 역량 척도를 개발하여 기초자료를 제안하였다는 점에서 학문적·실무적 시사점이 있다. 나아가 놀이가 사회문화적 맥락에서 자율적으로 기획되고 지원될 수 있도록 연속성의 개념을 토대로 향후 연구 방향을 제시하였다.

주제어 : 놀이, 놀이 전문가, 핵심역량, 행동요소, 델파이 기법

Abstract The purpose of this study is to develop an evaluation model to measure the core competences of actual play workers by exploring what competences are necessary for them to provide quality play. Based on literature review, we selected five core competences : knowledge of play, program development, understanding play culture, creativity, and information sharing & applying. In order to achieve the research purpose end, a two-round Delphi survey was conducted on 10 play and education experts. The findings drew scholarly consensus on the competences of play workers to have and proposed basic data by developing competences evaluation model to measure them. Each of the key competences has three sub-competences, each of which included two behavior elements. Furthermore, this study presented future research directions so that play can be voluntarily planned and supported in a social and cultural context.

Key Words : Paly, Play Worker, Core Competence, Behavior Elements, Delphi Technique

*Corresponding Author : Yong-Young Kim(kyyoung@kku.ac.kr)

Received December 10, 2018

Revised January 3, 2019

Accepted February 20, 2019

Published February 28, 2019

1. 서론

최근 교육현장에서 유아의 성장 및 사회성 발달을 촉진하고자 놀이에 대한 자율성과 주도성을 연습할 수 있도록 지원하고자 노력하고 있다. 유아의 경우 놀이를 통한 상호작용은 사회성 발달에 초석이 되며, 대인관계와 성격발달에 긍정적인 영향을 미친다[1]. 특히, 놀이는 유아에게 신체적·인지적 발달을 도모하는 자발적인 교육 매체로써 유아의 발달을 돕고 학습의 기회를 제공한다는 점에서 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 유아기에 경험하는 놀이는 학습뿐만 아니라 사람 간의 긍정적인 관계형성에도 영향을 미칠 수 있다. 유아들은 다양한 맥락 속에서 스스로 의미를 경험·표현할 수 있는 존재이며 관계를 형성하고 유지하기 때문에[2] 놀이를 통한 상호작용은 대단히 자연스러운 현상이자 활동이라고 할 수 있다[3].

놀이를 정의하기 위해서는 놀이의 특성을 규명할 필요성이 있다. Goodman[4]과 King[5]에 따르면, 긍정적 정서, 비실제성, 내적동기, 과정지향성, 자유로운 선택, 외적으로 부과된 규칙으로부터의 자유, 능동적 참여로 놀이를 규정하고 있다. 이러한 놀이의 개념적 접근을 바탕으로 놀이의 특성을 분류하면 다음과 같다. 첫째, 놀이는 기쁨, 즐거움, 편안함 등 긍정적 정서와 관련이 있다. 둘째, 놀이는 결과보다는 과정을 강조한다. 셋째, 놀이는 자기 선택적 활동으로 유아는 자기가 선택한 것을 놀이로 생각한다. 넷째, 놀이는 외부에서 부과된 규칙에 구속 받지 않고, 놀이에 필요한 규칙은 놀이를 하는 당사자에 의해 정해지고 수정된다. 다섯째, 놀이는 자발적이며 자유, 독창성, 독립성 등을 가져오는 활동이다.

위와 같은 놀이의 개념과 특성을 종합해 보면, 놀이는 반드시 교육적 목표나 성취 달성을 위한 인위적인 활동이 아닌 자발적인 참여와 놀이 과정 속에서 학습경험이 발생한다고 볼 수 있다. 학습경험은 일정하고 고정된 교육과정의 학습뿐만 아니라 생활경험까지 포함하기 때문에 놀이의 개념과 유사한 맥락을 지니고 있다. 놀이는 보편적이고 일상적인 생활과 밀접한 관련성이 있기 때문에 놀이 과정 속에서 긍정적인 학습경험(learning experience)을 일으킬 수 있다고 가정할 수 있다. 또한 유아기에 단순히 즐겁게 놀고 경험하는 것을 넘어 놀이가 지닌 자발성과 능동성, 과정 중심을 고려하여 놀이에 접근할 때 유아의 성장과 발달에 긍정적인 영향을 미치

게 되므로[6] 유아가 놀이에 참여할 때 자기 조절적 활동의 놀이가 일어날 수 있도록 놀이 환경을 제공할 수 있어야 한다. 즉, 놀이가 유아의 발달을 반영하고 향상시킬 수 있다는 Hughes[7]의 입장에서 놀이에 대한 의미를 탐색하고 놀이 환경을 구축·개발하는 태도를 고려하는 것이 필요하다.

놀이에 대한 개념적 분석과 교육학적 접근을 토대로 교육활동에서 놀이가 중요하게 인식되는 이유는 놀이가 교육활동과 일상의 삶과의 긴밀한 관련성을 맺고 있기 때문이다. 즉, 놀이는 일상의 활동을 반영하고 인간 내면의 깊숙한 본능을 일깨워준다고 할 수 있다. 이처럼 놀이는 사회적 의미가 있는 사실과 원리들을 담고 있기 때문에 놀이 전문가는 일상생활과 접목시킨 놀이를 통해 유아에게 유용한 기술이나 지식을 습득할 수 있도록 도울 필요성이 있다.

본 연구에서는 선행연구의 검토를 통해 유아의 놀이 활동을 도울 수 있는 역할을 수행하는 인재를 놀이 전문가로 명명하였다. 놀이 전문가는 놀이교육에 차별화된 교육 및 활동을 수행할 수 있는 역량을 갖춘 인재이다. 본 연구는 놀이에 참여하는 유아들에게 놀이에 내재되어 있는 의미를 깨닫도록 지원해야 할 놀이 전문가에게 필요한 핵심역량을 도출하고자 한다. 과거 역량은 직무나 업무를 잘 수행하는 개인적 특성으로 간주되었던 반면, 현재는 특정 맥락에서의 요구와 인지적·실천적 기술을 포함한 사회적·행동적 요소를 활용[8]하여 과업을 성공적으로 충족시키는 능력이라고 할 수 있다. 이와 같은 개념을 토대로 놀이 전문가는 다양한 놀이 환경과 요구를 바탕으로 놀이교육의 효과적 지원을 위해 이들의 핵심역량에 대한 분석이 우선적으로 수행될 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 놀이 전문가가 양질의 놀이를 제공하기 위해 필요한 능력과 요소는 무엇인지 탐색하고, 이를 바탕으로 실제 놀이 전문가의 핵심역량을 측정하기 위한 도구를 개발하는데 목적이 있다.

2. 연구방법

2.1 델파이 패널의 구성

델파이 조사는 예측하려는 문제에 관하여 전문가들의 견해를 유도하고 종합하는 것으로, 절차의 반복과 통제된 피드백, 응답자의 익명, 통계적 집단 반응의 절차를 통해 전문가들의 의견을 효과적으로 수렴할 수 있는

Table 1. List of Delphi Panel

| No | Name | Affiliation | Domain |
|----|-------|---------------------------|-----------------------------------|
| 1 | Park1 | Elementary school teacher | Pilot school for play & education |
| 2 | Lee | Elementary school teacher | Pilot school for play & education |
| 3 | Park2 | Elementary school teacher | Pilot school for play & education |
| 4 | Kim1 | Elementary school teacher | Pilot school for play & education |
| 5 | Ji | Elementary school teacher | Community for play |
| 6 | Song | Elementary school teacher | Community for play |
| 7 | Kim2 | Kindergarten Teacher | Community for play |
| 8 | Choi | Office of Education | Play and education for parents |
| 9 | Park3 | Professor | Ph.D in Education |
| 10 | Kim3 | Researcher | Ph.D in Education |

일종의 패널식 조사연구방법이다[9]. 이러한 델파이 조사는 전문가를 대상으로 반복적인 설문을 통해 합의된 내용을 구하고, 되풀이 되는 환류가 델파이 조사의 주요 특징이라고 할 수 있다[10]. 특히, 델파이 조사의 특성상 조사에 참여하게 되는 전문가의 구성이 중요하다. 전문가 패널은 일반적으로 실무경험이 풍부한 해당 분야의 전문가로 구성되며, 패널들의 대표성, 전문적 지식, 적정 인원수를 고려해야 한다[9]. 이에 본 연구에서 델파이 조사에 참여한 패널 선정 기준은 유초에서 놀이교육을 수행한 전문가, 대학과 현업에서 놀이교육 연구 및 활동에 참여한 전문가, 교육학 박사학위 소지자 등으로 모집하였다. 이를 통해 10명의 전문가가 본 연구에 참여하는 것을 동의하였으며, 각 패널의 최종 응답자 현황은 Table 1과 같다.

2.2 설문지 구성

본 연구에서는 놀이 전문가의 핵심역량을 도출하기

위해 1차, 2차 델파이 설문지를 사용하였다. 1차 델파이 조사는 선행연구를 토대로 놀이 전문가의 수행력을 높이기 위해 필요한 능력을 (1) 놀이교육지식, (2) 프로그램 개발력, (3) 놀이문화 이해력, (4) 창의성, (5) 정보공유 및 적용의 5개 핵심역량을 선정하였다.

(1) 놀이교육지식은 초등학교 교사의 교수역량 지표 개발 연구[11], 유치원 교사 역량 척도의 연구[12]에서 놀이와 놀이관련 정책 지식 및 안전교육에 대한 내용을 수정·보완하여 문항을 구성하였다. (2) 프로그램 개발력은 보건교사 역량개발 연구[13], 교원연수 프로그램 평가모형 개발 연구[14]에서 요구분석 능력, 프로그램 개발 및 평가능력에 대한 문항을 수정·보완하여 사용하였다. (3) 놀이문화 이해력은 예비교사의 다문화역량 척도 개발 연구[15], 유아교육기관 원장 리더십 역량 평가지표 개발 연구[16]에서 예술적 소양, 놀이교육 습득력, 타문화 이해력 등에 대한 내용을 선정하여 문항을 개발하였다. (4) 창의성은 창의역량 증진 연구[17], 핵심역량 인식론 연구[18]에서 유창성, 융통성, 상상력, 독창성, 정교

Table 2. Data Collection and Analysis Method for Delphi Survey

| Survey | Questionnaire Type | Content | Data Analysis Method | Survey Period | No. of Survey Sending | No. of Survey Response | Response Rate (%) |
|-----------|----------------------------|--|---|-------------------|-----------------------|------------------------|-------------------|
| Primary | Structured response system | Questions on the adequacy of the competence required by play experts | <ul style="list-style-type: none"> • CVR, Mean and Standard Deviation • Revising and updating the secondary survey based on the data analysis | 2018. 10.12-19 | 10 | 10 | 100 |
| Secondary | Structured response system | Questions to re-evaluate the adequacy of the competence required by play experts | <ul style="list-style-type: none"> • Deriving key capabilities for play experts based on CVR, Mean and Standard deviation | 2018. 10.29-11.05 | 10 | 10 | 100 |

성, 자율성, 민감성 등에 대한 내용을 선정하여 문항을 개발하였다. (5) 정보공유 및 적용은 초등학교 교사의 진로교육 역량 도출 연구[19], 정보활용능력 교육 항목 개발 연구[20]에서 정보관리 능력, 사회적 상호작용 능력, 놀이 프로그램 운영 능력에 대한 내용을 선정하여 문항을 개발하였다.

설문지는 핵심역량별 행동요소의 구성 및 개념 정의에 대한 적합도, 행동요소별 제시된 문항 내용의 적합도와 삭제 및 수정, 다른 문항과의 통합 여부와 놀이 전문가에게 필요한 역량 등에 대한 의견을 자유롭게 기술할 수 있도록 하였다.

2차 델파이 조사의 목적은 1차 델파이 조사 결과를 기초하여 행동요소 및 문항 재수정의 적절성을 검증하는 동시에 최종적으로 전문가들 간의 합의를 도출하는데 있었다. 이에 전문가들의 의견을 반영하여 놀이 전문가의 핵심역량 모델을 수정하고, 각 역량의 특성에 따라 5개 역량 및 정의, 30개의 행동요소를 체계화한 놀이 전문가의 역량모델을 확정하였다.

2.3 조사 절차 및 자료 분석

본 연구에서 적용한 델파이 조사의 절차는 (1) 델파이 조사 질문구성을 위한 문헌 고찰, (2) 델파이 조사 전문가 패널 구성, (3) 1차 델파이 조사, (4) 2차 델파이 조사, (5) 놀이 전문가 핵심역량 도출의 절차를 거쳤다. 이중 전문가 패널의 설문조사는 2018년 10월부터 11월까지 총 2회에 걸쳐 실시하고 분석되었다. 또한 개인별 우선으로 연구에 대한 설명과 참여 동의를 거쳤으며, 조사 기간 동안 이메일을 이용하여 설문지를 수집하였다. 델파이 조사 1차, 2차 회수율은 100%의 응답률을 보였다. 놀이 전문가의 핵심역량 도출을 위한 자료 분석 방법은 Table 2와 같다.

3. 연구결과

3.1 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사는 선행연구를 바탕으로 놀이 전문가의 핵심역량과 행동요소를 구조화된 질문지로 구성하고, 리커트(Likert) 5점 척도로 적절성을 표시하도록 하였다. 전문가들의 응답결과에 대하여 내용타당도비율(Content Validity Ratio: CVR), 평균 및 표준편차를 제시하고 의견란을 종합·분석하여 역량명과 행동요소

를 재구성하였다. 1차 델파이 조사 결과에서 행동요소의 CRV이 .62 이하이면 내용타당성이 떨어지고, 평균이 4.0 미만이며 행동요소의 중요성이 비교적 낮고, 표준편차가 1.0 이상이면 전문가 간의 의견차이가 많다는 것을 의미한다. 3가지 기준을 종합적으로 고려하여 행동요소의 유지, 삭제, 수정·보완을 결정하였다. 전문가들의 역량 정의 및 행동요소들에 대한 수정 및 보완이 필요하다는 의견 내용은 다음과 같다.

- 놀이교육지식과 관련해서 아동의 발달단계별 놀이 활동에 대한 지식과 놀이에 대한 인식수준 등을 확인할 수 있는 역량이 필요하다(Kim3).
- 해외 사례 파악보다 사회변화와 지역 내 놀이 환경을 파악하여 적용하는 것이 중요하다(Choi).
- 유아의 특성과 놀이 환경을 파악하고 분석하는 요구분석 능력의 추가될 필요가 있다(Park3).
- 놀이라는 것이 꼭 타 지역과 차별성이 있어야 하는 것은 아니라고 생각한다(Choi).
- 지역의 고유성이나 특성을 살리는 것은 좋지만 굳이 타 지역과 차별성을 높이는 쪽으로 나가지 않아도 좋을 것 같다(Kim1).
- 아이들과 잘 놀기 위해서는 교수가 아이들을 알아야 하는 것은 물론 교사 스스로 놀이에 대한 경험을 축적해 나가야 한다. 시작은 교사가 놀이를 경험하는 것부터라고 생각한다(Ji).

행동요소의 개념 정의에 대한 조사결과와 전문가들의 의견을 검토한 후, 놀이교육지식역량 중 ‘놀이교육정책지식’의 경우 전문가들의 의견은 반영하고, 기존 문항을 토대로 ‘놀이대상지식’으로 대체하였다.

2차 델파이 조사의 경우, 1차 델파이 조사 결과 핵심역량의 5개는 유지되었다. 전문가들의 의견을 반영하여 기존 행동요소는 삭제 및 수정·보완하였다. 각 역량별 행동요소는 6개로 1차 델파이 조사와 총 30개의 행동요소를 유지하였다. 1차 델파이 조사 결과의 분석을 바탕으로 삭제된 항목은 전문가들의 의견을 반영하였으며, ‘타문화이해력’은 ‘문화수용·확산력’으로, 그리고 ‘민감성’은 ‘개방성’으로 대체하였다.

2차 델파이 조사 결과 CVR은 최소 .6에서 1까지 나타났다. 행동요소인 ‘자율성2: 놀이교육 프로그램을 주도적으로 계획할 수 있어야 한다.’에 대한 CVR이 기준

Table 3. Key Capability Evaluation Model of Play Worker

| Capability | Definition of Capability | Element of Behavior | CVR | Mean | St. Dev. |
|----------------------------------|--|---|-----|------|----------|
| Knowledge of play | Ability to acquire the relevant knowledge available in the field of play | KP01: Play worker should be able to learn and use specific methods for play. | 1 | 5 | .000 |
| | | KP02: Play worker should be aware of the importance, effectiveness, procedures, and examples of play. | 1 | 4.9 | .316 |
| | | KPS01: Play worker should be able to analyze the characteristics of the subjects' development. | 1 | 4.7 | .483 |
| | | KPS02: Play worker should be able to support programs by age group for play. | .8 | 4.6 | .699 |
| | | KSE01: Play worker should recognize the importance of safety accidents on play activities. | 1 | 4.9 | .316 |
| | | KSE02: Play worker should be able to recognize and actively cope with accidents during play activities. | 1 | 4.8 | .422 |
| Program Development | Ability to develop programs to suit user needs | NAA01: Play worker should be able to derive users' potential needs for developing play programs. | 1 | 4.5 | .527 |
| | | NAA02: Play worker should be able to collect and analyze information about success cases of play and develop programs. | .8 | 4.3 | .675 |
| | | PEA01: Play worker should be able to analyze and utilize elements related to play (space, method, environment, etc.). | 1 | 4.8 | .422 |
| | | PEA02: Play worker should be able to create and apply evaluation tools for the effectiveness analysis of play programs. | .8 | 4.2 | .632 |
| | | PDA01: Play worker should be able to develop play programs suitable for subjects' age. | 1 | 4.6 | .516 |
| | | PDA02: Play worker should be able to apply to play programs using the community's unique resources. | .8 | 4.1 | .568 |
| Understanding Play Culture | Ability to understand and communicate differentiated play culture | KA01: Based on their basic skills in the field of culture and art, Play worker should be able to lead play and actively cope with changes. | .8 | 4.6 | .699 |
| | | KA02: Play worker should be able to collect and analyze information about the unique culture of the community. | .8 | 4.2 | .632 |
| | | AAPE01: Play worker should be able to identify the special conditions of the community and establish a plan to contribute to the education of play. | .8 | 4.2 | .632 |
| | | AAPE02: Play worker should be able to apply play to areas such as education, culture, and art and communicate it to the community. | 1 | 4.5 | .527 |
| | | AADC01: Play worker should be able to have an open mind about their thoughts and approaches to play. | 1 | 4.8 | .422 |
| | | AADC02: Play worker should be able to preserve and disseminate play culture and resources. | .8 | 4.6 | .699 |
| Creativity | Ability to develop creatively through the planning of play | AU01: Play worker should be able to proactively explore ways to maintain the effectiveness of play. | 1 | 4.8 | .422 |
| | | AU02: Play worker should be able to proactively plan play programs. | .6 | 4.4 | .843 |
| | | OG01: Play worker should be able to create ideas for play. | .8 | 4.6 | .699 |
| | | OG02: Play worker should be able to think about play in a new and unique way. | .8 | 4.3 | .675 |
| | | OP01: Play worker should be able to actively think and apply how to find and solve play-related problems. | 1 | 4.7 | .483 |
| | | OP02: Play worker should be able to add and develop new ideas based on the results of the existing play program. | 1 | 4.6 | .516 |
| Information Sharing and Applying | Ability to manage and interact with materials related to play | AMI01: Play worker should be able to search and collect information related to play by utilizing various media. | 1 | 4.9 | .316 |
| | | AMI02: Play worker should be able to organize and manage the information and activities necessary for play. | 1 | 4.7 | .483 |
| | | SIA01: Play worker should be able to effectively communicate relevant information to the members for the development of play. | .8 | 4.5 | .707 |
| | | SIA02: Play worker should be able to form play communities to enhance the ability to share information with community members. | 1 | 4.4 | .516 |
| | | AOPP01: Play worker can apply various strategies for building positive relationships through play (teachers, infants, parents, communities, etc.). | .8 | 4.5 | .707 |
| | | AOPP02: Play worker can apply the environment to facilitate and support the positive interactions of play. | .8 | 4.8 | .632 |

* CVR: O Content Validity Ratio, St.Dev.: Standard Deviation

** KP: Knowledge of Play, KPS: Knowledge of Play Subject, KSE: Knowledge of Safety Education, NAA: Need Analysis Ability, PEA: Program Evaluation Ability, PDA: Program Development Ability, KA: Knowledge of Art, AAPE: Ability to Acquire play, AADC: Ability to Adopt and Diffuse Culture, AU: Autonomy, OG: Originality, OP: Openness, AMI: Ability to Manage Information, SIA: Social Interaction Ability, AOPP: Ability to Operate Play Programs

치인 .62보다 낮은 0.6으로 나타났다. 하지만 4점을 넘는 평균(4.4)은 해당 행동요소의 중요성이 높다는 점을 의미하고, 1.0 보다 낮은 표준편차(.843)는 전문가 간 의견차이가 적다는 것을 의미하기 때문에 유지하였다. 2차 델파이 조사 결과 전문가 의견을 수렴하여 정확한 의미의 표현을 위해서 역량명과 역량요소에 대한 문항을 일부 수정하였다.

3.2 놀이 전문가 핵심역량 모델

1차, 2차 델파이 조사를 통해 도출된 놀이 전문가의 핵심역량 5개는 (1) 놀이교육지식 역량, (2) 프로그램개발 역량, (3) 놀이문화이해 역량, (4) 창의 역량, (5) 정보공유 및 적용 역량으로 구성된다. 각각의 핵심역량은 3가지의 하위역량, 각 하위역량은 2가지의 행동요소로 표현되며, 놀이 전문가의 핵심역량 모델은 Table 3과 같다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 총 2회 동안에 진행된 델파이 조사를 통해 놀이 전문가들이 갖추어야 할 핵심역량을 도출하였다. 이를 위해 5개 핵심역량에 대한 개념 정의, 행동요소에 해당하는 문항을 개발하여 내용타당성을 확인하고자 하였다. 이에 놀이교육에 대한 실무와 경험이 풍부한 전문가 10명을 패널로 구성하고, 2차에 걸친 반복적인 의견수렴 과정을 통해 신뢰도와 타당도를 확보한 핵심역량 척도를 개발하였다. 최종 델파이 조사를 통해 도출한 놀이 전문가를 위한 핵심역량 및 행동요소와 문항을 중심으로 결과 및 논의를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 전문가 패널 10명을 대상으로 2차에 걸쳐 수행된 놀이 전문가의 핵심역량 및 행동요소 문항에 대한 내용을 검토한 결과, 핵심역량 5개는 유지되었다. 전문가의 의견을 반영하여 각 역량과 관련성이 높은 행동요소를 대체하여 수정하였으며, 각 역량별 행동요소는 6개로 총 30개의 행동요소를 유지하였다. 1차 델파이 조사를 통해 수정된 행동요소는 놀이교육지식 역량 중 '놀이교육정책지식' 행동요소는 '놀이대상지식'으로 수정되었다. 놀이문화이해 역량의 경우 '놀이교육 습득력' 행동요소는 '문화수용·확산력'으로, 창의역량 중 '민감성' 행동요소는 '개방성'으로 수정되었다. 또한 전문가

의 의견에 따라 각 행동요소에 대한 문항 기술은 최종적으로 수정·보완 되었다.

둘째, 놀이 전문가의 핵심역량 중 놀이교육지식 역량은 놀이교육 분야에서 활용할 수 있는 관련 지식을 습득할 수 있는 능력으로 정의 내렸다. 관련 행동요소 중 '놀이대상지식'으로 행동요소가 적합하다는 전문가의 의견이 수렴된 것은 놀이가 발달을 반영하고 향상시킬 수 있다는 Hughes[7]의 주장에 근거할 수 있다. 즉, 놀이는 유아의 세계를 점진적으로 확장시키는 과정에서 필수 요소로 자리 잡을 수 있다. 이러한 과정에서 인지적, 심리적, 사회적 측면으로 확장해 볼 수 있으며, 유아의 인지발달과 놀이의 밀접한 관계를 규명한 Piaget[21]와 Vygotsky[22]의 연구에서도 같은 맥락이라 할 수 있다. 특히, Piaget[21]의 인지발달이론에 의하면, 유아의 인지발달을 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기로 범주화하였다. 이와 같은 인지발달단계는 유아의 연령대에 따라 놀이가 더욱 복잡하고 상징화되며, 규칙화되는 과정을 거쳐 인지발달을 도울 수 있다고 가정한다. 즉, 놀이 전문가들이 유아의 발달단계를 촉진시키려면, 놀이대상에 대한 지식이 선행적으로 갖추어져야 된다는 점과 연결된 것으로 분석할 수 있다.

셋째, 놀이 전문가의 핵심역량 중 놀이문화이해 역량은 지역 특수성과 전통성 등을 이해하고 차별성 있는 놀이문화를 전달하는 능력으로 정의했다. 관련 행동요소 중 '문화수용·확산력'으로 행동요소가 적합하다는 전문가의 의견이 수렴된 것은 놀이가 교육 활동과 일상의 삶과의 관련을 긴밀하게 하기 때문이라고 할 수 있다. 또한 모든 인간들이 놀이의 시기를 갖는다면, 놀이는 삶에 있어 중요한 가치와 의미를 가지고 있으며 생활문화 속의 한 부분으로 자리 잡고 있다는 Lee[23]의 주장이 놀이문화에 대한 수용과 확산이 중요한 이유를 증명해 주고 있다. 문화는 지식, 예술, 도덕, 습관과 사회의 구성원에 의해 획득된 모든 능력과 습관들을 포함하기 때문에 놀이에서의 문화수용과 확산은 인간이 성장하면서 습득하는 삶의 기술과 지식들이 놀이문화 과정에서 발생한다고 볼 수 있기 때문이다.

넷째, 놀이 전문가의 핵심역량 중 창의역량은 놀이교육에 대한 기획을 통해 창조적으로 발전시키는 능력으로 정의 내렸다. 관련 행동요소 중 '개방성'으로 행동요소가 적합하다는 전문가의 의견이 수렴된 이유는 놀이 자체에서 느껴지는 창조성과 재미, 즐거움, 열정 등이

놀이를 사유할 수 있는 길을 열어 놓고 있다고 주장하는 선행 연구[24]와 유사한 맥락을 가진다. 즉, 놀이교육에서 나타난 결과를 바탕으로 새로운 아이디어를 추가적으로 적용하고 발전시킬 수 있는 개방성을 통해 양질의 놀이를 제공해 줄 수 있기 때문이다. 또한 놀이는 유아기의 필수 과업[25]이자 창의성과 관련되며[26] 사회적 관계와 의미를 만들어 내는 활동[27]이기 때문에 교육적·시대적·문화적 변화에 따라 놀이교육을 창조적으로 발전시킬 수 있는 개방성이 요구된다고 할 수 있다.

본 연구는 전문가 집단을 대상으로 2차에 걸친 텔파이 조사를 통해 놀이 전문가의 5개 핵심역량을 도출하고 각각의 역량에 대해 정의를 내렸다. 또한 5개 핵심역량의 6개의 행동요소 총 30개의 문항으로 구성된 놀이 전문가 핵심역량 척도 문항을 개발하였다. 이를 통해 학교 교육현장 및 지자체에서 놀이 활동에 참여하는 유아들을 대상으로 양질의 놀이 교육·프로그램을 제공해 주기 위해 놀이 전문가들이 갖추어야 할 능력에 대해서 학문적 합의를 잠정적으로 도출하고, 이를 측정할 수 있는 역량 척도를 개발하여 기초자료를 제안하였는데 의의가 있다.

본 연구가 갖는 제한점과 연구결과와 결론을 바탕으로 후속연구 등에 대한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 놀이 전문가에게 필요한 핵심역량 중 놀이 교육지식 역량의 행동요소로 놀이교육지식, 놀이대상지식, 안전교육지식으로 구성하였다. 이 외에 놀이 전문가가 유아를 대상으로 양질의 놀이교육을 지원하기 위해 놀이와 관련된 지속적인 연구능력도 필요하기 때문에 이를 측정할 수 있는 문항에 대한 후속연구가 요구된다.

둘째, 놀이 전문가에게 필요한 능력을 측정하기 위해 핵심역량 별 행동요소 척도의 문항이 개발되었다. 하지만, 이는 놀이교육 관련 전문가의 합의를 통해 도출된 것이기 때문에 실제 현장에서 놀이교육을 수행하고 있는 교사, 활동가 등을 대상으로 측정하고자 하는 행동요소들이 적합하게 구성되었는지에 대한 실증적인 타당화 작업이 수행될 필요가 있다. 또한 놀이 전문가의 역량을 함양시킬 수 있는 연수과정 등의 교육 프로그램을 개발하고 실제 검증하는 연구가 요구된다.

셋째, 유아를 대상으로 하는 놀이교육이 사회문화적 맥락 속에서 자율적이고 독창적으로 기획되고 제공되며, Nodding[28]의 연속성의 개념인 환경, 사람, 교

육과정, 교육 목적에서 연계될 수 있는 방안에 대해 고민하고 후속적인 연구가 이루어져야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] L. J. Kim, S. Y. Lee. (2018). A Delphi Study of Item Development of a Play Participation Attitude Scale for Parents of Preschoolers. *Korean Journal of Play Therapy*, 21(3), 379-397.
- [2] S. Y. Kwon. (2018). A Sense of Place of Kindergartens as Existential Space in which Children and Teachers Experience. *Journal of Digital Convergence*, 16(1), 35-45.
- [3] S. K. Kwak, S. S. Lee & H. S. Kim. (2016). Study of Recent Research Trends of Children's Play through Analysis of Academic Journal Papers. *The Korean Society for Early Childhood Education*, 20(3), 349-374.
- [4] J. F. Goodman. (1994). "Work" versus "Play" and Early Childhood Care. *Child & Youth Care Forum*, 23(3), 177-196.
- [5] N. R. King. (1979). Children's Conception Soft Their Own Play. *Early Child Development and Care*, 58, 81-85.
- [6] Frost, Wortham, Reifel, (2012). *Play and Child Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- [7] F. Hughes. (2009). *Child, Play, and Development*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- [8] M. R. Eom, W. J. Choi, Y. H. Song. (2018). Exploring the Educational Needs of Learning Supporting Program on the Students' Perception of Current Competencies and Important Competencies. *Journal of Convergence for Information Technology*, 8(3), 175-181.
- [9] J. S. Lee. (2011). *The Delphi Method*. Seoul: Kyoyookbook.
- [10] S. Noh. (2006). Delphi Technique: Future Forecasting through Professional Insight. *Land* 299, 53-62.
- [11] D. Y. Lee. (2012). *The development and validation of the evaluation indicators for teaching competency of elementary teachers*. Doctoral Dissertation. Pusan National University, Pusan.
- [12] O. K. Lim. (2014). *Development and Validation of a Competency*. Doctoral Dissertation. Kyungsoong University, Pusan.
- [13] K. S. Park & E. K. Bae. (2012). A Delphi Study of Developing Competency Model for Korean Health Teachers. *The Journal of Korean Society of School Health*, 25(1), 1-13.
- [14] C. D. Park. (2010). *Development of an Evaluation Model for e-Learning based Teacher Training Programs using the Delphi and AHP Method*. Doctoral Dissertation.

Soongsil University, Seoul.

- [15] M. H. Park. (2013). *Development of a Multicultural Competence Scale for Pre-Service Teachers*. Doctoral Dissertation. Kyungpook National University, Daegu.
- [16] S. J. Park & M. K. Kim. (2015). Development of Leadership Competence Evaluation-Index Elements for Preschool Principle through Delphi Technique. *The Korean Society for Early Childhood Teacher Education, 29(4)*, 109-133.
- [17] H. J. Yang. (2017). *Development of University Classroom Model to Improve the Creative Competence: Analysis of Educational Environment and Delphi Survey*. Doctoral Dissertation. Soongsil University, Seoul.
- [18] E. J. Seo. (2014). *The Study of Key Competencies and the Epistemological Perspective in Secondary School Environmental Studies Curriculums*. Doctoral Dissertation. Seoul National University, Seoul.
- [19] J. Um & G. N. Lee. (2014). Development of Career Education For The Elementary School Teachers Using the Delphi Method. *Journal of Korean Practical Arts Education, 20(1)*, 29-54.
- [20] H. S. Lee. (2004). Study of Contents Development of Information Literacy with Delphi Survey. *Korea Society for Library and Information Science, 38(1)*, 303-322.
- [21] J. Piaget. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Children*. New York: Norton.
- [22] Lev S. Vygotsky. (1978). *Mind in Society*. Edited by Cole et al. Cambridge: Harvard University Press.
- [23] J. H. Lee. (2001). The Theory of Play in Socio-Cultural Aspect. Philosophy of Movement. *The Journal of Korean Philosophic Society for Sport and Dance, 12(2)*, 75-94.
- [24] S. H. Lee, J. E. Hong & S. H. Kim. (2006). A Study on Korean Girls' Play-Culture Using the Mobile Phone. *Korean Women's Communication Association, 5*, 162-200.
- [25] E. H. Erickson. (1963). *Childhood and Society*.
- [26] H. N. Lieberman. (1965) Playfulness and Divergent Thinking: An Investigation of Their Relationship at the Kindergarten Level. *Journal of Genetic Psychology, 107(2)*, 219-231.
- [27] M. B. Parten. (1932). Social Participation among Pre-School Children. *Journal of Abnormal and Social Psychology, 27(3)*, 243-269.
- [28] Noddings Nel. (1992). *The Challenge to Care in Schools: An Alternative Approach to Education*. New York: Teachers College Press.

박혜진(Park, Hye Jin)

[정회원]



- 2006년 8월 : 가톨릭 관동대학교 교육공학과(교육학사)
- 2008년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학석사)
- 2013년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학박사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 건국대학교

교수학습지원센터 조교수

- 관심분야 : 교수-학습 이론, 교수설계, 교육방법, 원격교육
- E-Mail : phj4858@kku.ac.kr

김용영(Kim, Yong-Young)

[정회원]



- 1996년 2월 : 충북대학교 경영학과(경영학사)
- 1999년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학석사)
- 2007년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학박사)

· 2011년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 국제비즈니스학부 부교수

- 관심분야 : 스마트워크, 빅데이터, 정보기술 수용 전후 사용자 행태, 경영교육 및 방법론
- E-Mail : kyyoung@kku.ac.kr