

# 유아교사의 디지털 역량과 교사의 전문성 및 놀이교수효능감 인식 분석

강영식<sup>1</sup>, 문소윤<sup>2</sup>

<sup>1</sup>충남대학교 교육대학원 유아교육과, <sup>2</sup>충남대학교 교육대학원 유아교육과  
e-mail: hmw9870@hanmail.net

## Analysis of Early Childhood Educators' Digital Competence and Teacher Professionalism, and Play Pedagogical Efficacy

Young-Sik Kang<sup>1</sup>, So-Yoon Moon<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dept. of Early Childhood Education, Chungnam National University

<sup>2</sup>Dept. of Early Childhood Education, Chungnam National University

### 요약

본 연구에서는 유아교사의 디지털 역량과 유아교사의 전문성, 놀이교수효능감 인식을 분석하고자 하였다. 이를 위해 어린이집 및 유치원에 재직 중인 만3-5세 담당 유아교사 461명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 회수된 자료는 연구 문제에 따라 신뢰도계수, 기술통계를 실시하였다. 연구결과 첫째, 유아교사의 디지털 역량에 대한 수준은 평균보다 높은 수준이었고, 둘째, 유아교사의 전문성 인식에 대한 수준은 평균보다 높은 수준이었고, 셋째, 유아교사의 놀이교수효능감 인식에 대한 수준은 평균보다 높은 수준임을 확인할 수 있었다. 본 연구 결과를 토대로 유아교사의 디지털 역량과 전문성, 놀이교수효능감에 대한 인식을 더욱 높이기 위한 교육 연수 및 다양한 학습자료를 제공하여 유아교사 및 유아교육환경에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 기초적 자료를 제공하고자 하는 데 목적이 있다.

Key Words : 디지털 역량, 유아교사, 교사의 전문성, 놀이교수효능감

### 1. 서론

최근 사회는 정치 경제, 문화, 교육 등 다양한 분야에서 디지털 환경으로 빠르게 변화하며 4차산업 인공지능 시대를 맞이하고 있다(Schwab, 2016). 디지털 사회가 도래함에 따라 크게 변화된 미래 환경 변화에 능동적으로 대처하고, 미래 인재 양성을 위한 교육으로 전환되어야 할 필요성이 대두되고 있다(교육부, 2022). 코로나19(COVID-19)를 겪으면서, 디지털 매체를 활용한 교육이 현실화되었고, 유아교사의 멀티미디어 활용 역량이 강조됨에 따라서 유아교사에 대한 전문성 요구는 더욱 큰 비중을 차지하게 되었다(정소미, 2022). 이를 위해 교육부는 포스트 코로나 교육 대전환을 목표로 인공지능 시대에서의 교육정책 방향과 이를 위한 핵심과제를 발표(2020.11.20.) 하였으며, 이에 따라 교사의 AI 역량에 대한 관심도와 함께 놀이중심 실행에서 효능감 있는 교사의 디지털 활용능력은 더욱 필요성이 제기되고 있음을 알 수 있다(김예원, 2023). 시대에 발맞추어 유아교육과 유아교사의 역량 등에 대한 더 많은 연구가 요구되기에, 현재 유아교육 현장에서 필요한 유아교사의 디지털 역량과 교사의 전문성 및 놀이교수효능감에 대한 교사

의 인식을 살펴보고자 한다.

본 연구는 유아교사의 디지털 역량, 교사의 전문성과 놀이교수효능감에 대한 인식을 알아보고자 한다. 이를 위해서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 유아교사의 디지털 역량, 교사의 전문성, 놀이교수효능감의 일반적 경향은 어떠한가?

### 2. 연구방법

#### 2.1 연구대상

본 연구의 대상은 현재 유치원 및 어린이집의 만3-5세 학급에서 근무하고 있는 유아교사를 대상으로 온라인 설문을 통해 배부되고 회수되었다. 설문을 활용하기에 부적합한 답을 제시한 9부를 제외하고 최종 461명의 설문을 연구 기초자료로 활용하였다.

#### 2.2 연구도구

2.2.1 유아교사의 디지털 역량 측정도구

유아교사의 디지털 역량 수준을 측정하기 위한 도구로, 교육부(2022)에서 제작하여 배포한 유치원 교사 대상 디지털 역량 자가 체크리스트를 기반으로 수정한 ‘유아교사 대상 디지털 역량’ 평정척도를 사용하였다.

각 질문지의 구체적인 내용은 [표 1]과 같다.

Table 1. Measurement Tool for Early Childhood Educators' Digital Competence

영역	내용	문항 수	신뢰도
디지털 역량	디지털 기반 교수학습	5	.726
	디지털 기반 유아 이해 및 지원	5	.719
	디지털 의사소통 및 협력	5	.639
	디지털 시민의식	5	.686
	디지털 문제해결	5	.684
전체		25	.911

2.1.2 유아교사의 전문성 측정 도구

유아교사의 전문성을 측정하기 위해 Wang(2005)이 개발한 전문성 인식 평가 척도를 정아람(2016)이 변안하여 수정한 척도를 사용하였다.

각 질문지의 구체적인 내용은 [표 2]과 같다.

Table 2. Measurement Tool for Early Childhood Educators' Professionalism

영역	내용	문항 수	신뢰도
전문성	교수능력	7	.762
	운영관리능력	6	.760
	의사소통능력	9	.831
	전문성 신장능력	3	.686
	보육보호능력	5	.728
전체		30	.940

2.1.3 유아교사의 놀이교수효능감 측정 도구

유아교사의 놀이교수효능감을 측정하기 위해 Gibson과 Dembo(1984)이 개발한 측정도구와 조영희(1999)가 개발한 놀이교수효능감 검사도구를 바탕으로 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 척도를 사용하였다.

각 질문지의 구체적인 내용은 [표 3]과 같다.

Table 3. Measurement Tool for Early Childhood Educators' Play Pedagogical Efficacy

영역	내용	문항 수	신뢰도
놀이교수 효능감	놀이교수 효능에 대한 신념	12	.861
	놀이교수 결과에 대한 기대	9	.823
전체		21	.910

2.3 연구절차

본 연구는 2023년 8월 22일부터 8월 28일까지 실시되었으

며, 만3-5세 학급에 재직 중인 유아교사를 대상으로 진행하였고, 설문에 응답하고자 하는 교사들에게 링크를 통해 구글 온라인 설문지를 전달하였다. 불성실한 응답 9부를 제외하고 최종 461부를 연구자료로 활용하였다.

회수된 자료는 SPSS 26.0프로그램을 이용하여 신뢰도계수, 기술통계분석을 실시하였다.

2.4 연구절차

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS WIN 26.0 통계프로그램을 사용하여 유아교사의 일반적 특성을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시하였고, 각 연구 도구의 내적 합치도를 살펴보기 위해 신뢰도 계수 값을 산출하고, 연구 변인의 정규분포성 조건 충족을 알아보고자 기술통계를 실시하였다.

3. 연구결과 및 해석

유아교사의 디지털 역량이 교사의 전문성 및 놀이교수효능감에 미치는 영향을 알아보기 위해 각 변인별 측정치의 문항 평균과 표준편차를 산출한 결과는 [표 4]과 같다.

Table 4. The General Trends of Early Childhood Educators' Digital Competence, Teacher Professionalism, and Play Pedagogical Efficacy (N=461)

	하위영역	M	SD
디지털 역량	디지털 기반 교수학습	3.71	.70
	디지털 기반 유아 이해 및 지원	3.73	.68
	디지털 의사소통 및 협력	3.66	.67
	디지털 시민의식	3.88	.63
	디지털 문제해결	3.70	.66
	전체	3.74	.67
전문성	교수능력	3.97	.58
	운영관리능력	3.95	.63
	의사소통능력	3.97	.60
	전문성 신장능력	3.95	.63
	보육보호능력	4.02	.59
	전체	3.97	.54
놀이교수효능감	놀이교수 효능에 대한 신념	3.87	.57
	놀이교수 결과에 대한 기대	3.91	.55
	전체	3.89	.53

[표 4]에서 보는 바와 같이, 유아교사의 디지털 역량의 전체 평균은 5점 척도를 기준으로 3.74(SD=.57)로 나타났으며 정규분포임을 알 수 있었다. 하위요인을 살펴보면, 디지털 시민의식(M=3.88)이 가장 높았고 다음으로 디지털 기반 유아이해 및 지원(M=3.73), 디지털 기반 교수학습(M=3.71), 디지털 문제해결(M=3.70), 디지털 의사소통 및 협력(M=3.66)순으로 나타났다.

유아교사의 전문성의 전체 평균은 5점 척도를 기준으로 3.97(SD=.54)로 나타났으며, 정규분포임을 알 수 있다. 하위요인을 살펴보면, 보육보호 능력(M=4.02)이 가장 높았고 다음으

로 교수능력(M=3.97)과 의사소통능력(M=3.97), 운영관리능력(M=3.95)과 전문성 신장능력(M=3.95)순으로 나타났다.

놀이교수효능감의 전체 평균은 5점 척도를 기준으로 3.89(SD=.53)로 나타났으며 왜도(-.455), 첨도(-.247)를 분석한 결과, 정규분포임을 확인할 수 있다. 하위요인을 살펴보면 놀이교수 결과에 대한 기대 (M=3.91, SD=.55)이 놀이교수 효능에 대한 신념(M=3.87, SD=.57)보다 높게 나타났다.

전체적으로 살펴본 결과, 유아교사의 디지털 역량의 전체 점수의 평균은 3.74점으로 나타났다. 전문성에 관한 전체 점수의 평균은 3.97점이었으며, 놀이교수효능감에 관한 전체 점수의 평균은 3.89점으로 나타났다.

본 연구를 통해 얻은 결과로 모두 유아교사의 디지털 역량과 교사의 전문성, 놀이교수효능감은 모두 평균 이상의 인식 수준임을 확인할 수 있으며, 이를 통해 유아교사의 디지털 역량과 전문성, 놀이교수효능감이 유아교사로서 지녀야 하는 역량임을 알 수 있다.

#### 4. 논의 및 결론

본 연구에서 산출된 연구결과를 통해 내리는 결론은 다음과 같다.

첫째, 유아교사의 디지털 역량에 대한 수준은 평균 이상임을 알 수 있었다. 하지만 높은 수준임은 아니었기에 이에 대한 유아교사의 디지털 역량을 향상시키기 위한 다양한 교육과 프로그램 개발이 필요함을 시사한다.

둘째, 유아교사의 전문성 인식에 대한 수준은 평균 이상임을 알 수 있었으며, 유아교육현장에서 전문성을 높이 인식하고 있음을 확인하였다. 이는 유아교사에게 전문성이 매우 중요한 역할임을 시사하며, 전문성을 높일 수 있는 방법에 대해 논의할 필요가 있다.

셋째, 유아교사의 놀이교수효능감 인식에 대한 수준은 평균 이상임을 알 수 있었으며, 유아교사들의 놀이교수효능감에 영향을 미치는 요인에 대해 탐구해볼 필요가 있다.

본 연구의 제언으로는 다음과 같다.

첫째, 연구 대상이 D시와 S시의 유아교사를 대상으로 실시하였기 때문에, 이 결과를 일반화하기 위해서는 다른 지역을 추가적으로 연구한다면 일반화 가능성이 높아질 것이라고 생각된다. 따라서 연구 대상을 전국으로 확대하여 후속연구가 이루어져야 할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 유아교사의 디지털 역량, 전문성, 놀이교수효능감에 대해 모두 설문지법으로 측정되었기 때문에 유아교사의 주관적 판단을 배제할 수 없다. 그러므로 유아교육기관에서의 현장관찰, 인터뷰 등의 질적 연구를 통해 더욱 객관화된 연구 결과를 도출하는 노력이 후속 연구에서 이루어져

야 할 것이다.

셋째, 유아교사의 디지털 역량, 전문성, 놀이교수효능감에 대한 인식을 분석에 그치는 것이 아닌 세 변인의 상관관계 및 영향력을 분석해보면 유아교사의 핵심역량 향상 및 유아교육의 질이 높아지는 데 도움이 될 것이기에, 이에 대한 연구를 진행할 필요가 있다.

#### 참 고 문 헌

- [1] Schwab, K. (2016). 클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명 [The Fourth industrial revolution](송경진역). 메가스터디북스. (원저 2016 출판)
- [2] 교육부(2022). 유치원 교사의 디지털 역량 강화를 위한 연수 자료.
- [3] 김예원. (2023). 키워드 네트워크 분석을 활용한 교사 역량 연구동향 분석. (국내석사학위논문).
- [4] 정소미. (2022). 포스트 코로나 시대, 필요 역량에 대비 유아교사의 인식 연구. 학습자중심교과교육연구, 22(2), 117-130.
- [5] 정아람. (2016). 어린이집의 조직풍토가 보육교사의 전문성 인식에 미치는 영향. (국내석사학위논문).
- [6] 신은수, 유영의, 박현경. (2004). 유아 교사의 놀이에 대한 교수 효능감과 놀이 운영 실제 신념에 관한 도구 개발연구. 유아교육연구, 24(1), 49-69.