

특성화고등학교에서 SCAMPER 기법 기반 로고디자인 교육 실행 연구

A Study on the Implementation of Logo Design Education Based on
the SCAMPER Technique in Specialized High Schools

주저자 : 조민지 (Cho, Min Ji) 국민대학교 교육대학원 디자인교육전공 석사과정

교신저자 : 남원석 (Nam, Won Suk) 국민대학교 공업디자인학과 교수
name@kookmin.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.4.886>

접수일 2025. 11. 03. / 심사완료일 2025. 11. 07. / 게재확정일 2025. 11. 10. / 게재일 2025. 12. 30.

Abstract

This study examined the effects of applying the SCAMPER technique to logo design classes in specialized high schools, focusing on its impact on students' creative thinking and self-directed learning abilities. A teaching program was designed based on the seven stages of SCAMPER and implemented over five sessions (three hours per session) with 42 first-year students majoring in design at a high school in Incheon from August to September 2024. After the program, a survey consisting of 15 questions across seven categories—comprehension, feasibility, creativity enhancement, engagement, interest, and willingness for continuous use—was administered. The results indicated high responses in the areas of “clarity of stage comprehension” (4.6), “support for diverse idea generation” (4.26), and “improvement in creative confidence” (4.5). In contrast, “time feasibility within class hours” scored slightly lower (3.85), suggesting that additional time may be needed for extended idea development. Overall, the findings demonstrate that the SCAMPER technique serves as an effective instructional strategy for fostering creative thinking and self-directed learning in specialized high school design education.

Keyword

SCAMPER Technique(SCAMPER 기법), Logo Design Education(로고디자인 교육), Specialized High School(특성화고등학교)

요약

본 연구는 특성화고등학교 로고디자인 수업에 SCAMPER 기법을 도입하여 학습자의 창의적 사고력과 자기 주도적 학습 능력 향상에 미치는 영향을 분석하였다. 연구자는 SCAMPER의 일곱 단계를 토대로 교수학습 프로그램을 설계하고, 인천에 위치한 디자인과 1학년 학생 42명을 대상으로 2024년 8월부터 9월까지 총 5차시(회당 3시간)의 수업을 운영하였다. 수업 이후에는 기법 이해도, 실행 가능성, 창의성 촉진, 몰입도, 흥미, 지속 활용 의사 등 7개 영역 15문항으로 구성된 설문조사를 실시하였다. 그 결과, ‘단계 이해의 명확성(4.6점)’, ‘다양한 아이디어 발상에의 기여(4.26점)’, ‘창의적 자신감 향상(4.5점)’에서 높은 응답이 나타났다. 반면 ‘시간 내 수행 가능성(3.85점)’은 상대적으로 낮게 나타났는데, 이는 사고 확장 과정에서 추가적인 시간이 요구되기 때문으로 해석된다. 이러한 결과는 SCAMPER 기법이 특성화고 디자인교육 현장에서 학습자의 창의적 사고력과 자기 주도성을 증진 시키는 유효한 교수학습 전략으로 기능할 수 있음을 보여준다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 내용 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. SCAMPER 기법의 개념과 디자인교육 적용

2-2. 로고디자인 교육과 시각 디자인적 접근

3. 로고디자인교육 현황

- 3-1. 관련 교과 분석
- 3-2. 로고디자인 교육에 관한 선행연구
- 3-3. 로고디자인 수업 관련 사전 설문조사
- 3-4. 로고디자인 교육에서 SCAMPER 기법의 필요성

4. SCAMPER 기법을 활용한 로고디자인 수업 방안

- 4-1. SCAMPER 기법 적용 방안 모색
- 4-2. SCAMPER 기반 로고디자인 수업 과정

5. SCAMPER기법을 활용한 로고디자인 교육 프로그램의 실행 및 평가

5-1. 교수-학습 지도 계획

5-2. 프로그램 평가 및 기대효과

6. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

현대 사회에서 디자인은 단순한 시각적 표현을 넘어, 창의적 사고와 문제해결 능력을 기반으로 한 종합적 커뮤니케이션 수단으로 발전하고 있다. 디자인은 사회적 메시지와 문화적 가치를 전달하는 소통의 매개체로서, 인간의 사고방식과 생활양식에도 영향을 미치는 상징적 영역으로 자리 잡았다. 특히 시각 커뮤니케이션의 핵심 요소인 로고디자인은 정체성과 가치를 시각적으로 상징화하여 대중에게 전달하는 기호 체계로서, 시각디자인 교육에서 중요한 학습 주제로 더워진다.¹⁾

로고디자인은 형태, 색채, 타이포그래피 등의 조형 요소를 종합적으로 활용해 대상의 정체성을 직관적으로 표현함으로써 인식과 기억을 유도한다. 그러나 특성화 고등학교의 디자인교육은 여전히 실기 중심의 수업 구조가 주를 이루어, 학생들이 체계적으로 아이디어를 탐색하고 발전시키는 창의적 발상 경험을 얻기 어려운 한계가 있다.²⁾ 이러한 한계를 보완하기 위한 전략으로 SCAMPER 기법이 주목받고 있다. 이 기법은 Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Rearrange의 7단계 사고 전환 질문을 통해 학습자가 기존의 사고 틀을 벗어나 다양한 관점에서 아이디어를 재구성하도록 돋는 창의적 발상 도구이다.³⁾

1) 안효진, 『특성화 고등학교 로고디자인 교육에서 유의미 학습법을 활용한 수업과정 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2020, pp.21~27.

2) 최보영, '프로젝트 학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구', 디자인리서치, 2019. 06, Vol.4, No.2, pp.192~194.

3) 정수연, 『광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과

따라서 본 연구는 인천 소재 특성화고등학교 시각디자인과 1학년 42명을 대상으로 SCAMPER 기법을 적용한 로고디자인 수업 프로그램을 설계운영하고, 이를 통해 학습자의 창의적 아이디어 발상력과 자기주도적 학습 역량 향상 효과를 검증하는 데 목적이 있다.

1-2. 연구의 내용 및 방법

이 연구는 총 6장으로 구성된다. 제1장에서는 연구의 배경, 목적 및 방법을 제시하였다. 제2장에서는 문헌 연구를 통해 로고 디자인교육의 이론적 기초와 SCAMPER 기법의 교육적 활용 가능성을 고찰하였다. 제3장에서는 특성화고등학교 로고 디자인교육의 현황과 문제점을 파악하기 위해 선행연구 분석과 사전 설문조사를 실시하였다. 제4장에서는 SCAMPER의 7단계를 로고디자인 수업에 접목한 교수학습 모형을 설계하였다. 제5장에서는 인천 소재 디자인과 1학년 학생 42명을 대상으로 3시간씩 5회차 수업을 운영하고, 학생 결과물 분석 및 수업 만족도 조사를 통해 교육적 효과를 검증하였다. 마지막 제6장에서는 연구의 주요 내용을 요약하고, 로고 디자인교육에서 SCAMPER 기법의 활용 가능성과 향후 연구 방향을 제시하였다.

이 연구는 단순히 수업 설계와 실행에 머무르지 않고, SCAMPER 기법이 학습자의 사고 과정과 창의적 시각 표현 능력에 어떠한 변화를 가져오는지를 실증적으로 검증함으로써, 디자인교육의 교수학습 모형 개발에 기초자료를 제공하고자 한다.

스侃퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2014, pp.i~ii.

2. 이론적 배경

2-1. SCAMPER 기법의 개념과 디자인교육 적용

2-1-1. SCAMPER 기법의 개념 및 특징

SCAMPER 기법은 기존의 아이디어를 다양한 방식으로 변형하거나 재구성하여 새로운 사고의 흐름을 유도하는 창의적 사고 촉진 도구이다.⁴⁾ 이 기법은 Osborn의 브레인스토밍 이론을 기반으로 Eberle(1971)에 의해 체계화되었으며,⁵⁾ Substitute(대체), Combine(결합), Adapt(응용), Modify(변형), Put to other uses(활용), Eliminate(제거), Rearrange(재배열)의 7단계로 구성되어 있다.

각 단계의 질문은 학습자가 문제를 다 각도로 분석하고 해결 방안을 구체화할 수 있도록 돋는다. 이러한 구조는 사고의 출발점을 명확히 하고 아이디어 도출 단계를 체계화함으로써, 학습자가 창의적 해결 방향을 단계적으로 확장하도록 하는 데 목적이 있다. 디자인교육의 맥락에서 SCAMPER는 학습자의 시각적 사고 폭을 넓히고, 조형 원리와 디자인 요소를 융합적으로 사고하게 하며, 문제 해결 중심의 시각 표현력을 향상시키는데 효과적이다.

정수연의 연구에서는 귀납적 사고모형과 SCAMPER를 결합하여 아이디어 발상을 체계화한 결과, 학습자의 창의적 사고력과 조형 표현 능력이 향상된 것으로 보고하였다.⁶⁾ 이처럼 SCAMPER는 단순한 아이디어 발상을 넘어, 학습자가 자신의 결과물과 사고 과정을 되짚어보는 자기 성찰적 학습 구조로 확장된다. 즉, 학습자는 기존 사고의 틀을 인식하고 그것을 변형하는 경험을 통해 사고의 메타인지지를 기를 수 있다.

2-1-2. SCAMPER 기법의 단계

SCAMPER 기법은 교육 현장에서 다양한 방식으로 적용되고 있으나, 본 연구에서는 Eberle가 제시한 7단계 구조를 기본 틀로 삼아 분석하였다.⁷⁾ 이 단계들은

4) Eberle, B., 『SCAMPER: Games for Imagination Development』, Prufrock Press, 1996, p.15.

5) Osborn, A. F., 『Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking』, Scribner, 1953, p.48.

6) 정수연, 『광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과 스캠퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2014, pp.55-73.

7) Eberle, B., 『SCAMPER: Games for Imagination

단순한 아이디어 전환이 아니라, 학습자가 문제를 여러 관점에서 바라보고 새로운 가능성을 탐색하도록 유도하는 질문 체계에 가깝다. 각 단계는 사고의 폭을 넓히기 위한 발상 질문으로 구성되어 있으며, 디자인교육의 특성을 고려해 시각적 사고 중심으로 재해석할 수 있다.

예를 들어 ‘대체(Substitute)’ 단계는 기존 로고의 색채나 형태를 다른 상징 요소로 바꾸어보는 실험을 포함하고, ‘결합(Combine)’ 단계는 서로 다른 이미지나 개념을 결합해 새로운 형태와 의미를 만들어내는 시도를 가능하게 한다. 이러한 과정은 학생들이 단순히 이미지를 모방하는 수준에서 벗어나, 조형 원리와 디자인 요소를 활용하여 문제를 창의적으로 해결하는 학습 경험으로 확장된다. 이와 유사한 특성화고 디자인교육 실행 연구에서도, 사고 중심 접근법을 적용한 수업이 학습자의 자기주도적 탐구와 시각적 문제 해결 능력을 높인 것으로 보고되었다.⁸⁾

따라서 SCAMPER의 단계별 질문은 단순한 아이디어 생산 방법이 아니라, 사고를 전환하고 시각화하는 탐구 중심의 창의적 사고 절차로 작동한다고 할 수 있다. 본 연구에서는 SCAMPER의 7단계를 하나의 조형 실험 절차로 해석하였다. 즉, 아이디어의 발상 과정이 ‘시각적 구성 → 의미 변환 → 상징의 재조합’으로 이어지도록 구조화함으로써, 학습자가 단순히 결과물만 제작하는 학생이 아니라 스스로 사고하는 디자이너(Thinking Designer)로 성장하는 데 그 의의를 두었다.

[표 1] SCAMPER 기법의 단계와 교육 적용

단계	개념	로고디자인 교육 적용 예시
Substitute (대체)	기존 요소를 다른 것으로 교체	로고 색상을 새로운 브랜드 컬러로 변경
Combine (결합)	두 가지 이상의 요소를 결합	로고 심볼과 타이포그래피를 결합한 새로운 구성
Adapt (응용)	다른 상황이나, 사례를 적용	다른 브랜드나 문화의 시각 요소를 로고에 응용
Modify (변형)	형태나 크기 변형	심볼 형태를 곡선으로 변형해 부드러운 이미지를 부여
Put to other uses (다르게 사용)	용도를 전환하여 활용	로고를 패턴화하여 굿즈 디자인에 적용

Development』, Prufrock Press, 1996, p.16.

8) 최보영, ‘프로젝트 학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구’, 디자인리서치, 2019. 06, Vol.4, No.2, pp.193-198.

Eliminate (삭제)	불필요한 요소를 제거	복잡한 장식을 제거해 단순화된 형태로 개선
Rearrange (재배열)	요소의 위치나 구성을 변경	타이포그래피와 심볼의 배치를 조정해 균형감 형성

2-2. 로고디자인 교육과 시각디자인적 접근

2-2-1. 로고디자인 교육의 정의

로고디자인 교육은 형태, 색채, 문자, 상징 등 다양한 시각 요소를 활용하여 대상의 정체성과 의미를 시각적으로 전달하는 능력을 기르는 과정이다. 로고는 시각적 이미지를 단순화하고 상징화하여 대중이 직관적으로 이해하고 기억할 수 있도록 하는 커뮤니케이션 수단으로 활용된다.⁹⁾ 이러한 관점에서 로고디자인 교육은 단순히 그래픽 요소를 조합하여 형태를 만드는 단계를 넘어서, 시각 언어를 통해 의미를 구조화하고 정체성을 시각적으로 구현하는 능력을 기르는 데 목적이 있다. 학습자는 로고 제작과정에서 조형 원리, 색채 활용, 비례와 균형 등 디자인의 기초 개념을 통합적으로 적용하게 되며, 이를 통해 시각적 사고력과 표현력을 확장할 수 있다.

특히 SCAMPER와 같은 창의적 발상 기법을 결합한 로고디자인 수업은 기존 이미지를 변형하거나 재구성하는 경험을 통해 차별화된 시각적 결과물을 만들어내도록 돋는다. 정수연의 연구에서는 귀납적 사고모형과 SCAMPER를 결합하여 학습자의 창의적 사고력과 조형 표현 능력이 향상된 것으로 보고하였다.¹⁰⁾

또한 특성화고 로고디자인 교육 실행 연구에서도 학습자 중심의 탐구형 수업이 학생의 자기 주도성과 시각적 문제 해결 능력을 높이는 것으로 나타났다.¹¹⁾ 이러한 교육적 접근은 학생이 스스로 사고하고 시각적 문제를 해결하는 '디자인적 사고(Design Thinking)' 경험을 강화하는 데 의의가 있다.

로고디자인 교육의 핵심 구성요소는 [표 2]에 제시하였다.

9) Wheeler, A., 『Designing Brand Identity』, Wiley, 2018, p.12.

10) 정수연, 『광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과 스캠퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2014, pp.55-73.

11) 안효진, 『특성화 고등학교 로고디자인 교육에서 유의미 학습법을 활용한 수업과정 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2020, pp.54-68.

[표 2] 로고디자인 교육의 구성요소

구성요소	내용
로고 및 심볼	브랜드·기관·행사의 이름, 성격, 핵심 가치를 시각적으로 상징화한 그래픽 요소
타이포그래피	로고와 함께 사용되는 서체로, 디자인의 콘셉트와 어울리며 메시지를 직접적으로 전달
컬러	브랜드 이미지의 일관성을 유지하기 위한 주색(main color)과 보조색(sub color) 조합
레이아웃	그리드를 활용하여 균형감 있고 조화로운 로고 구조 형성
상징성	시각 요소에 의미를 부여하여 대상의 고유성과 차별성을 강화
변형 가능성	다양한 매체와 상황에 적용가능 하도록 단순화 확장 가능한 설계

2-2-2. 시각디자인적 접근

로고디자인 교육은 단순한 심벌 제작 기술 훈련이 아니라, 시각디자인의 기본 원리를 실제 작업 과정 속에서 체득하도록 하는 학습 활동이라 할 수 있다. 로고는 작은 형태 안에 의미를 압축해야 하기 때문에, 시각 요소의 선택과 배열이 표현의 핵심이 된다.¹²⁾

첫째, 형태 중심 접근에서는 복잡한 이미지를 단순화하거나 추상화하는 연습을 통해 시각적 상징의 핵심을 찾는다. 도형을 축약하고 변형하는 실험은 로고가 지닌 상징적 의미를 더욱 명확하게 드러내는 데 도움을 준다.

둘째, 색채 중심 접근에서는 로고의 인상을 결정짓는 색의 대비·조화·상징성을 탐색하며, 브랜드 이미지와의 관계를 분석한다. 색채의 감성적 의미와 심리적 효과를 학습자가 체험함으로써 시각적 전달력을 높일 수 있다.

셋째, 조형 원리 적용 접근에서는 비례, 균형, 대비, 통일성 등의 원리를 실습 과정에 적용하여 시각적 완성도와 정보 전달력을 높인다. 이러한 시각디자인적 접근은 학생들이 로고를 단순한 그래픽이 아니라, 소통을 위한 전략적 시각 언어로 이해하도록 돋는다.

결국 학습자는 형태·색채·구성의 원리를 통합적으로 사고하며, 자신의 아이디어를 시각적으로 설득력 있게 조직하는 경험을 하게 된다. 이는 결과물의 완성도뿐 아니라 '왜 이렇게 표현해야 하는가'를 스스로 설명할 수 있는 디자인사고(Design Thinking) 능력으로 이어진다.

12) Wheeler, A., 『Designing Brand Identity』, Wiley, 2018, p.12.

3. 로고디자인 교육 현황

3-1. 관련 교과 분석

현재 특성화고등학교에서는 '로고디자인'이라는 명칭의 교과가 단일 과목으로 운영되는 경우는 드물다. 그러나 유사하거나 연계된 교과를 통해 로고디자인 교육이 이루어지고 있으며, 주요 관련 과목으로는 '디자인 일반', '시각디자인', '컴퓨터그래픽', '미디어콘텐츠 일반' 등이 있다.¹³⁾ '디자인 일반' 교과에서는 디자인의 개념과 원리, 시각디자인의 기초 이론이 포함되어 로고디자인 이해를 위한 기반을 제공한다. '컴퓨터그래픽' 교과는 일러스트레이터(Illustrator)와 포토샵(Photoshop) 등 시각디자인 소프트웨어 활용법을 중심으로 학습이 이루어지며, 이는 로고디자인 실습의 필수 역량을 형성한다. '미디어콘텐츠 일반' 교과는 기획에서 제작까지의 과정을 다룸으로써, 로고디자인의 기획 단계 및 시각적 스토리텔링과 밀접하게 연관된다.¹⁴⁾ 특히 국가직무능력표준(NCS) 시각디자인 영역에는 로고디자인과 직접적으로 연관된 '브랜드 아이덴티티 디자인', '편집디자인', '시각 이미지 제작' 등의 능력 단위가 포함되어 있다. 그중 '브랜드 아이덴티티 디자인' 능력 단위는 로고디자인의 콘셉트 설정, 시각화, 제작 과정을 포함하며, 학생들이 실제 산업 현장에서 요구되는 브랜딩 역량을 습득할 수 있도록 한다. 이와 같은 능력 단위의 세부 구성은 [표 3]에 제시하였다. 각 항목은 로고디자인 교육에서 다루어야 할 핵심 학습 요소를 구체적으로 제시하고 있으며, 이를 통해 학교 교육이 산업 현장의 직무 능력과 연계될 수 있음을 보여준다.

[표 3] 로고디자인 교육과 관련된 NCS 능력단위

능력단위명	능력단위 요소	내용
브랜드 아이덴티티 디자인	로고디자인 기획	브랜드 콘셉트 설정, 타깃 분석
	로고 시각화	색상, 폰트, 심볼 디자인
	로고 완성 및 적용	매체별 적용 시뮬레이션
시각이미지 제작	아이콘·심볼 제작	그래픽 요소 제작, 백터 작업
편집디자인	인쇄·디지털 매체 적용	매뉴얼 제작, 브랜드 가이드 라인 구축

13) 교육부, 『2023 특성화고 디자인계열 교육과정 편성지침』, 교육부 고시 제2023-72호, 2023, p.18

14) 한국산업인력공단, 『국가직무능력표준(NCS) 시각디자인 분야 능력단위 세부내용』, 한국산업인력공단, 2022, p.33.

3-2. 로고디자인 교육에 관한 선행연구

특성화고등학교 로고디자인 수업에서 SCAMPER 기법 적용의 필요성과 향후 교육 방향을 도출하기 위해, 먼저 로고디자인 교육과 창의적 아이디어 발상 기법 적용에 관한 선행연구를 검토하였다. 선행연구 분석의 목적은 로고디자인 교육의 현황과 문제점을 파악하고, 이를 SCAMPER 기반 로고디자인 수업모형 개발의 기초자료로 활용하기 위함이다.¹⁵⁾

검토 대상은 특성화고등학교 디자인교육 및 창의적 사고 기법을 활용한 수업 연구를 중심으로 선정하였다. 특히 귀납적 사고모형과 SCAMPER를 결합하여 학습자의 창의적 사고력과 표현 능력 향상을 입증한 연구,¹⁶⁾ 프로젝트 기반 학습(PBL)을 적용하여 학습자의 자기주도적 문제 해결 능력을 높인 연구,¹⁷⁾ 그리고 로고디자인 수업에 유의미 학습법(Meaningful Learning)을 적용하여 개념적 이해와 시각적 사고를 통합한 연구¹⁸⁾를 포함하였다. 이들 선행연구는 공통적으로 특성화고 디자인교육에서 학습자의 사고 확장을 유도하고, 창의적 아이디어 발상 기법이 실습 중심 수업의 사고력 강화 도구로서 유효함을 보여준다. 이상의 연구들을 종합하여 도출한 주요 내용과 시사점을 [표 4]에 제시하였다.

[표 4] 로고디자인 및 발상 기법 관련 선행연구 동향

연구자	내용
정수연 (2014)	- 광고디자인 교육에 SCAMPER를 적용하여 창의적 사고력 및 표현 능력 향상 검증 - SCAMPER 단계별 사고 구조화의 교육적 효과 제시
이민영 (2015)	- 융합적 사고와 문제 해결 중심의 디자인 학습 구조 제안 - SCAMPER의 융합형 사고 구조와 연계 가능성 제시
최보영	- 특성화고 CI디자인 수업에 PBL 적용, 학습자

15) 이민영, '융합인재교육(STEAM)을 위한 어린이 디자인교육 학습모형 연구', *한국디자인학회논문집*, 2015. 09, Vol.23, No.3, p.45.

16) 정수연, 『광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과 스캠퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2014, pp.55-73.

17) 최보영, '프로젝트 학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구', 디자인리서치, 2019. 06, Vol.4, No.2, pp.192-198.

18) 안효진, 『특성화 고등학교 로고디자인 교육에서 유의미 학습법을 활용한 수업과정 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2020, pp.54-68.

(2019)	중심의 탐구 및 문제 해결 강화 단계적 프로젝트 학습이 로고디자인 수업에 적용 가능함을 시사
안효진 (2020)	- 학습자의 선행지식과 시각적 사고를 연결하여 개념적 이해와 창의성 향상 - 학습자 중심의 사고 기반 수업 설계의 필요성 강조

선행연구를 종합하면, 로고디자인 교육은 창의적 사고 기법과 결합 될 때 학습자의 발상력과 표현력 향상에 긍정적인 영향을 미친다.

특히 SCAMPER 기법은 사고의 유연성과 아이디어 다양화를 유도하는 효과적인 교수학습 전략으로 검증되어왔다.¹⁹⁾

그러나 기존 연구들은 대부분 이론적 분석이나 사례 중심 연구에 머물러 있으며, 실제 교육 현장에서 SCAMPER 기법을 체계적으로 통합한 로고디자인 수업 설계와 실행 연구는 아직 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 이러한 공백을 보완하고, SCAMPER 기법을 기반으로 로고디자인 수업모형을 개발하여 교육 현장에서의 적용 가능성을 검증하고자 한다.

3-3. 로고디자인 수업 관련 사전 설문조사

특성화고등학교에서 로고디자인 수업과 관련한 교육 실태를 파악하고자 사전 설문조사를 실시하였다. 설문의 목적은 로고디자인 수업이 어떤 교과와 학년에 걸쳐 운영되고 있는지, 교육 내용과 핵심 요소는 무엇인지, 실제 수업 진행 시 교사가 겪는 어려움은 무엇인지 등을 확인하는 데 있다. 또한 교사들이 인식하는 로고 디자인 교육의 필요성과 적절한 수업 시수에 대한 의견을 수집함으로써, 현장의 운영 실태와 개선이 필요한 요소를 분석하고자 하였다.

조사는 2024년 3월부터 6월까지 약 4개월간 진행되었으며, 서울·경기·인천 지역의 특성화고등학교 디자인과 교사 중 로고디자인 수업 경험이 있는 교사 50명을 대상으로 하였다. 응답자의 성별은 여성 41명(82.0%), 남성 9명(18.0%)으로 나타났으며, 경력은 15~20년 12명(24.0%), 10~15년 16명(32.0%), 5~10년 13명(26.0%), 5년 미만 9명(18.0%)으로 분포하였다. 지역별 분포는 인천 25명(50.0%), 서울 12

19) 정수연, 『광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과 스팩퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원, 2014, pp.55-73.

명(24.0%), 경기 13명(26.0%)으로 나타났다.

설문 문항은 명목척도와 리커트(Likert) 5점 척도로 구성하였으며, 총 12문항으로 이루어졌다. 문항의 주요 내용은 로고디자인 수업의 필요성, 적합한 학년 및 시기, 필요한 NCS 교과목, 교과목 구성, 수업 중점 요소, 진행 시 어려움 등이다. 설문지는 학교 현장에서 직접 배포 및 회수하였으며, 설문 대상자의 구체적인 분포는 [표 5]에 제시하였다.

[표 5] 설문지 조사 내용 및 결과 (N=50)

구분	문항	빈도	%
지도 학년	1학년	10	20
	2학년	18	36
	3학년	22	44
	전학년	0	0
	기타	0	0
로고디자인 교육 형태	정규 교과로 운영	21	42
	프로젝트·테마 단원 중심	11	22
	일부 차시에서 부분적 사용	10	20
	운영하지 않음	8	16
	기타	0	0
로고디자인 교육 필요	매우 그렇다	29	58
	그렇다	16	32
	보통이다	5	10
	그렇지 않다	0	0
	전혀 그렇지 않다	0	0
학습 자료 활용	매우 그렇다	15	30
	그렇다	19	38
	보통이다	11	22
	그렇지 않다	5	10
	전혀 그렇지 않다	0	0
학습 자료 필요 과정	아이디어 구상 단계	10	20
	아이디어 스케치 단계	9	18
	비주얼 방향 설정 단계	10	20
	최종 표현 단계	6	12
	전체 과정	15	30
로고디자인 중점 요소	아이디어 발달	19	38
	브랜드 의미 해석	7	14
	시각적 표현 능력	14	28
	디자인 원리·조형 이해	8	16
	기타	2	4
단계별 학습 부담감	자료 조사분석	6	12
	콘셉트 도출 및 아이디어발상	18	36
	시각적 표현	19	38
	프로그램 운용	6	12
	발표·평가 단계	1	2
단계별 과정 나이도	매우 그렇다	12	24
	그렇다	22	44
	보통이다	15	30
	그렇지 않다	1	2
	전혀 그렇지 않다	0	0

수업 운영 어려운 점	수업시간 부족	18	36
	학생들의 기초 역량차이	11	22
	발상·지도 방법 부족	12	24
	학습 자료 부족	9	18
	평가 기준 설정의 어려움	0	0
적정 수업 시수	4차시 이내	1	2
	5~8차시	3	6
	9~12차시	13	26
	13~16차시	27	54
	17차시 이상	6	12
시각 자료 활용 효과	매우 그렇다	28	56
	그렇다	20	40
	보통이다	2	4
	그렇지 않다	0	0
	전혀 그렇지 않다	0	0
로고디자인 필요 지원 요소	발상·지도 전략 자료	15	30
	수업 시수 확대	9	18
	풍부한 예시자료·학습자료 제공	16	32
	평가 기준 및 브랜드 제공	4	8
	기타	6	12

3-4. 로고디자인 교육에서 SCAMPER 기법의 필요성

선행연구와 사전 설문조사 분석을 통해 살펴본 결과, 로고디자인 교육에서 SCAMPER 기법의 필요성은 다음과 같이 요약된다.

첫째, SCAMPER 기법은 기존 아이디어를 다양한 관점에서 변형하고 재구성하는 사고 과정을 제공함으로써, 학습자의 창의성과 독창성을 촉진한다. 이러한 과정은 학생들이 주어진 주제를 단순히 모사하거나 반복하는 수준에서 벗어나, 브랜드의 핵심 가치를 반영한 차별화된 시각적 이미지를 창출하도록 돋는다.

둘째, SCAMPER는 단계별 사고 전환을 위한 구체적 발상 도구를 제공하여, 학생들이 아이디어 확장 과정에서 느끼는 막연함과 어려움을 완화 시킨다. 특히 Substitute, Combine, Adapt 단계에서의 유연한 사고 전환은 학습자가 자신의 경험, 관심사, 주변 환경과 주제를 연관 지어 새로운 아이디어를 도출하도록 유도하며, 이를 통해 자기 주도적 창의 표현이 가능해진다.

셋째, SCAMPER 기반 발상 활동은 사고 과정을 구조화하여 학습자의 표현력과 문제해결력을 동시에 강화한다. 이 과정은 로고 디자인 수업의 브랜드 분석, 콘셉트 설정, 시각화 단계까지 유기적으로 이어지며, 학생들이 최종 결과물에 대해 학습 만족감을 높이는 데 기여한다.

따라서 본 연구는 특성화고등학교 로고 디자인 교육의 한계로 지적된 창의적 아이디어 발상 훈련의 부재

를 보완하기 위해, SCAMPER 기법을 기반으로 한 수업 프로그램을 설계하고, 이를 통해 학습자의 창의적 사고력과 시각적 문제 해결 능력을 향상 시키고자 한다.

4. SCAMPER 기법을 활용한 로고디자인 수업 방안

4-1. SCAMPER 기법 적용 방안 모색

2015 개정 교육과정은 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재의 양성을 목표로 하며, 학습자가 일상적 경험과 학습 내용을 연결하고, 탐구 과정을 통해 주체적인 의미를 발견하도록 하는 교육을 강조한다. 이에 따라 디자인교육은 단순한 기술 습득을 넘어, 창의적 사고력과 문제 해결 중심의 학습 구조로 전환될 필요가 있다. SCAMPER 기법은 Substitute(대체), Combine(결합), Adapt(응용), Modify(수정), Put to other uses(활용), Eliminate(제거), Rearrange(재배열)의 7단계 질문을 통해 학습자가 사고의 방향을 전환하고 새로운 아이디어를 창출하도록 돋는 창의적 발상 도구이다. 본 연구에서는 SCAMPER 기법을 로고디자인 교육과정에 접목하여, 학생들이 아이디어 발상에서 결과물 제작까지 창의적 사고 과정을 경험할 수 있는 수업 프로그램을 설계하였다. 이 수업 설계의 기본 원리는 [표 6]과 같다.

[표 6] 수업 설계 과정

SCAMPER 단계	NCS 능력단위 요소	디자인 제작과정	새로운 수업 과정 제안
Substitute	시각디자인 리서치	주제 분석 및 기획	주제 및 목표 설정
Combine	비주얼 아이디어	아이디어 브레이нст리밍	아이디어 확장
Adapt	디자인 개발	스케치 및 콘셉트 도출	콘셉트 설정
Modify	시각화 작업	시안 제작	로고 시안 제작
Put to other uses	시각 표현	형태 변형 및 응용	응용 디자인 제작
Eliminate	완성도 점검	불필요한 요소 삭제	디자인 정제
Rearrange	완성 및 평가	최종 배열 및 구성	결과 발표 및 피드백

4-2. SCAMPER 기반 로고디자인 수업 과정

본 수업 과정은 6단계로 구성되며, 학습자가 아이디어 발상에서 최종 완성본 제작 및 발표까지 전 과정을 경험하도록 설계하였다.

[표 7] SCAMPER 기반 로고디자인 수업 과정 제안

수업 단계	주요내용
개념 및 이해	-로고디자인의 의미와 제작 방향 설정. -전체 수업 과정 안내
경험의 탐색	-주제와 관련된 경험 상기. -교시의 발문과 자료제시. -SCAMPER 질문을 통한 아이디어 확장
콘셉트 설정	-관련 조사분석 -콘셉트 도출 -시각적 참조 이미지 수집
시안 제작	-스케치 및 컴퓨터그래픽 활용. -SCAMPER 단계별 수업 방법 응용
응용 디자인 제작	-로고의 다양한 활용형 제작(브로슈어, 굿즈 등)
완성 및 평가	-결과물 발표 -동료 피드백 -최종 수정 및 제출

6	콘셉트 설정	-SCAMPER 결과를 종합하여 최종 로고 콘셉트를 확정할 수 있다.
7	시안 제작	-손 스케치로 로고를 구상하고 색채·서체를 시각적으로 표현할 수 있다.
8	디자인 제작	-그래픽 프로그램을 활용하여 최종 로고를 제작할 수 있다.
9	완성 및 평가	-최종 작품을 발표하고 피드백을 반영할 수 있다.

5-1-2. 교수-학습 지도 계획

SCAMPER 기법을 중심으로 한 교수-학습 지도 계획은 다음과 같다.

[표 9] 학습 지도 계획

단계	학습과정	수업내용	차시
1	개념 및 이해	학습 주제 설명 로고디자인과 창의적 발상 기법 개념 이해	1-2
2	기존 발상 방법	브레인라이팅/마인드맵으로 주제 아이디어 작성	3
3	SCAMPER (S, C)	‘대체하기’, ‘결합하기’ 실습 및 적용	4-5
4	SCAMPER (A, M)	‘응용하기’, ‘수정하기’ 실습 및 적용	6-7
5	SCAMPER (P, E, R)	‘다른 용도로 사용하기’, ‘제거하기’, ‘반대로 하기’ 실습 및 적용	8-9
6	콘셉트 설정	SCAMPER 결과 종합	10
7	시안 제작	손 스케치와 색채·서체 시각화	11-12
8	디자인 제작	그래픽 프로그램으로 디자인 제작	13
9	완성 준비	최종 시안 다듬기, 발표 자료 작성	14
10	완성 및 평가	발표 및 피드백, 개선점 도출	15

5. SCAMPER기법을 활용한 로고디자인 교육 프로그램의 실행 및 평가

5-1. 교수-학습 지도 계획

5-1-1. 학습 지도의 목표

SCAMPER 기법을 활용한 로고디자인 학습 지도 목표는 다음과 같다.

[표 8] 학습 지도 목표

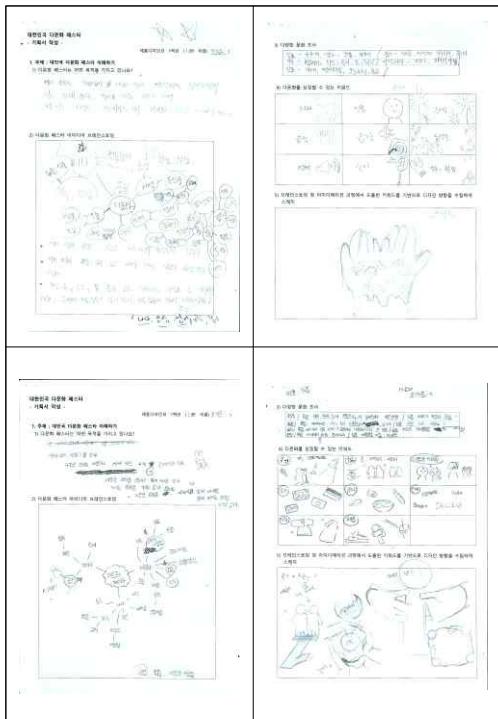
단계	학습과정	학습목표
1	개념 및 이해	-로고디자인과 창의적 발상 기법의 개념을 이해할 수 있다.
2	기존 발상 방법	브레인라이팅, 마인드맵 등을 활용하여 주제와 관련된 기본 아이디어를 도출할 수 있다.
3	SCAMPER (S, C)	-기존 아이디어에 ‘대체하기’, ‘결합하기’,를 적용하여 새로운 아이디어로 변형할 수 있다.
4	SCAMPER (A, M)	-기존 아이디어, ‘응용하기’, ‘수정하기’를 적용하여 발전시킬 수 있다.
5	SCAMPER (P, E, R)	-기존 아이디어에 ‘다른 용도로 사용하기’, ‘제거하기’, ‘반대로 하기’를 적용하여 새로운 가능성을 탐색할 수 있다.

5-1-3. 수업의 실행 및 결과물

본 수업은 인천 소재 특성화고등학교 디자인과 1학년 42명을 대상으로 2024년 8월 5일부터 9월 6일까지 약 5주간 실시하였다. ‘SCAMPER 기법을 활용한 다문화 페스타 로고 디자인’을 주제로 진행된 본 수업은, 학생들이 다문화의 의미를 이해하고 문화적 다양성을 시각적으로 표현할 수 있도록 구성되었다. 총 15차 시로 운영되었으며, 개념 이해에서부터 아이디어 발상, 시안 제작, 결과물 발표까지의 전 과정을 단계적으로 진행하였다. 개념 및 이해 단계인 1~2차시에서는 PPT 자료를 활용하여 학습 목표를 제시하고, 로고디자인의 기본 개념과 구성요소(심볼, 색채, 타이포그래피 등)를 학습하였다. 또한 다문화의 개념과 가치, 그리고 이를 디자인으로 표현하는 방법을 탐색하였다. 학습자들은

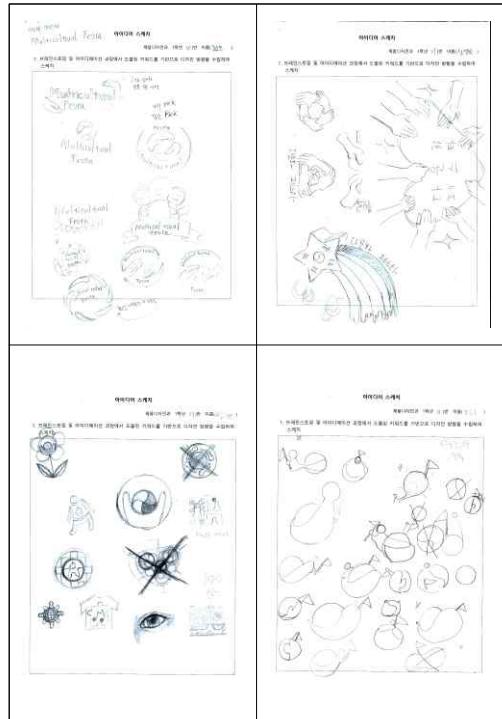
세계 각국의 전통문양, 국기, 언어, 복식 등의 시각적 요소를 조사하여 문화적 다양성을 이해하였다.

이 과정에서 다문화를 상징할 수 있는 키워드를 정리하였으며, [그림 1]는 학생들의 주제 분석 및 키워드 도출 과정을 보여준다.



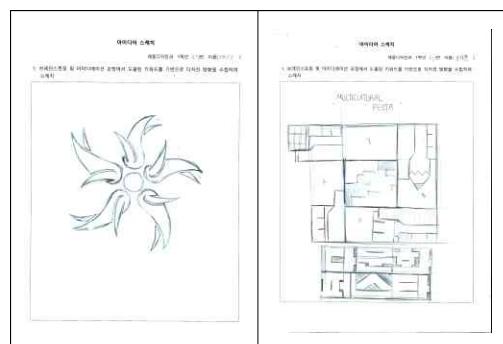
[그림 1] 다문화 페스티벌 주제 분석 및 키워드 도출 과정

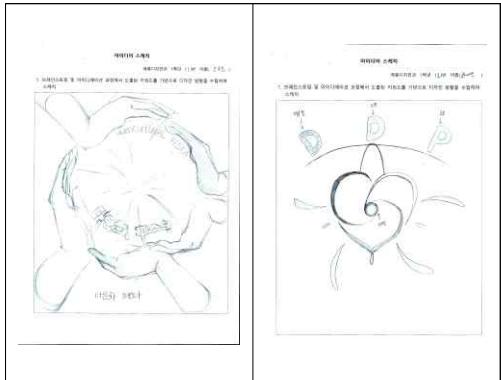
경험의 탐색 단계인 3차시에서는 브레인라이팅과 마인드맵을 활용하여 아이디어를 자유롭게 확장하였다. 학생들은 ‘협력’, ‘손’, ‘지구’, ‘색채’, ‘축제’ 등의 키워드를 중심으로 다문화를 상징할 수 있는 형태적 아이디어를 발상하였다. SCAMPER 적용 단계인 4~9차시에서는 ‘대체하기(Substitute)’, ‘결합하기(Combine)’, ‘응용하기(Adapt)’, ‘수정하기(Modify)’, ‘다른 용도로 사용하기(Put to other use)’, ‘제거하기(Eliminate)’, ‘반대로 하기(Rearrange)’의 7단계를 실습하였다. 예를 들어, ‘대체하기’ 단계에서는 기존 로고의 단색을 다양한 피부색으로 변경하였고, ‘결합하기’ 단계에서는 여러 문화의 상징물과 문양을 결합하여 새로운 형태를 창출하였다. 또한 ‘응용하기’ 단계에서는 해외 축제 로고의 구조를 변용하여 자교 축제에 어울리는 시각 언어로 재구성하였다. [그림 2]은 SCAMPER 단계별 아이디어 발상 과정을 보여준다.



[그림 2] SCAMPER 단계별 아이디어 스케치

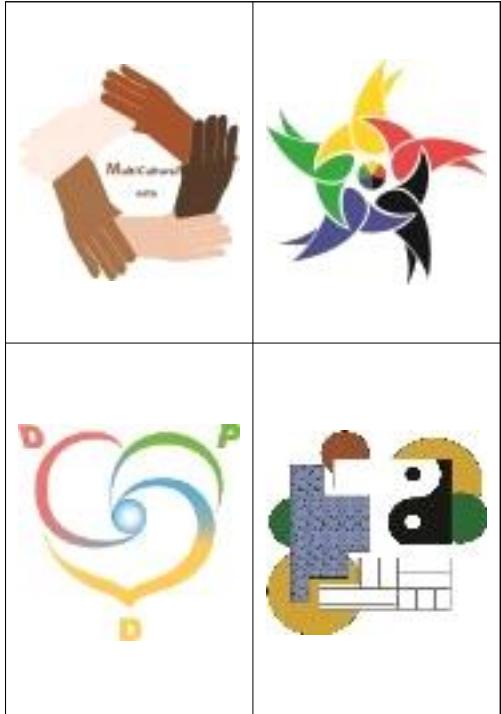
콘셉트 설정 단계인 10차시에서는 SCAMPER 과정을 통해 도출된 결과를 종합하여 핵심 콘셉트를 구체화하였다. 학생들은 각자의 아이디어를 정리하고, 형태·색채·상징의 조화를 고려한 로고 콘셉트를 수립하였다. 시안 제작 단계인 11~12차시에서는 손 스케치와 색채 계획을 바탕으로 디자인을 구체화하였다. 이후 13차시에서는 그래픽 프로그램(Adobe Illustrator)을 활용하여 디지털 시안을 완성하였다. [그림 3]은 Illustrator로 제작된 로고디자인 시안의 일부를 보여준다.





[그림 3] 다문화 페스타 로고디자인 시안

완성 및 평가 단계인 14~15차시에서는 완성된 로고디자인을 발표하고, 피드백을 통해 개선점을 도출하였다. 학생들은 로고의 상징성, 색채 계획, 활용 가능성을 설명하며 프레젠테이션 역량을 강화하였다. 완성된 로고는 손 모양의 원형 구성, 바람개비 형태, 다채로운 색채 조합 등으로 표현되어 ‘다양한 문화가 함께 어우러지는 축제’의 의미를 시각적으로 전달하였다. [그림 4]는 최종 결과물이다.



[그림 4] 다문화 페스타 로고디자인 완성작

본 수업을 통해 학습자들은 SCAMPER 기법을 단계적으로 적용함으로써 창의적 발상 능력과 시각적 표현력을 향상시켰다.

특히 ‘결합(Combine)’과 ‘응용(Adapt)’ 단계에서 높은 아이디어 다양성이 나타났으며, ‘제거(Eliminate)’ 단계에서는 불필요한 요소를 줄여 시각적 명료성을 높이는 등 디자인 완성도의 향상이 두드러졌다.

이러한 결과는 SCAMPER 기법이 특성하고자 고디자인 교육에서 창의적 사고력과 문화 감수성을 동시에 강화할 수 있는 효과적인 교수학습 전략임을 시사한다.

5-2. 프로그램 평가 및 기대효과

설문 문항은 SCAMPER 기법의 이해 용이성, 실행 가능성, 창의성 촉진, 몰입 및 흥미, 지속 사용 의향, 창의적 자신감 등 총 7개 영역의 15개 문항으로 구성되었다. 각 문항은 수업 경험을 바탕으로 학습자의 자기 인식 수준과 창의적 사고 변화를 측정하기 위한 것이다. 조사는 리커트 5점 척도(1점=‘전혀 그렇지 않다’, 5점=‘매우 그렇다’)를 사용하였으며, 수집된 응답은 문항별 평균(M)과 표준편차(SD)를 산출하여 분석하였다. 결과는 [표 10]에 제시하였다.

[표 10] 설문조사 결과 (N=42)

구분	번호	질문	평균	표준 편차
유용성	1	SCAMPER 기법은 다양한 아이디어 발상에 실질적인 도움이 되었다.	4.26	1.00
	2	SCAMPER 기법은 로고디자인 수업의 아이디어 개발 과정에서 유익하게 활용 되었다.	4.62	0.53
	3	SCAMPER 기법은 독창적이고 창의적인 아이디어를 도출하는 데 효과적이었다.	4.29	1.13
이해 용이성	4	SCAMPER 기법의 7단계(대체, 결합, 응용, 변형, 확대/축소, 다르게 사용, 재배열)는 이해하기 쉬웠다.	4.6	0.66
	5	각 단계별 질문은 아이디어를 구체화하는데 도움이 되었다.	4.48	0.82
실행 가능성	6	SCAMPER 기법은 수업 시간 내에 충분히 실행할 수 있는 구조였다.	3.85	1.07
	7	SCAMPER 기법은 학교 수업 및 프로젝트 수행에 적절하게 활용될 수 있다고 느꼈다.	4.57	0.58
창의성 촉진	8	SCAMPER 기법은 나의 사고방식을 다양화하고 새로운 관점을 얻게 했다.	4.64	0.48

	9	SCAMPER 기법을 반복적으로 사용하면서 창의적인 아이디어를 발전시킬 수 있었다.	4.38	0.71
	10	특정 단계(예: '결합', '변형' 등)를 통해 예상하지 못한 아이디어가 떠올랐다	4.31	0.74
몰입 및 흥미	11	SCAMPER 기법을 활용한 활동은 디자인 과정에 몰입하는 데 도움이 되었다.	4.52	0.73
	12	SCAMPER 활동은 로고디자인 수업에 대한 흥미를 높여주었다.	4.5	0.7
지속 사용 의향	13	앞으로 다른 디자인 수업이나 프로젝트에서도 SCAMPER 기법을 활용하고 싶다.	4.6	0.62
	14	SCAMPER 기법을 친구나 동료에게도 추천할 수 있다.	4.74	0.44
창의적 자신감	15	SCAMPER 기법을 활용하면서 아이디어에 대한 자신감이 생겼다.	4.5	0.7

설문조사 결과를 SCAMPER 수업 단계별로 분석하면 다음과 같다.

첫째, '유용성' 영역에서는 '아이디어 발상에 도움'(4.26), '아이디어 개발 과정의 유익성'(4.62), '창의적 아이디어 도출 효과'(4.29) 등의 문항에서 높은 평균값을 보여, SCAMPER 기법이 로고 디자인 수업의 창의적 사고 활성화에 실질적인 도움을 주는 교수 전략임을 확인할 수 있었다.

둘째, '이해 용이성' 영역에서는 '7단계 구조 이해'(4.6)와 '질문 구체화 도움'(4.48)이 높게 나타나, 학생들이 SCAMPER의 논리적 흐름을 쉽게 이해하고 이를 로고 디자인사고 과정에 체계적으로 적용했음을 시사한다.

셋째, '실행 가능성'에서는 '시간 내 실행 가능성'(3.85)이 다소 낮았으나, '수업 및 프로젝트 활용 가능성'(4.57)이 높게 나타나, SCAMPER 기법이 탐구 중심 학습 구조로 적절히 변형 가능함을 보여준다.

넷째, '창의성 촉진' 항목에서는 '사고방식 다양화'(4.64), '아이디어 발전'(4.38), '예상치 못한 아이디어 도출'(4.31) 등에서 높은 평균을 기록하여, SCAMPER 기법이 학습자의 사고 유연성과 아이디어 전환 능력을 강화함을 입증하였다.

다섯째, '몰입 및 흥미' 영역에서는 '디자인 과정 몰입'(4.52), '수업 흥미 증가'(4.50)로 나타나, SCAMPER 활동이 학생들의 학습 집중도와 참여도 향상에 기여했

음을 보여준다.

여섯째, '지속 사용 의향'(4.6)과 '추천 의향'(4.74)은 매우 높은 평균을 보여, 학생들이 SCAMPER 기법을 향후 다른 디자인 과목이나 프로젝트에서도 자발적으로 활용하려는 긍정적 태도를 형성했음을 알 수 있다. 마지막으로, '창의적 자신감' 항목(4.5)은 SCAMPER 기법이 학생의 자기 주도적 창작 역량과 표현 자신감 향상에 실질적 영향을 미쳤음을 의미한다.

결과적으로, 본 프로그램은 SCAMPER 기법을 적용한 로고 디자인 수업이 학생의 창의성, 자기 효능감, 학습 몰입도를 고루 향상 시키는 교육적 효과를 지녔음을 확인하였다.

6. 결론

본 연구는 특성화고등학교 로고디자인 수업에 SCAMPER 기법을 적용하여 학습자의 창의적 아이디어 발상력과 시각적 표현 능력 향상 가능성을 검증하고자 하였다.

이를 위해 SCAMPER의 7단계를 기반으로 한 로고 디자인 수업 프로그램을 설계하고, 인천 소재 특성화고등학교 시각디자인과 1학년 42명을 대상으로 5주간 수업을 운영하였다. 수업 주제는 '다문화 페스타 로고 디자인'으로 설정하였으며, 학습자들이 다양한 문화적 상징과 색채를 탐색하고 이를 시각적으로 통합하는 과정을 통해 '다문화'의 가치를 창의적으로 표현하도록 유도하였다.

그 결과, 학생들은 단순한 형태 모방을 넘어 문화적 의미를 반영한 시각적 사고 확장을 보여주었다. 특히 '결합(Combine)'과 '응용(Adapt)' 단계에서 창의적 조형 발상이 활발하게 이루어졌으며, '대체(Substitute)'와 '수정(Modify)' 단계에서는 완성도와 상징성의 균형이 강화되었다.

설문조사 결과에서도 SCAMPER 기법의 이해 용이성(4.6점), 창의성 촉진 효과(4.5점), 학습 흥미 및 몰입도(4.4점) 항목에서 높은 만족도를 보였다. 이는 SCAMPER 기법이 학습자의 사고 과정을 구조화하고, 아이디어를 구체적인 시각 결과물로 발전시키는 데 효과적임을 시사한다.

또한 단계별 사고 전환 과정을 통해 학습자들은 자기 주도적 문제해결력과 디자인 사고력을 함께 함양하

였다.

본 연구를 통해 SCAMPER 기법은 특성화고 디자인 교육에서 창의적 사고력, 문제해결력, 문화 감수성을 동시에 강화할 수 있는 실질적 교수·학습 방법임을 확인하였다. 특히 ‘다문화’를 주제로 한 로고 디자인 프로젝트는 학생들이 사회적 다양성에 대해 성찰하고, 디자인을 통해 긍정적 메시지를 시각적으로 표현하는 경험을 제공하였다. 이는 디자인교육이 단순한 기술 훈련을 넘어 사회적 의미와 가치를 탐구하고 소통하는 교육의 장으로 확장될 수 있음을 보여준다.

다만 본 연구는 단일 학교 (특성화고 1학년 42명) 을 대상으로 한 사례 연구로, 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 또한 단일집단 사후 설문조사 방식으로 분석이 이루어졌기 때문에 SCAMPER 기법이 기존 로고 디자인 수업보다 실제로 더 높은 효과를 보였는지 비교·검증하기에는 제한이 있다. 향후 연구에서는 지역·학년·전공을 확대한 폭넓은 표본 연구뿐 아니라 사전·사후 비교 분석, 통제집단 설계, 또는 루브릭 기반의 작품 평가를 적용한다면 SCAMPER 기법의 교육적 효과를 보다 객관적이고 정교하게 확인할 수 있을 것이다.

또한 PBL(Project-Based Learning), 내러티브 기반 학습 등 다른 교수·학습 모형과의 통합적 활용을 통해 SCAMPER 기법의 교육적 확장 가능성을 탐색한다면, 향후 디자인교육의 질적 발전과 창의적 학습자 양성에 기여 할 수 있을 것이다.

4. 이민영, ‘융합인재교육(STEAM)을 위한 어린이 디자인교육 학습모형 연구’, 한국디자인학회논문집, 2015.
5. 최보영, ‘프로젝트 학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구’, 디자인리서치, 2019.
6. 안효진, ‘특성화 고등학교 로고디자인 교육에서 유의미 학습법을 활용한 수업과정 연구’, 국민대학교 교육대학원, 2020.
7. 정수연, ‘광고디자인 교육에서 귀납적 사고모형과 스팸퍼를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구’, 국민대학교 교육대학원, 2014.
8. 교육부, 『2023 특성화고 디자인계열 교육과정 편성지침』, 교육부 고시 제2023-72호, 2023.
9. 한국산업인력공단, 『국가직무능력표준(NCS) 시각디자인 분야 능력단위 세부내용』, 한국산업인력공단, 2022.

참고문헌

1. Eberle, B., 『SCAMPER: Games for Imagination Development』, Prufrock Press, 1996.
2. Osborn, A. F., 『Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking』, Scribner, 1953.
3. Wheeler, A., 『Designing Brand Identity』, Wiley, 2018.