

유튜브를 활용한 기초조리실습과목의 플립드러닝 적용사례 연구

A Case Study of Flipped Learning application of Basics Cooking Practice Subject using YouTube

신승훈, 이경수
영남이공대학교 식음료조리계열

Seoung-Hoon Shin(hoon151@ync.ac.kr), Kyung-Soo Lee(su4w@ync.ac.kr)

요약

본 연구는 유튜브를 활용한 기초조리실습교과목에 플립드러닝 교수학습방법을 적용하여 학습 전과 후에 따른 효과를 파악하고 학습과정을 통해 학습자의 주관적인 인식을 분석하여 교육과정이 적절히 진행되고 있는지에 대해 연구하고자 한다. 조사기간은 2020년 08월 01일부터 09월 10일까지 진행되었으며, Q방법론의 연구설계에 따라 Q표본 선정, P표본 선정, Q소팅, 코딩과 리쿠르팅, 결론 및 논의로 총 5단계로 구분하여 진행하였다. 분석결과 제 1유형(N=5) : 선행학습 효과(Prior Learning effect), 제 2유형(N=7) : 시뮬레이션실습 효과(Simulation practice effect), 제 3유형(N=3) : 자기효능감 효과 (self-efficacy effect)로 각각 고유의 특징을 가진 유형으로 분석되었다. 결과적으로 유튜브를 활용한 기초조리실습과목의 플립드러닝 교수학습방법을 적용함으로써 적극적인 학습자들에게는 수업의 흥미유발, 자신감 상승 등의 긍정적인 효과가 나타났으나 일부 학습자의 경우 수업운영방식의 시스템이해 부족, 타 과목에 비해 실습회수 부족 등은 추후 해결되어야 할 방안으로 사료된다.

■ 중심어 : | 유튜브 | 기초조리실습과목 | 플립드러닝 | 주관성연구 | Q방법론 |

Abstract

This study applied Flipped Learning teaching and learning method to Basics Cooking Practice Subject using YouTube. The purpose of this study is to investigate whether the curriculum is properly progressing by grasping the effects of before and after learning and analyzing learners' subjectivity through the learning process. The investigation period was conducted from August 01, 2020 to September 10, 2020. According to the research design of Q Methodology, it was divided into five stages: Q sample selection, P sample selection, Q sorting, coding and recruiting, conclusion and discussion. As a result of the analysis, the first type (N=5): Prior Learning effect, the second type (N=7): Simulation practice effect, and the third type (N=3): self-efficacy effect. As a result, by applying the flipped learning teaching method of the Basics Cooking Practice Subject using YouTube, positive effects such as inducing interest in the class and increasing confidence were found in active learners, but some learners lacked understanding of the system of the class operation method. However, the lack of number of training sessions compared to other subjects is considered to be a solution to be solved later.

■ keyword : | YouTube | Basics Cooking Practice Subject | Flipped Learning | Subjectivity | Q Methodology |

* 이 연구는 2020학년도 영남이공대학교 연구조성비 지원에 의한 것임.

접수일자 : 2020년 12월 23일
수정일자 : 2021년 02월 18일

심사완료일 : 2021년 02월 23일
교신저자 : 신승훈, e-mail : hoon151@ync.ac.kr

I. 서론

스마트폰의 대중화로 인해 초기에는 트위터(Twitter), 페이스북(facebook)과 같은 짧은 텍스트 중심의 소셜 미디어가 주를 이루었다면 최근에는 이미지 중심의 인스타그램(Instagram)이 세계적인 인기를 누리고 있다. 또한 동영상 서비스를 바탕으로 한 유튜브(YouTube)가 세계적인 주목을 받으면서 새로운 미디어 플랫폼으로 자리매김 하고 있다[1]. 온라인 미디어업 전문기업인 나스미디어의 '2019 인터넷 이용조사'에 의하면 국내 동영상 이용률은 전 연령층에 보편화되어 있는 수치인 95%로 나타났으며, 이 중 89%는 모바일 이용한 유튜브 동영상 시청이 압도적인 높은 수치로 분석되었다[2]. 또한 유튜브가 전체 이용시간의 58%를 차지하는 것으로 보았을 때 국내 동영상서비스 이용자들이 가장 많은 시간을 이용하는 동영상 공유 서비스로 꼽혔다[3]. 이처럼 유튜브의 영향력이 커지면서 21세기 정보화시대에 맞추어 창의적이고 자기주도적인 인재육성을 위해 교육 분야에서도 정보통신 기술을 기반으로 한 교육환경이 빠르게 변화 하는 추세이다. 최근 학교 교사가 직접 스마트 교육 콘텐츠를 제작하고 유통하는 경우가 증가하고 있을 뿐만 아니라 스마트 교육 콘텐츠를 제작하는 유튜버와 협업 및 제작지원하거나 공공기관에서의 유튜브 채널 운영하는 등 다양하게 활용되고 있다[4]. 이러한 변화로 인해 국내 대학에서도 학습자 중심의 학습 환경과 21세기 학습자의 창의성과 및 핵심역량 개발 그리고 교육수요자의 요구를 만족시키기 위해 다양한 플랫폼을 활용하여 토론학습, 협동학습, 문제 중심학습, 자기주도학습 등 학습자 중심이 강조되는 새로운 수업들에 시도하여 수동적인 정보를 받아들이는 것 보다 능동적으로 지식과 정보를 탐색하고 활용하여 학습자가 교육의 주체가 되는 교육패러다임의 변화를 가져오고 있다. 또한 학습자들이 자기주도적 학습을 이행 할 수 있는 환경을 조성하기 위해 특정 공간과 시간 대에서만 이루어지는 주입식, 강의식 교육의 틀을 벗어나 다양한 교육 콘텐츠를 제작하여 수업 전·후 온라인 통해 다양한 학습활동이 가능한 플립드러닝(flipped learning) 교수학습 방법이 주목받고 있다[5]. 국내 대학들 중 서울대, 중앙대, 성균관대, 동국대, UNIST,

KAIST 등 이·문학, 사회과학, 간호학, 공학, 의학 등 다양한 학문에서의 플립드러닝 실천 사례를 제시하고 있다. 대학에서의 플립드 러닝에 대한 연구는 수업모형, 수업사례 및 전략 개발, 교육적 의의, 교육적 효과에 대한 제시가 화두 되고 있어 최근 교수법으로 이슈화 되고 있음을 확인 할 수 있다[6][7]. 지금까지의 플립드러닝 관련 연구들은 대부분 이론 및 교양과목에서의 활용 및 적용 가능한 사례분석이 대부분을 차지하고 있으며, 실험·실습과목에 대한 연구는 거의 발견되지 않고 있다. 최근 코로나19의 감염병 확산으로 대면수업이 이루어질 수 없는 경우 실험·실습과목에 대한 뚜렷한 학습방법으로 운영되지 않고 있는 상황이며, 특히 실무가 중심이 되는 학과와 경우 단순하게 지식과 정보를 전달하는 개념을 넘어서 교육효과 제고를 위한 개선 방안이 시급한 실정이다. 이와 같이 전공실습과목의 중요성이 인지되는 계열 및 학과 중 특히 현장실습, 취업, 관련자격증취득 등과 연계되어있는 경우 온라인을 통한 학습활동의 중요성을 인지하고 교육과정개발 및 교육프로그램의 개발, 실습과목에 검증된 교수법 적용 등이 필요하다고 판단된다[8]. 따라서 본 연구는 유튜브를 활용한 기초조리실습교과목에 플립드러닝 교수학습방법을 적용하여 운영한 후 학습 효과성에 대한 학습자의 주관적인 인식을 분석하여 교육과정이 적절히 진행되고 있는지에 대해 연구하고자 한다. 또한 연구대상자의 주관적 의견이나 인식구조의 검토를 위해 유형별 추출이 가능한 Q방법론을 사용하여 논의 전개와 심층적이며 다각적인 분석을 통해 향후 비대면 수업 운영 시 조리실습과목에 플립드러닝 교수학습방법 적용 연구에 기초자료 및 시사점을 제시하고자 한다.

II. 이론적 논의 및 검토

1. 유튜브 활용교육

유튜브(YouTube)는 2005년 2월 현재 유튜브 CEO 인 채드 헐리와 스티브 첸, 자워드 카림이 공동으로 창립한 웹기반 플랫폼 이다. 2017년 유튜브 자체 조사에 의하면 전 세계 8개 나라에 10억 명의 사람들이 유튜브 사이트를 이용하고 있으며, 영어를 포함한 76개의 다양

한 언어로 동영상이 게시되고 있다고 하였다[9]. 유튜브는 사람들이 사이트를 통해 무료로 동영상을 업로드하고 시청할 수 있으며, 공유비디오 클립을 제공하는 타 사이트에 모바일 장치, 블로그, 이메일 등을 통해 공유가 가능하다. 대표적인 특징으로는 인터넷이 가능한 어느 장소에서든 가능하며, 동영상을 통한 커뮤니케이션 공유, 다양한 종류의 영상제공, 대용량 동영상 무료 업데이터 등 다양한 기능을 활용 할 수 있다[10]. 유튜브의 기능은 기업 및 전문가 뿐만 아니라 교육분야에서도 빠르게 확산되었고 유튜브와 같은 소셜미디어에 대한 관심이 높게 나타났다. 교육적 측면에서는 온라인 플랫폼을 활용한 효과는 다수의 연구를 통해 검증되었으며, 그 성과에 대해서도 주목되고 있다. 온라인 학습은 시간과 공간의 제약이 없으며 원하는 수준별 학습을 제공할 수 있기 때문에 대안적인 교육 시스템으로 각광 받고 있다[11]. 과거 국내의 온라인 강의의 경우 동영상을 통한 일반적인 소통의 강의를 대부분이며 교사와 학습자 간의 상호작용에 의한 학습이 절대적으로 부족하였다[12]. 이러한 문제점을 보완하기 위해 교사가 온라인 콘텐츠를 개발하여 상호작용의 효과를 나타낼 수 있는 적절한 교수법이 필요하다고 언급되기도 하였다[13]. 이미 해외에서는 소셜미디어와 교육과 관련된 연구들이 많이 진행되고 있으며, 국내에도 교육환경과 소셜미디어를 활용한 다양한 연구가 다수 진행되었다. 최근 유튜브를 활용한 적용 수업으로는 무용, 프랑스어, 화학분야, 국제정치, 교양농업교육 등 다양한 전공에서 활동되었으며 긍정적인 효과를 검증하였다[14-18].

2. 플립드러닝

플립드러닝은 급변하는 사회변화에 능동적으로 대처하는 인재를 양성하고 창의적인 문제해결능력과 역량을 강화하기 위한 교수법으로서 해외 및 국내 대학에서 여러 학문분야에 크게 확산되고 있다[19]. 교육의 패러다임이 개인주의에서 구성주의로 전환되면서 교수자 중심의 전통적 학습환경에서 학습자가 주도적으로 수업에 참여하고 교수자는 촉진자 역할을 하는 능동적인 학습이 강조되고 있는 가운데 플립드러닝은 학습자 중심의 교육환경을 제공한다는 점에서 큰 의미를 가지고 있다[20]. 국내 플립드러닝 연구는 다음과 같이 정의되

고 있다. 박승배(2014)는 기존 강의식 수업이 아닌 학생이 직접 참여하는 수업모델로서 교육테크놀로지를 통한 수업구조의 변화로 적극성, 주도성, 책임감 등을 요구하며 학습자의 수업참여와 상호작용으로 심화된 교육의 적용을 강조하는 수업이라고 하였다[21]. 류광모(2016)는 온라인상의 디지털매체를 통해 교사가 개발한 수업자료를 선행학습 한 후 오프라인 교실에서 심화 및 보충학습을 통해 동료간의 토의 및 토론, 활동적인 문제해결 등 다양한 학습활동으로 수업을 진행하는 교수학습법으로 정의하였다[22]. 한국U러닝협회(2018)에 의하면 과거 온라인서비스를 활용한 교육은 사용자의 자발적인 학습동기를 필요로 하기 때문에 시간이 지날수록 의욕이 저하되고 학습에 흥미를 잃기 쉽다. 이러한 온라인 학습자들의 특성을 반영하여 유튜브와 같은 학습채널의 인기가 높아지고 있는 추세이다. 최근에는 웹기반 플랫폼을 활용한 온라인 강의는 '오프라인수업'이라는 기존 개념이 아닌 시공간을 초월하여 언제 어디서나 학습할 수 있으며, 교육학에서의 학습방법인 플립드러닝과 유사하다고 할 수 있다[23].

3. 유튜브 활용한 플립드러닝 선행연구 검토

최근 유튜브를 활용한 연구가 다양하게 진행되고 있으며 교육 효율성제고 및 교수법 적용에 대한 사례 연구들은 다음과 같다. 손향구(2020)의 유튜브 콘텐츠를 활용한 대학 과학교양과목 교수법 개발 연구에서 수용성의 신뢰도가 있는 유튜브를 활용하여 과학교양수업의 효율성 제고와 온라인 질의응답, 토론활동, 소그룹관리, 지식공유 활동 등 쌍방향 소통으로 수업의 질적 개선이 가능함을 밝혔다[24]. 신선희(2020)는 유튜브를 활용한 토론교육 텍스트 의미 고찰 연구에서 대학 교양과목의 의사소통교육에서 유튜브를 활용하여 토론수업을 운영한 결과 다양한 텍스트의 확보와 사용자 중심의 편리성과 접근성은 토론수업의 활성화와 교육자료로서 유용성 및 실시간 소통을 통한 토론교육의 학습공간 조성이 가능함을 발견하였다[25]. 이연정(2016)의 유튜브를 활용한 학문목적 한국어 듣기의 학습효과 연구에서는 유튜브 플랫폼을 듣기 강의에 접목함으로써 교육성, 유익성의 도움, 흥미와 집중도 상승, 강의환경제공, 자기개발 및 학습확장의 계기가 있음을 제시하였다[26].

이지현 외(2018)는 유튜브 채널을 활용한 플립드러닝 극대화에 관한 연구에서 유튜브 데이터를 명시적, 함축적인 분석을 통해 학습영상을 추천하여 플립드러닝에 활용할 수 있음을 확인했다[27]. 마지막으로 박영란(2017)의 대학수업에서의 유튜브 동영상 활용에 대한 연구는 텍스트보다 이미지에 대한 호응도 상승, 전공과목 배경지식 습득의 효과와 더불어 학습전 유튜브 시청으로 인한 학습 이해력 상승의 효과도 나타났으며, 학생들의 설문조사를 통해 모든 학생이 긍정적인 평가가 나타나기도 했다[28]. 특히 실습과목에서의 웹기반 플랫폼을 활용하여 플립드러닝 적용에 따른 학습자의 주관성을 다루는 질적 연구는 발견되지 않았다. 따라서 본 연구에서는 대학생 조리전공자의 기초조리실습과목에 유튜브를 활용하여 플립드러닝 교수학습법을 적용함으로써 효과를 검증하고자 한다.

4. 각 주차별 수업의 진행과 운영

유튜브를 활용한 플립드러닝 수업 진행방식은 [표 1]과 같이 진행 하였다. 먼저 교수자는 온라인을 통해 수업운영방식, 실습수업의 플립드러닝 적용, 유튜브를 통한 동영상 업로드 및 활용, 평가방식, 출석 등에 대한 교과목 OT를 진행하였다. 각 주차별 세부적인 진행은 플립드러닝과 대면실습을 병행하였으며, 플립드러닝의 경우 교수자의 시연영상 콘텐츠 시청, 퀴즈 및 토론, 실습포드폴리오 작성을 진행하였다. 또한 현장 대면실습 수업에서는 플립드러닝에서 학습한 내용에 대한 개별 실습, 교수자 평가 및 피드백, 개인 성찰일지 작성을 통해 진행사항을 체크하였다. 평가방식으로는 8주에 중간평가, 14주, 15주에 각각 이론 및 실기평가를 실시함으로써 교수자가 주체가 된 기존의 대면실습수업과 플립드러닝 병행 수업에서의 학습자에 대한 주관적인 인식을 도출하여 유형화 하고자 하였다.

표 1. 각 주차별 수업운영

주차	강의주제	학습방법	진행방식
1	기초조리 실습 교과목OT	PL	- 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변, - 개별 및 그룹토의
2	한식조리 이론	PL	- 실습콘텐츠재생 : 100분 - 퀴즈 및 과제 부여 - 실시간 질문 피드백

3	한식 구이조리	PL	- 이론 및 실습 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변 - 실습 포트폴리오 작성
4	한식 구이조리	실습	- 개별 실습 - 교수자 평가 및 피드백 - 개인 성찰일지 작성
5	한식 면류조리	PL	- 이론 및 실습 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변 - 실습 포트폴리오 작성
6	한식 면류조리	실습	- 개별 실습 - 교수자 평가 및 피드백 - 개인 성찰일지 작성
7	한식 김치조리	PL	- 이론 및 실습 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변 - 실습 포트폴리오 작성
8	중간고사	이론 평가	- 1~7주 범위 이론평가
		실기 평가	- 1~7주차 범위 개별 실기평가
9	한식 김치조리	실습	- 개별 실습 - 교수자 평가 및 피드백 - 개인 성찰일지 작성
10	한식 국·탕조리	PL	- 이론 및 실습 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변 - 실습 포트폴리오 작성
11	한식 국·탕조리	실습	- 개별 실습 - 교수자 평가 및 피드백 - 개인 성찰일지 작성
12	한식 볶음조리	PL	- 이론 및 실습 콘텐츠재생 : 100분 - 실시간 질문 및 답변 - 실습 포트폴리오 작성
13	한식 볶음조리	실습	- 개별 실습 - 교수자 평가 및 피드백 - 개인 성찰일지 작성
14	실기평가	실습	- 9-13주차 범위 개별 실기평가
15	기말고사	과제 평가	- 2-13주차 실습포트폴리오평가 - 2-13주차 개인 성찰일지 평가
		이론 평가	- 9-13주차 범위 이론평가

III. 연구주제 및 방법론

1. 연구주제

본 연구는 이론과목에 주로 적용되어왔던 플립드러닝 교수학습법을 조리실습 수업에 시도하였으며, 전면 플립드러닝이 아닌 대면수업을 병행함으로써 플립드러닝에서의 학습 참여도와 대면수업에서의 실습능력 향상도를 체크하며 진행하였다. 또한 참여하는 학습자를 대상으로 새로운 학습 방법에 대한 주관적 인식과 그 결과에 나타나는 공통된 구조를 파악하고 이를 다각적으로 연구하고자 Q방법론을 적용하였으며, 본 연구의 연구주제는 다음과 같다.

연구주제 1 : 유튜브를 활용한 기초조리실무과목의 플립드러닝 적용에 대한 조리전공 대학생의

주관적 인식유형은 어떠한가?

연구주제 2 : 유튜브를 활용한 기초조리실무과목의 플립드러닝 적용에 대한 조리전공 대학생의 주관적 인식 유형들 간의 특성과 그 함의는 무엇인가?

2. Q 방법론 적용의 타당성

Q방법론은 심리학자 Stephenson에 의해서 1935년에 창안한 통계기법이며, 인간의 태도와 행동에 관련 연구를 위해 철학적, 통계적, 심리적, 심리측정에 대한 분야를 적용한 개발한 통계방법으로 인간의 주관성의 정량적 연구 분석을 유도하는 특별한 통계기법이다[29][30]. 또한 Q방법론은 인간의 인식, 태도, 가치, 신념과 같은 주관성을 객관적으로 연구할 수 있는 특별한 연구방법으로, 가설 생성과 같은 탐색적 연구 및 이론적인 검증과 같은 실증적 연구에 적용 할 수 있다. 이는 확실히 도출된 이론적 근거가 없거나 발견적 연구에 이상적인 연구이며, 연구대상의 주관성에 대한 객관적 방식으로 접근 하는 데에 이상적인 연구 방법이다[31]. 따라서 본 연구에서는 비대면 수업에서의 플립드러닝 적용 수업방식과 대면수업에서의 개별실습을 격주로 진행함으로써 교육효율성 및 효과에 대한 검증에도 매우 유용한 정보를 제공 할 것으로 판단된다.

3. 연구 설계 및 내용

본 연구는 조리전공 1학년 중심으로 유튜브를 기반으로 한 플립드러닝 교수학습법을 적용하여 기초조리실습과목을 수강하고 있는 학습자들의 주관성을 연구하고자 한다. 조사기간은 2020년 08월 01일부터 09월 10일까지 진행되었으며, Q방법론의 연구 설계에 따라 Q표본 선정, P표본 선정, Q소팅, 코딩과 리쿠르팅, 결론 및 논의로 총 5단계로 구분하여 진행하였다. Q모집단과 P샘플의 구성을 위해 온라인을 통한 1차 인터뷰를 최초 2회 실시하였으며, 이후 세부적인 설문지의 구성을 위해 연구 참여 학습자의 개별 온라인 인터뷰를 주축으로 구성하였고 관련 선행연구를 추가적으로 참고하여 설문 문항들을 구성하였다. 이를 바탕으로 수집된 진술문을 분석하기위해 Q표본과 P표본을 선정 후 도출하였고, Q분류 작업을 거친 다음 PC QUANL 프로그램을 사용하여 Q요인분석을 진행하였다[32].

4. Q 표본

Q표본 구성에 앞서 Q모집단은 연구 참여자가 표출하는 의사소통 가능한 모든 진술문의 집합으로서 특정이슈나 동일 공간 안에서 공유되는 의견과 느낌의 총체를 말한다. 이와 같은 모집단은 주관성을 고려한 인간 연구의 원재료이자 Q방법론 연구의 기반으로 사용된다 고 할 수 있다. 본 연구는 유튜브를 활용한 플립드러닝 교수학습법과 대면실습을 병행하였으며, 기초조리실습 과목 수강생 1학년을 대상으로 주관적인 인식을 발견하고자 하였다. 이를 위해 조리전공 90명 중 본 연구의 교육과정에 참여한 45명을 대상으로 “플립드러닝에 대한 이해와 유튜브를 활용한 실습과목 운영에 대한 주관적 생각”이란 주제로 각각 진술문을 수집하였다. 이후 PC 메신저 응용프로그램을 통해 비구조적 인터뷰 방식(Grand Tour Technique)을 사용하여 개별 심층면담을 실시하였으며, 약 32개의 Q모집단을 구성하였다. 이후 최종 Q표본 구성을 위해 앞서 수집된 Q모집단을 주 설문 문항으로 사용하였고 추가적으로 본 연구와 관련된 비대면수업, 온라인수업, 조리실습과목, 플립드러닝 등의 학술논문의 설문문항을 참고하였다. 수집된 설문문항 중 유사한 내용이나 중복된 항목들을 삭제 하고 다시 수정 및 보완하여 최종적으로 20개의 Q진술문 표본을 선정하였다. Q진술문의 내용은[표 1]의 표본과 같다.

표 2. Q진술문의 유형별 표준점수

Q진술문(Q-Statements)		유형별 표준점수		
		I (N=11)	II (N=7)	III (N=7)
Q1	실습수업에 대한 부담감이 줄어든다.	1.5	1.7	1.2
Q2	다음차시 수업에 대한 예습이 가능하다	1.3	0.8	0.7
Q3	유튜브를 통해 수업과 유사한 동영상을 찾아본다.	-1.5	0.3	0.6
Q4	평소 부족한 부분의 원인을 미리 체크해볼 수 있다.	-0.4	0.9	-0.2
Q5	대면 실습수업준비를 미리 계획할 수 있다.	-0.8	0.2	-2.4
Q6	어렵고 복잡한 실습을 미리 선행학습 할 수 있다	-0.7	-0.5	-1.7
Q7	평소 문제점을 해결 할 수 있다.	0.3	1.4	1.2
Q8	담당교수자의 시연을 수업 전 미리 볼 수 있어서 좋다	0.3	-0.7	-1.9
Q9	개별실습에 자신감이 생긴다.	0.3	0.6	-0.2
Q10	온라인 수업은 교수자와 소통이 힘들다.	-0.8	-0.6	-0.3
Q11	실습포드폴리오 작성을 통해 수업에 대한 전반적인 과정을 정리한다.	1.7	0.5	0.8

Q12	수업주제에 대해 미리 선행학습이 가능하다.	1.8	-0.5	0.7
Q13	수업 중 질문내용에 대해 미리 준비 할 수 있다.	-0.9	-1.4	-0.9
Q14	동료학습자와의 소통이 줄어든다.	0.9	0.6	1.8
Q15	플립드러닝을 통해 실습수업에 대한 자신감이 생긴다.	-1.5	-0.8	-0.4
Q16	유투브를 통해 교수자의 수업과 비교하며 학습이 가능하다.	-0.7	1.5	0.5
Q17	다양한 수업자료가 제공 된다.	1.6	-0.6	0.8
Q18	자기성찰일지 작성은 나의 문제점을 파악한다.	-1.4	-1.6	-0.7
Q19	동료학습자와 협업 활동이 없어 아쉽다.	0.7	-1.6	0.9
Q20	대면식 실습보다 집중력이 떨어진다.	-1.3	-0.7	0.5

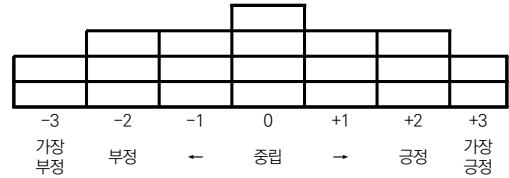


그림 1. 각 진술문의 긍정 및 부정의견 점수 분포방식

5. P 표본

Q방법론은 행위자 관점에서 시작하여 개인 간의 개인 차이를 발견하고 서로 다른 유형에 대한 이해와 해석이 가능하다. 이에 따라 일반화를 목적으로 하는 R방법론과는 다르게 P표본의 수는 요인을 생성하고 요인들 간의 비교 가능한 정도면 충분하여 P샘플의 수에는 제한을 받지 않고 있다[33-35]. 또한 소규모 표본으로 사용하는 이유로는 표본의 크기가 많을 경우 오히려 요인분석에서 한 요인에 너무 많은 요인이 적재되어 요인의 특성자체가 명확하게 드러나지 않는 문제점이 있기 때문이다. 본 연구의 P표본의 구성은 Q표본 구성에 참여한 응답자 45명 중 평소 학습태도, 교육과정 이해도, 출결 등을 고려하여 25명을 임의로 선정하였으며, 이들에게 연구의 목적과 절차를 설명 후 진행하였다.

6. Q 분류

앞서 수집된 데이터는 [그림 1]과 같이 Q분류를 진행하였다. 응답자가 Q표본으로 선정된 진술문 카드를 통하여 강제정규분포방식(Forced distribution)에 따라서 표의 오른쪽은 가장 긍정적이라고 생각되는 항목(+)이 되고, 가운데는 중립(0), 표의 왼쪽은 가장 부정적으로 생각되는 항목(-)으로 총3개의 그룹으로 분류하였다[30]. 이를 토대로 긍정적인 진술문 중 가장 긍정적인 것을 순서대로 골라 바깥부터(+3), 가운데는 중립이며, 가장 부정적인 것을 (-3)로 분류하여 정리하였다. 이때 심층 인터뷰를 통한 각 개인의 의견을 따로 받아 둔 후 Q-factor 해석을 위한 자료로 활용하였다.

IV. 연구결과 및 논의

1. 자료분석

Q방법론 연구는 피조사자의 생각, 견해, 의견을 폭넓게 분석 할 수 있으며, 연구자의 개인적 판단이 개입되는 범위가 줄어든다는 점에서 통찰력 있는 결과를 도출해 낼 수 있다. 앞서 도출된 Q표본의 진술문과 P표본에 수집된 25명의 자료는 PC QUANL Program (ver. 0.74; DOSBox)를 사용하여 분석하였다. 질문 문항과 변수 또는 대상자의 상호관계를 분석하는 Q요인분석을 통해 이들 사이에 구조를 분석하였으며, 각 요인을 산출하고 적합한 문항 선정을 위한 Z-score를 활용하였다.

표 3. P표본의 특성과 인자기중치

유형	ID	성별	연령	학년	학과(전공)	인자기중치
TYPE I (N=10)	1	여	20	1	식음료조리계열(조리전공)	2.6169
	2	남	19	1	식음료조리계열(조리전공)	1.4831
	5	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	0.1319
	11	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	1.7537
	15	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	1.2986
	16	여	20	1	식음료조리계열(조리전공)	2.3338
	18	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	0.8741
	19	여	20	1	식음료조리계열(조리전공)	1.2815
	22	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	0.8910
	24	여	19	1	식음료조리계열(조리전공)	1.3387
TYPE II (N=8)	25	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	1.6536
	4	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	2.7862
	7	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	0.1742
	8	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	2.7957
	9	남	19	1	식음료조리계열(조리전공)	1.1515
	13	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	0.6452
	20	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	1.8712
	21	남	22	1	식음료조리계열(조리전공)	0.5784
TYPE III (N=7)	3	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	2.7450
	6	남	21	1	식음료조리계열(조리전공)	0.7270
	10	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	0.4662

	12	남	19	1	식음료조리계열(조리전공)	1.5639
	14	여	20	1	식음료조리계열(조리전공)	0.6981
	17	남	20	1	식음료조리계열(조리전공)	2.8429
	23	남	19	1	식음료조리계열(조리전공)	0.9714

본 연구 참여자들의 Q요인분석을 한 결과 총 3개의 유형으로 나타났다. 통계결과, 전체변량의 약 54%를 설명하고 있는 3개의 요인에는 각각 10명, 8명, 7명이 속하는 것으로 나타났으며, 인원수에 대한 의미는 없다. 또한 인자 가중치가 1.0 이상인 응답자는 각각 7명, 5명, 3명 이 속해있어 제1유형이 가장 큰(설명력이 높은) 인자로 나타났다. [표 4]와 같이 각 유형의 변량크기를 나타내는 대표 아이겐값(eigen value)은 각각 9.1972, 2.4821, 1.9296으로 나타났다.

표 4. 유형별 아이겐 값(eigen value)과 변량

TYPE	I	II	III
아이겐 값	9.1972	2.4821	1.6296
전체변량 백분율	0.3639	0.1074	0.0728
누적 빈도	0.3639	0.4713	0.5441

[표 5]는 전체 유형별간의 상관관계 계수를 나타내 주는데, 제 1유형과 제 2유형간의 상관계수는 0.305로서 가장 높았고, 그 밖의 제 1유형과 제 3유형간의 상관계수는 0.582, 제 2유형과 제 3유형은 0.325로 나타났다. 각 유형 간의 관계정도를 보여주는 것으로 3개의 유형이 전체적으로 호의적인 정적관계를 보이는 것으로 나타났다.

표 5. 전체 유형별 상관관계

	TYPE I	TYPE II	TYPE III
TYPE I	1.000	-	-
TYPE II	0.361	1.000	-
TYPE III	0.522	0.313	1.000

2. 각 유형별 분석

각 유형별 특성들을 종합하여 분석하면 각각 3개의 유형으로 분석되며, 해당하는 진술문별 ±1.00이상의 표준점수를 보인 진술문을 중심으로 각 유형의 네이밍(naming)과 그 의미를 제시하고자 한다.

2.1. TYPE I (N=10) : 선행학습 효과

(Prior Learning effect)

아래의 [표 6]에 의하면, 제 1유형에 속한 응답자 10명은 위 [표 3]의 분석결과 인자가중치 1을 넘는 응답자의 수가 8명으로 나타났다. 특히 6번[어렵고 복잡한 실습을 미리 선행학습 할 수 있다.(Z-score=1.85)]가 Q진술문에 가장 긍정적인 일치를 보이고 있으며, 10번[온라인 수업은 교수자와 소통이 힘들다.(Z-score=-1.20)]가 Q진술문에 가장 부정적인 일치를 보였다. 제1유형에 속한 응답자들의 긍정적인 진술문들을 검토해 보면, 수업주제 공지를 통한 이론적 예습, 실습포트폴리오 작성, 유튜브를 통한 다양한 실습수업자료 제공 등을 통해 대면 실습 전 미리 선행학습을 할 수 있다는 부분의 의견이 일치하는 것으로 나타났다. 따라서 1유형에 속한 10명은 “선행학습 효과” 유형으로 명명하였다.

표 6. 제 1유형에서 표준점수 ±1.00이상을 보인 진술문

Q 진 술 문			표준 점수
긍정	6	어렵고 복잡한 실습을 미리 선행학습 할 수 있다.	1.85
	11	실습포트폴리오 작성을 통해 수업에 대한 전반적인 과정을 정리한다.	1.41
	2	다음차시 수업에 대한 예습이 가능하다	1.39
	17	다양한 수업자료가 제공 된다.	1.25
부정	7	평소 문제점을 해결 할 수 있다.	-1.08
	14	동료학습자와의 소통이 줄어들다.	-1.16
	10	온라인 수업은 교수자와 소통이 힘들다.	-1.20

2.2. TYPE II (N=8) : 시뮬레이션실습 효과

(Simulation practice effect)

아래의 [표 7]에 의하면 제 2유형에 속한 8명은 위 [표 3]에서 분석된 바와 같이 인자가중치가 1을 넘는 응답자의 수가 4명으로 나타났다. 특히 8번[담당교수자의 시연을 수업 전 미리 볼 수 있어서 좋다.(Z-score=1.89)]가 Q진술문에 가장 긍정적 일치를 보이고 있고, 18번[자기성찰일지 작성은 나의 문제점을 파악한다.(Z-score=-1.79)]가 Q진술문에 가장 부정적 일치를 보였다. 제2유형에 속한 응답자들의 긍정적인 진술문들을 검토해 보면, 담당교수자의 실습 시연 시청, 학습자의 실습 예습, 유튜브를 활용한 비교학습 등 수업 전 플립드러닝을 통해 실습주제에 대해 미리 예측하여 학습하는 부분의 의견이 일치하는 것으로 나타났다. 따라서 2유형에 속한 8명은 “시뮬레이션실습 효과” 유

형으로 명명하였다.

표 7. 제 2유형에서 표준점수 ±1.00이상을 보인 진술문

Q 진술 문		표준 점수	
긍정	8	담당교수자의 시연을 수업 전 미리 볼 수 있어서 좋다	1.89
	12	수업주제에 대해 미리 실습연습 가능하다.	1.44
	16	유튜브를 통해 교수자의 수업과 비교하며 학습이 가능하다.	1.38
	3	유튜브를 통해 수업과 유사한 동영상상을 찾아본다.	1.21
부정	13	수업 중 질문내용에 대해 미리 준비 할 수 있다.	-1.45
	17	다양한 수업자료가 제공 된다.	-1.52
	18	자기성찰일지 작성은 나의 문제점을 파악한다.	-1.79

2.3. TYPE III(N=3) : 자기효능감 효과 (self-efficacy effect)

아래의 [표 8]에 의하면 제 3유형에 속한 응답자 7명은 위 [표 3]의 분석결과 인자가중치 1을 넘는 응답자의 수가 1명으로 나타났다. 특히 4번[평소 부족한 부분의 원인을 미리 체크해볼 수 있다.(Z-score=1.82)]가 Q진술문에 가장 긍정적인 일치를 보이고 있으며, 19번[동료학습자와 협업 활동이 없어 아쉽다.(Z-score=-2.11)]가 Q진술문에 가장 부정적인 일치를 보였다. 제3유형에 속한 응답자들의 긍정적인 진술문들을 검토해 보면, 부족한 부분의 원인 체크, 성찰 일지 작성으로 문제점 파악, 실습수업 및 질문사항 준비 등 개인의 실습수준에 따라 목표에 도달하기 위해 준비하는 행동에 대한 의견이 일치하는 것으로 나타났다. 따라서 3유형에 속한 7명은 “자기효능감 효과” 유형으로 명명하였다.

표 8. 제 3유형에서 표준점수 ±1.00이상을 보인 진술문

Q 진술 문		표준 점수	
긍정	4	평소 부족한 부분의 원인을 미리 체크해볼 수 있다.	1.82
	18	자기성찰일지 작성은 나의 문제점을 파악한다.	1.69
	13	수업 중 질문내용에 대해 미리 준비 할 수 있다.	1.52
	5	대면 실습수업준비를 미리 계획할 수 있다.	1.45
부정	18	동료학습자와 협업 활동이 없어 아쉽다.	-1.28
	3	유튜브를 통해 수업과 유사한 동영상상을 찾아본다.	-1.47
	20	대면식 실습보다 집중력이 떨어진다.	-1.71
	19	동료학습자와 협업 활동이 없어 아쉽다.	-2.11

3. 일치하는 항목별 분석

표 9. 일치하는 항목과 평균 표준점수 (Consensus Items And Average Z-Scores)

Item Description		Average Z-Score
6	어렵고 복잡한 실습을 미리 선행학습 할 수 있다	1.43
14	동료학습자와의 소통이 즐겁다.	-1.52

(* CRITERION = ±1.000)

본 연구에서 도출된 3개의 유형 중 비슷한 양상을 보이는 Q질문은 총 1개의 항목으로 나타났다. 특히 위의 [표 10]에서 보는 바와 같이, 피 응답자들은 6번[어렵고 복잡한 실습을 미리 선행학습 할 수 있다.(Z-score=1.43)]의 진술문에 전체적인 긍정적 일치 보이는 것으로 나타났으며, 대체적으로 의견 동의를 하고 있음을 확인할 수 있다.

V. 결론

본 연구는 유튜브를 활용한 기초조리실습과목의 플립드러닝 적용사례를 적용한 주관성 연구로서 식음료 조리계열 조리전공 대학생들을 대상으로 주관적 인식 유형을 다각적으로 분석하여 영향관계를 입증하기 위해 Q방법론을 택하여 시도하였다. 본 논문에서 제기한 연구주제는 크게 두 가지로서 첫째, 유튜브를 활용한 기초조리실무과목의 플립드러닝 적용에 대한 조리전공 대학생의 주관적 인식유형은 어떠한가? 둘째, 유튜브를 활용한 기초조리실무과목의 플립드러닝 적용에 대한 조리전공 대학생의 주관적 인식 유형들 간의 특성과 그 함의는 무엇인가? 를 제시하였다. 이와 같은 연구주제를 기초하여 유형분석을 한 결과 총 3가지의 유형이 도출되었으며, 유형별 세부적 결과를 기반으로 시사점을 제시하고자 한다.

첫째, 1유형(N=10) : 선행학습 효과(Prior Learning effect)로 명명 하였다. 이는 [표 1]의 20개의 Q진술문 중 1유형의 표준점수 1.00이상을 보인 진술문은 6번(Z-score=1.85), 11번(Z-score=1.41), 2번(Z-score=1.39), 17번(Z-score=1.25)으로 나타났다. 이들의 문항을 살펴본 결과, 플립드러닝 상황에서 교수자 중심의 실습시연 영상을 통해 미리 선행학습을 함으로서 다음 주차

학습자 실습에서의 부담감과 학습이해도가 다소 해소되는 것을 알 수 있다. 또한 주차별 관련 키워드에 대한 과제를 통해 이론적인 부분을 추가적으로 학습이 될 수 있도록 하였으며, 학습자 실습 후에는 개인 성찰 일지 및 실습 포트폴리오 작성을 통해 복습의 효과를 가져올 수 있도록 하였다. 이러한 과정을 통해 학습자들은 플립드러닝과 대면실습을 병행함으로써 어렵고 복잡한 실습수업에 대해 충분한 기초학습이 이루어지는 것으로 발견되었다.

둘째, 제 2유형(N=8) : 시뮬레이션실습 효과 (Simulation practice effect)로 명명 하였다. 이는 [표 1]의 20개의 Q진술문 중 2유형의 표준점수 1.00이상을 보인 진술문은 8번(Z-score=1.39)], 12번(Z-score=1.44)], 16번(Z-score=1.38)], 3번(Z-score=1.21)] 으로 나타났다. 이들의 문항들을 살펴본 결과, 플립드 러닝을 통해 수업 주제에 대한 교수자의 실습영상 및 이론에 대한 부분을 미리 선행학습을 할 수 있는 장점이 가장 많이 도출되었다. 또한 유튜브의 다양한 콘텐츠를 통해서 교수자의 수업영상과 타 영상과의 비교학습이 이루어지면서 다양한 기술방법을 습득할 수 있는 참고 자료로 활용되어지는 것을 발견하였다. 또한 평소 개별실습수업에 대해 부담감이 있는 학습자들은 차시 수업에 대해 미리 선행실습을 함으로서 대면 수업에서의 문제해결능력과 시간조절능력 등의 효과를 나타내기도 하였다.

셋째, 제 3유형(N=7) : 자기효능감 효과 (self-efficacy effect) 으로 명명 하였다. 이는 [표 1]의 20개의 Q진술문 중 1유형의 표준점수 1.00이상을 보인 진술문은 4번(Z-score=1.82)], 18번(Z-score=1.69)], 13번(Z-score=1.52)], 5번(Z-score=1.45)]등 으로 나타났다. 이들 문항을 살펴본 결과, 플립드러닝을 통한 선행학습과정과 대면 실습수업을 병행함으로써 주차별 학습진도율에 따라 개인의 목표에 도달할 수 있는 능력에 대해 스스로 평가가 이루어졌으며, 타 실습과목에서도 긍정적이 효과가 나타났다. 또한 주차별 성차일지와 포트폴리오 작성을 통해 개인의 평소 실수하는 부분을 체크하여 미리 계획할 수 있는 효과도 나타났다.

본 연구를 바탕으로 결과에 대한 시사점을 제시하고자 한다. 첫째, 소수의 인원으로는 대부분 긍정적인 효

과가 나타났지만 대규모 인원에서의 유튜브를 활용한 플립드러닝과 대면실습에서의 효과적인 운영방안이 필요한 것으로 판단된다. 둘째, 본 연구를 통해 발견되는 학습 부진학생에 대한 추가적인 교육방안이 필요함을 시사한다. 결과적으로 유튜브를 활용한 기초조리실습과목의 플립드러닝 교수학습방법을 적용함으로써 적극적인 학습자들에게는 수업의 흥미유발, 자신감 상승 등의 긍정적인 효과가 나타났으나 일부 학습자의 경우 수업 운영방식의 시스템이해 부족, 타 과목에 비해 실습횟수 부족 등은 추후 해결되어야 할 방안으로 사료된다.

본 연구에서의 한계점을 제시하자면 다음과 같다. 먼저 학습자분석에서 실시된 연구 분석에 있어서 분석의 범위의 확장과 추가적인 인터뷰를 통해 보다 세밀한 구분과 폭 넓은 표본의 구성을 이루어야 할 것이다. 또한 추가적인 질문항목과 분석방법을 개발하여 응답자들의 다각화와 객관화 된 분석이 점진적으로 시도되어야 할 것으로 판단된다. 본 연구에는 1학년의 대상으로 한정하여 조사하였지만 향후 연구에서는 과목, 학년, 전공 등 범위를 확대하여 집단들 간의 차이, 경험의 전과 후의 차이, 학년별 측정 시기 등 다양한 사례분석을 통해 장기적 측면을 고려하여 보다 체계적이고 심도 있는 연구가 이루어 져야 할 것이다. 마지막으로 본 연구가 조리실습과목 운영에 대한 교육과정 개발, 교육효과 및 학습법 적용에 관한 주관적 인식 연구에 의미 있는 자료로 기여할 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 이정희, *유튜브 교육-강좌 콘텐츠의 만족도와 지속 이용 의도에 관한 연구: 이용 동기, 신뢰도, 매체 특성을 중심으로*, 동국대학교, 석사학위논문, 2018.
- [2] <http://onlinead.or.kr/17/?bmode=view> (2020.06.10)
- [3] <http://dbr.donga.com/article/view/> (2020.05.05.)
- [4] 박종덕, *유튜브 스마트 동영상 교육 콘텐츠의 상호작용 요소와 재미 요소 분석, -체크리스트와 사물궁이 잡학 지식을 중심으로-*, 한양대학교, 석사학위논문, 2019.
- [5] R. S. Davies, D. L. Dean, and N. Ball, "Flipping

- the classroom and instructional technology integration in a college-level information systems spreadsheet course," *Educational Technology Research and Development*, Vol.61, No.4, pp.563-580, 2013.
- [6] 고준석, "플립러닝과 학습유인물을 활용한 대학영어 수업 모형," *영어영문학*, 제28권, 제4호, pp.247-271, 2015.
- [7] 김양희, "플립러닝(Flipped learning)을 활용한 대학 글쓰기 수업 운영방안 연구," *인문과학연구*, 제47권, 제4호, pp.323-352, 2015
- [8] 이희숙, *플립러닝의 효과 관련 요인 간의 구조적 관계 분석*, 공주대학교, 박사학위논문, 2015.
- [9] <https://www.youtube.com/yt/press/> (2020.05.25.)
- [10] 차여진, *소셜 미디어(Social media)를 활용한 대학 수업 사례연구: 트위터, 유튜브, 위키를 중심으로*, 경희대학교, 석사학위논문, 2011.
- [11] 교육부, *교원 유튜브를 활용 복무지침*, 교원정책과, 2019.
- [12] 추승호, "라인 플랫폼을 활용한 사회과 수업방안 연구," *경희대학교*, 석사학위논문, 2020.
- [13] 류민정, "예비 체육교사의 사회적 친화력 및 상호학습 향상을 위한 온라인 카페(online cafe)의 효과성 및 활용 가능성 탐색," *체육과학연구*, 제23권, 제4호, pp.947-958, 2012.
- [14] 민경화, "무용에서 유튜브의 활용에 대한 연구," *대한 무용학회논문집*, 제73권, 제1호, pp.75-94, 2015.
- [15] 윤태룡, "국제정치 수업과 유튜브(YouTube) 활용," *한국국제정치학회소식*, 제148권, pp.10-12, 2013.
- [16] 장병용, "프랑스어 수업에서 유튜브의 활용," *프랑스 문화연구*, 제28권, 제28호, pp.33-60, 2014.
- [17] 전화영, 홍훈기, "유튜브 동영상을 활용한 화학 I 수업에 대한 학생들의 인식," 제54권, 제4호, pp.465-470, 2010.
- [18] 황동국, "유튜브를 활용한 교양농업교육의 가능성 탐색," *학습자중심교과교육연구*, 제20권, 제9호, pp.805-823, 2020.
- [19] 유상미, "Flipped Learning 열풍 속에서 본 수업 가치의 재탐색과 EBS 역할," *미디어와교육*, 제5권, 제1호, pp.14-36, 2015.
- [20] 임유진, 김종선, "대학의 디자인 교과목에서 플립드러닝 적용사례 및 효과성 검증 연구," *한국기초조형학회*, 제20권, 제3호, pp.253-264, 2019.
- [21] 박승배, "Salman Khan의 학교교육 혁신안에 대한 교육과정학적 분석," *교육과정연구*, 제32권, 제3호, pp.1-20, 2014.
- [22] 류광모, 임정훈, "스마트교육 기반 플립러닝 실천을 위한 초등교사 역량모델 개발," *교육정보미디어학회*, 제23권, 제3호, pp.433-463, 2017.
- [23] <https://ko.wikipedia.org/wiki/>(2020.06.02)
- [24] 손향구, "대학 과학교양교육 효율성 제고를 위한 융합적 교수법 개발: 플랫폼미디어 기반 유튜브 콘텐츠 활용을 중심으로," *한국과학예술융합학회*, 제38권, 제3호, pp.117-128, 2020.
- [25] 신선희, "토론교육에서 유튜브 텍스트의 의미 고찰 - 유튜브 활용에 대한 대학생들의 인식을 바탕으로 -," *사고와표현*, 제13권, 제1호, pp.7-42, 2020.
- [26] 이연정, "학문목적 한국어 듣기의 학습 효과 제고 방안—강의 청취 능력 향상을 위한 유튜브(YouTube) 활용을 중심으로—," *어문론집*, 제67권, pp.333-371, 2016.
- [27] 이지현, 오하영, "유튜브 채널 명시적 함축적 데이터 분석을 활용한 플립드 러닝 극대화," *한국통신학회 학술대회논문집*, 제11권, pp.373-374, 2018.
- [28] 박영란, "대학 수업에서의 유튜브 동영상 활용: 영어 신문기사의 배경지식을 중심으로," *영상영어교육*, 제18권, 제1호, pp.207-231, 2017.
- [29] S. Watts and P. Stenner, "Doing Q Methodology: Theory, Method and Interpretation," *Qualitative Research in Psychology*, Vol.2, pp.67-91, 2005.
- [30] 김범중, "Q방법론의 이해와 소비자 연구에의 적용," *한국마케팅저널*, 제1권, 제3호, pp.120-140, 1999.
- [31] S. R. Brown, "Q Methodology and Qualitative Research," *Qualitative Health Research*, Vol.6, No.4, pp.561-567, Nov. 1996.
- [32] 조용현, 김호석, "착한가격업소에 대한 소비자의주관성 연구," *한국콘텐츠학회논문지*, 제17권, 제12호, pp.397-403, 2017.
- [33] J. Dryzek, *Discursive Democracy*, Cambridge: Cambridge University Press. 1990.
- [34] S. Brown, *Political Subjectivity: Applications of Q Methodology*, New Haven: Yale University Press. p.46, 1980.
- [35] S. Brown, D. During, and S. Selden, "Q Methodology, In G. Miller and M. Whicker, eds, *Handbook of Research Methods in Public*

Administration,” New York: Marcel Dekker, 1999.

저자 소개

신 승 훈(Seung-Hoon Shin)

정회원



- 2004년 2월 : Griffith University (경영학 학사)
- 2005년 7월 : The University of Queensland(경영학 석사)
- 2012년 2월 : 계명대학교(경영학 박사)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 영남이공대학교

관광외식학부 식음료조리계열 조교수

〈관심분야〉 : Q 방법론, 문제중심학습, 핵심인재관리, 브랜드동일시, 직무불안정성, 직무만족, 동기부여, 조직공정성, 기대이론 등

이 경 수(Kyung-Soo Lee)

정회원



- 1999년 2월 : 가톨릭대학교(이학 석사)
- 2002년 8월 : 가톨릭대학교(이학 박사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 영남이공대학교

관광외식학부 식음료조리계열 교수

〈관심분야〉 : 조리원리, 식품학