

조리실습과목 학습부진 대학생의 기초실무능력향상 프로그램을 통한 액션러닝 적용 효과

Study on the Effect of Action Learning Application through Basic Practical Skills Improvement Program of Underachievers College Student of Cooking Practice Subject

김양훈

초당대학교 호텔조리학과

Yang-Hoon Kim(baker33@cdu.ac.kr)

요약

본 연구의 목적은 조리전공 대학생을 대상으로 기초조리실습과목의 학습부진 학습자를 도출하여 기초실무 능력향상 프로그램을 운영함과 동시에 액션러닝 교수법을 적용하였다. 또한 Q방법론을 사용하여 학습자들의 주관적이 인식을 분석하고자 하였으며, 이를 통해 학습자의 조리연수, 현장실습, 취업 등과 연계되는 실무관련 프로그램 운영에 대한 전공역량을 향상하고자 하였다. 조사기간은 2020년 5월1일부터 20일까지 C대학 조리 전공 1학년 재학생을 대상으로 진행하였다. 분석결과 총 3가지의 유형이 도출되었으며, 그 특이성에 따라 제 1유형(N=7) : 자기주도학습효과 유형 (Self-directed learning effect type), 제 2유형(N=8): 문제해결능력 효과 유형 (Problem Solving Effect Types), 제3유형(N=6): 동료학습효과 유형 (Peer learning effect type)으로 각 각 독특한 특징의 유형으로 분석되었다. 본 연구의 진행과 시사점 도출을 통해 조리 관련 학과에 서의 프로그램 운영 및 실무관련 교수학습방법 적용에 유용한 자료가 될 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 조리실습과목 | 학습부진 대학생 | 기초실무능력향상 프로그램 | 액션러닝 | 주관성 | Q방법론 |

Abstract

The purpose of this study was to identify learners with poor learning in basic cooking practice subjects for college students majoring in cooking, operate a basic practical ability improvement program, and apply an action learning teaching method. We tried to analyze the subjective perception of learners using the Q methodology. In addition, it was intended to improve the major competencies for the operation of practical programs related to cooking training, field training, and employment of learners. The survey was conducted from May 1st to 20th, 2020 for first-year students in C cuisine major. As a result of the analysis, a total of three types were derived. Type 1 (N=7): Self-directed learning effect type, Type 2 (N=8): Problem Solving Effect Types, Type 3 (N=6): Peer learning effect type, each unique feature type Was analyzed as. Through the progress of this study and the derivation of implications, it is expected that it will be useful data for the application of teaching and learning methods related to practical work and program operation in cooking-related departments.

■ keyword : | Cooking Practice Subject | Underachievers College Student | Basic Practical Skills Improvement Program | Action Learning | Subjectivity | Q Methodology |

I. 서론

통계청의 경제활동 인구조사(2019)에 의하면 청년 고용률은 44%(청년 취업자 398만3000명), 청년 실업률은 7.2%(청년 실업자 30만8000명), 고용률은 61.4%에 이르고 있다. 교육부 자료에 따르면 올해 고등학교 졸업생 수와 대학 진학률, 재수생 등의 요인을 고려하여 예측한 결과, 고3 학생이 치를 2020학년도 대학 입시에서 입학 자원은 총 47만812명으로 대학이 모집하려는 입학 정원(49만3049명)보다 2만2237명 적다고 발표하였다[1]. 이러한 현상은 학령인구 감소에 따라 대학 재정 악화로 이어지면서 입학 자원이 부족한 지방대학을 중심으로 입학정원조차 채우지 못하는 사례가 속출하고 있다. 정원 미달 현상은 지속적으로 심화해 2022학년도에는 역전 폭이 8만2089명에 달할 것으로 교육부는 추산하고 있으며, 당장 내년부터 대학에 진학할 학생이 모집 정원에 미치지 못하는 '대입 역전현상'의 발생으로 대학들의 충원 부족 현상이 한층 심해질 것으로 전망하고 있다. 이와 같은 문제로 인해 대학에서는 지역 내 과도한 입시 경쟁이 벌어지는 상황까지 나타났다. 또한 다양한 수시전형과 입학과정의 간소화로 입학자원의 질에 비해 정원을 채우는 것에 급급하고 있으며, 정원 미달 학교의 경우 대학 경쟁력 또한 갈수록 하락하는 수준에 있는 실정이다[2].

전문대학협의회(2019)에 의하면 대학진학 후 1학기도 채우지 못한 채 다양한 이유로 대학을 중도 포기하는 학생, 즉 자퇴생이 매년 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 2018년 국내 대학교의 수는 191개, 대학생 총 재적수는 202만 9903명으로 이중 중도탈락은 9만 2607명으로 4.6%의 탈락률을 나타냈으며, 전문대학의 조리 관련 학과의 중도 탈락률은 2017년 12.41%, 2018년 11.45%로서 전문대학 전체 중도 탈락률의 평균을 달하는 심각한 수준으로 나타났다. 각 대학에서는 중도 탈락률에 대한 해결책을 찾기 위해 다양한 방법을 모색 중에 있으며, 그 중 다수의 선행연구에서 발견되는 요인으로는 학업적변인, 대학관련변인, 개인배경적변인 등으로 나타났다[3-5]. 특히 학업적변인 중 학업성취도의 저하로 일컬어지는 학습부진은 대학의 중도탈락률에 중요한 요소로 작용되며 그 문제점을 중요 사안으로

삼고 있다[6].

특히 조리 관련 학과의 경우 기초실무에 대한 기능적인 부분이 부족하면 학년별 단계수업 및 실무 적용 프로그램에 부적응현상이 일어날 수 있다. 또한 일반계고와 특성화고의 입학 자원에 따른 실무능력의 차이와 쿡방, 떡방, 스타셰프 등 사회적 이슈에 따른 입학자원 증가 또한 문제점을 찾아 볼 수 있다. 그로 인해 학습자들은 학습방법에 대한 무지, 기초지식 부족, 의지부족, 학습자 본인의 적성과 진로 및 목표 변경 등 다양한 문제점의 발생 원인과 그 해결책을 찾고자 한다[7]. 이에 본 연구에서는 담당교수자의 개별실습평가서, 설문지, 면담자료 등 다양한 평가 도구를 사용 한 후 기초실습수업이 필요하다고 판단되는 하위 집단을 도출하여 기초 실무능력향상 프로그램을 진행하고자 한다. 추가적으로 액션러닝을 적용하여 수업을 운영하고 실행 한 후 참여 학생 개인별 주관성을 분석한 후 해결점을 도출하여 추후 조리실습 학습부진에 대한 문제의 해결을 통해 산학실습 및 조리연수, 취업 등과 연계되는 프로그램에 대한 기초실무관련 문제해결에 큰 영향을 미칠 것으로 판단하고 연구를 진행하였다. 마지막으로 본 연구와 유사한 교수법의 진행에 실질적인 도움이 될 수 있는 중요한 시사점을 제공 하고자 한다.

II. 이론적 논의 및 선행연구 검토

1. 대학생 학습부진

일반적으로 학습부진이란 연구는 크게 3가지의 유형으로 구분되며, 학습 잠재능력을 발휘하지 못하는 유형과[8-11] 특정 교과목의 최소 학업성취수준이 미치지 못하는 학습자 유형[12][13], 마지막으로 기초학력진단검사 등의 지능 검사결과를 기준으로 구분되는 유형[14]으로 정의되어 연구되어 왔다. 대학생 학습부진에 대한 선행연구는 학습부진의 원인과 학습부진 대학생을 위한 프로그램 개발에 관한 연구가 주를 이루고 있다. 먼저 학습부진의 원인으로는 전공에 대한 불만족, 과제 집중전략의 부재, 학습전략의 부재, 낮은 학업으로 인한 자기 효능감 등으로 나타났다[15].

학습부진 대학생을 위한 프로그램 개발에 관한 연구

로는 학습동기 향상 프로그램, 자기주도학습 향상 프로그램, 자기 탐색 프로그램 개발 등의 연구가 이루어 졌다[16-18].

이와 같은 선행연구를 토대로 종합해 보면 학습능력은 정상수준이지만 학업성취도는 낮게 평가되는 학생으로 학습부진의 원인은 개인 환경, 가정환경, 학습환경 등 내·외부의 다양한 요인으로 볼 수 있는 학습자로 정의할 수 있다[19].

본 연구에서는 기존에 연구되어온 학습부진학생에 대한 정의를 참고하되 실제 학습부진을 겪고 있는 학생을 선정하여 다양한 측정도구를 토대로 학업성취도가 낮은 학생을 학습부진 대학생이라고 정의하고 연구를 진행하였다.

2. 액션러닝

액션러닝이란 1940년대 영국의 물리학자 Reg Revans에 의해 창시된 교육방법이며, 소수의 인원으로 팀을 구성하여 체계적인지식과 심층적인 질문을 기반으로 조직의 현안과제를 해결하거나 대안을 모색하기 위해 업무현장에 이루어지는 현장 형 학습 방법의 하나이다. 액션러닝의 구성요소는 문제, 러닝코치, 학습 팀, 학습, 실행, 질의와 성찰로 총 6가지를 구성하고 있다[20].

대학에서의 액션러닝에 관한 연구는 다수의 연구자에 의해 발견되고 있으며, 고은현(2013)의 연구에서는 전통방식의 지식전달 강의가 아닌 능동적 참여와 끊임 없는 인지 활동을 통해 새로운 의미부여와 해석, 지식의 내면화로 인해 학업성취에서도 긍정적인 결과를 얻게 된다고 연구되었다[21].

김소명 외 (2016)의 연구에서는 액션러닝 적용 시 수업운영 단계마다 학습자들의 이해를 증진시키고 지속적인 동기부여와 피드백 제공, 학습 성과를 증진하기 위해서는 특히 교수자의 역할과 역량은 중요한 핵심 요소가 된다고 하였다[22].

간호학에서의 팀 기반 액션러닝 적용사례로는 학생들의 액션러닝 팀 프로젝트를 통해 교직의 특성과 학습과정의 의미를 쉽게 이해할 수 있다고 연구하였는데, 이는 자발적인 학습을 유도하여 팀 효과성과 수업만족도를 높일 수 있었기 때문이라고 할 수 있다[23].

3. Q 방법론 적용의 타당성

Q방법론은 심리학자인 윌리엄 스티븐슨(William Stephenson, 1935)이 창안한 통계기법으로 인간의 태도와 행동연구를 위해 철학, 심리, 통계, 심리측정의 분야를 적용하여 개발한 방법이며, 인간의 주관성을 정량적으로 분석을 유도하는 특수한 통계기법이다[24][25].

교육수요자 중심의 학습법에 대한 효율성 및 효과 검증은 과거 다양한 변수에 의한 가설검증과 효과분석에 대한 연구도 중요하지만 학습자가 학습법을 통해 느끼는 주관성에 대한 정량적 분석과 정성적 분석 또한 중요한 부분이라고 판단된다. 특히 본 연구에서 진행하고 자하는 실습과목 학습부진학생과 같은 특수한 상황에 있는 대상을 토대로 진행되는 프로그램의 경우 이와 같은 운영방법의 효과성에 대한 검증은 더욱 필수적이라고 할 수 있다. 추후 유사한 연구진행에 있어서 유용한 시사점 제공뿐만 아니라 교육효율성 및 효과에 대한 검증에도 다양한 정보를 제공 할 것으로 판단된다[26].

III. 연구문제 및 방법론

1. 연구문제

본 연구는 조리실습과목 학습부진 대학생을 대상으로 액션러닝을 적용하여 기초실무능력 향상프로그램을 진행하였으며, 연구를 통해 주관적 인식과 그 속에 나타나는 공통된 구조를 파악하고 발견하고자 한다. 또한 연구 진행 중에 나타난 학습자의 주관적 인식과 그 구조의 발견하기 위해 Q방법론을 적용하여 다각적인 분석을 도출하고자 하였으며, 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1 : 조리실습과목 학습부진대학생의 액션러닝을 적용한 기초실무능력향상프로그램의 주관적 인식 유형은 어떠한가?

연구문제 2 : 조리실습과목 학습부진대학생의 액션러닝을 적용한 기초실무능력향상 프로그램의 주관적 인식 유형들 간의 특성과 그 함의는 무엇인가?

2. 연구설계

본 연구의 설계는 조리전공 학생 중 조리실습수업에서의 학습부진을 겪고 있는 학생들로 구성되었으며, 조사기간은 2020년 5월1일부터 2020년 5월 20일까지 C대학 조리전공 1학년 재학생을 대상으로 진행하였다. 본 연구의 세부적인 설계로는 학습부진학생 선정, Q표본과 P표본 선정, Q분류, 코딩 및 결과해석, 결론 및 논의의 단계로 총 5단계로 진행되었다.

1단계 : 학습부진학생 선정	
① NCS 개발된 학습 전·후 본인 직무능력에 대한 수준평가 설문지를 통한 기초자료 수집.	를
② 담당과목 교수자의 의견과 개별 면담을 통한 집단 프로파일 확.	
2단계 : Q표본과 P표본	
① 1단계에서 선정된 '하' 그룹 26명 면담 및 심층인터뷰 실시 후 최종 20개의 Q표본 선정	중
② 프로그램에 참여 하고 있는 26명 중 최종 20명 선정	
3. Q 분류	
① 강제 분류법(Forced Sorting)을 적용	
② Q-factor 해석을 위한 심층 인터뷰 진행 및 작성	
4. 코딩 및 결과 해석	
① 수집된 자료의 점수화를 통한 코딩	
② PC QUANL Program을 통한 요인분석 및 유형별 결과 해석	
5단계 : 결론 및 논의	
① 유형별 특성 및 결과 분석	
② 논의(시사점 한계점 제시)	

그림 1. 연구 설계

3. 조리실습과목 학습부진자 구성

조리전공 1학년 1학기 수강하는 기초조리실습과목에 대해 학습부진을 겪고 있는 학습자를 중심으로 방과 후 기초실무능력향상 프로그램을 개설한 다음 액션러닝을 적용하여 수업을 진행하였다. 설계는 크게 2단계의 과정으로 진행되었으며, 세부과정으로는 첫째, 국가직무능력표준(NCS)에 개발된 '개인 학습 전·후 직무능력에 대한 수준평가 설문지'를 사용하여 기초자료를 수집하였다. 2단계에서는 설문도구의 척도에 따라 '상', '중', '하', 그룹으로 구분하였으며, '하' 집단의 학생들을 중심으로 실무과목 담당교수자 4명에게 평소 학습태도, 실무능력, 개인성향 등의 소견 참고 하여 학습부진자 구성에 반영하였다.

표 1. 개인 직무능력평가에 대한 수준평가 설문 항목

학습 내용	평가 항목
조리 실무	1 칼의 종류와 용도에 따라 사용 할 수 있다.
	2 기본 채소 썰기 및 용어에 대해 알고 있다.
	3 서양요리의 기본 조리 방법을 알고 있다.
	4 서양요리의 기본 허브의 종류를 알고 있다.
소스 조리	1 Bouquet Garni를 준비할 수 있다.
	2 Mirepoix를 준비할 수 있다.
	3 Roux의 종류와 용도를 알고 있다.
	4 소스에 필요한 Stock을 준비할 수 있다.
	5 서양요리의 5대 모체소스에 대해 알고 있다.
전채 요리	1 요리에 따라 적합한 Condiments를 준비할 수 있다.
	2 전채요리의 종류와 구성요소에 대해 알고 있다.
	3 서양요리의 3대 진미에 대해 알고 있다.
	4 전채요리에 사용되는 차가운소스의 종류에 대해 알고 있다.
생선 요리	1 생선의 종류와 부위에 맞게 손질 할 수 있다.
	2 향신료와 허브를 이용한 마리네이드를 할 수 있다.
	3 요리에 따른 가니쉬를 준비 할 수 있다.
	4 생선요리에 사용되는 소스를 알고 있다.
	5 생선요리에 사용되는 조리법을 알고 있다.
육류 요리	1 육류의 종류와 부위에 맞게 손질 할 수 있다.
	2 향신료와 허브를 이용한 마리네이드를 할 수 있다.
	3 요리에 따른 가니쉬를 준비 할 수 있다.
	4 육류요리에 사용되는 소스를 알고 있다.
	5 육류요리에 사용되는 조리법을 알고 있다.
달걀 조리	1 달걀 조리에 필요한 조리 도구를 준비하여 사용 할 수 있다.
	2 오믈렛의 적합한 Condiments를 준비할 수 있다.
	3 보일드에그의 종류와 조리법을 알고 있다.
	4 프라이드 에그의 종류와 조리법을 알고 있다.
	5 포치드 에그의 종류와 조리법을 알고 있다.

4. 기초실무능력향상프로그램의 액션러닝 적용

본 연구는 기초실무능력향상프로그램을 효과적인 운영과 학습효과를 향상하기 위해 액션러닝을 적용하였으며, 세부적인 주차별 운영 계획은 다음 [표 1]과 같다.

표 2. 주차별 강의계획

주	학습내용 (주2회, 3시간)	액션러닝 효과
1	프로그램 소개 및 세부 학습 계획 설명, 팀 구성	
2	개별과제 수행(기초조리실습), 성찰일지 및 실습일지 작성	문제해결능력, 창의성
3	팀 과제수행(기초조리실습), 성찰일지 및 실습일지 작성	의사소통, 협동학습
4	개별과제 수행(생선요리), 성찰일지 및 실습일지 작성	문제해결능력 정보활용능력
5	팀 과제수행(육류요리), 성찰일지 및 실습일지 작성	의사소통, 협동학습
6	실기 평가 1차, 성찰일지 및 실습일지 평가	학습향상도 체크 및 피드백
7	개별과제 수행(계란요리), 상호 피드백, 성찰일지 및 실습일지 작성	자기주도학습 성취목표 지향
8	개별과제 수행(소스조리), 상호 피드백, 성찰일지 및 실습일지 작성	자기주도학습 비판적 사고능력

9	개별과제 수행(전채요리), 상호 피드백 성찰일지 및 실습일지 작성	자기주도학습 문제해결능력
10	개별과제 수행(생선요리, 육류요리), 상호 피드백 성찰일지 및 실습일지 작성	자기주도학습 문제해결능력
11	실기 평가 2차 성찰일지 및 실습일지 평가	학습합상도 체크 및 종합피드백

5. Q 표본

앞서 분석된 자료를 바탕으로 학습부진 학생 선정 후 특정 변인이나 요인에 관련되지 않는 그룹별 비구조적 인터뷰방식을 적용하였다. 이후 개별 심층 면담을 통해 약 36개의 Q샘플을 수집하였다. 또한 개인이 느끼는 경험, 생각, 환경, 태도 등 다양한 의견을 얻기 위해 본 연구와 관련된 교수법 및 대학생 학습부진 관련 학술논문, 대학 기초역량평가조사, 교육과정표, 교육 만족도 조사, 학과 중도 탈락률 보고서 등을 참고하였다. Q모집단에서 수집된 36개의 Q 샘플은 Q 표본 구성을 위해 의미가 비슷하거나 중복되는 문항은 수 및 재 구성하여 최종 [표 2]과 같이 20개의 Q 표본을 완성하였다 [27].

표 3. Q진술문의 유형별 표준점수

번호	Q진술문(Q-Statements)	유형별 표준점수		
		I (N=7)	II (N=7)	III (N=6)
1	기초조리에 대한 능력이 향상 된다	0.1	1.5	0.1
2	프로그램을 통해 부족한 부분을 복습한다	1.8	0.0	0.1
3	요리학원을 등록하여 배우는 것이 좋다	-0.8	-1.4	-0.8
4	조원의 도움으로 부담감을 해소 한다	-5	-1.0	1.5
5	타 실습과목에도 적용할 수 있다	0.3	1.5	-0.6
6	같은 조 학생들에게 눈치가 보인다	-1.5	-1.4	-1.4
7	실수하는 부분을 옆에서 체크해 준다	-1.1	-0.9	1.8
8	주변 학생들이 사선이 부담스럽다	-1.3	-1.1	-1.7
9	프로그램을 통해 이론수업에도 도움이 된다	-0.2	1.4	-0.5
10	성찰일지를 통해 부족한 부분을 체크한다	1.4	-0.2	-0.9
11	조별 실습으로 협동심이 생긴다	-0.5	0.3	1.5
12	개별 실습수업시간이 단축되었다	-1.0	1.7	-0.7
13	프로그램 시간이 짧게 느껴진다	-0.9	-0.4	-1.0
14	실습일지를 통해 수업과정을 예습, 복습한다	1.9	0.1	-0.2
15	다른 실습과목도 적용되었으면 좋겠다	-0.3	-0.2	-0.3
16	조리기능사 자격증 취득에 도움이 된다	-0.3	1.4	0.1
17	개별 수업이 편하다	0.4	-0.9	0.3
18	부족한 부분은 동영상 자료를 참고한다	1.5	-0.3	0.6
19	비슷한 수준의 구성으로 서로 의지한다	0.4	-0.3	0.5
20	동료평가로 문제점을 발견한다	0.5	0.1	1.7

6. P 표본

본 연구의 P표본 구성은 Q분류에 참여하는 응답자 또는 피 실험자를 의미하며, 교수법 적용을 위해 특정 대학의 학과에 소속되어있는 소규모 표본이 이용되며, 요인분석에 있어 표본의 크기가 크면 오히려 한 요인에 너무 많은 인원이 적재되어 요인의 특성이 명확하게 드러나지 않는 문제가 발생 할 수 있기 때문이다[28]. 따라서 본 연구의 대상인 P표본은 앞서 제시한 기준에 따라 기초능력향상프로그램 수강중인 학습부진학생 26명 중 주제와 관련 없는 참여자 6명을 표출하였으며, 본 연구에 참여 의사를 밝힌 20명을 최종 선정 하였다.

7. Q 분류

Q 표본과 P 표본이 구성되면 각 응답자에게 Q sample을 분류작업을 하게 되는데 이를 Q 분류(sorting) 라고 한다. 본 연구를 위한 절차는 응답자에게 연구의 목적에 대한 설명을 한 후 Q 표본으로 선정된 진술문이 적힌 카드를 순서대로 보여주고 긍정(+), 중립(0), 부정(-)의 3가지의 그룹으로 분류 한다[29]. 또한 점수별로 분류되는 카드의 수는 0을 기준으로 유사 정상분포(Quasi-normal distribution)가 되도록 강제적으로 할당하는 것이 일반적이다.

IV. 연구결과

본 연구에서 수집된 20명의 자료는 PC QUANL Program을 이용하여 질문문항과 변수 또는 대상자의 상화관계 분석을 위해 Q 요인분석(Q-factor analysis)을 실시하였다. 분석결과 총 3개의 유형으로 분석되었으며, 통계결과, 전체변량의 약 61(0.616)%를 설명하고 있는 3개의 요인에는 각각 7명, 7명, 6명으로 인원수에 대한 의미는 없다. 또한 인자 가중치가 1.0 이상인 응답자는 각각 7명, 7명, 4명이 속해있어 제1유형과 제2유형이 가장 큰(설명력이 높은) 인자로 나타났다.

표 4. P표본의 특성과 인자가중치

유형	ID	성별	연령	전공	인자가중치
TYPE I (N=7)	2	남	20	외식조리전공	1.0247
	5	남	20	호텔조리전공	3.9033
	7	여	19	호텔조리전공	1.8556
	13	남	20	외식조리전공	1.8271
	15	여	20	호텔조리전공	1.5024
	18	여	27	호텔조리전공	2.8739
	19	남	19	호텔조리전공	1.7439
TYPE II (N=7)	1	남	20	호텔조리전공	1.7201
	4	남	20	외식창업전공	1.5357
	6	남	20	호텔조리전공	3.6096
	9	남	24	호텔조리전공	4.3678
	11	남	25	호텔조리전공	1.6468
	12	남	20	호텔조리전공	1.5087
TYPE III (N=6)	17	남	20	호텔조리전공	1.0435
	3	여	20	호텔조리전공	0.8332
	8	남	20	호텔조리전공	0.6938
	10	여	19	외식조리전공	1.7617
	14	남	22	외식창업전공	1.9730
	16	남	20	호텔조리전공	2.2906
20	여	20	외식조리전공	1.7748	

[표 5]에서 보듯 각 유형의 변량크기를 나타내는 대표 아이겐값(eigen value)은 각각 5.0374, 4.0564, 3.2367 으로 나타났다. 프로그램의 분석방법으로는 주 성분 분석법(principal components factor matrix)을 택하였고, 회전은 사각회전법(oblique rotation)으로 실시 하였다.

표 5. 유형별 아이겐 값(eigen value)과 변량

아이겐 값	5.0374	4.0564	3.2367
전체변량 백분율	0.2519	0.2028	0.1618
누적 변동	0.2519	0.4547	0.6165

[표 6]은 전체 유형간의 상관계수를 나타내 주는데, 이는 개인별 Q 분류 데이터 간의 상관관계를 분석하고 상관관계 매트릭스를 이용하여 요인을 추출하는 방식으로서 각 유형간의 유사성의 정도를 판단할 수 있는 방법이다. 분석결과 제1유형과 제2유형간의 상관계수는 0.188이며, 제1유형과 제3유형은 0.175의 상관관계를 보이며, 제2유형과 제3유형은 0.365의 상관관계를 보이고 있다. 여기서는 제2유형과 제3유형 간의 상관관계계수가 다른 유형간의 상관계수보다 상대적으로 높게 나타났다.

표 6. 유형별 상관관계

	제 1유형	제 2유형	제 3유형
제 1유형	1.000	-	-
제 2유형	0.188	1.000	-
제 3유형	0.175	0.365	1.000

1. 각 유형별 분석

요인분석을 통해 도출된 유형별 특성들을 종합 하여 분석한 결과 총 3개의 유형으로 나타났다. 해당 진술문 별 ±1.00이상의 표준점수를 중심으로 긍정부분과 부정부분으로 구분 하였으며, (+)에 속한 긍정적인 유형을 중심으로 네이밍(naming)과 그 의미를 제시하였다.

1.1 제 1유형(N=7) : 자기주도학습효과 유형

(Self-directed learning effect type)

제 1유형에 속한 응답자는 앞서 분석한 [표 4]와 같이 7명으로 나타났으며 [표 7]의 긍정적인 진술문과 부정적인 진술문을 정리하면 다음과 같다. 14번[실습일지를 통해 수업과정을 예습, 복습한다.(Z-score=1.90)] Q진술문에 가장 긍정적인 일치를 보이고 있으며, 6번 [같은 조 학생들에게 눈치가 보인다.(Z-score=-1.49)] Q진술문에 가장 부정적인 결과를 보였다. 제 1유형에 속한 응답자들의 진술문을 살펴보면 액션러닝을 적용한 기초능력향상프로그램을 통해 다양한 도구를 사용하여 복습과 선행학습을 하는 학습자의 구성으로 보여지며, 이는 “자기주도학습효과 유형” 이라고 볼 수 있다.

표 7. 제 1유형에서 표준점수 ±1.000이상을 보인 진술문

Q 진술 문			표준 점수
긍정	14	실습일지를 통해 수업과정을 예습, 복습한다	1.90
	2	프로그램을 통해 부족한 부분을 복습한다	1.81
	8	주변 학생들이 시선이 부담스럽다	1.50
	10	성찰일지를 통해 부족한 부분을 체크한다	1.41
부정	7	실수하는 부분을 옆에서 체크해 준다	-1.13
	8	주변 학생들이 시선이 부담스럽다	-1.33
	6	같은 조 학생들에게 눈치가 보인다	-1.49

1.2 제 2유형(N=7): 문제해결능력효과 유형
(Problem solving effect types)

제 2유형에 속한 응답자는 앞서 분석한 [표 4]와 같이 7명으로 나타났으며 [표 8]의 긍정적인 진술문과 부정적인 진술문을 정리하면 다음과 같다. 12번[개별 실습수업시간이 단축되었다. (Z-score=1.70)] Q진술문에 가장 긍정적 일치를 보이고 있고, 6번[같은 조 학생들에게 눈치가 보인다.(Z-score=-1.41)] Q진술문에 가장 부정적 일치를 보였다. 제 2유형에 속한 응답자들의 진술문을 살펴보면 액션러닝을 적용한 기초능력향상프로그램은 기초실무에 대한 반복적인 학습으로 평소 부족한 부분과 문제점을 도출한 후 수정·보완하는 학습자의 구성으로 보여 지며 이는 “문제해결능력효과 유형” 이라고 볼 수 있다.

표 8. 제 2유형에서 표준점수 ±1.00이상을 보인 진술문

Q 진술 문		표준 점수	
긍정	12	개별 실습수업시간이 단축되었다	1.70
	1	기초조리에 대한 능력이 향상 된다	1.55
	5	타 실습과목에도 적용할 수 있다	1.48
	9	프로그램을 통해 이론수업에도 도움이 된다	1.45
	16	조리기능사 자격증 취득에 도움이 된다	1.42
부정	4	조원의 도움으로 부담감을 해소 한다	-1.03
	3	요리학원을 등록하여 배우는 것이 좋다	-1.13
	6	같은 조 학생들에게 눈치가 보인다	-1.41

1.3 제3유형(N=6): 동료학습효과 유형
(Peer learning effect type)

제 3유형에 속한 응답자는 앞서 분석한 [표 4]와 같이 6명으로 나타났으며 [표 9]의 긍정적인 진술문과 부정적인 진술문을 정리하면 다음과 같다. 7번[실수하는 부분을 옆에서 체크해 준다 .(Z-score=1.81)] Q진술문에 가장 긍정적 일치를 보이고 있고, 8번[주변 학생들이 시선이 부담스럽다.(Z-score=-1.68)] Q진술문에 가장 부정적 일치를 보였다. 제 3유형에 속한 응답자들의 진술문을 살펴보면 액션러닝을 적용한 기초능력향상프로그램은 팀 학습을 통해 동료와 촉진자로 역할로 학습효과 와 더불어 동료애와 협동심이 작용하는 학습자의 구성으로 보여 지며 이는 “동료학습효과 유형” 이

라고 볼 수 있다.

표 9. 제 2유형에서 표준점수 ±1.00이상을 보인 진술문

Q 진술 문		표준 점수	
긍정	7	실수하는 부분을 옆에서 체크해 준다	1.81
	20	동료평가로 문제점을 발견한다	1.69
	11	조별 실습으로 협동심이 생긴다	1.55
	4	조원의 도움으로 부담감을 해소 한다	1.52
부정	13	프로그램 시간이 짧게 느껴진다	-1.01
	6	같은 조 학생들에게 눈치가 보인다	-1.40
	8	주변 학생들이 시선이 부담스럽다	-1.68

2. 일치하는 항목별 분석

본 연구에서 도출된 3개의 유형 중 비슷한 양상을 보이는 Q질문은 총 1개의 항목으로 분석되었다. 특히 위의 [표 11]에서 보는 바와 같이, 피 응답자들은 15번[다른 실습과목도 적용되었으면 좋겠다.(Z-score=2.29)]의 진술문에 전체적인 긍정적 일치를 보이는 것으로 나타났으며, 대체적으로 의견 동의를 하고 있음을 확인할 수 있다.

표 10. 일치하는 항목과 평균 표준점수
(Consensus Items And Average Z-Scores)

Item Description		Average Z-Score
15	다른 실습과목도 적용되었으면 좋겠다	2.29
8	주변 학생들이 시선이 부담스럽다	-1.38

(* CRITERION = ±1.000)

V. 결론

학습과정에서 일어나는 학습자의 내적 동인이나 학습태도 및 학습효과를 파악하기 위해서는 R방법론의 데이터분석을 기반으로 한 양적연구만으로는 부족하다고 판단하였다. 추가적으로 Q방법론을 적용하여 분석함으로써 학습자의 주관적 인식유형을 다각적으로 분석하여 소규모 인원에 대한 한계점을 극복하기 위함이다. 또한 본 사례연구를 진행하여 학습과정에서 발생하는 상호작용을 통해 의미 있는 학습결과를 이루어 내는지 파악하고자 하였다. Q방법론의 통계 분석 절차에 따라 주관적 인식 유형을 분석한 결과 총 3가지의 유형이 도출되었으며, 유형은 다음과 같이 각각 그 특이성에

따라 명명하였다. 제 1유형(N=7) : 자기주도학습효과 유형 (Self-directed learning effect type), 제 2유형 (N=8): 문제해결능력효과 유형 (Problem Solving Effect Types), 제3유형(N=6): 동료학습효과 유형 (Peer learning effect type)으로 각 각 독특한 특징의 유형으로 분석되었다.

이와 같이 세 가지 유형 분석 결과 연구자는 P표본에 속한 응답자의 유형별 진술문을 바탕으로 제1유형에 속한 응답자들을 “자기주도학습효과 유형”으로 명 하였다. 기존의 강의식 수업에 액션러닝을 적용함으로써 학습의 주체가 교수가 아닌 학습자란 점에서 적극적인 참여가 이루어 졌고 비슷한 수준의 집단 구성으로 학습동기가 유발되는 점을 발견 하였다. 평소 수업에 대해 소극적인 학습자들도 소규모 집단으로 인해 수업에 흥미를 느끼며 개인성찰과 조별 과제를 수행함으로써 학습효과가 증대되며 교우관계 또한 상승하는 효과가 나타났다.

제2유형에 속한 응답자들을 “문제해결능력효과 유형”으로 명 하였다. 실무실습수업에 있어 학습부진자의 경우 부진 정도와 이해 정도가 다양하고 개인차가 심해 개인 맞춤형 지도가 필요로 한다. 본 프로그램을 통해 개인의 기초능력수준, 잘못된 습관, 문제점 등을 발견하여 반복적인 학습과 상호 피드백을 통해 학습자의 문제점을 인식하고 도출하여 타 과목에서도 응용 가능한 것으로 나타났다.

제3유형에 속한 응답자들을 “동료학습효과 유형”으로 명 하였다. 프로그램의 교육과정을 통해 서로의 결과를 공유할 뿐만 아니라 그 결과를 얻기 위해 상호 협력하는 과정이 이루어지면서 자연스럽게 협동학습이 이루어졌다. 또한 학습자간에 수동적인 피드백이 이루어진 것이 아니라 동료 학습자의 결과를 평가와 조언을 통해 능동적인 학습 활동 참여로 이어지면서 교수자가 주도하는 교수학습 상황보다 수업참여와 성취능력이 향상되는 효과가 나타났다.

본 연구를 통해 발견되는 시사점으로는 기초실무능력향상 프로그램을 진행함으로써 학습부진자의 학습효과에 대한 긍정적인 효과가 나타났지만 방과 후 별도의 반이 구성되어 진행되는 수업은 대체로 만족하지 못한 것으로 나타났다. 결국 수업시간 내에서 수준별 수업을

해결할 수 있는 추가적인 교수학습방법 개발이 필요한 것으로 사료된다. 또한 학습 습관을 형성할 수 있는 행동조절을 통해 동기조절이 이루어 질 수 있도록 새로운 학습 환경을 조성하여 일종의 ‘학습러닝 메이트’가 필요한 것으로 시사한다. 마지막으로 본 연구를 토대로 조리전공 대학생들의 교수학습법 적용 연구에 대한 질적 및 양적 연구에 기초자료로 활용될 것으로 기대하며, 추가적으로 대학 및 학과 실정에 맞는 교수학습법을 적용하여 대학 간의 차이, 지역 간의 차이, 학년 간의 차이, 경험 전 과 후의 차이 등 세분화된 사례분석을 통해 장기적 측면을 고려하여 보다 체계적이고 심도 있는 연구가 이루어 져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- [1] <https://www.hankyung.com/society/> 2020.05.27
- [2] <https://blog.naver.com/mvkorean/> 2020.05.29
- [3] 강승호, “대학생의 학업경취와 중도탈락 생각에 영향을 미치는 변인분석,” 교육평가연구, 제23권, 제1호, pp.29-53, 2010.
- [4] 연보라, 장희원, “대학생 중도탈락 시기 및 영향요인 분석,” 교육사회학연구, 제25권, 제1호, pp.129-155, 2015.
- [5] 정제영, 선미숙, 정민지, “대학생의 중도탈락에 영향을 미치는 대학수준 요인분석,” 아시아교육연구, 제16권, 제4호, pp.57-76, 2015.
- [6] 이훈병, “대학에서 학습부진 학습자 진단을 위한 주요인 분석,” 인문사회21, 제7권, 제3호, pp.653-665, 2016.
- [7] 권혁재, *대학생의 학습부진 원인과 개선방안*, 강원대학교, 박사학위논문, 2012.
- [8] 교육부, *국내의 부진 학생 지도·지원 우수 사례집*, 서울: 한국교육과정평가원, 1999.
- [9] 박성익, *학습부진아 교육*, 서울: 한국교육개발원, 1986.
- [10] 송승현, “학습부진아를 위한 개별화 교육방법,” 교육방법연구, 제20권, 제1호, pp.93-111, 2008.
- [11] 윤만석, *학습부진아동의 정서적 특성과 지능 프로파일 분석*, 연세대학교, 박사학위논문, 2010.
- [12] 김홍찬, 이정은, “수학학습부진아 지도방안으로써의

수학일지 쓰기,” 한국학교수학회논문집, 제13권, 제4호, pp.525-547, 2010.

[13] 박성수, “대학입학 전형요소와 대학 학업성취도와의 상관관계에 관한 연구,” 한국교육, 제34권, pp.27-56, 2007.

[14] 정차남, 민천식, “블렌디드 러닝이 학습부진아의 수학 학업성취에 미치는 효과,” 대구교육대학교 초등교육연구논총, 제24권, 제1호, pp.155-169, 2008.

[15] 고흥월, “대학생 학습동기 유형에 따른 학업소진과 학업적 실패내성의 차이,” 아시아교육연구, 제13권, 제1호, pp.125-147, 2012.

[16] 김나미, 김효원, 박완성, “학사경고 대학생을 위한 회복탄력성 프로그램과 동료 멘토링의 효과,” 열린교육연구, 제22권, 제1호, pp.391-412, 2014.

[17] 윤정선, 박부진, “대학생을 위한 자기주도학습 능력 향상 프로그램의 중재 및 효과,” 정서·행동장애연구, 제30권, 제2호, pp.120-142, 2014.

[18] 이종연, 김복미, 장은주, “학사 경고자 대학생을 위한 자기탐색(ExploringMyself) 프로그램 개발,” 상담학연구, 제14권, 제1호, pp.359-384, 2013.

[19] 진달래, *학습부진 대학생의 자기주도학습력 향상을 위한 e-포트폴리오 활용 프로그램 개발 및 적용*, 경희대학교, 석사학위논문, 2015

[20] W. R. Revans, *The ABC of action learning*, London: Chatwell-Bratt, 2011

[21] 김미옥, *액션러닝 방식 대학 수업의 핵심성공요인에 관한 연구*, 전북대학교, 박사학위논문, 2017.

[22] 고은현, “대학교수의 액션러닝 수업개발 경험에 관한 연구,” 교육방법연구, 제25권, pp.69-94, 2013.

[23] 김소명, 박상연, “액션러닝을 활용한 수업운영의 효과,” 한국간호학회, 제22권, 제1호, pp.42-50, 2015.

[24] S. Watts and P. Stenner, “Doing Q Methodology: Theory, Method and Interpretation,” *Qualitative Research in Psychology*, Vol.2, pp.67-91, 2005.

[25] 김범중, “Q방법론의 이해와 소비자 연구에의 적용,” 한국마케팅저널, 제1권, 제3호, pp.120-140, 1999.

[26] 신승훈, 김찬우, “조리전공 대학생의 요리경연대회 참가를 위한 문제중심학습(PBL) 적용사례연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제19권, 제8호, pp.598-608, 2019.

[27] 김찬우, 신승훈, “외식창업교육 체험프로그램을 통한 조리전공 재학생의 주관적 인식유형 연구 -팝업레스토랑을 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제19권, 제6호, pp.347-358, 2019.

[28] 김찬우, 신승훈, “외식업체 빅 블러(Big Blur)현상과 키오스크(Kiosk)도입에 따른 이용고객의 주관성 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제19권, 제5호, pp.268-279, 2019.

[29] 김찬우, “전문대학 학사학위 전공심화 교육과정 만족도에 관한 주관성 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제18권, 제9호, pp.648-660, 2018.

저 자 소 개

김 양 훈(Yang-Hoon Kim)

정희원



- 2015년 2월 : 건국대학교(이학석사)
- 2019년 2월 : 강릉원주대학교(관광학박사)
- 2020년 3월 ~ 현재 : 초당대학교 호텔조리학과 조교수

〈관심분야〉 : 관광, 외식경영, 제과제빵