

# 학습전략 이터닝 콘텐츠 개발 -스토리텔링을 중심으로-

박 성 미<sup>†</sup>  
(동서대학교)

## Development of Learning Strategy e-Learning Contents based on the Storytelling

Sung-Mi PARK<sup>†</sup>  
(Dongseo University)

### Abstract

The purpose of this study was to develop the Learning Strategy e-Learning Contents based on the storytelling in university students. The objective of the Learning Strategy e-Learning Contents based on the storytelling was to increase in learning skill which university students will use to keep major learning during their courses. The Learning Strategy e-Learning Contents was based on the results of pre-research on storytelling and learning skill. In order to verify the effectiveness of the Learning Strategy e-Learning Contents based on the storytelling, it was analyzed to validity of contents by five professionals. The results of the study were as follows. The Learning Strategy e-Learning Contents based on the storytelling for increasing in learning skill of university students consisted of 15 sessions which proceeding a per semester: the starting phase(1-2), the execution phase(3-13), and the ending phase(14-15). The subjects were 20 university students who had randomly assigned to an experimental group(10) and a control group(10). Subjects completed a learning skill scale. Data analyses were conducted using ANCOVA. The results of the analyses revealed that subjects of experimental group showed significantly higher scores on learning skill than one of control group. Based on the above results, it is concluded that the Learning Strategy e-Learning Contents based on the storytelling was effective in improving learning skill of university students.

*Key words : Learning strategies, Storytelling, E-learning*

### I. 서론

최근 대학에서 교수자의 설명방식, 수업시간대, 교실환경 등을 고려함과 아울러 학습자의 학습동기를 격려하는 이터닝 학습활동이 각광을 받고

있다. 이는 이터닝이 학습자 중심의 학습활동을 유도할 수 있다는 점 때문에 비교적 중요한 교수법으로 인식되고 있기 때문이다.

한편, 대학에서의 학업을 수행하려면 자기주도적 학습능력이 요구됨에도 불구하고 자기주도적

<sup>†</sup> Corresponding author : 051-320-1866, psm1994@dongseo.ac.kr

\* 이 연구는 2011년도 동서대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 수행되었음.

학습능력의 부재를 보이는 대학생들이 증가하고 있는 시점에 이러닝은 이들로 하여금 보다 적극적으로 학습동기를 부여하는 교육의 긍정적인 측면이 있는 것으로 보고되고 있다(이종연, 2004).

실제로 이러닝 활용여부가 학업성취에 매우 중요한 의미를 지니고 있다는 선행연구들(박혜옥, 최완식, 2007; 이종연, 이은진, 2010)을 살펴보면, 이러닝은 학습자로 하여금 개별화 학습환경 실현, 실제 맥락적인 지식 제공, 교육기회의 확대 등으로 기존 교육현실의 한계를 극복할 수 있다는 측면을 강조한다. 이러한 측면을 고려해볼 때 대학생으로 하여금 적절한 학습전략을 가르치되, 교육적 효과를 더욱 유도할 수 있는 이러닝 환경을 제공하는 것은 자기주도적 학습능력이 미흡한 학생들에게 적절한 교육적 조치가 될 수 있다고 생각한다(하영자, 하정희, 2011; Brown, Campione & Day, 1981; Yang, 2007).

그러나 이러닝 환경의 주요 특징들은 오히려 학습경험의 질적인 효과를 저해한다는 비판도 있다(강명희, 김민정, 2006; 김정겸, 2011; 박수희, 최성우, 2006). 즉 한정된 스크린, 정제된 전자 정보, 미리 설정되고 조직화된 학습 구조, 일방적인 전달 위주의 교육 콘텐츠, 교재와 단순화된 시각 자료로 제한된 의사소통 방식의 이러닝은 인간의 학습 경험이 지니고 있는 질적인 풍부함과 깊이를 제한하고 있다는 것이다.

물론, 이러한 교육적 한계는 면대면 교육환경에서도 여전히 나타나고 있으나 이러닝의 출현이 기존 교육실천의 가능성을 증대하였기보다 전달 형식만 변경한 정도로만 인식되고 있다(허희옥, 2006; Bagarukayo, Lubega, & Mbarika, 2007). 이는 전통적 혹은 이러닝 학습환경이 과학적 사고 방식에 기인하고 있다는 데 그 이유를 찾아볼 수 있다.

대개 과학적 사고방식은 공식적이고 보편적인 용어로 단순화된 지식, 단편적인 정보의 체계화된 표현, 전문가의 시범을 통한 반복 연습적인 학습, 일방적인 설명식 교수와 수동적 습득 등의

현상으로 교육환경을 구성해간다. 그러므로 과학적 사고방식에 근거한 교육은 학습의 주체가 되는 인간의 경험이 쉽사리 배제되며 그로 인해 편향된 교육적 결과를 초래하게 되는 것이다. 따라서 새로운 교수법으로 제안된 이러닝 학습환경의 교육적 실효에 대한 부정적인 시각은 아마도 당연한 귀결로 보여진다.

그러나 과학적 사고방식의 제한적인 이러닝 학습환경을 보완하는 대안으로서 인간의 경험을 포함하고 있는 내러티브 방식인 스토리텔링을 고려해 볼만하다(강명희, 2011; 류철균, 윤현정, 2008; Susono, Shimomura, Oda, Ono & Kurt, 2007).

스토리텔링은 말 또는 글로 표현된 어떤 것으로, 이야기, 역사, 동화 등의 방식으로 재현되며, 인간이 지니고 있는 가장 기본적이고 간편한 행동 양식이다. 즉 스토리텔링은 개인이 환경과 상호작용하는 과정에서 발생하는 사건, 그 사건을 경험하면서 느끼는 감정들 간의 독특한 상관관계를 중요시한다. 실제로 인간 경험의 특질이 비연속성, 분절성, 형식성에 있지 않고, 연속성, 통합성, 상호작용성에 있다는 점을 감안해볼 때, 스토리텔링은 학습자의 경험과 학습을 위하여 중요하게 고려되어야 할 방식이라는 것을 알 수 있다(김미정, 2005; 신복진, 박형성, 2008).

한편, 대학생의 학업수행을 흥미롭게 유도하기 위하여 학습전략 프로그램들이 제안되고 있으며 그 긍정적인 효과가 증명되고 있다(박혜옥, 최완식, 2007; 변영계, 강태용, 2003; Dansereau, 1985). 그러나 대개의 학습전략 프로그램 역시 인지적 기술 습득, 즉 과학적 사고방식을 습득시키는 데 주안점을 두고 있어 다양한 학습전략에 대한 인식만 도울 뿐 실제로 자신의 학습활동에 질적인 성과를 유도하는 데 제한점이 없지 않다(김경화, 2001; 김은영, 2006).

그런데 앞에서 언급한 스토리텔링은 그 자체가 학습자에게 세상을 경험하게 하고 기억하게 하는 기본적인 단위이며 방법이다(김명숙, 2000; 김미정, 2005). 그러므로 학습자로 하여금 고등교육의

학습활동과 쉽게 연결시킬 수 있다는 점에서 긍정적인 교육적 효과를 기대해 볼 수 있다.

스토리텔링에 대한 관심은 철학, 언어학, 문학 등의 인문학을 비롯하여 이터닝 분야에서도 적용되고 있지만(강경희, 2011; 강명희, 김민정, 2006) 실제로 스토리텔링을 적용한 교육 콘텐츠 개발 연구는 미비한 편이다(강한균, 김희용, 김두규, 2011). 스토리텔링을 활용한 학습전략 이터닝 콘텐츠는 과학적으로 형식화된 정보를 구체적인 맥락과 함께 제공하고, 지성과 감성의 통합으로 진정한 의미의 학습 흥미를 유발하고, 더 나아가 학습효과를 증진할 것으로 기대된다. 이에 본 연구에서는 자기주도적 학습이 힘든 대학생을 조력하기 위한 목적으로 스토리텔링을 활용한 학습전략 이터닝 콘텐츠를 개발하고자 한다.

## II. 학습전략 이터닝 콘텐츠 개발

### 1. 스토리텔링과 학습전략

스토리란 사전적인 의미로 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 줄거리를 가지고 말이나 글 또는 자신이 경험한 지난 일이나 마음 속에 있는 생각을 남에게 일러 주는 말이다. 즉 우리가 타인과 의미있게 의사소통할 수 있는 하나의 매개체이다(강경희, 2011).

그러므로 학습자에게 교수·학습 적용 방안으로서 스토리텔링이란 인간이 의사소통 수단으로서 언어에 의존하는 한 가장 자연스럽고 보편적인 방법이라고 할 수 있다. 교육활동은 교재를 매개로 교수자와 학습자 간의 이야기적 활동이 상호 복합적으로 일어나는 현상이기 때문이다(김미정, 2005; 류철균, 윤현정, 2008).

교수·학습 방안으로서 스토리텔링은 다양한 방식으로 실시되고 있다. 스토리의 소재에 있어서 실제 사례와 가상적 사례, 긍정적 사례와 부정적 사례 등이 있을 수 있다. 또한 스토리의 주체 면에서 학습자 주도과 교수자 주도, 그리고 조합의

형태로 실시될 수도 있다(강경희, 2011; Yang, 2007).

이처럼 다양한 방식으로 실시되는 스토리텔링은 일반적으로 교수자 중심과 학습자 중심 모형으로 구체화할 수 있는데, 교수자 중심의 스토리텔링은 삶의 의미 회복, 가치덕목과 지식의 전수에 목적을 두고 있다. 반면에 학습자 중심의 스토리텔링은 자기 스토리로 학습활동에 있어 책임적인 접근이 가능하도록 한다(김미정, 2005; Yang, 2007).

그러므로 스토리텔링은 교수자 중심과 학습자 중심을 통합하여 실생활이나 가상적인 학습경험을 말함으로써 가치덕목이 성찰적으로 조망되고, 더불어 학습자로 하여금 학습활동에 대한 동기유발과 책임감을 증진시킬 수 있다(허희옥, 2006). 이는 스토리텔링이 자기주도적 학습이 곤란한 대학생들에게 감성 및 지성을 적극적으로 격려하여 학습동기를 유발시킬 수 있는 중요한 매개변인이라는 것을 시사해준다.

실제로 Van Ede와 Coetzee(1996)는 학습전략을 정보처리 과정에 대한 효과적인 조절과 감찰, 부호화와 회상을 돕는 기억 전략에 대한 지식과 활용, 학습 자료에 대한 심층적인 이해, 통찰을 이끌 수 있는 과정에 대한 적용 및 탐구적 태도, 기억 수행의 효율성과 관련된 심리적 요인 등이라고 정의한 바 있다(변영계, 강태용, 2003 재인용). 이러한 정의에 비추어볼 때, 스토리텔링 방식은 학습자로 하여금 긍정적인 교육적 효과를 도출할 수 있는 강력한 변인이라고 생각한다.

### 2. 학습전략의 하위요소

대학생들의 학습능력이나 학업성취 관련 변인들을 살펴보면(박성익, 이선희, 2011; Anderson, 1981; Baumrind, 1991; Marsh, 1992; Pintrich & DeGroot, 1990; Wentzel, 1993), 선수지식 정도, 사회적 행동, 학업적 자아효능감, 학습동기문제, 학습전략의 사용, 부모의 양육태도 등이 있다.

그 중에서 학습전략의 사용이 가장 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 다른 한편으로는 효율적인 학습 전략의 사용이 대학생으로 하여금 학업성취를 돕고, 대학생활의 만족도를 증진시킬 수 있는 것으로 나타났다(박성미, 2009; 변영계, 강태용, 2003).

이러한 학습전략과 학업성취 및 학업능력 간의 정적인 관련성이 밝혀짐에 따라 학습전략을 구성하는 요소가 무엇인가에 대하여 다양한 관점들이 제기되고 있다.

대개 인지 및 초인지적 관점을 중요시하는 Luckie와 Smethurst(1996)는 학습전략의 구성요소를 투입기술(듣기, 노트정리, 읽기, 수업), 과정기술(자기관리, 시간관리, 집중력, 학습관리, 기억관리, 수업참여), 산출기술(시험치르기, 시험불안 다루기, 참여수업)과 같이 정보처리과정으로 설명한다(변영계, 강태용, 2003 재인용).

그러나 최근에는 학업수행과 관련하여 학습동기, 시험불안 등의 정의적 영역에 대한 관심이 증대되면서 학습전략에 정의적 영역을 포함시키고 있다.

대표적으로 Weinstein과 Mayer(1986)는 학습전략의 구성요소에 시연 전략, 정교화 전략, 조직화 전략, 이해점검 전략, 정의적-동기적 전략 등으로 제시하였다. 이와 유사하게 한국교육과정평가원(1999)은 학습기술의 구성요소에 학습동기 강화(자기존중감, 귀인, 자기조절학습능력), 학습관리 전략(학습 시간 관리 및 습관 개선, 학습 환경 관리), 일반학습 수행 전략(주의집중, 기억, 정교화, 시험 치르기), 과제특수학습 전략(독서, 수학 문제해결 전략) 등으로 세분화하여 제시하였다. 이처럼 정의적 영역을 포함한 학습전략은 학습동기, 자존감 등의 변인을 고려함으로써 자기주도적 학습을 위해 정의적 영역이 중요하다는 점을 보여주고 있다.

다른 한편으로는 학습전략의 구성요소에 정의적 영역을 부분적으로 편입시키는 것이 아닌 인지적 영역과 정의적 영역을 통합하는 관점에서

학습전략의 하위요소를 나누고 있다. 김동일(2005)은 학습전략의 하위요소에 연쇄화 학습전략, 다각적인 발상기법을 통한 학습 전략, 개념도 학습 전략, 질문생성 학습 전략, 전략적 읽기 학습 전략, 자기조절 학습 전략, 시간관리 훈련 프로그램, 구조화된 협동학습 전략, 외국어 학습 전략 등을 제시하였다. Carter, Bishop 그리고 Kravits(2000)는 목표 설정 및 시간 관리, 자기 인식, 비판적·창의적 사고, 읽기 및 학습, 경청 및 기억, 필기 및 조사, 효과적인 쓰기, 시험 치르기, 인간 관계, 개인적 안녕, 경력 및 재정 관리 등을 제시하였다(최정원, 이영호, 2006 재인용).

이상의 접근들은 학습전략을 조력하려는 목적 하에서 볼 때, 앞에서 밝힌 하위요소들을 중심으로 학습조력 프로그램의 주된 콘텐츠가 될 수 있음을 시사해준다. 이에 그동안 대학의 교수학습지원센터를 통하여 학습전략 프로그램이 제공되었다.

그러나 이러한 시도들은 학습활동에 대한 다소 포괄적 접근으로 대부분 대학생이 실질적인 전공 수업을 수행하는데 있어서는 직접적인 영향력이 낮은 측면이 없지 않다(김동일, 2005; 김영진, 2003). 이런 관점을 반영한 일부 학자들은 대학생들의 요구분석이나 인터뷰 분석을 통해 대학에서의 전공 학업수행을 도울 수 있는 학습전략을 실질적으로 검토한 바 있다(변영계, 강태용, 2003; 이은화, 강한나, 2006).

변영계와 강태용(2003)은 대학생을 면대면 질문에 의하여 전공 학업수행을 하는데 있어 조력 받고 싶은 내용을 확인하였다. 그 결과, 학습기술에 학습 환경과 자기 관리 기술, 수업 청취 기술, 노트하기 기술, 읽기 기술, 시험 치르기 기술, 쓰기 및 보고서 작성 기술, 학습동기 향상, 기억술 등을 제시하고 있다. 이은화와 강한나(2006)는 대학생의 요구분석을 통하여 대학생 학습자를 위한 학습기술에 자기관리, 수업청강, 과제해결, 정보처리, 시험치기, 읽기 등을 제시하고 있다.

이처럼 대학생을 중심으로 한 학습전략의 하위

요소에는 전공 학업수행을 위한 보다 적극적인 학습기술이 필요하다는 것을 알 수 있다.

그러므로 앞에서 제시한 일련의 학습전략과 관련된 제 연구들(김석수, 2006; 김은영, 2006; 김영진, 2003; 류철섭, 2001; 이은화 2007, 이종두, 1997; Gall, Gall, Jacobson & Bullock, 1990; Jones, 1983)을 종합하여 볼 때, 기초학력이 낮거나 학습부진을 보이는 대학생들에게 효과적인 학습전략의 하위요소로 자기관리전략, 학습환경관리전략, 자원활용전략, 인지전략, 초인지전략, 기억전략, 리포트작성전략, 시험치기전략, 시험불안대처전략, 노력하기전략, 협동학습전략 등을 고려해볼 만하다.

### 3. 학습전략 이러닝 콘텐츠 구안 : 스토리텔링 방식을 중심으로

대개 web 2.0 세대의 학습특성을 보이는 대학생에게 학습의 효과를 증대시킬 수 있는 대표적 교수법은 이러닝이다(김정겸, 2011; Susono et al., 2007; Yang, 2007). 그러나 이러닝 학습환경 역시 기존의 교수-학습 전달에 있어 그 방식만을 변경한 것으로 교육적 효과를 기대하기에 다소 비판적인 측면이 없지 않다(Bagarukayo et al., 2007). 이에 학습자의 학습동기를 쉽게 유도할 수 있는 대안으로서 스토리텔링 기법을 고려하고자 한다. 스토리텔링은 철학, 언어학, 문학 등의 인문학을 비롯하여 이러닝 분야에서의 활용 가능성을 긍정적으로 보고하고 있다(강경희, 2011; 류철균, 윤현정, 2008). 이에 본 연구에서는 기초학력이 낮으면서 학습부진을 보이는 대학생의 학습전략을 조력하되, 지성과 감성의 통합을 이끌어내는 스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠를 개발하고자 한다.

#### 가. 목표와 구성원리

본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠의 목표는 학습부진 학습자로 하여금 다양한 학습전략을 습득하여 학업 수행능력을 향상시키는 데

있다. 그리고 본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠의 구성원리는 다음과 같다.

첫째, 학습전략의 스토리는 논리적으로 정리하고 탈맥락적으로 요약된 과학적 정보를 구체적인 상황과 연결하여 학습자의 이해를 돕도록 구성하였다. 둘째, 스토리를 제시하기 위하여 애니메이션, 사진, 음향 등과 같은 멀티미디어 요소를 이용하여 일련의 학습전략 콘텐츠를 매 회기별로 구성하였다. 셋째, 습득된 지식의 실제 적용 가능성을 증진시키는 방안으로 각 회기별 내용을 구성하였다.

#### 나. 회기별 절차 및 스토리텔링 접근 방식

본 학습전략 이러닝 콘텐츠는 각 회기별 도입-전개-정리 단계로 구성하였다(회기별 120분).

도입단계는 스토리에 근거한 콘텐츠가 제공되고 각 회기별 교육목표를 학습자가 인식하도록 하였으며 더불어 학습동기를 유발시키도록 접근하였다. 그리고 전개단계에서는 각 회기별 학습전략을 쉽게 인식하고 적용이 가능하도록 스토리텔링에 근거한 내용 제공 및 활동이 진행되어 학습자가 경험한 실재에 대하여 기억, 저장, 전이하는 등 지성을 자극 할 뿐 아니라 관심, 느낌, 공감 등과 같은 감성을 동시에 일깨워 흥미와 몰입을 증진시키도록 하였다. 또한 정리단계에서는 개인으로 하여금 타인의 생각을 접하고 자신의 생각을 구조화하면서 공유된 경험을 형성하는 계기를 마련해주었다. 이는 타인의 스토리를 중심으로 자신의 스토리를 만들어가면서 개인의 상상력을 증진함과 아울러 자신 경험에 대한 성찰과 타인에 대한 상호이해를 촉진하였다.

#### 다. 회기별 개요 및 스토리텔링

##### (1) 회기별 구조

본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠는 경험적 연구와 이론적 연구를 토대로 크게 준비단계(1-2회기), 실행단계(3-13회기), 종결단계(14-15회기)의 세 단계로 구분하여, 전체 15회기로 구성하였다.

준비단계는 1회기, 2회기로 구성하였는데, 1회기 시작과 더불어, 2회기는 학습기술검사의 사전 실시를 통하여 학습자의 학습기술 상태를 확인하며 이에 기초한 학습전략 이러닝 콘텐츠를 적용하였다.

실행단계는 3회기에서 13회기까지로 구성하였는데, 이는 대학생이 실질적으로 요구하는 학습전략을 본 연구의 목적에 따라 순차적으로 적용하였다. 즉 3회기 시간관리전략, 4회기 학습환경관리전략, 5회기 자원활용전략, 6회기 인지전략, 7회기 초인지전략, 8회기 기억전략, 9회기 시험치기전략, 10회기 시험불안 대처 전략, 11회기 리포트 작성전략, 12회기 노력하기전략, 13회기 협동 학습전략 등이다.

종결단계는 14회기, 15회기로 구성하였는데, 14회기는 프로그램 직전 학습자로 하여금 자가점검 절차에서 확인한 학습전략에 있어 어느 정도 변화하였는지를 스스로 확인하기 위하여 학습기술 검사를 다시 실시하고 변화된 자신의 학습방략을 점검하는 시간을 갖게 하였다. 그리고 15회기는 마지막 회기로서 본 프로그램에서 학습된 교육적 효과가 다른 학업적 환경에서도 성공적인 학습전이 나타나도록 적용하였다.

## (2) 회기별 적용한 스토리텔링

이상에서 밝힌 학습전략 이러닝 콘텐츠의 각 회기별 목표에 근거하여 적용한 스토리는 선행연구들(김동일, 2005; 김영진, 2003; 류철섭, 2001; Yang, 2007)을 기초로 그 개략적 내용을 제시하면 아래와 같다(<표 1> 참조).

준비단계의 1회기는 학사경고에서 모범장학생이 되기까지, 2회기는 인문사회계열, 예체능계열, 이공계열, 보건의료계열 소속 대학생들의 공부 이야기 등으로 구성하였다.

실행단계의 3회기는 All A+를 받은 김군의 공부 시간관리전략, 4회기는 수업듣기전략, 학습환경관리전략을 적절하게 사용하여 학습활동을 하는 선배의 이야기, 5회기는 산만한 대학 1학년생

의 전공학습활동에 몰입하기, 몰입의 학습효과 이야기, 6회기는 새롭게 배운 지식을 머릿속에서 정리, 이해하고, 또 새로운 지식을 기존 지식구조에 연결, 통합하는 모범 장학생의 이야기, 7회기는 배운 지식을 잘 이해하고 학습전이를 확대(보도자료 활용: 대학 간판과 명함), 8회기는 고온처리우유와 저온처리우유에 대한 스토리, 9회기는 우수리포트대회에서 최우수작을 받은 여대생의 이야기, 10회기는 시험상황에서 100% 이상 학습한 내용을 성공적으로 풀어내는 어떤 경영대생의 이야기, 11회기는 세계대회 준비로 격렬한 스트레스를 경험하였지만 올림픽 금메달을 획득한 연아의 이야기, 12회기는 학습동기가 높았을 때 학업성취결과와 학습동기가 낮았을 때 학업성취 비교 이야기, 13회기는 공동의 학습목표를 달성하되, 구성원에게 상호 유익을 최대화 할 수 있었던 S기업의 기획팀 이야기 등으로 구성하였다.

종결단계의 14회기는 11회기 동안 진행되는 과정에서 변화된 내 모습의 이야기, 15회기는 다른이의 스토리에서 발견한 나의 감동 그리고 나에게서 발견된 학습의 보물섬 이야기 등으로 구성하였다.

## Ⅲ. 연구방법 및 절차

### 1. 연구절차

본 연구는 스토리텔링 방식에 근거하여 학습전략 이러닝 콘텐츠를 개발하고자 하였다. 이에 연구절차는 학습전략 이러닝 콘텐츠 개발의 방향 설정, 콘텐츠의 내용 구안, 콘텐츠의 예비 구성 및 평가, 콘텐츠의 수정 및 보완, 콘텐츠의 효과 검증 등의 순으로 이루어졌다. 각 단계별로 구체적인 내용은 아래와 같다.

첫째, 콘텐츠의 방향설정 단계는 콘텐츠의 목적과 적용 대상, 콘텐츠의 내용 구성 체계를 정하고, 콘텐츠의 예비구성 및 평가, 콘텐츠의 운영 방법 등을 결정하였다.

<표 1> 학습전략 이러닝 콘텐츠의 회기별 개요 : 스토리텔링 방식을 중심으로

구분	회기	소재	목표	세부내용: 스토리텔링 방식의 이러닝 콘텐츠	나의 스토리 만들기	
준비 단계	1	공부 시작	-프로그램 목적 알림 -프로그램 진행 동안 준수 규칙 알림		-학사경고에서 모범장 학생이 되기까지	-서약서 작성 -자기소개, 학업포부 나눔
	2	학습 기술 진단	-학습자가 사용하는 학습전략을 확인 -자신의 방법이 학업 수행과 학업성취에 효과적인지를 검토		-인문사회계열, 예체능계열, 이공계열, 보건 의료계열 소속 대학생들의 공부방법	-학습기술검사 실시 -자신의 학습기술에 있어 보완 및 수정해야 할 사항 검토
실행 단계	3	시간 관리 전략	-시간을 잘 관리하여 효율적인 학습 도모		-AIIA+를 받은 김군의 공부 시간관리전략	-나의 시간관리 상태 점검 -학습을 효율적으로 할 수 있게 하는 시간관리 연습
	4	학습 환경 관리 전략	-학습환경을 잘 관리하여 효율적인 학습 도모		-수업듣기전략, 학습환경관리전략을 적절하게 사용하여 학습활동을 하는 선배의 이야기	-나의 학습환경 관리 방법 이야기 -나의 수업환경 관리 방법 이야기
	5	자원 활용 전략	-내적·외적 자원활용을 통해 효율적인 학습활동 전개		-산만한 대학 1학년생의 전공학습활동에 몰입하기, 몰입의 학습효과 이야기	-나의 주의집중력 향상 전략 -나의 외적자원활용 전략
	6	인지 전략	-인지전략 습득: 조직화, 정교화 전략 습득하기		-새롭게 배운 지식을 머릿속에서 정리, 이해하고, 또 새로운 지식을 기존 지식구조에 연결, 통합하는 모범 장학생의 이야기	-조직화 전략 연습: 지식을 정리, 이해하기 쉬운 형태로 변경 -정교화 전략 연습: 지식을 기존의 지식구조에 연결 및 통합
	7	초인지 전략	-초인지 전략 습득: 비판적 검토 전략 습득하기		-배운 지식을 잘 이해하고 학습전이를 확대(보도자료 활용: 대학 간판과 명함)	-비판적 검토 전략의 개념과 구체적 절차를 가지고 이해하고 연습을 통해 익힘
	8	기억 전략	-정보를 습득하고 기억하거나 기억된 정보를 회상하고 사용하는 전략을 습득		-고온처리 우유와 저온처리 우유에 대한 스토리	-나의 기억전략은? -학습내용의 원리와 개념을 연결하면서 기억하는 전략 습득 -7개 기억향상법 연습
	9	Report 작성 전략	-좋은 리포트 작성하기 전략, 글쓰기 전략을 습득		-우수리포트대회에서 최우수작을 받은 여대생의 이야기	-리포트 작성을 잘 하기 위한 필요한 절차 -좋은 리포트 작성해 보기

학습전략 이러닝 콘텐츠 개발 -스토리텔링을 중심으로-

구분	회기	소재	목표	세부내용: 스토리텔링 방식의 이러닝 콘텐츠	나의 스토리 만들기	
	10	시험 치기 전략	-시험 전 준비 전략과 시험 잘 치는 전략 습득		-시험상황에서 100% 이상 학습한 내용을 성공적으로 풀어내는 어떤 경영대생의 이야기	-나의 시험 치르기 기술을 익힘 -나의 시험 유형별 대처 전략 습득
	11	시험 불안 대처 전략	-시험을 준비하는 상황에서 경험하게 되는 학업스트레스를 이해, 대처방법 습득		-세계대회 준비로 격렬한 스트레스를 경험하였지만 극복하고 올림픽 금메달을 획득한 연아의 이야기	-나의 시험 스트레스 수준은? -나의 스트레스 대처 방식은?
	12	노력하기 전략	-학습에 노력을 기울이는 준비도 점검. 이를 실천하는 전략 습득		-학습동기가 높았을 때 학업성취결과와 학습동기가 낮았을 때 학업성취 비교	-학습동기를 증진시키는 활동 연습 -학업적 효능감을 증진시키는 활동 연습
	13	협동 학습 전략	-팀빌딩의 중요성 이해. 팀빌딩의 효과적인 목표달성 전략 습득		-공동의 학습목표를 달성하되, 구성원에게 상호 유익을 최대화할 수 있었던 S기업 기획팀 이야기	-공동의 학습목표 달성을 위한 나의 책무성은 무엇인가? -상호 유익을 최대화하는 나의 역할은?
종결 단계	14	학습 기술 진단	-11회기의 학습전략 학습 후 그 변화를 점검. 향후 개선해야 할 점을 이해		-11회기 동안 진행되는 과정에서 변화된 내 모습의 이야기	-학습기술검사 실시 -향후 전공학업 수행을 위해 개선해야 할 사항을 나눔
	15	종결	-프로그램 효과 점검		-다른 이의 스토리에서 발견한 나의 감동 그리고 나에게서 발견된 학습의 보물섬 이야기	-학업적 성장을 위한 도약을 격려 -프로그램에 대한 소감문 작성, 나눔

둘째, 콘텐츠의 내용을 구안하기 위하여 세 가지 절차에 따라 진행하였다. 먼저, 기존의 국내외 관련연구를 체계적으로 분석함으로써, 학습전략을 위한 관련 변인을 탐색하였다. 또한 관련 프로그램의 내용을 토대로 학습전략 이러닝 콘텐츠의 내용 타당성, 한계점 등을 분석하여 본 연구에 대한 시사점을 탐색하였다. 무엇보다 이상의 절차가 본 연구의 이론적 토대가 되는 스토리텔링의 스토리를 분류 및 조직함으로써 본 콘텐츠의 내용 구안에 대한 내적 타당성을 확보하였다.

셋째, 콘텐츠의 예비 구성 및 평가 단계에서는 앞에서 진행된 일련의 과정을 통하여 학습전략

이러닝 콘텐츠의 예비안을 구성하였다. 예비안은 기본적인 콘텐츠의 목적, 수행절차, 회기별 수행 내용, 수행방법, 주요 활동, 활동 도구, 기타 운용 지침 등으로 구체화하여 작성하였다. 구체화된 안은 전문가 5인(교육공학 박사학위 소지자 대학교수 2인, 교육학 박사학위 소지자 대학교수 1인, 교육공학 석사학위 소지자 교수학습개발센터 연구원 2인)을 통해 평가하도록 하였고(5점 리커트식), 양적 평가의 기준은 학습전략 이러닝 콘텐츠의 적합성, 현실성, 유용성을 토대로 검증받았다(<표 2> 참조). 그리고 질적평가는 전문가의 관점에서 내용 추가 및 보완, 수정사항에 근거하여



<표 2> 스토리텔링을 활용한 학습전략 콘텐츠의 내용 타당성 검증

구분	회기	주제	전문가 평정			스토리텔링에 대한 질적 내용분석	예비시행
			적합 (M)	현실 (M)	유용 (M)		
준비 단계	1	공부 시작	4.8	4.7	4.8	학습동기 부여를 위한 실질적인 사례중심으로 배열	만족
	2	학습기술 진단	4.8	4.7	4.6	학습기술진단검사가 양적인 값이지만 개인적 정보와 관련하여 해석	만족
실행 단계	3	시간관리 전략	4.6	4.5	4.6	경제학자 Vilfredo Pareto가 주창한 <Pareto의 법칙>과 정치학자 Cyril Northcote Parkinson의 <Parkinson 법칙>을 스토리로 제시	내용보완
	4	학습환경 관리 전략	4.6	4.5	4.5	코넬 노트 필기법 추가	내용보완
	5	자원활용 전략	4.7	4.7	4.5	주의집중법을 다양하게 제시	만족
	6	인지 전략	4.7	4.6	4.8	주제에 대한 개념도 활용	만족
	7	초인지 전략	4.6	4.5	4.8	사실, 의견에 대한 함의의 차이점 발견	만족
	8	기억 전략	4.8	4.7	4.8	독일의 심리학자 Hermann Ebbinghaus의 망각곡선 이야기 추가로 포함	내용보완
	9	리포트 작성 전략	4.6	4.6	4.7	연구대상별 학문영역을 활용	만족
	10	시험치기 전략	4.5	4.6	4.6	연구대상별 시험유형 확인하여 활용	내용보완
	11	시험불안 대처전략	4.4	4.5	4.5	다양한 시험스트레스 알아보기	내용보완
	12	노력하기 전략	4.7	4.5	4.7	귀인방식 확인, 개인의 노력 정도 확인	만족
	13	협동학습 전략	4.7	4.7	4.8	'제3의 의술, 대체의학' 추가로 스토리 제시	만족
종결 단계	14	학습기술 진단	4.8	4.7	4.6	사전 검사에서의 변화 정도를 확인	만족
	15	종결	4.8	4.7	4.7	학습전이의 효과에 대하여 제시	만족

기술하도록 하였다. 이에 적합성, 현실성, 유용성 각 영역과 질적 내용 분석에서 90%~93% 합의된 내용을 중심으로 1차 수정된 학습전략 이러닝 콘텐츠를 구성하였다.

넷째, 전문가 평가를 통하여 1차 수정된 학습전략 이러닝 콘텐츠는 공동연구원으로 참여하는 교수학습개발센터(U시에 소재)에서 예비 표본집단(대2 학년: 남학생 5명, 여학생 5명)을 대상으로 시행되었으며, 학습전략 이러닝 콘텐츠의 전반적인 운용상의 문제점을 검토하였다. 예비 적용에 있어 90% 이상의 대학생들이 만족을 나타내었다. 무엇보다 각 회기마다 목표주제에 적합

한 스토리를 제공한 것에 상당한 공감대를 형성하였다. 스토리의 접근으로 본 콘텐츠가 단순한 공부방법이 아니라 생활 속에서 접근할 수 있는 마인드 제공에 도움이 되었다고 보고하였다. 그리고 구체적으로 초인지전략, 기억전략, 리포트작성전략, 시험준비전략, 시험불안대처전략 등에 있어 긍정적인 변화가 있었음을 보고하였다. 예비 표본집단의 대학생들이 학습전략 콘텐츠에서 보완되어야 할 부분으로 초인지전략과 협동학습전략에 대한 보다 쉬운 접근방식으로 내용이 수정되기를 요구하였다. 이에 초인지전략과 협동학습전략과 관련된 문헌연구를 통해 본 콘텐츠의 내

용을 수정 및 보완하였다. 이처럼 대학생들의 의견을 수렴함과 아울러 전문가, 공동연구원, 연구보조원 모두 참여하는 회의를 통하여 문제점을 체계적으로 보완하고, 스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠를 확정하였다.

다섯째, 본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과를 검증하기 위하여 실험설계에 의하여 학습기술검사 점수의 향상을 확인하였다.

## 2. 연구 대상

본 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과를 검증하기 위하여 P시에 소재한 D대학교에 학습상담을 의뢰한 대학교 2학년 53명 중 2학기 연속 평균평점이 2.0이하-1.5이상의 학생 20명을 선정하였다. 선정된 20명 중 무작위 표본추출 방식으로 실험집단 10명(남학생 5명, 여학생 5명), 통제집단 10명(남학생 5명, 여학생 5명)에 각각 배정하였다.

## 3. 측정 도구

본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과를 검증하기 위하여 박성미(2009)가 제작한 전문대학생을 위한 학습기술검사를 사용하였다. 학습기술검사는 자기관리전략 14문항(.84), 인지전략 13문항(.81), 기억전략 6문항(.73), 노력하기 전략 6문항(.84)으로 구성되어 있다. 그러나 박성미(2009)의 학습기술검사는 전문대학생을 대상으로 측정하도록 되어 있다. 따라서 본 연구의 목적에 맞도록 4년제 대학 현실에 적합하도록 문항수를 수정하여 사용하였다.

## 4. 자료 분석

직접적인 효과측정을 위한 측정도구에서는 사전 및 사후점수를 산출하며, 사전점수를 공변인으로 하고 사후점수를 종속변인으로 하는 공분산분석(ANCOVA)으로 그 효과를 검증하였다. 그리고 자기, 동료에 의한 평정을 위하여 구체적인

행동진술문과 소감문을 작성하고, 이에 대한 내용분석을 하였다.

# IV. 학습전략 콘텐츠 효과검증

## 1. 실험/통제집단 사전·사후 공변량분석

스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단 대학생의 학습기술 점수가 통제집단 대학생의 학습기술 점수에 비해 향상되었는지를 알아보기 위해 학습기술검사의 사전점수를 공변인으로 하여 실험집단과 통제집단의 사후점수를 비교하는 공변량분석(ANCOVA)을 하였다. 학습기술의 실험집단과 통제집단의 사전, 사후점수의 평균 및 교정평균은 <표 3>에, 공변량 분석의 결과는 <표 4>에 제시되어 있다.

<표 3> 실험·통제집단의 학습기술 평균, 표준편차

학습기술 검사	집단	N	사전검사	사후검사	교정평균 (표준오차)
			M(SD)	M(SD)	
자기관리 전략	실험	10	40.00(4.79)	51.00(4.63)	51.02(1.38)
	통제	10	40.40(2.75)	39.70(3.43)	39.68(1.31)
인지전략	실험	10	23.11(2.26)	29.77(4.14)	29.09(1.17)
	통제	10	20.40(3.80)	22.50(3.02)	23.11(1.11)
기억전략	실험	10	17.11(2.02)	20.44(1.58)	20.25(.67)
	통제	10	16.10(1.52)	15.30(2.35)	15.47(.64)
노력하기 전략	실험	10	16.33(2.12)	21.11(2.47)	20.69(.55)
	통제	10	15.20(1.13)	14.90(1.28)	15.21(.52)

<표 3>, <표 4>에 나타난 바와 같이 자기관리 전략( $F=35.33, p<.01$ )에서는 실험집단과 통제집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 실험집단의 사후점수(51.00)가 통제집단의 사후점수(39.70)보다 높게 나타났다. 이는 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단 대학생이 경험하지 않은 통제집단 대학생 보다 자기관리전략에 있어 긍정적인 변화가 있었다는 것을 의미한다. 그리고 두 집단간 자기관리전략의 차이는 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과로 볼 수 있다. 인지전략( $F=12.45, p<.01$ )에서는 실험집단과 통제집단 간 유의한 차

&lt;표 4&gt; 실험·통제집단의 공분산 분석

학습기술 검사	변량원	제곱합	자유도	평균제곱	F
자기관리전략	사전검사	2.93	1	2.93	
	집단	607.64	1	607.64	35.33**
	오차	275.16	16	17.19	
	합계	39448.00	19		
인지전략	사전검사	39.46	1	39.46	
	집단	140.60	1	140.60	12.45**
	오차	180.58	16	11.28	
	합계	13263.00	19		
기억전략	사전검사	6.89	1	6.89	
	집단	99.39	1	99.39	25.07**
	오차	63.42	16	3.96	
	합계	6173.00	19		
노력하기전략	사전검사	22.69	1	22.69	
	집단	123.77	1	123.77	48.18**
	오차	41.09	16	2.56	
	합계	6295.00	19		

\* p&lt;.05, \*\* p&lt;.01

이가 있는 것으로 나타났으며, 실험집단의 사후점수(29.77)가 통제집단의 사후점수(22.50) 보다 높게 나타났다. 이는 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단 대학생이 경험하지 않은 통제집단 대학생 보다 인지전략에 있어 긍정적인 변화가 있었다는 것을 의미한다. 그리고 두 집단간 인지전략의 차이는 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과로 볼 수 있다. 기억전략( $F=25.07, p<.01$ )에서는 실험집단과 통제집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 실험집단의 사후점수(20.44)가 통제집단의 사후점수(15.30) 보다 높게 나타났다. 이는 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단 대학생이 경험하지 않은 통제집단 대학생 보다 기억전략에 있어 긍정적인 변화가 있었다는 것을 의미한다. 그리고 두 집단간 기억전략의 차이는 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과로 볼 수 있다. 노력하기전략( $F=48.18, p<.01$ )에서는 실험집단과 통제집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 실험집단의 사후점수(21.11)가 통제집단의 사후점수(14.90) 보다 높게 나타났다. 이는 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단 대학생이 경험하지 않은 통제집단 대학생 보다 노력하기전략에 있어 긍정적인 변화가 있었다는 것을 의미

한다. 그리고 두 집단간 노력하기전략의 차이는 학습전략 이러닝 콘텐츠의 효과로 볼 수 있다.

## 2. 실험집단의 학습효과

본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠는 스토리텔링의 교육적 효과를 검증하는데도 의미가 있다. 이에 실험집단에 참여한 연구대상의 자기평정 및 소감문을 분석한 결과, 학습전략에 대한 긍정적 효과에 대한 보고도 있었지만, 무엇보다 스토리텔링에 의한 학습동기 부여에 대한 긍정적인 보고가 더 큰 의미가 있는 것으로 나타났다. 예시로 실험집단의 연구대상이 진술한 소감문의 내용을 추약하여 제시하면 <표 5>와 같다.

실험집단의 소감문 내용을 분석한 결과, 스토리텔링은 학습자가 가장 편안하고 쉽게 접할 수 있는 방식으로, 내용의 이해 및 기억을 증진시킨다는 것을 확인하였다. 또한 디지털 매체가 지닌 멀티미디어 속성은 이야기의 표현 방식과 전달 방식을 다채롭게 만들어주고, 더욱 강력한 호소력을 지녀 학습동기를 유발하는데 긍정적인 효과를 제공하였다는 것을 알 수 있다.

<표 5> 실험집단의 소감문 요약

대상	소감문 주요 구문
A	“시험을 잘 치르기 위하여 어떤 준비를 해야 할지 모르는 나에게 마치 나의 이야기를 들려주는 듯한...매 시간마다의 공부방법을 습득하는 시간이 되었다.”
B	“대학에서 공부란 체계적으로 매사에 준비해야 된다는 점을 확실히 깨달았다...”
C	“단순한 동영상이나 아니라 각 주제에 따라 진행되는 스토리는 딱딱한 공부 분위기를 훨씬 부드럽게 만들어 주어 전공공부를 더욱 열심히 해야겠다는 생각을 하게 되었다.”
D	“학사경고를 받고 좌절감에 빠졌던 나에게 이 프로그램은 대학에서 공부하는 방법을 알게 해 주었다.”
E	“그동안 스스로 공부하는 것에 대한 느낌이 별로 없었다. 그래서인지 대학에서 어떻게 공부해야 할지 몰라 많이 힘들었다...그런데 이 프로그램은 짱이다.”
F	“시간관리가 성공적인 학업성취 결과를 가져다 줄 몰랐다.”
G	“학습한 것을 기억하기란 쉽지 않은 일인데, 기억하는 방법을 나의 생활방식과 연결시켜주는 스토리가 있어 훨씬 더 이해하기 좋았다.”
H	“매 회기마다 주어지는 스토리는 너무나 흥미로웠고, 공부하고 싶은 마음을 이끌어내는 것 같았다.”
I	“팀워크 대학에서는 중요한 학습전략이라는 것을 새롭게 알았다. 나도 시도하고 싶다.”
J	“스토리를 통해 보다 쉽게 공부하는 기술을 터득한 것 같다.”

## V. 논의 및 제언

그 동안 대학생을 위한 학습전략 교육은 주로 지식위주의 교육으로 일관되어 왔다. 일부 이러닝 방식으로 새로운 교수법으로 접근하였으나 역시 과학적 사고방식에서 크게 벗어나지 못하여 제한점이 없지 않았다. 그러나 본 연구는 지성과 감성을 통합하며 체험학습을 유도할 수 있는 내러티브 방식인 스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠를 개발함으로써 대학생으로 하여금 자신의 학습전략을 개발시킬 뿐 아니라 학습전이가 가능하도록 하는데 주안점을 두었다.

이에 본 연구는 스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠의 예비안을 구성하였다. 예비안은

기본적인 콘텐츠의 목적, 수행절차, 회기별 수행내용, 수행방법, 주요 활동, 활동 도구, 기타 운용 지침 등으로 구체화하여 작성하였으며, 구체화된 안은 전문가로 하여금 반구조화된 질문지로 평가하도록 함으로써 콘텐츠의 적합성, 현실성, 유용성을 검토하였다. 전문가 평가를 통하여 1차 수정된 콘텐츠는 예비 표본집단을 대상으로 시행되었으며, 콘텐츠의 전반적인 운용상의 문제점을 검토하여 문제점을 보완하고 최종적인 콘텐츠를 확정하였다. 최종적으로 콘텐츠의 효과를 검증하기 위하여 학습기술에 미치는 긍정적인 효과를 알아보았다.

그 결과, 학습전략 이러닝 콘텐츠를 경험한 실험집단이 통제집단 보다 학습기술검사 점수에 있어 통계적으로 유의한 향상을 보였다. 이는 바람직한 학습전략에 대한 긍정적인 변화를 의미한다. 이러한 결과는 강명희, 김민정(2006), 김미정(2005) 등의 연구결과와 유사하게 나타난 것으로 스토리텔링을 활용한 교육 프로그램의 효과를 보여주는 것이다.

또한 스토리텔링에 대한 교육적 효과를 검증하기 위하여 실험집단을 대상으로 소감문 분석을 한 결과, 모두 학습전략 이러닝 콘텐츠에 대하여 긍정적인 보고를 하였다. 또한 스토리텔링에 대한 학습동기 참여율에 대한 긍정적인 보고를 하였다. 이는 허희옥(2006)의 연구와 김미정(2005)의 연구를 지지하는 것으로써, 스토리텔링은 학습자가 경험한 실재에 대하여 기억, 저장, 전이하는 지성을 자극할 뿐 아니라, 관심, 느낌, 공감 등과 같은 감성을 동시에 일깨워 흥미와 몰입을 증진시킬 수 있었던 것으로 생각한다.

무엇보다 스토리텔링은 개인에게 타인의 생각을 접하고 자신의 생각을 재구조화하면서 공유된 경험을 형성하는 계기를 마련해주었다고 볼 수 있다. 특히, 타인의 스토리를 중심으로 자신의 스토리를 만들어가면서 개인의 상상력을 증진함과 아울러 자신 경험에 대한 성찰과 타인에 대한 상호이해를 촉진시켰다고 볼 수 있다.

이상으로 본 연구의 결과를 통해 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 개발한 학습전략 이러닝 콘텐츠는 전공심화 교과목의 학습수행에 장애를 지닌 학습자로 하여금 개별화된 학습기술 지도를 통해 학습자들의 학습기술을 증진시킬 수 있을 것이다. 그러나 추후 학업우수자를 대상으로 본 연구에서 개발한 콘텐츠의 효과성을 검증하여 그 타당성을 보다 객관적으로 확보할 필요가 있다고 생각한다.

둘째, 자기주도적 학습능력이 미흡한 학습자로 하여금 학습자의 학습요구에 적절히 대응하는 관점에서 스토리텔링을 활용한 학습전략 이러닝 콘텐츠는 고등교육을 해야 하는 대학생들에게 스스로 학업수행과 관련된 문제해결력 신장에 적절한 도움이 될 것으로 생각한다. 그러나 본 연구에서는 스토리텔링의 지속적인 효과 검증은 하지 않았다. 추후 연구를 통해 멀티미디어 매체에 익숙한 학습자에게 스토리텔링의 지속적인 효과를 검증하는 것은 스토리텔링 방식의 교육 효과성을 한층 더 확보하는 것이 될 것이다.

## 참고 문헌

강경희(2011). 내러티브 사고에 기초한 스토리텔링 생물학습프로그램 개발, *교육연구* 50, 175~196.  
 강명희·김민정(2006). e-Learning 환경에서 인식되는 사회적 실제감과 성취도, 만족도, 학습지속도 관계 규명, *교육공학연구* 22(4), 1~27.  
 강한균·김희용·김두규(2011). 스토리텔링 기반의 교수-학습 과정안 구안 및 현장 적용 가능성 탐색, *수산해양교육연구* 23(2), 302~318.  
 김경화(2001). 자기조정 학습전략 훈련의 효과분석, *경성대학교 대학원 박사학위논문*.  
 김명숙(2000). 다각적인 발상기법을 적용한 학습전략이 창의성 개발에 미치는 효과, *안동대학교 교육대학원 석사학위논문*.  
 김미정(2005). 이러닝에서 디지털 스토리텔링 기법이 가지는 학습효과 연구, *인포디자인이슈*, 8, 177~125.

김동일(2005). 학업상담을 위한 학습전략 프로그램, *학지사*.  
 김석수(2006). 좋은 리포트 어떻게 쓸 것인가? *경북대학교 교수학습센터 공부법 특강 시리즈 자료집*.  
 김영진(2003). 아동·대학생 지도자를 위한 학습상담연구, *양서원*.  
 김은영(2006). 대학생 동기조절 훈련 프로그램의 개발 및 효과, *서울여자대학교 대학원 박사학위논문*.  
 김정겸(2011). 학습여건에 따른 이러닝 만족요인의 상대적 중요도 탐색: 주, 야간 대학생을 중심으로, *교육정보미디어연구* 17(2), 219~237.  
 류철균·윤현정(2008). 가상세계 스토리텔링의 이론, *디지털스토리텔링연구* 3(1), 7~35.  
 류철섭(2001). 초인지 독해전략 훈련이 영어 독해에 미치는 효과에 관한 연구, *한국교원대학교 석사학위논문*.  
 박성미(2009). 전문대학생을 위한 학습전략 진단도구의 개발, *수산해양교육연구* 21(1), 16~27.  
 박성익·이선희(2011). 웹기반 학습환경에서 '학습에의 자기주도성'의 다차원적, 위계적 요인모형에 대한 실증적 탐색, *교육공학연구* 27(2), 317~340.  
 박수희·최성우(2006). 대학생을 위한 웹기반 정보활용교육 프로그램 개발 및 효과분석, *한국문헌정보학회지* 40(2), 357~387.  
 박혜옥·최완식(2007). 프로젝트 학습수행에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, *한국기술교육학회지* 7(3), 190~209.  
 변영계·강대용(2003). 학습기술, *학지사*.  
 신복진·박형성(2008). 가상현실에서 디지털 스토리텔링 형태가 학습자의 재미와 이해에 미치는 영향, *정보교육학회논문지* 12(4), 417~425.  
 이은화·강한나(2006). 대학생들의 학습기술 활용 실태 및 학습기술 훈련에 대한 요구 조사, *아시아교육연구* 7(4), 277~300.  
 이은화(2007). 리포트작성전략, *부산대학교 교수학습지원센터*.  
 이종연(2004). 대학 이러닝의 강좌의 학습만족도 및 성취도 증진을 위한 콘텐츠 전달전략의 선택방안, *교육공학연구* 20(4), 185~214.  
 이종연·이은진(2010). 대학 이러닝에서 시스템, 정보 및 서비스 품질이 학습자 만족도에 미치는 영향력 분석, *교육공학연구* 41(3), 119~147.  
 최정원·이영호(2006). 학습치료 프로그램 시리즈,

- 3, 4, 5, 9, 10권, 서울: 학지사.
- 하영자·하정희(2011). 학습동기, 학습만족도 및 학업성취의 관계에서 학습몰입의 매개효과-이러닝 환경의 학습자 중심으로, *교육정보미디어 연구* 17(2), 197~217.
- 허희옥(2006) 내러티브 사고양식인 스토리텔링기법을 이용한 멀티미디어 교육콘텐츠 개발, *교육과학연구* 22(1), 195~224.
- 한국교육과정평가원(1999). 제7차 교육 과정과 평가. 서울: 한국수학교육학회.
- Anderson, J. W.(1981). *Assessing Affective Characteristics in the Schools*, Boston, Mass: Allyn and Bacon, Inc.
- Bagarukayo, E., Lubega, J. & Mbarika, V.(2007). Enhancing the attainment of higher order cognitive skills, through multi-media e-learning, *European Conference on E-learning*, 6, 693~700.
- Baumrind, D.(1991). The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Abuse, *Journal of Early Adolescent*, 11, 56~9.
- Brown, A. L., Campione, J. C., & Day, J. D.(1981). Learning to Learn: On Training Students to Learn from Texts, *Educational Research*, 10(2), 14~21.
- Dansereau, D. F.(1985). *Learning Strategy Research*, In J. W. Segal, S. F., Chipman & R. Glaser eds. *Thinking and Learning Skills*, Vol. 1, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Gall, M. D., Gall, J. P., Jacobson, D. R., & Bullock, T. L.(1990). *Tools for Learning*, Alexandria, Virginia: *Association for Supervision and Curriculum Development*.
- Jones, B. F.(1983). *Integration Learning Strategies and Text Research to Teach High Order Thinking Skills in Schools*, Paper presented at Annual Meeting of the American Educational Research Association, Montreal, Canada.
- Marsh, H. W.(1992). Content Specificity of Relations between Academic Achievement and Academic Self-concept, *Journal of Educational Psychology*, 84(1), 35~42.
- Pintrich, P. R. & DeGroot, E. V.(1990). Motivational and Self-regulated Learning Components of Classroom Academic Performance, *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33~40.
- Susono, H. Shimomura, T., Oda, K., Ono, E., & Kurt(2007). Creating digital and analog storytelling for collaborative learning, *Technology and Teaching Educational Annual*, 18(2), 653~657.
- Weinstein, C. E. & Mayer, R. E.(1986). *The Teaching of Learning Strategies*, In M. Wittrock ed. *The Handbook of Research on Teaching* (3rd. ed), New York: Macmillan.
- Wentzel, K. R.(1993). Does Being Good Make the Grade? Social Behavior and Academic Competence in Middle School, *Journal of Educational Psychology*, 85(2), 357~364.
- Yang, Y. S.(2007). Development of e-learning contents for environment education using an inquiry based storytelling mode, *Technology and Teaching Educational Annual*, 18(2), 658~662.

- 
- 논문접수일 : 2012년 02월 27일
  - 심사완료일 : 1차 - 2012년 03월 12일  
2차 - 2012년 03월 22일
  - 게재확정일 : 2012년 03월 25일