

[학술지]

- 김성신, 부경순 (2009). 게임을 이용한 초등영어 문자언어 지도가 읽기·쓰기에 미치는 효과. **초등영어교육**, 15(2), 41-70.
- 이선영, 박주현, 최정혜 (2019). 기능성게임을 활용한 게이미피케이션 영어 발음 학습이 초등학생의 정서적 영역에 미치는 영향. **한국게임학회 논문지**, 19(2), 111-122.
- 진승희 (2021). 디지털 가상현실 게임 기반 언어 학습이 영어 학습자의 어휘 및 문화 지식 발달과 정서적 태도에 미치는 영향. **영상영어교육**, 22(3), 78-94.
- 김진숙, 김지은 (2012). 초등생의 영어 의사소통 능력 향상을 위한 의사소통 중심 놀이 및 게임의 효과에 관한 연구. **영어영문학**, 17(1), 123-141.
- 김숙희, 권기철 (2010). 의사소통 능력 신장을 위한 효율적인 영어게임 지도 방안. **학교교육연구**, 5(2), 19-35.
- 전주성, 임진호, 김소영 (2008). 영어단어학습용 온라인 교육게임이 학습자의 영어단어학습에 대한 태도, 자아효능감, 전략, 성취도에 미치는 영향에 관한 연구. **교육과학연구**, 39(1), 85-105.
- 장진태 (2016). 몸짓기반 게임 활동을 통한 초등영어의 리듬과 강세 연구. **교과교육학연구**, 20(6), 447-458.
- 홍승표 (2006). 초등학교 영어과 게임 활동 중심 프로그램이 아동의 놀이성에 미치는 효과. **아동교육**, 15, (4), 273-286.
- 하정숙, 박정호, 배영권, 이태욱 (2006). 영어 어휘 학습 게임을 이용한 영어 어휘 학습 게임을 이용한. **정보교육학회논문지**, 10(2), 209-217.
- 이재경 (2004). 방과후 교실에서 게임을 활용한 영어 교육의 효과에 관한 연구. **아동중심실천연구**, 1(1), 90-112.
- 정혜옥, 박부남 (2015). 디지털 영어동화를 활용한 스토리게임반과 동화쓰기반 비교 연구. **Foreign languages education**, 22(3), 183-206.
- 김정렬, 장운정 (2008). 다중참여 온라인 역할수행 게임이 초등학생의 영어 능력에 미치는 효과. **멀티미디어 언어교육**, 11(1), 103-125.
- 김희규, 이정현 (2009). 게임을 통한 협력학습이 영어 학습부진아의 영어읽기능력과 학습태도 및 자아효능감에 미치는 효과. **지성과 창조**, 12, 127-143.
- 원은석, 위정현 (2012). 초등학교 5학년 영어수업에 적용된 G러닝(게임을 활용한 교수학습 방법)의 학습 효과. **한국콘텐츠학회논문지**, 12(10), 541-554.
- 최지영 (2001). 역할극과 게임 중심의 의사소통 영어 학습방법이 유아의 학습 흥미에 미치는 효과. **열린유아교육연구**, 6(2), 41-68.
- 손선영 (2018). 모바일 기반 게임 어휘 학습 활동이 중학교 영어학습자의 어휘 학습 및 태도에 미치는 영향. **멀티미디어 언어교육**, 21(2), 104-133.
- 김상경 (2014). 게임화의 학습효과: 상대평가제로 운영한 대학 교양영어 수업 사례연구. **멀티미디어 언어교육**, 17(3), 69-95.
- 김호주 (2000). 고등학교 1학년 학생의 의사소통 능력 향상을 위한 게임 활동의 효과. **영어교육연구**, 12(1), 395-410.

- 장진경, 이성원 (2014). 이야기 구성활동과 보드게임을 통한 초등학생의 어휘학습 효과 비교. **영어교과교육**, 13(3), 175-193.
- 장미, 민찬규 (2013). EBSe 프로그램을 활용한 초등학교 영어쓰기 학습효과. **영어교과교육**, 12(2), 81-101.
- 김보경, 현은영, 한상훈 (2008). 온라인 게임에서 학습자의 사회성 수준이 자기효능감과 학업성취도에 미치는 영향. **학습자중심교과교육연구**, 8(2), 49-75.
- 진승희 (2024). 메타버스 플랫폼 로블록스를 통한 경험적 학습. **영어어문교육**, 30(2), 153-172.
- 김미정, 우상도 (2005). Phonics를 적용한 읽기수업이 초등학교 영어 읽기 능력에 미치는 영향-초등학교 6학년을 중심으로-. **초등학교교육연구**, 5(2), 219-243.
- 김혜정(2015). A Study of the Impact of Group Work on Students' Ability to Understand the Content of Listening Material. **영어학연구**, 21(3), 107-123.
- 이동한, 이견옥, 채은주 (1999). 초등학교 영어수업에서 멀티미디어 자료 적용범위에 따른 영어학습의 효과에 관한 연구. **논문집**, 1, 255-289.
- 최희 (2024). 중학생 영어 어휘 교육을 위한 디지털 테크놀로지 기반 통합적 수업의 효과. **멀티미디어 언어교육**, 27(4), 132-159.
- 이용민 (2001). 관광실무 영어 구사능력 향상 프로그램. **논문집**, 7, 151-166.
- 김기오, 윤석화 (2006). 놀이중심 영어 수업모형 개발과 그 타당화 연구. **현대영어영문학**, 50(3), 111-135.

[학위논문]

- 장윤정 (2008). 에듀테인먼트형 게임이 초등학생의 영어 능력에 미치는 효과. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 최은미 (2007). 초등학교 6학년 학생들의 영어 게임에 대한 흥미도 향상 방안. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 고무희 (2015). 수준별 역할을 제시한 소집단 게임이 영어 읽기·쓰기 및 정의적 영역에 미치는 영향. 석사학위논문, 인천대학교.
- 장호진 (2009). 리터러시 게임 활동이 초등영어 학습부진학생의 문식력과 자기효능감 향상에 미치는 영향. 석사학위논문, 서울교육대학교.
- 김은아 (2009). 게임을 통한 초등 영어 발음 지도에 관한 연구. 석사학위논문, 대구대학교.
- 권기철 (2007). 영어 말하기·듣기 능력 향상을 위한 효율적인 게임지도방안. 석사학위논문, 대구대학교.
- 권은주 (2010). 유아들을 위한 휴대용 게임기를 활용한 영어교육 게임 콘텐츠 개발. 석사학위논문, 중앙대학교.
- 장진경 (2013). 이야기구성 활동과 보드게임을 통한 영어 어휘 학습 비교. 석사학위논문, 경상대학교.
- 장민희 (2013). 단어게임이 초등학생의 영어 어휘력에 미치는 영향. 석사학위논문, 부산대학교.
- 유경혜 (2012). 게임을 활용한 영어학습이 유아의 듣기·말하기에 미치는 영향. 석사학위논문, 국민대학교.
- 민지영 (2017). 스마트폰 게임 어플을 사용한 어휘 학습이 초등학생의 영어 어휘 능력과 태도에 미치는 영향. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 이영수 (2014). 초등 방과 후 영어 학습에 수준별 게임이 미치는 영향. 석사학위논문, 경성대학교.
- 유성민 (2013). 컴퓨터 게임을 활용한 수업이 영어 어휘학습 능력에 미치는 영향 연구. 석사학위논문, 국민대학교.
- 최필순 (2014). 축구게임을 이용한 내용중심 교수법이 영어학습에 미치는 영향. 석사학위논문, 국민대학교.
- 전경아 (2011). 게임을 동반한 챗 활용 수업의 효과. 석사학위논문, 고려대학교.
- 배상철 (2007). 상황맥락적 교육용 게임이 쓰기능력에 미치는 효과. 석사학위논문, 한국교원대학교.
- 원은석 (2009). MMORPG를 활용한 고등학교 영어 교수학습의 효과. 박사학위논문, 중앙대학교.
- 김하연 (2023). Kahoot 애플리케이션을 활용한 게이미피케이션 적용과 초등학생 영어 어휘력 향상 연구. 석사학위논문, 우석대학교.
- 송세영 (2020). 모바일 앱을 활용한 문법 학습에 관한 연구. 석사학위논문, 국민대학교.
- 심윤아 (2013). 게임과 활동지중심의 어휘학습이 6세 한국인 영어 학습자의 어휘습득 및 흥미에 미치는 영향. 석사학위논문, 중앙대학교.