

○ 참여대학원생 학술논문 연구업적

- (2022). 가상 학습공간의 수업 유형에 따라 아바타의 실사 영상 제시여부가 사회적 실재감, 주의집중, 시선응시에 미치는 영향. **교육문제연구**
- (2022). 긍정심리학을 활용한 미술치료 연구 동향(2013-2021): 국내 학술지 논문을 중심으로 한 문헌 고찰. **미술치료연구**, 29(5), 1315-1341.
- (2022). 긍정 심리학의 연구 동향: 「Journal of Positive Psychology」를 중심으로. **학습자중심교과교육연구**, 22(21), 653-670.
- (2022). 대학생의 메타인지와 소명의 관계에서 학업성취도와 진로준비행동의 매개 효과. **학습자중심교과교육연구**, 23(4), in press
- (2022). 아동의 행복과 협동심의 종단적 상호관계: 자기회귀 교차지연 모형에 대한 다집단 분석. **학습자중심교과교육연구**, 23(4), in press.
- (2022). 원격 문해교육이 성인문해학습자의 원격교수학습환경, 자기효능감, 학교생활만족도에 미치는 효과. **인문사회** 21, 13 (6), 245-260.
- (2022). 대학입시제도의 공정한 경쟁에 관한 체계적 문헌 고찰 -학교교육으로 인한 능력주의의 배태(胚胎)-. **교육사회학연구** 32(3) 209-239.
- (2022) 부모의 교육적 관여로서의 사교육 참여여부가 중학생의 스마트폰 사용시간 감소에 미치는 영향: 코로나19 확산 전후 비교. **교육學研究** 60(6) 459-492.
- (2023). 평생교육 연구에서의 삶의 질 개념 활용에 관한 문헌 고찰. **인문사회** 21
- (2022). 부모의 교육적 관여로서의 사교육 참여여부가 중학생의 스마트폰 사용시간 감소에 미치는 영향: 코로나 19 확산 전후 비교. **교육학연구**, 60(6), 459-492.
- (2023). An Immersive Virtual Reality Simulation for Cross-Cultural Communication Skills: Development and Feasibility, Clinical Simulation in Nursing. **Clinical Simulation in Nursing**

○ 참여대학원생 학술대회 발표실적

- (2022, 10). 한국교육공학회 한국교육정보미디어학회 공동 추계 학술대회, 성신여자대학교, 서울
- (2022, 10). Xr 수업환경에서 과제유형과 아바타의 학습촉진 유형이 학습자의 학습실재감 및 학습몰입에 미치는 영향. 2022 한국교육정보미디어학회 · 한국교육공학회 공동주관 추계학술대회, 성신여대.
- (2022, 10) XR 기반 세계문화 학습 콘텐츠 NaHolo-Travel. 2022 한국교육공학회 · 한국교육정보미디어학회 추계공동학술대회, 성신여자대학교.
- (2022, 11) 비판이론 관점에서 본 미디어리터러시 교육. 2022년 한독교육학회 춘계 학술대회
- (2022). 중학생이 지각하는 부모의 양육태도가 학업성취에 미치는 영향 : 학업열의의 매개효과. 제 11회 한국아동 · 청소년패널학술대회
- (2022.10) Multi-modal Analysis of the User Experience in Counseling Simulation for Pre-service Teacher. 2022 iCER, Seoul National University, South Korea.
- (2023). Design and Development of AR applications for Promoting the Learners' Satisfaction, 7th ISE, IU-GJ.
- (2022, 9). *A study on the perception of university students on the future digital environment and changes in the learning environment of university education.* The 22nd SOUTH EAST ASIAN ASSOCIATION FOR INSTITUTIONAL RESEARCH, Seoul.
- (2022, 10). *Overview of Highly Immersive Simulation in Higher Education: Trends of Educational Simulation.* The 22nd International Conference on Education Research, Seoul.
- (2023, 2). *Design and Development of Virtual Science Lab Environment Using 3D Building Model created with Light Detection and Ranging.* 7th International Symposium on Education, Online.
- (2022, 2). A Validation study on Planned Happenstance Skills of Chinese overseas students studying in Korea, 7th ISE, IU-GJ.
- (2023, 02). *The influence of perceived organization support on task performance of university faculty and staff in China: Moderated mediating effect of self-efficacy by transformational leadership,* 7th ISE, IU-GJ.
- (2023). Design and Development of AR applications for Promoting the Learners' Satisfaction, 7th ISE, IU-GJ.
- (2022, 10) *The Effect of Immersive Screen and Interaction with Peer Learners on User Experience.* The 22nd International Conference on Education Research, Seoul National University.