

## เอกสารและสิ่งอ้างอิง

- กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์. ม.ป.ป. จิตวิทยาการศึกษา. ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสารมิตร.
- กรกานต์ อรรถวรวุฒิ. 2541. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาภาษาไทย เรื่องการอ่าน  
จับใจความ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2544. การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.  
ม.ป.ท.
- กันยา สุวรรณแสง. 2542. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: บริษัท รวมสาส์น (1977) จำกัด.
- กิดานันท์ มลิทอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วน  
จำกัด อรุณการพิมพ์.
- กิตติ วัฒนะมหาตม์. 2546. คณิตศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ไขสิริ ปราโมช ณ อยุธยา และคณะ. 2533. ภาษาไทย 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- จตุพร ทรงประสิทธิ์. 2545. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน และ  
รูปแบบสถานการณ์จำลอง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
พระนครเหนือ.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2542. เทคนิคการอ่าน. กรุงเทพมหานคร: โสภณการพิมพ์.
- . 2542. การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพมหานคร: ศิลปาบรรณาการ.

ชนะ โสภารักษ์. 2531. **ศัพท์ไมโครคอมพิวเตอร์**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์การพิมพ์.

ชัชวาล คัมภีร์ราวีวัฒน์. 2539. การสร้างแบบฝึกด้วยเทคนิคการพิมพ์โดยคอมพิวเตอร์ เรื่อง “การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อจับใจความสำคัญ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล. 2537. **Game for PC**. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ณัฐวุฒิ ประวันพันธ์. 2545. การสร้างบทเรียนโปรแกรมแบบเส้นตรง เรื่อง การจับใจความ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ถนอม (ตันพิพัฒน์) เถาหงษ์แสง. 2541. **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทองเพ็ญ ญาณะศรี. 2534. การศึกษาขนาดของตัวอักษรที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการอ่านของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอำนวยการกสิกรรมอุดรธานี กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชนิด พิวนิม. 2528. การผลิตและการใช้สื่อการสอน. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธานินทร์ คงศิลา. 2548. การสอนบนเว็บเรื่อง การสร้างโฮมเพจด้วยภาษา HTML ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

นาวิน สมประสงค์. 2548. **คัมภีร์สร้างเกมด้วย RPG Maker XP**. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

นिरนาม. ม.ป.ป. **ข้อดี ข้อเด่นของเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์พอกๆ กับโทษมหันต์ (Online)**. แหล่งที่มา: [www.yoohhoo.com/emale/emale27.html](http://www.yoohhoo.com/emale/emale27.html)

นิรนาม. 2544. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Online). แหล่งที่มา:

[www.geocities.com/nfecenter2001/techno/computer/whatcai.html](http://www.geocities.com/nfecenter2001/techno/computer/whatcai.html)

นิรนาม. 2546. เล่น Video Game แล้ว "ตา" ดี ? (Online). แหล่งที่มา:

[www.icygang.com/inbox\\_writer/readinbox.php?category\\_id=3&sid=218](http://www.icygang.com/inbox_writer/readinbox.php?category_id=3&sid=218)

เนตร หงษ์ไกรเลิศ. 2545. ผลของการควบคุมบทเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเกื้อ ควรวาเวช. 2543. นวัตกรรมการศึกษา. ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: SR Printing.

บุญชม ศรีสะอาด. 2540. การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

บุญเรียง ขจรศิลป์. 2543. วิจัยทางการศึกษา. ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: พี.เอ็น. การพิมพ์.

บุปผชาติ ทัพทิกรณ์ และคณะ. 2544. ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

บุรณะ สมชัย. 2542. การสร้าง CAI-Multimedia ด้วย Authorware 4.0. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ประเทิน มหาจันทร์. 2530. การสอนอ่านเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์.

ปรางทิพย์. 2547. เกม RPG มีเสน่ห์อย่างไร? (Online). แหล่งที่มา:

[www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=4758583962320](http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=4758583962320).

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2521. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.

- ปีตมา ราษฎร์คุษดี. 2545. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานสงเคราะห์ จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท  
, มหาวิทยาลัยสารคาม.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. 2543. เอ็ดดูเทนเมนท์: สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม.  
มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เปรี๊อ ง กุมุท. 2547. คู่มือการเขียนบทเรียนโปรแกรมเชิงเส้น. คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรเทพ เมืองแมน. 2544. การออกแบบและพัฒนา CAI Multimedia ด้วย Authorware.  
กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเตชั่น.
- พรรณี ชูทัย เจนจิต. 2545. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เมธิทิสส์ จำกัด.
- พันศกา ทองเจริญ. 2538. การใช้เกมคอมพิวเตอร์ในการสอนซ่อมเสริมเรื่องคำราชาศัพท์ สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2542. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ และคณะ. 2540. ภาษาไทย 1. ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณฑนา บุญปู. 2545. การสร้างแบบฝึกการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางเขน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มณฑนา พันธุ์ประสิทธิ์. 2543. การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ  
ประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยสารคาม.

มาลัย. 2541. กำเนิดทเวดา. กรุงเทพมหานคร: บริษัท บวรสารการพิมพ์ จำกัด.

รักศักดิ์ เลิศคงคาทิพย์. ม.ป.ป. การพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนต่อระบบการเรียนการสอน.  
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Online). แหล่งที่มา: [www.thapra.lib.su.ac.th/av/work7.htm](http://www.thapra.lib.su.ac.th/av/work7.htm)

รัฐสาห์ เลหาสุร โยธิน. 2536. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษเรื่องการเติม -ing  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. 2541. ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

วุฒิชัย ประสารสอย. 2543. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน : นวัตกรรมเพื่อการศึกษา.  
กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัด วิ. เจ. พรินต์ติ้ง.

แวมมยุรา เหมือนนิล. 2541. การอ่านจับใจความ. ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

ศิริพร หัตถดา. 2539. ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ให้การเสริมแรงด้วยเกม  
คอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่องการใช้บุพบทของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศุภิสรา วงศ์คำจันทร์. 2547. การพัฒนาแผนการเรียนรู้และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน เพื่อ  
ฝึกทักษะการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท  
, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สมเกียรติ อินทชาติ. 2533. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสอนเนื้อหาและ  
แบบเกมกับความถนัดทางการเรียนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุกรี รอดโพธิ์ทอง. 2529. เกมคอมพิวเตอร์: จุดเด่นที่น่าเลียนแบบ. วารสารครุศาสตร์ ปีที่ 14 (ฉบับที่ 3): 17-25.

สมนึก ภัททิยธนี. 2541. การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

สุชา จันทน์เอม. 2541. จิตวิทยาทั่วไป. ครั้งที่ 11. กรุงเทพมหานคร: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2544. จิตวิทยาการศึกษา. ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. 2546. ผู้หญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ชาย (Online). แหล่งที่มา: [www.police.go.th/policenews/show.php?news\\_id=357&cat=IT&id=77](http://www.police.go.th/policenews/show.php?news_id=357&cat=IT&id=77)

แสงเดือน ทวีสิน. 2539. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: หจก. เอ็กซีเพรส มีเดีย.

แสงระวี ฌรงคะชวณะ. 2542 การสร้างชุดการสอนการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

โสภณ จาเลิศ. ม.ป.ป. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Online). แหล่งที่มา: [www.edu.nu.ac.th/wbi/355522/3.html](http://www.edu.nu.ac.th/wbi/355522/3.html)

อารี พันธุ์ณี. 2542. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: บริษัทต้นอ้อ 1999 จำกัด.

The Entertainment Software Rating Board (ESRB). 2005. **Game Ratings & Descriptor Guide.** (Online). แหล่งที่มา: [www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

Margaret Gredler. 1992. Designing and Evaluating Games and Simulation. London: Biddles Ltd.

Stephen M. Alessi and Stanley R. Trollip. 1991. **Multimedia for learning L methods and development.** 3<sup>rd</sup>ed. U.S.A.: Omegatype Typography Inc.