

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรกช รัตนโชตินันท์. (2547). การนำเสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมการศึกษานอกสถานที่
เสมือนในการเรียนการสอนบนเว็บกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). การคิดเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ: ชัคเชลมีเดีย.
- เกศินี โชติกเสถียร. (2533). การใช้เทคโนโลยีการสอนในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- แก้วดา บุปผเวส. (2548). ความคงทนในการจำคำศัพท์ของเด็กออทิสติก ระดับอนุบาล
จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมเกม. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ฉัตรพร เกษมสันต์ ณ อยุธยา. (2550). เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับการพัฒนาการ
ทางสติปัญญาและอารมณ์ของวัยรุ่น: ศึกษากรณีเกม The Sims เกม
Championship Manager และเกม FIFA. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2545). หลักการออกแบบและสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน.
เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทิตนา แหมมณี. (2545). คู่มือครูแบบการฝึกทักษะการทำงานกลุ่มสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แหมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทิดศักดิ์ สุพันธุ์. (2544). การพัฒนาแบบประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้กิจกรรมเกม
สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ.
- นาที เกิดอรุณ. (2538). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้ทางสายตาของเด็ก
ในระดับก่อนวัยเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ฝึกทักษะด้วยการเล่น.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

- น้ำค้าง แสงสว่าง. (2542). ผลการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ ที่มีต่อความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยการพยาบาลของนักเรียนพยาบาล. วิทยานิพนธ์ พย.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- เนตร หงส์ไกรเลิศ. (2545). ผลของการควบคุมบทเรียนในนเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่มีสมาธิสั้น และมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่งระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ด., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ปริมปราง ใจแน. (2538). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการใช้เกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านสันยุง จังหวัดนครศรีธรรมราช. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- พุดผิงษ์ นาคปัท. (2542). การเขียน Games บนวินโดวส์ด้วย Visual Basic. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ระพีพันธ์ คร้ามณี. (2544). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนและความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ปรัญญานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วีระ ไทยพานิช. (2529). วิธีสอน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศุภดา เข้มทอง. (2546). ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และละออ ขุติกร. (2528). สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา: เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็กเล่มที่ 1. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2544). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง. เชียงใหม่: โนว์โลจันเซ็นเตอร์.
- สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2521). เทคนิคการออกแบบบทเรียนแบบ Tutorial โดยอาศัยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. วารสารครุศาสตร์, 16, 75-79.

สุทิน ธรรมสุวรรณ, สัญญา เจตนเสน, ศิลา ชุนทวิจิตรา และสุขสันต์ สิทธิหาญ. (2542).

RAMAYANA GAME. ปริญญานิพนธ์ คอ.บ., สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ. กรุงเทพฯ.

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). การสอน คิดเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ: การพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547). 21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด.
กรุงเทพฯ: การพิมพ์.

สุวิมล ต้นปิติ. (2536). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ
ที่มี ร ล ว ควบกล้ำของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกทักษะ
โดยใช้เกมและฝึกทักษะโดยใช้กิจกรรมคู่มือครู. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

อรพัญญ์ ประสิทธิ์รัตน์. (2530). คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: คราฟแมนเพรส.

อัจฉรา สุคนธา. (2526). คำแนะนำเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยด้วยเทคนิค
กิจกรรมการเล่น. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

อัญชนา จันทรสข. (2545). การนำเสนอรูปแบบการจัดการห้องเรียนเสมือนบนเครือข่าย
อินเทอร์เน็ตสำหรับนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดกระทรวง
มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

อุษา กลเกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียน
หนูนวที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาแบบฝึกหัด. ปริญญานิพนธ์
กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

อุษณีย์ โพธิสุข. (2544). คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ ด้านทักษะ
ความคิดระดับสูง. กรุงเทพฯ: รัตนพรชัย.

Abt, C. (1968). Games for learning, in Boocock, S and Schild, E. (Eds) Simulation
Games in Learning. Beverly Hills, GA: Sage.

Alessi, S. (1989). Learner control of review in computer assisted instruction with in
a military training environment. Prentice Hall, Englewood Cliffs ,N.J.: ERIC.

Alessi, M.S. and Trollip. R.S. (2001). Multimedia for learning: Methods and
development (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Axford, R. W. (1969). Adult education: The open door. Scranton. PA: International
Textbook.

- Brad Paras and Jim Bizzonchi . (2005). *Game, motivation, and effective learning: an integrated model for educational game design*. Canada: University of Vancouver.
- Burge, E. J. (1994). Learning in a computer conferenced contexts: The learners' perspective. *Journal of Distance Education*, 9(1), 19-43.
- Burnham, B.R. and Walden, B. (1997). *Interactions in distance education: A report from the other side*. Retrieved August 14, 2004, from <http://www.edst.educ.ubc.ca/aerc/1997/97burnham.html>
- Driscoll, M. (1998). *Web-Based training: Using technology to design adult learning experiences*. San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Driscoll, M. (2002). *Web-Based training: Creating e-Learning experiences* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Ellington, H.I., Addinall, E. and Percival, F. (1982). *A handbook of game design*. London: Kogan Page.
- Galvao, Matins and Goms. (2000). Modeling reality with simulation games for a cooperative learning. In *Proceedings of the 2000 Winter Simulation Conference*. USA: Orlando, FL.
- Garrison, D.R., Anderson, T. and Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer Conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.
- Malone, T. W. (1980). What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. In *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems (SIGSMALL '80)*. USA: ACM, New York, NY.
- Malone, T. W. (1981). What makes computer games fun? *Byte* (pp. 258-277). N.P.: Reprinted in *Computers in Education* (U.K.).
- Micheal, K.S. (1997). Beyond Entertainment: Using Interactive Games in Web Based Instruction. *Journal of Instruction Delivery System*, 11(2), 12-18.

- Moore, G. M. (1993). **Three types of interaction. Distance education: New perspectives.** New York: Routledge.
- Morstain, B. and Smart, J. (1974). Reasons for participation in adult education courses: A multivariate analysis of group differences. **Adult Education**, 24, 83-98.
- New Standard Encyclopedia. (1969). **Standard educational corporation.** Chicago: Standard Educational Corporation.
- Paulsen, F.M. (1997). **The online report on pedagogical techniques for computer mediated communication.** Retrieved August 9, 2004, from <http://www.nki.no/~morten/cmcped.htm>
- Peach, A.C. (1998). **The effects of Knowledge and Type of Instructional Objectives On Intentional learning with World Wide Web-based linear and Hypermedia Instruction [CD-ROM].** (Proquest File: Dissertation Abstract International, 4705).
- Prensky, M. (2001). **Digital Game-Based learning.** New York: McGraw-Hill.
- Richardson, J. C. and Swan, K. (2001). The role of social presence in online courses: How does it relate to students' perceived learning and satisfaction?. **World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications**, 2001(1), 1545-1546.
- Rothschild, Meagan K. (2008). **The Instructional design of an educational game: Form and function in JUMP.** Retrieved November 21, 2010, from <http://www.prel.org/media/10338/instructional%20design%20and%20games.pdf>
- Sedighian, K. and Sedighian, A. S. (1996). **Can educational computer games help educators learn about the psychology of learning mathematics in children?. 18th Annual meeting of the international group for the psychology of mathematics education the north american chapter.** Florida: Orlando.

Thurmond, V. A. (2003). Examination of interaction variables as predictors of students' satisfaction and willingness to enroll in future Web-based courses. Doctoral dissertation, KS., University of Kansas Medical Center, Kansas City.

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	กัมปนาท คูศิริรัตน์
วัน เดือน ปี เกิด	15 ธันวาคม 2519
ที่อยู่ปัจจุบัน	99/34 หมู่ 4 ถนนติวานนท์ ตำบลบางกะดี อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี 12000
ที่ทำงานปัจจุบัน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยปทุมธานี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	วท.ม. (เทคโนโลยีสารสนเทศ แขนงสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
พ.ศ. 2542	บธ.บ. (ระบบสารสนเทศ) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี