

บรรณานุกรม

- กระฉีกา โสมชัย. (2553). **เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกเศษส่วน โดยใช้วิธีสอนแบบแก้ปัญหา กับวิธีสอนแบบปกติ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555). **นโยบายและแผนวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี แห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2555-2564).** สืบค้น มิถุนายน 1, 2556, จาก www.sti.or.th/th/images/stories/files/STPLAN_FINAL.pdf.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2551ก). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2551ข). **กรอบการนำทักษะการคิดสู่การพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- _____. (2551ค). **แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- _____. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- _____. (2554). **แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (พ.ศ.2554-2556).** กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กลิ่น สระทองเนียม. (2556). **บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย ปูรากฐานเด็กไทยสู่อนาคต.** สืบค้น มีนาคม 10, 2558, จาก <http://www.dailynews.co.th/Content.do?contentId=50718>
- กาญจนา โพธิ์ลักษณะ. (2554). **การใช้เกมเสริมทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- กุลฤดี รัตมีสวัสดิ์, และคนอื่น ๆ. (2555). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ
ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่าง
การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์กับการสอนแบบปกติ.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- โกวิท ทรัพย์พิศาล. (2553 กรกฎาคม - ธันวาคม 2553). เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา:
 การเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และสถานการณ์จำลอง.
นิเทศศาสตร์ปริทัศน์. 14(1). หน้า 37.
- _____. (2555 มกราคม-มิถุนายน). ความเป็นไปได้ในการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อ
 การศึกษามาใช้ในหลักสูตรการเรียนการสอน. **นิเทศศาสตร์ปริทัศน์. 16(2).**
- โกวิท วงศ์สุวรรณ. (2556). **ไม่น่าแปลกใจเลยที่คุณภาพการศึกษาไทย อยู่อันดับรั้งท้าย**
ของกลุ่มอาเซียน มติชนออนไลน์. สืบค้น มีนาคม 10, 2558, จาก
http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1378896116&grpId=01&catid&subcatid
- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม**
แห่งชาติฉบับที่สิบเอ็ด พ.ศ. 2555-2559. กรุงเทพฯ: สหมิตร.
- จันทิมา ภิรมย์ไกรภักดิ์. (2552). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ วิชาคณิตศาสตร์
เรื่องเศษส่วนสำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- จุไรรัตน์ สุริยงค์. (2551). **ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3**
ที่เรียนวิทยาศาสตร์โดยใช้ปัญหาเป็นมาตรฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชวาล แพรัตกุล. (2520). **เทคนิคการเขียนข้อทดสอบ.** กรุงเทพฯ: พัทธอักษร.
- ชูศักดิ์ ประเสริฐ. (2556). **การศึกษาไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน.** สืบค้น พฤศจิกายน 20, 2556,
 จาก <http://www.chusak.net/index.php?mo=3&art=42067358>
- ณัฐภัสสร เหล่าเนตร. (2552). **พัฒนาทักษะการคิด มั่นยากจริงหรือ.** สืบค้น มีนาคม 10, 2558,
 จาก <http://www.pccpl.ac.th/~sci/techer/25540622inquiry.pdf>
- ดุษฎี เอ็งจ้วน, และวิไลวรรณ ตรงมะเตง. (2556). **คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในงานเกม.**
 สืบค้น ตุลาคม 14, 2556, จาก <http://www.vcharkarn.com/vblog/33136/1/30>
- ทองสุข นระศิริ. (2553). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อการเรียนกลุ่ม**
สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง เรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ.
 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- ทิตนา แชมมณี. (2548). รูปแบบการเรียนรู้การสอนทางเลือกที่หลากหลาย(พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2550). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**(พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิวัฒน์ ศรีสวัสดิ์. (2554). **การเปลี่ยนรูปของความรู้อันเป็นผลจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางวิทยาศาสตร์ศึกษา: กรณีศึกษาเชิงประจักษ์จากนักศึกษาวิชาชีพครูวิทยาศาสตร์และนักเรียนระดับมัธยมศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นุกูล กระจาย. (2536). **การเขียนโปรแกรมกราฟิกส์ และเกมคอมพิวเตอร์ด้วยเทอร์โปปาสคาล**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2537). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย**(พิมพ์ครั้งที่ 4).
กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปนัดดา วรสาร. (2553). **ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประกาศิต สายธนู. (2553). **ผลการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ความรับผิดชอบ และทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บแบบ PBL กับการเรียนแบบPBL เรื่องการเขียนภาพฉาย**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประพันธ์ศิริ สุเสาวิจ. (2551). **การพัฒนาการคิด**. กรุงเทพฯ: ประพันธ์ศิริ.
- ปรีชา เนาว์เย็นผล. (2544). **กิจกรรมการเรียนรู้การสอนคณิตศาสตร์โดยใช้การแก้ปัญหาปลายเปิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฝ่ายบุคลากร กรุงเทพมหานคร. (2556). **ทักษะการเป็นนักแก้ปัญหา (Problem-Solver Skills)**. สืบค้น มิถุนายน 12, 2556, จาก <http://ktbgs-life.kgs.co.th/contentviewfullpage.aspx?folder=788&subfolder=&contents=7010>
- พรชัย หนูแก้ว. (2555). **เอกสารคำสอน : หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา**.
กาญจนบุรี: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- พรทิพย์ กันทาสม. (2552). **ผลการใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์ (2554). **การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่.**
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2551). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่ 4).** กรุงเทพฯ: เฮาส์ ออฟเดอรั่มส์.
- พิมพ์พร ไชยฤกษ์, และคนอื่น ๆ. (2552, พฤษภาคม - สิงหาคม). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อย. **วารสารวิทยบริการ, 2(20).** ปีที่ 20 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2552.
- พิชญ์ ฟองศรี. (2552). **การสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย.** กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- มัทนา ดวงกลาง. (2555). **การพัฒนาเกมแก้ปัญหาด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กรณีศึกษา โรงเรียนนครักษ์.**
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- รัตนา พิมพ์พงษ์. (2552). **การศึกษาการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542.** กรุงเทพฯ: นานมี บุคส์พับลิเคชั่นส์.
- รุ่งอรุณ กันเหตุ, เปรมจิตร บุญสาย, และอุษา คงทอง. (2553, พฤษภาคม – สิงหาคม) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมทางวิทยาศาสตร์. **วารสารบัณฑิตศึกษา, 4(2).** 123-130.
- โรงเรียนสตรีอ่างทอง. (2557). **หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์).** อ่างทอง: ศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน โรงเรียนสตรีอ่างทอง.
- ล้วน สายยศ, และอังคณา สายยศ. (2543). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4).** กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วชิร น้อยเวช.(2552).**การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้คุณธรรม จริยธรรมด้านความซื่อสัตย์โดยใช้รูปแบบการสอนของบลูม (Bloom) กับการสอนปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

- วรรณภา เหล่าไพศาลพงษ์. (2554). **การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหากับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณณี แกมเกตุ. (2551). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่ 2).** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณนา ทองมี. (2556). **การศึกษายุค ICT ทำได้? ต้องใช้เกมในการสอน.** สืบค้น ตุลาคม 12, 2556, จาก <http://www.vcharkarn.com/journal/view/2709>
- วรเศรษฐ์ อาเขต. (2552). **การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการฟื้นฟูเด็กสมองพิการ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วรัญญา เขียรเงิน, และคนอื่น ๆ. (2554 มกราคม-มิถุนายน). **การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสตาร์ร่วมกับเกมการศึกษาสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วารสารศึกษาศาสตร์,(11)1.**
- วราภรณ์ โชติรัตนากุล. (2554). **การพัฒนารูปแบบการสอนคณิตศาสตร์ที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาเรื่องเรขาคณิต 2 มิติและ 3 มิติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 : การวิจัยแบบผสมวิธี.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2557). **เกมคอมพิวเตอร์.** สืบค้น มิถุนายน 12,2556, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/วิดีโอเกม>
- วิทยา พรพัชรพงศ์. (2556). **ทฤษฎีเกม.** สืบค้น ตุลาคม 13, 2556,จาก <http://www.gotoknow.org/posts/71847>
- วิภาวี ใจยะวัง. (2551). **การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษานักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรัญญา ผาบัว. (2551). **ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิภา จงรักโชคชัย. (2557). **การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์.** สืบค้น ตุลาคม 21, 2557, จาก <http://taamkru.com/th>

- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). **ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภดา เข็มทอง. (2546). **ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศูนย์พัฒนาทรัพยากรการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2556). **ความพึงพอใจในการบริการ**. สืบค้น ตุลาคม 13, 2556, จาก <http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse/1010311/unit09.html>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2552). **คู่มือครูรายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2553). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2557). **สื่อดิจิทัล**. สืบค้น กรกฎาคม 10, 2557, จาก <http://oho.ipst.ac.th/learning-media>
- สมหมาย เปียถนอม. (2551). **ความพึงพอใจของนักศึกษาในการได้รับการบริการจากมหาวิทยาลัยนครปฐม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สิทธิพล อัจฉินทร์. (2554). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์**. สืบค้น มีนาคม 10, 2558, จาก http://www.resjournal.kku.ac.th/article/16_01_72.pdf
- สินชัย คำมาตา. (2554). **การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุดารัตน์ ไชยเลิศ. (2553). **การสร้างแบบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุธาทิพย์ แป้นทองคำ. (2545). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักการตลาดของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มและวิธีสอนแบบปกติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวิทย์ มูลคำ, และอรทัยมูลคำ. (2551). **19 วิธีการจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ (พิมพ์ครั้งที่ 7)**. กรุงเทพฯ: การพิมพ์.

- อรรรรณ พรมแก้ว. (2552). การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการแก้ปัญหาและการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อังคณา ลังกาวงศ์. (2551). ความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยเสริมเกมวิทยาศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Alice Mitchell,&catrolsavill-smith. (2004).**The use of computer and video games for learning**. United kingdom, The learning and skills development agency.
- Alessi, Stephen M,& Trollip, Stanley R. (1991).**Computer-Based Instruction : Methods andDevelopment**. New Jersey : Prentice Hall.
- Bitter, G. (1989). **Microcomputers in education today**. California: Mitchell.
- Dewey. J. (1976). **Moral Principle in Education**.Boston: Houghton Mifflin.
- Dolatabadi NK, Eslami AA, Mostafavi F,&Hassanzade, Moradi A. (2013).**The relationship between computer games and quality of life in adolescents**. Isfahan, Iran: Isfahan University of Medical Sciences.
- Flaxman, R. E.,& Stark, E. A..(1987).**Training Simulations**.In G. Salvendy(Ed.). Handbook of Human Factors. New York : John Wiley & Son.
- Forcier, Richard C. (1996).**The Computer as a Productivity Tool in Education**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Joyce, Well,& Showers, B. (1980).Improving inservice training: The messages of research. **Educational Leadership**, **37(5)**, 379-385.
- Herberg, Fredrerick. (1959). **The motion to work**. New York : John Wiley and Sons.
- Hussain, H.,&Escap, A. (2001).**The design framework for edutainment environment**. In Behesthi, R. in Advance in design sciences & technology, Europa publication, France.
- Lindon, J. (2002). **What is play**. National Chiden's Bureau, London.
- Mahan, L.A. (1970). Which extreme variant of the problem solving method of teaching should be more characteristic of the many teacher variations of problem-solving teaching. **Science education**, **54(11-12)**, 309-316.

Maslow A.H. (1970). **Motivation and personality**. New York: Harper.

Michael Beer. (1965). **Human resource Management :a general manager's perspective: text and case**. New York: Free Press.

Pinter, D. (1997). The Effect of on Academic Game on Their Spelling Achievement of Third Graders.**Dissertation Abstracts International**.

Prensky, M. (2001).**Digital game-based learning**.United State:McGraw-Hill.

Wasserman, S. (2000).**Serious Players in the Primary Classroom**. New York:Teacher College Press.