

## เอกสารอ้างอิง

- กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2543), *ไทยรบพม่า (ฉบับรวมเล่ม)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บรรณาคาร.
- การเสียดวงศรีอยุธยาครั้งที่ 1. เข้าถึงได้จาก : <http://www.juvethailand.com/forum/index.php?topic=6385.0;wap2> (วันที่ค้นข้อมูล : 31 มกราคม 2558).
- เกม. เข้าถึงได้จาก : <http://educationgames2010.blogspot.com/> (วันที่ค้นข้อมูล : 20 กันยายน 2558).
- ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543), *นันทนาการ*. เข้าถึงได้จาก : <http://wichianthonthong.tripod.com/dataall/data5.htm> (วันที่ค้นข้อมูล : 20 กันยายน 2558).
- ณัฐวุฒิ นามณังค์. (2548), *สร้างเกมออนไลน์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2535). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พงษ์เทพ บุญศรีโรจน์, *วารสาร สสวท*. ปีที่ 18 ฉ.69 มค. - มีค. 2533.
- ไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2555). *เปิดโลก Tablet สู่วิศวกรรมวิจัยด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา :* จากแนวคิดสู่กระบวนการปฏิบัติ. เอกสารประกอบการบรรยาย ณ ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม, อุดรธานี.
- ศาสตราจารย์ นายแพทย์ วิจารณ์ พานิช. (2555), *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ ๒๑*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ ส.เจริญการพิมพ์.
- สงครามไทยรบพม่าเปรียบเทียบเสียดวง. เข้าถึงได้จาก : <http://www.slideshare.net/kokoyadi/6659799> (วันที่ค้นข้อมูล : 31 มกราคม 2558).
- สุวรรณภูมิ สังคมวัฒนธรรม. (2550). *กรุงศรีอยุธยา มรดกโลก*. เข้าถึงได้จาก : <http://haab.catholic.or.th/history/Suwannapoom/world-heritage.html> (วันที่ค้นข้อมูล : 1 กุมภาพันธ์ 2558).
- อนงค์ สินธุศิริ, (2556). *การเรียนรู้แนวใหม่สำหรับศตวรรษที่ 21*. เข้าถึงได้จาก : <http://anongwu502.blogspot.com/2013/01/21.html> (วันที่ค้นข้อมูล : 20 กันยายน 2558).
- Tracy Fullerton with Christopher Swain and Steven S. Hoff man. *GAME DESIGN WORKSHOP :A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2008:15