

## บรรณานุกรม

- โกวิท ทรัพย์ศิริ. (2553). เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา : การเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และสถานการณ์จำลอง. **นิเทศศาสตร์ปริทัศน์**. 14(1). หน้า 37.
- \_\_\_\_\_. (2555). ความเป็นไปได้ในการยอมรับเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษามาใช้ใน หลักสูตรการเรียนการสอน. **นิเทศศาสตร์ปริทัศน์**. 16(2).
- จันทิมา ภิรมย์ไกรภักดิ์. (2552). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วนสำหรับ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ซัชพงศ์ เพียรดี. (2556). การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียนเรื่อง การทาสวนผัก ประถม **ศึกษาปีที่ 5**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.repository.rmutt.ac.th/bitstream/handle/123456789/1986/139398.pdf?sequence=1> (วันที่ค้นข้อมูล : 25 สิงหาคม 2561)
- ทิศนา แหมมณี. (2551). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธนเทพพร เดชประสาธ (2558). การประยุกต์ใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการส่งเสริมกระบวนการ **การเขียนเรียงความแก้กระทู้ธรรมในหลักสูตรธรรมศึกษาชั้นตรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีรารัตน์ รัตนวิสุทธิอมร. (2556). เกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้เรื่องสัญลักษณ์เบื้องต้นในการเขียน **แบบก่อสร้าง**. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.tci-thaijo.org/index.php/FEU/article/view/24953> (วันที่ค้นข้อมูล : 25 สิงหาคม 2559)
- ประนอม สุรัสวดี. (2535). **กิจกรรมและสื่อการสอนวิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน. (2550). **สอนสนุก สร้างสุข สไตล์สาธิต (ปทุมวัน)**. กรุงเทพมหานคร : แพลนฟอร์คิดส์ จำกัด.
- วรภัทร์ ภูเจริญ. (2543). **การบริหารการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย - ญี่ปุ่น).
- วารินทร์ รัชมีพรหม. (2531). **สื่อการสอนทางเทคโนโลยีการศึกษาและการสอนร่วมสมัย**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2556). การวิเคราะห์การเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ในกิจกรรมเกม **คอมพิวเตอร์ โดยใช้ผู้เล่นที่มีประสบการณ์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.dpu.ac.th/dpurc/research-370> (วันที่ค้นข้อมูล : 9 มิถุนายน 2561)

- วรเศรษฐ์ อาเขต. (2552). **การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการฟื้นฟูเด็กสมองพิการ**. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วรรณนา ทองมี. (2561). **การศึกษายุค ICT ทำไม? ต้องใช้เกมในการสอน**. [ออนไลน์].  
เข้าถึงได้จาก : <http://www.vcharkarn.com/journal/view/2709>  
(วันที่ค้นข้อมูล : 15 กรกฎาคม 2561)
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2557). **เกมคอมพิวเตอร์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :  
<http://th.wikipedia.org/wiki/วิดีโอเกม> (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กรกฎาคม 2561)
- ศรีสุตา ดั่งโด้ และคณะ. (2557). **การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์  
บูรณาการ คณิตศาสตร์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :  
<http://www.academia.edu/8049594/> (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กรกฎาคม 2561)
- สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2546). **เอกสารคำสอน วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพมหานคร :  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อรรณพจน์ แสงสนิท. (2557). **การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา . วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี**.
- เอกชัย โกพลรัตน์. (2557). **เกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้เรื่องสัญลักษณ์เบื้องต้นในการเขียน  
แบบก่อสร้าง**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://sknt.techsakon.ac.th/  
document/58/sknt001.pdf](http://sknt.techsakon.ac.th/document/58/sknt001.pdf) (วันที่ค้นข้อมูล : 15 กรกฎาคม 2561)
- Alessi, Stephen M,& Trollip, Stanley R. (1991). **Computer-Based Instruction : Methods  
and Development**. New Jersey : Prentice Hall.
- Bitter, G. (1989). **Microcomputers in education today**. California: Mitchell.
- 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

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- Hussain, H.,&Escap, A. (2001). **The design framework for edutainment environment**.  
In Behesthi, R. in Asvance in design science & technology, Europa publication,  
France.
- Joyce, Well,& Showers, B. (1980). Improving in service training: The messages if  
research. **Educational Leadership**, 37(5), 379-385
- Lee Su Kin. (1995). **“Creative Games for the Language Class,” English Teaching Forum**.  
33 (1) : 35.
- Lindon, J. (2002). **What is play**. National Chiden’s Bureau, London

- Malone, T.W. (1981). **Towards a theory of intrinsically motivating instruction.**  
Cognitive Science.
- Mansureh Kebritchi. (2010). **“Factors affecting teachers’ adoption of educational computer games : A case study.** Instructional Technology graduate from the University of CentralFlorida”, Orlando, Florida. USA.
- Mishra, Anguera, Gazzaley. (2016). **Video Games for Neuro-Cognitive Optimization.**  
[Online]. Available from [www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27100194](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27100194).  
(วันที่ค้นข้อมูล : 15 กรกฎาคม 2561)
- Prensky, M. (2001). **Digital Game-based learning.** New York : McGraw-Hill.
- Wasserman, S. (2000). **Serious Players in the Primary Classroom.** New York : Teacher College Press.