

บรรณานุกรม

- 69 ตำรับ จากสุดยอดอาหารตามสั่งทั่วไทย ทำขายได้ ทำกินเองอร่อย .(2548). อาหารตามสั่ง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงแดด.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). **แนวการจัดกิจกรรมและสื่อการสอนระดับก่อนประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2540). **คู่มือหลักสูตรปฐมวัย.พุทธศักราช 2540**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2544). **คู่มือหลักสูตรปฐมวัย.พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2546). **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย.พุทธศักราช 2546**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. . (2545). **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- กันยาพร คุณทลเสพย์. (2549). **การศึกษาและพัฒนาบรรทัดฐานเกมเพื่อการศึกษาของ บริษัท ธงไชย นวัตกรรม 111/141 บ้านโพธิ์แก้ว แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม**. สารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศิลปะศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและวัฒนธรรม**. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ : ภาควิชา โสตทัศนศึกษา คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2536). **แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่ม 1**.พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ : กองโรงเรียนสามัญสำนักคณะกรรมการการศึกษาเอกชน.
- จารึก ชุกติติกุล. (2547). **ตัวแบบการสอนคอมพิวเตอร์ .เอกสารประกอบการสอนระดับปริญญาโท**. เพชรบุรี : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). **เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย**. หลักพิมพ์, กรุงเทพมหานคร.หน้า 110-120, 2548.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2553). **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 12 . กรุงเทพฯ : ไทเนรมิตกิจ อินเทอร์เน็ตโปรดักส์.
- จูนรินทร์ญา คติวานิช และอภิเจตน์ จิยางกูร. (2552). **เกมสนุกไปกับการตีคุ่น**. ภาควิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). **การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : บริษัท วี. พี. อินท์.

- ณัฐชา เดชดำรง. (2549). **เทคโนโลยีสื่อประสม**. เอกสารประกอบการสอนระดับปริญญาโท. เพชรบุรี :
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แวมมณี. (2546). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2550). **14 วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- _____. (2550). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**.
พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2553). **ศาสตร์การสอน**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา สุวรรณศรี. (2536). **เพลงและเกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ.
- เนตร หงส์ไกรเลิศ. (2545). **ผลของการควบคุมบทเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่มี
ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ที่มีสมาธิสั้น และมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่งระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ ค.ศ.
(โสตทัศนศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2544). **เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ผลิตตำรา.
- ปราณี ทองคำ. (2547). **เกมประกอบการสอนวิทยาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
ไทยวัฒนาพานิช.
- พรรณี คอนจจอหอ. (2554). **เอกสารประกอบการสอนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. คณะ
เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- พันธ์ ทองชุมนุม. (2547). **การสอนวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เยาวภา เดชะคุปต์. (2542). **การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ : เอพีกราฟฟิกส์ดีไซน์.
- รัฐสาศ์ เลหาสุรโยธิน. (2536). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่อง การเติม -ing
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ**.
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2545). **100 Language Game**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- โรเจอร์เอส. เพรสแมน. (2549). **วิศวกรรมซอฟต์แวร์**. (พรฤดี เนติโสภาคกุล, ผู้แปล). กรุงเทพฯ :
ท้อป.
- ล้วน สายยศ. (2543). **เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.

- ลัดดาวัลย์ กัณหาสุวรรณ. (2539). **ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์**. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยพระนคร.
 _____. (2544). **ของเล่นและเกมทางวิทยาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วรชัย เขาวาณิ. (2550). **วิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. เพชรบุรี : คณะ
 เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
 _____. (2550). **วิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. เพชรบุรี : คณะเทคโนโลยี
 สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- วรวจน์ พวงสุวรรณ. (2541). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมใน
 เขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต(สื่อมวลชน)
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรณิ์ แกมเกตุ. (2551). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
 แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วริทธิ์ อึ้งอาภรณ์. (2537). **พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- วิไลพร ธนสุวรรณ. (2530). **เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษา**. เชียงใหม่ :
 ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วีณา วิโรตมะวิชญ. (2535). **กลวิธีการเรียนและการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา**. คณะ
 ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- แวววดี ปัญญาเรือง. (2538). **การใช้เพลงและเกมเพื่อฝึกอ่านออกเสียงคำที่ใช้พยัญชนะ ร ล ว
 ควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรัญญา ผาเป้า. (2551). **ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียน
 ช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน**. ปริญญาโท
 กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร
 วิโรฒ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. **การใช้เวลาในการอ่านหนังสือของคนไทย**. [homepage on theinternet].
 [cited 13 กรกฎาคม 2550]. Available from:[http://www.hsro.or.tg/?
 show=view&doc=557](http://www.hsro.or.tg/?show=view&doc=557)
- สำนักงานสภาพัฒนาการศึกษ. (2546). **คู่มือดำเนินการพัฒนาระบบ
 การเรียนรัฐศาสตร์มิติใหม่** สุ่มหาวิทยาลัยราชภัฏ : มหาวิทยาลัยไทยเพื่อเป็นไท.
 กรุงเทพฯ.

- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน.**
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เทคนิคพรีนติ้ง.
- สุนันท์ สังข์อ่อน. (2533). **สื่อการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษา.** ภาควิชาการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุนิสา สิริวิพันธ์. (2531). **เกมประกอบการสอนสังคมศึกษา.** ปัตตานี : โรงเรียนสาธิตคณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สุภาภรณ์ ทองใบ. (2538). **เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ
: โอเดียนสโตร์.
- สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2545). **จิตวิทยาการศึกษา.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2547ก). **19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.**
พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- _____. (2548). **19 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.** พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ดวง
กมลสมัย.
- _____. (2546). **19 วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- อัปสร อีซอ. (2549- 2550). **การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียน การสอน**
สายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้).
งานวิจัยต่อเนื่อง 2 ปี) คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- อิทธิพล อิทธิอำนวยพันธ์. (2553). **เกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สมุนไพรรไทย.**
วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- เอ็น. ไอ.เอส.มีเดีย กรุ๊ป. (2545). **เสน่ห์ปลายจวักสำหรับแม่บ้านยุคใหม่.** กรุงเทพฯ :
บริษัทรามการพิมพ์จำกัด.
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2549). **การวิเคราะห์และออกแบบระบบ.** กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- Adewui, F–A. (1987). **The Role of Games in Learning Process.** Forum. July.
- Alessi, M. S. and Trollip, R. S. (2001). **Multimedia for Learning ; Methods and Development.**
3 rd ed . Boston: Allyn and Bacon.
- Bruner, J. S. (1971). **The Relevance of Education,** New York : Norton. In this book
Bruner applied his theories to infant development.

- Edward, L. T. (1952). **National Academy Of Sciences**. Washington D.C. : 1874-1949.
- Eillington,H.,et al. (1986). **A Handbook of Game Desig**. London : Kogan Page.
Erlbaum Associates Publishers.
- Fosnot, C. (1992). **Constructing Constructivism**. In T.M. Duffy (Ed.), *Constructivism and the technology of instruction*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Gorman, R. M. (1974). **The Psychology of Classroom Learning : An Inductive Approach**, Ohio : Charles e. Merrill Publishing Company.
- Jonassen, D.H. (1992). **Evaluating constructivist learning**. In T.M. Duffy (Ed.), *Constructivism and the technology of instruction*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Joyce, B. and Weil, (1996). M. **Models of Teaching**. 8th ed. Allyn and Bacon, Boston.pp. 10-36, 2001.
- _____. **Models of Teaching**. 5th ed., Boston : Allyn and Bacon,
- Malone, (1981b). **What makes computer games fun ?** *Byte* 6 ; 258 – 277 .
- Peter, B.N. and Joseph, J.E. (1994). **The New Encyclopaedia Britannica**. Chicago : Encyclopedia Britannica
- Prensky, M. (2001). **Digital Game-based learning**. New York : McGraw-Hill.
- Shubik, M. (1999). **Some Simple Games for Teaching and Research**. Reported in L.S.Fouraker and S. Siegel, McGraw-Hill, Boston. pp. 63-76.