

บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย ICT 2020. กรุงเทพฯ : ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). คู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2560). สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงมหาดไทย. (2561). ข้อมูลการสอบสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน โรงเรียนในสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย.
- จุฬารัตน์ หวังกุลหล้า. (2557). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนแบบโครงงานกับวิธีสอนแบบปกติ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2553). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2561). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐธำณัฏ นิธิภัทร์มณีโชติ. (2558). บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบหมุนเวียนโลหิตด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- ตฤณภัค เขาว์ศรีกุล. (2558). การพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปรัชญา
ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ทัศนรินทร์ บุญพร้อม. (2559). การพัฒนาบทเรียนแบบผสมผสานด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบเพื่อน
คู่คิด เพื่อส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นิพนธ์ บริเวธานันท์. (2558). เมื่อโลกความจริงผนวกเข้ากับโลกเสมือน (Augmented Reality).
ค้นข้อมูล 19 มีนาคม 2561, จาก <http://old.ebooks.in.th/download/30348/>
- นุสรดา ดาราพงษ์. (2554). การพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่อง การแปลงทางเรขาคณิตของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน. วิทยานิพนธ์ศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นุสรดา ปัญญาณะ. (2558). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบโครงการเพื่อพัฒนา
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- นงคราญ ศรีสะอาด. (2556). การสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนจากเทคโนโลยีเสมือนจริงโดย
ใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
เรื่อง ระบบสุริยะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- บุญสม อ่วมพยัคฆ์. (2559). การพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ
การสื่อสารในการคิดสังเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการจัดการ
เรียนรู้แบบสืบ สอ ร่วมกับเทคนิคการสืบ สอ แบบกลุ่ม. วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ปิยะภรณ์ นวลเจริญ. (2556). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยใช้เทคนิค
ช่วยจำเพื่อส่งเสริมการอ่านเรื่องมาตราตัวสะกดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการเรียนรู้และ
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

- พินิตา ตันศิริ. (2553). **โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง Augmented Reality**. ค้นข้อมูล 19 มีนาคม 2561, จาก <http://www.bu.ac.th>.
- เพ็ญประภา มีเพียร. (2557). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ไพฑูริย์ ศรีฟ้า. (2556). **พลิกบทบาท 3D สู่โลกความจริงเสมือน**. เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่อง พลิกบทบาท 3D สู่โลกความจริงเสมือน. ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพศาล วรคำ. (2556). **การวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ตักสิลาการพิมพ์มหาสารคาม.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2554). **สถิติและวิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- รักษพล ธนानวงศ์. (2553). **สื่อเสริมการเรียนรู้โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง**. วารสารสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 181 : 28-31.
- รัชนี อมาตยกุล. (2556). **การจัดการศึกษาท้องถิ่น ปฏิวัติการศึกษา**. ค้นข้อมูล 1 กรกฎาคม 2562, จาก <https://www.facebook.com/localreformthailand/posts/1264851980289965/>
- รามิน ปาตลานนท์. (2557). **วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน AR ผ่าน ZAPPAR**. ค้นข้อมูล 20 มีนาคม 2561, จาก <https://www.slideshare.net/iqthai/zappar>
- วิจารณ์ พานิช. (2558). **ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ในศตวรรษที่ 21**. ค้นข้อมูล 20 มีนาคม 2561, จาก <http://opac.mbu.ac.th>
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2556). **การพัฒนารูปแบบชุดการเรียนการสอนร่วมกับเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented Reality)**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2551). **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- _____. (2558). **การประเมินผลนักเรียนนานาชาติ (Program for International Student Assessment : PISA)**. กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2561). **สื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม**. กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สราลี หลงแยม. (2556). **การพัฒนาทักษะการฟัง พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สุปรียา เตจ๊ะตา. (2552). **การส่งเสริมความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของผู้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานด้านการท่องเที่ยว**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมจิตร วาดวงศ์. (2555). **ผลการจัดการเรียนรู้แบบที่เน้นการปฏิบัติที่มีต่อทักษะกระบวนการทำงานและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแก่งกระจานวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 10**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสถาน. (2544). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ : นานมีบุคคพลับปิเคชั่นส์.
- _____. (2562). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2562**. กรุงเทพฯ : นานมีบุคคพลับปิเคชั่นส์.
- เสาวนีย์ ดำรงโรจน์สกุล. (2541). **ผลการสอน เค ดับบลิว แอล พลัส ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศิริรัตน์ พริกสี. (2556). **นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน**. นิตยสารสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 41 : 17 – 18.
- อภิชาติ อนุกุลเวช และภูวดล บัวบางพล. (2556). **องค์ประกอบของการพัฒนาสื่อ AR**. เอกสารประกอบการอบรมเรื่องการผลิตสื่อดิจิทัลแบบเสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี AR บนสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตด้วยโปรแกรม Aurasma, WUNCA ครั้งที่ 27, กาญจนบุรี : วิทยาเขตกาญจนบุรี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อานนท์ สายคำฟู. (2553). **การเรียนการสอนคอมพิวเตอร์**. ค้นข้อมูล 1 กรกฎาคม 2562, จาก : <https://kruarnon.blogspot.com/>
- Bernd Mayer and Hannes Kaufmann. (2010). **Collaborative Augmented Reality in Education**. Institute of Software Technology and Interactive Systems Vienna University of Technology. Favoritenstrasse 9-11/188.

- Dunleavy, M., and Dede, C. (2012). **Augmented Reality Teaching and Learning**. In J.M. Spector, M.D. Merrill, J. Elen, & M.J. Bishop (Eds.), *The Handbook of Research for Educational Communications and Technology* (4th ed.). New York : Springer.
- Hamminton. (2011). **Augmented Reality in Education**. Retrieved July 4, 2019, from https://wik.ed.uiuc.edu/articles/a/u/g/Augmented_Reality_in_Education_51fa.html
- Intel Company USA. (2017). **Technology Competency**. Retrieved July 4, 2019, from <https://www.intel.com/content/www/us/en/education/right-device/right-device-for-learning-and-teaching-guide.html>
- Kelly Walsh. (2013). **Technology Competency**. Retrieved July 4, 2019, from <https://geoc.uconn.edu/computer-technology-competency>
- Kerawalla, Luckin, Selijefot & Woola. (2006). **Making it real : Exploring the potential of augmented reality for teaching primary school science**. *Virtual Reality*, 10; 163 – 174
- Ronald T. (1997). **A Survey of Augmented Reality**. *Teleoperators and Virtual Environments*. Issue 4, Volume 6, 355-385.
- Steve C. Y., Gallayanee Y. & Erik J. (2011). **Augmented Reality : An overview and five directions for AR in Education**. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*. Issue 4, Volume 1, 119-140.
- The Clubhouse Learning Approach. (2002). **Useful to Technology**. Retrieved July 4, 2019, from <http://web.media.mit.edu/~mres/clubhouse/handouts/fluency-v3>
- University of Connecticut. (2015). **Technology Competency for Student Meaning**. Retrieved July 4, 2019, from <https://www.emergingedtech.com/2013/11/21st-century-technology-skills-are-a-core-competency-for-todays-graduates/>
- Wei Liu, Adrian David Cheok, Charissa Lim Mei-Ling and Yin-Leng Theng. (2010). **Mixed Reality Classroom-Learning from Entertainment**. DoctoralDissertation, Ph.D., National University of Singapore and Nanyang Technological University, La Jolla.

Wendy E. M. (1998). **Augmented Reality : Linking real and virtual worlds a new paradigm for Interacting with Computers.** ACM Conference on Advanced Visual Interfaces. New York : ACM Press, 13-21.