

บรรณานุกรม

- กมลมาศ วงษ์ใหญ่ และดาวรดา วีระพันธ์. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำ คำควบบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาภาษาไทย เรื่อง คำควบบกล้ำร่วมกับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมบัตรคำ. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.** 13 (3) : 1.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว. (2562). การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษารายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงาน คอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร. **วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.** 2(4),108-119.
- ครูบ้านนอก. (2563). หลักการออกแบบของ ADDIE Model. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://www.kroobannok.com/5661>. 10 ธันวาคม 2563.
- จาดุกพัทธ์ พากเพียร. (2559). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลแอบสแทรกโคดเป็นฐาน สำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. **ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา วิทยาลัยวิทยา การวิจัยและวิทยาการปัญญา, มหาวิทยาลัยบูรพา.**
- ชมพูนุช บุญทศ. (2564). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง การเขียนโปรแกรม เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. **วารสารมหาจุฬาวិชาการ.** ปีที่ 8 (1) มกราคม-เมษายน 2564.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. **วารสารศิลปกร ศึกษาศาสตร์วิจัย.** 5(1), 7-20.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). **80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** กรุงเทพฯ : แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส.
- ณัฐกร สงคราม. (2543). การออกแบบและพัฒนามัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2561). การประยุกต์ใช้ SPSS วิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ทิพย์สุคนธ์ พันธุ์กิ่ง และคนอื่น ๆ. (2558). การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นฐานเรื่อง การเขียนผังงาน. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**. 14(3), 244-251.
- ทีศนา แคมมณี. (2551). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี. (2558). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนกฤต โพธิ์ชี. (2555). ผลการใช้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศม์). วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ธัญนันท์ สัจจะบริบูรณ์ และคนอื่น ๆ. (2563). การพัฒนาบทเรียนแบบเกมฟิคเซลอาร์ต 2 มิติ เรื่อง เมทริกซ์. **วารสารรัชต์ภาคย์**. 14(37), 60-69.
- ธิษณะ จงเจษฎ์ และสายัณห์ โสระโร. (2561). การสอนซ่อมเสริมโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เรื่อง การดำเนินการของจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**. 17(2),101-108.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1 (พิมพ์ครั้งที่ 5)**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- คณะกรรมการคุรุสภา. (2562). ประกาศ เรื่อง รายละเอียดของมาตรฐานความรู้และประสบการณ์วิชาชีพครูตามข้อบังคับคุรุสภาว่าด้วยมาตรฐานวิชาชีพ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562. (2562, 7 พฤษภาคม) ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 137 ตอนพิเศษ 109, หน้า 12.
- ปัญญธร เพ็งยอด และกอบสุข คงมนัส. (2563). เกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งเสริมความสามารถการสร้างสื่อมัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Scratch. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม**. 14(1), 15-30.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). **การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน 1**. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2563). **การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัฒนพล ชุมเพชร. (2563). การพัฒนาระบบเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียน. **วารสารเทคโนโลยีภาคใต้**. 13(2), 104-115.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิจิตร นุชอยู่. (2562). **การเขียนผังงาน**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :
<https://www2.si.mahidol.ac.th/km/knowledgeassets/kmexperience/kmarticle/10008/>. 12 กรกฎาคม 2564.
- วิไลวรรณ อิสลาม, จุติพร อัสวโสวรรณ และมนิต พลหลา. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค Math League ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. **วารสารเทคโนโลยีภาคใต้**. ปีที่ 12 (1) มกราคม-มิถุนายน 2562 : 1.
- วิสุทธิ คงกัลป์. (2558). **Math League : เทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ที่ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์. (2562). การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานและการบูรณาการเกมมิฟิเคชันกระตุ้นการเรียนรู้ในรายวิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม. **วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์** (2562), 30(2), 69-79.
- ศานต์ พานิชิติ และคนอื่น ๆ. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมในวิชา ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยใช้ Cisco aspire networking academy edition. **RMUTSB Acad. J. (HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES)**. 2(1),79-89.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2556). **การวัดผลการศึกษา**. มหาสารคาม : ภาควิชาการวัดผลและวิจัยทางการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมรัก ปริยะวาที. 2560. **สร้างสื่อบทเรียนมัลติมีเดียออนไลน์ 2D Animation**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สิทธิชัย ทิพย์สิงห์. (2556). ความหมายของโปรแกรม . (ออนไลน์). แหล่งที่มา :
<http://www.kroojan.com/flash/content/flash-intro.html>. 10 ธันวาคม 2563.
- สิรินทร เพ็ชรพิทักษ์. (2556). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบผจญภัยร่วมกับเทคนิคช่วยจำวิชา ภาษาจีนพื้นฐาน 1 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. **Veridian E-Journal**. 6(1),681-693.
- สุกรี รอดโพธิ์ทอง. 2539. **สู่เส้นทางแนวใหม่ทางการศึกษาคอมพิวเตอร์กับการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุขสันต์ สาทาชนม์ และคนอื่น ๆ. (2562). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเว็บแบบเกม การสอนเรื่อง มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 6(1), 253-264.
- อนวัช คงประเสริฐและคณะ. (2561). การเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ด้วยเกม คอมพิวเตอร์โมเดลแอบแตร์โกโคดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารวิชาการ แพรวากาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์. 5(3), 529-545.
- อลงกรณ์ พลอยแก้ว. (2563). คำทับศัพท์และคำศัพท์บัญญัติ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://www.trueplookpanya.com/lite/knowledge/view/34243>. 1 พฤษภาคม 2564.
- Branson, R.K. (1975). *Interservice procedures for instructional systems development : Executive summary and model*. Tallahassee, FL: Center for Educational Technology, Florida State University.
- David W. Johnson, Roger T. Johnson, Edythe Johnson Holubec. (1994). "Cooperative Learning in the Classroom". Association for Supervision and Curriculum Development, University of Michigan.
- Department of the Army. (2011). *Army Learning Policy and Systems*. TRADOC Regulation 350-70.
- Donald Clark. 2003. *Instructional System Design-Analysis Phase*. (online). Available : <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd.html>. 21 June 2021.
- McGriff, Steven J. (2000). *Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model*. Instructional Systems, College of Education, Penn State University.
- U/trillingston. (2019). *Video Game Storyboard*. (online). Available : https://www.reddit.com/r/ED104E/comments/av9poe/video_game_storyboard. 24 July 2021.
- Will Perkins. (2013). *How Videogames Changed the World*. (online). Available : <https://www.artofthetitle.com/title/how-videogames-changed-the-world/>. 24 July 2021.