

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุมพจน์ วิชกุล. (2549). **สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี
(ไทย-ญี่ปุ่น)
- เฉลิมพล แก้วสามสี. (2544). **กองทุนรางวัลเกียรติยศแห่งวิชาชีพครู (กรค.)**. กรุงเทพฯ :
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ(สกค.).
- ชัชวาลย์ วงษ์ประเสริฐ. (2548). การจัดการสารสนเทศเบื้องต้นกรุงเทพฯ : เอ็กซ์โปเนนท์.
- เทพวาทน์ หอมสนธิ และคนอื่น. (2520). **เกม**. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานครการพิมพ์.
- นิทัศน์ วิเทศ. (2542). **How Organization Manage What They Know**. กรุงเทพฯ:
เออาร์ บีซิเนส เพรส. หน้า 8.
- เนตร หงส์ไกรเลิศ. (2547). ผลของการควบคุมบทเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน (ใส่ทัศนศึกษา) กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2540). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. **การวิจัย การวัดและประเมินผล**. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ศรีอนันต์, 2543. หน้า 177-179
- ประยูร ธมมจิตโต. (2544). **How Organization Manage What They Know**. กรุงเทพฯ:
เออาร์ บีซิเนส เพรส. หน้า13-14
- พรชิตา วิเชียรปัญญา.(2547). **การจัดการความรู้: พื้นฐานและการประยุกต์ใช้**.
กรุงเทพมหานคร : ธรรมมลการพิมพ์. หน้า 21.
- พฤติพงษ์ เสกศิริรัตน์. การออกแบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ไพฑูรย์ สีนลรัตน์. (2547). **เพื่อความเข้าใจในสาระและกระบวนการของการอุดมศึกษา**.
ภาควิชาอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ จำปาปิ่น.(2550). **นวัตกรรมทางการศึกษา**. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. หน้า 232.
- ละเมียด ลิมอักษร. “การตูนมีคุณค่าทางการศึกษาอย่างไร”, **จันทร์เกษม**. 126 : 24-30 ;
กันยายน-ตุลาคม 2518.

- วรี เกี้ยวสกุล “เปรียบเทียบความสามารถทางการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมและแบบฝึก.” ปรินญานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530.
- วารินทร์ รัศมีพรหม (2531). **สื่อการสอนเทคโนโลยีการศึกษาและการสอนร่วมสมัย**
กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วัลลภา อารีรัตน์. (2532). **การสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา**. ขอนแก่น :
ภาควิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ. (2547). **เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาบุคลากร**. พิมพ์ครั้งที่ 4
กรุงเทพฯ : หน้า 14.
- ศรัญญา ผาเป้า. (2551). ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
(เทคโนโลยีการศึกษา) 2551. กรุงเทพฯ: หน้า 4
- ศิริพร หัตถา.(2538). ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ให้การเสริมแรงด้วยเกม
คอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ใส่ทัศนศึกษา)
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- Alessi, S. & Trollip, S. (1991). Computer based instruction : Methods and development.
New Jersey : Prentice – Hall. (1991). Computer Based Instruction : Methods and
Development 2nd ed .
- Alessi, M. S. and Trollip, R. S.(2001).Multimedia for Learning ; Methods and
Development. 3rd ed . Boston: Allyn and Bacon.
- Caillos. (1961). Retrieved September 23, 2008,
from <http://www3.interscience.wiley.com/journal/121384748/abstract.CRETRY>
- Copeland, Tom W. Keller: **A Comparison Of High-Availability Media Recovery
Techniques**. SIGMOD Conference 1989: 98-109
- Cratty. (1973).A neurodevelopmental approach for helping gifted learners with
diagnosed dyslexia and attention deficit/hyperactivity disorder
<http://www.informaworld.com/smpp/content>
- Crookall, Oxford and Saunders. (1887). abstract **Select a website below to get this
article**. <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0099239906005619>

- Gredler, 1992, **Development of the production using participative simulation games.**
<http://www.sciencedirect.com/science?>
- Keller, J.M., & Suzuki, K. (1980). Use of the ARCS motivation model in courseware design. In D.H. Jonassen (Ed.), *Instructional Designs for Microcomputer Courseware*, (pp. 401-434).
- Lepper and Chabay. (1985). **One on one tutoring by humans and computers.**
<http://books.google.co.th/books>
- Lorillard. (1987) *Competitors* Lorillard 1987 Retrieved September 23, 2008,
 from <http://www2.tobaccodocuments.org/atc/60103453.html>
- Malone, TW (1980) **ทำให้สิ่งที่น่าสนุกในการเรียนรู้?** การศึกษาของ intrinsically motivating คอมพิวเตอร์เกมเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและสอนวิทยาศาสตร์ชุด, CIS-7, สำนักพิมพ์ของ Palo Alto วิจัยศูนย์ Palo Alto.
- Malone, T.W.(1981). **Towards a theory of intrinsically motivating instruction.** *Cognitive Science*.
- Pensky. (2001). **The public Reason of a society of peoples.** September 23, 2008,
http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/2/5/1/6/3/p251631_index.html