

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**

กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2).** กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. (2545). **Designing e-Learning หลักการออกแบบและสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน.** เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ทิวต์ถ์ มณีโชติ. (2549). **การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.**

นนทบุรี: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ

บุปผชาติ ทัพทิกรณ์. (2546). **เทคโนโลยีสารสนเทศทางวิทยาศาสตร์ศึกษา Information**

Technology in Science Education. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

โปรดปราน พิตรสาทร, เจนเนตร มณีนาถ, ปรางทอง กฤตชฎานนท์, ดร.ณรัตน์ วิบุลย์ศิลป์ และ ภา

วินี บุญเกษมสันติ. (2545). **ที่นี่ e-Learning.** กรุงเทพฯ: TJ Book.

พรรณี ช. เจนจิต. (2550). **จิตวิทยาการเรียนการสอน.** นนทบุรี: เกรท เอ็ดดูเคชั่น.

ไพโรจน์ ตีระชนากุล, ไพบุลย์ เกียรติโกมล และ เสกสรร แยมพินิจ. (2546). **การออกแบบและการ**

ผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอน สำหรับ e-Learning. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ

มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). **การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย**

สอน Courseware Design and Development for CAI. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระ

จอมเกล้าพระนครเหนือ.

ยี่น ภู่วรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย. (2546). **ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย.** กรุงเทพฯ: ซีเอ็ด

ยูเคชั่น.

ระวีวรรณ ชินะตระกูล. (2536). **คู่มือการทำวิจัยทางการศึกษา.** กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

- ศยามน อินสะอาด, ศุภชานันท์ วนภู, นฤตล ดามพ์สุกรี และ อมรเทพ เทพวิจิต. (2550). การออกแบบผลิตและพัฒนา e-Learning. นครราชสีมา: โครงการการศึกษาไร้พรมแดน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2543). รายงานการวิจัยเรื่องการประเมินการเรียนรู้: ข้อเสนอเชิงนโยบาย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศุภชัย สุชะนินทร์ และ กรกนก วงศ์พานิช. (2545). เปิดโลก e-Learning การเรียนการสอนบนอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สร้อยตระกูล อรรถมานะ. (2527). ตัวแบบกระบวนการติดต่อสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลำเรียง บุญเรืองรัตน์ และคณะ. (2545). การวัดผลและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2550). เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ในการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อัญชลี แซ่ตระกูล และ ทักษิณา วงศ์ใหญ่. (2551). เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อานต์ รัตน์ศิริกุล. (2553). สร้างระบบ e-Learning ด้วย Moodle ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

บทความ

- ศิริชัย นามบุรี. (2549). “ความพร้อมและอุปสรรค..สู่การพัฒนา e-Learning ให้ประสบความสำเร็จ.” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 10, 1.

วิทยานิพนธ์

- ประภาพร สดมพฤกษ์. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอนวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้นตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

- ประกาศ น้อยจินดา. (2547). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาวิทยาศาสตร์ 2 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ปิยพล จุฬิทัตย์. (2548). การสร้างบทเรียนออนไลน์ เรื่อง กระบวนการออกแบบและสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ระบบการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ศรา หรุจิตตวิวัฒน์. (2546). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนอินเทอร์เน็ตแบบ WBI สำหรับเครือข่าย KMITNOnline วิชาฐานข้อมูลเบื้องต้น หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สถาบันราชภัฏ. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อุไรวรรณ วรกุลรังสรรค์, มาลินี สนธิพร และ ปทุมาริษา ชัมมราชิกา. (2548). การพัฒนาบทเรียนการสอนผ่านเว็บ วิชา สารนิเทศเพื่อการศึกษาชั้นคว่ำ. ชุมพร: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชุมพร.

ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

- Abt, Clark C. (1970). **Serious Games**. New York, NY: Viking Press.
- Adams, Ernest and Rollings, Andrew. (2007). **Game Design and Development**. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Avedon, Elliot and Sutton-Smith, Brian. (1971). **The Study of Games**. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Campbell, Katy. (2003). **E-Effective Writing for E-Learning Environments**. Hershey, PA: Information Science.
- Clank, Ruth Colvin and Mayer, Richard. (2003). **E. e-Learning and the Science of Instruction**. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1975). **Beyond Boredom and Anxiety**. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Deci, Edward L. and Ryan, Richard M. (1985). **Intrinsic motivation and self-determination in human behavior**. New York, NY: Plenum.

- Driscoll, Marcy P. (2004). **Psychology of Learning for Instruction** (3rd Edition). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Khan, Badrul Huda. (1997). **Web-Based Instruction**. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology.
- Kiili, Kristian. (2005). **Educational Game Design: Experiential gaming model revised**. Tampere, Finland: Tampere University of Technology.
- Kohout, Frank J. (1974). **Statistics for Social Scientists: A Coordinated Learning System**. New York, NY: John Wiley & Sons.
- Lever-Duffy, Judy, McDonald, Jean B. and Mizell, Al P. (2003). **Teaching and Learning with Technology**. Boston, MA: Pearson Education.
- Lynch, Marguerita McVay. (2002). **The Online Educator – A guide to creating the virtual classroom**. New York, NY: RoutledgeFalmer.
- Parlett, David. (1999). **The Oxford History of Board Games**. New York, NY: Oxford University Press.
- Rosenberg, Marc J. (2001). **Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age**. US: McGraw-Hill.
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric. (2004). **Rules of Play**. London, England: The MIT Press.
- Skinner, B.F. (1938). **The behavior of organisms**. New York, NY: Appleton-Century-Crofts.
- Suits, Bernard. (1990). **Grasshopper: Games, Life, and Utopia**. Boston, MA: David R. Godine.

ARTICLES

- Amory, Alan and Seagram, Robert. (2003). "Educational Game Models: Conceptualization and Evaluation". Proceeding of **South African Journal of Higher Education** 17(2).
- Apapanik and Mstefanos. (2007). **"Developing Quality Games-Based e-Learning Systems."** Cyprus: School of Computer Science and Engineering Cyprus College.
- Bederson, Benjamin B., Hollan, James D., Druin, Allison, Stewart, Jason, Rogers, David and Proft, David. (1996). "Local Tools: An Alternative to Tool Palettes". Proceeding of **ACM Symposium on User Interface Software and Technology, 1996**.

- Conati, Cristina and Zhao, Xiaohong. (2004). "Building and Evaluating an Intelligent Pedagogical Agent to Improve the Effectiveness of an Educational Game". Proceeding of **International Conference on Intelligent User Interfaces and Computer-Aided Design of User Interfaces 2004**.
- Druin, Allison, Bederson, Benjamin B., Hourcade, Juan Pablo, Sherman, Lisa, Revelle, Glenda, Platner, Michele and Weng, Stacy. (2001). "Design a Digital Library for Young Children: An Intergenerational Partnership". Proceeding of **1st ACM/IEEE Joint Conference on Digital Libraries 2001**.
- Frohlich, Thorsten and Feinberg, Susan. (2006). "Challenges to User Testing E-Learning Games with Children in Elementary Schools". Proceeding of **The Eight IEEE International Symposium on Multimedia**.
- Garris, Rosemary, Robert, Ahlers and Driskell, James E. (2002). "Games, Motivation and Learning, Simulation & Gaming". Proceeding of **An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research. Vol33, No.4 Dec**.
- Guangran Liu, Zhen Jiao and Shufen Liu. (2009). "Tutoring Strategy Study on Game-Based Experiential Learning in Vocational School". Proceeding of **2009 First International Workshop on Educational Technology and Computer Science**.
- Hourcade, Juan Pablo, Bederson, Benjamin B. and Allison Druin. (2004). "Differences in Pointing Task Performance between Preschool Children and Adults Using Mice". Proceeding of **ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 2004**.
- Hu Fei and Ji Lixia. (2008). "On the Peak-Experience in the Game GUI Design". Proceeding of **International Conference on Management of e-Commerce and e-Government**.
- Inkpen, Kori M. (2001). "Drag-and-Drop versus Point-and-Click Mouse Interaction Styles for Children". Proceeding of **ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 2001**.
- Pei-Chi Ho, Chun-Hsiung Huang and Szu-Ming Chung. (2007). "A Computer Adventure Game Applied in E-Learning." Proceeding of **2007 International Conference on Intelligent Pervasive Computing**.
- San Cristobal, E., Martin, S., Díaz, R. Gil. G., Colmenar, A., Castro, M., Peire, J., Gómez, J.M., López, E. and López, P. (2008). "Integration of Internet based Labs and Open Source

LMS". **Proceeding of The Third International Conference on Internet and Web Applications and Services.**

Tian Wang, Xizhi Li and Jiaoying Shi, "An Avatar-Based Approach to 3D User Interface Design for Children". (2007). **Proceeding of IEEE Symposium on 3D User Interfaces 2007.**

Toshiyuki Yamamoto and Ryo Miyashita. (2008). "A Progress Report and a Proposal: Interactivity in Ubiquitous Learning Enhanced by Virtual Tutors in e-Learning Contents". **Proceeding of 2008 IEEE International Conference on Sensor Networks, Ubiquitous, and Trustworthy Computing.**

Vargas, Mario Rafael Ruiz, Zarraonandia, Telmo, Díaz, Paloma and Aedo, Ignacio. (2010). "Modelling Computer Game Based Educational Experiential For Teaching Children About Emergencies". **Proceeding of 10th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies.**

Yan Hu and Gang Zhao. (2010). "Virtual classroom with Intelligent Virtual Tutor". **Proceeding of 2010 International Conference on e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning.**

Yu-Hong Lin. (2007). "Pokemon: Game Play as Multi-Subject Learning Experience". **Proceeding of The First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning.**

Zhi-Hong Chen, Calvin C.Y. Liao and Tak-Wai Chan. (2010). "Quest Island: Developing Quest-Driven Learning Model by Blending Learning Tasks with Game Quests in a Virtual World." **Proceeding of 2010 IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning.**

ELECTRONIC SOURCES

Bailey, Mark. (2010). *Advanced Educational Psychology and Human Development Early Childhood/Elementary/Middle School Strands Summer, 2010*. Retrieved December 27, 2010, from Pacific University Oregon web site <http://education.ed.pacificu.edu/bailey/resources/courses/edpsych/weblinks.html>

- Costikyan, Greg. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. Retrieved September 29, 2011, from <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>
- Crawford, Chris. (1997). The Art of Computer Game Design. Retrieved September 29, 2011, from Worcester Polytechnic Institute web site <http://users.wpi.edu/~bmoriarty/imgd202x/docs/ACGD.pdf>
- Kurtus, Ron. (2004). What is e-Learning?. Retrieved April 28, 2011, from <http://school-for-champions.com/elearning/whatis.htm>
- Spinello, Serena. What is e-Learning?. Retrieved April 28, 2011, from http://www.ehow.com/facts_4881587_what-is-elearning.html
- Ward, Jeff. (2008). What is a Game Engine?. Retrieved October 10, 2011, from http://www.gamecareerguide.com/features/529/what_is_a_game_.php