เอกสารอ้างอิง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กระทรวงศึกษาธิการ, **ความสำคัญของวิชาวิทยาศาสตร์ของระดับประถม ม.ต้น ม.ปลาย**, [Online], Available: http://www.thaigoodview.com/node/119209 [25 พฤศจิกายน 2553].

2. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์, **วิจัยนร.ไทยอ่อน วิชาคณิต-วิทย์**, [Online], Available: http://www.thairath.co.th/content/newspaper/312728 [8 เมษายน 2556].

3. ชูชาติ สงไตรรัตน์, **ทำไม ? เด็กไทยอ่อนวิชาวิทยาศาสตร์**, [Online], Available: http://www.scboxshop.com/news/3-news/2-why [13 มิถุนายน 2556].

4. สุทิน ณ สุวรรณ, **การสอนแบบเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Gaming)**, [Online], Available: http://suthinnaa.blogspot.com/2012/12/simulation-gaming.html [23 ธันวาคม 2555].

5. เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์, 2550, **พัฒนาการมนุษย์**, กรุงเทพฯ ; บริษัท ธรรมดาเพรส จำกัด, หน้า 145-178.

6. มูลนิธิการออกแบบครอบครัว, 2552, **พัฒนาการวัยเรียน**, [Online], Available : http://www.familynetwork.or.th/content/พัฒนาการวัยเรียน [27 พฤศจิกายน, 2552].

7. สารานุกรมเสรี, 2551, **ทฤษฎีการเรียนรู้**, [Online], Available : http://th.wikipedia.org/wiki/ทฤษฎีการเรียนรู้ [10 ตุลาคม, 2553].

8. รุจโรจน์ แก้วอุไร, 2549, **หลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิดของกาเย่**, [Online], Available : http://www.g2gnet.com/News/activenews_view.asp?articleID=9 [11 ตุลาคม 2553].

9. ปิยะบุตร สุทธิดารา และอนัน วาโซะ, 2553, **เรียนรู้การทำงานกราฟิกดีไซน์สิ่งพิมพ์มืออาชีพ**, กรุงเทพฯ ; บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด, หน้า 3-5, 12-20.

10. พิเชษฐ์ วัฒนเวสกร, 2552, **Digiart CG Painting Basic**, นนทบุรี : บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด, หน้า 37-50.

11. กองบรรณาธิการคอมพิวเตอร์ทูเดย์, 2546, **Dolby ในเรื่องเกมคอนโซล** [Online], Available : http://www.businessthai.co.th/content.php?data=405913_E-Marketing [25 เมษายน 2552].

12. Wizardlab, 2007, **Game Design Cognition** [Online], Available : http://wizardlab.exteen.com/20071216/game-design-cognition [6 มีนาคม 2552].

13. ปลาดาบ, 2552, **เกมเขียนกันอย่างไร** [Online], Available : http://www.tosdn.com/forum/index.php?topic=2587.0;wap2 [8 มีนาคม 2552].

14. อเนก ระรัว, 2545, **Game Theory (ตอนที่ 2)** [Online], Available : http://www.gotomanager.com/news/details.aspx?id=3331 [9 มีนาคม 2552].

15. Xinnixblog, 2009, **การสร้างความท้าทายในเกม** [Online], Available : http://xinnixblog.exteen.com/20090215/entry [6 มีนาคม 2552].

16. ธนัชสร จิตต์เนื่อง, 2554**, Illustrator CS5**, กรุงเทพฯ : บริษัท สวัสดี ไอที, หน้า 6-10.

17. ธันยพัฒน์ วงศ์รัตน์, 2555, **Flash CS5**, กรุงเทพฯ : บริษัท สวัสดี ไอที, หน้า 8-14.

18. พูนศักดิ์ ธนพันธ์พาณิช, 2551, **ครบเครื่องเรื่อง nero 8**, กรุงเทพฯ : บริษัท เอส.พี.ซี.บุ๊คส์, บจก., หน้า 120-127.

19. พุฒิพงศ์ วงศ์สว่าง, 2551, **เรื่องเสียง...ต้อง Sony Sound Forge**, กรุงเทพฯ : บริษัท วิตตี้ กรุ๊ป, หน้า 80-85.

20. นนท์บุระ หนึ่งสวัสดิ์, ศิวาการย์ เมธาธัญ และสุพัตรา จิตรองอาจกิจ, 2551**, เกมผจญภัยล่าขุมทรัพย์ (เกมแฟลชการตอบปัญหาความรู้รอบตัว)**, โครงงานปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์-มัลติมีเดีย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, หน้า 4-35.

21. สิตา ธนวรรณ, ศิวาภรณ์ ยังศิริ และกมลวรรณ สระศรีสม, 2551**, โปรแกรมเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับพืชและสัตว์สำหรับเด็ก**, โครงงานปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ประยุกต์-มัลติมีเดีย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, หน้า 4-35.

22. Hikaru Hayashi, 2550, **HOW TO DRAW MANGA Animals**, พิมพ์ครั้งที่ 1 ; สำนักพิมพ์ The Knowlage Center, หน้า 8.

23. ชูศรี วงศ์รัตนะมฑ, 2544, **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย**, พิมพ์ครั้งที่ 8, กรุงเทพฯ, หน้า 25.

24. กานดา พูนลาภทวี, 2539, **สถิติเพื่อการวิจัย**, พิมพ์ครั้งที่ 1 ; สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์, หน้า 155-173.