

บรรณานุกรม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

## บรรณานุกรม

- กมลศักดิ์ ภูษมศรี. (2547). การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. รายงานการศึกษาอิสระ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กัลยา จันทรสระแก้ว. (2555). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบเกมการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดเชิงตรรกะ เรื่อง ผังงานระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2. ปรินญาณิพนธ์ ค.อ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2538). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อรุณการพิมพ์.
- ชนิษฐา จันดากุล. (2553). ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดช่องนนทรี. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). สำนักงาน. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: ศรุสภาลาดพร้าว.
- จตุพร ทรงประสิทธิ์. (2545). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนและรูปแบบสถานการณ์จำลอง. วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ชัชวาล ต่อชีพ. (2553). การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. รายงานการศึกษาอิสระ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2545). *เทคโนโลยีการสอน. การออกแบบและพัฒนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ณัฐกร สงคราม และอัญชลี แซ่ลู่. (2552). *การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เสริมความรู้ทางการเกษตร เรื่อง การปลูกผักคะน้า*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). *คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3*. กรุงเทพฯ: ดวงกลมโปรดักชั่น.
- ทักษิณา สนวนานนท์. (2530). *คอมพิวเตอร์การศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- ทิพวรรณ สำราญวงศ์. (2545). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธี Storyline Method*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ทีศนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2548). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช รัตนมนตรี. (2534). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทฤษฎีดนตรีสากล 1 ของนักศึกษาวิชาเอกดนตรีศึกษา ระหว่างการสอนเสริมด้วยโปรแกรมไมโครคอมพิวเตอร์กับการสอนเสริมปกติ*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธาริณี วิทยาอนิวรรณ. (2552). *ผลของการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรวัฒน์ อ่างทอง. (2552). *รายงานการประเมินตนเอง (SAR) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2552*. นครราชสีมา: โรงเรียนบ้านหนองไผ่พิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 7.
- \_\_\_\_\_. (2554). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การทำงานของสื่อบันทึกข้อมูลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- นวัช ปานสุวรรณ. (2554). ผลการเรียนรู้ด้วยเกมคอมพิวเตอร์แบบเล่นตามบทบาทและการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2530). วิจัยเพื่อการพัฒนาาระบบคอมพิวเตอร์ช่วยในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นิรุช อำนวนศิลป์. (2545). เขียนเกมอย่างมืออาชีพด้วย Visual C++ และ DirectX ฉบับสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อินโฟเพรส.
- เนตร หงส์ไกรเลิศ. (2545). ผลของการควบคุมบทเรียนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่มีสมาธิสั้นและมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ศ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้นฉบับปรับปรุงใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- \_\_\_\_\_. (2546). นวัตกรรมการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประวีณา ชะลุย. (2539). ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2547). จิตวิทยาการศึกษา. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2530). หลักการและทฤษฎีทางเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศิลปบรรณาการ.
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์. (2542). การเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยวิธีสตอรี่ไลน์. กรุงเทพฯ: ถ่ายเอกสาร.
- \_\_\_\_\_. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิคการสอน 1. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียน  
คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- มยุรา เผ่าดี. (2545). การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบเครือข่าย  
คอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. การศึกษาอิสระ ศษ.ม.  
ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มยุรี ปะวันนา. (2554). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ส่วนประกอบของ  
คอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม:  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- มาลี วรรษทรัพย์. (2531). การศึกษาความสามารถในการสังเกต และการจำแนกของ  
เด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาด้วยวิธีต่างกัน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ยีน ภูววรรณ. (2531). การใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการเรียนการสอน.  
กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- รุ่งนภา อิมลิน. (2555). ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ที่มีต่อความ  
เข้าใจภาษาไทยของนักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการศึกษา  
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- รุ่งเรือง สมร. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติต่อวิชา  
คณิตศาสตร์เรื่อง เศษส่วน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนอนุบาลราชบุรี  
ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึงราชบุรี.
- รุ่งอรุณ ลีชะวณิชย์. (2546). ผลของการใช้เกมคณิตศาสตร์ในการสอนตามแนวคิด  
คอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสำนักด้านจำนวนของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- วชิระ อินทร์อุดม. (2537). ผลของการสรุปเนื้อหาในคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและวิธีการ  
จัดการเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วิทยานิพนธ์ กศ.ด.  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- วชิระ อินทร์อุดม. (2546). *เอกสารคำสอนวิชา คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน*.  
 ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วลัย พาณิช. (2542). *เอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการ เรื่อง นวัตกรรมเพื่อการ  
 เรียนรู้สำหรับครูยุคใหม่ ครั้งที่ 1 : การสอนด้วยวิธี Storyline*.  
 กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2545). *การสอนด้วยวิธีStoryline ใน อรรถพล อนันต์ วรสกุล (บรรณาธิการ),  
 การจัดการกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธี Storyline*. กรุงเทพฯ:  
 โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรสุดา บุญไวโรจน์. (2530). *เรื่องน่ารู้สำหรับครูคณิตศาสตร์ เล่ม 2*. พิมพ์ครั้งที่ 3.  
 กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภา อุตมฉันท. (2544). *การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ : กระบวนการ  
 สร้างสรรค์และเทคนิค*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บุ๊คพอยท์.
- วัชรินทร์ ดำนิล (2554). *พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอน วิชาการงานอาชีพและ  
 เทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลคงคา 6*.  
 วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2551). *วิธีวิทยาการการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วุฒิชัย ประสานสอย. (2543). *บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน : นวัตกรรมเพื่อการศึกษา*.  
 กรุงเทพฯ: วิ.เจ. พรินติ้ง.
- ศรัญญา ผาเป้า. (2551). *ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์  
 สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน*.  
 ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริเพ็ญ ไหมวัด. (2551). *การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอน  
 ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึ่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับ  
 ประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี  
 พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ศิริรัตน์ กระจาดทอง. (2554). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมีเกมวิชา  
 คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เรื่อง ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน  
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” จังหวัดสุพรรณบุรี*.  
 วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- สนอง อินละคร. (2543). *การวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน*. อุบลราชธานี: อุบลกิจออฟเซตการพิมพ์.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กทม.: ประสานการพิมพ์.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2547). *เอกสารประกอบการสอนวิชาการวิจัยการศึกษาเบื้องต้น*. มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมยศ นาวิการ. (2524). *การบริหารพัฒนาองค์การและแรงจูงใจ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- สุตาเรส แจ่มเดชะศักดิ์. (2543). *การพัฒนาโปรแกรมสิ่งแวดล้อมศึกษาสำหรับเด็กอนุบาล โดยใช้ แนวการสอนแบบผูกเป็นเรื่องราว*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุเทพ เมฆ. (2541). *การนิเทศภายในโรงเรียน*. วารสารกองทุนสงเคราะห์การศึกษา เอกชน. 7(72). หน้า 37-41.
- อรทัย มูลคำ และคณะ. (2542). *CHILD CENTRE ; STORYLINE METHOD*  
บูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.  
ที.พี.พรินการพิมพ์ ประสานมิตร.
- อรทัย มูลคำ และสุวิทย์ มูลคำ. (2544). *การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย.
- อรรถพล อนันตวรสกุล. (2545). *การจัดกิจกรรมสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยรูปแบบกิจกรรมสตอรีไลน์ (Storyline)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2545). *การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธี Storyline*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิสระ ชีงรักษา. (2546). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน กับรูปแบบการสอนเนื้อหา*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อุมาพร ปิ่นเนตร. (2555). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องหลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีสอนแบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. (2545). *เทคโนโลยีการศึกษาหลักการและแนวคิดสู่ปฏิบัติ*.  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- Alessi, S.M. and Stanley R.T. (1991). *Computer-Based Instruction. 2nd ed.*  
New jersey: Prentice-Hall.
- Applewhite, Phillip B. (1965). *Organization Behavior*. New York: Prentice-Hall.
- Bell, Steve. & Fifield, Kathy. (1998, March). *An Introduction to the Storyline Method*.  
Glasgow: Jodanhill College
- Butzow, C.M. (1991). *A Comparison of A Storyline-Based Method of Instruction  
and A Textbook Method of Instruction on the Acquisition of Science  
Concepts in the Elementary School*. Dissertation Abstracts International.
- Bloom S. Benjamin. (1956). *Taxonomy of Educational Objective Hand Book I :  
Cognitive Domain*. New York.: David Mac Kay Company, Inc.
- Carter, Faye Isobel. (1999). *The Effects of Computer Assisted Instruction on Vocational  
Education High School Students*.
- Creswell, Jeff. (1997). *Creating Worlds, Constructing Meaning. The Scottish Storyline  
Method*. Portsmouth: Heinemann.
- Good, C.V. (1973). *Dictionary of Education. 2nd ed.* New York: McGraw – Hill.
- Herzberg, Frederick. (1959). *The Motivation to Work*. New York : John Wiley and Sons.
- Hollaway, David Patrick. (1998). *Computer Assisted Instruction: The Effects of an  
Authentic Learning Application in Elementary Mathematics*. MAI 36/05,  
p.1227.
- Lin-Juan, C & KungChi, C. (1996). *Computer Graphics and Metaphorical Elaboration  
for Learning Science*. Educational Communication and Technology. February.
- Maslow, Abraham Harold. (1970). *Motivation and Personality. 2nd ed.* New York :  
Harper and Row Inc.
- Matthew P. J. Habgood. (2007). *The Effective Integration of Digital Games and  
Learning Content*. Thesis submitted to the University of Nottingham for the  
degree of Doctor of Philosophy, UK.



Morse, Nancey C. (1955). *Satisfaction in the White Collar Job*. Michigan: University of Michigan Press.

Papastergiou Marina. (2009). *Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation*. Trikala: University.

Smith, Elaine.; & Vallerga, Colleen. (1997). *The Scottish Storyline Method a Buckingham Elementary School*, Bend, Oregon. Cited in <http://www.bestpraceduc.org/DiscoveryGrants1997/Storylines.html>.

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์