

บรรณานุกรม

- กาญจนา ไชยพันธุ์. (2549) *กระบวนการกลุ่ม*. โอเดียนสโตร์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2550). *E-Instructional Design วิธีวิทยาการออกแบบการเรียนการสอน*
อิเล็กทรอนิกส์. ศูนย์ตำราและเอกสารวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาติชาย ม่วงปฐม. (2557). *ทฤษฎีการเรียนการสอน*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ฐปนันท สุวรรณกนิษฐ์. (2560, 21-22 กรกฎาคม). *การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร* [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการระดับชาติเนตรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ, พิษณุโลก, ประเทศไทย.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). 'บอร์ดเกม' ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต.
<http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 4).
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เขี้ย. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ*
ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษา
ชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. ฐานข้อมูล
งานวิจัย (Thailis).
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). *ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์*
กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร.
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (Thailis).
- รักชน พุทธรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*.
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (Thailis).
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *เอกสารประกอบการอบรมปฏิบัติการ เรื่อง Game Based Learning The Latest Trend Education 2019 เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*.
<file:///C:/Users/hp/Downloads/GBL%20DOC.pdf>
- วารภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และกันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). *พฤติกรรมในการเล่นเกมนิกระดานและ*
องค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.
วารสารวิจัยสังคม, 40(2), 107-132.
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, และปิยลักษณ์ พงษ์ทวีรัตน์. (2559, 29-30 ตุลาคม). *โลกของผู้ใหญ่จะ*
เปลี่ยนไปเพราะเกม [เอกสารนำเสนอ]. การประชุม NATION CONFERENCE ON
INFORMATION TECHNOLOGY : NCIT 2016, กระบี่, ประเทศไทย.

- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, และกรรณา แยมพราย. (2557, 26-29 ตุลาคม). สารบบันเทิงจากกิจกรรมในเกม : EDUTAINMENT FROM GAME BASED ACTIVITIES [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการระดับประเทศด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ครั้งที่ 7 (THE 7TH NATION CONFERENCE ON INFORMATION TECHNOLOGY : NCIT 2015), เชียงใหม่, ประเทศไทย.
- สกุล สุขศิริ. (2550) ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Games – Based Learning. [สารนิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สภามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2561). บทสรุปผู้บริหารรายงานการปฏิรูปมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2555). คู่มืออบรมปฏิบัติการบูรณาการใช้คอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เพื่อยกระดับการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 1).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). สำรองการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561. <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/สำรวจ/เทคโนโลยีสารสนเทศ/เทคโนโลยีในครัวเรือน.aspx> ค้นหามีเมื่อวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2563
- สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2546). เอกสารคำสอนวิชาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554). แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. วารสารนักบริหาร, 31(4), 110-115.
- สุวิทย์ ไวยกุล. (2559). การพัฒนารูปแบบการออกแบบเลิร์นนิ่งออบเจกต์บนแท็บเล็ตโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีการช่วยเสริมศักยภาพเพื่อส่งเสริมทัศนคติทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนคณิตศาสตร์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (Thailis).
- ศรัณญา ไพรวรรณรัตน์. (2554). การศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, มหาวิทยาลัยบูรพา]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (Thailis).
- อมรรัตน์ ดวงรัตน์. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยรามคำแหง]. ฐานข้อมูลงานวิจัย Digital “วช.”. <https://dric.nrct.go.th/index.php?/Search/SearchDetail/253020>

- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบเกมออนไลน์การศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เอี้ยก้วย ณ แอนฟิลด์. (2553). *ความแตกต่างระหว่าง Software, Application, และ Program*. <https://www.choopong.com/blog/2010/06/20/what-difference-between-software-vs-application-vs-program/>
- Atkins, S., & Jones, D. (2004). *Considerations for learning design*. www.thelearningfederation.edu.au/tlf/sitefiles/assets/docs/ldpaper310804_final.pdf.
- Betz, N. E. (1995). Counseling Uses of Career Self-Efficacy Theory. *The Career Development Quarterly*, 41(1), 22-26.
- Board game. (2016). *Board game*. https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game
- Boardgamegeek. (n.d.). *Board Game Geek : Gaming Unplugged since 2000*. <http://boardgamegeek.com>.
- _____. (n.d.). *Euro Games*. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>
- _____. (n.d.). *Ameritrash*. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>
- _____. (n.d.). *Board Game Categories*. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>
- _____. (n.d.). *Board Game Mechanics*. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanics>
- _____. (n.d.). *Board Game Categories*. <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>
- Chris, C. (2011). *The Art of Computer Game Design*. https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf
- Esma Bulus Kirikkaya, et al. (2010). Board game about space and solar system for primary school students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(2), 1-13.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive science*, 5(4), 333-369.
- Marcus Guido. (2016). *5 Steps to Implementing Game-Based Learning in the Classroom*. Ryerson University.

- Mellander, K. (1993). *The power of learning*. RR Donnelley & Sons Company.
- Mowat, J. (2007). *The instructional design of learning objects*. Learning Solutions Magazine.
- Play On Boardgame Admin. (2559). *What is Boardgame? เกมออนไลน์ คืออะไร?*.
<https://playonboardgame.wordpress.com/>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Quinn, P. C. (1997). Suprathreshold contrast perception as a function of spatial frequency. *Perception & psychophysics*, 38(5), 408-414.
- Viggiano, A., Viggiano, E., Di Costanzo, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., Romano, V., Amaro, S. (2015). Kaledo, a board game for nutrition education of children and adolescents at school: cluster randomized controlled trial of healthy lifestyle promotion. *European Journal of Pediatrics*, 174(2), 217–228.
<https://doi.org/10.1007/s00431-014-2381-8>
- Yong Mei Fung and Yeo Li Min. (2016). Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 5(3), 261-271.

