บรรณานุกรม

กรรณ จรรยาวุฒิวรรณ์ และเขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2562). การพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์อัจฉริยะสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2554). กรอบนโยบายเทคโนโลยสีารสนเทศและการสื่อสารระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย ICT2020. กรุงเทพมหานคร

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2557). การพัฒนาชุดฝึกอบรมออนไลน์เพื่อการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ ระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. รายงานการวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2560). การใช้สื่อผสมผสานในการศึกษาทางไกลระดับอุดมศึกษา. รายงานการวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

คณะกรรมการปฏิรูปมหาวิทยาสุโขทัยธรรมาธิราช. (2562). แบบจำลองระบบการศึกษาทางไกล มสธ. (แผน มสธ. 2561). นนทบุรี: ฝ่ายกิจการสภามหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

จิราภร คุ้มมณี และปณิตา วรรณพิรุณ. (2561). การเรียนรู้แบบสะตีมเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะด้านนวัตกรรมสร้างสรรค์ของนวัตกรอาชีวศึกษา. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น. ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2561.

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 กรกฎาคม – กันยายน 2559.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2553). ระบบและการจัดระบบ. ประมวลสาระชุดวิชาการจัดระบบทางการศึกษา. หน่วยที่ 1 (น.1-8) นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ฐาปนี สีเฉลียว. (2553). การนำเสนอรูปแบบการออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนตามหลักการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ทางวิศวกรรมศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาสาขาวิศวกรรมศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต), คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนัทณัฏฐ์ ฉัตรภัครัตน์. (2562). การพัฒนาระบบสนับสนุนผู้เรียนทางอิเลก็ทรอนิกส์ในการศึกษาทางไกล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ทุนอุดหนุนการวิจัย การศึกษาทางไกล, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เบญจภัค จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร, และอรัญ ซุยกระเดื่อง. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2561: หน้า 34-43.

ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัณ. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา ปีที่ 29 ฉบับที่ 102 เมษายน - มิถุนายน 2560

พลเมืองดิจิทัล. (2561). ทักษะแห่งศตวรรษใหม่: ทักษะและความรู้ดิจิทัล. โครงการ การพัฒนาทักษะและการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมกับ บริษัท กูเกิล (ประเทศไทย) จำกัด. เข้าถึงเมื่อ กันยายน 2560, https://thaidigizen.com/digital-citizenship/ch2-digital-literacies/

พันทิพา อมรฤทธิ์ และศยามน อินสะอาด. (2563). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกล. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ปีที่ 15 ฉบับที่ 18 เดือน มกราคม-มิถุนายน 2563. หน้า 34-44.

ภัทราวรรณ สุรรณวาปี และอศิรา ก้านจักร. (2563). การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องการแก้ปัญหา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองวัวซอพิทยาคม. วารสารบัณฑิตวิจัย. ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2563)

วิจิตร ศรีสอ้าน. (2529). การศึกษาทางไกล. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์ (2562). การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานและการบูรณาการเกมมิฟิเคชันกระตุ้นการเรียนรู้ในรายวิชาโครงสร้างข้อมูลและอัลกอริทึม. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (2562), ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม 2562, 69-79

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.). (2557). รู้เท่าทันสื่อ. สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ และมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 (ฉบับย่อ).แหล่งที่มา: https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf. (10 สิงหาคม 2563)

Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., & Primavera, L. (2013). Designing effective serious games: Opportunities and challenges for research. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 8(1), 11-18.

Daniel Strmečki, Andrija Bernik and Danijel Radošević. (2015). Gamification in e-Learning: Introducing Gamified Design Elements into E-Learning Systems. Journal of Computer Sciences. 11 (12): 1108.1117

de-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education, 75, 82-91.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1), 22.

Dicheva, D., Dichev C., Agre G., & Angelova G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society, 18 (3). Retrieved from http://www.ifets.info/journals/18_3/6.pdf

DQ Institute. (2019). DQ Global Standards Report 2019. Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness. Retrieved from https://www.dqinstitute.org/dq-framework/

Guilford, J. P. (1967). The Nature of Human Intelligence. The United States of America: McGrew-Hill Book Company.

Huang, W. H.-Y., Soman D. (2013). Gamification of Education. Report Series: Behavioural Economics in Action, 29.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.

Kollmann, K., & Stokburger-Sauer, N. E. (2019). Gamification and virtual reality as innovative learning tools in higher education: A student perspective. Education and Information Technologies, 24(5), 3065-3087.

MacMeekin, M. (2017). Gamification and Instructional Design. Retrieved October 24, 2017, from https://anethaicalisland.wordpress.com/2013/03/08/gamification-and-instructional-design

Marczewski Andrzej, 2016. Marczewski's Gamification User Types. Retrieved from https://elearningindustry.com/marczewski-gamification-user-types

Miles Matthew B. (1964). Innovation in Education. New York: Bureau of Publications, Teachers College, Columbia University.

Pappas, C. (2014). Gamification in eLearning: Science and benefits. Retrieved 17 July 2016, from https://elearningindustry.com/science-benefits-gamification-elearning

Pappas, C. (2017). How Gamification Reshapes Learining. e-book [Online], Available:https://elearningindustry.com/ how-gamification-reshapeslearning#introduction. Retrieved October 14, 2017

Piaget, J. (1970). Piaget Theory. New York: Wiley.

Reem I. Malas, Thair M. Hamtini. (2016). A Gamified e-Learning Design Model to Promote and Improve Learning. International Review on Computers and Software (I.RE.CO.S.), Vol. 11, N. 1. January 2016. ISSN 1828-6003

Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). The instructional design knowledge base: Theory, research and practice (pp. 104-128). New York, NY: Routledge.

Sternberg, R. J. (1999). Handbook of Creativity. Cambridge: MIT.

Vygotsky, L.S. (1987). Instructional Implication, and Applications of Social Stoical Psychology. New York: Cambridge University Press.

Yusuf Levent Şahin, Nejdet Karadağ, Aras Bozkurt, Ezgi Doğan, Hakan Kılınç, Serap Uğur, Salih Gümüş, Aylin Öztürk, Can Güler. (2017). The Use of Gamification in Distance Education: A Web-Based Gamified Quiz Application. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI). Volume 8, Issue 4, October 2017: 372-395 DOI: 10.17569/tojqi.329742