

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.
- กวิสรา ทองดี. (2557). การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมผสานความจริง เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2523). ระบบการสอนทางไกล. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (อัดสำเนา)
- _____. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. ฉบับที่ 5 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2556). สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2567 จาก <https://old.educ.su.ac.th/2013/images/stories/081957-02.pdf>
- นิพนธ์ บริเวรณันท์. (2561). เมื่อโลกความจริงผนวกเข้ากับโลกเสมือน. <https://www.google.com/search?q=69i57.15294j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- ณัฐ ติษเจริญ และคณะ. (2557). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง โครงสร้างอะตอมและพันธะเคมีด้วยเทคโนโลยีออกเมนเตดเรียลลิตี. วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 5(1), 21-27.
- ณัฐพล ส้าราญ และศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์. (2563). การพัฒนาสภาพแวดล้อมภาพเสมือนจริงแบบ 360 องศาเพื่อการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. วารสารแม่ใจเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม. ปีที่ 6 ฉบับที่ 1, มกราคม-มิถุนายน หน้า 73-81.
- ดุสิต ชาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ความเป็นจริงเสริม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. ปีที่ 30 ฉบับที่ 3 หน้า 16-28.
- ชนวัฒน์ ถาวรกุล. (2565). การสร้างสื่อภาพจิตรกรรมฝาผนังดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม. วารสารสหวิทยาการวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน, หน้า 114-126.
- พนิดา ต้นศิริ. (2553). โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง Augmented Reality. http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/30_2/pdf/aw28.pdf.

- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2565). แผนปรับแต่งแปลงโฉม มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2565 – 2569 (REINVENTING STOU 2022-2026). Retrived May 20, 2024, from <http://eservice.stou.ac.th/main/Portal/reinventing2022/index.html>.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2554). บทความเชิงวิชาการ : การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสานโลกจริง วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม – สิงหาคม.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) (2558). <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3087-ar-reason-selection>
- สุมาลี สังข์ศรี. (2545). การศึกษาทางไกลเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตแก่ผู้อยู่นอกระบบโรงเรียน ในประมวลบทความการเรียนการสอนตามแนวปฏิรูปการเรียนรู้. นนทบุรี : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- สุมาลี สังข์ศรี และคณะ. (2554). รายงานการวิจัยเรื่อง การบริการสนับสนุนการศึกษาในระบบ การศึกษาทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัย-ธรรมมาธิราช.
- สุชาดา แสงฉาว. (2563). การค้นคว้าอิสระ เรื่องการพัฒนาระบบการเคลื่อนที่ในความจริงเสมือน. หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- สุรพงษ์ วิริยะ และกิตติวีร์ พิญาพงศ์สิน. (2566). การประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เพื่อการแนะนำบริษัท ยูซีไอ มีเดีย จำกัด ในรูปแบบภาพกราฟิก 3 มิติ. วารสารวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2566
- เอื้ออารี ทองแก้ว (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการสอน บทที่ 4 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเสมือนจริง. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2564 [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : [file:///C:/Users/etacasek/Downloads/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%20VLE%20%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/etacasek/Downloads/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%20VLE%20%20(1).pdf)
- Azuma, R. *A survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, pp.355-385, August 1997.
- Daniel Mueller, Stefan Strohmeier. (2011). *Design characteristics of virtual learning environments: state of research*. Retrieved September 10, 2024 from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131511001461>

- European Schoolnet (EUN). (2003). *Virtual learning environments for European schools, Brussels*, European Schoolnet.
- Hodhod, r. et. al. (2010). Issues of Choosing the Suitable Virtual Learning Environment. *Research Journal of Information Technology*, 2(1): 24-29.
- JISC. (2015). *Definitions: Technology enhanced learning environments areas*. Retrieved September 21, 2015 from: <http://www.webarchive.org.uk/wayback/archive/20140615133315/http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/programmes/elearning/tele/definitions.aspx>.
- JISC. (2015). *JISC Digital Media*. Retrieved September 21, 2015 from: <http://www.jiscdigitalmedia.ac.uk/guide/introduction-to-the-use-of-vles-withdigitalmedia>.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models* (4th ed.). Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University.
- Markus S., Wang F. Y. & Lee B. G. (2012). "Development of Edutainment Content for Elementary School Using Mobile Augmented Reality." International Conference on Computer Research and Development, IPCSIT. *Journal of Computer Research and Development IPCSIT*. Vol.39, Singapore: IACSIT Press
- O'Leary, R. and Ramsden, A. (2002). *Virtual learning environments*, in P. Davies (ed.), *The Handbook for Economics Lecturers: Teaching*, Bristol: Economics LTSN. Retrieved September 21, 2015 from https://www.economicsnetwork.ac.uk/handbook/printable/vle_v5.pdf
- Rouse, M. (2011). *Virtual Learning Environment (VLE) or Managed Learning Environment (MLE)*. Retrieved September 21, 2015, from <http://whatis.techtarget.com/definition/virtual-learning-environment-VLE-or-managed-learning-environmentMLE>
- Wilson, B. G. (1996). *Constructivist Learning Environment: Case studies in Instructional Design*. Educational Technology Publication, Englewood Cliffs, NJ.