

## บรรณานุกรม

- กระทรวงแรงงาน. (2559). กฎกระทรวงกำหนดมาตรฐานในการบริหาร จัดการ และดำเนินการด้านความปลอดภัย อาชีวอนามัยและสภาพแวดล้อมในการทำงานเกี่ยวกับความร้อน แสงสว่าง และเสียงพ.ศ. 2559. <https://www.labour.go.th/index.php/labor-law/category/6-laws-labor-4>
- กระทรวงแรงงาน. (2565). กฎกระทรวงการจัดให้มีเจ้าหน้าที่ความปลอดภัยในการทำงานบุคลากร หน่วยงาน หรือคณะบุคคลเพื่อดำเนินการด้านความปลอดภัยในสถานประกอบกิจการ พ.ศ. 2565. <https://www.labour.go.th/index.php/labor-law/category/6-laws-labor-4>
- กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน. (2561). ประกาศกรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน เรื่อง มาตรฐานความเข้มของแสงสว่าง 2561. <https://www.labour.go.th/index.php/labor-law/category/6-laws-labor-4>
- กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน. (2561). ประกาศกรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน เรื่อง มาตรฐานระดับเสียงที่ยอมให้ลูกจ้างได้รับเฉลี่ยตลอดระยะเวลาการทำงานในแต่ละวัน 2561. <https://www.labour.go.th/index.php/labor-law/category/6-laws-labor-4>
- คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2020). คู่มือการจัดการความรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในแนวทางที่หลากหลาย. <http://www.edu.ru.ac.th/km-poster-2562-03>
- ชินวัจน์ งามวรรณกร. (2562). รายงานวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ. <https://wb.yru.ac.th/bitstream/yr/5356/1/010-2562>
- ชัยเจริญเทศ. (2564). แสง ระดับความเข้มของแสง และปริมาณแสงที่นำสนใจ. <https://www.chi.co.th/article/article-970/>
- ญาดา อรรถอนันต์, นิธิตา บุรณจันทร์, และสุวรรณา สมบุญสุขโข. (2560). แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กบกพร่องทางการได้ยิน. ในการสัมมนาวิชาการระดับชาติ ด้านคนพิการ ครั้งที่ 9. ศูนย์ประชุมวายุภักษ์ โรงแรมเซ็นทรา บายเซ็นทารา ศูนย์ราชการและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ แจ้งวัฒนะ, กรุงเทพฯ.
- สมชาย วรภิเกษมสกุล. (2011). ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. <https://pws.npru.ac.th/pheerathano/data/files/ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.pdf>

สุไม บิลไบ. (2557). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา*.

[https://drsumaibinbai.files.wordpress.com/2014/12/addie\\_design\\_sumai.pdf](https://drsumaibinbai.files.wordpress.com/2014/12/addie_design_sumai.pdf)

เอมย์วิกา พุทธิรักษา, ธานิล ม่วงพูล, อวยไชย อินทรสมบัติ, และปิติพล พลบูล. (2017). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องคำราชาศัพท์บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์*. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ "การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม" ครั้งที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, จังหวัดมหาสารคาม.

อภิรดี ศรีโอภาส. (2562). *หน่วยที่ 3 แสง เสียง การสั่นสะเทือนและความร้อน*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน*. หน่วยที่ 1-5 (น. 3-1-3-105). นนทบุรี: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.

อภิรดี ศรีโอภาส, & ปราโมช เชี่ยวชาญ. (2567). *หน่วยที่ 4 การตรวจวัดและประเมินการสัมผัสเสียง*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการตรวจวัดและประเมินทางสุขศาสตร์อุตสาหกรรม*. หน่วยที่ 1-7 (น. 4-1-4-116). นนทบุรี: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Akçayır, M., Akçayır, G., Pektas, H. M., & Ocak, M. A. (2016). Augmented reality in science laboratories: The effects of augmented reality on university students laboratory skills and attitudes toward science laboratories. *Computers in Human Behavior*, 57, 334-342.

Alshammari, S. H., Ali, M. B., & Rosli, M. S. (2019). The influences of technical support, self-efficacy and instructional design on the usage and acceptance of LMS: A comprehensive review. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18(2), 64-77.

Bidarra, J., Rothschild, M., & Squire, K. (2011). Games and simulations in distance learning: The AIDLET model. In *Computer games as educational and management tools: Uses and approach*. USA: IGI Global.

Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). Augmented reality in education - cases, places and potentials. *Educational Media International*, 51(1), 1-15.

Cheng, G., & Lai, K. W. (2021). Facilitating deep learning in flipped classrooms through the use of virtual reality. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5), 1248-1261.

Demir, K., & Akpınar, E. (2018). The effect of mobile learning applications on students' academic achievement and attitudes toward mobile learning. *Malaysian*

- Online Journal of Educational Technology*, 6(2).  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1174817.pdf>
- Garneli, V., & Chorianopoulos, K. (2018). Programming video games and simulations in science education: Exploring computational thinking through code analysis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1).  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10494820.2017.1337036>
- Hirumi, A., & Bays, C. L. (2015). The ADDIE Model. In J. M. Spector (Ed.), *The SAGE Encyclopedia of Educational Technology* (pp. 20-23). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- Kose, U., Koca, D., & Yucesoy, S. A. (2013). An augmented reality based mobile software to support learning experiences in computer science courses. *Procedia Computer Science*, 25, 370-374.  
[https://www.researchgate.net/figure/The-findings-for-the-courses-on-object-oriented-programming\\_tbl1\\_259167615](https://www.researchgate.net/figure/The-findings-for-the-courses-on-object-oriented-programming_tbl1_259167615)
- Kurt, S. (2017). ADDIE Model: Instructional design. *Educational Technology*.  
<https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Liu, J., Tong, J., Han, J., Yang, F., & Chen, S. (2013). Affective computing applications in distance education. *International Conference on Education Technology and Information System (ICETIS 2013)*.
- Martin, F., & Ertzberger, J. (2016). Effects of reflection type in the flipped classroom environment. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 593-614.
- Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 70, 29-40.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40-42.
- Peterson, C. (2016). Bringing ADDIE to life: Instructional design at its best. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(4), 423-439.

Oberer, B., & Erkollar, A. (2013). Mobile learning in higher education: A marketing course design project in Austria. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 2125-2129.

[https://www.researchgate.net/publication/266139483\\_Mobile\\_Learning\\_in\\_Higher\\_Education\\_A\\_Marketing\\_Course\\_Design\\_Project\\_in\\_Austria](https://www.researchgate.net/publication/266139483_Mobile_Learning_in_Higher_Education_A_Marketing_Course_Design_Project_in_Austria)

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778.

