

บรรณานุกรม

- กฤษมันต์ วัฒนารรงค์. เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2536.
- กองทัพ เคลือบพณิชกุล. การใช้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรีนติ้งเฮ้า, 2542.
- กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- กำชัย ทองหล่อ. ลักษณะภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์, 2543.
- เจียมทอง จิตจักร. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำยาก ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีระดับความสามารถทางภาษาไทย แตกต่างกันซึ่งเรียนโดยการใช้เกมแบบฝึกเสริมทักษะและใช้วิธีเรียนปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2544. ถ่ายเอกสาร.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : สกายบุ๊คส์ จำกัด, 2548.
- เครือวัลย์ ทองมาก. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหล่มสักวิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2538. ถ่ายเอกสาร.
- จตุพร ทรงประสิทธิ์. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอน และรูปแบบสถานการณ์จำลอง. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2545. ถ่ายเอกสาร.
- จารุณี สงสนธิ. การสอนซ่อมเสริมคำยาก วิชาภาษาไทย โดยการใช้เกมสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอจตุรัส จังหวัดชัยภูมิ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541. ถ่ายเอกสาร.
- จิตรา ดีสมบัติวงศ์. การทดลองสอนการเขียนสะกดคำโดยใช้เกม. พระนครศรีอยุธยา : สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2535.
- ชม ภูมิภาค. จิตวิทยาการสอนและการศึกษา. กรุงเทพฯ : ประสานมิตร, 2523.
- ชวาล แพร์ตกุล. เทคนิคการเขียนแบบทดลอง. กรุงเทพฯ : พิกัดอักษร, 2520.
- ชัยพร วิชาวุธ. ความจำมนุษย์. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์, 2520.

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์. มหาสารคาม : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2547.

ดวงใจ ไทยอุบล. ทักษะการเขียนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

คำรงค์ ตาแจ่ม. การศึกษาผลการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยเรียนจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมประกอบเนื้อหาเท่ากับไม่มีเกมประกอบเนื้อหา.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531.
ถ่ายเอกสาร.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ทรงเดช ภูมิสาคร. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามแนวคิด
คอนสตรัคติวิสต์ในวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีรูปแบบการเรียน
ที่ต่างกัน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2549.
ถ่ายเอกสาร. —

ทักษิณา สวานานนท์. คอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : อรุณสภา, 2530.

ทัศนีย์ จันทรไทยเอก. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนเสริมด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มี
รูปแบบต่างกัน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539. ถ่ายเอกสาร.

ทัศนีย์ ศุภเมธี. พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท., 2535.

ทัศนพร เกตุถนอม. “ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร,” วารสาร มจร. วิชาการ. 3(6) : 19 ; มกราคม –
มิถุนายน, 2543.

ทิพย์สุดา จงกล. การพัฒนาแบบฝึกการอ่านและการเขียนสะกดคำยากวิชาภาษาไทยชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2541.
ถ่ายเอกสาร. —

เทพวณี หอมสนิท และคณะ. เกม. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯการพิมพ์, 2520.

นิรุท ภูริฉาย. ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบไฮเปอร์มีเดียเพื่อการฝึกอบรม. วิทยานิพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2541. ถ่ายเอกสาร.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุริยสาส์น, 2545.

บุปผชาติ ทัพทิกรณ์. “คอมพิวเตอร์ช่วยสอน,” เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ
การผลิตคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยโปรแกรม Authorware. นครราชสีมา : คณะครุศาสตร์
สถาบันราชภัฏนครราชสีมา, 2540.

- บุรณะ สมชัย. การสร้าง CAI Multimedia ด้วย Authorware 4.0. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2542.
- บำรุง โดรัตน์. วิธีการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2524.
- ปัญญา การนอก. ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนคำศัพท์ยากในวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคการจำ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2545. ถ่ายเอกสาร.
- ปัทมา ราชกุลเสาคุดี. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานสงเคราะห์ จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545. ถ่ายเอกสาร.
- ประวิทย์ สิมมาทัน. การสร้างสื่อมัลติมีเดียและการนำเสนอเพื่อการศึกษาและการใช้โปรแกรม Macromedia Director. มหาสารคาม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2547.
- ปียนันท์ ปานนิ่ม. ผลของการใช้รูปแบบการเสริมแรงทางบวกในการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นพื้นฐานบนเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีสมาธิสั้นและมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยาภรณ์ สร้อยระย้า. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ การสะกดคำยาก วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2547. ถ่ายเอกสาร.
- ผจญ สุวรรณวงษ์. การทดลองใช้เกมประกอบการสอนวิชาภาษาไทยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. ถ่ายเอกสาร.
- ผดุง อารยะวิญญู. เด็กมีปัญหาในเรื่องการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : รำไทยเพรส, 2544.
- เผชิญ กิจระการ. การวิจัยและทฤษฎีเทคโนโลยีการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2542.
- พนมวัน วรรณชัย. การสร้างแบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2542. ถ่ายเอกสาร.

- พั่งงา วิเชียรเกื้อ. ผลการสอนโดยใช้เกมประกอบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่แตกต่างกันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2540. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรินทร์ เสาร์ึก. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะการเขียนคำยาภาษาไทยของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) โดยใช้เกม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2548. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรีย์ วรจรัสรังสี. "การวิเคราะห์คำสะกดยากที่เขียนผิดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร," วารสารวิชาการ. 2(4) : 52 ; เมษายน, 2542.
- ไพโรจน์ ศีรณชนากุล. ไมโครคอมพิวเตอร์ประยุกต์ทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริม กรุงเทพฯ, 2528.
- มณฑาทิพย์ อัดตปัญญา. การใช้เกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทย ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒประสานมิตร, 2542. ถ่ายเอกสาร.
- มนต์ชัย เทียนทอง. การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2548.
- มาลี จูทา. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ, 2542.
- รัฐธานี เลหาสุร โยธิน. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษเรื่องการเติม -ing ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3 รูปแบบ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2536. ถ่ายเอกสาร.
- รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. ผลของการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2541. ถ่ายเอกสาร.
- เรไร ไพรวรรณ. การใช้ภาษาไทยทางธุรกิจ. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2542.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณี โสมประยูร. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2544.
- _____. การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2542.

- วารสารณ์ เหลี่ยม ไชสง. ทักษะการอ่านและการเขียนในการสะกดคำยาก ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมและใช้แบบฝึกทักษะ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2542. ถ่ายเอกสาร.
- วัดผลและประเมินผล, กลุ่มงาน. เอกสารสรุปผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2547. มหาสารคาม : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคาม เขต 1, 2548.
- วิชัย สายคำอิน. การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540. ถ่ายเอกสาร.
- วิชาการ, กรม. การจัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- _____. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คุรุสภา, 2545.
- _____. การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- วิชาการ, กรม. การจัดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- _____. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คุรุสภา, 2545.
- _____. การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- วิภา รอดสุด. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนสะกดคำ. ปรียญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2542. ถ่ายเอกสาร.
- วีระ ไทยพานิช. “บทบาทและปัญหาการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน,” ใน รวมบทความเทคโนโลยีทางการศึกษา. หน้า 9-19. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2527.
- วีระศักดิ์ ปัดดะลาโพธิ์. ความยากง่ายในการเขียนสะกดคำพื้นฐานในแบบเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานการประถมศึกษาพิจิตร จังหวัดมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2540. ถ่ายเอกสาร.
- วุฒิชัย ประสารสอย. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน: นวัตกรรมเพื่อการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี.เจ. พรินติ้ง, 2543.

- ศรีจันทร์ วิชาตรง. “การวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาไทยของนักศึกษาศาสนาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” วรรณกรรม ปีการศึกษา 2540,” วารสารวิชาการ. 2(12) : 69 ; ธันวาคม, 2542.
- ศรียา นิยมธรรม และประภัสร์ นิยมธรรม. การสอนเพื่อบรรดิกการ. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2520.
- ศรีสุดา จรียากุล. “การเขียนคำและการใช้คำ,” เอกสารประกอบการสอนวิชาภาษาไทย 6 (การเขียนสำหรับครู) หน่วยที่ 1 – 8. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529.
- ศิริพร หัตถา. ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ให้การเสริมแรงด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเรื่องการใช้บุพบท ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538. ถ่ายเอกสาร.
- สมจิตร วงษาหล้า. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนชนิดเกมเพื่อการสอนเสริม เรื่องระบบสืบพันธุ์ สำหรับนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ ชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2547. ถ่ายเอกสาร.
- สมชาย หอมยก. การเขียนเพื่อการสื่อสาร. ปทุมธานี : สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์, 2542.
- สมนึก ภัททิยชนี. การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กทม. : ประสานการพิมพ์, 2544.
- สร้อยญา เชื้อทอง. ผลการเรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม ในวิชาคณิตศาสตร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2541. ถ่ายเอกสาร.
- สิริวรรณ นันทจันทุล. การเขียนเพื่อการสื่อสาร 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543.
- สุจริต เพียรชอบ. การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- สุชาติ สุวรรณเจริญ. การใช้เกมคอมพิวเตอร์เสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2537. ถ่ายเอกสาร.
- สุทธิพร นิราพาธ. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ วท.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2547. ถ่ายเอกสาร.
- สุวิงศ์ พงศ์ไพบูลย์. หลักภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2542.
- สุปราณี ดาราฉาย. เรือเอก. “สอนนักเรียนให้สะกดถูก,” ใน จะสอนภาษาไทยให้สนุกได้อย่างไร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สุพิทย์ กาญจนพันธ์. รวมศัพท์เทคโนโลยีและสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2541.

- สุรวาท ทองบุ. การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2550.
- สุรางค์ ไล่วัตรภูถ. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- หรรษา ผลาทร. การพัฒนาการเรียน. เพชรบุรี : สถาบันราชภัฏเพชรบุรี, 2542.
- หวานใจ บุญยอก. การพัฒนาแผนการสอนคำยาภาษาไทย โดยการใช้เกมและเพลง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545. ถ่ายเอกสาร.
- อมรัตน์ คงสมบูรณ์. การเปรียบเทียบความสามารถและความสนใจในการเขียนสะกดคำยาของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้เกมและแบบฝึก. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร, 2536. ถ่ายเอกสาร.
- อิสระ อึ้งรักษา. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมการสอนกับ
รูปแบบการสอนเนื้อหา. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2546.
ถ่ายเอกสาร.
- Adams, J.A. *Learning and memory: An introduction.* n.p. : The Dorsey Press, 1967.
- Alessi , Stephen M. ,and Stanley R. Trollip. *Computer – based instruction.* New Jersey :
Prentice – Hall Englewood, 217, 1985.
- _____. *Multimedia for learning: Methods and development.* 3rd ed. Massachusetts :
Allyn & Bacon, 2001.
- Anderson, Jean Maris. *The Impact of Seven Words on the Sight Vocabulary Retention of
first Grade Students.* *Dissertation Abstracts International.* 23(3) : 4478-A, 1972.
- Buchman, D.D.and Funk, J.B. *Video and computer game in the “90s” children’s time commitment
& game preference.* *Children Today,* 24 (1) : 295-310, 1996.
- Cudworth, A.L. “Simulation and game.” In Plomp, Tjeerd and Donald P. Ely,ed.
International encyclopedia of educational technology. 2ed : 422-426. Cambridge
University Press, 1996.
- David Mckay Co. Dickerson, Dolorces. *WA Comparison of the Use of the Active Games Learning with
passive Games and Traditional Activities as a Means of Reentering Recognition of
Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year First Grade Children with Limited
Sight Vocabularies.* *Dissertation Abstracts International.* 37(10) : 6456-A, 1976.

- Heinich, Robert and others. **Instructional media and the new technologies of instruction.**
th ed. New Jersey : prentice -- Hall, 1999.
- Malone, T.W. **What make thing fun to lean? : A study of intrinsically motivating computer game.** ognitive and instructional in science series, CIS-7. California : Pato Alto Research Center, 1980.
- Morison, Gary R., Steven M. Ross and Jacqueline K. O'Dell. "Application of research to the design of computer-based instruction." In Anglin, Gary, ed. **Instructional technology : Past, present and future.** pp. 215-219. 2nd ed. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, 1995.
- Pinter, Donna Dac Krewdl. The Effects of an Academic Game on the Spelling Achievement of third Grades. **Dissertation Abstracts International.** 2(2) : 710-A, 1977.
- Roxie, Wittenberg Berlin. The Effects of Playing Educational Games with Mothers on Concept Development of Kindergarten Children. **Dissertation Abstracts International.** 32(2) : 6180-A, 1977.
- Schwier, Richard A. and Earl R. Misanchuk. **Interactive multimedia instruction.** Englewood Cliffs, New Jersey : Educational Technology Publications, 1993.
- Skinner, B.F. **Science and human behavior.** New York : Macmillan, 1953.