

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.

กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

กรมวิชาการ. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม*

(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. กรุงเทพฯ : อักษรไทย.

กรมวิชาการ. (2540). *ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและ*

มัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

กังวล เทียนกัณฑ์เทศน์. (2540). *การวัด การวิเคราะห์ การประเมินทางการศึกษาเบื้องต้น*.

(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือเสริมกรุงเทพ.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : บริษัท ตถาตา

พับลิเคชั่น จำกัด.

วิจารณ์ พานิช. (2556ก). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*

(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ :

ส. เจริญการพิมพ์.

วิจารณ์ พานิช. (2556ข). *สอนนอกกรอบ : ยุทธวิธีจับใจศิษย์*.

กรุงเทพฯ : บริษัทสมมิตรพรินติ้ง

แอนด์พับลิสซิ่ง จำกัด.

ทศนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อพัฒนาการกระบวนการเรียนรู้ที่มี*

ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ทศนา แคมมณี. (2545). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2543). *พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน*.

กรุงเทพฯ : อักษรพิพัฒน์.

ประนอม เดชชัย. (2536). *เสริมทักษะการเรียนการสอนวิชา
สังคมศึกษา*. เชียงใหม่ :

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภาน. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ :
พัฒนาการศึกษา

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น
สำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิค*

การสอน 1. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2541). *แนวคิดและแนวทางของการ
จัดการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็น*

ศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทรา นิคมานนท์. (2538). *การประเมินผลการเรียน*. กรุงเทพฯ :
อักษรวิพัฒน์.

ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *MOOC มุกใหม่ของอีเลิร์นนิ่ง*. สืบค้น
จาก

<http://sipaedumarket.wordpress.com/2014/04/20/moo>

c

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น
ศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2)*.

กรุงเทพฯ : แอล ที เพรส.

วันเพ็ญ จันทรเจริญ. (2542). *การเรียนการสอนปัจจุบัน*.

สกลนคร : ฝ่ายโครงการเอกสารและ

ตำราสถาบันราชภัฏสกลนคร.

ไสว พักขาว. (2544). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : เอมพันธ์.

อำนวยการ แสงสว่าง. (2540). *การจัดการทรัพยากรมนุษย์*.

กรุงเทพฯ : อักษราพิพัฒน์.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

Chou Yukai. (2014). *Gamification Design : 4 Phases of a Player's Journey*. สืบค้นจาก

www.yukaichou.com/gamification-examples

Kagan, Spencer. (1994). *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan

Liu, Y., Alexandrova, T., and Nakajima, T. Gamifying intelligent environments.

(2011). *In Proceedings of the 2011 international ACM workshop on*

Ubiquitous meta user Interfaces, 7–12.

Slavin R. E. (1995). *Cooperative Learning*. Massachusetts : A Division of Simon and Schuster.

Slavin R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Education Research*. 50(2),

315 - 342.

Slavin R. E. (1987). Cooperative Learning and Cooperative School. *Educational*

Leadership. 24(1), 23 - 24.

Slavin R. E. (1988). Cooperative Learning and Student Achievement. *Educational*

Leadership. 46(2), 31 - 33.

Slavin R. E. (1991). Synthesis of Research on Cooperative Learning. *Educational*

Leadership. 5(1), 71 - 79.

Slavin R. E. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research and Practice*. (3rd ed).

Massachusetts : A Simon and Schuster Company.

Stogdill (1959). *Individual Behavior and Group Achievement*. New York :

Oxford University Press.

Stogdill R. M., Goode, O.S, and Day, D.R. (1962). New leader behavior description

subscale. *Journal of Psychology*, 54(2), 259-269.

Stogdill R. M., Goode, O. S., and Day, D. R. (1963). The leader behavior of

corporation presidents. *Personnel Psychology*, 16(2), 127-132

Stoner James A.F. (1978). *Management*. Englewood Cliffs. New York : Prentice Hall,

Stowe, F. C. D. (1993, December). The Relationship of Teachers'

Involvement in Participative Decision Making a Different Careere Stages

and Teacher Career Satisfaction. *Dissertation Abstracts International*,

48(12), 3423-A

Zichermann G. (2010). *Fun is the Future: Mastering Gamification*. Retrieved from

www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g.