บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2551 ที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545.* กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). *รายงานการใช้ชุดแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษ.* กรุงเทพ ฯ : คุรุสภา.

ฉวีวรรณ ถาโท. (2541). *การสรางบทเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอรชวยสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพทชั้นประถมศึกษาปที่ 2.* (การศึกษาคนควาอิสระปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). *เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย.* กรุงเทพฯ : หลักพิมพ์.

ดวงจันทร์ แก้วกงพาน. (2552). *การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ดวงจันทร์ แก้วกงพาน. (2552). *การใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นปีที่ 3.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ทอรนเบอรี่, สกอต. (2546). *วิธีสอนคำศัพท.* กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ทิศนา แขมมณี. (2543). *วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ.* กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประนอม สุรัสวดี. (2548). *กิจกรรมและวิธีสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ประพันธ์ จูมคำมูล. (2549). *ครูภาษาอังกฤษตามแนวการปฏิรูปการศึกษา.* กรุงเทพฯ : พิมพลักษณ์.

ปริญญา ปริญญาพล. (2549). *การสอนโดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะวิชา Biology English ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 : งานวิจัยชั้นเรียน.* ระยอง : โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง.

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). *การใช้เกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พิญช์สินี โชติชะวงค์. (2554). *การใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโรงเรียนเทศบาลวัดศรี.* เชียงใหม่ : โรงเรียนเทศบาลวัดศรี.

พิมพ์พร ไชยฤกษ์. (2546). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะ/กระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ร่วมกับกิจกรรมกลุ่มย่อย : วิจัยชั้นเรียน.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พีระพงศ์ บุญศรีและมาลี สุรพงษ์. (2540). *เกมการสอน.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

มัลลิกา พวกพล. (2550). *การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านสังคมของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัย โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ยุพา ทองโปร่ง. (2549). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : งานวิจัยชั้นเรียน.* เชียงใหม่ : โรงเรียนบ้านพุน้อย.

ยุพา ทองโปร่ง. (2550). *การใช้เกมคำศัพท์ประกอบการเรียนการสอนที่มีทัศนคติและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : งานวิจัยชั้นเรียน. โรงเรียนบ้านพุน้อย.*

ลำจวน กิติ. (2547). *การใช้เกมเพื่อนพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคายาก สาหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิชัย สายอินคา. (2541). *การใช้เกมที่มีผลต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจดจาความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังทองวิทยา จังหวัดสุโขทัย.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิไลพร ธนสุวรรณ. (2531). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2545). *การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ปฏิรูปการศึกษา.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพองค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

สุภาภรณ์ ทองใบ. (2545). *เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สุไร พงษ์ทองเจริญ. (2550). *วิทยาศาสตร์การแพทย์และสุขภาพ.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สุวิมล ว่องวาณิช. (2553). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสงี่ยม โตรัตน์. (2548). *การวิเคราะห์แบบเรียนภาษาอังกฤษ.* นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

เสงี่ยม เวียงคา. (2550). *การพัฒนาการเขียนสะกดคายากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม.* เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อัปสร อีซอ. (2549). *การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเกมในการจัดการเรียน การสอน สายวิชาการตลาด (ศึกษาเฉพาะกรณีมหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภูมิศาสตร์ภาคใต้).* กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Pinter. (1997). The Effects of an Academic Games on the Spelling Achievement of the Third Grades. *Dissertation Abstracts Internationa,* 2,710 – A.

Dickerson, D. P. (1976). A Comparision of the Use of the Active Games Learning Medium with Pasive Games and Traditional Activities as a Means of Reinforcing Recognition of Selected Sight Vocabulary Words with Mid – Year Fist Grade Children with Limited Sight Vocabulary. *Dissertation Abstracts International,* 36(10), 6456 – A.

Mahan, L.A. (1970). Which eseterme vaviant of the problem solving method of teaching should be more characteristic of the many teacher varianons of problem-solving teaching. *Science education*, 54, 309 - 316.

Dolatabadi NK, Eslami AA, Mostafavi F,&Hassanzade, Moradi A. (2013). *The Relationship between computer games andquality of life in adolescents.* Isfahan, Iran: Isfahan University of Medical Sciences.

Gillette. (1987). *Two Successful Lan- guage Learners : An Introspective Approach. Introspection in Second Language Research. Edited by Clas Fxrch Gabriele Kasper.* Clevedon : Multiplelingual Matters Ltd.