



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ หาญพิทักษ์. (2559). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อ  
มโนทัศน์และความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่องรูปสามเหลี่ยม  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสอนคณิตศาสตร์).  
ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- กระทรวงการต่างประเทศ. (2557). การขับเคลื่อนปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในต่างประเทศ.  
กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542. กรุงเทพฯ :  
บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- \_\_\_\_\_. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อน  
ด้วยเกม. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://touchpoint.in.th/gamification>. 1 มกราคม  
2563.
- กัลยา ตาภูล. (2550). การศึกษาการจัดการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด  
และกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 : กรณีศึกษา  
โรงเรียนวชิราวุธวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยการศึกษา). กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิจัย  
และจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลศิริ โจมพรหม. (2551). การพัฒนาสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวทฤษฎี  
คอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดแก้ปัญหา วิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา).  
นครราชสีมา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2550). ทักษะแก้ปัญหา เรื่องจำเป็นสำหรับเด็กไทย. (ออนไลน์).  
แหล่งที่มา : <https://www.slideshare.net/kha00at/active-learning-gamification>.  
15 มกราคม 2563.
- ฉันท ชาติทอง. (2551). การออกแบบการสอนแบบย้อนกลับ Backward Design. กรุงเทพฯ :  
เพชรเกษมการพิมพ์.

- จิรายุ อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2553). **พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวกับการเพิ่มความสมดุลในการพัฒนา**. กรุงเทพฯ : บริษัท ดาวฤกษ์ คอมมูนิเคชั่นส์ จำกัด.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนัดถ์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). “แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน,” **วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์**. 18 (3) : 331 - 339.
- ชนันท์ธิดา ประพัฒน์. (2560). “การศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนแบบ โครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย,” **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร**. 10 (2) : 300.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2551). **การพัฒนาหลักสูตร**. มหาสารคาม : ทีคิวพี จำกัด.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). **พีชคณิต**. กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ฐาณูร บุญสาร. (2560). **โปรแกรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนกัลป์ยามวัตร**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณรรชกร เอี่ยมขำ. (2552). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอนาคตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคต**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ตรีธวัฒน์ มีสมศักดิ์ และปิยวดี มากพา. (2561). “การออกแบบนาฏมวยไทยกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6,” **วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**. 8 (3) : 90.
- ทศ คณนาพร. (2553). **พลิกกลยุทธ์ฝ่าวิกฤตเศรษฐกิจ สไตล์เจ้าสัวธนินท์ เจียรวนนท์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไพลิน.
- ทิสนา แคมมณี และคณะ. (2544). **วิทยาการด้านการคิด**. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.

- ทิสนา แวมมณี. (2548). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2553). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยพีบีเอส. (2559). สธ.เผยเด็กไทยมีไอคิวสูงขึ้น แต่ยังขาดความมุ่งมั่น-ทักษะการแก้ปัญหา. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://news.thaipbs.or.th/content/254444>. 13 มกราคม 2563.
- นิถุมล สุวรรณศรี. (2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ 4m's เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต : ม.ป.ท.
- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2553). พื้นฐานการวิจัยการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 6. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2531). รูปแบบการสอนวิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัยที่ประสิทธิภาพ. มหาสารคาม : โครงการสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม
- \_\_\_\_\_. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- \_\_\_\_\_. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ประภาวรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ใน การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 7. (น. 180-192). สงขลา : มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ประเวศ วะสี. (2550). เศรษฐกิจพอเพียงและประชาสังคมแนวทางพลิกฟื้นเศรษฐกิจสังคม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.
- \_\_\_\_\_. (2551). หนังสือรวบรวมบทความการประชุมวิชาการประจำปี 2551 เรื่องจิตตปัญญาศึกษา การศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นมนุษย์. กรุงเทพฯ : โครงการศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปริญญช พิบูลสรารุช. (2550). การขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง ด้านการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์.

- ปิยนุช หามนตรี. (2551). การเปรียบเทียบทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการเชื่อมโยงทาง  
คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา  
และการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือของ สสวท. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
พระนครศรีอยุธยา.
- ปิยมาศ เต้าชู. (2552). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดหมวกคิดหกใบ  
เพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.  
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและประเมิน). สงขลา : บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- ปิยะฉัตร ชัยมาลา. (2550). ความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหา  
ความรู้ [5Es]. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น :  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เปลว ปุริสาร. (2543). การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ  
การจัดประสบการณ์แบบโครงการ. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (ปฐมวัย). กรุงเทพฯ :  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรพิมล พรพิรชนม์. (2550). การจัดการกระบวนการเรียนรู้. สงขลา : เหมการพิมพ์สงขลา.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). สูดยอควิธีสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7.  
กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ประสานมิตร.
- \_\_\_\_\_. (2543). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ :  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรา ทิพย์ทัศน์. (2551). คุณลักษณะผู้นำการเปลี่ยนแปลง. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :  
[http://www.br.a.c.th/E-learning/lesson\\_1\\_3.html](http://www.br.a.c.th/E-learning/lesson_1_3.html). 20 มกราคม 2563.
- พิชญา โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้  
ตามแนวคิดเกมฟีเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม :  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พิสนุ ฟองศรี. (2550). วิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : พรอพเพอร์ตี้พริ้นท์.

- เพชรพยอม ภาวสิทธิ์. (2550). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษโดยให้ผู้เรียน  
ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4  
ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.  
(หลักสูตรและการสอน). สุรินทร์ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.
- เพ็ญพิศุทธิ์ เนคมานูรกิจ. (2537). การพัฒนารูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ  
สำหรับนักศึกษาคู. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ และคณะ. (2561). รูปแบบการจัดกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้  
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์.  
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ภาวินี บุญธิมา. (2553). การจัดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิด  
ของทอแรนซ์เพื่อส่งเสริมความสารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ขงนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว).  
เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :  
<https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification>. 2 มกราคม 2563.
- ภูษณิศ นวลสกุล. (2561). ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับการทำงาน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :  
[http://www.ubu.ac.th/web/files\\_up/46f2013061213054435.doc](http://www.ubu.ac.th/web/files_up/46f2013061213054435.doc). 1 มกราคม 2563.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2553). วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รัตมา รัตนวงศา. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในสภาพแวดล้อมแบบเมมฟิเคชัน  
โดยใช้การออกแบบเป็นฐานร่วมกับเครื่องมือทางทักษะเพื่อส่งเสริมการรู้ทางทักษะ  
และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ ค.ค.  
(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณา เหล่าไพศาล. (2554). การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความสนใจ  
ในการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการ  
แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา).  
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วันชัย ทรงเมตตา. (2553). “พุทธศาสนากับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง,”  
วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์. 6 (2) : 39.

- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2554). **การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบ Backward Design**. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- เวชฤทธิ์ อังกะภักขจร. (2555). **การพัฒนาความสามารถในการให้เหตุผลเชิงสถิติและการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ไปสู่ชีวิตจริงโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบการสอนแนะให้รู้คิด (CGI) ร่วมกับการใช้คำถามระดับสูงสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาและการสอน). ชลบุรี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ศศิธร พงษ์โกคา. (2557). **การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหอนาคร่วมกับแผนผังความคิด**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการนิเทศ). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภกษร พองจางวาง. (2559). “การศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง การเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐานด้วยภาษาจาวาสคริปต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3,” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. 9 (3) : 937.
- สกุลการ ตั้งข์ทอง. (2562). **การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MECCA เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**. คุษฎีนิพนธ์ ปร.ค. (หลักสูตรและการสอน). นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมนึก ภัททิยชนิ. (2546). **การวัดผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). **ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการประยุกต์ใช้**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb15.pdf>. 30 มกราคม 2563.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2559). **ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการประยุกต์ใช้**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb15.pdf>. 30 มกราคม 2563.

- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2550). เศรษฐกิจพอเพียงคืออะไร. กรุงเทพฯ : กลุ่มงานเศรษฐกิจพอเพียง สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- \_\_\_\_\_. (2551ก). จากปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : เพชรรุ่งการพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2551ข). เรียนรู้หลักการทรงงานในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. กรุงเทพฯ : สำนักงานยุทธศาสตร์ด้านนโยบายสาธารณะ.
- \_\_\_\_\_. (2560). ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานยุทธศาสตร์ด้านนโยบายสาธารณะ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2554). หนังสือเรียนสาระกับทักษะการดำเนินชีวิต รายวิชาเศรษฐกิจพอเพียง (ทช 21001) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ : สำนักงาน กศน. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร. (2561). การประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : [http://www.oae.go.th/ewt\\_news.php?nid=6582](http://www.oae.go.th/ewt_news.php?nid=6582). 5 มกราคม 2563.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). คู่มือบริหารการจัดการเวลาเรียนตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพฯ : สำนักฯ.
- \_\_\_\_\_. (2559). คู่มือบริหารการจัดการเวลาเรียนตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. กรุงเทพฯ : สำนักฯ.
- สำนักเสริมสร้างความเข้มแข็งชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน. (2554). คู่มือการพัฒนาหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ. กรุงเทพฯ : บริษัท เอสเพรส จำกัด.
- สิทธิชัย สระตอมูฮัมมัด. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : [http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25611231\\_115423\\_0945.pdf](http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25611231_115423_0945.pdf). 30 เมษายน 2563.
- สุจิตตารา จันทร์ลอย. (2561). การพัฒนารูปแบบการใช้คลาวด์คอมพิวเตอร์ในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” สำหรับโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี. ราชบุรี : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง



- สุชัยญา เอื้องกลาง และคณะ. (2562). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยง คณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ ค.ศ. (เทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุเทียบ ละอองทอง. (2545). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยยุทธศาสตร์เมตาคอกนิชัน สำหรับนักเรียนศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏ บุรีรัมย์. ดุษฎีนิพนธ์ ปร.ศ. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุธาวัลย์ จันทร์เรือง. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การฟังการพูดภาษาอังกฤษ ตามแนวทฤษฎีไวท้อตส์กี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- สุภาศิริ ไพโรสุภา. (2561). การเรียนรู้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://medium.com/@joy.supasiri/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9>. 1 มกราคม 2563.
- สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุทรประเสริฐ. (2550). ผลงานทางวิชาการสู่...การเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ : อี เค บุคส์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2551). กลยุทธ์การสอนคิดแก้ปัญหา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทธร, สุรพล บุญลือ และกิริติ ต้นเสถียร. (2560). “การพัฒนาความสามารถ การอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีผสานความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3,” วารสาร Veridian E-Journal. 10 (1) : 554.
- อุษณีย์ เกษมสันต์. (เมษายน - มิถุนายน 2553). “ศาสตร์แห่งธรรมิกราชา สร้างคุณค่าแห่งชีวิต,” นิตยสารข่าวทางเดิน. 35 (149) : 51 - 52.
- Amy Jo Kim. (2011). **Gamification 101 : “Designing the Player Journey,”** Google Tech Talk. Re-trieved. (Online). Available : <http://youtu'be/B0H3ADbnZme>. 26 June 2020.
- Ashley Deese. (2014). **5BENEFITS OF GAMIFICATION.** Re-trieved 26 June 2014. (Online). Available : <http://www.ssec.si.edu/blog/gamification#.VEZGA5OUeQc>. 5 December 2019.

- Austin, B.L. (2013). **Game-based Learning Learning Transfer and Rov vs Traditional Learning**. (Online). Available : <http://www.gameonlearning.com/report/taking-e-learning-to-the-next-level.cfm>. 25 December 2019.
- Beza, O. (2011). "Gamification-How Games Can Level Up Our Every Life," **Recuperadoem**. 18 (3) : 11.
- Boune, L.E. and et al. (1971). **The Phychology of Thinking**. New Jersey : Prentice - Hall.
- Caton, H. and Greenhill, D. (2013). "The Effects of Gamification on Student Attendance and Team Performance in a Third-year," **Undergraduate Game Production module. In European conference on Games Based Learnibg**. 18 (3) : 88.
- Dick, W., and Carey, L. (1996). **The Systematic Design of Instruction**. 4th ed. New York : Longman.
- Femanes, j., Duarte, D., Ribeiro, C., Farinha, C., Pereira, J.M., and da Silva, M.M. (2012). "Ithink : A Game-based Approach Towards Improving Collaboration and Participation in Requirement Elicitation," **Procedia Computer Science**. 15 (2) : 66 - 77.
- Fosnot, C.T. (1996). **Constructivism : Theory, Perspective and Practice**. New York : Teacher College Press.
- Frederiksen, Norman. (1984). "Implications of Cognitive Theory for Instruction in Problem Solving," **Review of Educational Research**. 54 (3) : 363 - 367.
- Gartner. (2011). **More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes**. (Online). Available : <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>. 12 June 2020.
- Good, C.V. (1973). **Dictionary of Education**. New York : McGraw - Hil Book Co.
- Horst Streck. (2013). **Yet Another Introduction to Gamification**. (Online). Available : <http://gamifier.com/gamification-blog-posts/yet-another-introduction-to-gamification>. 20 December 2019.
- Jennifer Zimbrick. (2013). **Is Gamification a Positive Learning Trend?.Re-trieved**. (Online). Available : <http://www.cocetail.com/jzimbrick/2013/12/01/Is-Gamification-a-positive-learning-trend/>. 12 June 2020.

- Jimenez Sergio. (2013). **Gamification Model Canvas**. (Online). Available :  
<https://uxmag.com/resources/gamification-model-canvas>. 20 December 2019.
- Joyce, B. and Weil. M. (1996). **Models of Teaching**. 5th ed. New York : Allyn & Bacon.
- \_\_\_\_\_. (1972). **Information Processing Model of Teaching**. New Jersey : Prentice-Hall.
- \_\_\_\_\_. (2000). **Models of Teaching**. 6th ed. Boston : Allyn and Bacon.
- Karl M. Kapp. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction : Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. California : Pfeiffer.
- Martin, Ralph E.Jr, and et al. (1994). **Teaching Science for all Children**. Massachusett :  
 Allyn and Bacon.
- Muntean, Cristina. (2011). Raising Engagement in e-learning Through Gamification. The 6 th  
**International Conference on Virtual Learning ICVL**. 6 (2) 323 - 329.
- Polya, G. (1957). **How to solve It**. New York : Doubleday & Company.
- Ray Wang. (2011). **Demystifying Enterprise Gamification for Business**. Constellation  
 Reserch.
- Saylor Galen J. and Alexander, W.M. (1974). **Planing Curriculum for Schools**. 3rd ed.  
 New York : Holt Rinchart and Winston.
- Simões, J., Redondo, R. D., and Vilas, A. F. (2013). A Social Gamification Framework for a  
 K-6 Learningplatform. **Computers in Human Behavior**. 29 (2) : 345 - 353.
- Van Diggelen, M. (2011). **Defintion of Gamification**. (Online). Available :  
<http://www.slideshare.net/vanmark/principles-of-gamification%0Apresentation15528745%0A>. 3 January 2020.
- Werbach, K. (2011). **Defining Gamification: A Process Approach**. In: Spagnolli A.,  
 Chittaro L., Gamberini L. (eds) Persuasive Technology.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23). 13 January 2020.
- Wolff Jane. (2012). **The Gamification of Education and Cognitive, Social and Emotionl  
 Learning Benefits**. (Online). Available : <http://www.emergingedtech.com/2012/06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits>.  
 20 December 2019.

Zichermann, G. (2015). **ABOUT: Gabe Zichermann.** (Online). Available :

<http://www.gamification.co/about-gamification-co/v>. 7 January 2019.

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). **Gamification by Design - Implementing Game**

**Mechanics in Web and Mobile Apps.** Sebastopol. CA : O'Reilly Media.



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี