

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2554). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ: การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). **แนวทางการนำมาตรฐานหลักสูตรไปสู่การออกแบบจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินตามสภาพจริง**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กิตติมา เพชรทรัพย์. (2550). **มัลติมีเดียกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม, 2560, จาก <http://www.thaigoodview.com/library/standard/developer.html>.
- ชติยา ปิยะรังสี. (2557). **ผลการใช้ผังกราฟฟิก เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/13 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัยจังหวัดเชียงใหม่**. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม, 2560, จาก <https://academic.prc.ac.th/TeacherResearch/ResearchDetail.php?ID=1480>
- คชานนท์ ฉ่ำเมืองปักษ์. (2555). **สื่อการเรียนรู้**. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม, 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/239184>
- ชัยอนันต์ นวลสุวรรณ. (2557). **สื่อประกอบการสอน**. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม, 2560, จาก <http://nanmcu.blogspot.com/2014/05/blog-post.html?m=1%F0%9F%91%884>
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2553). **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย พิมพ์ครั้งที่ 12**. นนทบุรี: ไทเนรมิตกิจอินเทอร์เน็ตโปรดเซอร์วิส.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2554). **การสอนบนเว็บ นวัตกรรมเพื่อคุณภาพการเรียนการสอน**. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม, 2560, จาก <https://sites.google.com/site/kamonbc2013yala/xeksar-ph-tho/phakh-reiyn-thi-2-2555/wicha-263-714/kar-sxn-bn-web>
- ทิตนา แคมมณี. (2540). **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบการคิด**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี.

- ชนภรณ์ ไพรสุวรรณ. (2558). ผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบควบคุมบทเรียนโดยโปรแกรมกำหนด (Program Control) เรื่อง ระบบย่อยอาหารที่ส่งผลต่อความคงทนในการจำของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นวรรตน์ แซ่โค้วและสุรัชย์ ประเสริฐสรวย. (2558). การพัฒนาแบบจำลองโลกเสมือนจริง สำหรับบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เรื่องท้องโลกอุปกรณ์คอมพิวเตอร์. ปรินญาการศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นิรมล พุททสิงขร. (2560). สื่อการเรียนการสอน. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน, 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/626778%EF%BF%BD5>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น พิมพ์ครั้งที่5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ปณิตา วรรณพิรุณ.(2557). การเรียนแบบผสมผสาน จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ. วารสารการอาชีวศึกษาและเทคนิคการศึกษา. 1(2),43-49.
- พร เพิ่มพูน. (2554). ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบสถานการณ์รองบทบาทที่มีต่อมโนทัศน์เรื่องการรักษาคุณภาพของร่างกายและความสามารถในการให้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์ คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ ปริญญาทิตและวิชัย นภาพงศ์. (2559). ผลของการใช้บทเรียน Augmented Reality Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดตานีนรสโมสร. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27, 9-17.
- มนตรี เล็งเอียด. (2551). สื่อประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รักษพล ธนานนวงศ์. (2556). รายงานสรุปการประชุมเชิงปฏิบัติSTEM Education. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน, 2560, จาก <http://www.Slideshare.net/focusphysics/stem-workshop-summary>
- วรรษยา วงศ์มีสาย. (2554). วงจรการพัฒนาแบบ SDLC. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน, 2560, จาก <http://wongmessiah.blogspot.com/2011/11/sdlc.html?m=1%F0%9F%91%887>
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2555). การพัฒนารูปแบบชุดสื่อการเรียนการสอนร่วมกับเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน, 2560, จาก www.tnrr.in.th/2558/?page=result_search&record_id=10122790
- สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2549). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11: สำนักนายกรัฐมนตรี.

- สิริพร กุ่ยกระโทก. (2551). **หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก**. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน, 2560, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/229336>
- สุพรรณพงษ์ วงษ์ศรีเพ็ง.(2554). **การประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสมือนเพื่อใช้ในการสอบเรื่อง พยัญชนะภาษาไทย**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สุรพล บุญลือและอดิศักดิ์ เมฆสมุทร. (2560). **การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, มหาวิทยาลัยศิลปากร,10,12-15.
- อติพร ศรียมก. (2554). **เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับมัธยมศึกษาหน่วยที่11-15**. กรุงเทพฯ: คราฟแมนเพรส.
- Alberto Crivellaro (2015). **A Novel Representation of Parts for Accurate 3D Object Detection and Tracking in Monocular Images**. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม, 2560, จาก <http://dblp.uni-trier.de/pers/hd/c/Crivellaro:Alberto>
- Lertad Supadhiloke. (2015). **Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) เมื่อถึงเทคโนโลยีโลกเสมือนเริ่มใช้ได้ในโลกความเป็นจริง**. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม, 2560, จาก http://lertad.com/startup-markup/virtual-reality-vr-augmented-reality-ar/?doing_wp_cron=1497849376.4377219676971435546875.
- McMahon, D.D. (2015). **Understanding the impact and importance of educational games for students with disabilities**. Retrieved from www.scopus.com.