

- พัชรินทร์ ชุกกลิ่น. การใช้วิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาชีววิทยา เรื่อง เคมีพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2554.
- พิศุทธา อารีราษฎร์. การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา. มหาสารคาม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2551.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2543.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม, สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2557. จาก <http://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- ภพ เลหาไปบุลย์. แนวการสอนวิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2542.
- มนต์ชัย เทียนทอง. การพัฒนาโมดูลกิจกรรมใหม่สำหรับเสริมภูมิต้านทาน. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 1(1) : 66-75 ; 2553.
- รุจิรี ภู่อาระ. การเขียนแผนการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์จำกัด, 2545.
- ลักขณา ศรีวัฒน์. จิตวิทยาเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2539.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. แผนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แอลทีเฟรส, 2542
- วาสนา ศรีทธา. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคนิคการใช้คำถามสาระการเรียนรู้การจัดการสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย จังหวัดลำปาง. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2552.
- วิจารณ์ พานิช. ครูเพื่อศิษย์ สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พรีนติ้ง แมส โปรดักส์, 2556.
- _____. วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2555.
- ศุภสิริ โสมาเกต. คู่มือการเขียนชั้นมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2544.

- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. สภาวิจัยและประเมินผล. รายงาน
การวิจัยการเสาะแสวงหาพัฒนาและส่งเสริมปรัชญาทางวิทยาศาสตร์ : การศึกษา
คุณลักษณะปรัชญาทางวิทยาศาสตร์. เอกสารอันดับที่ 8/2525.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. แนวการจัดการเรียนรู้โปรแกรมเสริม
พลวัต. สำหรับผู้มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี.
กรุงเทพฯ : สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2556.
- สรญา เชี่ยวสุทธิ. การพัฒนาแผนการสอน เรื่องการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์จากขยะแยก
ประเภท สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าแบบอิสระ ศษ.ม.
เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.
- สุคนธ์ สนิธพานนท์ และคณะ. การจัดการกระบวนการเรียนรู้ : เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตาม
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2545.
- สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาวัยรุ่น. คณะสังคมศาสตร์ กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
2541.
- สุชาติ อยู่สุข. วิจัยวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- สุทธินันท์ บุญศักดิ์. (2557). ความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่
21, สืบค้นเมื่อ 16 มิถุนายน 2557. จาก <http://www.kroobannok.com/blog/66439>
- สุนทร โคตรบรรเทา. ผู้แปล. ครูสอนเด็กเก่ง. กรุงเทพฯ : มูลนิธิส่งเสริมเด็กปัญญาเลิศ
การศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.
- สุพิน บุญชูวงศ์. หลักการสอน. กรุงเทพฯ : ฝ่ายเอกสารตำราสถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2544.
- สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด. กรุงเทพฯ : อี เค บุ๊คส์,
2549.
- สุวิมล ว่องวานิช. การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. กภาพลินธุ์ : ประสาน
การพิมพ์, 2551.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. ยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กและเยาวชนที่มีความสามารถ
พิเศษ (พ.ศ.2549-2559). กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, 2548.

- สำลี รักสุทธี. เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนและเขียนแผนการโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พัฒนาศึกษา, 2545.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2546.
- Alexandru Iosup and Dick Epema. "An Experience Report on Using Gamification in Technical Higher Education," **SIGCSE'14**, March 3-8, Atlanta, GA, USA ; 2014.
- Amanda Arendtsz. **Teacher Uses Video Game to Enhance Students' English Skills**. Wilmington Star News Online. 2007.
- Amy Jo Kim. (2011). Gamification 101 : "Designing the Player Journey," **Google Tech Talk**. Re-trieved 26 June 2014, from <http://youtu.be/B0H3ASbnZmc>
- Australian Council for Educational Research. **Attracting, Engaging and Retaining: New Conversations about Learning**. Melbourne : ACER. 2008.
- Ashley Deese. (2014). **5 BENEFITS OF GAMIFICATION**. Re-trieved 26 June 2014, from <http://www.ssec.si.edu/blog/gamification#.VEZGA5OUeQc>
- Beverly J. Coursey. "Enlivening Political Science Courses with Kolb's Learning Preference Model," **PS : Political Science** 32 (June): 251–256 ; 2007.
- Bonggoch Wonglorsaichona, Suwimon Wongwanich and Nonglak Wiratchai. "The Influence of Students School Engagement on Learning Achievement: A Structural Equation Modeling Analysis," **Procedia - Social and Behavioral Sciences** 116 (2014) 1748 – 1755 ; 2014.
- Chalmers, D. **A review of Australian and International Quality Systems and Indicators of Learning and Teaching**. Carrick Institute for Learning and Teaching in Higher Education Ltd, Sydney, NSW. 2007.
- Chapman, E. (2003). **Alternative Approaches to Assessing Student Engagement Rates**. Re-trieved 25 June 2014, from <http://pareonline.net/getvn.asp?v=8&n=13>
- Chickering, A.W. and Gamson, Z.F. "Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education," **AAHE Bulletin**. 39 (7), pp. 3–7 ; 1987.
- Claxton, G. "Thinking at the Edge: Developing Soft Creativity." **Cambridge Journal of Education**. Vol. 36 (3), pp. 351 – 362; 2006.

- Craig Michael Lawrence. "The Effects of High School Organization on Dropping Out: An exploratory investigation," **American Education Research Journal**. 26(3). 2011.
- Cristina Muntean. Raising Engagement in e-learning Through Gamification. **The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL** : 323-329; 2011.
- Csikszentmihalyi, M. **Beyond Boredom and Anxiety**. Jossey-Bass, San Francisco, CA. 1975.
- Dominquez, Seanz-de-Navarrete, de-Morcos, Fernandez-Sanz, Pegas, Martinez-Herraiz, and Jose-Javier. "Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes." **Computers & Education**, 63: 380-392. 2012
- Dunleavy, J. **Bringing Student Engagement Through the Classroom Door**. Education Canada, 2008.
- Foreman J., "Next Generation Educational Technology versus the Lecture," **EDUCAUSE Review**. 38(4); July, 2013
- G. Lyn Moan. "Representations of Relationships to Teachers, Parents, and Friends as Predictors of Academic Motivation and Self-esteem," **Journal of Early Adolescence**, 14, 226– 249 ; 2008.
- Gabe Zichermann. (2010). "Fun is the Future: Mastering Gamification," **Google Tech talk**. Re-trieved 26 June 2014, from <http://youtu.be/6O1gNVeaE4g>.
- Gabriel Barata, Sandra Gama, Joaquim Jorge, and Daniel Goncalves. (2013). **Engaging Engineering Students with Gamification**. Re-trieved 5 March 2015, from <http://web.ist.utl.pt/gabriel.barata/wp-content/papercite-data/pdf/barata2013a.pdf>
- Gartner Group. (2011). **Gartner Says by 2015, More Than 50 Percent of Organisations that Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes**. Re-trieved 26 June 2014, from www.gartner.com/it/page.jsp?id=1629214
- Gilbert, J. (2007). *Catching the Knowledge Wave: Redefining Knowledge for the Postindustrial Age*. **Education Canada**, 47(3), 4-8. Canadian Education Association. Re-trieved 12 June 2014, from www.cea-ace.ca
- Gilmer, Beverly von Haller. **Industrial Psychology**. (2nd ed.) New York : McGraw-Hill Book. 1966.

- Good, Carter V. **Dictionary of Education 3 ed.** New York : McGraw Hill Book Company, 1973.
- Guilford, J., Gray David, E. **Motivation and Modern Management.** Massachusetts : Addison-Wesley Publishers. 1968.
- Harris, A. **Distributed Leadership: Developing Tomorrow's Leaders.** London : Routledge. 2008.
- Horst Streck. (2013). **Yet Another Introduction to Gamification.** Re-trieved 20 July 2014, from <http://gamifier.com/gamification-blog-posts/yet-another-introduction-to-gamification/>
- International Center for Leadership in Education. **Student Engagement Teacher Handbook.** New York : International Center for Leadership in Education. 2009.
- Ivala E. & Gachago D. "Social Media for Enhancing Student Engagement: The Use of Facebook and Blogs at a University of Technology," **South African Journal of Higher Education.** 26(1) : 152-167; 2012.
- Jane Wolff. (2012). **The Gamification of Education and Cognitive, Social, and Emotional Learning Benefits.** Re-trieved 20 July 2014, from <http://www.emergingedtech.com/2012/06/the-gamification-of-education-and-cognitive-social-and-emotional-learning-benefits/>
- Jennifer L. Meagher. "Academic Success among Students at Risk for School Failure," **Journal of Applied Psychology.** 82(2), 221–255 ; 2010.
- Jennifer Zimbrick. (2013). **Is Gamification a Positive Learning Trend?.** Re-trieved 12 June 2014, from <http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/>
- Jim Parsons and Leah Taylor. **Student Engagement: What Do We Know and What Should We Do?.** University of Alberta. 2011
- Kaplan University School of Information Technology. (2013). **CASE STUDY : KAPLAN UNIVERSITY.** Re-trieved 26 June 2014, from <http://badgeville.com//customer/case-study/kaplan-university>

- Karl M. Kapp. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** California : Pfeiffer. 2012.
- Kotzer and Elran. Development of e-learning Environments Combining Learning Skills and Science and Technology Content for Junior High School. **Procedia-Social and Behavioral Sciences - Teachers for the Knowledge Society**, 11 : 175–179 ; 2011.
- Kuh, G.D. “The National Survey of Student Engagement: Conceptual and Empirical Foundations,” **New Directions for Institutional Research**. 141:5–20; 2009.
- Kuh, G.D., Kinzie, J., Schuh, J.H. and Whitt, E.J. “Never Let It Rest: Lessons about Student Success from High-Performing Colleges and Universities,” **Change: The Magazine of Higher Learning**. 37 (4), pp. 44–51; 2005.
- Kuh, G.D., Palmer, M. and Kish, K. “The Value of Educationally Purposeful Out-of-Class Experiences.” In: Skipper, T.L. and Argo, R. (eds.) **Involvement in Campus Activities and the Retention of First Year College Students.** The First-Year Monograph Series No 36. Columbia, SC: University of South Carolina, National Resource Center for the First Year Experience and Students in Transition, pp. 2003.
- Maslow. A., **A Theory of Human Motivation Psychological Review 50.** New York : McGraw – Hill. 1954
- McGarity, J. and D. Butts. “The Relationship among Teacher Classroom Management Behavior, Student Engagement, and Student Achievement of Middle and High School Science Students of Varying Aptitude,” **Journal of Research in Science Teaching**. 21(1): 55–61; 1984.
- McGregor, Douglas M. **The Human Side of Enterprise.** New York : McGraw-Hill Book. 1960.
- Meyer, D. J. and Turner, J. C. **Re-conceptualizing Emotion and Motivation to Learn in Classroom Contexts.** Education Psychology Review, 2006.
- Mullins, Lauric J. **Management and Organizational Behavior.** London : Pitman. 1985.
- Natasha Anne Rappa, Daniel Kok Hoong Yip and Shi Chen Baey. “The Role of Teacher, Student and ICT in Enhancing Student Engagement in Multiuser Virtual

- Environments,” **British Journal of Educational Technology** Vol 40 No 1 : 61–69 ; 2009.
- National Survey of Student Engagement (NSSE). **Experiences that Matter: Enhancing Student Learning and Success**. Bloomington, IN: Indiana Center for Postsecondary Research. 2008.
- Ramaley, J., and Zia, L. (2005). The Real Versus the Possible: Closing the Gaps in Engagement and Learning. In D. Oblinger & J. Oblinger (Eds), **Educating the Net generation**, pp. 8.1-8.21. Boulder, CO: EDUCAUSE. Re-trieved 30 July 2014, from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>
- Ray Wang. **Demystifying Enterprise Gamification for Business**. Constellation Research, 2011.
- Sallum, S.A. (2008). **Learning Management System Implementation : Building Strategic Change**. Re-trieved 1 August 2014, from http://findarticles.com/p/articles/mi_hb5835/is_200801/ai_n32281677/?tag=content;coll
- Sandholtz, J. H., C. Ringstaff and D. C. Dwyer. **Student Engagement: Views from Technology-rich Classrooms** . Apple Computer Inc., 1994.
- Schofield, J.L. “Job Evaluation, Job Analysis, Job Satisfaction and Resistance to Change,” **Library Association Record**. 77 (October 1975).
- Sherhoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B. and Sherhoff, E. “Student Engagement in High School Classrooms from the Perspective of Flow Theory,” **School Psychology Quarterly**, 18(2), 158-176 ; 2003.
- Skinner, B.F. **Beyond freedom and dignity**. New York : Knopf, 1971.
- Sopia A., Athanassios J. “Analysing Students’ Engagement and Learning Presence in An Educational Blog Community,” **Educational Media International**. 49(3) : 183-200; September, 2012.
- Steven Lonn and Stephanie D. Teasley. “Podcasting in Higher Education: What Are the Implications for Teaching and Learning?,” **Internet and Higher Education**, 12 : 88–92 ; 2009.

- Strydom, J. F., M. Mentz and G. Kuh. "Enhancing Success in Higher Education by Measuring Student Engagement in South Africa," To be published in *Acta Academica*, 2010.
- Watson, J.D. **Avoid Boring People and Other Lessons from a Life in Science**. New York : Random House. 2007.
- Wendy Hsin-Yuan Huang, Dillip Soman. **A Practitioner's Guide To Gamification Of Education**. Rotman School of Management University of Toronto, 2013.
- Willms, J. D. (2003). **Student Engagement by School : A Sense of Belonging and Participation**. Paris : Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). Re-trieved 12 June 2014, from <http://www.unb.ca/crisp/pdf/0306.pdf>
- Willms, J. D., Friesen, S. & Milton, P. **What Did You Do in School Today? Transforming Classrooms through Social, Academic and Intellectual Engagement**. (First National Report) Toronto: Canadian Education Association. 2009.
- Windham, C. (2005). "The Student's Perspective. In D. Oblinger & J. Oblinger (Eds)," **Educating the Net generation** (pp. 5.1-5.16). Boulder, CO: EDUCAUSE. Re-trieved 25 June 2014, from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>
- Wolman, Thomus E., **Education and Organizational Leadership in Elementary School**, Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall. 1973.
- Yu-kai Chou. (2013). **Top 10 Education Gamification Examples that Will Change Our Future**. Re-trieved 25 June 2014, from <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/#.U5515ZSSyQc>.
- Yu-kai Chou. (2013). **What Is Gamification**. Re-trieved 25 June 2014, from <http://www.yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification>
- Zhoa, C-M., and Kuh, G.D. "Adding Value: Learning Communities and Student Engagement." **Research in Higher Education**, 45(2) : 115-138; 2004.