

สารบัญ

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง หลักการทำงานมอเตอร์เหนี่ยวนำของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 โดยใช้เกมบิงโก	นัชชา รักใจ สิริลักษณ์ สิ้นทรัพย์ สันติ มาโค กมลภพ แก้วศรี	1-11
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Config เครือข่ายในระบบ Lan ตามหลักการของระบบเครือข่าย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมจากโปรแกรม Cisco Aspire Networking Academy Edition กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	เกียรติกมล สีหะวงษ์ อาทิตยา เสี่ยงล้ำ สิทธิชัย ปัญญาณิษฐ์กุล ธัญญพัทธ์ ศักดิ์บุญญารัตน์	12-23
ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาจากเว็บไซต์ Quizalize ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2	ศัญญาภัทร์ ตั้งจิตสรสรเสริญ โคภิชฐ์ สือเฉย ศศิวิมล สุคลธ มนัส บุญประกอบ	24-37
การศึกษาศาสนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5 ขั้น (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอบจ.บ้านนาบอน	สุพัทธรา เมืองจันทร์ อนุวัตร จิรวัดพานิช จุฑามาศ ชูจันทร์	38-50
ผลการจัดประสบการณ์ด้วยเกม Wordwall ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน และพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของเด็กปฐมวัย	ญามินทร์ ลุงคำ พิราอร ลอยดู มาริษา เทศปลื้ม	51-65
การศึกษาศาสนาการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนดาราสมุทรภูเก็ต	ณัฏฐินา เขาทอง อนุวัตร จิรวัดพานิช ภาณุพงษ์ อังสืบเชื้อ	66-77
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับตัวเงิน โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Poki ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2	ศิรินันท์ อ้วนแก้ว นรภัทร พิพัฒน์ภูมิพร นภวรรณ แยมชุตติ	78-89
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้วงกลมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขันผ่านแอปพลิเคชัน Quizizz และ Math Learning Center ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	สุกัญญา สารคุณ สุกัญญา แนวพิลา นิมิตร วงคำเชื้อ ไพโรจน์ แจ่มศรี	90-103
การศึกษาศาสนาการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนดาราสมุทรภูเก็ต	วานิดา ลำโป อนุวัตร จิรวัดพานิช จุฑามาศ ชูจันทร์	104-116

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม (TGT) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	วรรัตน์ บุญมี อรุณรุ่ง คั่นเคย ปฐมพรรณ อินทรางกูร ณ อยุธยา	117-128
การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อประสม เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ชาติไทยของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ระดับเขตบางบอน	รัชณี ปาละโค สมถวิล วิจิตรวรรณนา	129-140
การพัฒนาเกมดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้จินตคณิตระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น	สุภัทรา สุวรรณหงษ์	141-150
การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการพัฒนาอาชีพของผู้เรียนนอกระบบระดับประถมศึกษา	ณดล จาริยาพานิช อรุณี สำเภาทอง	151-160
การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ปถมาภรณ์ ไทยโพธิ์ศรี อัญชลีนาฏ เข้มทอง	161-173
การปฏิรูปการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงของนักเรียน: ในเขตพื้นที่อันดามัน	จุฬาลักษณ์ ใจอ่อน สุดาทิพย์ หาญเชิงชัย วิภาพร สุทธิอมพร	174-188
ผลการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ของครูผู้สอนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ	ธัญญพัทธ์ ศักดิ์บุญญารัตน์ มาริษา เทศปลื้ม ชิธิราโวร์ บุญมา ชัยยศ ขาวระนอง ลือศักดิ์ มาตรพรหม	189-203
การใช้แผนการสอนเฉพาะบุคคล (IIP) เพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาจำนวนตัวเลข 1-9 สำหรับเด็กที่มีภาวะออทิสซึม ระดับเตรียมความพร้อม ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดลำพูน	ธิญดา จีรัตน์ วารุณี โพธิ์สินธุ์ ศรีทัย สุขยศศรี	204-216
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการออกแบบวงจรควบคุมด้วยโปรแกรมจำลองการทำงาน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3	อนวัช จันทเสน ขวัญภรณ์ วัชชัย ดาวประกาย บุญจินดา ธัญญพัทธ์ ศักดิ์บุญญารัตน์	217-229
การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้จักตัวเลขและความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนกับตัวเลข ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยใช้เกม Wordwall	ขวัญเรือน สิงโต ศรัณญา พังจันทน์ สุชาดา มะขามหอม ชัยยศ ขาวระนอง	230-241
ผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกหัดเสริมทักษะ คำพ้องเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดไทรใหญ่ (นนทิวาการราษฎร์บำรุง)	พิมลวรรณ มีลาภา นิติศักดิ์ ไพโรจน์	242-251
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บไซต์ Poll Everywhere เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการผลิตสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1	เดชา มิ่งระกุล ปองพล ทรัพย์ธำรง วรรณกร ลาภอนันต์รุ่ง สุภัทรศักดิ์ คำสามารถ	252-262

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การออกแบบและพัฒนาสื่อดิจิทัลความจริงเสริม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เครื่องดนตรีสากลสำหรับผู้เริ่มต้น	จตุเดช ทองมี	263-273
การพัฒนาทักษะการสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชัน AGO Phonics Sound Pad สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดเฉลิมพระเกียรติ (พิบูลบำรุง)	แพรวไพลิน ปิ่นมี ชลารณ สุวรรณสัมฤทธิ์	274-285
การพัฒนาบอร์ดเกมผจญภัยในโลกบัญชี สำหรับส่งเสริมการวิเคราะห์รายการค้ารายวิชาการบัญชีเบื้องต้น 1 ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1	ชุตินา สอนวงศ์ ศุภรสมิ์ ภูมิวิจารณ์ ธนาแสนโชค บุปผา อุไรรัตน์ แยมชุตติ	286-299
การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีสากล ด้วยเกม Score Skills ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนเครื่องดนตรีปี่สก็อต	วิวรรณ เอวารักษ์ธนา นำชัย อางอ สหภาพ ทรัพย์สมบูรณ์ วิชญ์ แพทย์คิตี	300-312
ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม TIME TO CLIMB เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ หน่วย NEWS ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	ชลลดา สุนันทรธรรม สุนิสา หงส์เวียงจันทร์ นราทิพย์ สุขชาติธรรม ลือศักดิ์ มาตรพรหม	313-326
ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมจากแอปพลิเคชัน Matific ที่มีต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1	ลัดดาวัลย์ ทองแพง จรรยา คามะนา นาริรัตน์ หงส์เจริญ ไพโรจน์ แจ่มศรี	327-339
การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านจำนวนและตัวเลขของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนบ้านแพ้ววิทยา (ตั้ง) โดยการจัดประสบการณ์เกมการศึกษา จากแอปพลิเคชัน Math Games for Kids: Learning	มาริสสา ลิปิน นิตติยา ทับเพชร อชิรญา มีทอง คงณัฐ แยมชุตติ	340-352
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก ลบ จำนวนนับไม่เกิน 1,000 โดยใช้เกม Poki สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	กิตติยา ชมภูษา กัญญมาส อุส่าห์รัมย์ ณัฐพงศ์ กาญจนเรืองรัตน์ ศิริลักษณ์ สุวรรณวงศ์	353-364
การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม Plickers	ณัฐธัญชา ขาติมนตรี พัชรพรพรรณ รอดเส็ม อภิญานรัชน เหลือคลังทอง สุดาร์ตน์ คงคาชาติ	365-376

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การศึกษาค้นคว้าของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Baamboozle ต่อความสามารถด้านการเขียนสะกดคำและความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	วรรณกร ฤทธวรรณ วิษณุ แพทย์คดี	377-389
การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยใช้เกมการศึกษาจากแอปพลิเคชัน Candy Shoot N Merge	ณัฏฐา สีขตวงษ์ บานเย็น สารบรรณ พรสุวรรณ สันทัด มนัส บุญประกอบ	390-403
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางเรียนเรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้เทคนิคจิ๊กซอว์ 2 ร่วมกับเกม Blooket ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	อโณชา ยาหิ ยุวภัค แสนหลวง จรรยา ทาจันทร์ สมชัย ขวลิตธาดา	404-417
การจัดการเรียนรู้แบบแทคติกคอล เกม แอปโพรซ ร่วมกับเกม Skill Twins 2 ที่มีผลต่อการเรียนรู้เรื่อง แทคติกการเลี้ยงลูกฟุตบอลขั้นพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	โชติพัฒน์ หล่อเจริญ ศุภรักษ์ สุขพันธ์ ธิดิฐิณี รัตนศิริ ไพรัช จุ่นเกตุ	418-430
การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกม Playbadaboom สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	สิริลักษณ์ ศรีขลา สุพัตรา ใจช่วง เฉลียว พันธุ์สีดา	431-443