

สารบัญ

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การพัฒนาการเรียนรู้หลักการขายออนไลน์ และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคทีมเกมแข่งขันร่วมกับเกม Quizalize ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2	วาลินี ใจเย็น อลิตา สระกำ ปัทมา สุขเกษม มนัส บุญประกอบ	1-14
การพัฒนาบอร์ดเกมสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง การลงทุน วิชาธุรกิจเบื้องต้นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1	ชนัญชิตา มหาชยานนท์ นิจารีย์ เรืองซัง อินทรา ศรีจันทร์ นภวรรณ แยมขุติ	15- 28
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Word Brain Puzzle เพื่อพัฒนาความสามารถทางการเขียนสะกดคำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	วรางคณา ดอกกฐิน ปรนัย นนทะเสน อภิสนันท์ แยมเกสร วิษณุ แพทย์คดี	29-41
การพัฒนาการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Food and Drinks โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ Game-based Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ชุตติพัฒน์ วีระขวณะศักดิ์ สมถวิล วิจิตรวรรณา	42-53
ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการป้องกันความรุนแรงต่อนักเรียนในสถานศึกษา	สมถวิล วิจิตรวรรณา อรุณี สำเภาทอง	54-65
การพัฒนาการเขียนสะกดคำภาษาไทยโดยใช้การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (BBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสหศาสตร์วิทยาคาร จังหวัดสงขลา	วรรณพร ชูวิทยาพงศ์ อนงค์ศิริ วิชาลัย วารุณี โพธาสินธุ์	66-77
การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เรื่องส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย สำหรับเด็กออทิสติก	อนันต์พล ชื่นชม ภนิดา โพธิ์เกษม รัชเมธี รชตวัฒนกุล	78-90
ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาตามความคิดเห็นครูโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 2	คำรณ จุลโส วิภาวรรณ สุขสถิตย์	91-99
การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม	ทรงศักดิ์ ศรีใส ภูวนัย สุวรรณธารา วิไลวรรณ เทียนประนมกร	100-111
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร	ปุณิกา วิชัยรัตน์ นิวัตต์ น้อยมณี ภูวนัย สุวรรณธารา	112-122

ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า
การบริหารงานวิชาการของโรงเรียนในสำนักงานเขตบางกะปิ สังกัดกรุงเทพมหานคร	อำไพวรรณ ปัดถามา นิวัตต์ น้อยมณี ภูวนัย สุวรรณธารา	123-135
ความพึงพอใจของครูต่อการบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในสำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร	เสาวลักษณ์ บัวจันทร์ นิวัตต์ น้อยมณี วิภาวรรณ สุขสถิตย์ เสาวนีย์ เลวลีย์ วิไลวรรณ เทียนประนอมกร	136-148
ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21 ของผู้บริหารสถานศึกษาสภวิทยาสหวิทยาเขตเมืองชลบุรี 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 1	อภิวัฒน์ เคนน้อย นิวัตต์ น้อยมณี ภูวนัย สุวรรณธารา สุภาพร ธรรมศิริ นำชัย เลวลีย์	149-158
การใช้หลักธรรมาภิบาลของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายโรงเรียนที่ 45-46 สำนักงานเขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร	จิตตราพร หล้าพวงคำ นิวัตต์ น้อยมณี ภูวนัย สุวรรณธารา	159-169
การพัฒนาทักษะทางสมอง(EF)ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเพชรผดุงเวียง ไชยด้วยกิจกรรมปั้นดินน้ำมัน	ดวงตา อินทรนาค แมน เชื้อบางแก้ว กฤตพนพร วิชัยดิษฐ์ จันทร์จิมาภรณ์ ก่อสกุล ชลลวี สาลี	170-179
ผลการใช้เกม Educandy ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถ ในการเรียนรู้คำศัพท์ และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนผดุงกิจวิทยา	สาธิตา วรไตรภพ รัชฎา พูลสมบัติ ณรงค์ศักดิ์ เอี่ยมสมบูรณ์ สุดารัตน์ คงคาชาติ	180-192
ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเกม Badaboom ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความคงทนทางการเรียนรู้คำศัพท์บัญญัติ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3	สุทธิพงษ์ ตรีบุญเมือง วรการย์ ชาญศิริ เฉลิมว พันธ์สุธิดา	193-203
การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางการตลาดโดยใช้บอร์ดเกม ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1	สุทีนา บุญเจริญ ธวัชชัย ไบดำรงค์ศักดิ์ พรพรรณ ชนะ มังกร หริรักษ์	204-215
ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า

การพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การหาผลคูณโดยใช้เกม เป็นฐานจากเว็บไซต์ 99Math สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	ธัชปรีดา ชะอุ่ม พิรพงศ์ นิลดำ ปรียา สายจันทร์ ชัยยศ ขาวระนอง	216-228
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) เพื่อ พัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	จิระภัทร มอญทวี พิเชษฐ์ เลิศสุนทรชัย ไพรัช จุ่นเกตุ	229-242
ผลการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับเกม MERGE EDU ที่มี ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้การตอบสนองของพืช รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	วรกันต์ แป้นสุข เกษรินทร์ ทินกร ลือศักดิ์ มาตรพรหม	243-255
ผลการใช้กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกม Blooket ที่มีต่อการพัฒนาความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	เบญญาภรณ์ อุตตะยกุล กัลย์สุดา ชายศ หัตทยา แยมชุตติ	256-267
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการเขียนอัลกอริทึม รายวิชาความรู้พื้นฐาน โดยใช้เกม Atbash ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	ปรียาภรณ์ ไทยสงเคราะห์ พลิศร์ ผูกจิตร ธง ธิภัทร์ ลือศักดิ์ มาตรพรหม	268-278
ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หน่วย จำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	จักรพันธ์ คันทะ วิสาข์ เวชชประสิทธิ์ ภาณุพงศ์ โพธิ์เงิน ศิริลักษณ์ สุวรรณวงศ์	279-293
การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในสถานการณ์โรงแรม โดยใช้ เกมจากแอปพลิเคชัน Quizlet ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคตะวันออก (อี.เทค)	คมกฤษ ศิริประกอบ ชนัญชิตา ปาลานุสรณ์ พฤกษา รื่นมิตร นภวรรณ แยมชุตติ	294-305
ผลการใช้เกม Gimkit ประกอบการจัดการเรียนรู้วิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เรื่องความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวภาคใต้ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นปีที่ 1	ธนพร นาคแพน รติรมย์ ดิตพิมพ์ ณิชนน แยมชุตติ เยาวเรศ เมธาวงศ์	306-321
การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยหลักศิลปะการขาย ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดย ใช้เกมเป็นฐานผ่านแพลตฟอร์ม Flippity ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 3	ภัทร์สรณ์ เทียนพิทักษ์ เกียรติศักดิ์ เจริญผล ภรต นิมสุวรรณ นภวรรณ แยมชุตติ	322-334
ชื่อบทความ	ผู้เขียน	หน้า

ผลการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้เกม Y8 ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐานเกมกีฬาฟุตบอล และพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3	ธิดารัตน์ แจ่มปรีชาธนภฤต แสงสำราญชูใจ ชัยเจริญกุล ไพรัช จุ่นเกตุ	335-347
ผลการใช้บอร์ดเกมเศรษฐีผสมแฟลชการ์ด เรื่อง ระบบต่างๆในร่างกาย รายวิชาวิทยาศาสตร์พื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ นนทบุรี	ทศพล ช่างبيب	348-356
ผลการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนมากกว่า 2 หลัก กับจำนวน 2 หลัก โดยใช้เกมเป็นฐานจากเว็บไซต์ 99 Math สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ประภาพรพรณ ชมภูราษ อนุสรณ์ ภูทอง เกศมณี คล้อยสวาท ชัยศ ชววรรณง	357-368
การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 โดยใช้กิจกรรม เกมการศึกษาจากเว็บไซต์ Prodigy Math	ทักษิณี นุชดอนไผ่ วลัยพรณ เกตุแก้ว รัตนชาติ ผิวงาม มาริษา เทศปลื้ม	369-381
ผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนสะกดคำและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Quizizz	อมรรัตน์ พิชนะผล นิภาภรณ์ ทอมุด เฉลียว พันธุ์สีดา	382-396