

รูปแบบการพิมพ์บทความ

ชื่อเรื่องภาษาไทย ตัวหนา, ขนาดฟอนต์ 18 Point)  
ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ :ใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 18 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

พัชราภรณ์ ลิปะาะ<sup>1\*</sup> สุชาติ บางวิเศษ<sup>2</sup> ศักดินาภรณ์ นันท์<sup>3</sup> (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 16 Point)

Pacharapron Leebor<sup>1\*</sup> Suchat Bangwiset<sup>2</sup> Sakdinaporn Nuntee<sup>3</sup> (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 16 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

<sup>1,2,3</sup>สาขาวิชาการบริหารการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 14 Point)

<sup>1,2,3</sup>Department of Educational Administration, Faculty of Education, Loei Rajabhat University (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 14 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

\*Corresponding Author E-mail : xxxxxxx@gmail.com (ตัวธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 14 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

Received: November 25, 2020; Revised: .....; Accepted: .....

บทคัดย่อ (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 ตัวหนา)

การวิจัยนี้ (ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point).....

คำสำคัญ: (ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point).....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

ABSTRACT (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 ตัวหนา)

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

Keywords: (ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

บทนำ (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)

ปัญหา.....(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

วัตถุประสงค์การวิจัย (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)

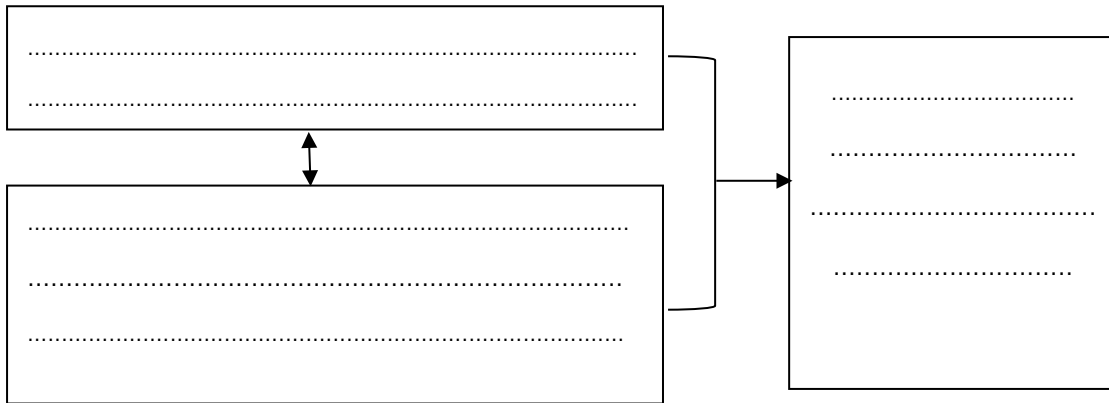
1. เพื่อ .... (ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

2. ....

3. ....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**กรอบแนวคิดในการวิจัย (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**สมมติฐานการวิจัย (ถ้ามี) (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**วิธีดำเนินการวิจัย (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย/กรณีศึกษา (ระบุรายละเอียดของการได้มาและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย/กรณีศึกษา) (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**ตัวแปรที่ศึกษา (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ระบุคุณภาพของข้อมูล) (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**การวิเคราะห์ข้อมูล (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**สรุปผลการวิจัย (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**อภิปรายผล (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**ข้อเสนอแนะ (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

**ข้อเสนอแนะทั่วไป (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 14 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

**บรรณานุกรม / เอกสารอ้างอิง (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 16 Point)**

(ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point) .....

Sumai Binbai and Sasichai Tanamai. (2014). Computer Game with Learning in Digital Age. *Technical Education Journal King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 5 (1): 177-182.

**หมายเหตุ :** ฟอนต์ที่ใช้ตลอดทั้งบทความ คือ Cordia New