

รูปแบบการพิมพ์บทความ

ชื่อเรื่องภาษาไทย ตัวหนา, ขนาดฟอนต์ 18 Point)

ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ :ใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด (ตัวหนา ขนาดฟอนต์ 18 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

พัชราภรณ์ ลิเบาะ^{1*} สุชาติ บางวิเศษ² ศักดินาภรณ์ นันท์³ (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 16 Point)

Patcharapron Leebor^{1*} Suchat Bangwiset² Sakdinaporn Nuntee³ (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 16 Point)

} เว้นห่างลงไป 1 บรรทัด

^{1,2,3}สาขาวิชาการบริหารการศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย (ตัวเอียงธรรมดา, ขนาดฟอนต์ 14 Point)

^{1,2,3}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)

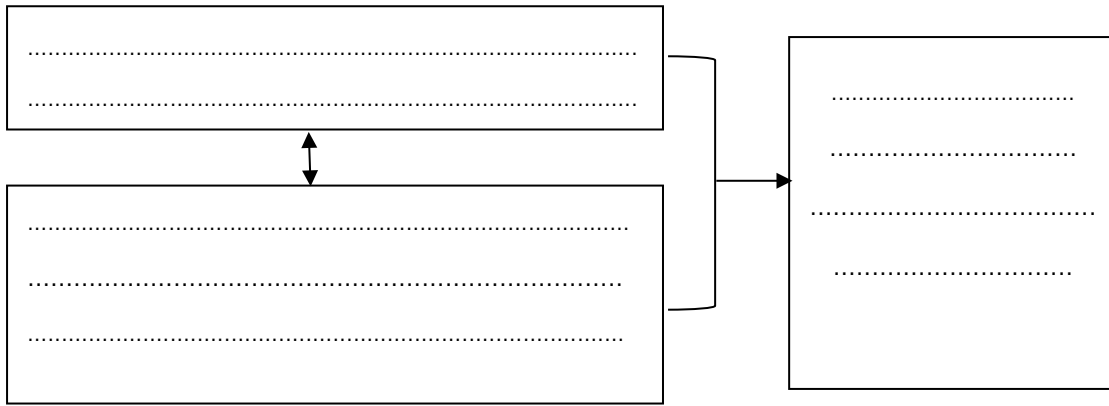
1. เพื่อ (ตัวธรรมดา ขนาดฟอนต์ 14 Point)

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