

## การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการของนักศึกษาศาखाวิชาการประถมศึกษา

ปีการศึกษา 2567

1. นงลักษณ์ ใจฉลาด, ชัยวัฒน์ จูเที่ยง นพรัตน์ เจริญศิลป์, ธนันทน์ เจริญศิลป์, พรรณปภรณ์ สัมฤทธิ์โพธิ์ทอง, ศรีประภา ฮองตัน. (2567, พฤศจิกายน). (TCI1) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะส่งเสริมการอ่านบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดจุฬามณี จังหวัดพิษณุโลก.วารสารร้อยแก่นสาร , 9(9) : 1189 - 1204.
2. ลิขสิทธิ์ เลขที่ ว.051606 คู่มือการสอน STEAM Education สำหรับครูประถม ระบบสุริยะของเรา (2567) โดย รงค์รบ น้อยสกุล, วรรณภา พวงทอง, วรรณภา หิรัญรัตน์, อลิษา บรรจง, สุจิน แซ่ลี, จุฬามณี ทองสว่างกิจ, ธิดา ต้นน้ำลำธาร, ชัยวัฒน์ จูเที่ยง, ณัฐพล แซ่โซ้ง และ สายสุดา ปิยะ
3. ณัฐพล แซ่โซ้ง, อัญชริกา แซ่ลี, จรัสแสง สนประเสริฐ, รงค์รบ น้อยสกุล (2567). การพัฒนารูปแบบการสอนด้วยแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เมต้าเวิร์สตามทฤษฎี HYBRID LEARNING เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน สำหรับประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไตรธารวิทยา จังหวัดน่าน. การประชุมวิชาการระดับชาติพินุลสงครามวิจัย ครั้งที่ 9 ประจำปี พ.ศ. 2567. หน้า 22-30
4. กุหลาบ ฤทธิชัย, เกศภาพร การกิ่งไพร, รงค์รบ น้อยสกุล (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมบิงโกร่วมกับเทคนิคระดมสมอง รายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนที่ 11 วัดสุวรรณประดิษฐ์ จ.พิษณุโลก. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 6 นวัตกรรมาษฎ์สู่การพัฒนานวัตกรรมท้องถิ่นที่ยั่งยืน. หน้า 1047-1057
5. นุชศรา เหล่าภักดี, ชยิสรา ดวงจันทร์ ปิยธิดา เบ็ญจมาศ, รงค์รบ น้อยสกุล (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกจำนวน สองจำนวนที่มีผลบวกไม่เกิน 10 โดยใช้เกมเศรษฐีร่วมกับเทคนิคระดมสมอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. การประชุม

วิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 6 นวัตกรรมราชภัฏ สู่การพัฒนานวัตกรรมท้องถิ่นที่ยั่งยืน.  
หน้า 1069-1077

6. อรรถรส แพงแก้ว, กุลจิราณัฐ สิงห์สี พัทธภรณ์ อินเลียง, พชรพงษ์ อ่อนจิตร, รงค์รบ น้อยสกุล (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาหน้าที่พลเมือง กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง กฎหมาย สารเสพติดให้โทษ โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร.ร.อนุบาลลานกระบือ อำเภอลานกระบือ จังหวัดกำแพงเพชร. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 6 นวัตกรรมราชภัฏ สู่การพัฒนานวัตกรรมท้องถิ่นที่ยั่งยืน. หน้า 1059-1068