



การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับ  
เทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
ของโรงเรียนบ้านป่าปอสาขานบ้านหนองข่าล้น

นางสาวกิตติมา ไกรดำ

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2561

การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับ  
เทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
ของโรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองช้าง

นางสาวกิตติมา ไกรดำ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
พ.ศ. 2561

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

**ใบอนุญาตวิทยานิพนธ์**  
**บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**

เรื่อง : การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง  
ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองช้าง

ผู้วิจัย : นางสาวกิตติมา ไกรดำ

ได้รับอนุมัติเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

\_\_\_\_\_ คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนธิ เต๋อเมืองชัย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

\_\_\_\_\_ ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ สองสนิท)

\_\_\_\_\_ กรรมการ \_\_\_\_\_ กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.ธนดล ภูสีฤทธิ์) (อาจารย์ ดร.วนิชา สาคร)

\_\_\_\_\_ กรรมการ \_\_\_\_\_ กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวิทย์ สิมมาทัน) (อาจารย์ ดร.ขจรพงษ์ ร่วมแก้ว)

