

ได้ตรวจสอบความถูกต้องแล้ว
..... น.นวด..... นักศึกษา
..... อาจารย์ที่ปรึกษา
..... ประธานหลักสูตร
วันที่..... 2..... 8.1..... 2557.....



สุราสีนี้ แसनวงค้. (2556). การศีกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้อดใช้เกมและ
การจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบกับเพศ ที่มีต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(การจัดการการเรียนรู้อ).
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. อาจารย์ที่ปรึกษา :
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทรเพ็ญ คล้าย मुख , รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร แมลงภู.

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ1)เปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเพศต่างกัน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้อดใช้
เกมและการจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบ 2) ศีกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดการเรียนรู้อดใช้เกมและ
การจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบกับเพศที่ส่งผลต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดพระญาติการาม(ศูกสุขบารุง) จำนวน 2 ห้องเรียนๆ ละ 20 คน รวมเป็น 40 คน ซึ่งเป็น
ห้องเรียนตามสภาพจริง ซึ่งได้มาจากสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก และทำการสุ่มอีกครั้ง ได้กลุ่ม
ทดลองที่ 1 จัดการเรียนรู้อดใช้เกม และกลุ่มทดลองที่ 2 จัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบ ระยะเวลาที่ใช้
ในการทดลอง 20 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้อดใช้เกมและ
แผนการจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบ จำนวนอย่างละ10 แผน และแบบวัดความสามารถในการใช้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ใช้แผนแบบการทดลองแบบกลุ่มไม่เท่าเทียมกัน ทดสอบก่อน-หลัง วิเคราะห์
ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่มีเพศต่างกันหลังการจัดการเรียนรู้อดใช้เกมและการจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบ ไม่แตกต่างกัน
2. การจัดการเรียนรู้อดใช้เกมและการจัดการเรียนรู้อแบบค้ันพบกับเพศของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันส่งผลต่อความสามารถในการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ



Suthasinee Sanwong. (2013). **A Study on an Interaction between the Learning Managements Using Games and Discovery Learning and Gender that Results in an Ability of Using English Vocabulary of Prathomsuksa Six Students.** Master's Thesis, M.Ed. (Learning Management). Phranakhon Si Ayutthaya : Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University. Advisory Committee : Assistant Professor Dr.Chanpen Claiymukh, Associate Professor Dr.Somporn Malangpoo.

ABSTRACT

The purposes of this study were to : 1) compare an ability of using English vocabulary of Prathomsuksa six students with different genders taught by games and discovery learning. 2) investigate an interaction between the learning managements using games and discovery learning and gender that resulted in an ability of using English vocabulary of Prathomsuksa six students. Drawn by lots, the samples group consisted of two intact groups of 20 Prathomsuksa six students studying in the first semester of the academic year 2012 at Wat Prayadtikaram (Suppasukbamrung). The students were randomly drawn out and divided into 2 groups: the first one was taught using games, while the latter by discovery learning. The duration of the experiment included 20 hours. The research instruments were two sets of lesson plans using games and discovery learning ; and a test on English vocabulary. Non-equivalent groups pretest-posttest design was employed. Statistical analysis was performed in terms of two-way ANOVA.

The results revealed as follows:

1. The ability of using English vocabulary of the group taught by games and the group by discovery learning was not different with a statistically significant level of .05
2. The learning managements using games and discovery learning as well as gender neither yielded any interaction or resulted in an ability of using English vocabulary