

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
3. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
4. หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผศ.ดร.สุนทร บำเรอราช รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. รศ.ดร.ม.ร.ว.สมพร สุทัศนีย์ อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
3. อาจารย์วัฒนา รวยสำราญศึกษานิเทศก์ 9
สำนักงานการประถมศึกษา
อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ
4. อาจารย์พิสิษ วรวัฒนาศึกษานิเทศก์ สธ.
สำนักพัฒนาการศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม
เขตการศึกษา 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
5. อาจารย์ปรีดา ปัญญาจันทร์ อาจารย์พิเศษสอนวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
ภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
กองบรรณาธิการสำนักพิมพ์วาดดาว
นักแต่ง, นักวาด และนักเล่านิทานสำหรับเด็ก
ผลงานทางด้านหนังสือ
 1. “เม่นหลบฝน” รางวัลดีเด่นประเภทหนังสือสำหรับเด็ก
เริ่มหัดอ่าน ประจำปี พ.ศ. 2539
 2. “ต้นไม้ไถ่ตัว” รางวัลชมเชยประเภทหนังสือบันเทิงคดี
สำหรับเด็กเล็กและประเภทหนังสือสวยงามสำหรับเด็ก
ประจำปี พ.ศ. 2539
6. นายภิรมย์ สุขะจินตนากาญจน์ นักเขียนการ์ตูนอิสระ
ผลงาน สมุดภาพผีกระบายชุดหนูแก้ว ตามแนวคิดจาก
มงคลชีวิต 38 ประการ



ที่ ทม 2002/1124

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

17 เมษายน 2545

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร บำเรอราช
สิ่งที่ส่งมาด้วย แก้วไกรบ่อวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวอนงค์นาถ เงินทรัพย์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา-
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่อง ที่มีเกมประกอบแบบบทเรียน โปรแกรมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในความควบคุมดูแลของ รศ.ลัดดา ศุขปรีดี ประธานกรรมการ
ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรง
ของเครื่องมือ เพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466



ที่ ทม 2002/1183

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

17 เมษายน 2545

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ม.ร.ว.สมพร สุทธิชัย
สิ่งที่ส่งมาด้วย แก้วโครงย่อวิทยานิพนธ์ และเครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวอนงค์นาถ เงินทรัพย์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา-
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่อง ที่มีเกมประกอบแบบบทเรียน โปรแกรมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในความควบคุมดูแลของ รศ.ลัดดา สุขปรีดี ประธานกรรมการ
ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอกความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรง
ของเครื่องมือ เพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466



ที่ ทม 2002/1159

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
จ.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

๒๑ เมษายน 2545

เรื่อง ขออนุญาตกระทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดคอน
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวอนงค์นาถ เงินทรัพย์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา-
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่อง ที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในความควบคุมดูแลของ รศ.ลัดดา สุขปรีดี ประธานกรรมการ
มีความประสงค์ขออนุญาตความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก นักเรียนโรงเรียนวัดคอน โดยผู้วิจัย
จะขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในวันที่ 24 เมษายน 2545

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า
คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร บำเรอราช)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466



ที่ ทม 2002/1197

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา
จ.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

30 เมษายน 2545

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน อาจารย์ใหญ่โรงเรียนวรฤทธิวิทย์
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัย จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวอนงค์นาถ เงินทรัพย์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ แบบบทเรียนโปรแกรมเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในความควบคุมดูแลของ รศ.ลัดดา สุขปรีดี ประธานกรรมการ มีความประสงค์จะขอกความอนุเคราะห์จากท่าน เพื่ออำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ในวันที่ 1 พฤษภาคม 2545

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่งว่า
คงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466

ภาคผนวก ข

แบบฟอร์มในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อ
แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความ หรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และระบุใจความลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

- 1. ชื่อ นามสกุล
- 2. อายุ ปี
- 3. วุฒิการศึกษา
- 4. ตำแหน่งหน้าที่การงาน
- 5. สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ที่ท่านกำลังประเมินอยู่นี้ มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ประเมินความคิดเห็นของท่าน

ความคิดเห็นที่มีต่อ แบบทดสอบ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	ดี	พอใช้	ควร ปรับปรุง	
ข้อที่ 1				
ข้อที่ 2				
ข้อที่ 3				
ข้อที่ 4				
ข้อที่ 5				
ข้อที่ 6				
ข้อที่ 7				
ข้อที่ 8				
ข้อที่ 9				
ข้อที่ 10				
ข้อที่ 11				
ข้อที่ 12				
ข้อที่ 13				
ข้อที่ 14				
ข้อที่ 15				
ข้อที่ 16				
ข้อที่ 17				
ข้อที่ 18				
ข้อที่ 19				
ข้อที่ 20				
ข้อที่ 21				
ข้อที่ 22				

ความคิดเห็นที่มีต่อ แบบทดสอบ	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	ดี	พอใช้	ควร ปรับปรุง	
ข้อที่ 23				
ข้อที่ 24				
ข้อที่ 25				
ข้อที่ 26				
ข้อที่ 27				
ข้อที่ 28				

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่

**แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อหนังสือการ์ตูน
ที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ
เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบ่งเป็น 3 ตอนคือ

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือการ์ตูน
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความ หรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และระบุนใจความลงในช่องว่างให้สมบูรณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ นามสกุล
2. อายุ ปี
3. วุฒิกการศึกษา
4. ตำแหน่งหน้าที่การงาน
5. สถานที่ทำงาน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่ท่านกำลัง
ประเมินอยู่นี้ มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน
ความคิดเห็นของท่าน

ความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือการ์ตูน	ความคิดเห็น				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ควร ปรับปรุง	
ภาพการ์ตูน					
1. ลักษณะของภาพส่วนใหญ่สวยงาม ชัดเจน น่าสนใจ					
2. ภาพแต่ละกรอบมีความเหมาะสมกับหน้า กระดาษ					
3. จำนวนภาพมีเพียงพอที่จะทำให้เกิดการ เรียนรู้					
4. ภาพแสดงลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว สมจริง มีชีวิตชีวา					
5. ภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง และส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี					
6. อื่น ๆ (โปรดระบุ)					
.....					
ลักษณะของตัวอักษร					
1. ตัวอักษรมีความสวยงาม ชัดเจน อ่านง่าย					
2. ตัวอักษรมีขนาดเหมาะสมกับวัยของเด็ก					
3. การจัดวางตัวอักษรเหมาะสมกับหน้า กระดาษ					
4. อื่น ๆ (โปรดระบุ)					
.....					

ความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือการ์ตูน	ความคิดเห็น				หมายเหตุ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ควรปรับปรุง	
เนื้อเรื่อง					
1. เนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกับการนำเสนอเนื้อหาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต					
2. ความยาวของเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นและความสนใจของเด็ก					
3. การนำเสนอเนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง					
4. การดำเนินเรื่องง่ายไม่ซับซ้อน ทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี					
5. อื่น ๆ (โปรดระบุ)					
.....					
การใช้ภาษา					
1. ภาษาที่ใช้มีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของเด็ก					
2. ตัวละครใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม					
3. การเว้นวรรคตอนและการเขียนตัวสะกดการันต์ถูกต้องเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
วันที่

ภาคผนวก ก

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม
ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ตารางที่ 3 แสดงคะแนนรวมของนักเรียนโรงเรียนวัดดอน จำนวน 97 คน ที่ได้ทำแบบทดสอบ
วัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต เรียงจากน้อยไปหามาก

นร. คนที่	คะแนน	นร. คนที่	คะแนน	นร. คนที่	คะแนน	นร. คนที่	คะแนน
11	50	76	76	75	82	79	85
72	60	13	77	85	82	16	86
43	66	22	77	88	82	20	86
47	66	37	77	92	82	19	87
44	68	52	77	95	82	50	87
70	68	73	77	1	83	51	87
77	68	24	78	21	83	55	87
78	68	25	79	41	83	80	87
7	69	45	79	42	83	91	87
15	70	53	79	59	83	93	87
17	71	96	79	67	83	54	88
3	72	4	80	68	83	60	88
10	72	6	80	89	83	69	88
26	72	39	80	18	84	81	88
8	73	40	80	23	84	82	89
28	73	61	80	27	84	83	89
14	74	63	80	29	84	97	89
71	74	32	81	31	84	30	86
87	74	38	81	34	84	64	90
94	74	46	81	86	84		
35	75	56	81	90	84		
65	75	66	81	5	85		
84	75	74	81	12	85		
2	76	9	82	49	85		
33	76	36	82	57	85		
48	76	62	82	58	85		

ตารางที่ 4 แสดงคะแนนรวมของนักเรียนโรงเรียนวัดคอน จำนวน 30 คน ก่อนอ่านและ
หลังอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

นักเรียนคนที่	ก่อนอ่าน		หลังอ่าน	
	TOTAL	AVG.	TOTAL	AVG.
11	50	2.17	83	3.61
72	60	2.61	74	3.22
43	66	2.87	74	3.22
47	66	2.87	74	3.22
44	68	2.96	76	3.30
70	68	2.96	76	3.30
77	68	2.96	68	2.96
78	68	2.96	85	3.70
7	69	3.00	81	3.52
15	70	3.04	82	3.57
17	71	3.09	75	3.26
3	72	3.13	66	2.87
10	72	3.13	80	3.48
26	72	3.13	56	2.43
8	73	3.17	56	2.43
28	73	3.17	59	2.57
14	74	3.22	58	2.52
71	74	3.22	73	3.17
87	74	3.22	71	3.09
94	74	3.22	81	3.52
35	75	3.26	87	3.78
65	75	3.26	68	2.96
64	75	3.26	84	3.65
2	76	3.30	56	2.43
33	76	3.30	74	3.22
48	76	3.30	75	3.26
76	76	3.30	81	3.52
13	77	3.35	81	3.52
22	77	3.35	66	2.87
37	77	3.35	76	3.30
คะแนนเฉลี่ย	71.40	3.10	73.20	3.18

ตารางที่ 5 แสดงผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม
 ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก
1	0.66	11	0.15
2	0.09	12	0.22
3	0.54	13	0.39
4	0.62	14	0.17
5	0.56	15	0.43
6	0.38	16	0.05
7	0.57	17	0.20
8	0.18	18	0.45
9	0.79	19	0.61
10	0.29	20	0.20

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .82

ภาคผนวก ง

แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

แบบทดสอบวัดทัศนคติเชิงจริยธรรม ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ชื่อ..... ชั้น..... เพศ.....
โรงเรียน..... วันที่

คำแนะนำในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามชุดนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะสำรวจความรู้สึกของนักเรียนเกี่ยวกับการกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคลในข้อความที่กำหนดให้ว่า นักเรียนมีความรู้สึกเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับการกระทำในข้อความที่กำหนดให้นั้นมากหรือน้อยเพียงไร ดังนั้นในการตอบแบบสอบถามจึงควรปฏิบัติดังนี้

1. ก่อนตอบแบบสอบถามแต่ละข้อ โปรดอ่านข้อความที่กำหนดให้เข้าใจเสียก่อน
2. เมื่อเข้าใจข้อความที่อ่านแล้ว จึงพิจารณาตัดสินใจเลือกคำตอบ โดยกาเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

3. คำตอบของนักเรียน ไม่มีคำตอบใดผิด แต่คำตอบอาจแตกต่างกันไปตามความรู้สึกหรือความคิดเห็นของแต่ละคน

4. โปรดตอบคำถามทุกข้อ เพราะถ้าข้อใดข้อหนึ่งขาดไป แบบสอบถามนี้จะใช้ไม่ได้ทันที

ตัวอย่าง

ข้อที่	ความคิดเห็น ข้อความที่กำหนด	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ค่อนข้าง เห็นด้วย	ไม่ค่อย เห็นด้วย	ไม่เห็น ด้วยเลย
0	ในการแข่งขัน คนโกงเท่านั้นที่ไม่ยอม โกงเมื่อมีโอกาส			✓	
00	ความจริงเป็นสิ่งที่ไม่ตาย แต่คนที่พูด จริงมักตาย	✓			

จากตัวอย่าง แสดงว่า นักเรียนพิจารณาข้อความที่กำหนดให้แล้ว นักเรียนไม่ค่อยเห็นด้วยกับการกระทำในข้อที่ (0) จึงกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ไม่ค่อยเห็นด้วย” ส่วนการกระทำในข้อที่ (00) นั้นนักเรียนเห็นด้วยอย่างยิ่ง จึงกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง”

ถ้าดูตัวอย่างแล้วยังไม่เข้าใจ โปรดถามครูผู้สอนให้เข้าใจเสียก่อนแล้วจึงลงมือทำต่อไป

ข้อที่	ความคิดเห็น ข้อความที่กำหนด	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ค่อนข้าง เห็นด้วย	ไม่ค่อย เห็นด้วย	ไม่เห็น ด้วยเลย
1	วันนี้รับปากคุณแม่ว่าจะกลับบ้านเร็ว เพื่อช่วยทำความสะอาดบ้าน แต่ตอน เย็นเพื่อนชวนเล่นฟุตบอล ไปเล่นกับ เพื่อนดีกว่า ทำงานบ้านไม่เห็นสนุกเลย				
2	เด็กที่ดีต้องเป็นคนที่รักษาคำพูด พูดคำ ไหนต้องเป็นคำนั้น				
3	พนักงานเซเว่นอีเลฟเว่นทอนเงินให้เรา เกิน ถือว่าเป็นโชคคิของเรา				
4	เพื่อนลอกข้อสอบกัน อย่าไปบอกครูเลย เดี๋ยวเพื่อนโกรธ				
5	คุณครูตรวจการบ้านผิด ดีใจจังเลยไม่ ต้องแก้การบ้าน				
6	การเข้าห้องเรียนสายไม่ทำให้ผลการ เรียนตกต่ำ				
7	เก็บเงินได้กลางถนนพร้อมเพื่อน ควรรีบ เปิดดูว่ามีเงินเท่าไร จะได้แบ่งกันถูก				
8	เพื่อนลืมหิ้วถุงดินสอกล่องใหม่ไว้ ต้อง รีบนำไปคืนให้				
9	การโกหกพ่อแม่เป็นเรื่องที่เพื่อน ๆ ทุก คนทำกัน เราทำบ้างก็ไม่เห็นแปลก อะไร				

ข้อที่	ความคิดเห็น ข้อความที่กำหนด	ความเห็น			
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ค่อนข้าง เห็นด้วย	ไม่ค่อย เห็นด้วย	ไม่เห็น ด้วยเลย
10	เราควรสร้างความสนิทสนมกับคุณครู เพื่อให้ผลการเรียนของเราดีกว่าคนอื่น				
11	เพื่อนสองห้องมีปัญหาทะเลาะเบาะแว้ง กัน ฟ้องครูให้ครูทำโทษ				
12	เข้านี้เป็นเวรทำความสะอาดของกลุ่ม ยัง ไม่มีใครมาเลย รอเพื่อนมาก่อนค่อยลง มือทำจะได้เท่าเทียมกัน				
13	ใกล้จะได้เวลาเข้าเรียนแล้ว เพื่อนยังไม่ มารีบทำเวรดีกว่า เพราะเป็นหน้าที่ของ เรา				
14	คำพระท่านว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว				
15	การไม่พูดความจริงทำให้คนอื่นดูว่าเราดี				
16	เย็นนี้รีบกลับไปทำการบ้านกับเพื่อนให้ เสร็จ แล้วค่อยไปเล่นดีกว่า				
17	รับศีล 5 มาเลยไม่ไปตกปลากับเพื่อน				
18	เราไม่ยอมไปตกปลาเล่นเลยเพราะกลัว บาป แต่ก็ต้องไปเพราะกลัวเพื่อนโกรธ				
19	เมื่อคืนดูทีวีดึกทำให้ตื่นเช้ามาเรียนไม่ ไหว โกหกคุณแม่ว่าปวดท้องดีกว่าจะ ได้หยุดนอนดูทีวีที่บ้านด้วย				
20	คนที่มีความซื่อสัตย์จะเป็นที่ไว้วางใจต่อ ผู้อื่นเสมอ				

ภาคผนวก จ

หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม
เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หนังสือส่งเสริมจริยธรรม... ความซื่อสัตย์สุจริต

เรื่อง...



เรื่อง...ครูแก้ว

ภาพ...ครูแก้ว

หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมหลังการอ่าน หนังสือการ์ตูน เรื่อง ที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต โดยกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ของชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

1. หลังการอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนบอกลักษณะของคนที่มีความซื่อสัตย์สุจริต และขาดความซื่อสัตย์สุจริตได้
2. หลังการอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนบอกประโยชน์ของความเป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต และผลจากการขาดความซื่อสัตย์สุจริตได้

คำแนะนำในการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบ แบบบทเรียนโปรแกรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

หนังสือการ์ตูนเรื่องที่มีเกมประกอบแบบบทเรียนโปรแกรม เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ที่สร้างขึ้นนี้เป็นหนังสือสำหรับอ่านเพิ่มเติมในวิชาจริยศึกษา และยังสามารถใช้ประกอบวิชาพุทธศาสนา กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้อีกด้วย ในหนังสือประกอบด้วยเนื้อหา 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เหตุเกิดที่ห้องวิทยาศาสตร์ (ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และหมู่คณะ)

ตอนที่ 2 พักทองกับตุ๊กตาราคาแพง (ความซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น)

ตอนที่ 3 ตู้เพื่อฝัน (ความซื่อสัตย์ต่อตนเอง)

ในแต่ละตอนจะมีเกมประกอบอยู่ท้ายเรื่อง ในลักษณะของบทเรียนโปรแกรมแบบสาขา โดยจะมีทางเลือก 2-3 ทางเลือกให้นักเรียนเลือก เมื่อเลือกทางเลือกทางใดทางหนึ่ง จะมีคำอธิบายให้เปิดต่อไปในหน้านั้น ๆ หากเลือกผิดจะมีเนื้อเรื่องอธิบายว่าทำไมจึงผิด และให้นักเรียนกลับมาเลือกทางเลือกใหม่ จนกว่าจะได้ทางเลือกที่ถูกต้องที่สุด

ป. 5 วัยใส วัยมันส์

เหตุเกิดที่ห้องวิทยาศาสตร์.....1

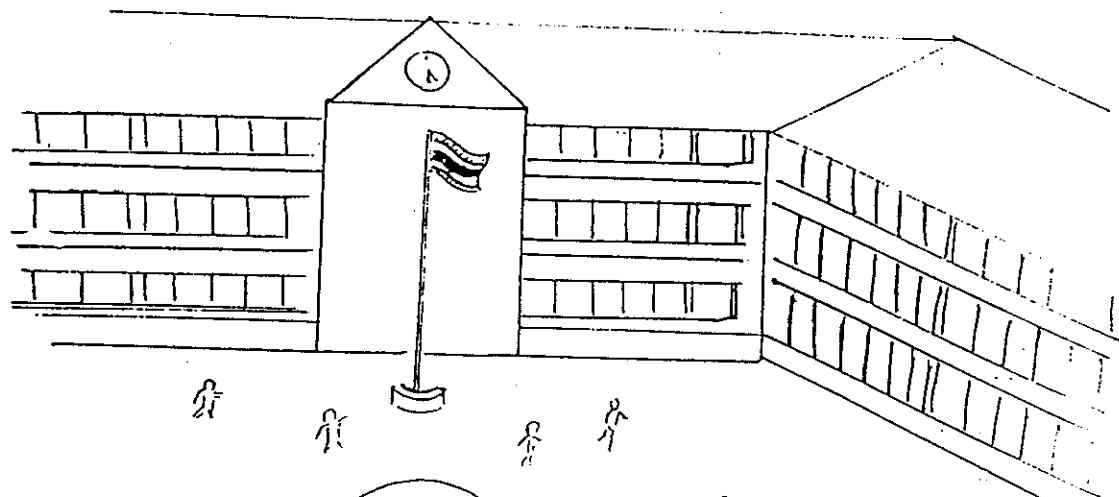
พักทองกับตุ๊กตาราคาแพง.....21

สู้เพื่อฝัน44

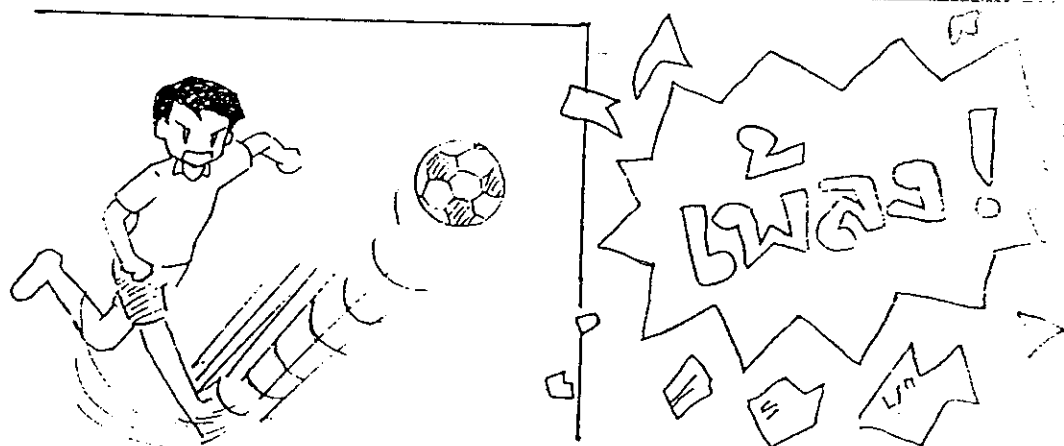


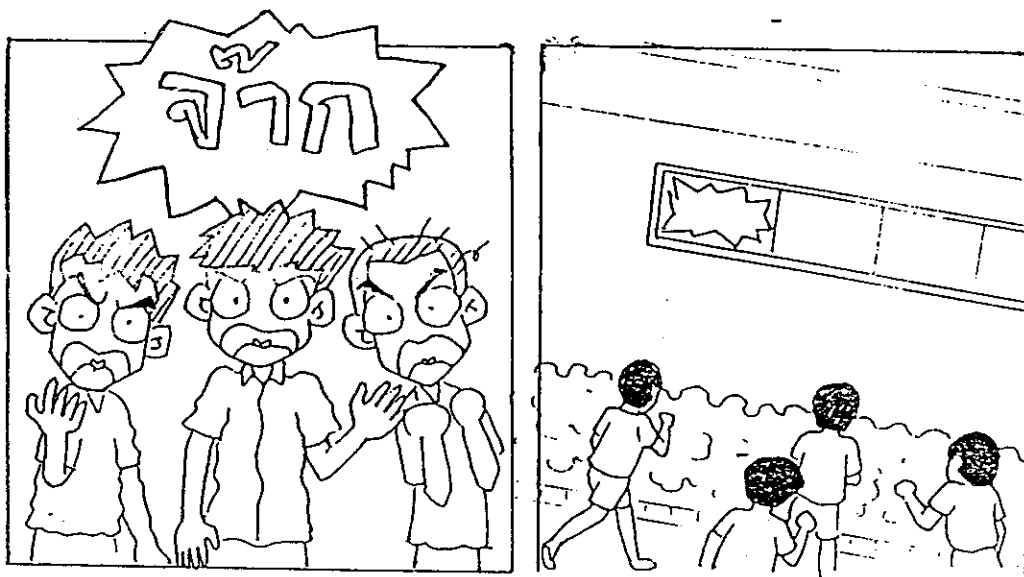
ตอนที่ 1 ...

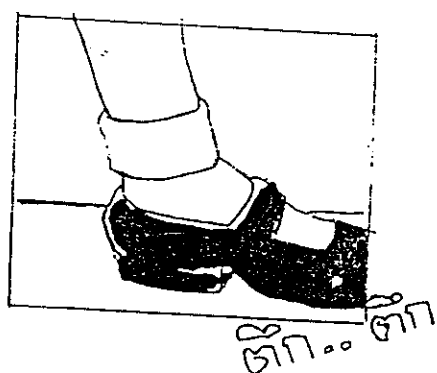
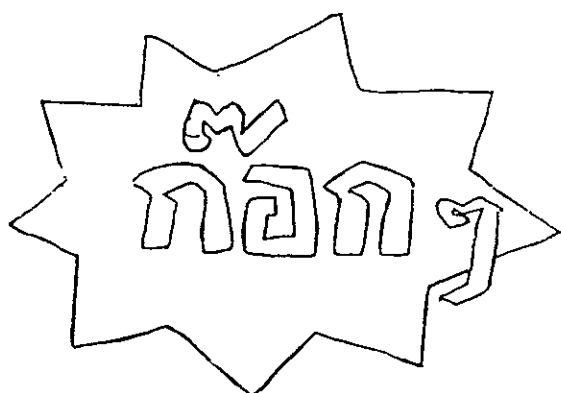
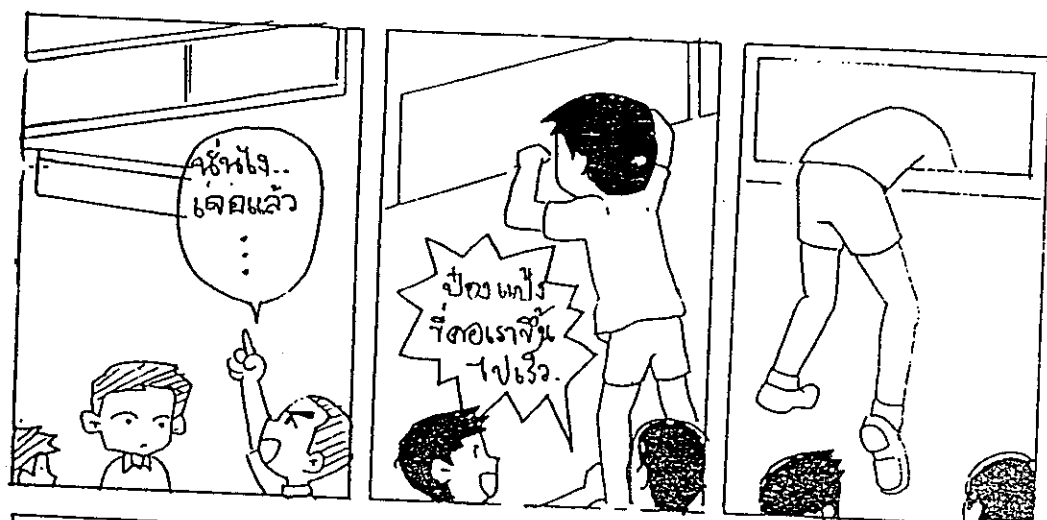
เหตุเกิดที่ห้องวิทยาศาสตร์





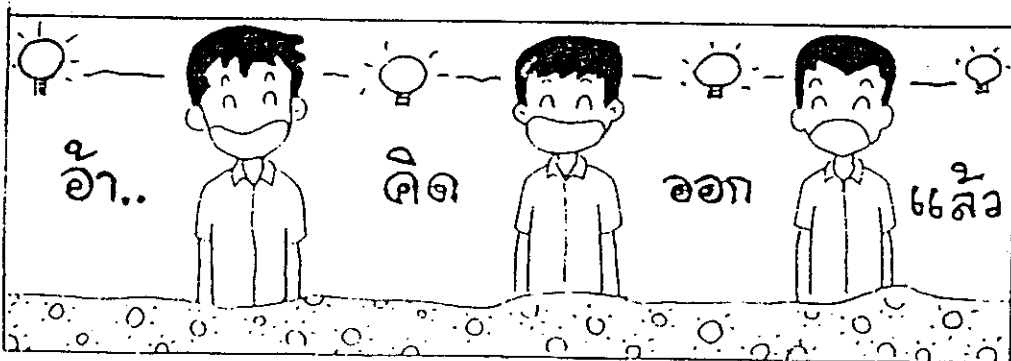
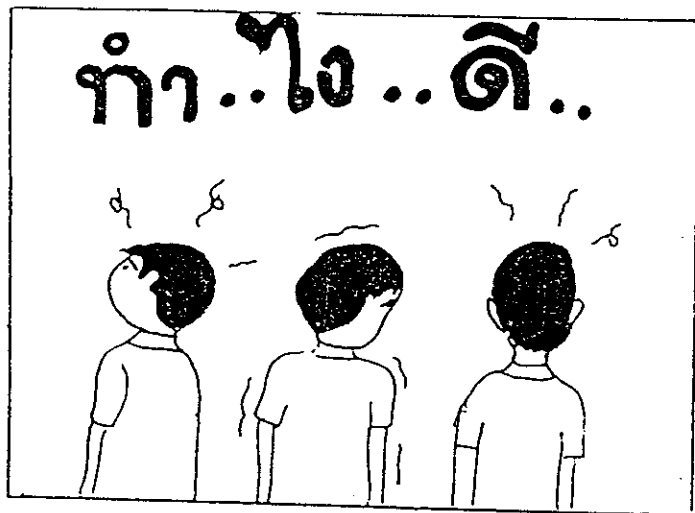






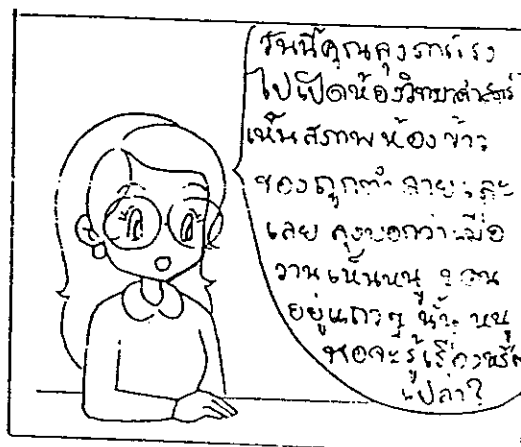
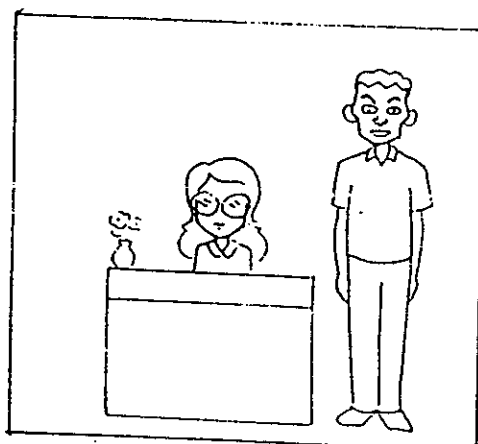
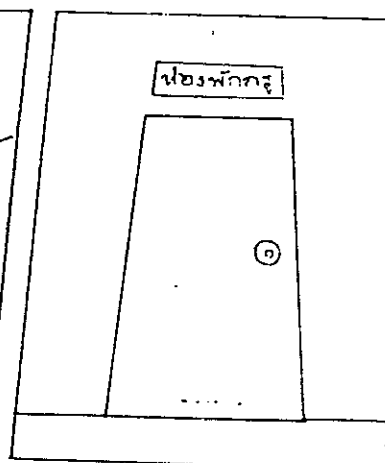


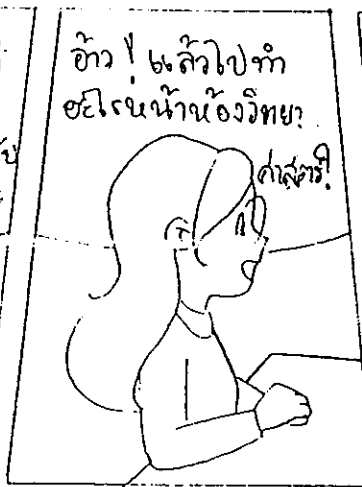




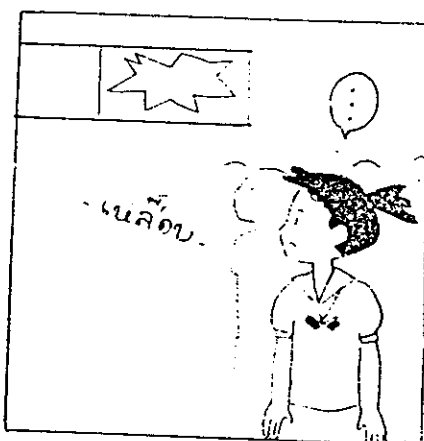
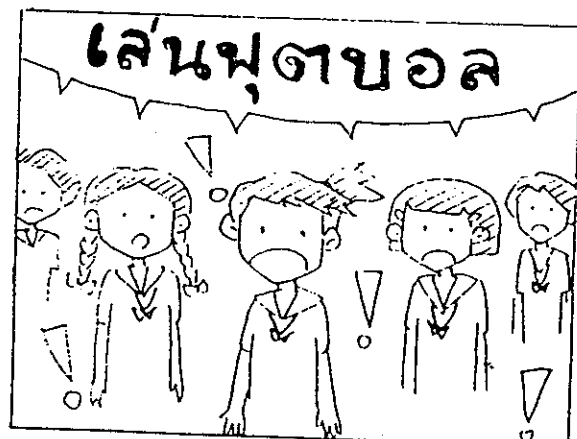
ถ้าน้อง ๆ เป็นป๊องแป้ง น้อง ๆ ลองช่วยกันคิดดูซิ
ว่าน้อง ๆ จะทำอย่างไร

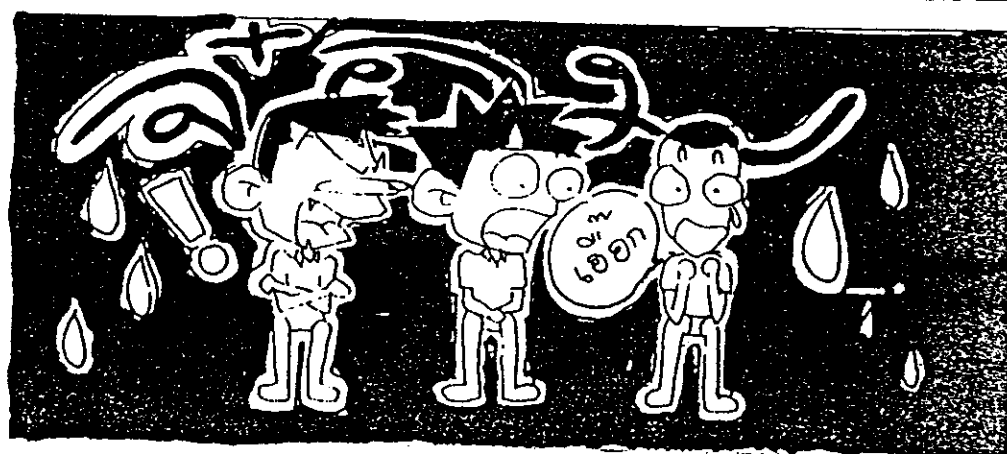


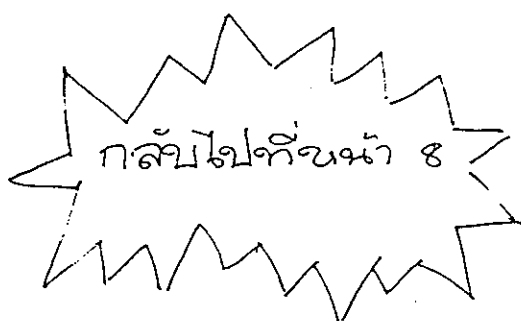




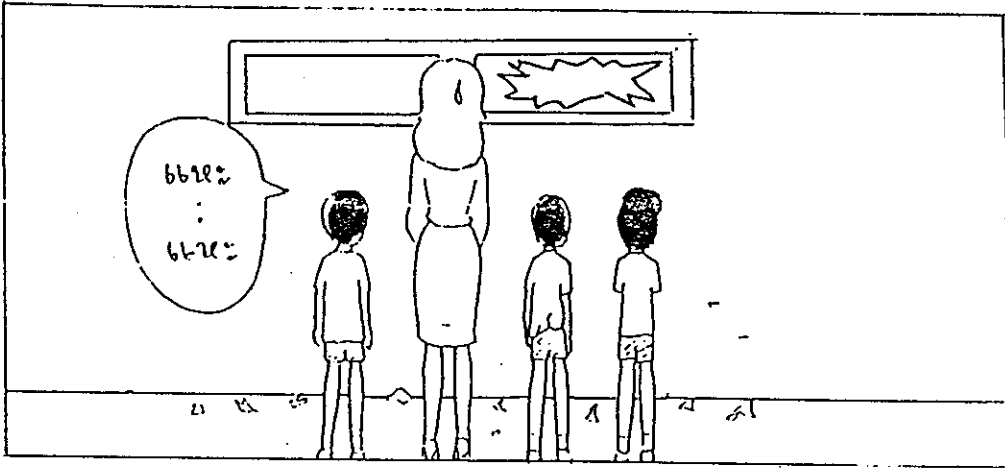


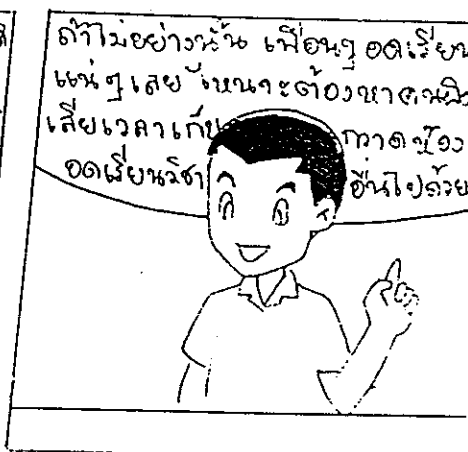
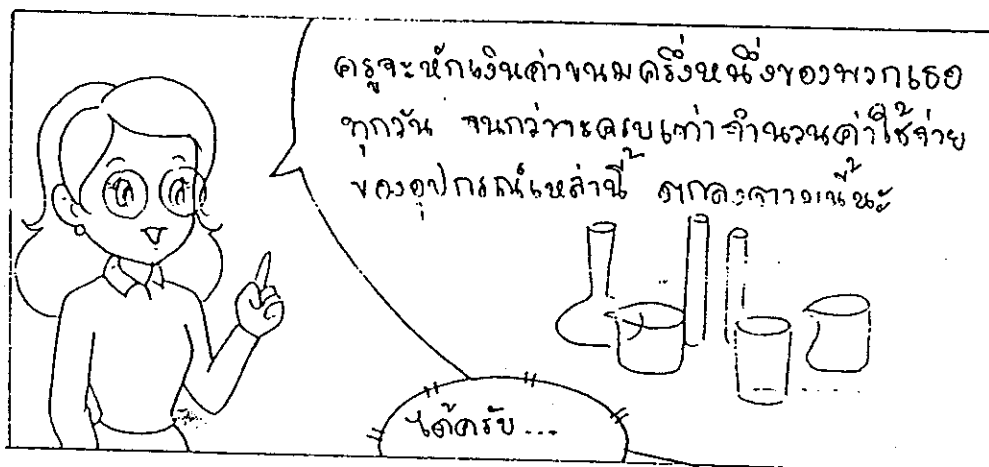


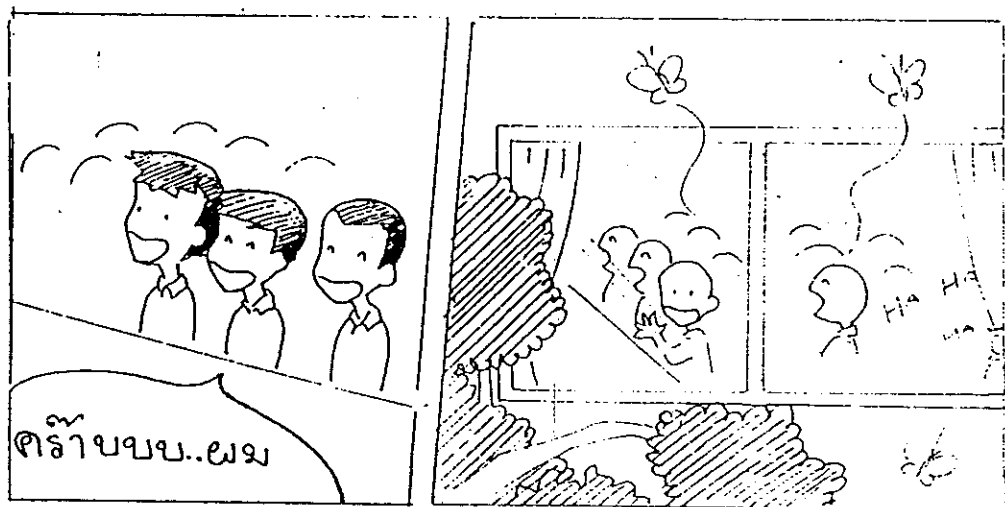
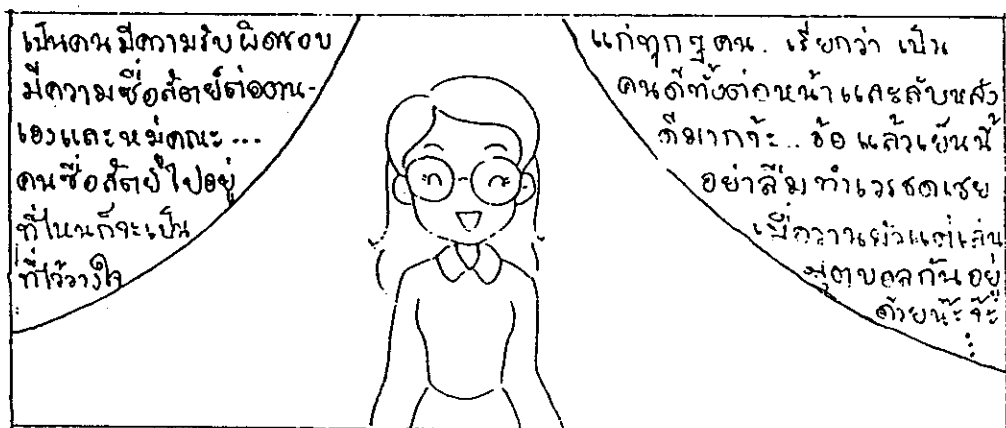












“จบตอนที่ 1”

ตอนที่ 2 ...

ฟักทองกับตุ๊กตาราคาแพง

