

ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด
เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6



นางสาวชนิกานต์ ดุลนกิจ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556


ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

EFFECTS OF USING DORAEMON MANGA WITH REFLECTIVE THINKING
TO CREATE AWARENESS OF COMMITMENT TO WORK OF SIXTH GRADE STUDENTS



Miss Chanikarn Dulnakij

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Elementary Education

Department of Curriculum and Instruction

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการ
สะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการ
ทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

โดย

นางสาวชนิกานต์ ดุลนกิจ

สาขาวิชา

ประถมศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....คณบดีคณะครุศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนิตา รักษ์พลเมือง)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ สุพร ชัยเดชสุริยะ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร.ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ดร.ช่อบุญ จิราณูภาพ)

.....
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชนิกันต์ ดุลนกิจ : ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6. (EFFECTS OF USING DORAEMON MANGA WITH REFLECTIVE THINKING TO CREATE AWARENESS OF COMMITMENT TO WORK OF SIXTH GRADE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรธนะกร, 143 หน้า.

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 71 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับแบบการเขียนสะท้อนคิด และแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน และทำการเปรียบเทียบผลก่อนการทดลองและหลังการทดลองด้วยการหาค่าสถิติ t-test dependent

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตราประมาณค่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาควิชา หลักสูตรและการสอน

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา ประถมศึกษา

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ปีการศึกษา 2556

5583378827 : MAJOR ELEMENTARY EDUCATION

KEYWORDS: DORAEMON MANGA / REFLECTIVE THINKING / AWARENESS OF COMMITMENT TO WORK

CHANIKARN DULNAKIJ: EFFECTS OF USING DORAEMON MANGA WITH REFLECTIVE THINKING TO CREATE AWARENESS OF COMMITMENT TO WORK OF SIXTH GRADE STUDENTS. ADVISOR: CHATTRAWAN LANCHWATTHANAKORN, Ph.D., 143 pp.

The purpose of this research was to study the effects of using Doraemon manga with reflective thinking to create awareness of commitment to work of sixth grade students. The samples were 71 sixth grade students, Chulalongkorn University Demonstration School. The research instruments were Doraemon manga with the reflective thinking worksheet and awareness of commitment to work tests. The data were analyzed using the descriptive statistics and the t-test (t-test dependent)

The result of this research found that

1. The mean of the post-test scores of the awareness of commitment to work test (rating scale tests) were higher than their mean scores of the pre-test at the significant level of .01

2. The mean of the post-test scores of the awareness of commitment to work test (complete the sentence tests) were higher than their mean scores of the pre-test at the significant level of .05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Department: Curriculum and
Instruction

Student's Signature

Advisor's Signature

Field of Study: Elementary Education

Academic Year: 2013

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเนื่องจากความช่วยเหลือและความกรุณาอย่างยิ่งของ อาจารย์ ดร.ฉัตรวรรณ ลัญฉวรรธนะกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยดูแลและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์สุพร ชัยเดชสุริยะ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และดร.ช่อบุญ จิราณภาพ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลาพิจารณาและให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาประถมศึกษา และคณาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนและให้ความรู้แก่ผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้สละเวลาในการตรวจเครื่องมือ และให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยซึ่งทำให้เครื่องมือวิจัยเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้ผู้วิจัยเข้าไปทำการทดลองและเก็บข้อมูลในการวิจัย คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยตลอดการทดลอง และขอบคุณนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองจนการทดลองเสร็จสิ้นไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคุณแม่ และขอขอบคุณน้องชาย ที่คอยให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำและให้กำลังใจในการเรียนและการทำวิจัยเสมอมาจนสำเร็จได้ในวันนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
สารบัญแผนภูมิ.....	ท
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	7
สมมติฐาน	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย.....	8
บทที่ 2	9
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1.ความมุ่งมั่นในการทำงาน	11
1.1 ความหมายของความมุ่งมั่น.....	11
1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	12
1.2.1 ความมุ่งมั่นสร้างขึ้นจากประสบการณ์	12
1.2.2 ความฉลาดในการฝ่าวิกฤติ (AQ : Adversity Quotient).....	12
1.2.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์.....	14
1.3 ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน	15
1.4 แนวทางการสร้างความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	17
1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
2.แนวคิดเรื่องความตระหนัก.....	20

2.1 ความหมายของความตระหนัก.....	20
2.2 แนวทางและขั้นตอนการเกิดความตระหนัก	21
2.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาองค์ประกอบของความตระหนัก	22
2.4 การวัดความตระหนัก.....	23
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
3.แนวคิดเรื่องการตัดสินใจ	25
3.1 นิยาม ความหมายของการตัดสินใจ.....	25
3.2 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการตัดสินใจในประเทศไทย.....	26
3.3 เด็กกับการตัดสินใจ.....	27
3.4 ประโยชน์ของหนังสือการตัดสินใจ.....	31
3.5 หนังสือที่ดีสำหรับเด็ก	32
3.6 การประเมินคุณค่าหนังสือเด็ก	33
3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
4.ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Learning Theory).....	37
4.1 ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม.....	37
4.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ.....	39
4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
5.การสะท้อนคิด	41
5.1 ความหมายของการสะท้อนคิด.....	41
5.2 องค์ประกอบและรูปแบบของการสะท้อนคิด	42
5.2.1 องค์ประกอบของการสะท้อนคิด.....	42
5.2.2 รูปแบบของการสะท้อนคิด	42
5.3 กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด	44
5.4 เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกคิด.....	45
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46
6.กรอบแนวคิด	47
บทที่ 3	48

วิธีดำเนินการวิจัย	48
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
1. หนังสือการ์ตูนโตราเอมอนร่วมกับแบบการเขียนสะท้อนคิด.....	49
2. แบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน	55
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
บทที่ 4	65
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	65
ตอนที่ 1	67
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตร ประมาณค่า (rating scale).....	67
1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักรู้เรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงานโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง	67
1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักรู้เรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงานในแต่ละพฤติกรรมบ่งชี้ ก่อนและหลังการทดลอง	68
ตอนที่ 2.....	74
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเติม ประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences).....	74
บทที่ 5	76
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	76
สรุปผลการวิจัย	76
อภิปรายผลการวิจัย	79
ข้อเสนอแนะ	85
รายการอ้างอิง.....	87
ภาคผนวก.....	92
ภาคผนวก ก.....	93
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	93

ภาคผนวก ข.....	95
หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย.....	95
ภาคผนวก ค.....	99
ตารางวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาว 3 เรื่อง.....	99
ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย.....	99
ภาคผนวก ง.....	119
แบบการเขียนสะท้อนคิดที่ใช้ร่วมกับหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน.....	119
ภาคผนวก จ.....	129
แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	129
ภาคผนวก ฉ.....	133
คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง.....	133
จากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	133
ภาคผนวก ช.....	140
สรุปคำตอบของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง.....	140
จากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	140
ในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์.....	140
ที่แสดงออกถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	140
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	143

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	16
ตารางที่ 2 แสดงความถี่ของสถานการณ์ที่มีความมุ่งมั่นปรากฏในหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน ตอนยาว.....	51
ตารางที่ 3 ตัวอย่างตารางวิเคราะห์เนื้อหา.....	54
ตารางที่ 4 แสดงค่าจากการประเมิน IOC แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน.....	58
ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงานโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง.....	63
ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายก่อนและหลัง การทดลอง.....	64
ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ก่อนและหลังการ ทดลอง.....	65
ตารางที่ 8 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ก่อนและหลังการ ทดลอง.....	66
ตารางที่ 9 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค ก่อนและหลังการทดลอง.....	67
ตารางที่ 10 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ ก่อนและหลังการทดลอง.....	68
ตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ มุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 6 ซินชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ ก่อนและหลังการทดลอง..	69
ตารางที่ 12 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการเขียนแบบสอบ เติมประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง.....	70

ตารางที่ 13 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง ไดโนเสาร์ของโนบิตะ (เล่มที่ 1).....	87
ตารางที่ 14 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง กำเนิดประเทศญี่ปุ่น (เล่มที่ 9).....	94
ตารางที่ 15 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง ฝ่าแดนเขาวงกต (เล่มที่ 13).....	100
ตารางที่ 16 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรฐาน ประมาณค่า ก่อนและหลังการทดลอง.....	121
ตารางที่ 17 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการ เขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง.....	124



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 หนังสือไตราเมอนตอนยาว เล่มที่ 1 เรื่อง ไตโนเสาร์ของโนบิตะ.....	83
ภาพที่ 2 หนังสือไตราเมอนตอนยาว เล่มที่ 9 เรื่อง กำเนิดประเทศญี่ปุ่น.....	84
ภาพที่ 3 หนังสือไตราเมอนตอนยาว เล่มที่ 13 เรื่อง ฝ่าแดนเขาวงกต.....	85



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 1 ขั้นตอนและกระบวนการเกิดความตระหนัก.....	22
แผนภูมิที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	47



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

ความมุ่งมั่นนั้นเป็นคุณลักษณะนิสัยประการหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต จากพจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546) ให้ความหมายของคำว่ามุ่งมั่นว่า ความมุ่งมั่นหมายถึง การตั้งใจอย่างแน่วแน่ ดังนั้นความมุ่งมั่นจึงเป็นส่วนสำคัญของความสำเร็จ ถ้าคนเรามีความมุ่งมั่น คือ มีความพยายาม มีความตั้งใจอย่างแน่วแน่ในสิ่งต่างๆ มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะทำ มีความมานะบากบั่น ก็จะทำให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้

ความมุ่งมั่นในการทำงานนั้นเป็นหนึ่งในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ซึ่งเป็นเป้าหมายหนึ่งในการจัดการเรียนรู้และประเมินผู้เรียน เพื่อผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดทุกระดับการศึกษา โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ นั้นได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในปัจจุบันคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านความมุ่งมั่นในการทำงานนั้นเป็นประเด็นที่กำลังน่าเป็นห่วง เพราะเด็กไทยมีลักษณะนิสัยความมุ่งมั่นในการทำงานในระดับน้อย จึงควรส่งเสริมและปลูกฝังให้เด็กไทยมีคุณลักษณะนี้ จากงานวิจัยของกรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข เรื่องผลสำรวจความฉลาดทางอารมณ์ หรืออีคิว (Emotional Quotient) ของเด็กนักเรียนไทยอายุ 6-11 ปี ในปี 2554 พบว่าคะแนนอีคิวเฉลี่ยระดับประเทศอยู่ระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คือ มีค่าคะแนนอยู่ที่ 45.12 จากค่าคะแนนปกติ 50-100 ซึ่งมีจุดอ่อนทั้ง 3 ด้าน คือ ดี เก่ง สุขและเมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยในแต่ละด้านพบว่าประเด็นที่เป็นจุดอ่อนมาก ได้แก่ ความมุ่งมั่นพยายาม ซึ่งมีค่าคะแนนอยู่ที่ 42.98 ซึ่งแพทย์หญิงพรรณพิมล วิบุลากร ผู้อำนวยการสถาบันราชานุกูลได้กล่าวถึงการเปรียบเทียบเรื่องอีคิวกับประเทศเพื่อนบ้านในแถบอาเซียน พบว่าประเทศสิงคโปร์มีความพร้อมมากที่สุด ในขณะที่ประเทศเวียดนาม พม่า และอินโดนีเซียก็มีความพร้อมมากขึ้น โดยเฉพาะเวียดนามที่ปรับตัวได้ค่อนข้างเร็ว ในขณะที่เด็กไทยกลับพบว่าถดถอยลงต่ำกว่าเกณฑ์ทั้ง 3 ด้าน โดยประเด็นที่น่าเป็นห่วงที่สุดคือเรื่องความมุ่งมั่นความพยายามที่มีค่าคะแนนต่ำสุดเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศในอาเซียน (สรวงมณธ์ สิทธิสมาน, 2555)

เด็กประถมศึกษาเป็นวัยที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านของสติปัญญา ร่างกาย หรือจิตใจ ซึ่งเด็กนั้นสามารถเรียนรู้ได้จากสภาพแวดล้อมรอบตัว การอ่านหนังสือเป็นสิ่งที่สามารถเสริมสร้างพัฒนาการและสิ่งที่ดีงามให้แก่เด็กได้ ทั้งในเรื่องความรู้ หรือความรู้สึกนึกคิด จิตใจ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ที่เด็กสามารถเรียนรู้และได้รับการปลูกฝังจากหนังสือที่ตนชอบอ่านเป็นประจำ

โดยปัจจุบันหนังสือในประเทศไทยนั้นมีจำหน่ายหลากหลายประเภทเป็นอย่างมาก ซึ่งความหลากหลายทำให้สามารถเข้าถึงบุคคลได้ทุกเพศทุกวัยตามแต่ความสนใจและความเหมาะสมที่จะเลือกอ่าน ไม่ว่าจะเป็น นวนิยาย นิติสาร วรรณกรรม วรรณคดี หนังสือภาพ หนังสือการ์ตูน หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ซึ่งสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาชั้นนั้น “หนังสือการ์ตูน” เป็นหนังสือยอดนิยมที่นักเรียนวัยประถมศึกษาชอบอ่านมากที่สุด เพราะอ่านง่าย มีภาพประกอบสวยงามและมีเนื้อหาหลากหลายสนุกสนาน ทำให้เกิดความนิยมในการอ่านเป็นวงกว้าง เพราะถึงแม้ว่าความสามารถในการอ่านของเด็กแต่ละคนนั้นอาจแตกต่างกันออกไปตามความพร้อมของเด็ก แต่หนังสือการ์ตูนนั้นก็สามารถตอบสนองต่อความสนใจของเด็กได้ดีทุกกลุ่มทุกวัยไม่แตกต่างกัน

จากผลรายงานการสำรวจความสนใจในการอ่านของเด็ก และเยาวชนของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (กรมวิชาการ, 2532) พบว่าหนังสือที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กประถมศึกษาเป็นอย่างมาก คือหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 96.48 โดยสาเหตุที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแบ่งออกเป็น 6 ปัจจัยกว้างๆ คือ หนังสือการ์ตูนมีลักษณะพิเศษที่อ่านเข้าใจง่าย มีภาพที่สามารถสื่อให้เด็กเข้าใจ เด็กที่อ่านหนังสือไม่เก่งก็สามารถอ่านได้ หนังสือการ์ตูนให้อารมณ์ขัน คลายเครียด สร้างความพึงพอใจให้กับเด็ก หนังสือการ์ตูนสามารถตอบสนองความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กที่ชอบการผจญภัย ก็สามารถเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัยได้ หนังสือการ์ตูนหาอ่านง่าย ราคาไม่แพง เด็กสามารถซื้อเองได้ หนังสือการ์ตูนมีเนื้อหาที่เหตุการณ์ดำเนินเรื่องรวดเร็ว และภาพในหนังสือการ์ตูนให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง

นอกจากนั้น จากการวิจัยของศูนย์วิจัยกสิกรไทย เดือนกุมภาพันธ์ 2540 (tfrc.co.th อ้างถึงใน เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์, 2544) พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการ์ตูนที่ครองความนิยมในตลาดผู้บริโภคมากที่สุด ซึ่งมีสัดส่วนสูงกว่าร้อยละ 70 และจากรายงานการวิจัยของบริษัท Ai Thailand เรื่องการศึกษาทัศนคติพฤติกรรมของผู้บริโภคเกี่ยวกับการ์ตูนในตลาดเมืองไทย โดยกลุ่มเป้าหมายคือเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป และผู้ปกครองที่มีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี พบว่า ตัวการ์ตูนที่มีผู้คนนิยมชมชอบมากที่สุดในอันดับที่ 1-5 ล้วนเป็นตัวการ์ตูนจากการ์ตูนญี่ปุ่น (ทีวีแมกกาซีน, 2541 อ้างถึงใน พรวัลย์ เบญจรัตน์ศิริโชติ, 2549) ได้แก่ อันดับที่ 1 โดราเอมอน ร้อยละ 58 อันดับที่ 2 ดราก้อนบอล ร้อยละ

38 อันดับที่ 3 ชินจัง ร้อยละ 30 อันดับที่ 4 อิคคิวซัง ร้อยละ 26 และอันดับที่ 5 เซเลอร์มูน ร้อยละ 21

อีกทั้งจากผลจากการสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ.2554 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในประเด็นประเภทของหนังสือที่อ่านนอกเวลาเรียน ซึ่งผู้ตอบสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ พบว่าในช่วงกลุ่มวัยเด็ก (6-14 ปี) ประเภทของหนังสือที่อ่าน อันดับที่1 คือแบบเรียน/ตำราเรียนตามหลักสูตร ร้อยละ 93.4 อันดับที่ 2 คือนวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นต่างๆ ร้อยละ 65.3 อันดับที่ 3 คือตำรา/หนังสือ/เอกสารที่ให้ความรู้ ร้อยละ 47.3 ส่วนอันดับที่4-7 คือ หนังสือพิมพ์ หนังสือ/เอกสารคำสอนศาสนา วารสาร และนิตยสาร มีจำนวนใกล้เคียงกัน อยู่ที่ร้อยละ 17.1 ร้อยละ 13 ร้อยละ 12.5 และร้อยละ 12 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2555) ซึ่งจากผลการสำรวจจะสังเกตได้ว่านอกเหนือจากหนังสือประเภทแบบเรียน/ตำราเรียนตามหลักสูตรซึ่งเป็นประเภทหนังสือที่เด็กมีความจำเป็นที่จะต้องอ่านเพราะอยู่ในวัยเรียน ประเภทหนังสือที่เด็กอ่านรองลงมาเป็นอันดับสอง คือ นวนิยาย/การ์ตูน/หนังสืออ่านเล่นต่างๆ จำนวนเด็กที่ตอบสูงถึงร้อยละ 65.3 แสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่เด็กสนใจอ่านจนถึงในปัจจุบัน

จากข้อมูลทั้งหมดนี้ทำให้กล่าวได้ว่า หนังสือการ์ตูนนั้นมีอิทธิพลต่อเด็กประถมศึกษามาก เด็กๆ ให้ความสนใจในการอ่าน ทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นเป็นสื่ออีกประเภทที่ใกล้ชิดกับเด็ก และสามารถถ่ายทอด ปลุกฝัง สะท้อนความคิดต่างๆ ให้กับเด็กได้ แต่งานวิจัยส่วนใหญ่มักจะกล่าวถึงด้านลบของหนังสือการ์ตูน เช่น สร้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์แก่เด็ก ทำให้คนส่วนใหญ่มองข้ามส่วนที่ดีของหนังสือการ์ตูนไปแต่แท้ที่จริงแล้วหนังสือการ์ตูนนั้นมีข้อดีอยู่มากถ้าเรารู้จักเลือกหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมกับวัยให้กับเด็ก เนื่องด้วยหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่อ่านง่าย อย่างน้อยเมื่อเด็กได้อ่านหนังสือการ์ตูน แล้วรู้สึกสนุกกับการอ่าน หนังสือการ์ตูนก็จะเป็นเหมือนบันไดขั้นแรกที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยที่รักการอ่านมากยิ่งขึ้น และสามารถปลุกฝังสิ่งดีๆ ที่อยากถ่ายทอดให้กับเด็กผ่านหนังสือการ์ตูนเล่มโปรดของพวกเขาได้อีกด้วย

จากความคิดเห็นของโอม รัชเวทย์ นักเขียนการ์ตูนไทย ในงานสัมมนาวิชาการอนาคตสังคมไทยกับทิศทางการสร้างสรรค์สื่อการ์ตูนเพื่อสุขภาวะทางจิตวิญญาณ (เอนก รัตนจิตบรรจง, 2548) ได้กล่าวไว้ว่า

หากไม่มองการ์ตูนในแง่ลบมากเกินไป เราอาจจะใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการปลุกฝังสิ่งที่ถูกที่ควรให้แก่เด็กและเยาวชนได้ เพราะการ์ตูนที่ดีมีเยอะกว่าการ์ตูนไม่ดีมาก และเด็กที่อ่านการ์ตูนทุกคนก็ไม่คิดว่าตัวเองเป็นผู้ร้าย แต่คิดว่าตัวเองเป็นพระเอกด้วยกันทั้งนั้น เช่น

การ์ตูนเรื่องหน้ากากเสือ ถึงแม่เนื้อหาคะรุนแรง แต่ก็เกินไปเพื่อ
รักษาความยุติธรรม เด็กๆ ที่ดูจะรู้ว่าทำไมพระเอกต้องทำอย่างนั้น

เมื่อมองหนังสือการ์ตูนในมุมที่กว้างขึ้น จะพบว่ามีข้อดีและแง่คิดต่างๆ สอดแทรกอยู่อย่างมากมาย ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้สร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากแก่นความคิดของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ มักจะแสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละคร ความอดทนและหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น (ชุตินา ธนุธรรมทัศน์, 2546) ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของความมุ่งมั่นในการทำงาน

โดยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ คือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “โดราเอมอน” เพราะเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องมาอย่างยาวนาน ทั้งในประเทศญี่ปุ่น ประเทศต้นกำเนิดของโดราเอมอนและในประเทศไทย ที่โดราเอมอนกลายเป็นการ์ตูนขวัญใจมหาชนในทุกๆ วัย ไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ล้วนแต่ชื่นชอบโดราเอมอน อ้างอิงได้จากงานวิจัยข้างต้นที่กล่าวถึงตัวการ์ตูนที่มีผู้คนนิยมชมชอบมากที่สุด ซึ่งตัวการ์ตูนโดราเอมอนนั้นได้รับเลือกเป็นอันดับที่ 1 นับว่ามีการ์ตูนน้อยเรื่องที่จะสามารถสร้างความนิยมได้อย่างกว้างขวาง ทุกเพศ ทุกวัย และเป็นที่ยอมรับได้อย่างยาวนานเช่นการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน

อีกทั้งในประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนเรื่องโดราเอมอนได้ถูกยกระดับเป็นวรรณกรรมการ์ตูน ได้มีการศึกษาวิจัยในเรื่องโดราเอมอนศึกษา และเปิดเป็นวิชาเลือกที่มหาวิทยาลัยฟุกุยาม่า โดยอาจารย์โยโกยาม่า ยาสุยูกิ ซึ่งอาจารย์ได้ให้มุมมองในเรื่องโดราเอมอนว่า เป็นเรื่องที่มีมุมมองเปิดกว้าง เต็มไปด้วยความฝัน แต่ถึงกระนั้นการที่โนบิตะจะสามารถฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อไปสู่ความสำเร็จได้นั้น เขาไม่ได้อาศัยแต่ของวิเศษของโดราเอมอน เพราะของวิเศษเป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่ไปเบิกทางไปสู่ชีวิตใหม่ของโนบิตะที่แท้จริงก็คือความพยายามและความสำนึกที่มาจากตัวโนบิตะเอง (โยโกยาม่า ยาสุยูกิ, 2549)

นอกจากนั้นหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนก็มีเนื้อหาและภาษาที่เหมาะสมกับวัยของเด็กประถมศึกษา โดยการ์ตูนโดราเอมอนนั้นก่อนที่จะรวมเล่มออกมาเป็นหนังสือการ์ตูนอย่างที่เห็นทุกวันนี้ โดราเอมอนได้รับการตีพิมพ์ลงในนิตยสารการ์ตูนเครือโชงะกุกัง (shogakukan) ซึ่งเป็นนิตยสารสำหรับเด็กๆ ระดับประถมศึกษา โดยตีพิมพ์ลงเป็นตอนๆ ผู้เขียนจึงตั้งใจเขียนการ์ตูนให้มีเนื้อหาและการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้อ่านวัยประถม โดยเนื้อหาของโดราเอมอนนั้นจะดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลักคือโดราเอมอนและโนบิตะ เด็กชายผู้เรียนอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้เนื้อหาของเรื่องจึงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กวัยประถมศึกษา เป็นเรื่องใกล้ตัว เข้าใจง่าย

และทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วม มีความผูกพันต่อตัวละครได้โดยไม่ยาก ภาษาก็จะเป็นภาษาที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย มีความซับซ้อนไม่มาก

แนวคิดพื้นฐานที่ทำให้นำหนังสือการ์ตูนมาเป็นสื่อในการสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของอัลเบิร์ต แบนดูรา ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกต หรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเสมอ ซึ่งการเรียนรู้โดยการสังเกตไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจเป็นแบบสัญลักษณ์ก็ได้ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน รูปภาพ เกม เป็นต้น (Bandura, 1977 อ้างถึงใน ปริญญาติ จรุงจิตรประชากรมย์, 2553) ซึ่งหนังสือการ์ตูนเองก็เป็นตัวแบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบได้

อีกทั้งในอดีตก็เคยมีผู้ทำวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน และได้มีการวิเคราะห์ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากหนังสือการ์ตูนเรื่องต่างๆ ซึ่งบางงานวิจัยก็ได้มีการกล่าวถึงการ์ตูนโดราเอมอน อย่างเช่น ปริญญาตินพนธ์เรื่องการศึกษาผลการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนต่อทัศนคติเชิงจริยธรรมของนักเรียนประถมศึกษาในจังหวัดลพบุรี (วิมล อยู่ไว, 2527) ซึ่งผลที่ได้จากงานวิจัยนี้ได้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนสามารถพัฒนาเด็กให้มีทัศนคติเชิงจริยธรรมได้

อย่างไรก็ตามการเรียนรู้โดยธรรมชาติเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตลอดเวลาและเป็นไปอย่างอัตโนมัติ โดยผ่านกระบวนการทำงานของสมอง แต่เนื่องจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอาจมีความจำกัด และไม่เอื้อให้การเรียนรู้พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ในระบบการศึกษาที่คาดหวังให้การเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดจึงจำเป็นต้องมีวิธีที่จะส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้องงามมากกว่าระดับที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (กนกนุช ชื่นเลิศสกุล, 2544) ซึ่งตรงกับความคิดของผู้วิจัยว่าการอ่านเพียงอย่างเดียวอาจจะไม่สามารถสร้างให้เกิดความตระหนักได้อย่างเต็มประสิทธิภาพได้เช่นกัน การสะท้อนคิดจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับการอ่าน ซึ่งการสะท้อนคิด หรือ Reflective thinking นั้นเป็นการคิดชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการสะท้อนคิดภายในใจ เป็นการย้อนคิดกลับไปกลับมาและพิจารณาไตร่ตรองอย่างจริงจังและต่อเนื่องด้วยตนเอง ฉายภาพความคิด และแสดงความรู้สึกของตนเองออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น การเขียน เพื่อสะท้อนให้เห็นความรู้สึกนึกคิดที่แฝงเร้นอยู่ภายใน ดังนั้นจากการคิดซ้ำๆและการคิดไตร่ตรองอย่างจริงจัง การสะท้อนคิดจึงสามารถสร้างให้เกิดความตระหนัก เข้าใจอย่างชัดเจน เห็นถึงคุณค่า และอาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมต่างๆ ได้

มีนักวิจัยและนักการศึกษาได้ศึกษาแนวคิดของการสะท้อนคิดไว้หลายท่าน ซึ่งทำให้เห็นถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการสะท้อนคิด เช่น การสะท้อนคิดนั้นเป็นกระบวนการอย่างง่ายที่ช่วยพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการแนะนำตนเอง วิพากษ์ด้วยตนเอง สร้างโอกาสให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้สามารถชี้แนะตนเองได้มากขึ้น ได้เรียนรู้การประเมินตนเอง (Ash, 1993;

Korthagen, 1993; McBride และ Skaw, 1995; cited in Robinson, 1997 อ้างถึงใน ลำพอง กลมกุล, 2554)

ด้วยประโยชน์ของการสะท้อนคิด ทำให้ที่ผ่านมามีงานวิจัยหลายเรื่องที่น่าการสะท้อนคิดมาใช้ในการวิจัย อย่างเช่นวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บแควสต์ ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งจากงานวิจัยนี้พบว่า การเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บแควสต์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (พัชราภรณ์ เอมมิน้อม, 2553)

นอกจากนั้นจากบทความเรื่องการเรียนรู้โดยผ่านการสะท้อนคิด: การศึกษาการปฏิบัติการพยาบาลในคลินิก ได้กล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของการสะท้อนคิดที่ส่งผลต่อการสร้างความตระหนักว่า การศึกษาและการปฏิบัติการพยาบาลในคลินิกได้ให้คุณค่าและให้ความสำคัญกับการสะท้อนคิดเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้มีการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นโดยอาศัยปัญญาของตนเอง เพิ่มความตระหนักทางความคิดและอารมณ์ของตน ปรับเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นการเรียนรู้ เอื้อให้สามารถเรียนรู้ทั้งสิ่งที่อยู่ภายนอกและภายในตนได้ โดยผ่านกระบวนการภายในตน (internalized) ที่นับว่าเป็นวิธีการเรียนรู้ขั้นสูงที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งทั้งแก่ชีวิตและการทำงานอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (กนกนุช ชื่นเลิศสกุล, 2544)

จึงเห็นได้ว่าการสะท้อนคิดนั้นเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถสร้างให้บุคคลเกิดความเข้าใจ เกิดความตระหนัก ได้ประเมินและเห็นคุณค่า ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่ศึกษาการใช้หนังสือการ์ตูนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นหนึ่งในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อีกทั้งความมุ่งมั่นนั้นเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในด้านการเรียน การทำงาน การดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต นอกจากนั้นงานวิจัยนี้จะทำให้ได้แนวทางในการนำหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นไปใช้ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ไม่ใช่เป็นเพียงแค่หนังสือการ์ตูนเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของการวิจัย

หนังสือการ์ตูนที่เลือกนำมาใช้ในการวิจัยคือหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน ซึ่งหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนนี้มีการตีพิมพ์ออกมาหลากหลายรูปแบบ มีทั้งผลงานดั้งเดิมต้นฉบับของอาจารย์ฟูจิโกะ ฟูจิโอะ และผลงานที่ลูกศิษย์ของอาจารย์เขียน ดังนั้นงานวิจัยนี้จะศึกษาเนื้อหาเฉพาะหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาว ที่แต่งโดย Fujiko. F. Fujio ที่มีการแปลและตีพิมพ์เป็นภาษาไทย ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นขุดลิขสิทธ์ของสำนักพิมพ์ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด (NED) จำนวน 24 เล่ม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การสะท้อนคิด หมายถึง การคิดชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการย้อนเรื่องกลับไปกลับมาอยู่ภายในใจ และพิจารณาไตร่ตรองอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง ใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ความคิดของตนเอง โดยใช้การสะท้อนคิด 3 รูปแบบเพื่อการพัฒนาเป็นลำดับขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 Narrative reflection การสะท้อนคิดแบบสรุป เล่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นองค์รวม ขั้นที่ 2 Technical reflection การสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผล และขั้นที่ 3 คือ Critical reflection การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณวิเคราะห์คุณค่าที่ได้

ความตระหนัก หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้สึกว่าตนรู้สึกดี เข้าใจในเรื่องนั้นๆ เป็นอย่างดี เห็นคุณค่าในสิ่งนั้น สามารถบอก อธิบายความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถบอกคุณค่าหรือความสำคัญของสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลได้

ความมุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียร พยายาม อดทน ทุ่มเทกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้สำเร็จไปตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน หมายถึง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง Doraemon ตอนยาวที่แต่งโดย Fujiko. F. Fujio (อาจารย์ฟูจิโกะ ฟูจิโอะ) ที่มีการตีพิมพ์เป็นภาษาไทย ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นขุดลิขสิทธ์ของสำนักพิมพ์ เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด (NED)

สมมติฐาน

ตัวละครในหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนสามารถเป็นต้นแบบให้กับนักเรียนได้ โดยเป็นต้นแบบสัญลักษณ์ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ของอัลเบิร์ต แบนดูรา และการสะท้อนคิดจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการไตร่ตรองถึงคุณค่าของความมุ่งมั่น และถ่ายโยงมาสู่ประสบการณ์ส่วนตัว เป็นกระบวนการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นเมื่อนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด นักเรียนจะเกิดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานสูงขึ้น เมื่อทำการวัดด้วยแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน นักเรียนจะมีคะแนนหลังการทดลอง (Post-test) สูงกว่าก่อนการทดลอง (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

- 1.ได้แนวทางในการนำหนังสือการ์ตูนร่วมกับการสะท้อนคิดมาใช้เป็นสื่อในการสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานให้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา
- 2.นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดความตระหนักในเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน
- 3.เสริมสร้างให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน และได้แบบบันทึกการอ่านรูปแบบใหม่คือแบบการเขียนสะท้อนคิด ที่ช่วยพัฒนาการคิดให้แก่ นักเรียน
- 4.นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และสามารถนำเทคนิคการสะท้อนคิดไปใช้ในวิชาอื่นได้
- 5.ผลักดันให้หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนใช้เป็นหนังสืออ่านนอกเวลา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ทำการศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนในแง่มุมมองของการสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน แนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ตลอดจนผลของการนำการ์ตูนไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้การทำวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบงานวิจัย โดยได้ศึกษาประเด็นต่างๆ คือ

1.แนวคิดเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

- 1.1 ความหมายของความมุ่งมั่น
- 1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น
- 1.3 ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน
- 1.4 แนวทางการสร้างความมุ่งมั่นในการทำงาน
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.แนวคิดเรื่องความตระหนัก

- 2.1 ความหมายของความตระหนัก
- 2.2 แนวทางและขั้นตอนการเกิดความตระหนัก
- 2.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาองค์ประกอบของความตระหนัก
- 2.4 การวัดความตระหนัก
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.แนวคิดเรื่องการ์ตูน

- 3.1 ความหมายของการ์ตูน
- 3.2 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย
- 3.3 เด็กกับการ์ตูน
- 3.4 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูน
- 3.5 หนังสือที่ดีสำหรับเด็ก
- 3.6 การประเมินคุณค่าหนังสือเด็ก
- 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

- 4.1 ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
- 4.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ
- 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.การสะท้อนคิด

- 5.1 ความหมายของการสะท้อนคิด
- 5.2 องค์ประกอบและรูปแบบของการสะท้อนคิด
- 5.3 กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด
- 5.4 เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกคิด
- 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.กรอบแนวคิด

1. ความมุ่งมั่นในการทำงาน

1.1 ความหมายของความมุ่งมั่น

ความมุ่งมั่นสามารถตีความได้ในหลายแง่มุม จากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546) ให้ความหมายของคำว่ามุ่งมั่นว่า หมายถึง การตั้งใจอย่างแน่วแน่ ดังนั้นความมุ่งมั่นจึงเป็นส่วนสำคัญของความสำเร็จ ถ้าคนเรามีความมุ่งมั่นพยายาม ตั้งใจอย่างแน่วแน่ก็จะทำให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายได้

ตีฟค โซปรา (2551) กล่าวว่า ความมุ่งมั่น คือพลังที่แท้จริงที่อยู่เบื้องหลังความปรารถนา โดยความมุ่งมั่นอันแน่วแน่ คือคุณลักษณะของความสนใจที่ไม่เคยหย่อนคลายลงจากเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ รักษาความสนใจไปที่ผลของความมุ่งมั่น ปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงที่จะยอมให้อุปสรรคใดๆ มาครอบงำ สงบและมั่นคง เพื่อไปสู่เป้าหมายอย่างเต็มไปด้วยไฟแห่งความกระตือรือร้น

McClelland (1969; 1987 อ้างถึงใน สุนิตา ศิริพากย์, 2553) ได้กล่าวถึงความหมายของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับความมุ่งมั่นโดยได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ คือ ความปรารถนาที่จะทำบางสิ่งบางอย่างให้ประสบความสำเร็จตามมาตรฐานความเป็นเลิศ (Standard of Excellence) ที่ตนตั้งไว้ มีความมุ่งมั่นพยายาม อดทนต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ มีความสบายใจเมื่อตนประสบความสำเร็จ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กล่าวถึงความมุ่งมั่นในการทำงานไว้ว่า มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำหน้าที่ด้วยความพากเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย โดยความมุ่งมั่นในการทำงานนั้นเป็นหนึ่งในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้และประเมินผู้เรียนเพื่อผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดทุกระดับการศึกษา โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ นั้นได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ

ดังนั้นจากงานวิจัยต่างๆ สรุปได้ว่า ความมุ่งมั่นหมายถึง การตั้งใจ พยายาม พากเพียรอย่างแน่วแน่ เพื่อให้ตนเองไปถึงเป้าหมายที่มุ่งหวังได้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ การทำงาน หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน เพราะถ้าเด็กไทยขาดความมุ่งมั่นตั้งใจอย่างแน่วแน่ ก็จะทำให้การไปถึงเป้าหมายในทุกๆ ด้านที่ได้ตั้งเป้าไว้เป็นไปได้ยากขึ้น

1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น

มีหลายทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น โดยในบางทฤษฎีอาจไม่ได้กล่าวถึงความมุ่งมั่นโดยตรง แต่เป็นทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งทฤษฎีต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

1.2.1 ความมุ่งมั่นสร้างขึ้นจากประสบการณ์

นักวิทยาศาสตร์ด้านสมองและระบบประสาทชื่อดังของญี่ปุ่น โมจิ เคนอิจิโร่ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า ความมุ่งมั่นหรือความรู้สึกอยากทำนั้นมาจากแหล่งพลังงานที่เรียกว่าประสบการณ์ โดยประสบการณ์ที่เห็นผลมากที่สุดคือประสบการณ์ที่เป็นความประทับใจ เพราะเมื่อคนเราได้สัมผัสของจริงที่ทำให้เกิดความซาบซึ้งประทับใจ ส่วนใหญ่ก็จะเกิดความรู้สึกปลุกปล้ำขึ้นมาว่า “เราเองก็อยากทำได้แบบนี้” หรือ “อยากพบเห็นสิ่งที่ดีกว่านี้ยิ่งขึ้นไปอีก” ซึ่งเป็นความรู้สึกปรารถนาอย่างแรงกล้า นอกจากนั้นบางครั้งความโกรธหรือความรู้สึกเจ็บใจก็เป็นพลังงานได้เหมือนกัน ซึ่งความขุ่นเคืองใจนั้นอาจเป็นได้ทั้งเรื่องใกล้ตัวหรือไกลตัว เช่น “ญี่ปุ่นไม่น่าจะต้องประสบกับภาวะปัญหาอย่างในปัจจุบัน” “หมอนั่นได้รับการประเมินดีขนาดนั้น แต่เรากลับถูกประเมินอย่างไม่ยุติธรรม”

แต่แหล่งพลังงานจากส่วนที่เป็นความไม่พอใจนั้นเป็นพลังงานเชิงลบ จึงอาจทำอะไรๆ เป็นไปในทิศทางที่ไม่ถูกต้องได้ แต่สำหรับความรู้สึกประทับใจที่เกิดจากการได้สัมผัสสิ่งดีๆ นั้นเป็นพลังงานเชิงบวก ที่ยังมีมากก็ยิ่งเป็นพลังงานอย่างล้นเหลือ

ดังนั้นจากประสบการณ์ที่ผ่านมามีส่วนที่ทำให้คนเราเกิดความมุ่งมั่น ซึ่งหนังสือการ์ตูนก็เป็นสื่อหนึ่งที่สามารถเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้อ่านผ่านเรื่องราวในการ์ตูน ทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจ เกิดความอึดใจที่จะพัฒนาตนเอง หรือความมุ่งมั่นที่จะทำอะไรบางอย่างเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามตัวละครในการ์ตูน

1.2.2 ความฉลาดในการฝ่าวิกฤติ (AQ : Adversity Quotient)

ชัยเสกฐ์ พรหมศรี (2548) กล่าวว่า ในชีวิตปัจจุบันทุกคนล้วนเผชิญกับความยุ่งยากสถานการณ์ที่วุ่นวาย หรือวิกฤติต่างๆ หลายคนอาจมีความสามารถที่จะจัดการกับปัญหาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม แต่ก็ยังมีไม่น้อยที่ยอมแพ้ต่อปัญหาสำหรับความสามารถที่จะเผชิญหน้ากับความยากลำบาก และเปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาส ความสามารถเหล่านี้นำเสนอโดย Paul G. Stoltz ในหนังสือ Adversity Quotient: Turning Obstacles into Opportunities ในปี 1997 และหนังสือ

Adversity Quotient@ Work: making Everyday Challenges the Key to Your Success ปี 2000

Stoltz ได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคล ทีม หรือองค์การออกเป็น 3 ประเภท โดยจำแนกจากการทำแบบทดสอบเรื่องความสามารถที่จะเผชิญกับวิกฤติและความยุ่งยาก หรือ Adversity Response Profile (ARP) ซึ่งคุณลักษณะบุคคล 3 ประเภทจะเปรียบเทียบจากภารกิจปีนเขา โดยแบ่งออกได้ดังนี้

1. คนขี้แพ้ (Quitters)

คือ บุคคลที่รู้สึกกลัว กังวลที่จะต้องเผชิญกับความท้าทายที่จะต้องปีนป่ายขึ้นไปบนยอดเขา จะเพิกเฉยไม่สนใจต่อแรงขับเคลื่อนไปข้างหน้า มีชีวิตที่ขมขื่น หดหู่ และขุ่นข้องไม่พอใจบุคคลที่ต่ำกว่าตน เมื่อเผชิญความยุ่งยากหรือวิกฤติปัญหา ระบบการทำงานของคนประเภทนี้ก็จะพังไป

2. คนที่ล้มเลิกกลางทาง (Campers)

บุคคลประเภทนี้มักจะทำงานดีมีประสิทธิผล แต่ไม่พยายาม ระบบการทำงานมักจะถูกขัดขวาง บางครั้งจะรู้สึกถึงข้อจำกัดว่าพวกเขาคงไม่มีความสามารถที่จะไปต่อได้ คนที่ล้มเลิกกลางทางสามารถแสดงศักยภาพของการเผชิญวิกฤติออกมาได้เพียงครั้งเดียว เมื่อเปรียบเทียบกับภารกิจปีนเขา อาจกล่าวได้ว่า คนกลุ่มนี้เมื่อปีนไปถึงตรงกลางของภูเขา ก็จะพยายามหาที่ที่ตนเองรู้สึกสบายเพื่อตั้งแคมป์พักอาศัยโดยไม่พยายามที่จะมุ่งหน้าปีนขึ้นสู่ยอดเขาต่อไป

3. ผู้เอาชนะ (Climbers)

การปฏิบัติการของคนเหล่านี้ขับเคลื่อนมาจากความทรหดอดทนภายใน ซึ่งเปรียบเสมือนภูมิคุ้มกันจากวิกฤติหรือความยุ่งยาก บุคคลประเภทนี้จะมีความเหนียวแน่น และปฏิเสธที่จะยอมรับความพ่ายแพ้ได้เป็นเวลานาน เขาจะระลึกอยู่เสมอว่าโอกาสยังคงมีอยู่เสมอ พลังที่ช่วยขับเคลื่อนให้เดินออกไปข้างหน้าคือความท้าทาย

ในแบบทดสอบ ARP จะมีการวัดองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ด้าน ที่ใช้ในการตอบสนองต่อความยุ่งยากหรือวิกฤติที่เกิดขึ้น องค์ประกอบ 4 ด้านเรียกว่า CORE อันประกอบไปด้วย

Control การควบคุม หมายถึง ความสามารถในการควบคุมสถานการณ์และปฏิบัติการตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นมากน้อยแค่ไหน

Ownership ความเป็นเจ้าของ/ความรับผิดชอบ หมายถึง ความรับผิดชอบต่อปัญหา หรือ วิกฤติที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะทำให้สถานการณ์ดีขึ้น

Reach การก้าวล้ำหมายถึง วิกฤติหรือความยุ่งยากที่เกิดขึ้นได้ก้าวล้ำเข้ามาในด้านอื่นๆของ ชีวิตเราหรือไม่

Endurance ความอดทน หมายถึง ความรู้สึกของเราที่มีต่อสภาวะการณ์ที่ยุ่งเหยิงนั้นจะ เกิดขึ้นนานมากน้อยแค่ไหน ระยะสั้น หรือคงอยู่ต่อไปเรื่อยๆ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความสามารถที่จะจัดการกับปัญหา หรือ AQ. ก็เป็นส่วนหนึ่งของความ มุ่งมั่น เพราะถ้าคนเราไม่มีAQ. ก็จะแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นไม่มีความอดทนหรือความสามารถที่จะ จัดการต่อปัญหาเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ ซึ่งหมายถึงว่าบุคคลนั้นไม่มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ที่มากพอนั่นเอง

1.2.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง แรงจูงใจที่เป็นแรงขับให้บุคคลพยายามที่จะประกอบพฤติกรรม ที่จะประสบสัมฤทธิ์ผลตามมาตรฐานความเป็นเลิศ (Standard of Excellence) ที่ตนเองตั้งไว้ โดย บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะไม่ทำงานหวังรางวัล แต่จะทำงานเพื่อความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตนตั้ง ไว้ ซึ่งนักจิตวิทยาที่เป็นผู้นำการวิจัยและสร้างทฤษฎีอธิบายแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่รู้จักกันดี คือ McClelland ซึ่งได้ทำการศึกษเกี่ยวกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ศึกษาลักษณะของ ผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา ยุโรป และเอเชีย (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2537)

McClelland ได้ใช้วิธีการที่เรียกว่าเทคนิคการฉายออก (Projective Technique) ของเมอร์ เรย์ที่เรียกว่าแบบทดสอบทีมาติก แอปเพอเซ็ปชัน (Thematic Apperception Test : TAT) ซึ่งเป็นภาพชุด โดยแต่ละภาพจะมีรูปคนในสถานการณ์ต่างๆ ให้ผู้ทดสอบดูและตอบคำถาม 4 ข้อ คือ

- 1.ภาพที่เห็นแสดงอะไรบ้าง ใครคือบุคคลที่ท่านเห็นในภาพ
2. ทำไมบุคคลนั้นจึงตกอยู่ในสถานการณ์นั้น มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้า
3. บุคคลที่ท่านเห็นในรูปกำลังคิดอะไร หรือต้องการอะไร
- 4.ต่อไปจะเกิดอะไรขึ้น

ซึ่งคำตอบของผู้มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะแตกต่างกันในการตั้งจุดประสงค์ของงาน ความพยายาม และความรับผิดชอบในการทำงาน โดยผลการทดลองแม็คเคลแลนด์สรุปได้ว่า คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมีลักษณะดังนี้

- 1.เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบพฤติกรรมของตนและตั้งมาตรฐานความเป็นเลิศ (Standard of Excellence) ในการทำงาน
- 2.เป็นผู้ที่ตั้งวัตถุประสงค์ที่จะมีโอกาสจะทำได้สำเร็จ 50-50 หรือเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงปานกลาง
- 3.พยายามที่จะทำงานอย่างไม่ท้อถอยจนถึงจุดหมายปลายทาง
- 4.เป็นบุคคลที่มีความสามารถในการวางแผนระยะยาว
- 5.ต้องการข้อมูลผลย้อนกลับของผลงานที่ทำ
- 6.เมื่อประสบความสำเร็จมักจะอ้างสาเหตุภายใน เช่น ความสามารถและความพยายาม

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จึงมีความสอดคล้องกับความมุ่งมั่นในการทำงาน ดังนั้นการที่คนเรามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ก็จะเป็นบุคคลที่มีความมุ่งมั่นในการทำงานสูงเช่นกัน ซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะทำให้บุคคลผู้นั้นประสบความสำเร็จ

1.3 ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดให้ความมุ่งมั่นในการทำงานเป็นหนึ่งในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้และประเมินผู้เรียนเพื่อผ่านเกณฑ์ตามที่สถานศึกษากำหนดทุกระดับการศึกษา โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ นั้นได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ

จากหนังสือแนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ได้ให้นิยามของความมุ่งมั่นในการทำงานไว้ว่า

มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานหน้าที่ด้วยความพากเพียรพยายาม อุตุน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม พุ้มเทกำลังกาย กำลังใจ ในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จ ลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงาน

ซึ่งในหนังสือนี้ยังได้กำหนดตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยอธิบายไว้เป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
1. ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน	1.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 1.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ 1.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
2. ทำงานด้วยความพากเพียรพยายาม และอุตุนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	2.1 พุ้มเททำงาน อุตุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน 2.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ 2.3 ซึ้นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

1.4 แนวทางการสร้างความมุ่งมั่นในการทำงาน

มีนักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาและให้แนวทางในการพัฒนาเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งมีความสอดคล้องและเป็นอีกนิยามหนึ่งของความมุ่งมั่นในการทำงาน ดังนี้

Alschulet, Tabor and McIntyre (1970 อ้างถึงใน ภัทราพรรณ สุขประชา, 2540) ได้ศึกษากระบวนการเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่างๆไป และสรุปออกมาเป็นแนวทางการสอนเพื่อเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทั้งหมด 6 ประการด้วยกัน คือ

1. จะต้องเน้นความสนใจว่าอะไรกำลังเกิดขึ้นที่นี่ เดี่ยวนี้
2. ทำให้เกิดประสบการณ์ที่เข้มข้น ผสมผสานประสบการณ์ด้านความคิด การกระทำ และความรู้สึกเข้าด้วยกัน
3. ช่วยให้ตีความหมายประสบการณ์ของตนได้ โดยยกระดับความคิดรวบยอดว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง
4. สร้างความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์และค่านิยม จุดมุ่งหมายและพฤติกรรมของตนเอง และความสัมพันธ์ของตนกับบุคคลอื่น
5. สร้างให้เกิดความมั่นคงทางด้านความคิด การกระทำ และความรู้สึกต่างๆ เกี่ยวกับความสำเร็จ โดยอาศัยประสบการณ์จากการฝึกหัด
6. กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตัวบุคคลเอง

Decharms (1976: 40 อ้างถึงใน ภัทราพร ยุทธาภรณ์พินิจ, 2547) ได้กล่าวถึงเทคนิคการเพิ่มแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ให้กับเด็ก ดังนี้

1. ให้นักเรียนได้เข้าใจความปรารถนาของตนเอง โดยการศึกษาด้วยตนเองและยอมรับความต้องการของบุคคลอื่นๆ ด้วย
2. สามารถเลือกจุดมุ่งหมายที่เป็นไปได้จริงของตนเอง สร้างจุดมุ่งหมายด้วยตัวเอง
3. พัฒนาการวางแผนงานให้ตรงกับสภาพความเป็นจริง มีการกระทำเพื่อไปให้ถึงจุดมุ่งหมาย
4. รู้แนวทางว่าจะไปสู่จุดมุ่งหมายได้อย่างไร เน้นให้เกิดความรับผิดชอบ และดำเนินงานตามแผนงานที่สามารถปฏิบัติได้

Edward W. Hootstein (1998: 58-59 อ้างถึงใน จาริณี จันทร์ศรี, 2543) กล่าวถึงวิธีสร้างแรงจูงใจไว้ดังนี้

1.กลวิธีในการสร้างความเกี่ยวข้อง (Relevance) คือ ครูเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และสิ่งที่จะได้รับ

2.กลวิธีในการสร้างความสนใจ (Interest) คือ ครูทำให้ผู้เรียนกระหายใคร่รู้บทเรียน

3.กลวิธีสร้างความพึงพอใจ (Satisfaction) คือ ครูทำให้ผู้เรียนรู้สึกชื่นชอบ สนุกสนานกับบทเรียน

4.กลวิธีในการสร้างความคาดหวังในความสำเร็จ (Expectations) คือ ครูทำให้ผู้เรียนเชื่อว่าความพยายามสามารถนำไปสู่ความสำเร็จได้

Gere E. Brophy (1977: 43-47 อ้างถึงใน วัชรภรณ์ อภิวัชรางกูร, 2546) ได้แบ่งกลวิธีสร้างแรงจูงใจไว้ 5 ด้าน คือ

1.กลวิธีสร้างแรงจูงใจโดยการคงระดับความคาดหวังที่มีต่อความสำเร็จของผู้เรียน เห็นความเชื่อมโยงระหว่างความพยายามกับผลที่ออกมาเพื่อให้ผู้เรียนคงระดับความคาดหวังที่มีต่อความสำเร็จ เช่น

-สอนทักษะการตั้งเป้าหมาย ประเมินค่าตนเอง เสริมแรงตนเอง

-ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างความพยายามกับผลที่ตามมา

2.กลวิธีสร้างแรงจูงใจภายนอก หมายถึง กลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของงานที่กำลังทำอยู่

3.กลวิธีสร้างแรงจูงใจภายใน หมายถึง กลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลิน และมีใจเข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่ต้องอาศัยรางวัลภายนอก เช่น

-ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่สนใจ

-เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตอบสนองอย่างกระตือรือร้น

-ตั้งคำถามที่กระตุ้นผู้เรียนให้ใช้ทักษะในระดับสูง

4. กลวิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ หมายถึง กลวิธีที่ทำให้ผู้เรียนเห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีความหมาย มีคุณค่าในการเรียนรู้ เช่น

- เป็นแบบอย่างที่ดีในการเรียนรู้
- ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนน่าสนใจ
- บอกจุดประสงค์ในการเรียนรู้
- แสดงกระบวนการคิดให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่าง

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จาริณี จันทร์ศรี (2543) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษากลวิธีสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนของครูภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีสร้างแรงจูงใจในกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเรียนของครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยประกอบไปด้วยกลวิธี 5 ด้าน คือ กลวิธีการสร้างความสนใจ กลวิธีในการสร้างความมั่นใจในตนเองให้แก่ผู้เรียน กลวิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน กลวิธีการเชื่อมโยงบทเรียนกับผู้เรียน และกลวิธีในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และเพื่อศึกษากลวิธีสร้างแรงจูงใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนของครูผู้สอน ซึ่งพบว่า กลวิธีสร้างแรงจูงใจที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการสร้างความสนใจ ในส่วนของกลวิธีสร้างแรงจูงใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียนที่เกิดขึ้นมากที่สุด คือ การตกแต่งห้องเรียนด้วยสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษ

ภทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ (2547) ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ ป.อ. ปยุตโต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบในการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ ป.อ. ปยุตโต และศึกษาผลที่ได้รับจากการการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งพบว่ารูปแบบการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ตามแนวคิดของ ป.อ. ปยุตโต ได้ใช้หลักพุทธธรรม คือการรักษาศีล ฝึกสติสมาธิตามหลักอิทธิบาท พัฒนาปัญญาด้วยการสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ เนื้อหาในการจัดการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทุกองค์ประกอบจะต้องบูรณาการตามหลักพุทธธรรม และผลการทดลองใช้พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และแสดงพฤติกรรมอย่างชัดเจนว่าสามารถพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้

สุนิดา ศิริพากย์ (2553) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์ และการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์ตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิส เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ให้กับนักศึกษาการศึกษานอกระบบกลุ่มด้อยสัมฤทธิ์ที่เรียนด้วยวิธีเรียนทางไกล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดลองกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์ และการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์ตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิสกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษานอกระบบ จำนวน 40 คน ซึ่งพบว่ารูปแบบกิจกรรมได้แก่ วัตถุประสงค์ ผู้เรียน ผู้สอน เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลา สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนรู้ และประเมินผล ในส่วนของผลการทดลองใช้พบว่ากลุ่มทดลองมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ อัตมโนทัศน์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษหลังทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.แนวคิดเรื่องความตระหนัก

2.1 ความหมายของความตระหนัก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546) ให้ความหมายไว้ว่า ตระหนัก หมายถึง รู้ประจักษ์ รู้ชัดเจน

กมนทรศน์ ไชยมณี (2539) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนัก คือการคิดได้ รู้สำนึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง พร้อมทั้งจะแสดงออกในรูปแบบต่างๆ เช่น การเขียน การพูด การคิด ทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยอาศัยระยะเวลา ประสบการณ์ สภาพแวดล้อม ลักษณะทางสังคมหรือสิ่งเร้าอื่นๆ มาเป็นส่วนช่วยปรุงแต่งการแสดงออกนั้น

ดิสนีย์ อธิธิรัญวงศ์ (2553) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนัก หมายถึง ความสำนึก ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง โดยมีเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม ในสังคม หรือสิ่งเร้าภายนอก เป็นปัจจัยที่ทำให้บุคคลเกิดความตระหนัก

ไพลิน ศศิธนากรแก้ว (2537) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนัก หมายถึง ความสำนึก ซึ่งเป็นสถานะทางจิตที่เกี่ยวกับความรู้สึก ความคิด และความปรารถนาต่างๆ เกิดจากการรับรู้และสำนึก โดยมีสิ่งเร้ามากระตุ้นจึงเกิดความตระหนักขึ้น ซึ่งความรู้และความตระหนักมีความสัมพันธ์กัน คือเกี่ยวข้องกับการสัมผัสและการใช้จิตไตร่ตรอง

Baker and Brown (1984 อ้างถึงใน พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2544) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การตระหนักรู้ (awareness) คือ การตระหนักรู้ถึงทักษะ กลวิธี และแหล่งข้อมูลที่เป็น รู้ว่าจะต้องทำ

อย่างไร รู้ถึงสิ่งที่ตนเองคิด และสามารถแสดงออกในสิ่งที่รู้ออกมาโดยการอธิบายให้ผู้อื่นฟังได้ สามารถสรุปใจความสำคัญ จดบันทึก มีความสามารถในการสะท้อนการคิดของตนเองออกมาในขณะที่อ่านเรื่องราว

Good (1973) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนัก คือ การรับรู้หรือความรู้สึกถึงการเกิดความรู้ของบุคคล หรือการแสดงความรู้สึกที่รับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดขึ้น

Wolman (1973 อ้างถึงใน มธุกร กิตติวิชรพงศ์, 2548) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนักเป็นภาวะการณ์ที่บุคคลเข้าใจ หรือสำนึกบางอย่างของเหตุการณ์ ประสบการณ์ หรือวัตถุสิ่งของ

ดังนั้นสรุปได้ว่า ความตระหนัก หมายถึง การที่บุคคลมีความรู้สึกที่ว่าตนรู้ชัดแจ้ง เข้าใจในเรื่องนั้นๆ เป็นอย่างดี เห็นคุณค่าในสิ่งนั้น ซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของบุคคลได้

2.2 แนวทางและขั้นตอนการเกิดความตระหนัก

Breckler (1986 อ้างถึงใน ปรีดา วันไทย, 2552) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดความตระหนัก โดยมีทั้งหมด 3 ประการ คือ

1. ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ซึ่งจะเริ่มต้นจากระดับง่าย และมีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ

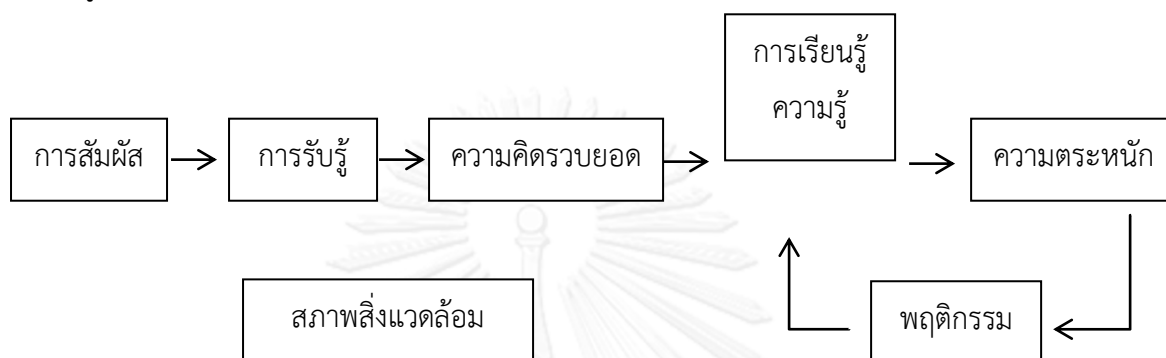
2. อารมณ์และความรู้สึก (Affective Component) คือ ความรู้สึกด้านทัศนคติ ค่านิยม ตระหนักว่าชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี เป็นองค์ประกอบในการประเมินต่อสิ่งเร้าต่างๆ

3. พฤติกรรม (Behavioral Component) คือ การแสดงออกทั้งทางวาจา กิริยา ท่าทางที่มีต่อสิ่งเร้า หรือแนวโน้มที่บุคคลนั้นจะกระทำ

ความตระหนัก เป็นผลของกระบวนการทางปัญญา กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าก็จะเกิดการรับรู้ เมื่อเกิดการรับรู้ก็จะนำไปสู่ความเข้าใจในสิ่งเร้า นั้นและนำไปสู่การเรียนรู้เป็นขั้นต่อไป ถ้าบุคคลเกิดความรู้ก็จะมีผลไปสู่ความตระหนักในที่สุด โดยความรู้และความตระหนักนั้นจะนำไปสู่การกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า นั้น โดยขั้นตอนและกระบวนการเกิดความ

ตระหนักนั้นสามารถสรุปได้เป็นแผนภูมิดังนี้ (สุชีพ สงวนบุญญศรี, 2525 อ้างถึงใน กมนทรศรี ไชยมณี, 2539)

แผนภูมิที่ 1 ขั้นตอนและกระบวนการเกิดความตระหนัก



2.3 ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาองค์ประกอบของความตระหนัก

ในการพัฒนาองค์ประกอบของความตระหนัก สามารถอธิบายกระบวนการพัฒนาโดยการใช้ทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้ (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา และคณะ, 2527; พวงรัตน์ บุญญานุรักษ์, 2523 อ้างถึงใน กฤษณา พจสุวรรณ, 2543)

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) โดยแบ่งแหล่งการเรียนรู้ได้เป็น 4 แหล่ง ดังนี้

1.1. การเรียนรู้จากประสบการณ์

เกิดขึ้นจากบุคคลได้มีประสบการณ์ด้วยตนเองกับสิ่งเร้านั้น ถ้าประสบการณ์ที่ได้รับจากสิ่งเร้านั้นน่าพอใจ ก็จะทำให้เกิดเจตคติทางบวกต่อสิ่งนั้น แต่ถ้าประสบการณ์ที่ได้รับจากสิ่งเร้านั้นไม่น่าพอใจ ก็จะทำให้เกิดเจตคติทางลบต่อสิ่งนั้น

1.2 การเรียนรู้จากภาวะเงื่อนไขการเสริมแรง

เกิดจากการกำหนดเงื่อนไขเพื่อควบคุมให้เกิดผลพอใจหรือไม่พอใจ

1.3 การเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวอย่าง

เกิดจากบุคคลได้สังเกตและเลียนแบบตัวอย่าง ซึ่งตัวอย่างนั้นมีหลายลักษณะ เช่น บุคคลในประวัติศาสตร์ บุคคลที่พบในชีวิตจริง บุคคลจากสื่อมวลชน

1.4 การเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

เช่น จากการพูดคุย จากสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆ แหล่งความรู้ เป็นต้น

2.ทฤษฎีการตัดสินทางสังคม (Social Judgement Theory) ทฤษฎีนี้เป็นอิทธิพลกลุ่ม แบบแผนความเชื่อค่านิยม และบรรทัดฐานของสังคม เมื่อบุคคลต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการได้รับการยอมรับ จึงมีแนวโน้มที่จะยอมรับแบบแผนพฤติกรรมอันเป็นลักษณะของกลุ่มนั้นๆ

3.ทฤษฎีความสอดคล้องและความขัดแย้งทางความคิด (Consistency and Cognitive Dissonance Theories) สองทฤษฎีนี้สอดคล้องกันในการอธิบายการพัฒนาและการคงตัวขององค์ประกอบของความตระหนักในแง่ของความสอดคล้องของความรู้ อารมณ์ และการแสดงออก ถ้าเมื่อใดมีความขัดแย้งในความคิด หรือเกิดความไม่สอดคล้องระหว่างองค์ประกอบสามด้าน จะมีผลให้บุคคลไม่สบายใจ พยายามลดความขัดแย้งและสร้างความสอดคล้องในความคิดให้เกิดขึ้น

4.ทฤษฎีการกระทำตามเหตุผล (Theory of Reasoned Action) มนุษย์มีความเชื่อในผลแห่งการกระทำและบรรทัดฐานของสังคม พฤติกรรมบางอย่างจึงมาจากความเชื่อหรือบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งมีมากมายแตกต่างกันไป

2.4 การวัดความตระหนัก

ความตระหนักเป็นพฤติกรรมที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับความรู้สึกและอารมณ์ การวัดและประเมินจึงต้องมีหลักการและวิธีการที่เที่ยงตรงและเชื่อมั่นได้ เครื่องมือที่ใช้วัดความรู้สึกและอารมณ์นั้นมีหลายประเภท ดังต่อไปนี้ (อังคณา มั่งมีทรัพย์, 2534 อ้างถึงใน พัชรา ระบบกิจการดี, 2545)

1.การสัมภาษณ์ (Interview) อาจเป็นการสัมภาษณ์ชนิดที่มีโครงสร้างแน่นอน โดยสร้างข้อคำถามไว้ก่อน และมีคำตอบให้เลือก หรืออาจเป็นแบบไม่มีโครงสร้าง ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ที่มีแต่หัวข้อใหญ่ คำถามเป็นไปตามโอกาสในขณะที่สัมภาษณ์ ผู้ตอบมีเสรีภาพในการตอบ

2.แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสอบถามอาจเป็นชนิดเปิด ปิด หรือผสมกันก็ได้

3.แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เป็นเครื่องมือวัดที่ให้ตรวจสอบตามรายการ โดยตอบในรูปของการทำเครื่องหมายว่าเห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย มี-ไม่มี ใช่-ไม่ใช่

4.มาตรวัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) เครื่องมือชนิดที่เหมาะสมกับวัดอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการทราบ โดยสามารถทราบความเข้มว่ามีมากน้อยเพียงใด

5.การใช้ความหมายภาษา (Semantic Differential Technique : S.D.) เป็นเทคนิคการวัดของ Charled E. Osgood เครื่องมือนี้เป็นเครื่องมือที่วัดได้ครอบคลุมมากชนิดหนึ่ง โดยจะประกอบไปด้วยเรื่องซึ่งถือเป็นสิ่งกับ และจะมีคุณศัพท์ตรงข้ามเป็นคู่ๆ ประกอบสังกับนั้นหลายๆ คู่ ซึ่งแต่ละคู่จะมี 2 ขั้ว และช่องว่างระหว่าง 2 ขั้วจะแบ่งด้วยตัวเลข ถ้าใกล้ข้างใดมาก ก็จะมีลักษณะตามคุณศัพท์ของขั้วนั้นมาก

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปริญดา วันไทย (2552) ทำการวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อ ความตระหนัก และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภาวะโลกร้อน ของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อ ความตระหนัก และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภาวะโลกร้อน ของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อในระดับปานกลาง มีความตระหนักในระดับสูงมาก และมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาวะโลกร้อนสูง โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้แตกต่างกันจะมีความตระหนักที่แตกต่างกัน และการเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์เชิงลบกับความตระหนักที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภาวะโลกร้อน ส่วนความตระหนักก็ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาวะโลกร้อน

มธุกร กิตติวัชรพงศ์ (2548) ทำการวิจัยเรื่อง ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และความต้องการของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีต่อโครงการรณรงค์เพื่อครอบครัว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความตระหนักรู้ ทัศนคติ และความต้องการ ของประชาชน รวมไปถึงศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และศึกษาตัวแปรที่สามารถอธิบายความต้องการของประชาชนที่มีต่อโครงการรณรงค์เพื่อครอบครัว ซึ่งพบว่าประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครมีความตระหนักรู้ และความต้องการโครงการรณรงค์เพื่อครอบครัวในระดับสูง มีทัศนคติในระดับปานกลาง โดยเพศชายมีความตระหนักรู้น้อยกว่าเพศหญิง อีกทั้งความตระหนักรู้สามารถอธิบายความต้องการของประชาชนที่มีต่อโครงการรณรงค์เพื่อครอบครัวได้

3.แนวคิดเรื่องการ์ตูน

3.1 นิยาม ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน ตามความหมายของพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีก็เขียนเป็นภาพบุคคล บางทีก็เขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกขบขัน หนังสือเล่าด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่องๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย

การ์ตูนเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่เขียนว่า Cartoon โดยความหมายตามพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด ("Oxford Learner's Dictionary of Current English Third Edition," 1974) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวาดภาพเหตุการณ์ล้อเลียน หรือภาพขบขัน หรือการวาดภาพร่างบนกระดาษ

นอกจากนั้นคำว่าการ์ตูน ยังมีผู้ให้ความหมายต่างๆ ดังนี้

ประเสริฐ ผลิตพลการพิมพ์ (2546) กล่าวว่า การ์ตูน (cartoon) เป็นคำกว้างๆ ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ โดยคนไทยทั่วไปจะนำคำนี้มาใช้ง่ายๆ เช่น ใช้เรียกหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่าคอมิกส์ (comics) เรียกหนังสือการ์ตูนว่าอะนิเมชัน (animation) ภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (manga) เรียกหนังสือการ์ตูนว่าอะนิเมะ (anime)

พรวิไล เบญจรัตน์ศิริโชติ (2549) กล่าวว่า ความหมายส่วนใหญ่ของคนไทยทั่วไป เมื่อกล่าวถึงการ์ตูน จะหมายถึงภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ Cartoon, Comics, Illustrated และ Caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะตามลักษณะเด่นชัดจากรากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง คนไทยโดยทั่วไปจะเรียกรวมว่าการ์ตูน

พิน สุขเจริญ (2525) กล่าวว่า การ์ตูนเป็นสื่อกราฟฟิคอย่างหนึ่ง ที่แสดงออกด้วยการขีดเขียนโดยใช้เส้นหรือสีอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างประกอบกันสร้างเป็นภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวบุคคล ความคิด สถานการณ์ ใช้เป็นสื่อนำความคิดหรือจิตใจแก่ผู้ดู

มณีนีรัตน์ สุขโชติรัตน์ (2537) กล่าวว่า การ์ตูนเรื่อง (comics) คือ หนังสืออ่านที่มีการเล่าเรื่องแบบบรรยายสรุปประกอบคำพูดและภาพวาดที่เรียงเป็นลำดับตามเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

วิมล อยู่ไว (2527) กล่าวว่า หนังสือการ์ตูน (Comics books) คือ หนังสือภาพชุดต่อเนื่องกันหลายภาพ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง รูปแบบของภาพการ์ตูนที่เป็นตัวละครในเรื่องจะมี

บุคลิกเดียวกันตลอดเรื่อง หนังสือการ์ตูนจัดทำขึ้นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เนื้อเรื่องอาจจะ เป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม การผจญภัย นิทาน ประวัติศาสตร์ ฯลฯ

ส่วนการ์ตูนในภาษาญี่ปุ่นนั้นจะเรียกว่ามังงะ (manga) ซึ่งความหมายของนาทูเมะ พูซาโนสุ เกะ (สิทธิพงศ์ อรุวาทิน, ผู้แปล, 2541 อ้างถึงใน ภัทรหทัย มังคะदानะรา, 2541) หมายถึง วรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งมีประเภทที่แยกย่อย สามารถตอบสนองต่อคนทุกชนชั้น

จากหนังสือเรื่องตามหาการ์ตูน ของ ประเสริฐ ผลิตพลการพิมพ์ (2546) ได้กล่าวเกี่ยวกับ เรื่องความแตกต่างระหว่างการ์ตูนตะวันตก (comic) และการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) ไว้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่น เรียกตนเองว่ามังงะ (manga) เพื่อให้เห็นชัดเจนว่าเป็นตระกูลหนึ่งของการ์ตูนที่ไม่เหมือนการ์ตูน ตะวันตกที่เรียกว่าคอมิกส์ (comics) เมื่อพิจารณาดูจะพบว่าการ์ตูนตะวันตกจะมีการตัดขอบ (clear line) ที่คมชัด และจำเป็นจะต้องใช้คำบรรยายหรือบัลลูนประกอบ ไม่เช่นนั้นอ่านไม่รู้เรื่อง แต่ การ์ตูนญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่มีเทะซึกะ โอซามุ เป็นบิดาผู้ให้กำเนิดและวางรากฐานของการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมัง ะ จะมีจุดเด่นที่ใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ (cinema style) ในการถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งโอซามุ เป็นผู้มีอิทธิพลต่อศิลปินการ์ตูนญี่ปุ่นรุ่นต่อมามากมาย อีกทั้งมังงะจะตีพิมพ์เป็นตอนๆ ในนิตยสาร ก่อนที่จะทยอยรวมเล่ม ทำให้ส่วนใหญ่จะเป็นงานวาดและมีเนื้อหาที่เขียนยาวข้ามหลายปีกว่า จนกว่าจะจบเรื่อง ความแตกต่างระหว่างคอมิกส์และมังงะที่ชัดเจนจุดหนึ่งคือการดำเนินเรื่อง การ์ตูน ตะวันตกมักจะมีแนวเรื่อง (theme) ที่ชัดเจนว่าจะเล่าเรื่องอะไร และจะดำเนินเรื่องตามที่กำหนดไว้ อย่างแม่นยำ ส่วนการ์ตูนญี่ปุ่น ถึงแม้จะมีแนวเรื่อง แต่จะมี subplot มาก และจะดำเนินเรื่องโดย เกาะพัฒนาการของตัวละครหลักเป็นสำคัญ

ในงานวิจัยนี้ใช้การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งก็คือมังงะ (Manga) จึงสรุปได้ว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึงหนังสือที่มีภาพลายเส้นแสดงเรื่องราวประกอบคำพูด โดยมีการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลัก ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สามารถตอบสนองต่อคนทุกวัยทุกชนชั้น

3.2 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการแปลหนังสือการ์ตูนจากประเทศต่างๆ มาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งในส่วนของ การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น พรพลัย เบญจรัตน์ศิริโชติ (2549) ได้กล่าวไว้ว่า จุดกำเนิดของการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็น ภาษาไทย เริ่มขึ้นประมาณช่วงปีพ.ศ.2504-2505 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทาง โทรทัศน์เรื่องเจ้าหนูปรมาณู กับเจ้าหนูลมกรด กำลังได้รับความนิยม โดยมีผู้แปลและผู้จัดทำออกมา

เป็นหนังสือการ์ตูนเพียงรายเดียวคือการ์ตูนเด็ก ต่อมาภาพยนตร์การ์ตูนชุดยอดมนุษย์ เช่น เรื่องไอ้มดแดง เข้ามาฉายในประเทศไทยและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทำให้หนังสือการ์ตูนที่มีวางขายในร้านตัวแทนขายหนังสือภาษาญี่ปุ่นนั้นถูกผู้ผลิตหลายรายนำมาแปลและตีพิมพ์เป็นฉบับภาษาไทย โดยลบตัวหนังสือญี่ปุ่นออกและใส่ภาษาไทยเข้าไปแทน บางรายใช้วิธีวาดเลียนแบบจากต้นฉบับเดิม ซึ่งการ์ตูนส่วนมากที่ตีพิมพ์จะเป็นเรื่องเดียวกับที่ฉายอยู่ในโทรทัศน์ ณ ขณะนั้น จึงทำให้ได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี

หลังจากนั้นจึงมีผู้ผลิตการ์ตูนแปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเพิ่มขึ้น และมีการพัฒนาใช้ระบบพิมพ์ที่ทันสมัย รูปแบบการจัดทำมีความเปลี่ยนแปลง เช่น ไม่วาดเลียนแบบต้นฉบับแต่ใช้วิธีแปลข้อความเพียงอย่างเดียว มีการถ่ายฟิล์มกลับซ้ายไปขวาเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจของคนไทย (เนื่องจากญี่ปุ่นอ่านหนังสือจากขวามาซ้าย) สำนักพิมพ์ที่แปลการ์ตูนในช่วงนั้นคือสำนักพิมพ์อุดมศึกษา และสำนักพิมพ์ศิริสาสน์ ต่อมาทีมงานผู้จัดการการ์ตูนชุดนี้ได้แยกตัวออกไปทำการ์ตูนคอสมิก ซึ่งกลายเป็นต้นแบบของการวางรูปเล่มและการเขียนตัวหนังสือของนักทำการ์ตูนรุ่นหลัง ระยะเวลาแรกการ์ตูนมุ่งเป้าหมายไปที่กลุ่มผู้อ่านเด็กเท่านั้น ต่อมาจึงมีการขยายกลุ่มผู้อ่านไปที่กลุ่มวัยรุ่น โดยใช้การ์ตูนประเภทโรแมนติกเรื่องแคนดี้ มุ่งไปที่กลุ่มเด็กผู้หญิง ที่มีรูปเล่มฉบับกระเป๋า ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก ทำให้มีการผลิตหนังสือการ์ตูนฉบับกระเป๋าที่หลากหลายขึ้น จนกระทั่งถึงยุคของหนังสือการ์ตูนที่สามารถปิดช่องว่างระหว่างเด็กเล็กและวัยรุ่นได้ นั่นคือหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน ความสำเร็จของโดราเอมอนนี้ทำให้การ์ตูนตัวอื่นๆ เข้ามาสู่ประเทศไทยอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น

3.3 เด็กกับการ์ตูน

จากการศึกษางานสำรวจและงานวิจัยจำนวนมากทำให้สามารถกล่าวได้ว่า เด็กส่วนใหญ่ทั้งเด็กไทยและเด็กต่างชาติมีความชอบและความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน

ในต่างประเทศ มีงานวิจัยของ Hildreth เกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุ 6-16 ปี ในประเทศอังกฤษ (Hildreth, 1958 อ้างถึงใน วิมล อยุ่ไ้ว, 2527) พบว่า เด็กอายุ 6-11 ปี อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำ และความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราสูงถึงร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราสูงถึงร้อยละ 91

ในประเทศไทยเองก็มีการศึกษาวิจัยและงานสำรวจต่างๆ ที่เกี่ยวกับการ์ตูนเช่นกัน จากการศึกษาแผนสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่านของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับโครงการอ่านสร้างสุขในโรงเรียน และภาคีเครือข่ายส่งเสริมการอ่าน ได้สำรวจความต้องการอ่านหนังสือของเด็กในช่วงปิดเทอม ปี 2554 พบผลสำรวจว่า เด็กวัยเรียนชอบอ่านการ์ตูน

เป็นลำดับต้นๆ ทั้งการตูนเพื่อความบันเทิง และการตูนส่งเสริมการเรียนรู้ แม้กระทั่งหนังสือที่อยากได้ เป็นของขวัญลำดับต้นๆ ก็เป็นการตูนเช่นกัน (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2554)

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนไว้ว่า รูปแบบของหนังสือการ์ตูนทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ ทำให้เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องราวได้จากภาพ อีกทั้งความรู้สึกเด็กขณะอ่านการ์ตูน คือความสนุกสนานเพลิดเพลินใจ ขณะอ่านจะรู้สึกว่าคุณเองอยู่อีกโลกหนึ่งคือโลกการ์ตูน โลกแห่งจินตนาการ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าเมื่อเด็กอ่านหนังสือการ์ตูน เด็กมักจะเอาตัวเองเข้าไปแทนตัวละครเอกในเรื่อง เป็นอีกเหตุผลที่ทำให้เด็กชอบอ่านเพราะเขาได้รับสิ่งชดเชยที่เขาต้องการหรือยังขาดอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น ความเก่งกล้าสามารถ ความเป็นวีรบุรุษ และเหตุผลอีกประการคือการตูนนั้นทำให้เด็กรู้สึกว่ามีเรื่องอะไรจะไปคุยกับเพื่อน

ความสนใจในการอ่านของเด็กมีผู้วิจัยไว้หลายแห่ง เนื่องจากการที่จะจัดทำหนังสือให้กับเด็กนั้นหลักที่สำคัญมากอย่างหนึ่งคือจะต้องทราบว่าเด็กวัยใดมีความต้องการอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาประเภทใด เด็ดจึงจะต้องการอ่านอย่างแท้จริง หรือผู้อ่านนั้นมีความสามารถในการอ่านมาเพียงใด มีความเข้าใจในเรื่องมาน้อยเท่าไร การใช้ถ้อยคำ การใช้ภาษา ความยาวของเรื่อง การดำเนินเรื่องแบบใดจึงจะเหมาะสม ซึ่งจินตนา ไบกาซูยี (2534) ได้ทำการศึกษาและประมวลความสนใจในการอ่านของเด็กออกเป็นลำดับอายุ ดังนี้

1. เด็กวัย 2-5 ปี หรือเด็กเริ่มวัยเรียน

เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้ แต่สามารถดูภาพและฟังเรื่องราวได้ มีความสนใจในตนเองและเด็กวัยเดียวกัน ชอบฟังคำพูดที่คล้องจองกัน ชอบสัตว์ ชอบตุ๊กตาหรือฟังเรื่องที่อยู่ใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมของตน ดังนั้นหนังสือสำหรับเด็กวัยนี้จึงต้องมีภาพประกอบมาก ขนาดใหญ่ สีสดๆ ถ้ามีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสัตว์ที่พูดได้ คิดและทำเหมือนมนุษย์ สังคมของสัตว์ที่ตนคุ้นเคย และการดำเนินชีวิตของครอบครัวสัตว์ การผจญภัยของสัตว์ต่างๆ เด็กจะชื่นชอบมาก

2. เด็กวัย 6-7 ปี หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2

เด็กในวัยนี้เริ่มอ่านหนังสือได้บ้างเล็กน้อย เริ่มมีความคิดคำนึงมาก มีจินตนาการมากขึ้น ชอบเรื่องเวทมนตร์ปา นิทาน นิยายต่างๆ สนใจอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับธรรมชาติของคน นก สัตว์ และต้นไม้ สนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในหนังสือภาพ ดังนั้นหนังสือสำหรับเด็กวัยนี้

จึงควรเป็นนิยายผจญภัย นิทานพื้นบ้านต่างๆ นิทานที่มีตัวละครไม่มากนัก แต่มีบทบาทและการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ เรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวันที่เขียนสนุกๆ เรื่องที่สร้างจินตนาการความคิดฝันที่น่าตื่นเต้นก็เป็นที่น่าสนใจของเด็กวัยนี้ วัยนี้มีความสามารถในการอ่านหรือมีสมาธิในการอ่านสั้นๆ ไม่ควรเลือกเรื่องที่มีเนื้อหายาวมากเกินไป

3. เด็กวัย 8-9 ปี หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4

เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือได้มากขึ้น ชอบอ่านนิทาน เทพนิยาย นอกจากนี้ยังสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น ชอบฟังหรืออยากรู้อะไรของเด็กอื่นในวัยเดียวกัน อยากรู้อยากเห็นว่าชีวิตความเป็นอยู่เป็นอย่างไร เหมือนกับตนเองหรือไม่ ช่วงวัยนี้เด็กผู้หญิงกับเด็กผู้ชายมีความสนใจในการอ่านแตกต่างกันไปตามรสนิยมของเพศ ข้อควรระวังสำหรับหนังสือของเด็กๆ อยู่นี้ คือผู้อ่านมักจะเปรียบเทียบตนเองกับตัวละครที่แต่งขึ้น ผู้เขียนหนังสือจึงต้องระมัดระวังเรื่องบุคลิกของตัวละครให้ดี ต้องเข้าใจจิตใจเด็ก สร้างตัวละครให้มีลักษณะโน้มน้าวให้เด็กเกิดเจตคติที่ดี เช่น มีความเมตตา กรุณา กล้าหาญ

4. เด็กวัย 10-11 ปี หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6

เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือได้คล่อง เป็นระยะที่มีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายแยกกันอ่านหนังสือตามความสนใจของตน นอกจากนี้ยังชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น ชอบเรื่องความรู้วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติศึกษา เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่เริ่มบูชาวีรบุรุษและวีรสตรี ข้อสังเกตของเด็กในวัยนี้คือเด็กจะเลิกอ่านหนังสือทันทีถ้าเกิดความรู้สึกว่าหนังสือที่ตนอ่านกำลังสั่งสอนหรือตีเตือน โอ้อวดดูถูกความสามารถของผู้อ่าน เด็กๆ ไม่ชอบการสั่งสอนโดยตรงหรือการอธิบายที่ยืดเยื้อ หรือการบอกสิ่งใดที่ควรทำไม่ควรทำในแง่ดูถูกปัญญาเด็ก หรือใช้วิธีการเขียนแบบหนังสือเรียน ซึ่งเด็กเบื่อหน่ายมากแล้ว จึงควรหลีกเลี่ยง

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ นักจิตวิทยาของไทยได้แบ่งวัยของผู้อ่านตามความสนใจในช่วงวัย ซึ่งจากความสนใจดังกล่าว ทำให้สามารถจำแนกหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมกับความสนใจตามวัยของผู้อ่านได้ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (กิติกร มีทรัพย์, 2529 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538)

1. วัยก่อนเข้าเรียน (3-6 ปี) : ลักษณะความสนใจที่สังเกตได้ คือ เด็กจะสนใจช่วงสั้นๆ สนใจสิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ สามารถเล่าเรื่องได้แต่อาจยังลำดับเหตุการณ์ได้ไม่ดี สนใจที่จะเลียนแบบทั้งภาษาท่าทาง ชอบพูดคำคล้องจองง่ายๆ และชอบฟังนิทาน

ดังนั้นหนังสือที่เหมาะสมกับนักเรียนวัยนี้ จะต้องมีภาพประกอบสวยงาม เป็นนิทานภาพ ที่เด็กไม่ต้องอ่านมาก

2.วัยประถมศึกษาตอนต้น (6-9 ปี) : ลักษณะความสนใจที่สังเกตได้ คือ เริ่มมีช่วงความสนใจที่ยาวขึ้น สนใจเลียนแบบและแสดงออกตามความคิดเห็นของตน และเริ่มต้องการให้ผู้อื่นสนใจตนเอง อยากให้ผู้อื่นรับฟังเรื่องราวของตน เริ่มอยากมีส่วนร่วมร่วมกับผู้อื่น เรื่องราวที่เด็กสนใจจะเป็นเรื่องเพื่อน สนุกสนาน

ดังนั้นเนื้อหาของหนังสือที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ ควรเป็นเรื่องสนุกสนานต่างๆ เกี่ยวกับกิจกรรมชีวิตประจำวันของเด็กๆ ซึ่งควรเป็นต้นแบบที่ดี เพราะเด็กกำลังอยู่ในวัยเลียนแบบ

3.วัยประถมศึกษาตอนปลาย (9-11 ปี) : ลักษณะความสนใจที่สังเกตได้ คือ ช่วงสนใจจะนานกว่าเด็กประถมต้น โดยมีช่วงความสนใจประมาณ 20-30 นาที เด็กจะเริ่มสนใจเรื่องเกี่ยวกับเพื่อน บุคคล สถานที่และสิ่งแวดล้อมรอบตัว สนใจที่จะหาแบบอย่างที่จะยึดถือปฏิบัติตาม สนใจกิจกรรมต่างๆ สนใจหาความรู้และข้อเท็จจริงต่างๆ มากขึ้น

ดังนั้นเนื้อหาของหนังสือที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ ควรเป็นเรื่องที่ทำทนายให้เกิดความคิดต่างๆ จุดประกายความคิด เรื่องที่มีคติสอนใจให้แนวคิดแนวปฏิบัติที่ดี หรือเรื่องที่น่าตื่นเต้น น่าติดตาม เช่น แนวผจญภัย

4.วัยมัธยมศึกษาตอนต้น (12-14 ปี) : มีช่วงความสนใจประมาณ 30-45 นาที ความสนใจเริ่มแตกต่างกันระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิง เริ่มอ่านหนังสือหลายประเภทขึ้น มีการพูดวิจารณ์ตัวละครที่อ่าน และประพาดติดตามแบบอย่างที่ชอบ

ดังนั้นเนื้อหาของหนังสือที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ อาจเป็นเรื่องสั้นที่น่าสนใจ เรื่องที่มีแนวคิดตีประวัติบุคคลสำคัญต่างๆ หรือสารคดีท่องเที่ยวที่น่าสนใจ เป็นต้น

จากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือ ทำให้สรุปประเด็นร่วมได้ว่าเด็กประถมศึกษาปีที่ 6 จะอยู่ในช่วงวัยที่อ่านหนังสือคล่องแล้ว สนใจเรื่องเกี่ยวกับเพื่อน บุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว สนใจที่จะหาแบบอย่างที่จะยึดถือปฏิบัติตาม เริ่มบูชาวีรบุรุษและวีรสตรี ดังนั้นเนื้อหาของหนังสือที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ ควรเป็นเรื่องที่ทำทนายให้เกิดความคิดต่างๆ จุดประกายความคิด เรื่องที่มีคติสอนใจให้แนวคิดแนวปฏิบัติที่ดี

3.4 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่ง ที่มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อเด็กมากยิ่งขึ้น เพราะหนังสือการ์ตูนนั้นให้ทั้งความสนุกสนาน น่าสนใจ และสอดแทรกแนวคิดต่างๆ ให้กับเด็กๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งวีระ พุฒกลาง ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูน ซึ่งสรุปได้เป็นประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้ (วีระ พุฒกลาง, 2514 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538)

1. ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี สร้างสรรค์ให้เกิดความคิดและจินตนาการ
2. ทำให้เกิดความสนใจในการอ่าน เพราะหนังสือการ์ตูนมักมีสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กสนใจ ทำให้หนังสือการ์ตูนเป็นเหมือนสะพานเชื่อมต่อให้เด็กข้ามความรู้สึกจากการไม่ชอบอ่านหนังสือ ไปสู่การอ่านอย่างสนุกสนานได้ ถ้ารู้จักเลือกเรื่องที่เหมาะสมกับเด็ก
3. ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี เพราะธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนจะเล่าเรื่องโดยสอดแทรกแนวคิดที่ดีให้กับเด็กทีละเล็กละน้อย
4. หนังสือการ์ตูนบางเรื่องอาจทำให้เด็กจดจำคำศัพท์ หรือสาระดีๆ จากหนังสือไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

นอกจากนั้น หทัย ต้นหยง (2525) ได้กล่าวว่า การ์ตูนมีผลดีต่อเด็ก ดังนี้

1. ปลุกฝังความสนใจในการอ่าน
2. ฝึกทักษะในการอ่าน
3. กระตุ้นความสนใจให้ขีดเขียน วาดภาพ และเสริมสร้างจินตนาการ
4. ได้มโนทัศน์ที่ดีจากการอ่าน
5. เกิดความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์
6. สนุกสนาน เพลิดเพลิน
7. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. เพิ่มพูนความรู้ต่างๆ

อีกทั้งจากประเด็นข้างต้นที่ได้กล่าวถึงเด็กและการ์ตูน มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2537) ได้ให้สาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูน ซึ่งสาเหตุหนึ่งที่เด็กชอบการ์ตูนคือ เด็กได้รับสิ่งชดเชยที่เขาต้องการหรือยังขาดอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น ความเก่งกล้าสามารถ ความเป็นวีรบุรุษ โดยการเอาตัวเองเข้าไปแทนตัวละครเอกในเรื่องเมื่ออ่านการ์ตูน ซึ่งจากเหตุผลนี้ทำให้เด็กได้แรงบันดาลใจและแรงกระตุ้นให้ตนเองอยากแสดงความสามารถให้เป็นที่ประจักษ์เหมือนตัวละครเอกในการ์ตูนบ้าง ประสบการณ์จากการอ่านเรื่องดังกล่าวทำให้เด็กซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเอง เป็นพลังเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง

ในแง่การเรียนการสอน พัน สุขเจริญ (2525) กล่าวว่า การ์ตูนสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มาก คือ

1. ใช้เป็นสิ่งเร้า หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจบทเรียน หรืออาจใช้เป็นตัวนำเข้าสู่บทเรียน
2. ใช้อธิบายให้เกิดความเข้าใจบทเรียน การเรียนในหลายๆ วิชาสามารถนำการ์ตูนเข้ามาร่วมด้วยการเขียนการ์ตูนประกอบบทเรียน จะทำให้ผู้เรียนสนใจมากขึ้นกว่าอธิบายอย่างเดียว
3. ใช้เป็นกิจกรรมของผู้เรียน โดยกำหนดให้ผู้เรียนเขียนภาพการ์ตูนง่ายๆ หรืออธิบายเรื่องหรือเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การบรรยายเหตุการณ์ หรือเขียนการ์ตูนจากนิทาน

ดังนั้นเมื่อศึกษาประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนจากหลายๆ แห่ง จึงสามารถสรุปประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนได้ คือ ทำให้เด็กได้รับแนวคิด แรงบันดาลใจที่ดี เกิดความคิดสร้างสรรค์ สนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความรู้ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

3.5 หนังสือที่ดีสำหรับเด็ก

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527) กล่าวว่า หนังสือที่ดีสำหรับเด็กควรมีลักษณะดังนี้

- 3.5.1 เนื้อหาตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็กแต่ละเพศและวัย ตามหลักจิตวิทยาเด็ก

3.5.2. รูปเล่มกะทัดรัด ไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป ถ้าหนังสือสำหรับเด็กเล็กๆ ควรมีรูปร่างแปลกๆ

3.5.3. รูปภาพสวยงาม ชัดเจน ถ้าเป็นของเด็กเล็กๆควรมีภาพมากๆ คำอธิบายน้อย ภาพปกดึงดูดความสนใจให้อยากหยิบอ่าน

3.5.4. ตัวอักษรตัวโตชัดเจน เหมาะกับสายตาของเด็กแต่ละวัย

3.5.5. ภาษาที่ใช้เป็นภาษาง่ายๆ เข้าใจง่าย เป็นภาษาวัยเดียวกับเด็ก

3.5.6. ตัวสะกด การันต์ถูกต้อง

3.5.7 จำนวนหน้าไม่มากนัก

3.5.8 เนื้อหานอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ควรให้ความรู้ เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความเข้าใจตนเอง

3.5.9 ตัวละครอยู่ในวัยเดียวกันกับเด็ก

3.6 การประเมินคุณค่าหนังสือเด็ก

ถวัลย์ มาศจรัส (2540) กล่าวว่า การประเมินคุณค่าหนังสือเด็กจะประเมินในสิ่งต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) จะพิจารณาว่าผู้เขียนได้กำหนดเค้าโครงเรื่องไว้เป็นเอกภาพหรือไม่ มีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่องดีเพียงไร

2. การเปิดเรื่อง การเริ่มต้นในฉากแรกของเรื่องได้อย่างน่าติดตาม

3. แก่นเรื่อง (Theme) กระชับชัดเจน ให้ความคิดรวบยอดแก่เด็กได้ตรงเป้าหลังอ่านจบ ในขณะที่โครงเรื่อง จะเป็นการกำหนดเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่ามีอะไรบ้าง แต่แก่นเรื่องนั้นจะเป็นตัวกำหนดว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นให้สาระอะไรแก่คนอ่าน เรื่องสำหรับเด็กแก่นเรื่องไม่ควรซับซ้อนวากวน มีเป้าหมายเด่นชัดในการนำเสนอ เช่น ความอดทน การกระทำดี เป็นต้น โดยให้เรื่องราวเป็นตัวคลี่คลายให้เห็นอย่างมีศิลปะ

4. การดำเนินเรื่อง (Story) ชวนติดตาม ทำให้ผู้อ่านอยากรู้ อยากเห็น คาดหวังตามขณะที่อ่าน

5. ฉาก (Background) หนังสือเด็กจะต้องมีฉากที่ชัดเจน เช่น ในป่า ริมทะเล ในทะเล เป็นต้น ฉากจะมีส่วนเสริมเรื่องราวในเนื้อหาให้โดดเด่นขึ้น และทำให้หนังสือสวยเมื่อวาดภาพประกอบแล้ว

6. บทบรรยายและคำสนทนา จะต้องตรงเป้าหมาย ให้ภาพ ให้ความรู้สึก ตัวละครมีจำนวนเหมาะสมกับเนื้อหา มีบุคลิกที่ชัดเจน เช่น ตัวเอก ตัวร้าย เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบได้ง่ายขึ้น

7. ท่วงทำนองเขียน มีลีลาสำนวนที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดที่เหมาะสมกับเรื่องที่เขียน เช่น เขียนเรื่องสนุก ก็ใช้ภาษาที่สนุก กระชับ เป็นต้น

8. ภาพประกอบ มีการจัดวางอย่างสมดุล สื่อเรื่องราวได้ตรงตามเนื้อหา สีสันสดใส ตื่นตาตื่นใจ

9. การปิดเรื่อง เป็นการจบเรื่องเพื่อคลี่คลายปัญหาทั้งหมดอย่างกระจ่างชัด ให้ข้อคิดให้คติ โดยไม่ต้องบอกว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า..” แต่ให้ตัวละครและเนื้อหาเป็นผู้แสดงพฤติกรรมเหล่านั้นออกมา

Huck (1976 อ้างถึงใน สดใส ตันติกัลยาภรณ์, 2525) วางหลักเกณฑ์การเขียนหนังสืออ่านสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องดี สนุกสนานเพลิดเพลิน รั้าใจผู้อ่าน
2. ฉาก (Setting) เหมาะกับเนื้อเรื่อง
3. เรื่อง (Theme) มีคุณค่าแก่เด็ก สอดแทรกคุณธรรม แต่ไม่มุ่งสอนโดยตรง
4. ตัวละคร (Characterization) แสดงให้เห็นการพัฒนาทั้งร่างกายและจิตใจของตัวละคร
5. ลีลาในการเขียน (Style) เหมาะสมกับชื่อเรื่อง อ่านเข้าใจง่าย บทสนทนาเป็นธรรมชาติ
6. รูปแบบ (Format) รูปเล่มชวนอ่าน เข้าเล่มแข็งแรง กระดาษดี ภาพเหมาะกับเนื้อเรื่อง เพิ่มความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง
7. อื่นๆ (Other considerations)

จากเกณฑ์ต่างๆ ทำให้สามารถสรุปประเด็นร่วมที่ควรนำมาวิเคราะห์หนังสือ ซึ่งสรุปได้เป็น 2 ประเด็นหลัก คือ ลักษณะภายนอกที่สังเกตได้ เช่น ขนาดรูปเล่ม ขนาดตัวหนังสือ ภาพประกอบ และลักษณะภายใน คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ภาษาที่ใช้ ฉาก ตัวละคร

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชุตินา ธนธรรมทัศน์ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่นำเสนอผ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องยาวที่แปลในไทย เน้นศึกษาประเด็นเกี่ยวกับแก่นความคิดของเรื่อง ค่านิยม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร ผลการวิจัยพบว่า แก่นความคิดของการ์ตูนส่วนใหญ่แสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละคร ด้วยความอดทน หมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในส่วนของค่านิยม พบว่าค่านิยมดั้งเดิมของญี่ปุ่นยังปรากฏในการ์ตูนอยู่มาก เช่น ค่านิยมความเป็นกลุ่มและสำนึกต่อกลุ่ม ค่านิยมความมานะพยายาม ค่านิยมความซื่อสัตย์กล้าหาญ และค่านิยมความมีระเบียบวินัย สำหรับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ พบว่ามีการนำเสนอทั้งชีวิตในยุคอดีต ปัจจุบัน และอนาคต โดยปรากฏลักษณะชีวิตที่สอดคล้องระหว่างความเป็นดั้งเดิมและสมัยใหม่ได้ดี

ทิพวัลย์ ชันธมะ (2545) ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ได้รับรางวัลในการประกวดหนังสือในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2521-2544 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หนังสือในด้านผู้จัดทำ เนื้อหา แนวคิด ตัวละคร ฉาก วิธีการดำเนินเรื่อง จำนวนภาษา และองค์ประกอบของหนังสือ จำนวน 78 เรื่อง ซึ่งพบว่า ผู้แต่งเป็นบุคคล 45 คน ส่วนใหญ่พิมพ์โดยสำนักพิมพ์เอกชน เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องครอบครัว มีแนวคิดเกี่ยวกับความเมตตากรุณา ตัวละครส่วนใหญ่เป็นคน อายุ 12-14 ปี ฉากส่วนใหญ่เป็นประเทศไทยในชนบท การนำเสนอเรื่องส่วนใหญ่เป็นโครงเรื่องที่มีเอกภาพ สมจริง นำเสนอเป็นเรื่องเล่า ในด้านจำนวนภาษา หนังสือทั้งหมดมีการใช้คำจากภาษาต่างประเทศ ส่วนใหญ่มีการใช้สุภาษิตคำพังเพย และองค์ประกอบของหนังสือนั้นส่วนใหญ่จะมีหน้าลิขสิทธิ์และปกใน มีภาพประกอบเป็นลายเส้นขาวดำ ปกหนังสือเป็นปกอ่อน พิมพ์ด้วยกระดาษปอนด์ ขนาด 16 หน้ายก ตัวอักษร 16 พ้อยท์

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจคุณธรรม ลักษณะการใช้ภาษา และสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า คุณธรรมที่พบมากที่สุด คือ ความเมตตากรุณา และพฤติกรรมที่ทำลายคุณธรรมที่พบมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย แต่จากทัศนคติของเด็กพบว่า คุณธรรมที่พบมากที่สุดคือ ความ

กล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง และพฤติกรรมที่ทำให้ลายคุณธรรมที่พบมากที่สุดคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติยับยั้งชั่งใจ

พรวลัย เบญจรัตน์ศิริโชติ (2549) ทำการวิจัยเรื่อง การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่จำหน่ายอยู่ในปัจจุบัน และเพื่อเสนอเกณฑ์จัดระดับการ์ตูนในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยสามารถแบ่งได้ 4 กลุ่ม คือ การ์ตูนสะท้อนความรุนแรง การ์ตูนเกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ การ์ตูนนำเสนอสาระเฉพาะด้าน และการ์ตูนด้านอื่นๆ ที่ไม่เข้าพวกกับ 3 กลุ่มแรก นอกจากนั้นในส่วนของเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูน งานวิจัยนี้มีเกณฑ์การพิจารณา คือ ความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ การแต่งกาย ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย/ยาเสพติด/ของมีค่า การใช้ภาษา ซึ่งจากการสำรวจหนังสือการ์ตูนที่มียอดขายสูงสุดของ 5 สำนักพิมพ์ใหญ่ในไทย ในเดือนมิ.ย. 2549 ถึง ก.พ. 2550 พบว่า หนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัยมีเพียง 1 เล่ม

ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) ทำการวิจัยเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จากหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 10 เรื่องที่ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องในประเทศไทย ซึ่งพบว่าภาพของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะเป็นผู้มีคุณธรรม โดยวิถีชีวิตของวีรบุรุษจะมีการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านนั้นๆ โดยกับอุปสรรคต่างๆ แต่ด้วยความมุ่งมั่นพยายามฝึกฝนก็จะทำให้สามารถพัฒนาตนเองจนเป็นผู้มีความสามารถ

สดใส ตันติกัลยาภรณ์ (2525) ทำการวิจัยเรื่อง ความสอดคล้องของค่านิยมทางสังคมตามการรับรู้ที่เด็กได้จากการอ่านหนังสืออ่านสำหรับเด็ก กับค่านิยมทางสังคมที่กำหนดในหลักสูตรประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ค่านิยมทางสังคมตามการรับรู้ที่เด็กได้จากการอ่านหนังสืออ่านสำหรับเด็ก และหาความสอดคล้องกับค่านิยมทางสังคมที่กำหนดในหลักสูตรประถมศึกษาจากเนื้อหาจริยศึกษา 30 ข้อ ของกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย พบว่าค่านิยมทางสังคมตามการรับรู้ที่เด็กได้จากการอ่านหนังสืออ่านสำหรับเด็กมีความสอดคล้องกับค่านิยมทางสังคมที่กำหนดในหลักสูตรประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ เป็นค่านิยมที่ส่งเสริมด้านศีลธรรมจรรยา มุ่งในค่านิยมวิถีปฏิบัติมากกว่าค่านิยมจุดหมายปลายทาง และเด็กแต่ละคนรับรู้ค่านิยมที่ปรากฏในหนังสืออ่านสำหรับเด็กแต่ละเล่มต่างกัน

4. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Learning Theory)

วัยเด็กเป็นวัยแห่งการเรียนรู้จากการสังเกต และเป็นวัยที่เลียนแบบสิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งหนังสือการ์ตูนเองก็เป็นอีกหนึ่งสิ่ง que เด็กชื่นชอบและให้ความสนใจ เป็นสื่อที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็ก ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้และเลียนแบบผ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ได้ แนวคิดพื้นฐานที่มารองรับคือทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ผู้นำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่รู้จักกันดี คือ Bandura (1977 อ้างถึงใน ปริยชาติ จรุงจิตร์ ประชากรมย์, 2553) ซึ่งเป็นศาสตราจารย์แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกต หรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเสมอ ซึ่งการเรียนรู้โดยการสังเกตไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ก็ได้ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน รูปภาพ เกม เป็นต้น

นอกจากนี้ Bandura (1986 อ้างถึงใน ชีระพร อุวรรณโณ และปรีชา วิหคโต, 2532) ยังได้อธิบายกระบวนการเกิดพฤติกรรมของบุคคลในรูปแบบของการมีปฏิริยาซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ พฤติกรรม (B) องค์ประกอบส่วนบุคคล (P) และ องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม (E) ที่มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน เช่น นักเรียนที่เข้าไปเรียนในห้องเรียนที่มีแต่คนขยันสภาพแวดล้อมของห้องทำให้นักเรียนเชื่อว่าบรรทัดฐานที่ดีคือความขยัน ทำให้นักเรียนปรับพฤติกรรมให้เป็นคนขยันด้วย ซึ่งการแสดงออกถึงความขยันของนักเรียนคนนั้น ก็ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่แสดงสภาพแวดล้อมของความขยัน

Bandura (1977 อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2537) ได้อธิบายกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่าง คือ

1. กระบวนการใส่ใจ (Attention)

ความใส่ใจเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจการเรียนรู้ในการสังเกต การเลียนแบบก็ จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้แบบนี้ความใส่ใจจึงเป็นสิ่งแรก que ผู้เรียนจะต้องมี ผู้เรียนจะต้องรับรู้ ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของตัวแบบ

2. กระบวนการจดจำ (Retention)

Bandura อธิบายว่า การที่ผู้เรียนหรือผู้สังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เป็นเพราะ ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนเองสังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว ซึ่งผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูด หรือสามารถมีภาพพจน์ของสิ่งที่ตนสังเกตเห็นในใจ จะเป็นผู้ที่สามารถจดจำการเรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่ดูเฉยๆ หรือทำงานอื่นในขณะที่ดูตัวแบบ นอกจากนี้ถ้าผู้เรียนหรือผู้สังเกตมีโอกาสที่จะได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่ต้องการเรียนรู้ซ้ำๆ ก็จะเป็นการช่วยความจำให้ดียิ่งขึ้น

3. กระบวนการการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction)

การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ ไม่ใช่พฤติกรรมที่ลอกแบบอย่างตรงไปตรงมา การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบไปด้วย กระบวนการทางสติปัญญา และความพร้อมทางร่างกายของผู้เรียน ฉะนั้นขั้นตอนในการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันออกไป บางคนอาจทำได้ดีกว่าตัวแบบ บางคนอาจคล้ายคลึงกับตัวแบบ บางคนอาจไม่สามารถแสดงพฤติกรรมได้เหมือนตัวแบบ

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation)

Bandura อธิบายว่า แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกตเห็นนั้นมาจากว่า การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ เช่น การได้รับแรงเสริม รางวัล หรืออาจนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้

ดังนั้นการเลียนแบบจึงทำให้เกิดการปรับพฤติกรรมไปในแนวทางนั้นๆ โดยแบนดูราได้กล่าวถึงตัวแบบแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ตัวแบบทางพฤติกรรม เช่น พี่หึงขยะไม่ลงถั่ง เด็กเล็กๆ เห็นก็อาจทำตามได้ เพราะไม่รู้ว่ามีผิด ไม่ดี ไม่ควรทำ ซึ่งตัวแบบทางพฤติกรรมจะมีความสำคัญต่อการสอนพฤติกรรมใหม่มาก

2. ตัวแบบทางวาจา หมายถึง ตัวแบบที่พูดหรือบอกว่าควรทำอะไร อย่างไร ซึ่งคนเราเรียนรู้จากการฟัง การพูด การบอก หรืออ่านสิ่งที่ผู้อื่นเขียน

3. ตัวแบบสัญลักษณ์ หมายถึงตัวแบบต่างๆ ที่แสดงออกผ่านสื่อ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน หนังสือ ที่มีอิทธิพลมากขึ้นในปัจจุบัน โดยตัวอย่างของแบบ เช่น ทรงผม การแต่งกาย

4. ตัวแบบสัมผัส เช่น การสอนคนหูหนวก ตาบอดให้ฝึกพูด ซึ่งผู้เรียนรู้ต้องสัมผัสริมฝีปากและคอของครู เพื่อศึกษาว่าจะออกเสียงตามอย่างไร เป็นต้น

4.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ

จากแนวคิดเรื่องทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ทำให้มีนักวิชาการได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้ด้วยการสังเกต ซึ่งเรียกว่าการเลียนแบบ โดยในทางจิตวิทยาแยกการเลียนแบบออกเป็น 2 แบบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) คือ

3.2.1 Imitation เป็นการแสดงปฏิกิริยาที่ออกมาเป็นกิริยาท่าทางอย่างตรงๆ (Direct Mechanical Response of Behavior) เช่น เด็กดูการ์ตูนเรื่องอุลตราแมนแล้วยกมือทำท่าทำไขว้กัน เพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ตามการ์ตูน การเลียนแบบชนิด Imitation นี้เป็นการเลียนแบบจากภายนอกและอยู่ในระดับผิวเผิน

3.2.2 Identification เป็นการเลียนแบบที่เน้นไปทางจิตใจ โดยผู้เลียนแบบจะมีความต้องการบางอย่างทางจิตใจที่จะเป็นเหมือนตัวต้นแบบ และจะเลือกลักษณะบางประการของต้นแบบมาเป็นของตน เช่น เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาของอิกคิวซัง และนำคุณลักษณะในการแก้ปัญหาดังกล่าวมาเป็นของตน เป็นต้น

ซึ่งโดยทั่วไปแล้วการเลียนแบบทั้ง 2 ประเภท สาธารณชนมักให้ความสนใจกับการเลียนแบบประเภท Imitation เช่น กังวลว่าเด็กแสดงกิริยาการแต่งกายตามภาพยนตร์ต่างประเทศ แต่ที่จริงแล้วอิทธิพลจากการเลียนแบบประเภท Imitation นั้นมีเพียงเล็กน้อยและเป็นเรื่องผิวเผิน แต่ที่ได้รับ ความสนใจคงเป็นเพราะสามารถสังเกตได้ง่าย แต่สิ่งที่มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้ง คือ การเลียนแบบประเภท Identification

นอกจากนั้น Bandura (1971 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ได้รวบรวมวิธีการที่การเรียนรู้ทางสังคมจะเกิดขึ้นได้ผ่านตัวแทนจากสื่อมวลชนเป็น 3 แบบ คือ

1. Observation learning คือการเรียนรู้แบบแผนใหม่ๆ ของการแสดงพฤติกรรมผ่านการนำเสนอของสื่อ เช่น รู้ว่าการยิงปืนจะต้องทำอย่างไร ทั้งๆ ที่ในชีวิตจริงอาจจะไม่เคยเห็นหรือจับปืน

2. Inhibitory Effect คือการเรียนรู้ผ่านการเห็นตัวแบบถูกลงโทษเนื่องจากการกระทำบางอย่าง ทำให้ลดแรงจูงใจที่จะเลียนแบบตามให้น้อยลง เนื่องจากผู้เรียนจะรู้สึกคล้ายกับว่าตัวเองได้

ถูกลงโทษเช่นกัน มีผลการวิจัยเชิงทดลองแสดงผลว่า เมื่อดูภาพยนตร์ที่มีการลงโทษผู้ใช้ความรุนแรง ผู้ที่มีพฤติกรรมสอดรู้สอดเห็น หรือพฤติกรรมต่อต้านสังคมทั้งหลาย ผู้ชมจะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวในชีวิตจริงน้อยลง (จึงอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จึงมีการลงโทษฝ่ายร้ายในตอนจบ หรือมีแก่นเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว)

3. Dishibitory Effects คือการเรียนรู้พฤติกรรมสวนกระแส จากสื่อต้นแบบที่ได้รับรางวัล จากการแสดงออกพฤติกรรมที่สังคมห้ามปรามไม่ให้ฝ่าฝืน เช่น พระเอกที่ใช้ความรุนแรง แต่สามารถทำให้ตัวละครหญิง ซึ่งรวมไปถึงนางเอกมาหลงรัก เป็นต้น

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิลม อยู่ไว (2527) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนต่อทัศนคติเชิงจริยธรรมของนักเรียนประถมศึกษาในจังหวัดลพบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของทัศนคติเชิงจริยธรรมระหว่างเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนโตราเอมอน กับเด็กที่ไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูน โตราเอมอน และเด็กที่อ่านโดยมีการแนะนำ กับไม่ได้มีการแนะนำ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนโดยมีการแนะนำ กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนโดยไม่มีการแนะนำ และกลุ่มที่ไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูน มีทัศนคติเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เอนก รัตนจิตบรรจง (2548) ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา กับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณธรรมที่ถ่ายทอดสู่เด็ก และเยาวชนผ่านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬา และศึกษาแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเสริมสร้างคุณธรรม โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพกึ่งปริมาณ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่าคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความอดสาหัส ความมีสติสัมปชัญญะ และความสามัคคี โดยใช้วิธีการสื่อสารผ่านเรื่องราวในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วม ในส่วนของแนวทางการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเสริมสร้างคุณธรรมนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุด คือปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มองการ์ตูนแต่แง่ลบของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก และเยาวชน

5. การสะท้อนคิด

5.1 ความหมายของการสะท้อนคิด

คำว่า การสะท้อนคิด นั้น มาจากภาษาอังกฤษคือ Reflective thinking ซึ่งเมื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทยจึงมีการใช้คำที่หลากหลายมากขึ้นที่นอกเหนือจากการใช้คำว่า การสะท้อนคิด ซึ่งคำเหล่านั้นล้วนมีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน โดยมีผู้ให้ความหมายและคำนิยามเกี่ยวกับคำที่เกี่ยวข้องกับ Reflective thinking ดังนี้

สาโรช บัวศรี (2531 อ้างถึงใน สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2555) กล่าวว่า การคิดแบบไตร่ตรอง หรือการคิดสะท้อน (Reflective thinking) เป็นการคิดแบบวิธีวิทยาศาสตร์ ซึ่งในวงการศึกษาเรียกว่า วิธีการแก้ปัญหา (Problem Solving Method) หรือวิธีการแห่งปัญญา (Method of Intelligence)

สำลี ทองธิว (2538) กล่าวว่า Reflective thinking คือ ความคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้ เพราะเป็นการเทียบเคียงความหมายที่ใกล้เคียงที่สุดกับคำว่า Reflective และเป็นตัวแทนของความหมายที่แท้จริงของกระบวนการคิด

Zeichner (1991 อ้างถึงใน สำลี ทองธิว, 2538) กล่าวว่า ผู้ที่คิดแบบ Reflective thinking นอกจากจะใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ข้อมูลหรือวิเคราะห์แม้แต่ความคิดของตนเองแล้ว ยังจะต้องตอบโต้ความคิดที่กำลังวิเคราะห์ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมด้วย

Dewey และ Hullfish and Smith (1993 อ้างถึงใน พัทธภรณ์ เอมมิน้อม, 2553) กล่าวว่า ความรู้เป็นลักษณะของความสามารถในการคิดขั้นสูง เมื่อบุคคลเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจะทำให้เกิดการคิดสะท้อนขึ้น ซึ่งการคิดสะท้อนเป็นการคิดชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นในการย้อนเรื่องกลับไปกลับมาอยู่ภายในใจ และพิจารณาไตร่ตรองอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง

Sondena (2004 cited in Postholm, 2008 อ้างถึงใน ลำพอง กลมกุล, 2554) กล่าวว่า การสะท้อนคิดที่มีประสิทธิภาพ คือการคิดและพิจารณาเกี่ยวกับแนวความคิดและการปฏิบัติที่ผ่านมาเป็นการคิดเพื่อหาวิธีการหรือเส้นทางใหม่ในการมองสิ่งที่เป็นอยู่ในมุมมองที่แตกต่างออกไปเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางในการพัฒนาที่ดีขึ้น

5.2 องค์ประกอบและรูปแบบของการสะท้อนคิด

5.2.1 องค์ประกอบของการสะท้อนคิด

Dewey (1993) ได้แบ่งองค์ประกอบของการสะท้อนคิดว่าประกอบด้วย

1. การสังเกต เพราะการสังเกตนั้นมีความสำคัญ เนื่องจากจะทำให้สามารถรวบรวมรายละเอียดต่างๆ ที่จะเป็นประเด็นสำคัญในการคิด
2. คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ เพราะการที่ได้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่หลากหลาย จะเป็นการเพิ่มทางเลือกในการแก้ปัญหา
3. ข้อมูลและความคิดต่างๆ ที่จำเป็นและมีความสัมพันธ์

5.2.2 รูปแบบของการสะท้อนคิด

รูปแบบของการสะท้อนคิดมีหลายรูปแบบ โดยงานวิจัยนี้จะใช้การสะท้อนคิดทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ

Narrative reflection

คือ การสะท้อนคิดแบบเล่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นองค์รวม โดย Kurt M. Denk (2006) ได้กล่าวไว้ว่า การสะท้อนคิดรูปแบบนี้ เป็นพื้นฐานการเล่าเรื่องราวของมนุษย์ เป็นการเล่าเรื่องจากการคิดย้อนกลับ โดยมีแรงบันดาลใจและความประทับใจในวัยเด็กที่จะมีผลกระทบต่อการเล่น การเล่าเรื่องที่ดียังจะทำให้ผู้รับสารสามารถจินตนาการเห็นภาพจากเรื่องที่เล่าได้ด้วยตนเองว่าผู้เล่ากำลังพูดถึงอะไร ทำอะไร หรือรู้สึกอย่างไร และจบด้วยข้อสรุปของเรื่องที่เล่า หรือความเข้าใจที่ได้รับ หรือคุณธรรมที่ได้จากเรื่อง

Freeman (2010 cited in Randall, 2013) กล่าวว่า Narrative reflection เป็นกระบวนการมองย้อนกลับไปยังสิ่งที่ผ่านมาจากมุมมองในปัจจุบันเพื่อที่จะได้เห็นสิ่งใหม่ๆ หรือการเชื่อมโยงที่ไม่สามารถเห็นได้ในปัจจุบัน

โดยการสะท้อนคิดในรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เล่าได้ย้อนกลับคิดถึงเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อเรียบเรียงเขียนสรุปออกมา ซึ่งจากการย้อนกลับไปเพื่อสะท้อนคิดนั้นจะทำให้ช่วยพิจารณารายละเอียดต่างๆ ของเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งและถ่องแท้มากยิ่งขึ้น

Technical reflection

คือ การสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผล โดย Taylor (2006) ได้กล่าวไว้ว่า การสะท้อนคิดรูปแบบนี้มีพื้นฐานมาจากระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ การให้เหตุผล และการคิดแบบนิรนัย ทำให้สามารถสร้างความคิดและยืนยันความคิดนั้นได้ว่าเป็นความคิดที่มีเหตุผล ซึ่งหมายความว่าผู้ที่มีการสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผลจะมีการพัฒนากระบวนการทำงานที่ดีขึ้นเพื่อให้ไปยังวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้เทคนิคการตั้งคำถามที่เป็นระบบ ความสอดคล้องกันของข้อคิดเห็น และการทำไปสู่การแก้ไข

โดยการสะท้อนคิดในรูปแบบนี้จะทำให้ผู้จะทำให้ผู้คิดได้วิเคราะห์ถึงเหตุและผล ซึ่งจะเป็นการสะท้อนคิดในขั้นที่สูงกว่าการสะท้อนคิดแบบเล่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นองค์รวม เพราะการสะท้อนคิดรูปแบบนี้ผู้คิดจะต้องใช้การคิดวิเคราะห์เหตุและผลของสิ่งนั้น และสรุปเหตุผลให้ได้ด้วย

Critical reflection

คือ การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ โดย Cottrell (2011) ได้กล่าวว่า การสะท้อนคิดรูปแบบนี้เป็นการทำงานทำความเข้าใจความคิดของเรา เพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง และเสริมการเรียนรู้โดยมีความคิดนั้นเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

บาร์ทเลตต์ (1990 quoted in Richards, 1994 อ้างถึงใน วาริรัตน์ แก้วอุไร, 2541) กล่าวว่า ปฏิบัติการแบบตอบโต้ (Critical reflection) หมายถึงกระบวนการที่ย้อนคิดพิจารณาและประเมินผลประสบการณ์ในอดีต ย้อนคิดและตรวจสอบประสบการณ์ซึ่งเป็นพื้นฐานของการประเมินผลและตัดสินใจ

Cottrell (2010 cited in Cottrell, 2011) ได้อธิบายขั้นตอนการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณไว้ว่ามี 5 ขั้นตอน คือ Evaluate (ประเมินคุณค่า) Reconstruct (ทบทวนเรื่องราวใหม่อีกครั้งว่าเกิดอะไรขึ้น) Analyse (วิเคราะห์) Distil (กลั่นกรองสิ่งที่เรียนรู้) และ Apply (นำไปใช้) ซึ่งการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณไม่จำเป็นต้องทำครบทั้ง 5 ขั้นตอน สามารถประยุกต์เพิ่มลดขั้นตอนได้

การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณจึงเป็นการสะท้อนคิดที่ลึกซึ้งกว่าการสะท้อนคิดในขั้นอื่น โดยการสะท้อนคิดรูปแบบนี้จะทำให้วิเคราะห์ถึงเหตุผล ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น คุณค่า และประโยชน์ที่จะได้รับในอนาคต

5.3 กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด

สำลี ทองธิว (2538) ได้อธิบายกระบวนการสร้างความคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้ หรือการสะท้อนคิดไว้ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลหลากหลายเกี่ยวกับเรื่องที่ศึกษา
2. เปรียบเทียบกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับข้อมูล
3. อภิปรายร่วมกับเพื่อนนักเรียน เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ในแง่มุมต่างๆ
4. ครูให้ความรู้เสริม เพื่อกระตุ้นการอภิปราย ทำให้การอภิปราย ทำให้การอภิปราย กว้างขวางขึ้น
5. สรุปสาระสำคัญ ตั้งประเด็นอภิปราย

Epstein (2003 อ้างถึงใน พัชราภรณ์ เอมมิน้อม, 2553) ได้เสนอกกลยุทธ์ที่ช่วยสนับสนุนการสะท้อนความคิดไว้ดังนี้

1. ใช้การสะท้อนความคิดเป็นส่วนหนึ่งในโปรแกรมของทุกวัน
2. ใช้คำถามปลายเปิด
3. ยอมรับทัศนคติและการแปลความที่แตกต่างกันของเด็ก
4. แสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นข้อสังเกตเมื่อเห็นสิ่งที่เด็กทำ
5. เขียนหรือบันทึกในสิ่งที่เด็กพูด
6. คอยช่วยเหลือให้เด็กเชื่อมโยงงานและกิจกรรมโดยให้เด็กสะท้อนความคิด
7. สนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมต่อไปในครั้งหน้า ทั้งนี้การเขียนบรรยายพรรณนาจะเป็นการเปิดโอกาสให้สะท้อนความคิด และสามารถวิเคราะห์ความคิดได้จากคำถามแบบเฉพาะเจาะจง

5.4 เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด

เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด (projective technique) หรือบางแห่งใช้คำว่า การฉายภาพความคิด เป็นเทคนิคทางจิตวิทยา ใช้เพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและการตีความของบุคคลต่อวัตถุหรือสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า ซึ่งเป็นการฉายภาพของตนเองออกมาให้เห็นความรู้สึกนึกคิดที่แฝงเร้นอยู่ภายใน เทคนิคนี้เป็นการบอกเล่าด้วยตนเอง (self-report technique) และเป็นการให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล, 2543)

รูปแบบของเทคนิคการสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด สามารถทำได้หลายรูปแบบผ่านสิ่งเร้าต่างกันได้ คือ

1. การสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดผ่านภาพ โดยใช้คำถามกระตุ้น ภาพอาจได้แก่ ภาพถ่ายเหตุการณ์ สถานที่ ภาพจากวีดิทัศน์

2. การสะท้อนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดโดยการเขียน เช่น

2.1 เติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) โดยผู้วิจัยจะให้ประโยคเริ่มต้นกลุ่มหนึ่ง แล้วให้นักเรียนเขียนต่อตามความรู้สึกนึกคิด เช่น ถ้าเป็นฉัน ฉันจะเลือก.....

2.2 การเขียนสะท้อนความคิดแบบเรียงความสั้นตามหัวข้อที่กำหนดให้ โดยเขียนตามความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ

การเขียนบันทึกการเรียนรู้ เป็นการเขียนสะท้อนคิดอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งมีหลายประเภท Hoskisson and Tompkins (1987 อ้างถึงใน พัชรภรณ์ เอมมิน้อม, 2553) แบ่งประเภทไว้ดังนี้

1. บันทึกการเรียนรู้ประเภทส่วนบุคคล (personal journals) เป็นบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดในชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยผู้เขียนเลือกบันทึกเหตุการณ์ตามความสนใจ

2. บันทึกการเรียนรู้ประเภทสนทนา (dialogue journals) เป็นบันทึกที่ครูและนักเรียนสนทนาผ่านงานเขียน นักเรียนอาจจะเขียนเรื่องที่ตนกังวลหรือสนใจ โดยครูจะเขียนตอบโต้และตอบคำถามกลับมา

3. บันทึกการเรียนรู้ประเภทการเรียนรู้ (learning logs) เป็นบันทึกที่เขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวิชาต่างๆ เป็นเครื่องมือสะท้อนการเรียนรู้ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับประสบการณ์เดิม

4.บันทึกการเรียนรู้ประเภทบันทึกจากการอ่าน (reading logs) เป็นบันทึกที่ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องที่อ่าน

5.บันทึกการเรียนรู้ประเภทจำลองบุคคล (simulated journals) เป็นบันทึกที่ผู้เขียนสมมติตนว่าเป็นคนอื่น แล้วเขียนแสดงความคิดเห็นหรือบทบาทของบุคคลนั้น

6.บันทึกการเรียนรู้ประเภทเด็กเล็ก (young children's journals) เป็นบันทึกที่ใช้กับเด็กก่อนเรียน เด็กปฐมวัย เด็กวัยที่ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ โดยการเขียนประเภทนี้จะใช้การวาดภาพประกอบ ครูช่วยบอกให้เด็กเขียนตาม

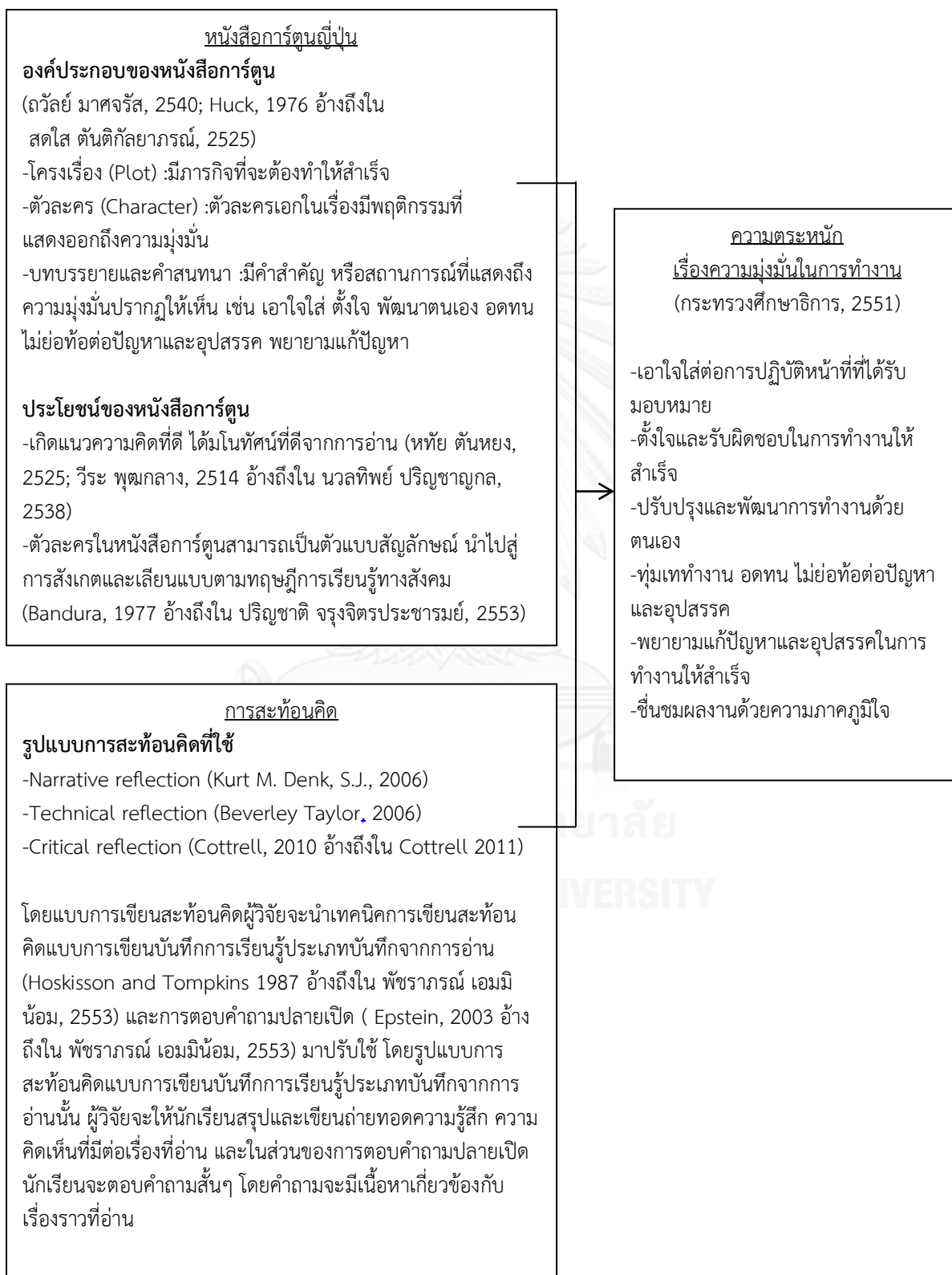
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พัชรภรณ์ เอมมิน้อม (2553) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บแควสต์ ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการสร้างความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเว็บแควสต์และมีการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดที่แตกต่างกัน ซึ่งพบว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเว็บแควสต์และมีการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดที่แตกต่างกัน มีคะแนนของการสร้างความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิชา แดงจำรูญ (2553) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการทำโครงการคุณธรรม โดยใช้แนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและการเขียนสะท้อนความดีผ่านเว็บบล็อกเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเคารพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบทำโครงการคุณธรรม โดยใช้แนวคิดการเรียนแบบร่วมมือและการเขียนสะท้อนความดีผ่านเว็บบล็อก และนำไปทดลองใช้ ซึ่งพบว่าองค์ประกอบของรูปแบบ คือ เว็บไซต์ ประเด็นการพัฒนาคุณลักษณะความเคารพ กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียน และผู้สอน ซึ่งหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะการเคารพตนเอง พ่อแม่ ครูและเพื่อนสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

6.กรอบแนวคิด

แผนภูมิที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนไตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ห้องป.6/3 จำนวน 36 คน และห้องป.6/7 จำนวน 35 คน รวมทั้งหมด 71 คน

การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์การเลือก คือ นักเรียนมีความพร้อมในการอ่านและเขียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ หนังสือการ์ตูนไตราเอมอนร่วมกับแบบการเขียนสะท้อนคิด และแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งแบบวัดความตระหนักนั้นมี 2 รูปแบบ คือ แบบวัดความตระหนักในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) และแบบวัดความตระหนักในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) โดยขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือนี้มีรายละเอียดดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับแบบการเขียนสะท้อนคิด

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็นด้านต่างๆต่อไปนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน และศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหนังสือคู่มือแนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551เพื่อกำหนดกรอบการวิจัย และเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1.1.2 ศึกษาหนังสือ เอกสาร งานวิจัย และตำราที่เกี่ยวข้องกับการเขียนสะท้อนคิดเพื่อกำหนดกรอบการวิจัย และเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องมือที่จะใช้ในงานวิจัย

1.1.3 ศึกษาหนังสือ เอกสาร งานวิจัย และตำราที่เกี่ยวข้องกับการใช้การ์ตูนในการเรียนการสอนและการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อศึกษาแนวทางการเลือกการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็กประถมศึกษา และการนำหนังสือการ์ตูนมาใช้ในการงานวิจัยได้อย่างเหมาะสม

1.1.4 ศึกษาหนังสือ เอกสาร งานวิจัย และตำราที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนที่จะนำมาใช้ในงานวิจัย

1.2 กำหนดเกณฑ์การประเมินเพื่อใช้วิเคราะห์หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนที่จะนำมาใช้ในการทำวิจัย โดยเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้มีทั้งหมด 3 ประเด็น (ถวัลย์ มาศจรัส, 2540; Huck, 1976 อ้างถึงใน สดใส ตันติกัลยาภรณ์, 2525) คือ

1.2.1 โครงเรื่อง (Plot) เป็นเรื่องที่ตัวละครหลักมีภารกิจที่จะต้องทำให้สำเร็จ

1.2.2 ตัวละคร (Character) ตัวละครเอกในเรื่องจะมีพฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นถึงความมุ่งมั่น เป็นแบบอย่างให้กับผู้อ่าน

1.2.3 บทบรรยายและคำสนทนา มีคำสำคัญที่แสดงถึงความมุ่งมั่นปรากฏให้เห็นเช่น เอาใจใส่ ตั้งใจ รับผิดชอบ ปรับปรุงตนเอง พัฒนาตนเอง หุ่่มเท อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค พยายามแก้ปัญหา

ในส่วนของบทบรรยายและคำสนทนา จะทำการวิเคราะห์จากสถานการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง และนับความถี่ของสถานการณ์ที่มีความมุ่งมั่นปรากฏ วิเคราะห์แจกแจงความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานออกเป็น 6 ประเภท โดยนำมาจากหนังสือแนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 พฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้

- 1.เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 2.ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ
- 3.ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
- 4.ทุ่มเททำงาน อุตุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค
- 5.พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ
- 6.ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

หลังจากนั้นนำเกณฑ์ที่ได้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาช่วยตรวจสอบ และปรับแก้เกณฑ์ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาก่อนนำไปใช้จริง

1.3 นำหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวทั้ง 24 เรื่องมาประเมินตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งพบว่าหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวทั้ง 24 เรื่อง มีโครงเรื่องที่ตัวละครหลักมีภารกิจที่จะต้องทำให้สำเร็จ ตัวละคร เอกในเรื่องมีพฤติกรรมที่แสดงออกให้เห็นถึงความมุ่งมั่น เป็นแบบอย่างให้กับผู้อ่าน หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์แจกแจงความถี่เพื่อวิเคราะห์ว่าเรื่องใดมีพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงานครบ 6 พฤติกรรม และจัดลำดับว่าเรื่องใดมีสถานการณ์ที่มีความมุ่งมั่นปรากฏสูงสุดเป็น 3 อันดับแรก เพื่อจะได้นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการทดลองต่อไป หากมีเรื่องที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรกคะแนนเท่ากัน จำนวนมากกว่า 3 เรื่อง จึงทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เพื่อคัดเลือกเหลือหนังสือการ์ตูนเพียง 3 เรื่อง โดยผลของการประเมินและวิเคราะห์แจกแจงความถี่มีรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงความถี่ของสถานการณ์ที่มีความมุ่งมั่นปรากฏในหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาว

รายชื่อหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน	ความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงาน (แบ่งเป็น 6 พฤติกรรมบ่งชี้)						รวม
	1	2	3	4	5	6	
1. ไดโนเสาร์ของโนบิตะ	1	6	5	8	3	2	25
2. นักบุกเบิกอวกาศ	2	3	2	2	8	1	18
3. บุกดินแดนมหัศจรรย์	3	6	3	3	9	1	25
4. ทะลุปราสาทใต้สมุทร	5	3	3	2	4	1	18
5. ทะลุแดนปีศาจ	1	7	4	3	9	1	25
6. สงครามอวกาศ	1	6	5	4	4	1	21
7. ผจญกองทัพมนุษย์เหล็ก	1	4	3	2	3	1	14
8. เผชิญอัศวินไดโนเสาร์	0	3	3	1	6	1	14
9. กำเนิดประเทศญี่ปุ่น	2	7	5	3	6	2	25
10. ทะลุดาวต่างมิติ	2	7	3	0	6	1	19
11. แดนอาหรับราตรี	0	4	2	3	3	1	13
12. บุกอาณาจักรเมฆ	2	2	4	1	3	2	14
13. ฝ่าแดนเขาวงกต	4	7	5	3	5	2	26
14. สามอัศวินในจินตนาการ	5	7	3	2	5	2	24
15. บันทึกการสร้างโลก	5	5	5	0	3	1	19
16. ผจญภัยสายกาแล็คซี่	1	4	4	1	6	1	17
17. ทะลุเมืองตุ๊กตาไซลาน	3	1	4	1	4	3	16
18. ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ	4	3	2	1	2	1	13
19. บันทึกท่องอวกาศ	3	1	1	1	8	1	15
20. ตำนานสุริยกษัตริย์	3	4	4	3	9	2	25
21. อัศวินแดนวิหค	1	5	1	2	3	2	14
22. ทะลุอาณาจักรหุ่นยนต์	0	5	0	1	8	1	15
23. มหัศจรรย์ลูกพระพาย	1	3	2	3	5	1	15
24. ผจญภัยข้ามมิติสู่อาณาจักรโง่งเหมียว	1	7	4	1	8	4	25

คำอธิบายตัวเลขในที่แสดงถึง 6 พฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน

- 1 หมายถึง เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- 2 หมายถึง ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ
- 3 หมายถึง ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
- 4 หมายถึง ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค
- 5 หมายถึง พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ
- 6 หมายถึง ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

ผลของการประเมินพบว่าเรื่องที่มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏสูงที่สุด คือ เรื่องที่ 13 ฝ่าแดนเขาวงกต มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏทั้งหมด 26 ครั้ง โดยพฤติกรรมที่ปรากฏนั้นมีครบทั้ง 6 พฤติกรรมบ่งชี้

เรื่องที่มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏมากเป็นอันดับ 2 มีทั้งหมด 6 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1 ไตโนเสาร์ของโนบิตะ เรื่องที่ 3 บุกดินแดนมหัศจรรย์ เรื่องที่ 5 ตะลุยแดนปีศาจ เรื่องที่ 9 กำเนิดประเทศญี่ปุ่น เรื่องที่ 20 ตำนานสุริยกษัตริย์ และเรื่องที่ 24 ผจญภัยข้ามมิติสู่อาณาจักรโฮงเหมียว มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏทั้งหมด 25 ครั้ง โดยพฤติกรรมที่ปรากฏนั้นมีครบทั้ง 6 พฤติกรรมบ่งชี้

เรื่องที่มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏมากเป็นอันดับ 3 คือ เรื่องที่ 14 สามอัศวินในจินตนาการ มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏทั้งหมด 24 ครั้ง โดยมีพฤติกรรมที่ปรากฏนั้นมีครบทั้ง 6 พฤติกรรมบ่งชี้

ส่วนเล่มที่เหลือนั้นมีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏทั้งหมดลดหลั่นกันลงไปตามลำดับ คือ เรื่องที่ 6 สงครามอวกาศ มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 21 ครั้ง , เรื่องที่ 10 ตะลุยดาวต่างมิติ และเรื่องที่ 15 บันทึกการสร้างโลก มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 19 ครั้ง , เรื่องที่ 2 นักบุกเบิกอวกาศ และเรื่องที่ 4 ตะลุยปราสาทใต้สมุทร มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 18 ครั้ง , เรื่องที่ 16 ผจญภัยสายกาแล็คซี่ มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 17 ครั้ง , เรื่องที่ 19 บันทึกท่องอวกาศ เรื่องที่ 22 ตะลุยอาณาจักรหุ่นยนต์ และเรื่องที่ 23 มหัศจรรย์ลูกพระพาย มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 15 ครั้ง , เรื่องที่ 7 ผจญกองทัพมนุษย์เหล็ก เรื่องที่ 8 เผชิญอัศวินไตโนเสาร์ เรื่องที่ 12 บุกอณาจักรเมฆ และเรื่องที่ 21 อัศวินแดนวิหค มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 14 ครั้ง และสุดท้ายเรื่องที่ 11 แดนอาหรับราตรี และเรื่องที่ 18 ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ มีความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏ 13 ครั้ง

ซึ่งเรื่องที่ได้รับการคัดเลือก คือ เรื่องที่ 13 ฝ่าแดนเขาวงกต เนื่องจากมีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏมากสูงที่สุด และอีก 2 เรื่อง ที่จะคัดเลือกมาใช้ในการวิจัยนั้น เนื่องจากเรื่องที่มีความถี่ของความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏมากเป็นอันดับ 2 มีทั้งหมด 6 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1 ไตโนเสาร์ของโนบิตะ เรื่องที่ 3 บุกดินแดนมหัศจรรย์ เรื่องที่ 5 ตะลุยแดนปีศาจ เรื่องที่ 9 กำเนิดประเทศญี่ปุ่น เรื่องที่ 20 ตำนานสุริยกษัตริย์ และเรื่องที่ 24 ผจญภัยข้ามมิติสู่อาณาจักรโฮงเหมียว ผู้วิจัยจึงทำการสุ่มอย่างง่ายเพื่อเลือกหนังสือมาใช้ในการวิจัยเพียง 2 เรื่อง โดยผลที่ได้ คือ เรื่องที่ 1 ไตโนเสาร์ของโนบิตะ และเรื่องที่ 9 กำเนิดประเทศญี่ปุ่น

ดังนั้นหนังสือการ์ตูนโตราเอมอนตอนยาวที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 13 ฝ่าแดนเขาวงกต เรื่องที่ 1 ไตโนเสาร์ของโนบิตะ และเรื่องที่ 9 กำเนิดประเทศญี่ปุ่น

1.4 ออกแบบตารางวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำหนังสือทั้ง 3 เรื่องไปวิเคราะห์ให้ละเอียดยิ่งขึ้น โดยเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ใช้หน่วยการวิเคราะห์เป็นการพิจารณาสถานการณ์ในเรื่องว่า สะท้อนให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการทำงานอย่างไร มีคุณลักษณะปรากฏให้เห็นอย่างไร โดยมีประเด็นการประเมินดังนี้

1.4.1 เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น โดยพิจารณาจากเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครหลักได้แสดงพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน เช่น เหตุการณ์ที่มีสถานการณ์ที่ท้าทาย มีปัญหาให้แก้ไข มีจุดมุ่งหมายที่ต้องการทำให้สำเร็จ เป็นต้น

1.4.2 ตัวละครที่แสดงพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยพิจารณาว่าในเหตุการณ์นั้นมีใครแสดงพฤติกรรมบ้าง เช่น พยายามแก้ไขปัญหา ตั้งใจทำงาน เอาใจใส่ต่อหน้าที่ของตน เป็นต้น

1.4.3 พฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งนำมาจากหนังสือแนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กระทรวงศึกษาธิการ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ 1.เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 2.ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ 3.ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง 4.ทุ่มเททำงาน อุตุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค 5.พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ และ 6.ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

1.4.4 ผลที่เกิดขึ้น โดยพิจารณาว่าหลังจากที่ตัวละครหลักได้แสดงพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงานในเหตุการณ์นั้นๆ ผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้นเป็นอย่างไร เช่น สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้สำเร็จ สามารถทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ เป็นต้น

ตารางที่ 3 ตัวอย่างตารางวิเคราะห์เนื้อหา

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความ มุ่งมั่น	ผลที่เกิดขึ้น
<u>เหตุการณ์ที่ 1</u>		พฤติกรรม : <u>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</u>	
<u>เหตุการณ์ที่ 2</u>		พฤติกรรม : <u>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</u>	

1.5 นำเกณฑ์และตารางวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพจากข้อ 4 ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการวิเคราะห์หนังสือทั้ง 3 เรื่อง (เอกสารแนบในภาคผนวก ค)

1.6 บันทึกผลการวิเคราะห์ และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาษาไทย 3 ท่าน ตรวจสอบหนังสือการ์ตูนกับตารางวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อยืนยันว่าหนังสือการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องนี้มีคุณสมบัติเหมาะสมในการสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

1.7 สร้างแบบการเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่านสำหรับหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง โดยคำถามจะนำแนวคิดพื้นฐานของการสะท้อนคิด 3 รูปแบบมาใช้ในการออกแบบคำถาม คือ การสะท้อนคิดแบบเล่าสรุปเรื่องราว Narrative reflection (Kurt M. Denz, 2006) การสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผล Technical reflection (Taylor, 2006) และการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ Critical reflection (Cottrell, 2010 อ้างถึงใน Cottrell, 2011) เพื่อให้นักเรียนได้สะท้อนคิดไปที่ละขั้นตอนตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ในตอนนั้นๆ ซึ่งคำถามจะขึ้นำเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน เพื่อให้นักเรียนได้กลับไปสะท้อนคิดในเรื่องที่ตนเองอ่านในประเด็นดังกล่าวอีกครั้ง และนำไปสู่การสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

1.8 นำหนังสือการ์ตูนและแบบการเขียนสะท้อนคิดไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางการคิด 2 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิทางการอ่าน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา

หรือตัวอย่างเหตุการณ์จากการดูที่นำมาใช้สร้างข้อคำถามสะท้อนคิดเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

1.9 นำเครื่องมือที่ได้ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาวิจัยจำนวน 15 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาในคำถามแต่ละคำถาม และนำผลการทดลองใช้มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือ จนได้เครื่องมือแบบการเขียนสะท้อนคิดเพื่อนำไปใช้จริง (เอกสารแนบในภาคผนวก ง)

2. แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานมีทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ แบบวัดความตระหนักในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) แบบลิเคิร์ตที่มีการตอบเป็น 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ และแบบวัดความตระหนักในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) จำนวน 6 ข้อ ใช้เพื่อวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน โดยจะทำการเปรียบเทียบระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจาก หนังสือ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่นในการทำงาน ศึกษาตัวอย่างของแบบวัดที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะของผู้ที่มีความมุ่งมั่น

2.2 สร้างแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน 2 รูปแบบ คือ แบบวัดความตระหนักในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) แบบลิเคิร์ตที่มีการตอบเป็น 5 ระดับและแบบวัดความตระหนักในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) ที่มีการใช้ภาษาและเนื้อหาเหมาะสมแก่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดยแบบวัดความตระหนักในรูปแบบมาตราประมาณค่าจะออกแบบข้อความตามพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงานทั้ง 6 ด้าน ซึ่งนำมาจากหนังสือแนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กระทรวงศึกษาธิการ โดยในแต่ละด้านจะมีทั้งหมด 6 ข้อ รวมทั้งหมด 36 ข้อ และจะคัดเลือกให้เหลือ 30 ข้อเพื่อนำไปใช้จริง โดยจะดูจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและดูจากผลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้

ในส่วนของแบบวัดความตระหนักในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ข้อคำถามมีทั้งหมด 6 ข้อ โดยออกแบบตามพฤติกรรมบ่งชี้ของความมุ่งมั่นในการทำงานเช่นกัน

ในส่วนของการให้คะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรประมาณค่า (rating scale) แต่ละข้อจะมีคะแนนเต็มคือ 5 คะแนน รวมทั้งแบบวัดมีทั้งหมด 30 ข้อ แบ่งออกเป็นพฤติกรรมทั้ง 6 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ ในแต่ละด้านจะมีคะแนนเต็ม 25 คะแนน รวมคะแนนเต็มทั้งแบบวัดคิดเป็น 150 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อนั้นจะแบ่งออกเป็น 1-5 คะแนน คือ 1 = ตรงน้อยที่สุด , 2 = ตรงน้อย , 3 = ค่อนข้างตรง , 4 = ตรงมาก , 5 = ตรงมากที่สุด โดยแยกการให้คะแนนออกเป็น 2 กรณี คือ

กรณีที่ 1 ถ้าประเภทของข้อความมีความหมายในทางบวก เกณฑ์การให้คะแนนจะเป็นดังนี้

ถ้าเลือก 1 = ตรงน้อยที่สุด ได้ 1 คะแนน

ถ้าเลือก 2 = ตรงน้อย ได้ 2 คะแนน

ถ้าเลือก 3 = ค่อนข้างตรง ได้ 3 คะแนน

ถ้าเลือก 4 = ตรงมาก ได้ 4 คะแนน

ถ้าเลือก 5 = ตรงมากที่สุด ได้ 5 คะแนน

กรณีที่ 2 ถ้าประเภทของข้อความมีความหมายในทางลบ เกณฑ์การให้คะแนนจะเป็นดังนี้

ถ้าเลือก 1 = ตรงน้อยที่สุด ได้ 5 คะแนน

ถ้าเลือก 2 = ตรงน้อย ได้ 4 คะแนน

ถ้าเลือก 3 = ค่อนข้างตรง ได้ 3 คะแนน

ถ้าเลือก 4 = ตรงมาก ได้ 2 คะแนน

ถ้าเลือก 5 = ตรงมากที่สุด ได้ 1 คะแนน

ดังนั้นผู้ที่ได้คะแนนมากถือว่าเป็นผู้ที่มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อย

ในส่วนของการให้คะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเต็มประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) แต่ละข้อจะมีคะแนนเต็มคือ 1 คะแนน รวมทั้งแบบวัดมีทั้งหมด 6 ข้อ รวมคะแนนเต็มทั้งแบบวัดคิดเป็น 6 คะแนน

เกณฑ์ในการให้คะแนนแต่ละข้อ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงคุณภาพกึ่งปริมาณ โดยผู้วิจัยจะทำการอ่านคำตอบเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและคำสำคัญที่นักเรียนเขียนว่าแสดงถึงความมุ่งมั่นในการทำงานหรือไม่เพื่อคิดออกมาเป็นคะแนน ถ้าคำตอบของนักเรียนแสดงถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานจะได้ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบของนักเรียนไม่ได้แสดงถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานก็จะไม่ได้คะแนน

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์การประเมินของคะแนนค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยจัดกลุ่มคะแนนเป็นช่วงร้อยละดังต่อไปนี้

ร้อยละ 0-20 หมายความว่า มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่ในเกณฑ์น้อยมาก

ร้อยละ 21-40 หมายความว่า มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่ในเกณฑ์น้อย

ร้อยละ 41-60 หมายความว่า มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

ร้อยละ 61-80 หมายความว่า มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่ในเกณฑ์ดี

ร้อยละ 81-100 หมายความว่า มีความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่ในเกณฑ์ดีมาก

2.3 นำเครื่องมือไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางการสอนคุณธรรมจริยธรรม และการพัฒนาคุณลักษณะพึงประสงค์ 1 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิทางการวัดและประเมินผล 2 ท่านตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาของแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยการประเมิน IOC ซึ่งผลที่ได้จากการประเมิน IOC มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงค่าจากการประเมิน IOC แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

เนื้อหาที่ต้องการวัด (พฤติกรรมบ่งชี้)	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
1.เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	1.ฉันตั้งใจทำรายงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	1	
	2.ฉันไม่ได้ให้ความสำคัญกับการทำเวรหลักเล็กเรียน	1	
	3.ฉันจะส่งการบ้านทันเวลาที่กำหนดอยู่เสมอ	1	
	4.เมื่อทำงานกลุ่ม ฉันจะตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย	1	
	5.เมื่อแม่ให้ฉันช่วยทำงานบ้าน ฉันจะตั้งใจทำตามที่ได้รับมอบหมาย	1	
	6.ถ้างานที่ได้รับมอบหมายเป็นงานที่ฉันไม่ชอบ ฉันก็จะไม่ตั้งใจทำ	1	
2.ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ	1.เมื่อเริ่มทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด ฉันมักจะทำต่อไปไม่สำเร็จ	1	
	2.ถึงแม้งานที่ทำจะยาก แต่ฉันก็จะตั้งใจทำงานจนเสร็จ	1	
	3.ฉันตั้งใจทำกิจกรรมโดยไม่ล้มเลิกกลางคันจนกว่าจะสำเร็จ	1	
	4.เมื่อฉันรับปากที่จะช่วยงาน ฉันก็จะช่วยจนกว่างานนั้นจะเสร็จสิ้น	1	
	5.ถ้างานที่ได้รับมอบหมายเป็นงานที่ฉันไม่ชอบ ฉันก็มักจะทำงานนั้นไม่สำเร็จ	1	
	6.แม้ต้องนอนดึก แต่ฉันก็ต้องทำการบ้านให้เสร็จ	1	
3.ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	1.เมื่อต้องทำอะไรหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ฉันตัดสินใจได้ว่าควรทำอะไรก่อน-หลัง	0.33	-การลำดับก่อนหลังงานที่ต้องทำ อาจไม่ได้เป็นการปรับปรุงพัฒนาตนเองก็ได้
	2.ฉันคิดว่าการพัฒนาการทำงานด้วยตนเองเป็นสิ่งที่สำคัญ	1	

ตารางที่ 4 แสดงค่าจากการประเมิน IOC แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน (ต่อ)

เนื้อหาที่ต้องการวัด (พฤติกรรมบ่งชี้)	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
3.ปรับปรุงและ พัฒนาการทำงาน ด้วยตนเอง (ต่อ)	3.ฉันคิดว่าการวางแผนการทำงาน ก่อนลงมือทำนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ	0.67	
	4.ฉันอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนอยู่ เป็นประจำ	1	
	5.ฉันเรียนไม่เก่ง ฉันก็ไม่ต้องปรับปรุง ตัวก็ได้	0.33	-แนะนำให้ปรับแก้ ภาษา
	6.เมื่อฉันมีความสนใจในเรื่องอะไร ฉันจะตั้งใจค้นคว้าศึกษาในเรื่องนั้น เพิ่มเติม	0.67	-ไม่ได้มีนัยเป็นการ ปรับปรุงตนเอง
4.ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหาและอุปสรรค	1.แม้จะเป็นงานที่ยาก ฉันก็มั่นใจว่า สามารถทำได้	1	
	2.เมื่อทำสิ่งใดไม่สำเร็จ ฉันรู้สึกหมด กำลังใจ	1	
	3.หากมีอุปสรรคในการทำงาน ฉันจะ พยายามเอาชนะอุปสรรคนั้นให้ได้	1	
	4.ในการเดินทางไกลของวิชาลูกเสือ- เนตรนารี ถึงแม้จะร้อนและมี ระยะทางที่ยาวไกล ฉันก็จะอดทนไม่ ย่อท้อและเดินไปจนถึงจุดหมาย	1	
	5.ถ้าฉันได้รับเลือกแข่งกีฬาสาธิต สามัคคี ฉันจะมาซ้อมทุกวันถึงแม้ว่า จะเป็นวันหยุด	0.67	-บริบทอาจไม่ ครอบคลุมคนทุกกลุ่ม
	6.ถ้าฉันได้อยู่วงโยธวาทิตของ โรงเรียน ฉันจะอดทนฝึกซ้อม ถึงแม้ว่าจะต้องเหนื่อยกับการซ้อม ทุกเย็นก็ตาม	0.67	-บริบทอาจไม่ ครอบคลุมคนทุกกลุ่ม
5.พยายามแก้ปัญหา และอุปสรรคในการ ทำงานให้สำเร็จ	1.ฉันมักจะเลิกทำงานเมื่อเจอกับ ปัญหา	0.67	-คล้ายกับเนื้อหาข้อที่ 4 (ทุ่มเทในการทำงาน)

ตารางที่ 4 แสดงค่าจากการประเมิน IOC แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน (ต่อ)

เนื้อหาที่ต้องการวัด (พฤติกรรมบ่งชี้)	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย IOC	ข้อเสนอแนะ
5.พยายามแก้ปัญหา และอุปสรรคในการ ทำงานให้สำเร็จ (ต่อ)	2.เรื่องไหนที่ฉันเรียนแล้วไม่เข้าใจ ฉันจะไปหาหนังสือหรือแบบฝึกหัด มาศึกษาเพิ่มเติม	1	
	3.ฉันรู้สึกว่าการตัดสินใจแก้ปัญหา เป็นเรื่องยากสำหรับฉัน	1	
	4.ฉันพยายามหาสาเหตุที่แท้จริงของ ปัญหา โดยไม่คิดเอาเองตามใจชอบ	1	
	5.เมื่อเจอปัญหาที่ไม่คาดคิดระหว่าง ทำงาน ฉันมักจะหาทางออกของ ปัญหาไม่ได้	1	
	6.เมื่องานประดิดขรู่ของฉันเกิดความ เสียหายก่อนที่จะส่งงาน ฉันจะ พยายามแก้ไข	1	
6.ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ	1.ฉันรู้สึกมีคุณค่า เมื่อได้ทำสิ่งต่างๆ อย่างเต็มความสามารถ	1	
	2.เมื่อฉันทำผลงานสำเร็จ ฉันจะรู้สึก ชื่นชมดีใจ	1	
	3.ถึงแม้ว่าผลงานของฉันจะไม่ได้รับ รางวัล แต่ฉันก็รู้สึกภูมิใจกับงานที่ฉัน ทำ	1	
	4.ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อฉันสอบได้คะแนน ดี	1	
	5.ฉันรู้สึกดีใจที่ฉันทำรายงานเสร็จ ออกมาดีตามที่ตั้งใจ ถึงแม้ว่าฉันนั้น จะไม่ได้รับคำชมก็ตาม	1	
	6.ถึงแม้ฉันจะสอบไม่ได้เกรด4 แต่ถ้า ฉันตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่แล้ว ฉันก็จะ ไม่รู้สึกเสียใจและภูมิใจกับคะแนนที่ ฉันได้รับจากความพยายาม	1	

ผลที่ได้จากการประเมิน IOC ผู้วิจัยได้ทำการปรับข้อความตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ทุกข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำทั้ง 6 ข้อไปใช้ได้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ทุกข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำทั้ง 6 ข้อไปใช้ได้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3 ด้านปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ข้อที่ 2,3,4 และ 6 มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.5-1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำ 4 ข้อนี้ไปใช้ได้ ในส่วนของข้อที่ 1 เมื่อต้องทำอะไรหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ฉันตัดสินใจได้ว่าควรทำอะไรก่อน-หลัง มีค่า IOC เท่ากับ 0.33 แสดงว่าควรปรับปรุงข้อความ ยังไม่ควรนำไปใช้ ผู้วิจัยจึงตัดข้อนี้ทิ้งไม่นำไปใช้ในการวิจัย และในส่วนของข้อที่ 5 ฉันเรียนไม่เก่ง ฉันก็ไม่ต้องปรับปรุงตัวก็ได้ มีค่า IOC เท่ากับ 0.33 แสดงว่าควรปรับปรุงข้อความ ยังไม่ควรนำไปใช้ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้ปรับแก้ภาษาก่อนนำไปใช้ ผู้วิจัยจึงปรับแก้ ดังนั้นจึงสามารถนำข้อนี้ไปใช้ได้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค ทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.5-1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำทั้ง 6 ข้อไปใช้ได้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ ทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.5-1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำทั้ง 6 ข้อไปใช้ได้

ข้อความจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่ 6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ ทุกข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1 แสดงว่ามีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวัดสูง มีความเที่ยงตรงสูง ดังนั้นจึงสามารถนำทั้ง 6 ข้อไปใช้ได้

2.4 นำเครื่องมือที่ได้ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คนที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาวิจัย เพื่อทดสอบหาค่าความเที่ยง (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) และนำผลการทดลองใช้มาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งจะคัดเลือกให้เหลือ 30 ข้อ จาก 36 ข้อ โดยดูจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้เขียนข้อเสนอแนะจากการประเมิน IOC และดูจากผลที่ได้จากการนำไปทดลองใช้ และค่าความเที่ยงของเครื่องมือ

ซึ่งค่าที่ได้พบว่า แบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานมีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.903 แสดงว่าแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีค่าความเที่ยงอยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถนำแบบวัดนี้ไปใช้เก็บข้อมูลได้ (เอกสารแนบในภาคผนวก จ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยชี้แจงข้อตกลงและรายละเอียดในการวิจัยกับอาจารย์ประจำชั้น เพื่อขอความร่วมมือในการให้ผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยจะเข้าไปข้อมูลนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ห้องป.6/3 จำนวน 36 คน และห้องป.6/7 จำนวน 35 คน รวมทั้งหมดมีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 71 คน

ผู้วิจัยใช้เวลาในการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 27 มกราคม 2557 ถึง วันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2557 รวมเป็นระยะเวลา 29 วัน (เป็นเวลาโรงเรียนเปิดเรียน 19 วัน) โดยเวลาที่จะให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนและเขียนสะท้อนคิดจะเป็นช่วงเวลาที่ว่างของนักเรียน ได้แก่ ช่วงเช้าก่อนเคารพธงชาติ ช่วงพักกลางวัน ช่วงคาบว่าง และช่วงเย็นหลังเลิกเรียน ผู้วิจัยจะให้เวลาอ่านหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน 1 เรื่องไม่เกิน 1 สัปดาห์ เมื่ออ่านจบจึงให้นักเรียนเขียนใบงานการเขียนสะท้อนคิดหลังจากการอ่าน ทำเช่นนี้ติดต่อกันจนครบ 3 เรื่อง

2. ผู้วิจัยปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงและรายละเอียดในการทำวิจัยกับนักเรียน ว่านักเรียนจะต้องอ่านหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวที่ผู้วิจัยมอบหมายให้ทั้งหมด 3 เรื่องด้วยกัน คือ เรื่องไดโนเสาร์ของโนบิตะ เรื่องกำเนิดประเทศญี่ปุ่น และเรื่องฝ่าแดนเขาวงกต เมื่อนักเรียนอ่านจบแต่ละเรื่องจะต้องเขียนใบงานการเขียนสะท้อนคิด โดยให้เขียนตามความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อเรื่องที่อ่าน ทำเช่นนี้ติดต่อกันจนครบ 3 เรื่อง

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานก่อนการทดลอง (Pre-test) และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน

4. เริ่มดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนทั้งหมด 3 เรื่อง คือ เรื่องไดโนเสาร์ของโนบิตะ เรื่องกำเนิดประเทศญี่ปุ่น และเรื่องฝ่าแดนเขาวงกต เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องจบให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่าน ทำจนครบ 3 เรื่อง

โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมดังนี้

4.1 ผู้วิจัยแจกหนังสือการ์ตูนเรื่องแรกให้กับนักเรียน ให้อ่านในเวลาว่างของแต่ละเรื่อง ไม่เกิน 1 สัปดาห์

4.2 นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนในช่วงเวลาว่าง โดยในระหว่างที่นักเรียนอ่าน จะต้องเป็นผู้ดูแลหนังสือการ์ตูนของตนเอง เมื่อนักเรียนอ่านจบแล้ว ให้นักเรียนนำหนังสือการ์ตูนมาคืนผู้วิจัย เพื่อรับใบงานแบบการเขียนสะท้อนคิด

4.3 นักเรียนทำใบงานแบบการเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่านภายใน 1 วัน

4.4 นักเรียนส่งใบงานแบบการเขียนสะท้อนคิด และรับหนังสือการ์ตูนเรื่องใหม่จากผู้วิจัย ไม่จำเป็นที่นักเรียนทุกคนจะต้องรอรับเรื่องใหม่พร้อมกัน ใครอ่านจบก่อนและทำใบงานแบบการเขียนสะท้อนคิดเสร็จก่อน จะได้รับเรื่องใหม่ไปอ่านก่อน ทำเช่นนี้จนครบ 3 เรื่อง

บทบาทของผู้วิจัย จะเป็นคนดูแลและดำเนินการทำกิจกรรม เช่น ชี้แจงข้อตกลงและรายละเอียดในการทำวิจัยแก่นักเรียน แจกหนังสือการ์ตูนและเก็บคืนหนังสือการ์ตูนเมื่อนักเรียนอ่านจบ พร้อมทั้งแจกใบงานการเขียนสะท้อนคิดและเก็บคืนใบงานเมื่อนักเรียนเขียนเสร็จ จะต้องเข้าไปตามเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกวันเพื่อให้การวิจัยดำเนินไปได้ภายในกรอบระยะเวลาที่กำหนด พร้อมทั้งติดตามความคืบหน้าของนักเรียนแต่ละคนและแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

ในส่วนบทบาทของครูประจำชั้น จะเป็นผู้ให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยในเรื่องวันและเวลาที่สะดวกในการทำวิจัย ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และคอยดูแลควบคุมนักเรียนเพื่อให้นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำวิจัย

5. หลังจากเสร็จการทดลองในข้อ 4 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์ผลออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตราประมาณค่า และทำการเปรียบเทียบผลก่อนการทดลองและหลังการทดลองด้วยการหาค่าสถิติ t-test dependent

2. หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเต็มประโยคให้สมบูรณ์ และทำการเปรียบเทียบผลก่อนการทดลองและหลังการทดลองด้วยการหาค่าสถิติ t-test dependent

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 71 คน เป็นนักเรียนหญิง 37 คน และเป็นนักเรียนชาย 34 คน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง (Pre-test Post-test) โดยใช้แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งแบบวัดความตระหนักนั้นมี 2 รูปแบบ คือ แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) และแบบวัดความตระหนักในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบการอธิบายความเรียง โดยรายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale)

1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง

1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในแต่ละพฤติกรรมบ่งชี้ ก่อนและหลังการทดลอง แบ่งออกเป็น 6 พฤติกรรมบ่งชี้คือ

1.2.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

1.2.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ

1.2.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง

1.2.4 ทุ่มเทพทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค

1.2.5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ

1.2.6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานใน
รูปแบบการเขียนเต็มประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences)

ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยนี้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตร
ประมาณค่า (rating scale)

1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นใน การทำงานโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความ
มุ่งมั่นในการทำงานโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (คะแนนเต็ม 150 คะแนน)		
ก่อนการทดลอง	109.48	16.96	-11.81**	.000
หลังการทดลอง	129.86	13.30		

** p < .01

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 150 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมี
ค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน คือ 109.48 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ
72.99 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 16.96 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลัง
การทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของ
นักเรียนหลังการทดลองมีค่าสูงขึ้น คือ 129.86 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.57 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก
และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 13.30

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนัก
เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในแต่ละพฤติกรรมบ่งชี้ ก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 6 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		
ก่อนการทดลอง	17.87	3.26	-10.82**	.000
หลังการทดลอง	21.66	2.57		

** p < .01

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย คือ 17.87 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 71.48 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.26 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.66 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.64 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.57

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)		
ก่อนการทดลอง	18.30	3.74	-8.85**	.000
หลังการทดลอง	21.42	2.77		

** p < .01

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ คือ 18.30 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 73.20 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.74 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.42 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 85.68 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.77

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 8 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)		
ก่อนการทดลอง	18.77	3.44	-7.55**	.000
หลังการทดลอง	21.90	2.43		

** p < .01

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง คือ 18.77 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 75.08 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.44 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.90 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 87.60 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.43

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 9 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)		
ก่อนการทดลอง	17.51	3.44	-10.36**	.000
หลังการทดลอง	21.56	2.57		

** $p < .01$

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค คือ 17.51 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 70.04 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.44 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.56 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.24 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.57

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 10 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		
ก่อนการทดลอง	17.58	3.17	-9.18**	.000
หลังการทดลอง	21.08	2.90		

** p < .01

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ คือ 17.58 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 70.32 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.17 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.08 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 84.32 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.90

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 11 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 6 ซึ่งชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		
ก่อนการทดลอง	19.45	4.05	-7.01**	.000
หลังการทดลอง	22.23	2.82		

** p < .01

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมีค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 6 ซึ่งชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ คือ 19.45 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 77.80 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.05 เมื่อนักเรียนทำแบบวัดหลังการทดลอง ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 22.23 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 88.92 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.82

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านที่ 6 ซึ่งชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียน เต็มประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences)

ตารางที่ 12 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการเขียนแบบสอบ
เต็มประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง

ช่วงเวลาในการ ทำแบบวัด	ค่าสถิติพื้นฐาน		t	p
	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน		
ก่อนการทดลอง	5.56	0.89	-2.15*	.035
หลังการทดลอง	5.79	0.48		

* $p < .05$

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า จากคะแนนเต็ม 6 คะแนน ก่อนการทดลองนักเรียนมี
ค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนแบบสอบเต็มประโยคให้สมบูรณ์ คือ 5.56 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ
92.67 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 เมื่อนักเรียนทำการทดลองโดย
การอ่านหนังสือการ์ตูนโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดและกลับมาเขียนแบบสอบหลังการทดลอง
ผลปรากฏว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนการเขียนแบบสอบเต็มประโยคให้สมบูรณ์หลังการทดลองมีค่าสูงขึ้น
คือ 5.79 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 96.50 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ
0.48

เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่าผลของการเขียนแบบสอบ
เต็มประโยคให้สมบูรณ์ นักเรียนมีคะแนนการเขียนแบบสอบหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยคำตอบหลังการทดลองของนักเรียนจากการเขียนแบบสอบเต็มประโยคให้สมบูรณ์ที่
แสดงถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน มีตัวอย่างดังต่อไปนี้

ข้อที่ 1 ถ้าฉันเจอปัญหาขณะทำรายงาน ฉันจะ..... หาทางแก้ไข, พยายามแก้ไขปัญหา,
พยายามหาข้อผิดพลาด, แก้ปัญหาและทบทวนอีกครั้ง, หาวิธีแก้ไขปัญหาและแก้ปัญหาจนสำเร็จ

ข้อที่ 2 ถ้าฉันเรียนหนังสือไม่เก่ง ไม่เข้าใจเรื่องที่เรียน ฉันจะ..... หาความรู้เพิ่มเติม, หาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต, อ่านหนังสือเพิ่มเติม, ศึกษาเพิ่มเติม, ทำแบบฝึกหัดบ่อยๆ, ค้นคว้าเพิ่ม

ข้อที่ 3 ถ้าฉันได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้าห้อง ฉันจะ..... ทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด, ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย, ตั้งใจและทำหน้าที่หัวหน้าห้องให้ดีที่สุด

ข้อที่ 4 ถ้าผลการแข่งขันวาดรูปของฉันได้รับรางวัล ฉันจะ..... ดีใจ, ดีใจมากๆ, รู้สึกภูมิใจ, ภาคภูมิใจมาก, ภูมิใจและพัฒนาฝีมือให้ดีกว่าเดิม

ข้อที่ 5 ถ้าฉันลืมทำการบ้าน นึกได้ตอนกลางคืนว่าวันรุ่งขึ้นจะต้องส่งการบ้าน ฉันจะ..... ทำการบ้านให้เสร็จแม้จะต้องนอนดึก, รีบทำตอนนั้น, รีบทำให้เสร็จ, รีบมาทำที่โรงเรียนตอนเช้า

ข้อที่ 6 ถ้าฉันต้องจึกขอวีไม่สำเร็จเสียทีเพราะว่ามันยากมาก ฉันจะ..... พยายามต่อให้สำเร็จ, พยายามต่อไป, หาทางทำให้ได้, ทำจนกว่าจะเสร็จ, อดทนและตั้งใจทำต่อไปจนกว่าจะสำเร็จ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลของการใช้หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 71 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ชนิด คือ หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนร่วมกับแบบการเขียนสะท้อนคิด และแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ซึ่งผู้วิจัยจะให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานก่อนการทดลอง (Pre-test) และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน หลังจากนั้นจึงเริ่มดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนและเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่านในแต่ละเรื่อง ทำจนครบ 3 เรื่อง เมื่อนักเรียนเสร็จการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน (Post-test) อีกครั้ง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลก่อนการทดลองและหลังการทดลองด้วยการหาค่าสถิติ t-test dependent ซึ่งผู้วิจัยมีสมมติฐานว่าผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน นักเรียนจะมีคะแนนหลังการทดลอง (Post-test) สูงกว่าก่อนการทดลอง (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. เมื่อนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด นักเรียนจะเกิดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานสูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรประมาณค่า โดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการทดลอง (Post-test) สูงกว่าก่อนการทดลอง (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรฐานประมาณค่า จากคะแนนเต็ม 150 คะแนน นักเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าการทดลอง โดยคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลอง นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคือ 109.48 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 72.99 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 129.86 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.57 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

เมื่อวิเคราะห์คะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรฐานประมาณค่าแยกออกเป็น 6 พฤติกรรมบ่งชี้ ก็พบว่าทุกพฤติกรรมนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นทั้งหมด ดังนี้

ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 17.87 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 71.48 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.66 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.64 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 18.30 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 73.20 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้น คือ 21.42 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 85.68 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 18.77 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 75.08 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือค่าเฉลี่ยมีค่าสูงขึ้นคือ 21.90 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 87.60 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านที่ 4 ทุ่มทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 17.51 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 70.04 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นคือ 21.56 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 86.24 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 17.58 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 70.32 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นคือ 21.08 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 84.32 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ด้านที่ 6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ คะแนนเต็ม 25 คะแนน คะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคือ 19.45 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 77.80 อยู่ในเกณฑ์ดี และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงขึ้นคือ 22.23 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 88.92 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

โดยพฤติกรรมบ่งชี้ก่อนการทดลอง ด้านที่นักเรียนได้คะแนนสูงสุดคือ ด้านที่ 6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ (ร้อยละ 77.80) รองลงมาคือ ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง (ร้อยละ 75.08) ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 73.20) ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 71.48) ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 70.32) และด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค (ร้อยละ 70.04) ตามลำดับ

ในส่วนของพฤติกรรมบ่งชี้หลังการทดลอง ด้านที่นักเรียนได้คะแนนสูงสุดคือ ด้านที่ 6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ (ร้อยละ 88.92) รองลงมาคือ ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง (ร้อยละ 87.60) ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 86.64) ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค (ร้อยละ 86.24) ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 85.68) และด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 84.32) ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบอัตราการเพิ่มขึ้นของคะแนนเฉลี่ยในแต่ละพฤติกรรมบ่งชี้ พบว่าด้านที่นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากเดิมมากที่สุดคือ ด้านที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค (ร้อยละ 23.13) รองลงมาคือ ด้านที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (ร้อยละ 21.21) ด้านที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 19.91) ด้านที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ (ร้อยละ 17.05) ด้านที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง (ร้อยละ 16.68) และด้านที่ 6 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ (ร้อยละ 14.29)

2.เมื่อนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด นักเรียนจะเกิดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานสูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ โดยใช้สถิติ t-test dependent พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการทดลอง (Post-test) สูงกว่าก่อนการทดลอง (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้

ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ จากคะแนนเต็ม 6 คะแนน นักเรียนมีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าการทดลอง โดยคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนก่อนการทดลอง นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคือ 5.56 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 92.67 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และคะแนนจากแบบวัดของนักเรียนหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 5.79 คะแนน คิดได้เป็นร้อยละ 96.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

โดยคำตอบส่วนใหญ่ของนักเรียนหลังการทดลองนั้นแสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน เช่น ถ้าฉันเจอปัญหาขณะทำรายงานฉันจะหาวิธีแก้ไข, ถ้าฉันเรียนหนังสือไม่เก่งไม่เข้าใจเรื่องที่เรียน ฉันจะอ่านหนังสือทบทวนให้มากขึ้น, ถ้าฉันได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้าห้องฉันจะทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ถ้าผลการแข่งขันวาดรูปของฉันได้รับรางวัล ฉันจะภูมิใจมาก, ถ้าฉันลืมทำการบ้าน นึกได้ตอนกลางคืนว่าวันรุ่งขึ้นจะต้องส่งการบ้าน ฉันจะรีบทำให้เสร็จ, ถ้าฉันต่อจิ๊กซอว์ไม่สำเร็จเสียทีเพราะว่ามันยากมาก ฉันจะอดทนและตั้งใจทำต่อไปจนกว่าจะสำเร็จ

อภิปรายผลการวิจัย

1. หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนกับความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

จากผลการวิเคราะห์เพื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพบว่าหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวมีสถานการณ์ที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏอยู่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชูติมา ธนุธรรมทัศน์ (2546) ที่ได้กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักจะแสดงออกถึงความมานะพยายามของตัวละคร ความอดทนและหมั่นเพียร อันเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของความมุ่งมั่นในการทำงาน

โดยหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวจะมีโครงเรื่องหลักที่จะต้องการทำภารกิจอย่างใดอย่างหนึ่งให้สำเร็จ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการทำงานของแต่ละเรื่องจะถ่ายทอดผ่านสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่อง และนอกเหนือจากพฤติกรรมที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการทำงานแล้ว ยังมีพฤติกรรมอื่นๆ ที่เป็นพฤติกรรมที่ดีที่สามารถเป็นแบบอย่างให้กับผู้อ่านได้ เช่น ความสามัคคี การทำงานเป็นกลุ่ม การมีจิตใจเมตตา กรุณา การใช้ความสามารถของตนไปในทางที่ดี เป็นต้น

2.ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

จากผลการวิจัยพบว่าหลังจากที่นักเรียนได้อ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ทั้งในรูปแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) และรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ แสดงว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดสามารถสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานได้ เป็นไปตามแนวคิดพื้นฐานที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัย คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ของอัลเบิร์ต แบนดูรา ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกต หรือการเลียนแบบ (Bandura, 1977 อ้างถึงใน ปริญญาติ จรุงจิตรประชากรมย์, 2553) เนื่องจากหนังสือการ์ตูนนั้นก็เป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นต้นแบบให้กับนักเรียนได้โดยเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ และยังสอดคล้องกับประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนคือ ทำให้นักเรียนได้มีทัศนคติที่ดีจากการอ่าน (หทัย ต้นหยง, 2525) ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี เพราะธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนจะเล่าเรื่องโดยสอดแทรกแนวคิดที่ดีให้กับเด็กที่ละเอียดละน้อย (วีระ พุฒกลาง, 2514 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้นำหนังสือการ์ตูนไปใช้เป็นการสอนด้วย เช่นงานวิจัยเรื่องผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษา ที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ เบญจมาศ สุชาติวุฒิ (2536) ที่ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนมีมโนทัศน์ทางจริยธรรมสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยการสอนตามแผนการสอนปกติ ซึ่งผู้วิจัยกล่าวว่าการสร้างมโนทัศน์ทางจริยธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนนักเรียนมีความสนใจมาก เพราะเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เหมาะสมกับวัย ภาพการ์ตูนทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายจากนามธรรมไปสู่รูปธรรมได้ง่ายขึ้น และหนังสือการ์ตูนสามารถสะท้อนคุณค่าทางด้านจริยธรรมจากตัวละครได้เป็นอย่างดี

อีกทั้งหนังสือการ์ตูนเป็นหนึ่งในสื่อที่เด็กชอบ จึงทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่มีผลต่อความสนใจและสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านได้ สอดคล้องกับคำกล่าวของวิชณ สุวรรณเพิ่ม (2527 อ้างถึงใน ชีรดิษฐ์ บรรเทิง, 2553) และสุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2542 อ้างถึงใน ชีรดิษฐ์ บรรเทิง, 2553) ที่ได้กล่าวว่านิตยสารการ์ตูนถึงจะมุ่งเน้นในเรื่องความบันเทิงแต่ก็สามารถสอดแทรกความรู้ลงไปได้ เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อผู้อ่านทั้งในด้านของความคิด ระบบความเชื่อ และวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในเนื้อหา

นอกจากนี้การที่นักเรียนให้ความร่วมมือในการอ่านหนังสือการ์ตูนโตราเอมอน อาจเนื่องมาจาก ความสนใจของนักเรียนที่มีต่อการ์ตูน สอดคล้องกับงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาแผนสร้าง

เสริมวัฒนธรรมการอ่านของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับโครงการอ่านสร้างสุขในโรงเรียน และภาคีเครือข่ายส่งเสริมการอ่าน ได้สำรวจความต้องการอ่านหนังสือของเด็กในช่วงปิดเทอม ปี 2554 ผลสำรวจพบว่า เด็กวัยเรียนชอบอ่านการ์ตูนเป็นลำดับต้นๆ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2554)

นักเรียนส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน มีความสุขกับการอ่าน แต่มักจะไม่ชอบทำแบบการเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่าน และจะเขียนได้ไม่ยาวนาน แต่อย่างไรก็ตามแบบเขียนสะท้อนคิดก็ทำให้นักเรียนสามารถเขียนสะท้อนคิดในประเด็นเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานออกมาได้ โดยวิเคราะห์จากคำสำคัญที่สอดแทรกอยู่ในคำตอบของนักเรียน และนอกจากนั้นผู้วิจัยพบว่านักเรียนยังสามารถสะท้อนคิดในประเด็นอื่นๆ ที่สอดแทรกอยู่ในหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนได้ด้วย เช่น ความสามัคคีและการทำงานเป็นกลุ่ม ความมีเมตตากรุณา เป็นต้น

นอกจากนั้นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีความตระหนักในความมุ่งมั่นในการทำงานมากขึ้นอาจเนื่องมาจากประโยชน์ของการสะท้อนคิด คือ การใช้การสะท้อนคิดเป็นกระบวนการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยการแนะนำตนเอง วิพากษ์ด้วยตนเอง สร้างโอกาสให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้สามารถชี้แนะตนเองได้มากขึ้น (Ash, 1993; Korthagen, 1993; McBride และ Skaw, 1995; cited in Robinson, 1997 อ้างถึงใน ลำพอง กลมกุล, 2554)

อีกทั้งนักเรียนได้สะท้อนคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เริ่มจาก Narrative reflection การสะท้อนคิดแบบเล่าเรื่องราว สรุปเรื่องราว มองย้อนกลับไปยังสิ่งที่ผ่านมา (Kurt M. Denk, 2006; Freeman, 2010 cited in Randall, 2013) โดยนักเรียนจะได้คิดย้อนกลับไปในเรื่องของการ์ตูนที่นักเรียนอ่านอีกครั้งตามคำสั่งของผู้วิจัยที่ให้นักเรียนสรุปเหตุการณ์บางช่วงในหนังสือการ์ตูน ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกเหตุการณ์ที่มีพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏอยู่ จากการสะท้อนคิดขั้นแรกจะทำให้นักเรียนได้ย้อนกลับไปคิดทบทวนถึงเรื่องราวในสถานการณ์นั้นอีกครั้ง และอาจทำให้นักเรียนได้ข้อสรุปหรือเกิดความเข้าใจในเรื่องราวนั้นมากขึ้น

ตัวอย่างข้อความที่นักเรียนสะท้อนคิดในขั้นนี้ ตามข้อคำสั่งที่ให้นักเรียนสรุปเหตุการณ์การหาฟอสซิลไดโนเสาร์ของโนบิตะตั้งแต่เริ่มต้นจนเจอฟอสซิลและฟักเป็นไดโนเสาร์ได้สำเร็จ

โนบิตะนำหนังสือมาหาข้อมูลเกี่ยวกับไดโนเสาร์ โนบิตะขุดหา
ชิ้นส่วนไดโนเสาร์ โนบิตะกักไข่ ทำให้ไข่อบอุ่น

(นักเรียน ก)

โนบิตะหาข้อมูลเกี่ยวกับไดโนเสาร์ โนบิตะไปขุดหาไขไดโนเสาร์
โนบิตะให้ความอบอุ่นไข่ และดูแลอย่างดี

(นักเรียน ข)

โนบิตะหาข้อมูลเกี่ยวกับไดโนเสาร์และค้นหาที่มีไขไดโนเสาร์อยู่
โนบิตะขุดหาไขไดโนเสาร์ตามดินและหิน โนบิตะกกไขไดโนเสาร์

(นักเรียน ค)

หลังจากนั้นการสะท้อนคิดในขั้นที่ 2 คือ Technical reflection การสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผล เป็นการคิดที่มีพื้นฐานมาจากระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ วิเคราะห์เหตุและผลแบบนิรนัย (Taylor, 2006) โดยนักเรียนจะได้สะท้อนคิดผ่านการวิเคราะห์เหตุและผลของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหนังสือการ์ตูนว่าทำไมตัวละครหลักเหล่านั้นจึงทำภารกิจต่างๆ สำเร็จ ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกเหตุการณ์ที่มีพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงานปรากฏอยู่ จากการสะท้อนคิดในขั้นนี้จะทำให้นักเรียนได้วิเคราะห์ว่าพฤติกรรมเหล่านั้นเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความสำเร็จ

ตัวอย่างข้อความที่นักเรียนสะท้อนคิดในขั้นนี้ ตามคำถามว่า ทำไมบิตะถึงสามารถหาฟอสซิลและฟักไข่เป็นไดโนเสาร์ได้สำเร็จ

1.มีความพยายาม

2.มีความอดทน

3.มีความตั้งใจ

(นักเรียน ก)

1.มีความพยายาม

2.มุ่งมั่นในสิ่งที่ตนทำอยู่

3.หาข้อมูลวางแผนก่อนทำ

(นักเรียน ข)

1. โนบิตะมุ่งมั่นและตั้งใจ
2. โนบิตะมีความพยายามและอดทนที่จะหาฟอสซิล
3. โนบิตะค้นคว้าหาข้อมูล ว่ามีไขไดโนเสาร์ที่ไหนบ้าง

(นักเรียน ค)

ในขั้นสุดท้าย คือ Critical reflection การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเริ่มจากการการประเมินคุณค่า ทบทวนเรื่องราวอีกครั้ง วิเคราะห์ กลั่นกรองสิ่งที่เรารู้ และอาจนำไปสู่การนำไปใช้ (Cottrell, 2010 อ้างถึงใน Cottrell, 2011) โดยนักเรียนจะได้ย้อนคิดพิจารณาและประเมินผลถึงพฤติกรรมความมุ่งมั่นในการทำงานจากสถานการณ์ที่ได้สะท้อนคิดไปในขั้นที่ 2 ว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ ถ้าเป็นนักเรียนจะทำอย่างไร และเมื่อนักเรียนอยู่ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันในชีวิตจริง นักเรียนจะนำพฤติกรรมเหล่านั้นมาปรับใช้กับชีวิตของตนหรือไม่ การสะท้อนคิดขั้นนี้ทำให้นักเรียนได้ประเมินคุณค่า เห็นความสำคัญ และประโยชน์ของความมุ่งมั่นในการทำงาน เมื่อนักเรียนได้สะท้อนคิดทั้ง 3 ขั้นตอนตามลำดับนี้จึงทำให้เกิดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในที่สุด

ตัวอย่างข้อความที่นักเรียนสะท้อนคิดในขั้นนี้ ตามข้อถามว่า ถ้านักเรียนต้องการทำรายงานชิ้นหนึ่งให้สำเร็จ นักเรียนคิดว่านักเรียนจะต้องทำอะไรบ้าง

1. พยายามทำ ถ้ามีปัญหาก็ให้พยายามแก้ไข
2. อดทน
3. ตั้งใจทำออกมาให้ดีที่สุด

(นักเรียน ก)

1. มีความพยายามในการทำงาน
2. แก้ไขข้อผิดพลาด
3. วางแผนก่อนทำงาน

(นักเรียน ข)

1. ตั้งใจทำงาน
2. ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค
3. มุ่งมั่นที่จะทำงานนั้นให้สำเร็จ

(นักเรียน ค)

ดังนั้นการที่ผู้วิจัยให้นักเรียนทำใบงานแบบการเขียนสะท้อนคิดตามขั้นตอนดังกล่าว ซึ่งใช้เทคนิคการเขียนสะท้อนคิดแบบการเขียนบันทึกการเรียนรู้ประเภทบันทึกจากการอ่านและการตอบคำถามปลายเปิด จึงเป็นกระบวนการหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ย้อนกลับไปพิจารณาด้วยตนเอง ส่งผลต่อความคิดรวบยอด สร้างความรู้ความเข้าใจ และนำไปสู่ความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jurdak and Zein (1998 อ้างถึงใน พัชรภรณ์ เอมมิน้อม, 2553) ที่ได้กล่าวว่ากลุ่มที่เขียนบันทึกการเรียนรู้จะมีคะแนนเฉลี่ยในส่วนของความเข้าใจ และความคิดรวบยอดได้ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เขียนบันทึกการเรียนรู้ อีกทั้งกลยุทธ์ของการสะท้อนคิดที่ใช้ในงานวิจัยยังสอดคล้องกับ Epstein (2003 อ้างถึงใน พัชรภรณ์ เอมมิน้อม, 2553) ที่ได้เสนอกลยุทธ์ที่ช่วยสนับสนุนการสะท้อนความคิดไว้ คือ ใช้การสะท้อนคิดเป็นส่วนหนึ่งในโปรแกรมของทุกวัน และใช้คำถามปลายเปิด

นอกจากนั้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยพบว่า ถึงแม้แบบวัดทั้ง 2 รูปแบบ คือ รูปแบบมาตรประมาณค่า (rating scale) และรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ นักเรียนจะมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองทั้ง 2 แบบวัด ซึ่งให้ผลไปในทิศทางเดียวกัน แต่แบบวัดในรูปแบบของมาตรประมาณค่าจะสามารถเห็นค่าของความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานได้ดีว่าการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ เนื่องจากมีการให้น้ำหนักของความตระหนักในแต่ละประเด็นว่านักเรียนเกิดความตระหนักมากน้อยเพียงใด ทำให้เห็นถึงพัฒนาการได้ ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ซึ่งสามารถวัดได้เพียงมีหรือไม่มี ความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน อีกทั้งนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้นมีความมุ่งมั่นในการทำงานอยู่บ้างแล้ว ทำให้แบบวัดรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์นักเรียนส่วนใหญ่จะเขียนข้อความที่แสดงถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน แต่ไม่สามารถอธิบายจากคำตอบที่เขียนได้ว่ามีความตระหนักมากหรือน้อยเพียงใด ทำให้ค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนจากแบบวัดก่อนการทดลองและหลังการทดลองออกมาแตกต่างกันไม่มากนัก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. การทำวิจัยนี้เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความพร้อมเรื่องการอ่านและการเขียนแล้ว เนื่องจากนักเรียนจะต้องอ่านหนังสือการ์ตูนในช่วงเวลาว่างด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนที่ยังอ่านหนังสือไม่คล่องอาจจะไม่สามารถอ่านได้ทันเวลาที่กำหนด อีกทั้งการเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่านก็จะต้องทำด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนที่ยังเขียนไม่คล่องอาจจะไม่สามารถเขียนสะท้อนคิดออกมาได้

2. การกำหนดระยะเวลาในการทำการทดลองจะต้องมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการอ่านและเขียนของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนแต่ละโรงเรียนมีความสามารถในการอ่านและเขียนที่แตกต่างกัน จึงต้องคำนึงถึงระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. เมื่อได้ทำวิจัยพบว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนนั้นนอกเหนือจากประเด็นเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ยังมีประเด็นที่น่าสนใจที่สามารถเป็นแบบอย่างให้กับนักเรียนได้ เช่น ความสามัคคี การทำงานเป็นกลุ่ม ความเมตตากรุณา ซึ่งสามารถนำมาเป็นประเด็นในการสร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้กับนักเรียนได้เช่นกัน

2. นอกเหนือจากหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน อาจเลือกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องอื่นๆ ที่มีความเหมาะสมและมีเนื้อหาที่สามารถสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานมาใช้แทนได้ โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ทั้งในประเด็นเรื่องเนื้อหา การใช้ภาษา หรือความน่าสนใจสำหรับนักเรียนในระดับชั้นที่จะนำไปทำการทดลอง รวมไปถึงความยาวของเนื้อเรื่องกับเวลาที่จะใช้ในการทดลองที่จะต้องมีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน

3. ถ้าการวิจัยสามารถทำติดต่อกันเป็นระยะเวลาที่ยาวนานขึ้น เช่น ตลอดหนึ่งปีการศึกษา โดยให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเสริมสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในจำนวนที่มากขึ้น และมีการเขียนสะท้อนคิดหลังการอ่านเช่นนี้ทุกครั้ง อาจทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาที่มากกว่าการสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน คือนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเกิดการพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

4. การใช้การสะท้อนคิดร่วมกับหนังสือการ์ตูนนั้น อาจจะเปลี่ยนรูปแบบการสะท้อนคิดได้ เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบการเขียนใบงาน ซึ่งการสะท้อนคิดนั้นมีหลายรูปแบบให้เลือกปรับใช้ เช่น ให้นักเรียนอภิปรายเพื่อสะท้อนคิดหลังการอ่าน โดยครูเป็นผู้บันทึกในสิ่งที่ได้กพุด

5. อาจนำการวิจัยนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดอื่น เพื่อศึกษาผลที่ได้ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันกับผลที่ได้จากงานวิจัยนี้หรือไม่



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายการอ้างอิง

- Cottrell, S. (2011). *Critical Thinking Skills : Developing Effective Analysis and Argument*. New York: Palgrave Macmillan.
- Dewey, J. (1993). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the education process*. Massachusetts: D.C. Health and Company.
- Good, C. V. (Ed.) (1973). New York: McGraw-Hill Book.
- Kurt M. Denk, S. J. (2006). *Making Connections, Finding Meaning, Engaging the world: Theory and Techniques for Ignatian Reflection on Service for and with Others*. http://www.loyola.edu/Justice/documents/Template_for_Ignatian_Reflection.doc
- Oxford Learner's Dictionary of Current English Third Edition. (1974). Great Britain: Oxford University Press.
- Randall, W. L. (2013). The Importance of Being Ironic. *Gerontologist*, 53(1), 9-16.
- Taylor, B. (2006). *Reflective practice : a guide for nurses and midwives*. Berkshire: Open University Press.
- กนกนุช ชื่นเลิศสกุล. (2544). การเรียนรู้โดยผ่านการสะท้อนคิด : การศึกษาและการปฏิบัติการพยาบาลในคลินิก. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 9(2), 35-48.
- กมนทรธรรณ ไชยมณี. (2539). ปัจจัยที่มีผลต่อความตระหนักเกี่ยวกับพิษภัยในอาหารของประชาชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2532). รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). แนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤษณา พจสุวรรณ. (2543). ผลของการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง สิทธิผู้ป่วยต่อความตระหนักในสิทธิผู้ป่วยของนักศึกษาพยาบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาพยาบาลศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ.
- จาริณี จันทร์ศรี. (2543). การศึกษากลวิธีสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนของครูภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตนา ไบกาชุย. (2534). แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). การทำหนังสือสำหรับเด็ก (บรรณ 441). กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.

- ชัยเสกสรรค์ พรหมศรี. (2548). Q ที่คุณควรมี. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- ชุติมา ธนูธรรมทัศน์. (2546). วัฒนธรรมญี่ปุ่นในการ์ตูน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชา ญี่ปุ่นศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดิสนีย์ อธิธิ์ธัญวงศ์. (2553). การรับรู้ทัศนคติและความตระหนักเรื่องปัญหาสังคมของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อสังคม. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดีพีค โซปรา. (2551). 7 กฎด้านจิตวิญญาณเพื่อความสำเร็จ. กรุงเทพฯ: นันทบุ๊ค.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2540). การเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่าน และหนังสืออ่านเพิ่มเติม. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- ทิพวัลย์ ชันธมะ. (2545). การวิเคราะห์หนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่นที่ได้รับรางวัลในการประกวดหนังสือในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2521-2544. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรดีร์ บรรเทิง. (2553). การนำเสนอเนื้อหาในตยสารการ์ตูนและความสอดคล้องกับคุณลักษณะเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์ตามกรอบนโยบายเยาวชนแห่งชาติและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระพร อูวรรณโณ และปรีชา วิหคโต. (2532). ทฤษฎีและกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนวัยรุ่น เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น (Vol. 1, pp. 281-360). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นวลทิพย์ ปริญาญกุล. (2538). ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์. (2544). การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจัง ในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เบญจมาศ สุขชาติวุฒิ. (2536). ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษา ที่มีต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ ผลิตพลการพิมพ์. (2546). ตามหาคำการ์ตูน. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ปริญญาติ จรุงจิตรประชาภรณ์. (2553). การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ ค่านิยมส่งเสริมสังคม จากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีดา วันไทย. (2552). การเปิดรับสื่อ ความตระหนัก และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นภาวะโลกร้อน ของนิสิต นักศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล. (2543). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- พรพนิต พ่วงภิญโญ. (2531). บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็ก และเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพลัย เบญจรัตน์สิริโชติ. (2549). การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปล จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- พัชรา ระบบกิจการดี. (2545). การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาการทารุณกรรมสัตว์ ความรู้ ความ ตระหนัก และการสนับสนุนองค์กรเอกชนที่ช่วยเหลือและสงเคราะห์สัตว์. (วิทยานิพนธ์ปริญญา โทมหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรภรณ์ เอมมิน้อม. (2553). ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บ เควสต์ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาหลักสูตร การสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุ ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัน สุขเจริญ. (2525). การ์ตูน สื่อการสอนอย่างสำคัญ. วารสารวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 4(1), 32-39.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ. (2544). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิด วิธีและเทคนิค การสอน. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ไพลิน ศศิธนากรแก้ว. (2537). การเปิดรับข่าวสารสิ่งแวดล้อมทางโทรทัศน์ ความรู้ ความตระหนักและ การมีส่วนร่วมรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อม ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญา โทมหาบัณฑิต), ภาควิชาประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรพร ยุทธาภรณ์พินิจ. (2547). รูปแบบการพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ตามแนวคิดของป.อ.ปยุตโต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ภัทรหทัย มังคะदानะธา. (2541). การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540). (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรพรพรรณ สุขประชา. (2540). ผลของการประเมินผลงานของนักเรียนโดยตนเองและโดยครู ที่มีต่อ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ การรับรู้ความสามารถของตนเอง และผลสัมฤทธิ์ในวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มณีนรัตน์ สุกโชติรัตน์. (2537). ไขปัญหาการ์ตูนพีเวอร์ : แนวทางการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มธกร กิตติวัชรพงศ์. (2548). ความตระหนักรู้ ทักษะคิดและความต้องการ ของประชาชนในเขต กรุงเทพมหานครที่มีต่อโครงการรณรงค์เพื่อครอบครัว. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- โมจิ เคนอิจิโร่. (2552). ความลับของสมอง : ทำงานอย่างไรให้สมองมีความสุข (บัณฑิต โรจน์อารยานนท์, Trans.). กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- โยโกยาม่า ยาสุยูกิ. (2549). วิธีแห่งโนบิตะ ชัยชนะของคนไม่เอาถ่าน (ศมณ สุวรรณรัตน์, Trans.). กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (Ed.) (2546). กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น.
- ลำพอง กลมกุล. (2554). อิทธิพลของกระบวนการสะท้อนคิดต่อประสิทธิภาพการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน: การวิจัยแบบผสมวิธี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต), ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรภรณ์ อภิวรางกูร. (2546). รูปแบบการสร้างแรงจูงใจชุมชนในการร่วมพัฒนาโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพ : กรณีศึกษาโรงเรียนวัดห้วยหิน อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต), ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2541). การพัฒนารูปแบบการสอนสำหรับวิชาวิธีสอนทั่วไปแบบเน้นกรณีตัวอย่าง เพื่อส่งเสริมความสามารถของนักศึกษาครูด้านการคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้ในศาสตร์การสอน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต), สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมล อยู่ไว. (2527). การศึกษาผลการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนต่อทัศนคติเชิงจริยธรรมของนักเรียนประถมศึกษาในจังหวัดลพบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สดใส ตันตีกัลยาภรณ์. (2525). ความสอดคล้องของค่านิยมทางสังคมตามการรับรู้ ที่เด็กได้จากการอ่านหนังสือสำหรับเด็กกับค่านิยมทางสังคม ที่กำหนดในหลักสูตรประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิต), ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน. (2555). ปัญหาใหญ่ของเด็กไทย คือแก้ปัญหาชีวิตไม่เป็น. from <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9550000083904>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2554). เผยผลการสำรวจหนังสือพบ “การ์ตูน” ยังครองใจเด็ก. from http://www.thaihealth.or.th/partner/partner_stor/24867
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2555). การสำรวจการอ่านหนังสือของประชากร พ.ศ. 2554. from http://thailocal.nso.go.th/suggest/enews/index.php?option=com_content&view=article&id=22:-2554&catid=2:2012-09-19-06-04-22
- สำลี ทองจิ๋ว. (2538). ความคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้. In แรมสมร อยู่สถาพร (Ed.), เทคนิคและวิธีการสอนในระดับประถมศึกษา (pp. 103-122). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร สิ้นรพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์ และพรธณี สิ้นรพานนท์. (2555). พัฒนาทักษะการคิดตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- สุนิดา ศิริพากย์. (2553). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์และการเสริมสร้างอัตมโนทัศน์ตามแนวคิดนีโอฮิวแมนนิส เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาการศึกษานอกระบบ กลุ่มด้อยสัมฤทธิ์ที่เรียน

ด้วยวิธีเรียนทางไกล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต), ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็น
ผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2537). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หทัย ต้นหยง. (2525). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. พิษณุโลก: แผนกเอกสารและการพิมพ์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.

อภิชา แดงจำรูญ. (2553). การพัฒนารูปแบบการทำโครงการคุณธรรม โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือและการเขียนสะท้อนความดีผ่านเว็บบล็อกเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเคารพของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต), ภาควิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยี
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอนก รัตนจิตบรรจง. (2548). บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาต่อการเสริมสร้างคุณธรรม
แก่เด็กและเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาษาไทย

- 1.รองศาสตราจารย์ ไชสิทธิ์ ปรามาช ญ อยุธยา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กวิสรา รัตนากร
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
- 3.อาจารย์ อินทร์วรุฒ เกษตรระชนม์
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายมัธยม)

ผู้ทรงคุณวุฒิทางการคิด

- 1.อาจารย์ ดร.ชาโรณี ตริวิรัญญู
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2.อาจารย์ สมาน ถาวรรัตนวิช
โรงเรียนอำนวยการศิลป์

ผู้ทรงคุณวุฒิทางการอ่าน


- 1.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กวิสรา รัตนากร
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

ผู้ทรงคุณวุฒิทางการสอนคุณธรรมจริยธรรม และการพัฒนาคุณลักษณะพึงประสงค์

- 1.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กัญญา คงคานนท์
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ทรงคุณวุฒิทางการวัดและประเมินผล

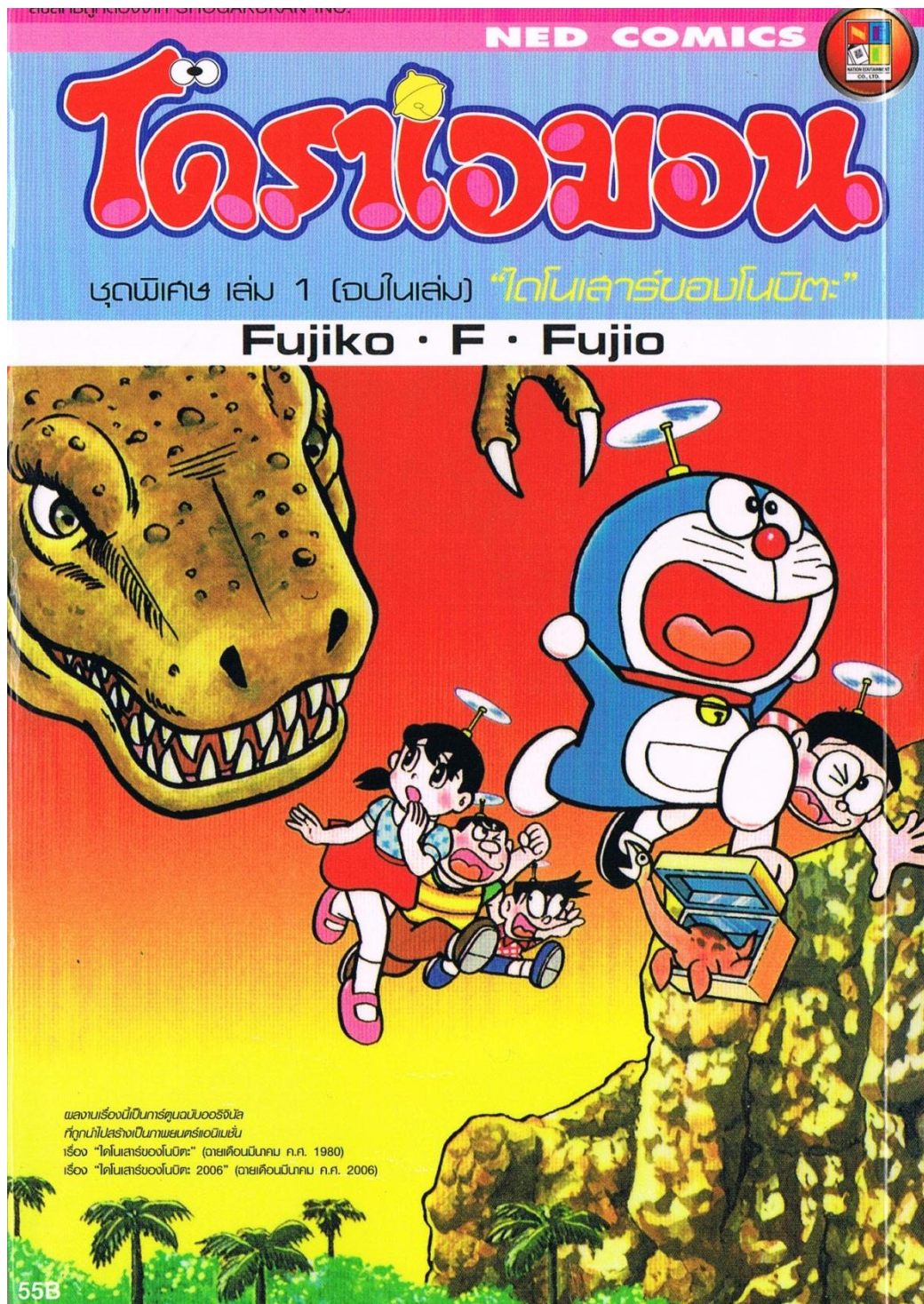
- 1.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตั้งชนกานนท์
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ หลาวทอง
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

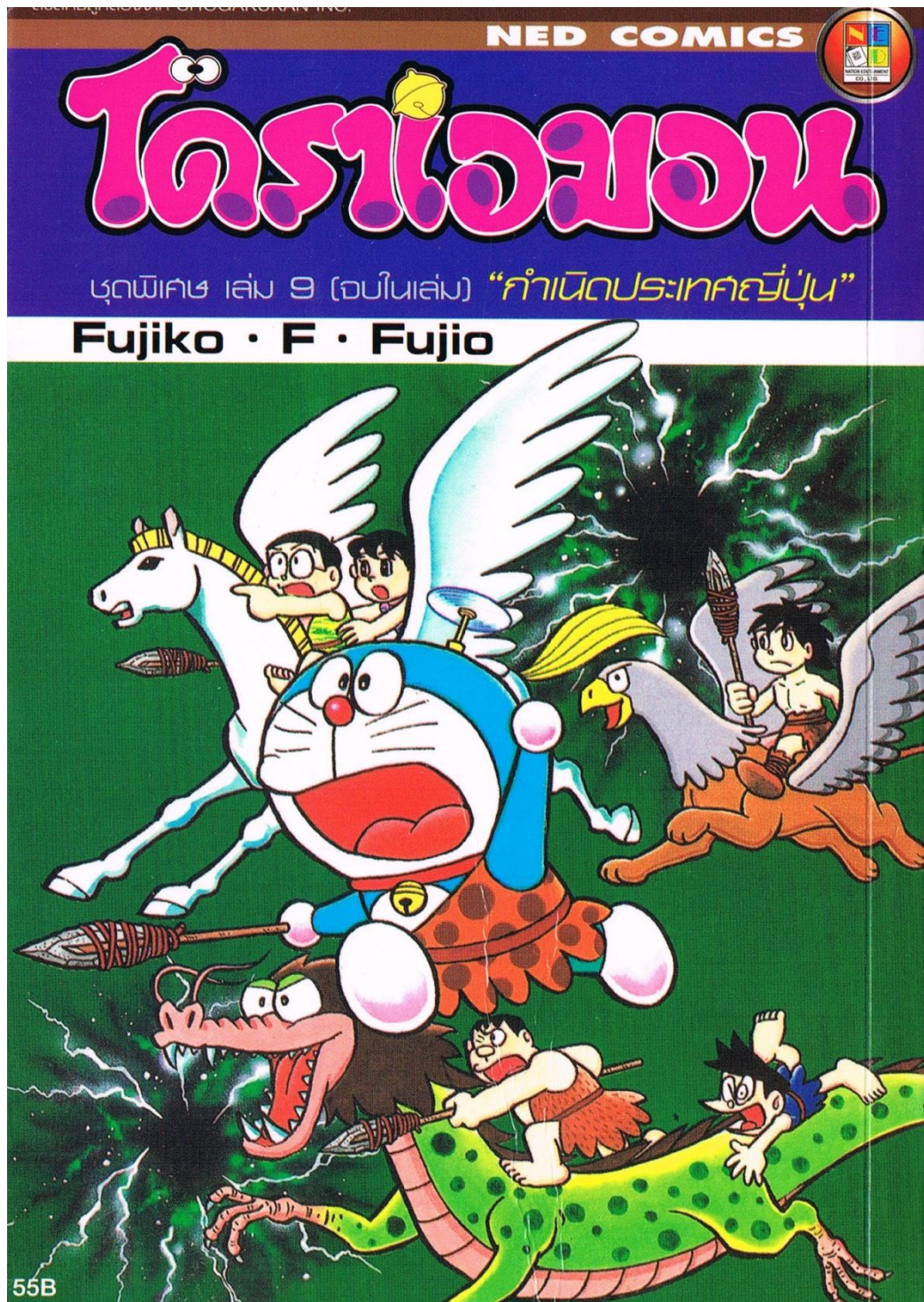
หนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาวที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



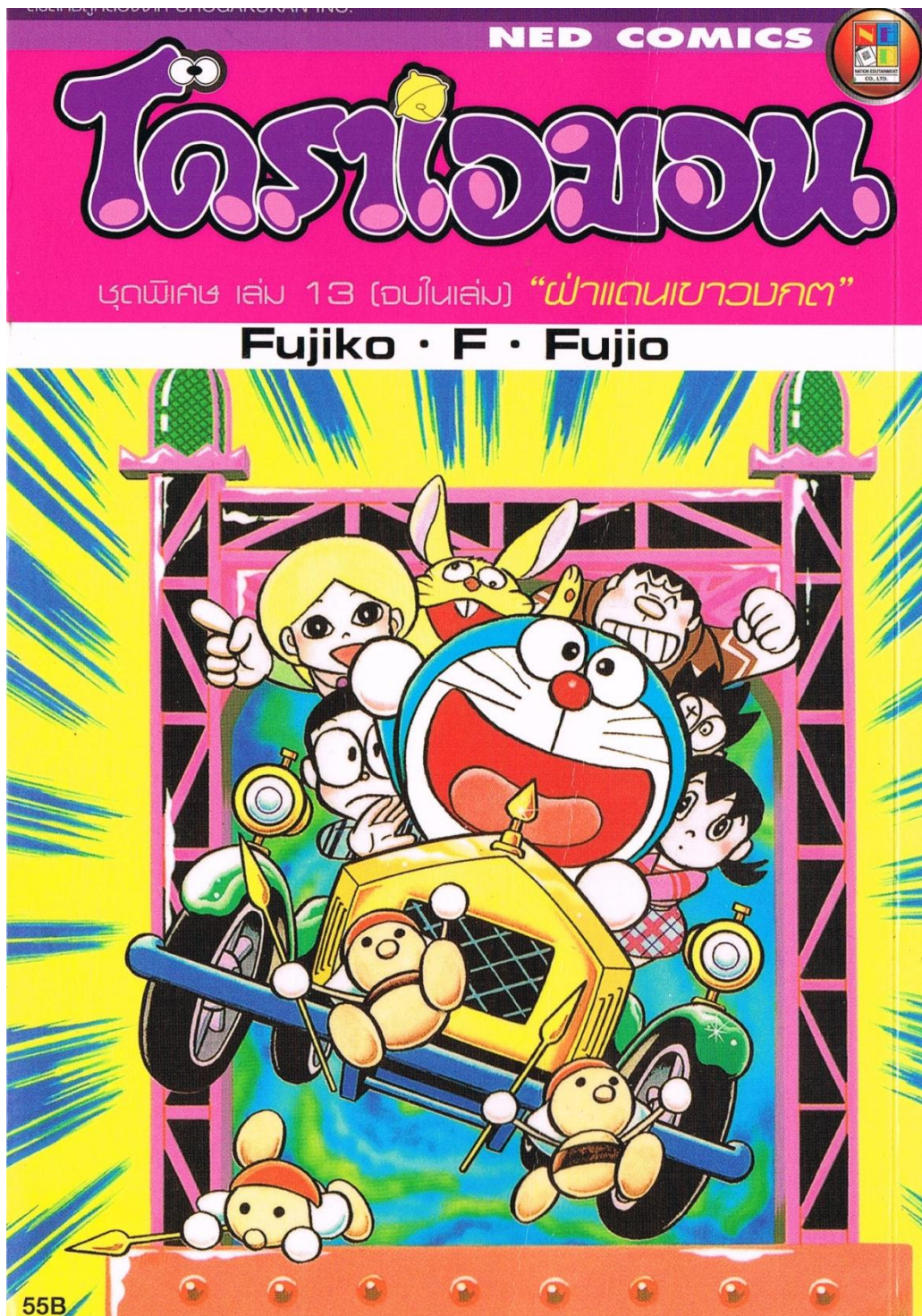
ภาพที่ 1 หนังสือโดราเอมอนตอนยาว เล่มที่ 1

เรื่อง ไดโนเสาร์ขงโนบิตะ



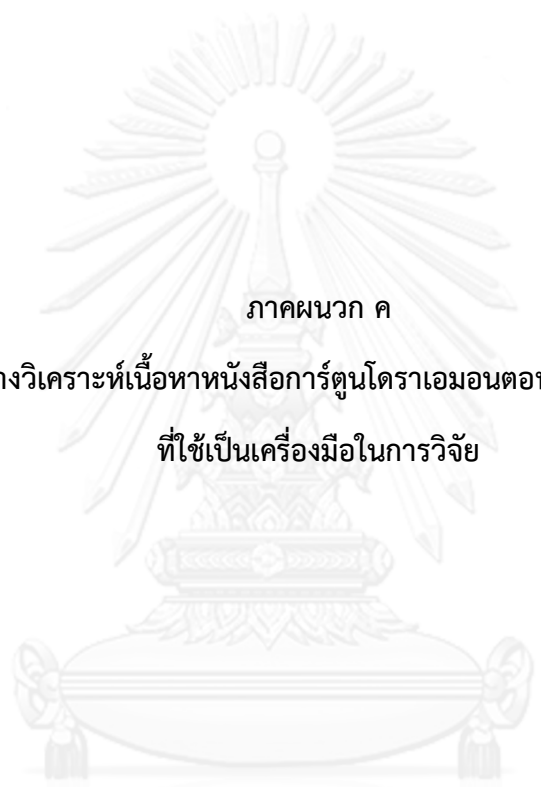
ภาพที่ 2 หนังสือโดราเอมอนตอนยาว เล่มที่ 9

เรื่อง กำเนิดประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 3 หนังสือโดราเอมอนตอนยาว เล่มที่ 13

เรื่อง ฟ้าแดนเขาวงกต



ภาคผนวก ค
ตารางวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนโดราเอมอนตอนยาว 3 เรื่อง
ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการตูนโตราเอมอน

ตารางที่ 13 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง โดโนเสาร์ของโนบิตะ (เล่มที่ 1)

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 1 (หน้า 7-10) โนบิตะพยายามหาฟอสซิล ไดโนเสาร์ด้วยตนเอง ตั้งใจค้นคว้าหาข้อมูล และพยายามขุดหาฟอสซิล จนเจอในที่สุด และภูมิใจที่ตนเองทำสำเร็จ	โนบิตะ	พฤติกรรม : ตั้งใจค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อตามหาฟอสซิล ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง พฤติกรรม : พยายามขุดหาฟอสซิล โดยอดทนสุด ตั้งแต่เช้า จนในที่สุดก็เจอ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	ผลที่เกิดขึ้น ทำให้ได้ข้อมูลว่าควรไปขุดหาฟอสซิลที่ไหน เจอฟอสซิลได้โดโนเสาร์
	โนบิตะ	พฤติกรรม : ตั้งใจที่ตนเองทำสำเร็จ และรีบไปเอาให้ชนะโอะกะกับโตราเอมอนฟัง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 6 ซึ่ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	มีความสุข ภูมิใจ ตีใจที่ตนเองทำสำเร็จ

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 2 (หน้า 11-15) โนบิตะมุ่งมั่นที่จะพิสูจน์ว่าฟอสซิลที่พบคือไข่ไดโนเสาร์	โนบิตะ พฤติกรรม	<p>พฤติกรรม : เมื่อยอมแพ้ต้องพิสูจน์ให้ได้ว่าฟอสซิลที่เจอคือไข่ไดโนเสาร์ เมื่อเจอผ้าคลุมกาลเวลาที่ไดโนเสาร์มอมทั้งไว้ให้ จึงนำมาคลุมไข่ไดโนเสาร์เพื่อย้อนเวลาไปสู่สภาพที่แท้จริง</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ</p> <p>ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	ได้รับการยืนยันว่าฟอสซิลที่พบคือไข่ไดโนเสาร์จริงๆ
	โนบิตะ	<p>พฤติกรรม : อุดทนพักใจด้วยตนเอง ถึงตนเองจะนอนตื่น ก็ให้ไดโนเสาร์เอนมัตตนเองเอาไว้</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค</p>	ลูกไดโนเสาร์ฟักออกมาเป็นตัวสำเร็จ
	โนบิตะ	<p>พฤติกรรม : ตั้งใจมากที่ใช้ฟักออกมาเป็นลูกไดโนเสาร์</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 6 ซินชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ</p>	มีความสุข รู้สึกภูมิใจ ดีใจที่ตนเองทำสำเร็จ ได้รับคำชมเชย

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 3 (หน้า 29-37) โนบิตะและโด้ราเอมอนมุ่งมั่นที่จะพาไดโนเสาร์(พีซีเกะ)กลับไปยังโลกในอดีต เพื่อหนีจากชายชุดดำ(กลุ่มนักล่าไดโนเสาร์)	โนบิตะ โด้ราเอมอน	พฤติกรรม : ตั้งใจจะพาพีซีเกะกลับไปอยู่ในยุคครีเตเชียสที่นครจะอยู่ แม้ว่าตอนเดินทางในไทม์แมชชีนจะโดนไล่ล่าก็ยังคงมีความมุ่งมั่นเช่นเดิม ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุตทาน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	พาพีซีเกะกลับไปอยู่ในยุคครีเตเชียสได้สำเร็จ
เหตุการณ์ที่ 4 (หน้า 43-56) มุ่งมั่นพาพีซีเกะกลับไปญี่ปุ่น เพราะครั้งก่อนที่ไปส่งเป็นยุคครีเตเชียสของอเมริกา ทำให้ไดโนเสาร์ที่อาศัยเป็นคนและสายพันธุ์กัน พีซีเกะจึงโตนรังแก	โนบิตะ	พฤติกรรม : ตั้งใจอยากให้พีซีเกะมีความสุขในสถานที่ที่ควรอยู่ เมื่อส่งไปผิดที่ จึงตั้งใจจะกลับไปส่งพีซีเกะที่ญี่ปุ่นให้ถูกต้อง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ	เป็นจุดเริ่มต้นของการพาพีซีเกะกลับไปอยู่ในยุคครีเตเชียสของญี่ปุ่น ซึ่งเมื่อถึงท้ายเรื่องก็สามารถทำได้สำเร็จ
เหตุการณ์ที่ 5 (หน้า 76-80) หลังกาทุกคนเดินทางมาถึงยุคครีเตเชียสของอเมริกา ไทม์แมชชีนก็เสีย ทุกคนจึงช่วยกันแก้ปัญหาเพื่อหาทางไปญี่ปุ่นจะได้กลับบ้านและส่งพีซีเกะ	โนบิตะ โด้ราเอมอน ซีเนะโอะ จิซุเกะ	พฤติกรรม : เสนอหาทางแก้ปัญหาว่าจะไปญี่ปุ่นได้ด้วยวิธีใดบ้าง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ	ทุกคนมีความหวังที่จะเดินทางกลับญี่ปุ่นได้

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 6 (หน้า 86-90) เมื่อถึงเวลาพักคอปเตอร์ไม่ โดราเอมอนจึงแบ่งหน้าที่ให้ทุก คนออกไปหาอาหารตามที่ได้รับ มอบหมาย	โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์ ซีเนะโอะ	พฤติกรรม : ออกไปหาอาหารตามหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมาย ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	ทุกคนมีอาหารกินอย่างเอร็ดอร่อย
เหตุการณ์ที่ 7 (หน้า 95-99) เช้าวันรุ่งขึ้น โนบิตะเสนอว่า ขณะพักคอปเตอร์ไม่ พวกเรา ก็น่าจะเดินทางด้วยเท้าแทน จะ ได้เพิ่มระยะทางการเดินทาง และไปถึงที่หมายได้ไวขึ้น	โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์ ซีเนะโอะ	พฤติกรรม : อดทนเดินเท้าเมื่อถึงเวลาพักคอปเตอร์ ไม่ เพื่อไปถึงที่หมายได้ไวขึ้น ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ข้อที่ 4 ทุ่มทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและ อุปสรรค	ทุกคนเดินทางไปถึงที่หมายได้ไวขึ้น
เหตุการณ์ที่ 8 (หน้า 99-101) โดราเอมอนเสนอให้ใช้โตโนเสาร์ เป็นพาหนะ	โดราเอมอน	พฤติกรรม : ใช้โตโนเสาร์เป็นพาหนะ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	เดินทางได้ไวขึ้นและไม่เหนื่อย

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 9 (หน้า 112-120) เจอไดโนเสาร์กินเนื้อไทรันโนซอรัส เข้ามาทำอันตราย เลยใช้คิบังคับโหงะตราโมโมทาโร่ทำให้เชื่อ	โตราเอมอน พฤติกรรม	พฤติกรรม : ใช้คิบังคับโหงะตราโมโมทาโร่ทำให้ไดโนเสาร์ที่จะเข้ามาทำร้ายเชื่อตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ	ปลอดภัยจากไดโนเสาร์กินเนื้อ
เหตุการณ์ที่ 10 (หน้า 123-135) เนื่องจากเดินทางโดยใช้คอปเตอร์ไม่ไม่นาน คอปเตอร์ไม่เสถียรเริ่มมีปัญหา และเจอไดโนเสาร์มีปีกเทร่าโนดอนเข้าโจมตี	โตราเอมอน ชิซุเกะ โนบิตะ	พฤติกรรม : โตราเอมอนกับชิซุเกะอพยพหนีไปอย่างช้าๆ เพื่อที่โนบิตะซึ่งคอปเตอร์ไม่เสถียรจึงบินไม่ได้ เมื่อเจอเอนที่ซึ่งคอปเตอร์ไม่เสถียรเพราะโดนไดโนเสาร์โจมตี โตราเอมอนกับโนบิตะก็อพยพหนีไปอย่างช้าๆ เพื่อหัวใจแอมอนที่เช่นกัน ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุดหนุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	ไม่มีใครตกลงไปกลางอากาศ เดินทางต่อกันได้อย่างปลอดภัย
เหตุการณ์ที่ 11 (หน้า 141-148) ชายชุดดำ(กลุ่มคิไดโนเสาร์ผิดกฎหมาย)ที่ต้องการพิชิตเกะช่วยโนบิตะกับเพื่อนๆ ไว้ และเสนอให้ยกพิชิตเกะให้กับพวกเขา แลกกับการส่งโนบิตะกับเพื่อนๆ กลับสู่บ้านด้วยไหมเขนชินของชายชุดดำ แต่สุดท้ายโนบิตะและเพื่อนๆ	โนบิตะ	พฤติกรรม : โนบิตะมุ่งมั่นที่จะพาพิชิตเกะกลับเป็นให้สำเร็จ ถึงแม้คอปเตอร์ไม่เสถียร ต้องเดินเท้าก็ตาม ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุดหนุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	ทุกคนมุ่งมั่นคล้อยตามโนบิตะ พิชิตเกะไม่ต้องถูกจับให้ชายชุดดำ ได้มีชีวิตอย่างมีสุขภาพ

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ) ก็เม่ทำเช่นนั้น ยิ่งคงมุ่งมั่นต่อจุดมุ่งหมายเดิมที่จะพาพี่ซีเกะกลับบ้านอย่างปลอดภัยถึงแม้คอปเตอร์ไม่เด้จะเสียก็ตาม	โดราเอมอน พฤติกรรม โดราเอมอน	พฤติกรรม : โดราเอมอนทำการวางแผนกับทุกคนสำหรับการเดินทางในวันรุ่งขึ้นเพื่อหนีชายชุดดำ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	ทุกคนเดินทางอย่างมีแผนการ
เหตุการณ์ที่ 12 (หน้า 153-161) โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ วางแผนล่อชายชุดดำออกมาจับเหยื่อปลอม ในขณะที่ตัวจริงกำลังจะเข้าไป โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ กำลังจะเข้าไป โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ที่ฐานที่พชายชุดดำ	โนบิตะ โดราเอมอน ซีซูกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะ	พฤติกรรม : โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ วางแผนล่อชายชุดดำออกมาจับเหยื่อปลอม ในขณะที่ตัวจริงพยายามหนีเพื่อเข้าไป โนบิตะและเพื่อน ๆ วางแผนล่อชายชุดดำออกมาจับเหยื่อปลอม ในขณะที่ตัวจริงกำลังจะเข้าไป โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ กำลังจะเข้าไป โดราเอมอน โนบิตะและเพื่อน ๆ ที่ฐานที่พชายชุดดำ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ข้อที่ 4 ทุ่มเท่าทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค	สามารถล่อชายชุดดำไปได้จริง แต่สุดท้ายแผนแตก ซีซูกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะโดนจับตัวไป
เหตุการณ์ที่ 13 (หน้า 164-187) ซีซูกะ ใจแอนท์ และซูเนโอะโดนจับตัวไป โนบิตะกับโดราเอมอนจึงไปช่วย และระหว่างที่อยู่ในฐานที่พคนร้าย ตำรวจกาลเวลา ก็บุกจับกลุ่มนักล่าไดโนเสาร์พอดี	โนบิตะ โดราเอมอน	พฤติกรรม : โนบิตะกับโดราเอมอนเดินลุยเข้าไปในป่าเพื่อหาทางเข้าไปช่วยซีซูกะ ใจแอนท์ และซูเนโอะ สุดท้ายก็เจอฐานที่พชายชุดดำและเข้าไปช่วยเพื่อน ๆ พร้อมกับช่วยบุกจับคนร้าย สุดท้ายก็ได้อุปสรรคตามที่ตั้งใจ	จับคนร้าย(กลุ่มนักล่าไดโนเสาร์) สำเร็จ และส่งพี่ซีเกะที่ยุครีเตเชียสของญี่ปุ่นได้ตามที่ตั้งใจ

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ) ไตรอาเมอนกับโนบิตะช่วยกันต่อสู้ สุดท้ายก็จับกุมสำเร็จ และได้ไปส่ง พิซีเกะตามที่ตั้งใจไว้	พฤติกรรม	ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุตทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและ อุปสรรค	

ตารางที่ 14 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง กำเนิดประเทศไทย (เล่มที่ 9)

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
<p>เหตุการณ์ที่ 1 (หน้า 37-51) โนบิตะและเพื่อนๆ ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจาก โดราเอมอนในการเตรียมพื้นที่เพื่อใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศไทยในอนาคต</p>	<p>โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : โนบิตะ ชิซุกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะตั้งใจทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากโดราเอมอน (ใจแอนท์สร้างที่พัก ชิซุกะปลูกสวนดอกไม้ ซีเนะโอะปลูกพืชอาหาร โนบิตะสร้างสัตว์เลี้ยง) ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ</p> <p>พฤติกรรม : โนบิตะคิดค้นสร้างสัตว์สายพันธุ์ใหม่ขึ้น โดยนำยีนสัตว์ 2 ชนิดมาผสมกัน ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง ข้อที่ 6 ซึ่งชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ</p>	<p>ได้ที่พัก อาหาร สวนที่สวยงาม และสัตว์เลี้ยง</p> <p>ได้สัตว์สายพันธุ์แปลกใหม่ 3 ตัว</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 2 (หน้า 63-76) มีเด็กแต่งชุดยาคินหลงเข้ามา อยู่ในห้องของโนบิตะ ทุกคนช่วยกัน ค้นหาความจริงว่าเด็กคนนี้(คุคุรุ) มาจากที่ไหน</p>	<p>โดราเอมอน ชิซุกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : ทุกคนไปทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายจากโดราเอมอนเพื่อสืบหาว่าเด็กหลงคนนั้นมาจากไหน (ใจแอนท์กับซีเนะโอะไปดูบริเวณโดยรอบ ชิซุกะดูแลบาดแผลให้เด็ก โดราเอมอนนำมิววิเศษไปเก็บข้อมูล) ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p>	<p>โดราเอมอนได้ขอมูลว่าเด็กคนนี้เป็นเด็กหายดี หิน หลงมาจากประเทศจีน และได้หายดีเพราะยาและการดูแลของชิซุกะจึง</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
<p>เหตุการณ์ที่ 3 (หน้า 77-82) ครูพี่แนนแล้ว แต่สื่อสารกันไม่รู้เรื่อง เพราะพูดกันคนละภาษา โตราเอมอนแก้ปัญหาโดยใช้วิธีแปลภาษา หลังจากคุยกันรู้เรื่อง จึงรู้ว่าครูหลงมาจากเผ่าแสงสว่าง ที่กำลังโดนโจมตีจากเผ่าความมืดอยู่ ทุกคนตั้งใจเดินทางออกไปเพื่อเผ่าแสงสว่าง</p>	<p>โตราเอมอน</p>	<p>พฤติกรรม : โตราเอมอนให้ครูกินวุ้นแปลภาษา จะได้อ่านสารกันรู้เรื่อง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>สื่อสารกับครูรู้เรื่อง</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 4 (หน้า 88-95) ทุกคนออกเดินทางโดยสี่ตัวเลี้ยง ที่บินได้ของโนบิตะไป ไม่ต้องกังวลเรื่องแบตเตอรี่ของคอปเตอร์ ไม่ผิด ก่อนเดินทางโตราเอมอนได้ศึกษาเส้นทางเรียบร้อยแล้ว</p>	<p>โตราเอมอน โนบิตะ โตราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์ ซึเนะโอะ คุคุริ</p>	<p>พฤติกรรม : ก่อนออกเดินทาง โตราเอมอนสำรวจเส้นทางล่วงหน้าในยุคนั้นเป็นอย่างดีเชื่อมกับบินสามารถพกได้ทุกเมื่อไม่ต้องกลัวตกทะเล ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p> <p>พฤติกรรม : ทุกคนออกเดินทางด้วยความตั้งใจในที่สุดก็เดินทางไปถึงจุดหมายคือหมู่บ้านของคุคุริ(เผ่าแสงสว่าง) ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>เดินทางอย่างมีแผนการ สามารถพกได้ทุกเมื่อโดยไม่ต้องกลัวตกทะเล</p> <p>เดินทางไปถึงจุดหมายคือหมู่บ้านของคุคุริ (เผ่าแสงสว่าง)</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
<p>เหตุการณ์ที่ 5 (หน้า 96-104)</p> <p>เมื่อเดินทางมาถึงหมู่บ้านคุณครูพบว่าหมู่บ้านถูกทำลาย ทุกคนถูกเผ่าความมืดจับตัวไป ทุกคนเลยออกเดินทางตามหาเพื่อช่วยเหลือโดยที่เราเองวางแผนให้ใช้คอปเตอร์ไม่เผ่าความมืดจับตัวได้ ระหว่างเดินทางก็เดินตามเส้นทางที่แม่ทำถามหาคน คุณครูก็ช่วยดูเส้นทางจากร่องรอยการเผาความมืด</p>	<p>โตราเอมอน</p> <p>โตราเอมอน</p> <p>คุณครู</p> <p>โนบิตะ</p> <p>โตราเอมอน</p> <p>ชิซุกะ</p> <p>โจแอนท์</p> <p>ซีเนะโอะ</p> <p>คุณครู</p>	<p>พฤติกรรม : โตราเอมอนวางแผนให้ใช้คอปเตอร์ไม่เผ่าความมืดจับตัวได้</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p> <p>พฤติกรรม : โตราเอมอนใช้แม่ทำถามหาคนนำทาง เนื่องจากไม่รู้ว่าเผ่าความมืดเดินทางไปที่ไหน คุณครูก็ช่วยดูเส้นทางจากร่องรอยการเผาของเผ่าความมืด</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p> <p>พฤติกรรม : ทุกคนอดทนและตั้งใจเดินทางถึงแม้จะไม่รู้ปลายทางที่ชัดเจนก็ตาม</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>เดินทางได้ชอกแซก สามารถหลบซ่อนตัวได้</p> <p>เดินทางไปเจอเผ่าแสงสว่างที่ถูกเผ่าความมืดจับตัวไป</p> <p>เดินทางไปเจอเผ่าแสงสว่างที่ถูกเผ่าความมืดจับตัวไป</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
<p>เหตุการณ์ที่ 6 (หน้า 104-117)</p> <p>ทุกคนเดินทางมาเจอเผ่าความมืด กำลังทำร้ายเผ่าแสงสว่าง โดราเอมอนใช้เครื่องมือวิเศษช่วยเหลือ แตรวิญญานแห่งดินลูกันของของ กิกะซอมบี้เข้ามาต่อสู้ชัตซิวาง ทุกคนอดทนต่อสู้กับวิญญานแห่งดินจนชนะ และพาทุกคนย้ายไปอยู่ในที่ปลอดภัย</p>	<p>โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์ ซีเนะโอะ คุคุรุ</p>	<p>พฤติกรรม : โดราเอมอนใช้เครื่องมือวิเศษช่วยเหลือ เผ่าแสงสว่าง เจอวิญญานแห่งดินลูกันของของกิกะซอมบี้เข้ามาต่อสู้ชัตซิวาง ทุกคนอดทนต่อสู้จนชนะ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>ช่วยเผ่าแสงสว่างไว้ได้ และพาทุกคนย้ายไปอยู่ในที่ปลอดภัย</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 7 (หน้า 134-139)</p> <p>กลับมาโลกปัจจุบัน โดราเอมอนส่งสายเรื่องของวิญญานดินจึงกลับมาศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเผ่าความมืด</p>	<p>โดราเอมอน</p>	<p>พฤติกรรม : โดราเอมอนที่ส่งสายเรื่องของวิญญานดินจึงกลับมาศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเผ่าความมืด ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p>	<p>ทำให้รู้ว่าเป็นเรื่องที่มีความสามารถมากกว่าที่คิด จึงกลับไปช่วยเผ่าแสงสว่าง</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 8 (หน้า 140-153)</p> <p>ทุกคนอดทนเดินทางไกลเพื่อไปช่วยเหลือเผ่าแสงสว่าง ขณะแวะพักพบว่าโนบิตะหายตัวไป จึงใช้เครื่องมือวิเศษออกตามหา</p>	<p>โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์ ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : ทุกคนอดทนเดินทางไกลเพื่อไปช่วยเหลือ เผ่าแสงสว่าง ถึงแม้จะหนาวเย็นก็ยังไม่ยอมแพ้ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค</p>	<p>ในตอนท้ายเรื่องก็เจอเผ่าแสงสว่างที่ถูกรับไป</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ)	<p>โดราเอมอน</p> <p>โดราเอมอน</p>	<p>พฤติกรรม : โดราเอมอนนำอุปกรณ์พิเศษชื่อกรงไฟแม่เหล็กเด็กเล่นมาใช้ เพื่อจะได้เดินทางได้รวดเร็วขึ้น</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p> <p>พฤติกรรม : โดราเอมอนนำอุปกรณ์พิเศษชื่อขวดช่วยชีวิตออกมาใช้ตามหาโนบิตะที่หายไป</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>เดินทางได้รวดเร็วขึ้น</p> <p>ใจแอนที่ไม่ต้องออกไปเสี่ยงอันตรายตามหาโนบิตะ (ใช้อุปกรณ์พิเศษแทน)</p>
เหตุการณ์ที่ 9 (หน้า 154-166) บ่งชี้เกี่ยวกับสถานที่แวกซ์พัทคือ ฐานทัพของเผ่าความมืด โดราเอมอน ชิซุกะ ไจแอนท์ ซีเนะโอะจึงพยายามช่วยเผ่า แสงสว่าง	<p>โดราเอมอน</p> <p>ชิซุกะ</p> <p>ไจแอนท์</p> <p>ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : ทุกคนตั้งใจเข้าไปช่วยเผ่าแสงสว่างระหว่างทางเจอยามเผ่าความมืด โดราเอมอนจึงโยนตุ๊กตาออกไปเป็นเหยื่อล่อทำให้เข้าไปข้างในได้</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	<p>เจอเผ่าแสงสว่างที่ถูกจับตัวไป</p>
เหตุการณ์ที่ 10 (หน้า 167-171) โดราเอมอนเจอกับกิกะซอมบี้จึงต่อสู้กัน โดราเอมอนโดนทำร้ายหลายครั้งแต่ยังอดทนต่อสู้	<p>โดราเอมอน</p>	<p>พฤติกรรม : โดราเอมอนพยายามต่อสู้กับกิกะซอมบี้</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 4 พยายามอดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค</p>	<p>โดราเอมอนสู้แพ้ ทุกคนโดนจับ</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 11 (หน้า 172-187) โนบิตะที่ฟื้นแล้วพยายามหาทางไปช่วยทุกคนไปช่วยทุกคน โดราเอมอนเอาเครื่องมีวิเศษมาต่อสู้อันตรายที่สุดท้ายทุกคนก็โดนหินกลมซึ่งไว้วางใจว่าเวลาที่ได้เบาะแสจากโนบิตะเข้ามาจับกุมก็กะซอมบี้และช่วยทุกคนทันเวลา	โนบิตะ โดราเอมอน	พฤติกรรม: โนบิตะที่ฟื้นแล้วพยายามหาทางไปช่วยทุกคนตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ พฤติกรรม: โดราเอมอนพยายามหาของวิเศษมาต่อสู้อันตรายที่สุดท้ายทุกคนก็โดนหินกลมซึ่งไว้วางใจว่าเวลาที่ได้เบาะแสจากโนบิตะเข้ามาจับกุมก็กะซอมบี้และช่วยทุกคนทันเวลา	โนบิตะเข้าไปช่วยทุกคนออกมาจากลานสัตว์ร้ายได้ หยุดการไล่ล่าของวิญญาณคืนได้
เหตุการณ์ที่ 12 (หน้า 188) ทุกคนช่วยเผ่าแสงสว่างได้และพามาอยู่ที่ดินแดนใหม่ที่กลายเป็นประเทศญี่ปุ่นในอนาคต	โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ไจแอนท์ ซีเนะโอะ	พฤติกรรม: ทุกคนช่วยเผ่าแสงสว่างได้สำเร็จตามความตั้งใจ และขึ้นชกกับเสียเวลาของเหตุการณ์ที่น่าจดจำนั้นคืออย่างก้าวแรกของประเทศญี่ปุ่นที่จะเริ่มขึ้นบนดินแดนนี้ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 6 ขึ้นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	เผ่าแสงสว่างปลอดภัย และกำเนิดประเทศญี่ปุ่น

ตารางที่ 15 ตารางวิเคราะห์เนื้อหา เรื่อง ฝ่าแค้นขวางกต (เล่มที่ 13)

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
เหตุการณ์ที่ 1 (หน้า 50-51) หลังจากโนบิตะกลับมาจากเกาะบริคิงในช่วงที่โดราเอมอนหายไป โนบิตะพัฒนาและปรับปรุงตนเอง ตื่นนอนเร็ว ทำการบ้านส่งเรียบร้อย ทำการบ้านส่งเรียบร้อย	โนบิตะ	พฤติกรรม : โนบิตะพัฒนาและปรับปรุงตนเอง ตื่นนอนเร็ว ทำการบ้านส่งเรียบร้อย ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	โนบิตะตื่นนอนไปโรงเรียนทันเวลา
เหตุการณ์ที่ 2 (หน้า 63-71) มีคนมาระเบิดโรงแรมบริคิง โจนแอนทิดริธต่อสู้และขับไล่ได้ ทุกคนมุ่งหน้าตามจับคนร้าย และพบว่าโดราเอมอนโดนจับตัวไป	โจแอนท์	พฤติกรรม : โจนแอนท์ที่กักตุนไม่ซิงทางเพื่อนำมาเป็นแม่แบบลัดก่อนหินเพื่อโจมตีเครื่องบินที่ทิ้งระเบิด จนต้องล่าถอยไป ทุกคนตั้งใจกับความสำเร็จ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 6 ซินชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	เครื่องบินหยุดทิ้งระเบิดและล่าถอยออกไป
เหตุการณ์ที่ 3 (หน้า 72-101) โนบิตะกับโจแอนท์ตัดสินใจไปช่วยโดราเอมอน ซึ่งสถานที่ที่จะไปช่วยนั้นเป็นจุดหมายเดียวกับซาปิโอที่จะขอความช่วยเหลือ	โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ โจแอนท์	พฤติกรรม : โนบิตะกับโจแอนท์ตัดสินใจไปช่วยโดราเอมอน และช่วยดาวจากโมตามที่ได้ซาปิโอได้ขอความช่วยเหลือ ระหว่างเดินทางซาปิโอได้เล่าเรื่องราวทั้งหมด และวางแผนแบ่งหน้าที่ร่วมกัน	ออกไปช่วยโดราเอมอนและดาวจากโมตาอย่างมีแผนการ เป็นระบบ ทำให้ทำงานได้ราบรื่นขึ้น

<p>เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น</p>	<p>ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม</p>	<p>พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)</p>	<p>ผลที่เกิดขึ้น</p>
<p>(ต่อ) ช่วยเหลือจากทุกคนให้ช่วยดาว จามาที่เดินหุ่นยนต์ยึดครอง ทุกคนจึงออกเดินทางไปช่วยเหลือ โดยก่อนที่จะเข้าไปในเมือง ทุกคน ได้ประชุมวางแผนแบ่งหน้าที่กัน</p>	<p>ซีเนาะโอะ ชาพีโอ</p>	<p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p>	
<p>เหตุการณ์ที่ 4 (หน้า 113-121) กองทหารเครื่องจักรเจออเกะ บรีคิงและเข้าทำลายเขาวงกตที่ โนบิตะกำลังเข้าไปหาข้อมูลอยู่ ด้วยแรงจากรการทำลายเกาะทำให้ ภายในเขาวงกตเสียหาย มีหิน หล่นลงมาทับหนูนางทางทำให้ใช้ การไม่ได้</p>	<p>โนบิตะ ชิซุกะ ชาพีโอ</p>	<p>พฤติกรรม : โนบิตะ ชิซุกะ ช่วยชาพีโอเข้าไปหาข้อมูล ในห้องทดลองซึ่งต้องอดทนเดินเข้าไปในเขาวงกตลึก ถึงแม้ว่าภายในเขาวงกตจะเสียหายเพราะโดนโจมตี จากกองทัพเครื่องจักรจนมีหินหล่นลงมาทับหนูนาง นางทางทำให้ใช้การไม่ได้ พวกเขาก็กังมุ่นมั่งนอดทนเดิน หาห้องทดลองต่อไป ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบต่อการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทดมทนทำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและ อุปสรรค</p>	<p>เป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าไปหาห้องทดลอง ซึ่งในตอนท้ายเรื่องก็สามารถหาเจอในที่สุด</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 5 (หน้า 109-112,122-130,138- 141) ไจแอนท์กับซีเนาะโอะสืบว่า ผู้คนของดาวจามาและ โตรากอมอนโดนจับตัวไปไหน</p>	<p>ไจแอนท์ ซีเนาะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : ไจแอนท์กับซีเนาะโอะเข้าเมืองเมกะโพลิ สืบดาวจามาตามที่ได้แบ่งกัน และมุ่งมั่นสืบว่า ผู้คนของดาวจามาและโตรากอมอนโดนจับตัวไป ไหน โดยซีเนาะโอะวางแผนให้ซ่อนอยู่ในอาหารที่จะ</p>	<p>รู้ว่าผู้คนของดาว จามาโดนจับตัวไว้ที่ไหน</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ)		<p>นำไปให้มนุษย์ และเมื่ออาหารถูกลำเลียงไปถึงที่หมาย ทั้งคู่ก็ได้นับได้ว่าลอบเข้ามา ทั้งคู่จึงหาทางแก้ปัญหาจนหนีออกมาจากการจับกุมได้</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย</p> <p>ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p> <p>ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p>	
<p>เหตุการณ์ที่ 6 (หน้า 142-148)</p> <p>โนบิตะกับชิซุกะถูกซาโपोส่งกลับ มาโลกมนุษย์เพราะไม่ยอมให้เพื่อนๆตกอยู่ในอันตราย แต่ทั้งคู่อยากกลับไปช่วยเหลือทุกคน</p> <p>โนบิตะจึงหาวิธีกลับดาวจาโมเงา ทำให้เจโอตราเอมอนที่หายไปและพบว่าโดตราเอมอนเกิดความเป็นเสียหาย จึงใช้มินิตราซ่อมจนเป็นเหมือนเดิม</p>	<p>โนบิตะ</p> <p>ชิซุกะ</p>	<p>พฤติกรรม : โนบิตะกลับไปโลกมนุษย์ เจอกระเป่าสี มีดีสารของโดตราเอมอน จึงหาทางกลับไปช่วยทุกคนได้ โดยมุดลงไปใ้ในกระเป่าซึ่งเชื่อมต่อกับกระเป่าของโดตราเอมอน ชิซุกะเตือนให้ระวังว่าจะโผล่ไปอยู่ที่ไหน โนบิตะจึงใช้แสงปรับความเหมาะสมฉายตัวเองก่อนออกเดินทาง ทั้งคู่ตั้งใจที่จะได้เจโอตราเอมอนอีกครั้ง</p> <p>ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ :</p> <p>ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ</p> <p>ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p>	<p>หาทางกลับไปดาวจาโมเงาได้ และเจโอตราเอมอน</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ มุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ)	โนบิตะ ชิซูกะ	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์) โนบิตะ ชิซูกะ เสนอให้ใช้มิชิโตะราชมอนโตราเอมอนจนโนบิตะยอมรับสู่สภาพเดิม ทั้งสามตั้งใจที่ได้เจอกันอีกครั้ง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 6 ซินชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ช่อมิโตะราเอมอนให้กลับสู่สภาพเดิมอีกครั้ง
เหตุการณ์ที่ Z (หน้า 149-154) โตะราเอมอน โนบิตะ ชิซูกะ พยายามมุ่งหน้าไปยังฐานทัพ เกาะบริคิง เช่นเดียวกับ โจแอนท์และซีเนโอะที่หนีการ จับกุมจากหุ่นยนต์ในเมืองออกมา เช่นกัน	โนบิตะ โตะราเอมอน ชิซูกะ โจแอนท์ ซีเนโอะ	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออก เดินทางโดยแพะช่วยชีวิต มุ่งหน้าพาพายุไปเกาะบริคิง เพื่อไปช่วยซาฟิโอะ ส่วนโจแอนท์กับซีเนโอะก็ขับ เครื่องบินมุ่งหน้าไปเกาะบริคิงเช่นกัน ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อุตุน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและ อุปสรรค ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน ให้สำเร็จ	โนบิตะ โตะราเอมอน และ ชิซูกะเดินทางมาถึงเกาะ บริคิง ส่วนซีเนโอะและ โจแอนท์หลงไปที่ซีโวลโลกเหนือ

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดงพฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
<p>เหตุการณ์ที่ 8 (หน้า 155-168) กลุ่มของโตรราเอมอนเข้ามาช่วยซาพิโอคุณให้เข้าไปถึงใจกลางของเขาวงกตได้ทันได้สำเร็จ เพื่อเอาแผนดิคส์ไปทำลายหุ่นยนต์ที่ก่อกบฏในเมือง ส่วนกลุ่มของใจแอนท์ก็อดทนต่อความเหน็ดเหนื่อยทั่วโลก จนเจอซานตาครอสและขอความช่วยเหลือให้พามาส์ที่ฐานที่ปราศรัยสำเร็จ</p>	<p>โตรราเอมอน โนบิตะ ชิซุกะ ซาพิโอ ใจแอนท์ ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : โตราเอมอนใช้ลูกบอลสำรวจทางเข้าเขาวงกตเพื่อหาทางไปยังห้องทดลอง จนในที่สุดก็เจอซาพิโอ ทุกคนมุ่งหน้าไปจนถึงห้องทดลอง ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ ข้อที่ 5 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จ</p> <p>พฤติกรรม : ใจแอนท์กับซีเนะโอะเดินทางมาหาว่าที่พี่สาวเพื่อหาทางกลับเกาะปริคิง จนเจอซานตาครอสและขอความช่วยเหลือให้พามาส์ที่ฐานที่ปราศรัย ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 4 ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค</p>	<p>หาทางเข้าห้องทดลองในเขาวงกตได้สำเร็จ</p> <p>เดินทางกลับเกาะปริคิงได้สำเร็จ</p>
<p>เหตุการณ์ที่ 9 (หน้า 169-186) โตราเอมอนกับทุกคนช่วยกันวางแผนเพื่อเข้าไปจัดการกับกับภูมิหุ่นยนต์ และช่วยเหลือทุกคนออกมาอย่างปลอดภัย ซึ่งทุกคนก็สามารถปฏิบัติตามแผนได้สำเร็จ</p>	<p>โนบิตะ โตรราเอมอน ชิซุกะ ใจแอนท์ ซีเนะโอะ</p>	<p>พฤติกรรม : ทุกคนช่วยกันวางแผนเพื่อเข้าไปจัดการกับกับภูมิหุ่นยนต์ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง</p>	<p>เข้าไปในเมืองเพื่อจัดการกับกับภูมิหุ่นยนต์อย่างมีระบบ แผนการ ทำให้ทำงานราบรื่น</p>

เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความมุ่งมั่น	ตัวละครที่แสดง พฤติกรรม	พฤติกรรมบ่งชี้ที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น (ตามเกณฑ์)	ผลที่เกิดขึ้น
(ต่อ)	โนบิตะ โดราเอมอน ชิซุกะ ไจแอนท์ ซีเนะโอะ	พฤติกรรม : ทุกคนแบ่งออกเป็น 3 ทีมเพื่อเข้าไปต่อสู้กับทหารหุ่นยนต์ ช่วยเหลือผู้คนที่โดนจับ และใส่โปรแกรมทำลายหุ่นยนต์ ทุกคนตั้งใจทำหน้าที่ของตนเองจนสามารถทำภารกิจได้สำเร็จ ตามเกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้ในข้อที่ : ข้อที่ 1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ข้อที่ 2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ	กำจัดกบฏหุ่นยนต์ และช่วยผู้คนบนดาวจามาจาได้สำเร็จ


ภาคผนวก ง

แบบการเขียนสะท้อนคิดที่ใช้ร่วมกับหนังสือการ์ตูนโดราเอมอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เรื่อง ไดโนเสาร์ของโนบิตะ

1 สรุปเหตุการณ์การหาฟอสซิลไดโนเสาร์ของโนบิตะ ตั้งแต่เริ่มต้นจนเจอฟอสซิลและฝึกเป็นไดโนเสาร์ได้สำเร็จ



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ชื่อ เลขที่ ห้อง ป.6/.....

2 ทำโนบิตะถึงสามารถหาฟอสซิลและฝึกได้โนเสาร์ได้สำเร็จ (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

.....

.....


3 ถ้านักเรียนเป็นโนบิตะที่ต้องการหาฟอสซิลและฝึกได้โนเสาร์ให้สำเร็จ นักเรียนจะทำแบบโนบิตะหรือไม่ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

ทำแบบโนบิตะ ไม่ทำแบบโนบิตะ

ทำอย่างไร

เพราะอะไร

4 ถ้านักเรียนต้องการทำงานชิ้นหนึ่งให้สำเร็จ นักเรียนคิดว่านักเรียนจะต้องทำอย่างไรบ้าง (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)



.....

.....

.....

5 รูปเหตุการณ์การเดินทางกลับไปญี่ปุ่นของโนบิตะและเพื่อนๆ เพื่อกลับบ้านและส่งพี่ซึเกะ



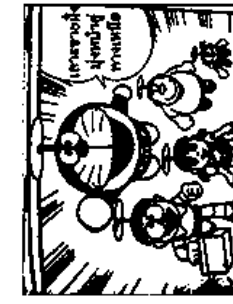
1

.....
.....
.....



2

.....
.....
.....



3



.....
.....
.....



4



.....
.....
.....



5



.....
.....
.....



6

.....
.....
.....

๕ เพราะเหตุใดจึงทำให้โนบิตะและเพื่อนๆ สามารถเดินทางกลับไปญี่ปุ่นเพื่อส่งพิชิเกะได้สำเร็จ ถึงแม้จะพบปัญหาและอุปสรรคต่างๆ มากมาย (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)



.....

.....

.....

.....

๖ ถ้านักเรียนเป็นโนบิตะและเพื่อนๆ ที่ต้องการเดินทางกลับไปญี่ปุ่นเพื่อกลับบ้านและส่งพิชิเกะ แต่เจอปัญหาและอุปสรรคต่างๆ นักเรียนจะทำแบบพวกเขาหรือไม่ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

○ ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ ○ ไม่ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ

ทำอย่างไร

เพราะอะไร

.....

.....

.....

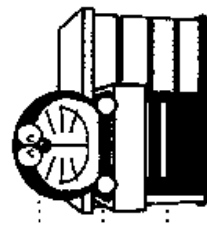
๗ ถ้านักเรียนเจอปัญหาและอุปสรรคในการทำรายงาน นักเรียนเรียนจะทำอย่างไร (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

.....

.....



เรื่อง กำเนิดประเทศไทยเป็น

ชื่อ เลขที่ ห้อง ป.6/.....

7 สรุปเหตุการณ์การเตรียมพื้นที่เพื่อใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบันโดยคิดของโนบิตะกับเพื่อนๆ



.....

.....

.....

.....

2 ทำไมโนบิตะกับเพื่อนๆ จึงสามารถเตรียมพื้นที่เพื่อใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทยสำเร็จไปได้ด้วยดี (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

.....


3 ถ้านักเรียนเป็นโนบิตะและเพื่อนๆ ที่ต้องการการเตรียมพื้นที่เพื่อใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทยในอนาคต นักเรียนจะทำแบบพวกเขาหรือไม่ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

○ ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ ○ ไม่ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ

ทำอย่างไร

เพราะอะไร

4 ถ้านักเรียนต้องการทำงานกลุ่มให้สำเร็จ นักเรียนคิดว่านักเรียนจะต้องทำอย่างไรบ้าง (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)



.....

.....

.....

5 สรุปเหตุการณ์การช่วยเหลือนักศึกษาคู่ซึ่งแต่ต้นจนพาไปพบผ่านแสงสว่างได้สำเร็จ



1



2



3



4



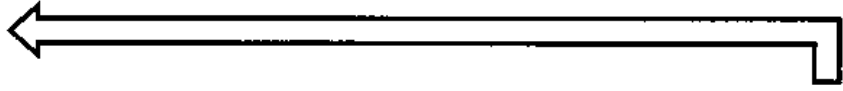
4



5



6



๕ เพราะเหตุใดโนบิตะกับเพื่อนๆ ถึงสามารถพาคุณครูไปพบแผ่นแสงสว่างได้สำเร็จ (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)



.....

.....

.....

.....

๖ ถ้านักเรียนเป็นโนบิตะและเพื่อนๆ ที่ต้องการช่วยเหลือคุณครู

กลับไปหาแผ่นแสงสว่าง นักเรียนจะทำแบบพวกเขาหรือไม่ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

○ ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ ○ ไม่ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ

ทำอย่างไร

เพราะอะไร

.....

.....

๗ ถ้านักเรียนมีภารกิจที่ต้องการทำให้สำเร็จ แต่หนทางไปสู่

ความสำเร็จนั้นยากลำบากและมีอุปสรรคขัดขวาง นักเรียนคิดว่านักเรียนจะต้องทำอย่างไรบ้าง (ตอบมาอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

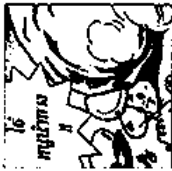
.....

.....

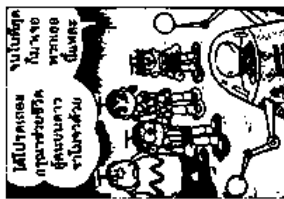


เรื่อง ฝันเด่นเขาวงกต ชื่อ เลขที่ ห้อง ป.6/.....

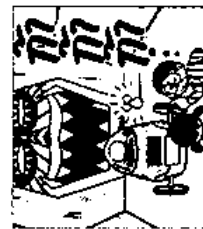
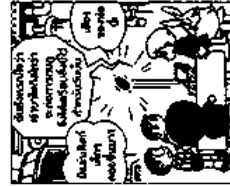
สรุปเหตุการณ์การกิจช่วยโดรามาอนและดาวจากโมลา ว่าโนนิชตะกับเพื่อนๆ ทำอย่างไรบ้าง



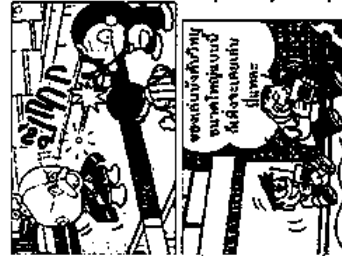
4



5



3



6




๒ เพราะเหตุใดโนบิตะและเพื่อนๆ จึงสามารถทำภารกิจได้สำเร็จ ถึงแม้จะมีปัญหาและอุปสรรคต่างๆ มากมาย (ตอบอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

.....

.....



๓ ถ้านักเรียนเป็นโนบิตะและเพื่อนๆ ต้องพบเจอปัญหาและอุปสรรคขัดขวางภารกิจมากมาย นักเรียนจะทำเหมือนพวกเขาหรือไม่ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

○ ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ ○ ไม่ทำแบบโนบิตะและเพื่อนๆ

ทำอย่างไร

เพราะอะไร

.....

.....


๔ ถ้านักเรียนทำงานกลุ่มแล้วเจอปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน นักเรียนจะทำอย่างไร (ตอบอย่างน้อย 3 ข้อ)

.....

.....

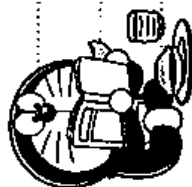
.....

.....



แบบเขียนสะท้อนคิดเมื่ออ่านหนังสือการ์ตูนจบครบ 3 เรื่อง ชื่อ เลขที่ ห้อง ป.6/.....

นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างหลังจากที่นักเรียนสามารถทำภารกิจอ่านหนังสือการ์ตูนที่เราเขียนในใบงานมอบหมาย
จนสำเร็จ





ภาคผนวก จ

แบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ชื่อ เลขที่ ห้อง ป.6/.....

ตอนที่1

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่นักเรียนคิดว่าตรงกับความคิดหรือความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด


1 = ตรงน้อยที่สุด 2 = ตรงน้อย 3 = ค่อนข้างตรง 4 = ตรงมาก 5 = ตรงมากที่สุด



ข้อที่	ข้อความ	1	2	3	4	5
1	ฉันคิดว่าฉันควรตั้งใจทำรายงาที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่					
2	ถึงฉันจะเรียนไม่เก่ง แต่ฉันไม่จำเป็นจะต้องปรับปรุงตัวก็ได้					
3	เมื่อแม่ให้ฉันช่วยทำงานบ้าน ฉันคิดว่าฉันจะตั้งใจทำตามที่ได้รับมอบหมาย					
4	ฉันคิดว่าฉันไม่ได้ให้ความสำคัญกับการทำเวรหลักเล็กเรียน					
5	ฉันคิดว่าฉันจะสามารถส่งการบ้านทันเวลาที่กำหนดอยู่เสมอ					
6	เมื่อทำงานกลุ่ม ฉันคิดว่าฉันจะตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย					
7	ถึงแม้ว่าผลงานของฉันจะไม่ได้รับรางวัล แต่ฉันก็รู้สึกภูมิใจกับงานที่ฉันทำ					
8	ฉันรู้สึกดีใจที่ฉันทำรายงานเสร็จออกมาดีตามที่ตั้งใจ ถึงแม้งานชิ้นนั้นจะไม่ได้รับคำชมก็ตาม					
9	ฉันคิดว่าฉันจะตั้งใจทำกิจกรรมโดยไม่ล้มเลิกกลางคันจนกว่าจะสำเร็จ					
10	เรื่องไหนที่ฉันเรียนแล้วไม่เข้าใจ ฉันคิดว่าฉันจะไปหาหนังสือหรือแบบฝึกหัดมาศึกษาเพิ่มเติม					
11	ถ้างานที่ได้รับมอบหมายเป็นงานที่ฉันไม่ชอบ ฉันก็คิดว่าฉันก็จะทำงานนั้นไม่สำเร็จ					
12	ถ้าฉันได้รับเลือกแข่งกีฬาสาธิตสามัคคี ฉันคิดว่าฉันจะมาซ้อมทุกวันตามที่ได้นัดหมายถึงแม้ว่าจะเป็นวันหยุด					
13	ฉันรู้สึกมีคุณค่า เมื่อได้ทำสิ่งต่างๆอย่างเต็มความสามารถ					
14	ฉันคิดว่าการพัฒนาการทำงานด้วยตนเองเป็นสิ่งที่สำคัญ					
15	ฉันคิดว่าฉันควรอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนอยู่เป็นประจำ					
16	ถึงแม้ฉันจะสอบไม่ได้เกรด4 แต่ถ้าฉันตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่แล้ว ฉันคิดว่าฉันจะไม่รู้สึกเสียใจและภูมิใจกับคะแนนที่ฉันได้รับจากความพยายาม					

ข้อที่	ข้อความ	5	4	3	2	1
17	เมื่อฉันมีความสนใจในเรื่องอะไร ฉันคิดว่าฉันจะตั้งใจค้นคว้าศึกษาในเรื่องนั้นเพิ่มเติม					
18	เมื่อเจอปัญหาที่ไม่คาดคิดระหว่างทำงาน ฉันคิดว่าฉันมักจะหาทางออกของปัญหาไม่ได้					
19	เมื่อทำสิ่งใดไม่สำเร็จ ฉันคิดว่าฉันจะรู้สึกหมดกำลังใจ					
20	หากมีอุปสรรคในการทำงาน ฉันคิดว่าฉันจะพยายามเอาชนะอุปสรรคนั้นให้ได้					
21	ในการเดินทางไกลของวิชาลูกเสือ-เนตรนารี ถึงแม้จะร้อนและมีระยะทางที่ยาวไกล ฉันคิดว่าฉันก็จะอดทนไม่ย่อท้อและเดินไปจนถึงจุดหมาย					
22	ฉันคิดว่าฉันจะพยายามหาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา โดยไม่คิดเอาเองตามใจชอบ					
23	ฉันคิดว่าฉันมักจะเลิกทำงานเมื่อเจอกับปัญหา					
24	ฉันคิดว่าการวางแผนการทำงานก่อนลงมือทำนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ					
25	แม้จะเป็นงานที่ยาก ฉันก็มั่นใจว่าสามารถทำได้					
26	เมื่องานประดิษฐ์ของฉันเกิดความเสียหายก่อนที่จะส่งงาน ฉันคิดว่าฉันจะพยายามแก้ไข					
27	เมื่อฉันรับปากที่จะช่วยงาน ฉันคิดว่าฉันจะช่วยงานนั้นเสร็จสิ้น					
28	เมื่อฉันทำผลงานสำเร็จ ฉันจะรู้สึกชื่นชมดีใจ					
29	ถึงแม้งานที่ทำจะยาก แต่ฉันคิดว่าฉันก็จะตั้งใจทำงานจนเสร็จ					
30	ฉันคิดว่าฉันต้องทำการบ้านให้เสร็จถึงแม้ว่าจะต้องนอนดึกก็ตาม					

ตอนที่ 2 เติมประโยคให้สมบูรณ์ตามความคิดหรือความรู้สึกของนักเรียน

<p>1. ถ้าฉันเจอปัญหาขณะทำรายงาน ฉันจะ</p> <p>.....</p>	
<p>2. ถ้าฉันเรียนหนังสือไม่เก่ง ไม่เข้าใจเรื่องที่เรียน ฉันจะ</p> <p>.....</p>	
<p>3. ถ้าฉันได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้าห้อง ฉันจะ</p> <p>.....</p>	
<p>4. ถ้าผลการแข่งขันวาดรูปของฉันได้รับรางวัล ฉันจะ</p> <p>.....</p>	
<p>5. ถ้าฉันลืมทำการบ้าน นึกได้ตอนกลางคืนว่าวันรุ่งขึ้นจะต้องส่งการบ้าน ฉันจะ</p> <p>.....</p>	
<p>6. ถ้าฉันต่อจิ๊กซอว์ไม่สำเร็จเสียทีเพราะว่ามันยากมาก ฉันจะ</p> <p>.....</p>	



ภาคผนวก ฉ

คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

จากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.คะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรประมาณค่า (rating scale)

ตารางที่ 16 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรประมาณค่า ก่อนและหลังการทดลอง

นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 150 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	91	121
2	128	117
3	122	130
4	109	140
5	110	150
6	102	146
7	67	131
8	86	139
9	117	122
10	112	123
11	110	116
12	95	119
13	134	147
14	88	130
15	93	121
16	99	129
17	116	126
18	126	135
19	120	141
20	107	126
21	109	145
22	121	127
23	100	103
24	98	122
25	139	150
26	110	127
27	96	150
28	127	146

ตารางที่ 16 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรฐาน
ประมาณค่า ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 150 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
29	101	120
30	107	116
31	133	150
32	102	145
33	113	127
34	122	119
35	106	122
36	94	145
37	114	131
38	118	145
39	100	124
40	107	121
41	81	108
42	106	128
43	96	126
44	122	146
45	95	116
46	127	138
47	142	146
48	105	116
49	111	135
50	141	150
51	108	131
52	111	139
53	112	118
54	121	131
55	115	123
56	66	103
57	101	104
58	119	126

ตารางที่ 16 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบมาตรฐาน
ประมาณค่า ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 150 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
59	121	150
60	128	142
61	128	150
62	92	112
63	64	110
64	117	142
65	103	126
66	146	150
67	119	131
68	84	111
69	123	122
70	120	133
71	100	113
จำนวนนักเรียนทั้งหมด = 71 คน	ค่าเฉลี่ย = 109.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 16.96	ค่าเฉลี่ย = 129.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 13.30

2.คะแนนจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences)

ตารางที่ 17 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง

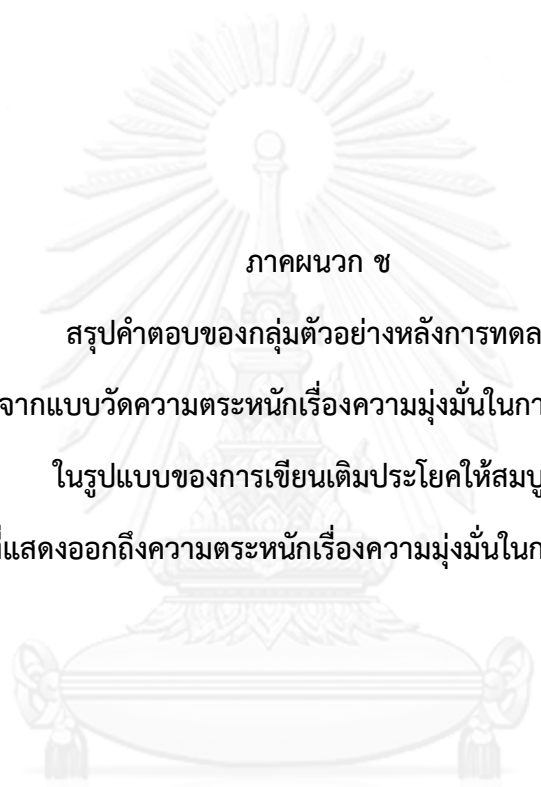
นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	6	6
2	6	6
3	6	6
4	6	6
5	6	6
6	5	6
7	6	6
8	5	5
9	6	6
10	5	6
11	6	6
12	6	6
13	6	6
14	4	6
15	6	6
16	5	5
17	6	6
18	6	6
19	6	6
20	6	6
21	6	6
22	6	6
23	5	5
24	6	6
25	6	6
26	5	6
27	6	6
28	6	6

ตารางที่ 17 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
29	6	6
30	5	6
31	6	6
32	6	4
33	6	6
34	6	6
35	6	6
36	6	6
37	6	6
38	6	6
39	5	5
40	5	5
41	5	6
42	5	4
43	4	5
44	6	6
45	5	5
46	6	6
47	6	6
48	4	6
49	5	6
50	6	6
51	6	6
52	6	6
53	6	6
54	6	6
55	6	6
56	5	5
57	5	5
58	6	6

ตารางที่ 17 แสดงคะแนนจากแบบวัดความตระหนักรู้เรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
59	4	5
60	5	6
61	6	6
62	5	5
63	0	6
64	6	6
65	6	6
66	6	6
67	6	6
68	6	6
69	6	6
70	6	6
71	6	6
จำนวนนักเรียนทั้งหมด = 71 คน	ค่าเฉลี่ย = 5.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.89	ค่าเฉลี่ย = 5.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.48



ภาคผนวก ช

สรุปคำตอบของกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง
จากแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน
ในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์
ที่แสดงออกถึงความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อที่ 1 ถ้าฉันเจอปัญหาขณะทำรายงาน ฉันจะ.....

หาทางแก้ไข, พยายามแก้ไขปัญหา, พยายามแก้ปัญหา, พยายามหาข้อผิดพลาด, แก้ปัญหา และทบทวนอีกครั้ง, หาวิธีแก้ไขปัญหา และแก้ปัญหาจนสำเร็จ, แก้ปัญหา, แก้ปัญหาให้ได้, พยายามแก้ปัญหานั้นให้ได้, พยายามทำต่อไป, แก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างดีที่สุด, ตั้งใจทำงานต่อไป และแก้ไขปัญหานั้นจนสามารถทำรายงานสำเร็จได้, คิดหาสาเหตุของปัญหา และหาวิธีแก้ปัญหานั้นให้ได้, คิดว่าปัญหาอยู่ตรงไหน แล้วคิดหาวิธีแก้, แก้ไขและทำรายงานต่อไป, หาทางแก้, พยายามแก้ไขปัญหานั้นให้ได้, พยายามหาทางแก้ไข, พยายามแก้, แก้ไข, หาวิธีแก้ไขปัญหา และแก้ปัญหาจนสำเร็จ, ไม่ท้อ, แก้ปัญหาด้วยความสามารถ, หาทางแก้ไข และทำงานจนเสร็จ, พยายามแก้ไขปัญหานั้นจนกว่าจะเจอทางออก

ข้อที่ 2 ถ้าฉันเรียนหนังสือไม่เก่ง ไม่เข้าใจเรื่องที่เรียน ฉันจะ.....

หาความรู้เพิ่มเติม, หาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต, อ่านหนังสือเพิ่มเติม, ศึกษาเพิ่มเติม, หาข้อมูลเพิ่มเติมและทำแบบฝึกหัดบ่อยๆ, ค้นคว้าเพิ่ม, พยายามทำความเข้าใจ, ทบทวนบทเรียน และค้นคว้าหาข้อมูลจนเข้าใจในบทเรียน, ตั้งใจทบทวนบทเรียนให้มากยิ่งขึ้น, สอบถามคนที่รู้และหาในอินเทอร์เน็ต, หาข้อมูลเพิ่มเติม, อ่านหนังสือทบทวนให้มากขึ้น, ทบทวนเพิ่ม, พยายามทบทวนบทเรียนให้เข้าใจ, ถามคุณครู และค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม, ทบทวนความรู้, อ่านหนังสือมากๆ, อ่านหนังสืออีก, ถามอาจารย์ และหาข้อมูล, ทบทวนหลังเรียน, หาข้อมูลเพิ่มเติม และตั้งใจเรียน ถ้าไม่เข้าใจให้ถามอาจารย์, ค้นคว้าจากgoogle, พยายามทำความเข้าใจ และศึกษาเพิ่มเติม

ข้อที่ 3 ถ้าฉันได้รับมอบหมายให้เป็นหัวหน้าห้อง ฉันจะ.....

ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้ดีที่สุด, ทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย, ตั้งใจและทำหน้าที่หัวหน้าห้องให้ดีที่สุด, ตั้งใจตามที่ได้รับมอบหมาย, ทำให้ดีที่สุด, ตั้งใจ และทำหน้าที่หัวหน้าห้องให้ดีที่สุด, ปฏิบัติหน้าที่ให้ดีที่สุด, ตั้งใจทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ตั้งใจทำงาน, เป็นหัวหน้าห้องที่ดี, ทำหน้าที่อย่างเต็มที่, ทำเต็มความสามารถ, ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่, พยายามเต็มความสามารถ, ทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ดูแลคนอื่น และทำหน้าที่ให้ดีที่สุด, ดูแลเพื่อน, ทำเต็มที่, ตั้งใจทำหน้าที่, ตั้งใจทำ, ปฏิบัติหน้าที่อย่างดีที่สุด จะทำตามคำสั่งของอาจารย์

ข้อที่ 4 ถ้าผลการแข่งขันวาดรูปของฉันได้รับรางวัล ฉันจะ.....

ภาคภูมิใจมาก, ดีใจ, ดีใจมาก, ดีใจมากๆ, รู้สึกภูมิใจ, ภูมิใจและพัฒนาฝีมือให้ดีกว่าเดิม, ดีใจ และบอกพ่อแม่, รู้สึกดีใจ เพราะฉันทำดีที่สุด, ดีใจมากและรู้สึกภูมิใจ, รู้สึกดีใจและภูมิใจกับงานที่ทำ, ภูมิใจ, รู้สึกภูมิใจอย่างมาก, ดีใจกับผลงานชิ้นนี้, ภูมิใจในผลงานของตนเอง, ภูมิใจมาก, ภูมิใจกับผลงานศิลปะของตัวเอง, ดีใจแต่ไม่เย่อหยิ่ง และช่วยเหลือคนที่ทำไม่ได้, ดีใจกับตนเอง และให้กำลังใจผู้แพ้, ดีใจ และบอกผู้ปกครอง

ข้อที่ 5 ถ้าฉันลืมทำการบ้าน นึกได้ตอนกลางคืนว่าวันรุ่งขึ้นจะต้องส่งการบ้าน ฉันจะ.....

ทำการบ้านให้เสร็จแม้จะต้องนอนดึก, รีบปั่นให้เสร็จในตอนกลางคืน, รีบทำตอนนั้น, รีบทำ, รีบทำให้เสร็จ, รีบมาทำที่โรงเรียนตอนเช้า, ทำให้เสร็จ, มานั่งทำ, รีบทำในเวลานั้นให้เสร็จ, ปั่นจนเสร็จ, รีบลุกขึ้นมาทำงานให้เสร็จ, ทำการบ้านให้เสร็จในตอนเช้า, ตื่นมาทำ, ลุกขึ้นมานั่งทำงานกว่าจะเสร็จ, หยิบมาทำ, ตื่นขึ้นมาทำหรือทำตอนเช้า, รีบทำการบ้าน, ลุกมาทำตอนกลางคืน, นอนหลับแล้วตื่นตี 5 มาทำ, รีบไปโรงเรียนแต่เช้า แล้วมาทำที่โรงเรียน, ทำทั้งคืน, ทำให้เสร็จทันก่อนส่ง, อยู่ทำการบ้านจนเสร็จ ถึงแม้จะดึกมากถึงเที่ยงคืนก็ตาม, ทำการบ้านจนเสร็จไม่ว่าจะนอนดึกแค่ไหนก็ตาม, รีบมาโรงเรียนแต่เช้าแล้วมานั่งทำ

ข้อที่ 6 ถ้าฉันต่อจิ๊กซอว์ไม่สำเร็จเสียทีเพราะว่ามันยากมาก ฉันจะ.....

พยายามต่อให้สำเร็จ, พยายามต่อไป, หาทางทำให้ได้, ทำจนกว่าจะเสร็จ, อดทนและตั้งใจทำต่อไปจนกว่าจะสำเร็จ, ทำต่อจนเสร็จ, ต่อต่อให้ต่อให้ได้ แล้วต่อจนเสร็จ ต่อเข้าไปต่อจนสำเร็จ, พยายามต่อให้เสร็จ, ทำไปเรื่อยๆ, พยายามต่อไปให้สำเร็จ, พยายาม, ทำให้เสร็จ ค่อยๆ ทำ, พยายามต่อ, ทำต่อไป, ตั้งใจต่อให้สำเร็จ, พยายามทำใหม่, พยายามต่อจิ๊กซอว์ต่อไปจนสำเร็จ, สู้ต่อไป, พยายามต่อจนสำเร็จ

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวชนิกานต์ ดุลนกิจ เกิดวันที่ 28 กรกฎาคม พ.ศ.2532 จังหวัดกรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง (เหรียญทอง) ในปีการศึกษา 2554 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2555



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY