รายงานการวิจัย

เรื่อง

การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

โดย

อาจารย์ ดร.ศรัณย์พร ยินดีสุข

สนับสนุนโดย

เงินทุนเพื่อการวิจัย กองทุนคณะครุศาสตร์

ปี 2559

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2559

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดความต้องการจำเป็นของนักเรียนมัธยมศึกษาด้านความใฝ่รู้ วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และเพื่อวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน ดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การกำหนดความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจากนักเรียน ใช้ตัวอย่างจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติภาคบรรยาย และใช้สถิติการทดสอบที (t-test) และระยะที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ โดยใช้แบบสอบถามและ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุ (Multiple Linear Regression) และการใช้วิเคราะห์เนื้อหากับการสัมภาษณ์นักเรียนและครู และระยะที่ 3 การวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ โดยการสัมภาษณ์ครู

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาทุกระดับชั้นทั้งสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษามีความใฝ่รู้ในระดับปานกลาง และมีความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้อย่างเร่งด่วน ทุกด้าน

2. ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ พบว่าตัวแปรอิสระที่สามารถทำนายระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง แรงจูงใจ บรรยากาศในการเรียนรู้ และกิจกรรมในชั้นเรียน สามารถทำนายได้ร้อยละ 67

3. แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ คือ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน และการได้รับการสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอจากครอบครัว

คำสำคัญ: ความต้องการจำเป็น/ ความใฝ่รู้

จฬ
เลขหมู่ ก 15
เลขทะเบียน 017348 2559
วัน, เดือน, ปี 17 พ.ค. 60

Abstract

The purposes of this research were: 1) to determine secondary school students' needs in curiosity and 2) to analyse the factors affecting the secondary school students' curiosity and 3) to analyse the proper methods in developing students' curiosity. The research procedure was divided into 3 phases. The first phase was to define the needs in curiosity. Questionnaires were used to collect the data by a multi- stage random sampling. Then, the data were analyzed by descriptive statistics and independent sample t-test. The second phase was to analyze the factors affecting the secondary school students' curiosity. Questionnaires were used to analyze the data by Multiple Linear Regression. Interviewing teachers and students were used to analyze the contents. The third phase was to analyze the proper methods in developing curiosity by interviewing teachers.

The research results were as follows:

1. The curiosity of the secondary students in the school under the Office of the Basic Education Commission and the Office of Higher Education Commission was at the medium level but require urgently needs in curiosity.

2. The analysis of factors affecting curiosity indicated that learning environment was related to the curiosity the most. The factors can significantly predict the curiosity level of the secondary student up to 67 percentage, such as self-esteem, motivation, learning environment and classroom activities.

3. The proper methods in curiosity development is to create learning society in school and constantly supported by the family.

Keyword: NEED ASSESSMENT / CURIOSITY

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนสนับสนุนเงินทุนเพื่อการวิจัย คณะครุศาสตร์ ปีงบประมาณ 2559 ผู้วิจัยขอขอบพระคุณงานวิจัยและบริการวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และคณะกรรมการฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการทุกท่านที่ให้โอกาสผู้วิจัยได้ทำงานวิจัยฉบับนี้ งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของคณาจารย์ทั้งในคณะครุศาสตร์ และโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ ผู้ซึ่งเป็นกำลังใจ และคอยให้คำชี้แนะในการทำวิจัยมาโดยตลอดตั้งแต่การทำวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิตจนถึงงานวิจัยฉบับนี้ และขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.นาถวดี นันทาภินัย รองผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับความสะดวกในการดำเนินการวิจัยอย่างมาก

ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือทุกท่านที่กรุณาสละเวลาให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือ ทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพ และขอขอบพระคุณคณาจารย์และนักเรียนโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ที่เต็มใจสละเวลาให้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ที่เป็นกัลยาณมิตรที่ดีแก่ผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ ขอบคุณ ทพ.อานนท์ ยินดีสุข สามีที่พร้อมจะเข้าใจ และสนับสนุนให้ผู้วิจัยพัฒนาตนเองในทุกด้านมาโดยตลอด

ศรัณย์พร ยินดีสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
คำจำกัดความของคำที่ใช้ในการวิจัย	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
ตอนที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวกับความใฝ่รู้	4
ตอนที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน	10
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น	14
กรอบแนวคิดในการวิจัย	17
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	18
ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้	19
ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้	24
ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้	25
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	27
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา	27
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา	32
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา	39
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ	43
สรุปผลการวิจัย	43
อภิปรายผล	44
ข้อเสนอแนะ	46
รายการอ้างอิง	48
ภาคผนวก	53

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 โครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักในแบบสอบถาม 21

ตารางที่ 2 โครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักของข้อคำถามแบ่งตามปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ 21

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลพื้นฐานของตัวอย่างจำแนกตามสังกัดโรงเรียน 26

ตารางที่ 4 ค่าสถิติของความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาแยกตามสังกัด 28

ตารางที่ 5 ค่าสถิติของความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาแยกตามระดับชั้น 29

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนสังกัดสพฐ.และสกอ. 29

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบระดับความใฝ่รู้ที่ควรจะเป็นและระดับความใฝ่รู้ที่ปฏิบัติจริงของนักเรียน 31

ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ 31

ตารางที่ 9 เมทริกซ์สหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ใช้อธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา 32

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุ โดยใช้วิธี stepwise regression ของตัวแปรที่อธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ 34

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การใฝ่รู้เป็นคุณสมบัติสำคัญประการหนึ่งของการดำรงชีวิตในสังคมแห่งการเรียนรู้ (learning society) ดังที่ Bowler (2010) กล่าวว่า ความใฝ่รู้เป็นเสมือนเส้นเลือดหล่อเลี้ยงชีวิตการเรียนรู้ (the lifeblood of learning) บุคคลที่มีความใฝ่รู้จะตื่นตัวกับสิ่งใหม่รอบตัว มีความอยากเรียนรู้อยู่เสมอ ทำให้สามารถพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา รู้ทันโลก เท่าทันข้อมูลข่าวสาร สามารถพัฒนาตนเองและปรับตัวได้ทันในทุกสถานการณ์ (สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้, ม.ป.ป.)

ความใฝ่รู้ หรือความอยากรู้อยากเห็น (curiosity) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทำให้บุคคลสนใจใคร่รู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2553) บุคคลที่มีความใฝ่รู้จะชอบเรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยความเต็มใจ มีความพร้อมและอดทนในการค้นคว้าแสวงหาข้อมูล มีมุมมองที่หลากหลายเพื่อสืบเสาะหาข้อความรู้ใหม่ (Earl & Katz, 2002) ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวนั่นเองที่ทำให้บุคคลมีความรอบรู้ เท่าทันโลกอยู่เสมอ ประเทศที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาการศึกษาที่มีคุณภาพ จึงให้ความสำคัญกับการสร้างวัฒนธรรมใฝ่รู้ (วิทยากร เชียงกูล , 2555) การจัดการศึกษาจึงควรออกแบบเพื่อสร้างความใฝ่รู้ให้แก่ผู้เรียน เพื่อสร้างพลเมืองที่มีลักษณะเรียนรู้ตลอดชีวิต

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการสร้างความใฝ่รู้ให้แก่เยาวชน ดังปรากฏในกรอบแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2 (พ.ศ.2552-2561) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพคนไทยยุคใหม่ให้มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ, 2554) แต่ในทางปฏิบัติกลับยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมตามนโยบายที่วางแผนไว้ ดังเห็นได้จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกด้านผู้เรียน พบว่าหนึ่งในมาตรฐานที่โรงเรียนส่วนใหญ่ไม่ผ่านคือ มาตรฐานที่ 6 ซึ่งเกี่ยวกับการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับผลการประชุม PIAAC International Database Training ที่ระบุว่าผู้เรียนไทยมีปัญหาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (สำนักนโยบายและแผนการศึกษา, 2556) และสอดคล้องกับมุมมองของนักวิชาการที่สะท้อนปัญหาความใฝ่รู้ของนักเรียนไทยว่าคนไทยอยากรู้อยากเห็นน้อย ไม่รักการอ่าน ทำให้ถูกประเทศอื่นแซงหน้า (วิทยากร เชียงกูร, 2555)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่กล่าวถึงสภาพปัญหาในการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่ต้องปรับปรุงเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ โดยระบุว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นตัวอย่างในการวิจัยยังมีปัญหาด้านการเรียน ผลการวัดความใฝ่รู้อยู่ในระดับปานกลาง มีนักเรียนที่ขาดความสนใจในการเรียน ไม่สนุกกับการเรียนรู้ ไม่ค่อยมีสมาธิจดจ่ออยู่กับเรื่องที่เรียน (ศรัณย์พร ยินดีสุข, 2557) นักเรียนไม่กล้าคิด ไม่สนใน

ร่วมกิจกรรม ขาดความรับผิดชอบ ขาดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และขาดความใฝ่รู้ใฝ่เรียน(ทิพวรรณ คำยนต์, 2551) นักเรียนไม่มีเวลาและไม่ค่อยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน (ไข่มุก เหล่าสุนทร, 2550) ซึ่งนิสัยรักการอ่านเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของบุคคลที่มีความใฝ่รู้ (Latumahina, 2007) และนักเรียนควรได้รับการพัฒนาด้านการอ่าน การจดคำบรรยาย การมีสมาธิ และการแบ่งเวลา (สกุล มูลแดง, 2550)

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาความใฝ่รู้เป็นปัญหาร่วมที่ทุกโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาอย่างเร่งด่วน นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในแต่ละภูมิภาคมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาความใฝ่รู้ โรงเรียนจึงควรมีส่วนสำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะดังกล่าวให้เกิดขึ้นจนกลายเป็นนิสัยให้นักเรียนก่อนที่พวกเขาจะสำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนั้นจึงเป็นประเด็นที่น่าศึกษาว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษามีความใฝ่รู้ในระดับเพียงใด และควรพัฒนาอย่างไร

ทั้งนี้ ปัจจัยต่างๆ ล้วนมีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนไม่ว่าจะเป็นตัวนักเรียนเอง เช่น แรงจูงใจ การกำกับตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง หรือปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การอบรมเลี้ยงดู กิจกรรมการเรียนการสอน บรรยากาศในการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งในการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาสาเหตุหลักของปัญหา เพื่อใช้ระบุทิศทางการพัฒนาที่ชัดเจน แก้ปัญหาตรงตามเป้าหมาย ดังนั้นการพัฒนาความใฝ่รู้จึงควรสำรวจหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ เพื่อที่จะนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ที่แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากข้อความสนับสนุนที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาระดับความใฝ่รู้ของนักเรียน วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อด้านความใฝ่รู้ และศึกษาแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

คำถามวิจัย

1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษามีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความใฝ่รู้ด้านใดบ้าง
2. ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา
3. แนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนมีอะไรบ้าง และควรพัฒนาในแนวทางเช่นใดจึงจะเหมาะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละสังกัดในด้านความใฝ่รู้
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา
3. เพื่อวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนานักเรียนมัธยมศึกษาด้านความใฝ่รู้

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น เพื่อระบุความต้องการจำเป็น วิเคราะห์สาเหตุ และกำหนดแนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้มีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ ความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากนักเรียนแต่ละภูมิภาคมีปัญหาด้านความใฝ่รู้คล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงเลือกเก็บข้อมูลในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นที่รวมของนักเรียนที่มาจากหลายภูมิภาค มีพื้นฐานทางครอบครัวที่หลากหลาย และสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ได้หลากหลายรูปแบบ

คำจำกัดความของคำที่ใช้ในการวิจัย

ความใฝ่รู้ หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่แสดงพฤติกรรมอยากรู้อยากเห็น สนใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอด้วยความเต็มใจ โดยมีพฤติกรรมที่แสดงความใฝ่รู้ได้แก่ 1) สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ 2) สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน และ3) สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ซึ่งวัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ หมายถึง สภาพพฤติกรรมความใฝ่รู้ที่เป็นจริงในปัจจุบัน ได้แก่ พฤติกรรมตั้งปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ พฤติกรรมแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน และพฤติกรรมแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ที่มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงอย่างเร่งด่วน

การพัฒนาความใฝ่รู้ หมายถึง แนวทางการดำเนินงานของครูในการพัฒนานักเรียนให้มีพฤติกรรมการตั้งข้อสงสัยเมื่อพบสิ่งใหม่หรือสิ่งที่ต่างไปจากความรู้เดิม มีความสนใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มใจและสืบค้นอย่างรอบด้านจนไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ประกอบด้วยการเตรียมความพร้อมของครู การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนการสอน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ครูและผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาสามารถนำผลงานวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานักเรียนระดับมัธยมศึกษาด้านความใฝ่รู้
2. ผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลความใฝ่รู้สามารถนำผลงานวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้และแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญจากการศึกษาเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวกับความใฝ่รู้

1.1 ความหมายของความใฝ่รู้ (curiosity)

นักจิตวิทยาคนแรกที่เป็นผู้ริเริ่มศึกษาเรื่องความใฝ่รู้ คือ Berlyne (1960 อ้างถึงในKashdan & Others, 2009) ซึ่งให้ความหมายของความใฝ่รู้ (curiosity) ว่า เป็นพฤติกรรมของคนที่เมื่อถูกกระตุ้นให้สนใจจะเกิดความต้องการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อที่จะอธิบายความกำกวม ความซับซ้อน และความไม่แน่นอนให้มีความกระจ่างขึ้น

Litman (2005) กล่าวว่า ความใฝ่รู้ในบางครั้งถูกนิยามว่าเป็นความต้องการที่จะรู้ เห็น หรือมีประสบการณ์ที่จูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่จะสืบค้นหาความรู้เพื่อนำไปสู่การสืบค้นข้อมูลใหม่ ๆ ซึ่งความใฝ่รู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมหรือประสบการณ์ที่เป็นรางวัล หรือความรู้สึกเชิงบวก หรือเป็นรางวัลจากภายในตนเอง และจะทำให้บุคคลมีความสุขอย่างมาก

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ระบุไว้ในพจนานุกรมศึกษาศาสตร์ว่า ความใฝ่รู้ (curiosity) โดยใช้คำในภาษาไทยว่า ความอยากรู้อยากเห็น หมายถึง ความต้องการที่จะเรียนรู้โดยมีใจจดจ่อ และมีความพยายามแสวงหาข้อมูลหรือสิ่งใหม่ เป็นพฤติกรรมที่ควรส่งเสริมในด้านดี และแก้ไขในด้านไม่ดี

จากการนำเสนอนิยามความใฝ่รู้ของนักการศึกษาที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า ความใฝ่รู้ หมายถึง คุณลักษณะประการหนึ่งของบุคคลที่มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ มีความสนใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอด้วยความเต็มใจ

1.2 ประเภทของความใฝ่รู้

Berlyne (1954 อ้างถึงในReio Jr, 2006) แบ่งความใฝ่รู้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ความใฝ่รู้ทางการรับรู้จากประสาทสัมผัส (perceptual curiosity) เป็นความอยากรู้อยากเห็นที่พบในสิ่งมีชีวิตทั้งคนและสัตว์ เพราะเป็นความอยากรู้ที่มาจากการกระตุ้นโดยประสาทสัมผัส

2. ความใฝ่รู้ทางปัญญา (epistemic curiosity) เป็นความอยากรู้อยากเห็นที่พบเฉพาะในมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ เป็นความอยากรู้ที่มาจากความต้องการเติมเต็มความรู้ที่ยังไม่สมบูรณ์ของตนเมื่อถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้า เช่นคำถามที่แปลกใหม่ หรือสถานการณ์ที่น่าสนใจ เป็นต้น

ทั้งนี้ความใฝ่รู้ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึงเฉพาะความใฝ่รู้ทางปัญญา (epistemic curiosity) หรืออาจใช้คำที่มีความหมายเหมือนกัน ได้แก่ cognitive curiosity, intellectual curiosity และ Scientific curiosity (Litman, 2012) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนไทยต้องการการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแสวงหาความรู้ และสร้างลักษณะนิสัยชอบค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ด้วยความเต็มใจและกระตือรือร้น

1.3 ความใฝ่รู้ทางปัญญา (epistemic curiosity)

Litman (2012) อธิบายความใฝ่รู้ทางปัญญาไว้ว่า เป็นความต้องการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ที่คาดหวังว่าจะกระตุ้นความสนใจทางปัญญา (intellectual interest: I-type) หรือ คาดหวังว่าจะสามารถกำจัดสภาวะขาดข้อมูลได้ (informational deprivation: D-type) มีรายละเอียดดังนี้

(1) ความใฝ่รู้ทางปัญญาที่กระตุ้นความสนใจทางปัญญา (I-type epistemic curiosity) หรือความใฝ่รู้ที่เกิดจากความรู้สึกสนใจ (a feeling-of-interest: CFI) (Litman and Jimerson, 2004) เป็นความใฝ่รู้ที่จะเกิดขึ้นเมื่ออยู่ในสภาวะที่บุคคลรับรู้ว่าตนมีโอกาสค้นพบสิ่งใหม่ได้อย่างสมบูรณ์แบบ เป็นความใฝ่รู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน (intrinsic motive) ที่เป็นความรู้สึกด้านบวก เช่น รู้สึกพึงพอใจ ยินดี สนุกที่จะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นด้วยตนเอง และแสดงพฤติกรรมการค้นหาคำตอบเพื่อสนองความต้องการเชิงบวกนั้น ความใฝ่รู้ประเภทนี้ทำให้บุคคลเกิดความสุข ความเพลิดเพลินที่ได้พบสิ่งใหม่

(2) ความใฝ่รู้ทางปัญญาประเภทกำจัดสภาวะขาดข้อมูล (D-type epistemic curiosity) หรือความใฝ่รู้ที่เกิดจากความรู้สึกขาด (a feeling-of-deprivation: CFD) (Litman and Jimerson, 2004) เป็นความใฝ่รู้ที่จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกว่าตนขาดข้อมูลบางส่วนที่เป็นข้อมูลเชิงลึก เป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจที่ตนขาดความรู้นั้น และต้องการเติมเต็มข้อมูลนั้นลงในชุดความรู้เดิมของตนเอง เป็นความใฝ่รู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน (intrinsic motive) หรือเกิดจากปัจจัยภายนอก (extrinsic motivation) ที่เป็นความรู้สึกด้านลบ เช่นรู้สึกกดดัน กังวล โกรธที่ได้รับข้อมูลใหม่ที่สร้างความไม่มั่นใจในความรู้เดิม ที่กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งมีแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมการค้นหาคำตอบเพื่อให้ได้รับข้อมูลที่มีความหมาย เพิ่มความรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถเช่น ตอบคำถามยากๆ แก้ปัญหายากๆ ได้ โดยที่ในระดับนักเรียนพบว่า

ความใฝ่รู้ที่เกิดจากความรู้สึกขาดข้อมูล (D-type) จะมีระดับการค้นคว้าข้อมูลสูงกว่าความใฝ่รู้ที่เกิดจากความสนใจ (I-type) (Litman et al, 2005และ Litman, crowson, &Kolinski, 2010)

1.4 ลักษณะของบุคคลที่มีความใฝ่รู้

Maw and Maw (1966) กล่าวถึง ลักษณะของเด็กที่มีความใฝ่รู้ 4 ประการ ดังนี้

1. ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ในทางบวก
2. แสดงความอยากเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม
3. สำรวจสิ่งรอบตัว และเสาะแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ
4. มีความเพียรที่จะสำรวจสิ่งรอบตัว

Earl and Katz (2002) เสนอลักษณะของผู้เรียนที่มีความใฝ่รู้ 3 ประการคือ

1. ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง และต้องการทำความเข้าใจข้อความรู้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นมากกว่าการแสวงหาคำตอบที่ตายตัว เพียงหนึ่งเดียว
2. ผู้เรียนมีความอดทนมากพอที่จะรวบรวมข้อมูลให้ชัดเจนเพียงพอที่จะยอมรับข้อความรู้นั้น
3. ผู้เรียนมีมุมมองที่หลากหลายและสามารถใช้ข้อมูลที่พบในการสืบเสาะและการตั้งคำถามที่ดีและตรงประเด็นยิ่งขึ้น

Latumahina (2007) กล่าวถึงลักษณะบุคคลที่มีความใฝ่รู้ ดังนี้

1. เปิดใจยอมรับสิ่งใหม่ ยอมรับการเปลี่ยนแปลงหากได้ศึกษาอย่างลึกซึ้ง
2. พยายามหาคำตอบอย่างไม่ย่อท้อ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก
3. มองการเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก ซึ่งจะทำให้รู้สึกสนุกสนานไปกับกระบวนการเรียนรู้ และศึกษาในเชิงลึกอย่างเต็มใจ
4. รักการอ่าน ชอบอ่านหนังสือหลากหลายประเภท เพราะจะทำให้มีมุมมองต่อโลกที่กว้างขวางขึ้น

หน่วยพัฒนาคณาจารย์ฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2524) เสนอลักษณะของบุคคลที่มีความใฝ่รู้ ดังนี้

1. มีความกระตือรือร้น
2. มีความกล้า ความริเริ่ม และตัดสินใจ
3. มีความเพียรพยายาม มุ่งมั่น ทำให้ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ

4. มีการแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ
5. มีความใฝ่ฝันและจินตนาการ
6. มีความชอบ ความชื่นชม และเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ

จากการสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความใฝ่รู้ ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะความใฝ่รู้ ได้ดังต่อไปนี้

1. สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิม
2. สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน
3. แสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน

1.5 ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความใฝ่รู้

นักจิตวิทยา และนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศเสนอปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความใฝ่รู้ไว้แตกต่างกัน ดังนี้

Maw & Maw (1966) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดู และทัศนคติของพ่อแม่มีผลต่อระดับความใฝ่รู้ของเด็ก โดยเฉพาะในเด็กก่อนวัยเรียน การเลี้ยงดูและเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รอบตัวตั้งแต่เล็กมีผลต่อความใฝ่รู้ของเด็ก แต่เมื่อเด็กเข้าสู่โรงเรียนพบว่าระดับความใฝ่รู้ของเด็กส่วนใหญ่จะลงลด

Brophy (1986) กล่าวถึง ความใฝ่รู้โดยใช้คำว่า “Motivation to learn” และอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความใฝ่รู้ไว้ ดังนี้

1) สิ่งแวดล้อมที่สนับสนุน (supportive environment) ครูจะต้องสร้างบรรยากาศในการชั้นเรียนให้นักเรียนรู้สึกสบายใจและตื่นตัวที่จะแสดงออกทางความคิด สนับสนุนนักเรียนด้วยการเสริมแรงทางบวกให้นักเรียนพัฒนาความรู้และทักษะของตนอยู่เสมอ
2) ระดับความท้าทายที่เหมาะสม (appropriate level of challenge/difficulty) ครูจะต้องใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความท้าทายความคิดของนักเรียน แต่ต้องเลือกให้ความท้าทายอยู่ในระดับยากที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่ยากเกินความสามารถของนักเรียน และก็ไม่ง่ายจนไม่มีความท้าทาย นักเรียนที่พยายามเรียนรู้และสามารถผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีระดับความยากที่เหมาะสมจะช่วยยกระดับความสามารถของตนให้สูงขึ้น
3) เป้าหมายการเรียนรู้ที่มีความหมาย (meaningful learning objectives) นักเรียนจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่อเมื่อได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนของครูจะต้องเลือกสาระการเรียนรู้ และทักษะที่มีความหมายต่อนักเรียน

4) การสื่อสารถึงความคาดหวังและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (communication desirable expectations and attributions) ครูควรบอกความคาดหวังของตนที่มีต่อนักเรียน ให้นักเรียนทราบว่าครูอยากเห็นนักเรียนมีความใฝ่รู้ มีความสนใจเรียนรู้หลักการต่างๆ สามารถพัฒนาทักษะสำคัญ และอยากเห็นนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งใช้การสื่อสารกับนักเรียนด้วยการจูงใจนักเรียนทางบวก เพื่อให้นักเรียนต้องการที่จะ

Litman & Jimerson (2004) กล่าวว่า ปัจจัยที่จะทำให้บุคคลมีความใฝ่รู้ประเภทที่เกิดจากความรู้สึกขาดข้อมูล (D-type) มี 3 ประการ ได้แก่

1) ความต้องการที่จะรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถ (a need to feel competent)
2) ความรู้สึกทนไม่ได้เมื่อเผชิญสถานการณ์ที่ทำให้รู้สึกว่าตนเองมีข้อมูลไม่เพียงพอ (intolerance experience when information is inaccessible or inadequate)
3) ความรู้สึกว่าตนเองมีความจำเป็นเร่งด่วนที่จะต้องแก้ปัญหา (a sense of urgency to solve problems)

Kashdan & Fincham (2004) กล่าวว่า การกำกับตนเองมีผลต่อความใฝ่รู้ เพราะการกำกับตนเองทำให้บุคคลรับรู้ความสามารถของตนเอง มีการตั้งเป้าหมายในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง กำกับติดตามพฤติกรรมตนเอง บุคคลจะเกิดความพึงพอใจและอยากคงพฤติกรรมนั้นไว้ จึงสามารถสร้างนิสัยใฝ่รู้ได้

Litman & Crowson & Kolinski (2010) กล่าวว่า แรงจูงใจสัมพันธ์กับความใฝ่รู้ โดยความใฝ่รู้ประเภท I-Type มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) ซึ่งเป็นความต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่อันเกิดมาจากความพึงพอใจส่วนบุคคล (personal pleasure) ได้แก่ความรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้และความรู้สึกเห็นคุณค่าของสิ่งที่จะเรียนรู้ ในขณะที่ความใฝ่รู้ประเภท D-Type มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทั้งแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) และแรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation)

Lumsden (2016) กล่าวถึง ความใฝ่รู้โดยใช้คำว่า “Motivation to learn” และอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความใฝ่รู้ไว้ ดังนี้

1) แบบอย่างที่ดี (modeling) ครูเป็นแบบอย่างในการเรียนรู้อยู่เสมอด้วยการสนใจติดตามข่าวสาร ตำรา หรือสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ช่วยพัฒนาองค์ความรู้ของตน ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายวิชาที่ตนสอน และแนะนำสิ่งเหล่านี้ให้นักเรียนอยู่เสมอ รวมทั้งชวนนักเรียนอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่กำลังเป็นที่สนใจ

2) สิ่งแวดล้อมในบ้านของเด็ก (children's home environment) การเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ด้วยความสนุกสนาน สร้างความรู้สึกพึงพอใจในการเรียนรู้ให้แก่เด็ก เป็นการเริ่มต้นทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเมื่อเรียนรู้สิ่งใดใดสำเร็จ เด็กจะรู้สึกคุ้มค่ากับความพยายาม และมีความสนุกและพึงพอใจที่ได้เรียนรู้ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง (self-worth) รับรู้ว่าตนมีสมรรถนะ (competence) นำตนเองได้ (autonomy) และรับรู้ความสามารถของตนเอง (self-efficacy)

3) สภาพแวดล้อมในชั้นเรียน (classroom climate) ชั้นเรียนที่มีบรรยากาศของการสนับสนุนอย่างห่วงใย (caring supportive place) จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า และเสมอภาคกัน ซึ่งนักเรียนจะมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้

4) ขอบเขตของภาระงาน (task dimensions) งานที่มีบริบทสอดคล้องกับการนำไปใช้ในชีวิตจริง มีความยากพอเหมาะ และมีการกำหนดเป้าหมายระยะสั้น (short-term goal) มีผลต่อการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) (2546) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ โดยกล่าวว่าครูเป็นบุคคลสำคัญในการสร้างนักเรียนให้มีใจที่จะเรียนรู้ ครูควรมีลักษณะเป็นกัลยาณมิตรที่ดีของนักเรียน ซึ่งประกอบด้วยคุณสมบัติ 2 ประการ ได้แก่

1) ครูที่ประพฤติตนตามหลักกัลยาณมิตร 7 ได้แก่ การเป็นคนน่ารัก น่าเคารพ น่ายกย่อง มีเหตุผล พร้อมรับฟัง มีความรู้แตกฉาน และไม่ประพฤติตนเหลวไหล ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ช่วยสร้างแบบอย่างที่ดีให้แก่นักเรียน

2) ครูที่สอนด้วยหลักโยนิโสมนสิการ คือเปิดโอกาสให้นักเรียนถามเมื่อสงสัย และมีทางเลือกให้นักเรียนเป็นผู้ตัดสินใจเลือกด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนคิด เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกัลยาณมิตรทางความคิดแก่นักเรียน

จากการสังเคราะห์เอกสาร ผู้วิจัยสามารถสรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลกับความใฝ่รู้ ดังนี้

1. แรงจูงใจเป็นแรงผลักดันที่ทำให้นักเรียนต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ

2. การกำกับตนเองช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะกำกับติดตามพฤติกรรมของตนเองเพื่อไปสู่เป้าหมายในการเรียน ทำให้เกิดความพึงพอใจ และสร้างนิสัยให้ใฝ่รู้ได้

3. การเห็นคุณค่าในตนเองช่วยให้นักเรียนเชื่อมั่นในความสามารถของตน และมีความต้องการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

4. การอบรมเลี้ยงดูที่เปิดโอกาสให้เด็กคุ้นเคยกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ สนุกไปกับการเรียนรู้ตั้งแต่เล็ก ทำให้มีนิสัยใฝ่รู้ กล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่

5. การเป็นแบบอย่างทำให้นักเรียนเห็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง

6. บรรยากาศในการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ รู้สึกสนุก เห็นคุณค่าในตนเอง ทำให้มีความพยายามในการเรียนรู้

7. กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความท้าทายทางความคิด เปิดโอกาสให้เรียนรู้ในระดับความยากพอเหมาะ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนใฝ่รู้ได้

8. งานที่มอบหมายที่มีลักษณะสอดคล้องกับชีวิต มีความยากพอเหมาะ ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทายและอยากเรียนรู้

ตอนที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน

2.1 แนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้

Arnone (2003) เสนอกลยุทธ์การออกแบบการสอนเพื่อสร้างความใฝ่รู้ ดังนี้

1. ความใฝ่รู้เป็นสิ่งกระตุ้นให้สนใจบทเรียน เช่นการใช้คำถามที่กระตุ้นให้คิด หรือประโยคที่สร้างความสงสัย

2. การสร้างความขัดแย้งทางความคิด: ผู้เรียนจะพยายามขจัดความขัดแย้งนั้นด้วยการค้นหาวิธีแก้ความขัดแย้ง

3. บรรยากาศสำหรับการตั้งคำถาม: สร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจที่จะถามและเปิดโอกาสให้มีการระดมสมองและอภิปราย

4. เวลา : ให้เวลาเพียงพอในการศึกษา

5. ทางเลือก: ให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกหัวข้อที่สนใจจะเรียนรู้

6. องค์ประกอบในการกระตุ้นความใฝ่รู้ : ผู้สอนกระตุ้นความใฝ่รู้ด้วยการทำให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางความคิด ท้าทายกับความใหม่ ความซับซ้อน และความไม่แน่นอน

7. การให้สิ่งเร้าในปริมาณที่เหมาะสม: ระลึกว่ามีความแตกต่างระหว่างบุคคลในเรื่องความใฝ่รู้ การใช้สิ่งเร้าในปริมาณที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนจึงเป็นสิ่งที่ต้องระวัง

8. การแสวงหาความรู้: กระตุ้นผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างตื่นตัว

9. การให้รางวัล : ให้การแสวงหาความรู้และการค้นพบคำตอบเป็นรางวัลของความใฝ่รู้ในตัวเอง

10. ให้ต้นแบบความใฝ่รู้

Earl and Katz (2002) เสนอแนวทางการพัฒนาการใฝ่รู้ว่าโรงเรียนควรต้องสร้างวัฒนธรรมการสืบสอบ (A culture of inquiry) ดังนี้

1. ครูต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้ท้าทายมุมมองเดิมๆ ให้นักเรียนใช้ความรู้ในการตีความข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจใหม่ๆ โดยครูคอยให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวก
2. ครูต้องให้เวลาแก่ผู้เรียนในการตีความและใช้ข้อมูลเพื่อค้นหาประเด็นสำคัญ ครูจึงมีหน้าที่ในการบริหารเวลาเพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนมีความพร้อมในการตัดสินใจ และสะท้อนคิดตามความเข้าใจที่แท้จริง
3. การใช้เพื่อนวิจารณ์เพื่อน (critical friends) โดยให้เพื่อนที่มีเชี่ยวชาญด้านการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ในการช่วยในการสะท้อนคิด

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา กล่าวว่าผู้เรียนมีธรรมชาติของการใฝ่รู้ การแสวงหาความรู้ ครูจึงต้องหาวิธีการกระตุ้นความใฝ่รู้ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับความขัดแย้งทางความคิด ครูควรใช้ความขัดแย้ง หรือการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันของผู้เรียนให้เป็นประโยชน์ และสร้างสรรค์มากที่สุด อันจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาความใฝ่รู้ นอกจากนี้ครูควรส่งเสริมให้บรรยากาศในการเรียนออกมาในรูปแบบการร่วมมือและแก้ไขปัญหาร่วมกัน(หน่วยพัฒนาคณาจารย์ฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524)

นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์ (2544) กล่าวว่า การพัฒนาลักษณะใฝ่รู้ควรเริ่มต้นจากครูและครอบครัวที่เป็นต้นแบบ ครูและครอบครัวต้องแสดงความสนใจใคร่รู้ต่อสิ่งต่าง ๆ รอบด้าน ติดตามสถานการณ์ต่าง ๆ อยู่เสมอ และกระตุ้นให้นักเรียนได้มีโอกาสติดตามความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ นอกห้องเรียน และครูควรจัดการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายท้าทายให้ผู้เรียนมีโอกาสสืบค้นข้อมูล หรือพบปะกับสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อให้ผู้เรียนมีมุมมองที่กว้างขวางขึ้น

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) (2546) กล่าวถึงความใฝ่รู้โดยใช้คำว่า “ใจที่จะเรียนรู้” ซึ่งวิธีการที่จะช่วยสร้างใจที่จะเรียนรู้คือการสอนให้นักเรียนคิดเป็น และตัวช่วย 5 ประการที่ทำให้คิดเป็นได้แก่

1. การใช้ชีวิตอย่างมีระเบียบ มีวินัยในตนเอง และมีวินัยในการอยู่ร่วมกันในสังคม
2. การมีแรงจูงใจใฝ่รู้ หมายถึงการมีความสนใจที่จะเลือกกัลยาณมิตรที่ดีเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้ตนเอง และมีความสนใจที่จะเลือกแหล่งความรู้ที่ดีให้ตนเอง
3. การมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนให้เต็มที่ มีจิตสำนึกในการฝึกฝนตนเองเสมอเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
4. การมีทัศนคติและค่านิยมที่ดีซึ่งจะนำไปสู่ท่าทีที่ดีแห่งการเรียนรู้
5. ความไม่ประมาท หมายถึงการไม่เพิกเฉยต่อการพัฒนาตนเอง

จากการศึกษาการพัฒนาความใฝ่รู้ ผู้วิจัยพบว่ากลยุทธ์สำคัญสำหรับการพัฒนาความใฝ่รู้ มีดังนี้

1. ครูและครอบครัวต้องเป็นตัวอย่างของคนที่มีความใฝ่รู้
2. การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้
3. การจัดสรรเวลาให้ยืดหยุ่น เพียงพอต่อการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียน
4. ให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนรู้ในหัวข้อที่สนใจ
5. กิจกรรมการเรียนรู้ต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนเผชิญกับสิ่งเร้าที่ใหม่ และท้าทาย หรือทำให้เกิดความขัดแย้งทางความคิด

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความใฝ่รู้

วิโรจน์ วัฒนานิมิตกูล (2540) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้สาระอิงบริบท เพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยพัฒนาและทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เป็นเวลา 10 สัปดาห์ เก็บข้อมูลด้วยแบบประเมินทักษะการแสวงหาความรู้ แบบวัดเจตคติต่อการแสวงหาความรู้ แบบทดสอบผลการเรียน ผลการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองมีทักษะการแสวงหาความรู้ มีเจตคติต่อการแสวงหาความรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

นิภา วงษ์สุรภินันท์ (2548) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การสร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน โดยทดลองกับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 757 คน ซึ่งมาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน (two-stages random sampling) ผลการวิจัยสรุปว่า แบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนที่พัฒนาขึ้น มี 66 ข้อใช้วัดคุณลักษณะ 7 ด้านของความใฝ่รู้ใฝ่เรียน แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.211-0.562 มีค่าความเที่ยงตรงเชิงโครงระหว่าง 0.362-0.486 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบวัดมีค่าเท่ากับ 0.917

กณิการ์ เกื้อรุ่ง (2553) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้แนวคิดวงจรใฝ่รู้: การวิเคราะห์ตัวแปรพหุนาม ทดลองกับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 60 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบวัดความใฝ่รู้ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลของการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดวงจรใฝ่รู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ ขั้นดึงความรู้ที่นักเรียนสนใจ ขั้นให้นิยามคำจำกัดความ ขั้นปฏิบัติ และขั้นสื่อสาร นำเสนอ และการประเมินผล นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมดังกล่าวมีความใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนับสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความคิดอย่างมีวิจารญาณสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ (2556) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบอีเลิร์นนิงแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความ

คงทนในการจำของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 40 คน จากผลการดำเนินการวิจัย พบว่า รูปแบบอีเลิร์นนิงแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์มี 5 ขั้นตอน คือการเรียนแบบผสมผสาน การเขียนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ การอ่านบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของเพื่อน และตั้งประเด็นเพิ่มเติม การอ่านประเด็นที่เพื่อนเสนอแนะ และการตรวจสอบข้อค้นพบใหม่ๆที่เพื่อนนำเสนอ และจากการทดลองพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความใฝ่รู้ก่อนเรียนแตกต่างจากหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 2 กลุ่ม และค่าเฉลี่ยของคะแนนความใฝ่รู้หลังเรียนของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภัทรพร อุณหเศรษฐ์ (2554) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้จากการบูรณาการอีเลิร์นนิ่งในการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตัวอย่างคือนิสิตจำนวน 540 คน โดยใช้การเลือกแบบแบ่งชั้น (stratified random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ สื่ออีเลิร์นนิ่ง และแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นิสิตที่มีการบูรณาการอีเลิร์นนิ่งในการเรียนมีความใฝ่รู้ระดับปานกลาง ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 กับความใฝ่รู้ของนิสิต 3 อันดับแรกคือ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน การสอนการคิดวิเคราะห์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน

Berk and Gultekin (2011) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง The topics that's students are curious about in the history lesson มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือการศึกษาหัวข้อในบทเรียนประวัติศาสตร์ที่นักเรียนสนใจใฝ่รู้ และศึกษาเหตุผลที่ทำให้นักเรียนสนใจหัวข้อดังกล่าว ตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา เกรด 12 จำนวน 129 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (focus group) กับนักเรียนที่สมัครใจจำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความใฝ่รู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของชาติ ได้แก่หัวข้อสงครามและยุคของการก่อตั้งอาณาจักรออตโตมันมากที่สุด และนักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนเรียนประวัติศาสตร์ โดยให้เหตุผลว่าประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกสู่คนในรุ่นลูกหลาน และทำให้เข้าใจปัจจุบัน และนักเรียนจะลดแรงจูงใจในการเรียนลงหากนักเรียนรู้สึกไม่มีความสนใจในหัวข้อที่เรียน ซึ่งส่งผลกระทบทางลบต่อการเรียนประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียน

จากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ความใฝ่รู้เป็นคุณลักษณะที่ความส่งเสริมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา โดยมีนักวิจัยสนใจศึกษาแนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้ และมีการศึกษาปัจจัยสนับสนุนความใฝ่รู้อยู่เป็นระยะทั้งในและต่างประเทศ แต่ยังขาดการศึกษาความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ในบริบทของเด็กไทย งานวิจัยฉบับนี้จึงศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และศึกษาแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อให้ผู้สนใจสามารถนำผลการวิจัยไปกำหนดแนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้ได้ตรงตามความต้องการที่แท้จริง

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น

3.1 ความหมายของการประเมินความต้องการจำเป็น

การประเมินความต้องการจำเป็น (needs assessment) เป็นวิธีการวิจัยวิธีหนึ่งที่ใช้วิเคราะห์สารสนเทศอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของการประเมินความต้องการจำเป็นไว้ดังนี้

Kaufman&English (1979) กล่าวว่า การประเมินความต้องการจำเป็นเป็นเครื่องมือประเภทหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผลที่ได้กับผลที่ต้องการแล้วนำมาจัดเรียงลำดับความสำคัญก่อนนำไปปฏิบัติ ซึ่งช่วยเพิ่มความมั่นใจในการวางแผนการแก้ปัญหาที่ตรงเป้าหมาย

Witkin&Altschuld (1995) กล่าวว่า การประเมินความต้องการจำเป็นคือการดำเนินการอย่างเป็นระบบ เพื่อจัดลำดับความสำคัญ และตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาปรับปรุงองค์กรก่อนหลังตามลำดับความสำคัญ

สุวิมล ว่องวาณิช (2558) กล่าวสรุปไว้ว่า การประเมินความต้องการจำเป็นเป็นกระบวนการประเมินเพื่อกำหนดความแตกต่างของสภาพที่เกิดขึ้นกับสภาพที่ควรจะเป็นที่มีระบบเพื่อนำผลที่ได้มาจัดลำดับความสำคัญ และประเมินสิ่งที่สมควรเปลี่ยนแปลง

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องจึงสามารถสรุปได้ว่า การประเมินความต้องการจำเป็นเป็นวิธีการวิจัยวิธีหนึ่งที่สามารถระบุความต้องการจำเป็น และจัดเรียงลำดับความสำคัญ ตลอดจนตัดสินใจเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความต้องการจำเป็นนั้น

3.2 ขั้นตอนการประเมินความต้องการจำเป็น

Witkin&Altschuld (1995) กล่าวว่าขั้นตอนการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1) ระยะก่อนประเมินเป็นช่วงศึกษาข้อมูลกำหนดจุดมุ่งหมายและขอบเขตของงานวิจัย

2) ระยะการประเมินเป็นช่วงเก็บรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลมาจัดลำดับความต้องการจำเป็น วิเคราะห์สาเหตุ

3) ระยะหลังประเมินเป็นช่วงนำผลการประเมินไปใช้ โดยนำผลไปพิจารณาแนวทางการแก้ปัญหา วางแผนปฏิบัติงาน และเผยแพร่ผลงานวิจัย

Altschuld (อ้างถึงในสุวิมล ว่องวานิช, 2558) กล่าวว่าขั้นตอนการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นมีการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินและระบุเหตุผลที่ต้องประเมินความต้องการจำเป็น

2) มีการระบุเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นที่ประเมิน

3) มีการออกแบบการประเมินความต้องการจำเป็น เช่นกำหนดนิยาม ผู้ให้ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์จัดลำดับความต้องการจำเป็น การกำหนดแนวทางการแก้ปัญหา

4) การนำผลไปใช้ประโยชน์ตามเป้าหมายที่กำหนด

สุวิมล ว่องวาณิช (2558) กล่าวว่าขั้นตอนการประเมินความต้องการจำเป็นควรประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1) การศึกษาสิ่งที่มุ่งหวัง (what should be)

2) การศึกษาสภาพที่เป็นอยู่จริงในปัจจุบัน (what is)

3) การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างข้อมูลที่ได้จากข้อ (1) และ (2) และกำหนดเป็นความต้องการจำเป็นโดยการจัดลำดับความสำคัญของผลที่เกิดขึ้น

4) การวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดความแตกต่างในข้อ (3) และนำข้อมูลมาจัดลำดับความสำคัญของสาเหตุที่ทำให้เกิดความต้องการจำเป็น

5) การศึกษาและกำหนดแนวทางเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดจากสาเหตุในข้อ (4)

จากการศึกษาพบว่า การประเมินความต้องการจำเป็นมีขั้นตอนสำคัญคือ การกำหนดจุดมุ่งหมายและใช้คำถามในการประเมินความต้องการจำเป็น การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเลือกใช้วิธีการประเมินความต้องการจำเป็น การเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และนำผลการประเมินไปใช้

3.3 การจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น

การจัดลำดับความสำคัญมีความสำคัญกับการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น ซึ่งถือเป็นจุดเด่นของงานวิจัยประเภทนี้ เพราะเป็นส่วนที่ทำให้ผู้วิจัยทราบลำดับความต้องการจำเป็นที่ต้องดำเนินการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

การจัดลำดับความสำคัญ (priority setting) ของความต้องการจำเป็นเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการระบุความต้องการจำเป็น การวิเคราะห์สาเหตุ และการกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะทำให้สามารถนำผลไปใช้วิเคราะห์หาสาเหตุและวิธีแก้ไขต่อไป (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

เทคนิคการจัดลำดับมีหลายวิธี ผู้วิจัยต้องเลือกเทคนิคที่มีความสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงให้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนสำคัญที่ต้องดำเนินการเหมือนกันในทุกเทคนิคคือ การให้คะแนนความสำคัญ การจัดเรียงลำดับตามความสำคัญ และการสรุปผลการจัดลำดับ เทคนิคการจัดลำดับ

ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้รูปแบบของการให้ตอบข้อมูลแบบตอบสนองคู่ (dual-response format) ซึ่งมีวิธีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (สุวิมล ว่องวานิช, 2558) ดังต่อไปนี้

1. วิธี Mean Difference Method (MDF) เป็นวิธีกำหนดโดยหาผลต่างของค่าเฉลี่ย I และ D ซึ่งเป็นวิธีที่คำนวณได้ง่าย แต่มีข้อจำกัดคือคำนวณโดยไม่ให้ความสนใจกับระดับสภาพที่เป็นอยู่จริงกับสภาพที่ควรจะเป็น
2. วิธี Priority Needs Index (PNI) เป็นวิธีกำหนดลำดับโดยหาผลต่างของค่าเฉลี่ย I และ D และถ่วงน้ำหนักของผลต่างของค่าเฉลี่ยด้วยน้ำหนักความสำคัญ I
3. วิธี Modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$) แบบปรับปรุง เป็นวิธีการกำหนดลำดับที่ปรับปรุงจากสูตรเดิม โดยหาผลต่างของค่าเฉลี่ย I และ D แล้วหารด้วยค่า D เพื่อแสดงลำดับของความต้องการจำเป็นที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ มีพิสัยไม่ก้าวเกินไป
4. การวิเคราะห์เมทริกซ์ (matrix analysis) เป็นวิธีการกำหนดลำดับโดยใช้ตาราง 4 ช่องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพที่มุ่งหวัง และสภาพที่เกิดขึ้นจริง และกำหนดจุดตัด (cut-off score) ตามเกณฑ์ที่เหมาะสมเพื่อนำเสนอจุดแข็ง จุดอ่อนที่ควรได้รับการพัฒนา

ผู้วิจัยจัดลำดับความสำคัญโดยใช้สูตร Modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$) ซึ่งเป็นสูตรที่ปรับปรุงมาจากสูตร PNIดั้งเดิม ผู้ปรับปรุงสูตรได้แก่ นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวาณิช ซึ่งสูตรในการคำนวณมีดังนี้

สูตร $PNI_{Modified} = (I - D) / D$

โดย I (Importance) หมายถึง ระดับความคาดหวังที่ต้องการให้เกิด

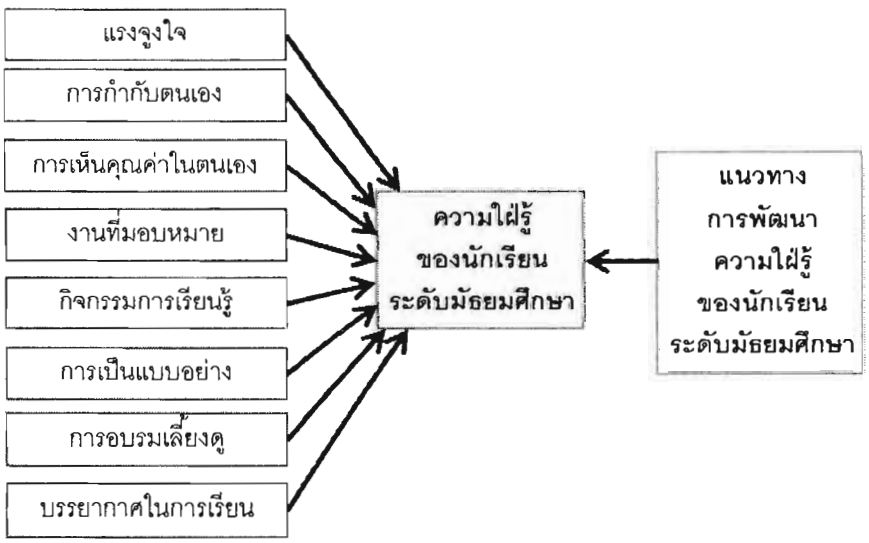
D (Degree of Success) หมายถึง ระดับสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน

ข้อดีของสูตร Modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$) คือความง่ายในการคำนวณ และเหมาะกับจำนวนข้อมูลไม่มาก ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และต้องการความสะดวกรวดเร็ว (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ความใฝ่รู้ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึงเฉพาะความใฝ่รู้ทางปัญญา (epistemic curiosity) ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนไทยต้องการการพัฒนาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแสวงหาความรู้ และสร้างลักษณะนิสัยชอบค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ด้วยความเต็มใจและกระตือรือร้น ซึ่ง Litman (2012) อธิบายความใฝ่รู้ทางปัญญาไว้ว่าเป็นความต้องการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ที่คาดหวังว่าจะกระตุ้นความสนใจทางปัญญา (intellectual interest: I-type) หรือ คาดหวังว่าจะสามารถกำจัดสภาวะขาดข้อมูลได้ (informational deprivation: D-type) และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปนิยามของบุคคลที่มีความใฝ่รู้ได้ว่าเป็นลักษณะของบุคคลที่แสดงพฤติกรรมอยากรู้อยากเห็น สนใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอด้วยความเต็มใจ โดยมีพฤติกรรมที่แสดงความใฝ่รู้ได้แก่ 1) สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ 2) สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน และ3) สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ ผู้วิจัยนำมาสังเคราะห์เพื่อให้ได้ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ แบ่งออกเป็น 8 ปัจจัย ได้แก่ แรงจูงใจ การกำกับตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง การอบรมเลี้ยงดู การเป็นแบบอย่าง กิจกรรมการเรียนรู้ งานที่มอบหมาย และบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยฉบับนี้ ดังแผนภาพด้านล่าง



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

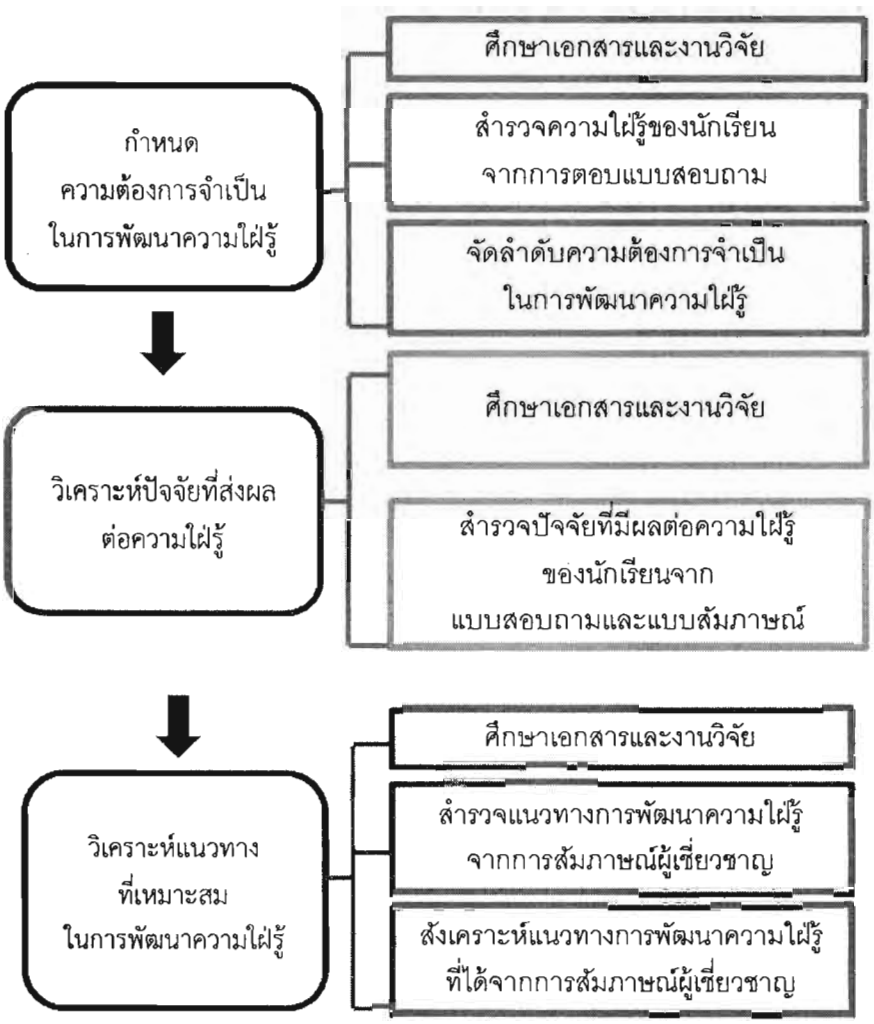
การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้และแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยสาเหตุที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ โดยมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้เป็นตัวแปรอิสระ และ ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้เป็นตัวแปรตาม มีการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้

ผู้วิจัยใช้วิธีการในการดำเนินงานดังแผนภาพด้านล่าง



แผนภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้

การศึกษาเชิงปริมาณเพื่อกำหนดความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้ โดยใช้การแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วนำมาจัดลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร

ตัวอย่างในการวิจัยคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครได้มาจากการกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้G*power กำหนดค่าขนาดอิทธิพล (effect size) เท่ากับ 0.15 โดยใช้ค่าขนาดอิทธิพลระดับปานกลางตามที่ Cohen (1977 อ้างถึงในนงลักษณ์ วิรัชชัย, 2555)ระบุไว้ ระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 อำนาจในการทดสอบเท่ากับ 0.95 และระบุจำนวนตัวแปรต้นที่ใช้ในการวิจัยเท่ากับ 8 ได้ขนาดตัวอย่างเท่ากับ 463 คน

คำนวณตามสูตรข้างต้นแล้วใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายแบบหลายขั้นตอน (multistage-random sampling) โดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน(Multi-stage Sampling) โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สุ่มโรงเรียนจากแต่ละสังกัดในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดสำนักคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)
2. สุ่มห้องเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในแต่ละโรงเรียน โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งนักเรียนแต่ละโรงเรียนออกเป็น 6 ระดับชั้น ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 และสุ่มห้องเรียนที่ใช้เป็นตัวอย่างระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จะได้ตัวอย่างประมาณ 816 คน ซึ่งมากกว่าขนาดตัวอย่างที่คำนวณจากโปรแกรม G*power

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่สร้างขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นเพื่อการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้ง 3 ด้าน

คือ 1) ความสามารถในการตั้งประเด็นปัญหา 2) ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ และ3) ความสามารถในการแสวงหาความรู้อย่างรอบด้าน แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียน โดยมีลักษณะคำถามเป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's scale) 5 ระดับ เนื้อหาของแบบสอบถามครอบคลุมความใฝ่รู้ทั้ง 3 ด้าน

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียน โดยมีลักษณะคำถามเป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's scale) 5 ระดับ โดยเนื้อหาของแบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นการเก็บข้อมูลที่จะใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ (ขั้นตอนที่ 2 ของการวิจัย)

การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. นิยามปฏิบัติการตัวแปรในการวิจัย

ความใฝ่รู้ หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่แสดงพฤติกรรมอยากรู้อยากเห็น สนใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอด้วยความเต็มใจ โดยมีพฤติกรรมที่แสดงความใฝ่รู้ได้แก่ 1) สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ 2) สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน และ3) สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

การพัฒนาความใฝ่รู้ หมายถึง แนวทางการดำเนินงานของครูในการพัฒนานักเรียนให้มีพฤติกรรมการตั้งข้อสงสัยเมื่อพบสิ่งใหม่หรือสิ่งที่ต่างไปจากความรู้เดิม มีความสนใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มใจ และสืบค้นอย่างรอบด้านจนไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ประกอบด้วยการเตรียมความพร้อมของครู การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนการสอน

2. กำหนดรูปแบบและโครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยกำหนดให้แบบสอบถามมี 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งแต่ละส่วนมีรูปแบบและโครงสร้างเนื้อหาดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเพศ ระดับชั้นที่กำลังศึกษา และกิจกรรมนอกเหนือการเรียนในชั้นเรียน โดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (checklist) ในการเก็บข้อมูล

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลระดับความใฝ่รู้ทั้ง 3 ด้านตามนิยามเชิงปฏิบัติการ โดยใช้ลักษณะคำถามแบบมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's scale) 5 ระดับ แบ่งโครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักของข้อคำถามของแบบสอบถามแต่ละด้าน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักของข้อคำถามแบ่งตามพฤติกรรมบ่งชี้ด้านความใฝ่รู้

เนื้อหา	น้ำหนัก (ร้อยละ)	จำนวนข้อ	ข้อที่
ตัวแปรตาม			
สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้	33.33	10	1-10
สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน	33.33	10	11-20
สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน	33.33	10	21-30
รวม	100	30	

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ทั้ง 8 ตัวแปรโดยใช้ลักษณะคำถามแบบมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's scale) 5 ระดับ แบ่งโครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักของข้อคำถามของแบบสอบถามแต่ละด้าน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 โครงสร้างเนื้อหาและน้ำหนักของข้อคำถามแบ่งตามปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้

เนื้อหา	น้ำหนัก (ร้อยละ)	จำนวนข้อ	ข้อที่
ตัวแปรปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้			
แรงจูงใจ	12.5	8	1-8
การเห็นคุณค่าในตนเอง	12.5	3	9-11
การกำกับตนเอง	12.5	5	12-16
การเป็นแบบอย่าง	12.5	2	17-18
การเลี้ยงดู	12.5	3	19-21
บรรยากาศในการเรียนรู้	12.5	2	22-23
กิจกรรมในชั้นเรียน	12.5	9	24-32
ภาระงาน	12.5	4	33-36
รวม	100	36	

3. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมโครงสร้างของเนื้อหา ความเหมาะสมเกี่ยวกับปริมาณข้อคำถาม ความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) และการใช้ภาษา โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

   1) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านจิตวิทยามากกว่า 5 ปี หรือ
   2) มีประสบการณ์ในการทำงานวิจัยเกี่ยวกับความใฝ่รู้ หรือ
   3) มีประสบการณ์ในการทำงานด้านการวัดประเมินผลมากกว่า 5 ปี

   การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ใช้ดัชนี IOC (Item Objective Congruence) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนน คือ +1 0 -1

   คะแนน +1 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด

   คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด

   คะแนน -1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่ต้องการวัด

   ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการตัดสินความตรงเชิงเนื้อหา คือ ค่าดัชนี IOC แต่ละข้อต้องมากกว่า .5 (ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ, 2541) จึงจะยอมรับว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามที่ต้องการวัด ผลการคำนวณค่า IOC พบว่า ไม่มีข้อรายการใดที่มีค่าไม่ผ่านเกณฑ์ แต่มี 2 ข้อรายการที่ผู้ทรงคุณวุฒิมากกว่า 3 ท่านให้ข้อเสนอแนะว่ามีความซ้ำซ้อนกับข้อรายการอื่น และบางตัวแปรควรเพิ่มข้อคำถามที่สะท้อนตัวแปรให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจึงตัด 2 ข้อรายการออกจากแบบสอบถาม จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อความตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยผู้วิจัยแสดงค่า IOC ของแบบสอบถามรายข้อไว้ที่ภาคผนวก

4. ทดลองใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ไม่ใช่ตัวอย่าง (try-out) จำนวน 20 คน เพื่อตรวจสอบภาษาและปัญหาในการทำแบบสอบถาม และตรวจสอบความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาด (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งมีเกณฑ์กำหนดไว้ว่าแบบสอบถามจะถูกนำไปใช้ในการวิจัยเมื่อค่าความเที่ยงไม่ต่ำกว่า 0.50 (ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ, 2541)

   ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าความเที่ยงของแบบวัดทั้งฉบับอยู่ที่ .957 ข้อคำถามแต่ละด้านมีค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง .721 ถึง .949 แสดงว่าแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพในระดับดีถึงดีมาก และมีความเหมาะสมที่จะนำไปเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยแสดงตารางการตรวจสอบความเที่ยง โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาดไว้ที่ภาคผนวก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ส่งแบบสอบถามพร้อมหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ถึงผู้บริหารโรงเรียน
2. รับแบบสอบถามคืนจากโรงเรียนต่างๆ โดยพบว่าจำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืนมีทั้งหมด 672 ฉบับ จากจำนวน 816 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 82 และเมื่อตรวจสอบความถูกต้องของการทำแบบสอบถามแต่ละฉบับ พบว่ามี 7 ฉบับที่ไม่สมบูรณ์ จึงเหลือแบบสอบถามสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล 665 ฉบับ ซึ่งยังมากกว่าขนาดตัวอย่างที่คำนวณจากโปรแกรม G*power แสดงว่าจำนวนตัวอย่างที่ส่งคืนแบบสอบถามยังคงมีความเป็นตัวแทนประชากร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลภูมิหลังของตัวอย่างด้วยสถิติแบบบรรยาย ได้แก่ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (means) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนในแต่ละด้าน ด้วยสถิติแบบบรรยาย ได้แก่ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (means) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ระดับความใฝ่รู้ไว้ 5 ระดับ ดังนี้

   คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความใฝ่รู้สูง
   คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความใฝ่รู้ค่อนข้างสูง
   คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความใฝ่รู้ปานกลาง
   คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความใฝ่รู้ค่อนข้างต่ำ
   คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความใฝ่รู้ต่ำ

และ วิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยใช้สถิติการทดสอบที (t-test)

3. วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ของนักเรียน โดยการใช้ดัชนี ($PNI_{Modified}$) โดยผู้วิจัยกำหนดระดับสภาพความใฝ่รู้ที่คาดหวังมีค่าเท่ากับ 5 และค่าดัชนี ($PNI_{Modified}$) ที่ถือว่าเป็นความต้องการจำเป็นเร่งด่วน คือมากกว่าเท่ากับ 0.3 จากนั้นจัดลำดับความสำคัญ (Needs Prioritization) โดยนำเสนอเป็นตารางเรียงลำดับความใฝ่รู้ที่มีความต้องการมากที่สุดไปน้อยที่สุด

สูตร $PNI_{Modified} = (I - D) / D$

โดย I (Importance) หมายถึง ระดับความคาดหวังที่ต้องการให้เกิด

D (Degree of Success) หมายถึง ระดับสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้

การเก็บข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 แบ่งเป็นการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณ และข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

การศึกษาเชิงปริมาณเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติการวิเคราะห์ถดถอยแบบเชิงเส้นพหุ โดยใช้วิธี stepwise regression

การศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ โดยหลังจากเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามแล้ว ผู้วิจัยจะพัฒนาแบบสัมภาษณ์ครูและนักเรียน และเก็บข้อมูลจากครูจำนวน 5 ท่าน นักเรียน 6 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1) เกณฑ์ในการคัดเลือกครู จำนวน 5 ท่าน โดยมีรายละเอียดในการคัดเลือกครูทั้ง 5 ท่าน แตกต่างกัน เพื่อให้ได้มุมมองที่หลากหลาย จากบุคคลที่มีประสบการณ์ในการดูแลนักเรียนในบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกัน โดยแบ่งเป็น
   1.1) ครูที่ทำหน้าที่เป็นผู้บริหารโรงเรียนที่มีผลงานในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน จำนวน 1 ท่าน
   1.2) อาจารย์แนะแนวที่มีประสบการณ์ในการให้คำปรึกษานักเรียนทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลาย 1 ท่าน
   1.3) อาจารย์ที่ปรึกษาชมรมที่มีประสบการณ์ในการดูแลนักเรียนมากกว่า 5 ปี 1 ท่าน
   1.4) อาจารย์ประจำชั้นที่มีประสบการณ์ในการดูแลนักเรียนมากกว่า 10 ปี 1 ท่าน
   1.5) อาจารย์ประจำชั้นที่มีประสบการณ์ในการดูแลนักเรียนมากกว่ามากกว่า 5 ปีแต่ไม่เกิน 10 ปี 1 ท่าน
2) เกณฑ์ในการคัดเลือกนักเรียนคือ เป็นนักเรียนที่มีความใฝ่รู้สูง ปานกลาง และต่ำ โดยเพื่อนนักเรียนในแต่ละระดับชั้นเป็นผู้เสนอชื่อเพื่อนที่มีความใฝ่รู้สูง ปานกลาง ต่ำ จำนวนระดับชั้นละ 9 คน และอาจารย์แนะแนวเป็นผู้เลือกนักเรียนที่เป็นตัวแทนนักเรียนที่มีความใฝ่รู้สูง ปานกลาง และต่ำ อย่างละ 2 คน รวมนักเรียนที่เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจำนวน 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1) แบบสอบถามนักเรียน ผู้วิจัยเขียนการสร้างและการตรวจสอบแบบสอบถามไว้ในส่วนของขั้นตอนที่ 1 การกำหนดความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้

2) แบบสัมภาษณ์ครูและนักเรียนด้วยการ์ดจัดลำดับความสำคัญ (card sort) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือวิจัยที่ใช้เก็บข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 แบ่งเป็นแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามไว้ตั้งแต่การเก็บข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ดังนั้นจึงขออธิบายเฉพาะส่วนของการสร้างแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์เป็นแบบกึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยเรื่องปัจจัยที่มีส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียน ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง โดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal) และอาจมีประเด็นการสัมภาษณ์เพิ่มเติมจากข้อคำถามที่ระบุไว้ล่วงหน้า

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยแบบเชิงเส้นพหุการคัดเลือกแบบขั้นตอน (Stepwise Regression) เพื่อวิเคราะห์ตัวแปรที่ใช้อธิบายความใฝ่รู้ และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อระบุปัจจัยที่มีส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้

การศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ โดยหลังจากเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ในขั้นตอนที่ 2 ของงานวิจัยฉบับนี้แล้ว ผู้วิจัยจะพัฒนาแบบสัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลจากครูจำนวน 5 ท่าน

ผู้วิจัยดำเนินการเลือกครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเข้ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลโดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกครูเกณฑ์เดียวกับการเลือกครูในขั้นตอนที่ 2 ของงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ครูเพื่อวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์เป็นแบบกึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยเรื่องแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยตนเองและอาจมีประเด็นการสัมภาษณ์เพิ่มเติมจากข้อคำถามที่ระบุไว้ล่วงหน้า

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) เพื่อระบุแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้และแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) กำหนดความต้องการจำเป็นของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละสังกัดและแต่ละระดับชั้นในด้านความใฝ่รู้ 2) วิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 3) วิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนานักเรียนมัธยมศึกษาด้านความใฝ่รู้ ในการเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง คือนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 665 คน ประกอบด้วย นักเรียนชั้น ม.1 จำนวน 116 คน นักเรียนชั้น ม.2 จำนวน 109 คน นักเรียนชั้น ม.3 จำนวน 113 คน นักเรียนชั้น ม.4 จำนวน 101 คน นักเรียนชั้น ม.5 จำนวน 114 คน และ นักเรียนชั้น ม.6 จำนวน 112 คน โดยเก็บข้อมูลจาก 4 โรงเรียน ผลการเก็บข้อมูลด้านกิจกรรมนอกเหนือการเรียนในชั้นเรียน พบว่ากิจกรรมที่นักเรียนทำเป็นประจำ ได้แก่ การใช้อินเตอร์เน็ต (เล่น facebook เกมออนไลน์ เล่นline) ชมภาพยนตร์ ละคร/ ฟังเพลง ดังแสดงผลในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลพื้นฐานของตัวอย่างจำแนกตามสังกัดโรงเรียน

		สังกัด				รวม	
		สพฐ.		สกอ.			
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ชั้น	ม.1	60	17.6	56	17.2	116	17.4
	ม.2	56	16.5	53	16.3	109	16.3
	ม.3	60	17.6	53	16.3	113	16.9
	ม.4	44	12.9	57	17.5	101	15.1
	ม.5	60	17.6	54	16.6	114	17.1
	ม.6	60	17.6	52	16.0	112	16.8
	รวม	340	100	325	100	665	100

		สังกัด				รวม	
		สพฐ.		สกอ.			
เพศ	ชาย	153	45	146	44.9	299	45
	หญิง	187	55	179	55.1	366	55
	รวม	340	100	325	100	665	100
กิจกรรม	อ่านหนังสือสอบ	25	7.4	13	4.0	38	5.7
	อ่านหนังสืออื่นๆ	20	5.9	22	6.8	42	6.3
	เล่นอินเตอร์เน็ต	145	42.6	87	26.8	232	34.8
	ท่องเที่ยว	6	1.8	8	2.5	14	2.1
	เดินห้างสรรพสินค้า	8	2.4	16	4.9	24	3.6
	ดูหนังฟังเพลง	63	18.5	73	22.5	136	20.4
	เล่นกีฬา	27	7.9	41	12.6	68	10.2
	เรียนพิเศษ	28	8.2	31	9.5	59	8.8
	อื่นๆ	16	4.7	33	10.2	49	7.3
	ไม่ตอบ	2	.6	1	.3	3	0.4
	รวม	340	100	325	100	665	100

1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนแต่ละสังกัด และแต่ละระดับชั้น

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 3 ตัวแปรย่อย โดยแปลผลแยกตามสังกัด พบว่า

(1) ความสามารถในการตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ วัดจากข้อรายการทั้งหมด 10 ข้อ ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพรวมของระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง มีพิสัยของคะแนนเฉลี่ยมีค่าระหว่าง 1 ถึง 5 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (mean) ค่าเฉลี่ยความใฝ่รู้ของนักเรียนในสังกัดสพฐ. มีค่า 3.32 และสังกัดสกอ. มีค่า 3.29 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) มีค่า .65 มีค่าความเบ้ (Sk) เท่ากับ -.05 และ -.15 และมีค่าความโด่ง (Ku) เท่ากับ .11 และ -.19 แสดงว่าข้อมูลมีการกระจายเข้าใกล้โค้งปกติ

(2) ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน วัดจากข้อรายการทั้งหมด 8ข้อ ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพรวมของระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง มีพิสัยของคะแนนเฉลี่ยมีค่าระหว่าง 1 ถึง 5 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (mean) ค่าเฉลี่ยความใฝ่รู้ของนักเรียนในสังกัดสพฐ. มีค่า 3.38 และสังกัดสกอ. มีค่า 3.29 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) มีค่า .61 และ .56 ตามลำดับ มีค่าความเบ้ (Sk) เท่ากับ .23 และ -.08 และมีค่าความโด่ง (Ku) เท่ากับ .24 และ .05 แสดงว่าข้อมูลมีการกระจายเข้าใกล้โค้งปกติ

(3) ความสามารถในการแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน วัดจากข้อรายการทั้งหมด 10 ข้อ ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพรวมของระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง มีพิสัยของคะแนนเฉลี่ยมีค่าระหว่าง 1 ถึง 5 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (mean) ค่าเฉลี่ยความใฝ่รู้ของนักเรียนในสังกัดสพฐ. มีค่า 3.42 และสังกัดสกอ. มีค่า 3.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) มีค่า .66 และ .65 มีค่าความเบ้ (Sk) เท่ากับ -.02 และ -.36 และมีค่าความโด่ง (Ku) เท่ากับ -.15 และ -.18) แสดงว่าข้อมูลมีการกระจายเข้าใกล้โค้งปกติ ดังแสดงผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าสถิติของความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาแยกตามสังกัด

ตัวแปร	ระดับความใฝ่รู้						
	สังกัด	N	Mean	SD	Sk	Ku	ความหมาย
ความใฝ่รู้	สพฐ.	340	3.375	.585	.054	-.056	ปานกลาง
	สกอ.	325	3.323	.547	-.318	.224	ปานกลาง
พฤติกรรมบ่งชี้							
ตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่	สพฐ.	340	3.322	.655	-.056	.119	ปานกลาง
	สกอ.	325	3.298	.652	-.159	-.197	ปานกลาง
แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน	สพฐ.	340	3.381	.611	.238	.243	ปานกลาง
	สกอ.	325	3.292	.569	-.082	.057	ปานกลาง
แสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัย	สพฐ.	340	3.423	.666	-.023	-.151	ปานกลาง
	สกอ.	325	3.379	.658	-.366	.181	ปานกลาง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา แยกตามระดับชั้น พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 มีความใฝ่รู้ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยความใฝ่รู้ของนักเรียนแต่ละระดับชั้นมีค่าใกล้เคียงกัน ดังนี้ 3.350 3.294 3.387 3.299 3.314 และ3.449 ตามลำดับ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) มีค่า .59325 .61263 .52872 .53282 .58441 และ.53982 มีค่าความเบ้ (Sk) เท่ากับ.031 -.296 .016 -.354 .071 และ-.002 และมีค่าความโด่ง (Ku) เท่ากับ -.316 -.053 .351 -.067 .894 -.435 แสดงว่าข้อมูลมีการกระจายเข้าใกล้โค้งปกติ ดังแสดงผลในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าสถิติของความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาแยกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	ระดับความใฝ่รู้ N	Mean	SD	Sk	Ku	ความหมาย
ม. 1	116	3.3506	.59325	.031	-.316	ปานกลาง
ม. 2	109	3.2941	.61263	-.296	-.053	ปานกลาง
ม. 3	113	3.3875	.52872	.016	.351	ปานกลาง
ม. 4	101	3.2991	.53282	-.354	-.067	ปานกลาง
ม. 5	114	3.3147	.58441	.071	.894	ปานกลาง
ม. 6	112	3.4490	.53982	-.002	-.435	ปานกลาง

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนทั้ง 2 สังกัด มาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่มโดยใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (t-test) พบว่าผลการวิเคราะห์พบว่าระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนทั้ง 2 สังกัดไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแต่ละสังกัด ไม่แตกต่างกัน ดังแสดงผลในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนสังกัดสพฐ.และสกอ.

ตัวแปร	สพฐ.		สกอ.		df	t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.			
ความใฝ่รู้	3.3756	.58543	3.3236	.54720	663	1.182	.238
ตัวแปรย่อย							
สงสัยเพื่อพบสิ่งใหม่	3.3221	.65587	3.2988	.65216	663	.459	.888
แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องเตือน	3.3813	.61132	3.2927	.56983	663	1.930	.551
แสวงหาความรู้จนกว่าจะไขข้อสงสัย	3.4235	.66637	3.3794	.65850	663	.859	.652

นอกจากนี้ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ที่ควรจะเป็น และระดับความใฝ่รู้ที่ปฏิบัติจริงของนักเรียนมาเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย โดยใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (paired t-test) พบว่าผลการวิเคราะห์พบว่าระดับความใฝ่รู้ที่ควรจะเป็น และระดับความใฝ่รู้ที่ปฏิบัติจริงของนักเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงผลในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบระดับความใฝ่รู้ที่ควรจะเป็นและระดับความใฝ่รู้ที่ปฏิบัติจริงของนักเรียน

ตัวแปร	ระดับที่ควรจะเป็น		ระดับที่ปฏิบัติจริง		df	t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.			
ความใฝ่รู้	4.460	.495	3.350	.567	664	48.813	.000
ตัวแปรย่อย							
สงสัยเพื่อพบสิ่งใหม่	4.505	.524	3.310	.653	664	47.026	.000
แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องเตือน	4.362	.554	3.338	.592	664	41.857	.000
แสวงหาความรู้จนกว่าจะไขข้อสงสัย	4.514	.549	3.402	.662	664	40.310	.000

1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในการกำหนดข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ ผู้วิจัยระบุความต้องการจำเป็นจากสูตร $PNI_{Modified}$ และตั้งเกณฑ์การประเมินไว้ว่าค่าดัชนี $PNI_{Modified}$ ที่ถือว่ามีความต้องการจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาคือ 0.3 จากผลการประเมินความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ทั้ง 3 พฤติกรรมบ่งชี้ พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษามีความต้องการจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาความใฝ่รู้ในทุกพฤติกรรมบ่งชี้ แต่หากเรียงลำดับความสำคัญจะพบว่า พฤติกรรมบ่งชี้ที่มีระดับความต้องการได้รับการพัฒนามากที่สุดคือ สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ ($PNI_{Modified}$ = 0.36) รองลงมาคือ สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ($PNI_{Modified}$ = 0.32) และสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน ($PNI_{Modified}$ = 0.30) ดังแสดงผลในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้

พฤติกรรมบ่งชี้ด้านความใฝ่รู้	คะแนนที่คาดหวัง	คะแนนตามสภาพจริง	$PNI_{modified}$	ลำดับความสำคัญ
1. สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้	4.50	3.31	0.36*	1
2. สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน	4.36	3.33	0.30*	3
3. สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน	4.51	3.40	0.32*	2

*ความต้องการจำเป็นเร่งด่วน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเป็น 2 ส่วน คือข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้ตัวแปรปัจจัยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ แรงจูงใจ การเห็นคุณค่าในตน การกำกับตนเอง และปัจจัยภายนอก ได้แก่ การมีแบบอย่าง การเลี้ยงดู กิจกรรมในชั้นเรียน ภาระงาน และนำข้อมูลไปวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุ (Multiple Linear Regression) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุการคัดเลือกแบบขั้นตอน (Stepwise Regression)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุของตัวแปรที่อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่า ผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพื่อตรวจสอบภาวะเส้นตรงพหุ (multicollinearlity) พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระไม่มีค่าเกิน 0.90 แสดงว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเองต่ำ ทำให้ตัวแปรอิสระไม่มีปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงพหุ ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรทั้งหมดไปวิเคราะห์ได้ต่อไป ดังแสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 เมทริกซ์สหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ใช้อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Curiosity	1.000								
Mot	.453*	1.000							
Se	.522*	.684*	1.000						
Sr	.490*	.582*	.718*	1.000					
Mo	.367*	.442*	.495*	.523*	1.000				
Fam	.353*	.451*	.489*	.551*	.601*	1.000			
Feel	.774*	.317*	.373*	.365*	.268*	.277*	1.000		
Work	.300*	.413*	.494*	.458*	.471*	.391*	.192*	1.000	
Act	.417*	.527*	.613*	.606*	.549*	.540*	.276*	.668*	1.000
Mean	3.3502	3.7408	3.9024	3.8988	3.7234	3.8617	3.4120	3.5918	3.7198
S.D.	.56724	.61484	.65453	.68883	.81886	.81679	.82160	.81271	.72410

*p<.05

ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุ แบบคัดเลือกแบบขั้นตอน (Stepwise Regression) พบว่า โมเดลที่ 4 มีตัวแปร 8 ตัว ได้แก่การเห็นคุณค่าในตน การกำกับตนเอง แรงจูงใจ การมีแบบอย่าง การเลี้ยงดู บรรยากาศในการเรียนรู้ ภาระงาน และกิจกรรมในชั้นเรียน ทุกตัวส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นตัวแปร 4 ตัวได้แก่ การกำกับตนเอง การมีแบบอย่าง การเลี้ยงดู และภาระงาน ที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ตัวแปรต้นและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์กันที่ .822 (r=.822) แสดงว่าตัวแปรทั้ง 4 และความใฝ่รู้มีความสัมพันธ์กันสูงในทิศทางเดียวกัน และตัวแปรทั้ง 4 สามารถทำนายความใฝ่รู้ได้ร้อยละ 67 (r^2=.67) และสามารถนำมาเขียนเป็นสมการคะแนนดิบ และคะแนนมาตรฐานได้ดังนี้

สมการคะแนนดิบ

curiosity' = .664+.111*se+.054SR+.072*mot+.024mo-.014fam+.452*feel-.008work+.060*act

สมการคะแนนมาตรฐาน

$$Z'_{curiosity} = .129Z_{se}+.066Z_{SR}+.078Z_{mot}+.035Z_{mo}-.020Z_{fam}+.654Z_{feel}-.011Z_{work}+.076Z_{act}$$

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นในรูปแบบตาราง ดังแสดงผลในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นพหุ โดยใช้วิธี stepwise regression ของตัวแปรที่อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้

ตัวแปร	โมเดลที่1				โมเดลที่2				โมเดลที่3				โมเดลที่4			
	b	se	beta	sig	b	se	beta	sig	b	se	beta	sig	b	se	beta	sig
(Constant)	1.586	.114		.000	1.399	.117		.000	1.256	.125		.000	.664	.091		.000
se	.452	.029	.522	.000	.304	.041	.350	.000	.235	.046	.271	.000	.111	.033	.129	.001
sr					.197	.039	.239	.000	.174	.039	.211	.000	.054	.029	.066	.062
mot									.134	.042	.145	.001	.072	.029	.078	.014
mo													.024	.021	.035	.248
fam													-.014	.021	-.020	.501
feel													.452	.017	.654	.000
work													-.008	.021	-.011	.717
act													.060	.028	.076	.034
R	.522				.548				.557				.822			
R^2	.272				.300				.311				.675			
Adj R^2	.271				.298				.307				.671			
Std.Error of the estimaie	.484				.475				.472				.325			
R^2 change					.028				.011				.364			
F change					26.050				10.398				147.039			
Sig. F Change					.000				.001				.000			

*p<.05

2.2 การวิเคราะห์เชิงคุณภาพเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานกับนักเรียนอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 5 คน และสัมภาษณ์นักเรียนที่เป็นตัวแทนของนักเรียนที่มีความใฝ่รู้สูง ปานกลาง และต่ำ จำนวน 6 คน เพื่อวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่

ส่งผลต่อความใฝ่รู้มีปัจจัย 3 ประการที่ครูและนักเรียนเห็นว่ามีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ที่ชัดเจนได้แก่ บรรยากาศในการเรียนรู้ แรงจูงใจในการเรียนรู้ และการเห็นคุณค่าในตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยสำคัญที่ครูส่วนใหญ่เห็นว่าส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ได้แก่ บรรยากาศในการเรียนรู้ และแรงจูงใจในการเรียน โดยครูให้ความเห็นไว้ดังนี้

1) บรรยากาศในการเรียนรู้

บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่ครูส่วนใหญ่และนักเรียนที่มีความใฝ่รู้ระดับปานกลางและต่ำระบุว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ โดยแสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้

"เด็กวัยนี้เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อน ชอบเหมือนเพื่อน ถ้าเพื่อนดี ชวนกันเรียน สร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้อยู่เสมอ บางทีเด็กไม่ได้สนใจเรียนเองหรอก แต่บรรยากาศมันเป็นใจให้เรียน ดังนั้นถ้าบรรยากาศเป็นแบบสนุกที่จะเรียน ก็จะช่วยได้มาก....วัยรุ่นให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน จ้องการมีตัวตน ดังนั้นถ้าสังคมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ บรรยากาศจะเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นตามเพื่อน"

ครูเอ/วันที่ 12 กรกฎาคม 2559

"บรรยากาศในการเรียนรู้มีผลอย่างมากกับเด็กวัยรุ่น โดยเฉพาะการสร้างบรรยากาศคิดนอกกรอบ จะทำให้เด็กรู้สึกสบายใจที่จะตั้งคำถาม หรืออยากรู้สิ่งต่างๆที่ต่างไปจากเดิม"

ครูซี/วันที่ 15 กรกฎาคม 2559

"ถ้านักเรียนรู้สึกสบายใจที่จะเรียนรู้ มีโอกาสได้คิด และถามสิ่งที่สนใจ การมีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะเมื่อไหร่ก็ตามที่นักเรียนอยู่ในบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกสบายใจที่จะเรียน จะทำให้เปิดใจ เปิดสมอง และก็จะเกิดความอยากรู้ในสิ่งต่างๆเอง"

ครูดี/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

"สิ่งแวดล้อมรอบตัวทำให้เปลี่ยนพฤติกรรม ถ้าพ่อแม่ ครู เพื่อชวนคิดชวนคุย ก็จะทำให้ต้องมีทีท่าที่อยากเรียนรู้ไปด้วย เหมือนอย่างบางทีเบื่อๆ แต่พอเห็นเพื่อนเรียน ก็เรียนตาม"

นักเรียนคนที่สาม/วันที่ 13 กรกฎาคม 2559

"บรรยากาศมีความสำคัญกับการเรียนรู้ อย่างที่บ้าน พ่อแม่ไม่เคยปิดกั้นความคิด ทำให้กล้าคิด กล้าคุย เพราะพ่อแม่สบายๆ คุยได้ ส่วยอยู่โรงเรียนนี่ชัดเลย ตอนม.ต้นไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยถาม เพราะรู้สึกว่าไม่สนิทกับอาจารย์ แต่พอม.ปลายรู้สึกสนิทมากขึ้น ก็เลยกล้าถาม กล้าตอบมากขึ้น"

นักเรียนคนที่สี่/วันที่ 13 กรกฎาคม 2559

I 27677710

"บรรยากาศในการเรียนรู้มีผลมาก เพราะบางคาบผมก็อยากเรียน ถ้าบรรยากาศมันสนุก ได้คิด ได้แสดงความเห็น แต่ที่บ้านไม่ค่อยมีแบบนี้ คือถามได้ตลอดเวลานะ แต่เวลาถาม ถ้ารู้พ่อก็ตอบ ถ้าไม่รู้ก็ไม่ตอบ ก็จบ ก็ไม่รู้ต่อไป"

นักเรียนคนที่ห้า/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

การจากสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่า บรรยากาศในการเรียนรู้มีผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เพราะเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากสังคม ต้องการมีเพื่อนและรู้สึกปลอดภัย ดังนั้นหากได้เรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้ออำนวยจะช่วยให้นักเรียนพัฒนาความใฝ่รู้ของตนเองได้

2) แรงจูงใจในการเรียน

แรงจูงใจเป็นปัจจัยที่ครูส่วนใหญ่ละนักเรียนที่มีความใฝ่รู้ระดับสูงระบุว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ โดยแสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้

"บรรยากาศถ้ามาคู่กับแรงจูงใจจะยิ่งผลักดันให้ยิ่งทำactionนั้นๆออกมา เหมือนเช่นบางคนอยู่ในบรรยากาศการเรียนรู้แบบสุดๆ แต่ยังไม่ใฝ่รู้เท่าที่ควร เพราะยังขาดแรงจูงใจนั่นเอง"

ครูเอ/วันที่ 12 กรกฎาคม 2559

"การสร้างแรงจูงใจในการนเรียนจะทำให้นักเรียนมีเป้าหมายในการใช้ชีวิต จะชัดเจนในการกระทำของตนเอง มันจะจุดประกายความใฝ่รู้ให้นักเรียน"

ครูบี/วันที่ 12 กรกฎาคม 2559

"ความสนุกที่จะเรียนรู้ส่งผลต่อความใฝ่รู้แน่นอน สังเกตได้จากบางเรื่องไม่เกี่ยวกับการเรียนไม่เกี่ยวกับเกรด แต่ถ้านักเรียนรู้สึกสนุกที่จะเรียน ก็จะอยากเรียนรู้ และจะเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะม.ต้น ชัดเจนมาก"

ครูซี/วันที่ 15 กรกฎาคม 2559

"แรงจูงใจในการเรียนเป็นผลมาควบคู่กับบรรยากาศในการเรียนรู้ พอบรรยากาศดีและพอใจที่จะเรียนรู้ ก็จะทำให้อยากค้นหาคำตอบได้ พอรู้ว่าตนสนใจอะไร รักที่จะทำสิ่งใด ก็มีแรงจูงใจที่จะทำสิ่งที่รักเสมอ"

ครูดี/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

"เด็กหลายคนไม่เคยมีเวลาสำรวจตัวเองอย่างจริงจัง จึงไม่รู้จักตนเอง ไม่รู้เป้าหมาย ไม่รู้ความถนัด จึงไม่มีแรงจูงใจในการเรียน ไม่เข้าใจความหมายของการเรียน ไม่รู้เรียนไปเพื่ออะไร ดังนั้นพอไม่มีแรงจูงใจก็เลยเรียนไปแกนๆ เรียนตามหน้าที่"

ครูเอฟ/วันที่ 11 กรกฎาคม 2559

"แรงจูงใจในการเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ทำเกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ อยากศึกษาโลกให้มากขึ้น ทุกครั้งที่ได้เรียนสิ่งใหม่ๆ จะสนุกที่จะเรียน เพราะรู้สึกว่าเราเป็นจุดเล็กๆบนโลก ถ้าไม่รู้ จะใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างไร ความรู้อย่างไรก็มีประโยชน์อยู่แล้ว ยิ่งรู้มากก็ยิ่งสนุก ยิ่งได้ประสบการณ์มาก เช่นสาเหตุที่ชอบเรียนภาษาเยอรมันทั้งๆที่เรียนสายวิทย์คณิตก็เริ่มมาจากชอบดูฟุตบอลทีมชาติเยอรมัน ก็เลยอยากเรียนภาษานี้"

นักเรียนคนที่หนึ่ง/วันที่ 8 กรกฎาคม 2559

"การเรียนต้องมาพร้อมความสุข ความสนุกที่จะเรียน ทุกอย่างที่ทำมาจากความรู้สึกสนใจที่จะเรียนรู้ พอสนุก ก็รู้สึกคุ้มค่ากับการทุ่มเทเวลาให้ ดังนั้นเวลาเรียน สิ่งแรกที่ตัวเองจะทำคือจะมองหาความสนุกในเรื่องนั้นให้เจอ"

นักเรียนคนที่สอง/วันที่ 11 กรกฎาคม 2559

จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจมีอิทธิพลกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่หากเกิดขึ้นควบคู่กับบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยพัฒนาความใฝ่รู้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะเป็นแรงผลักดันในตนเองที่อยากจะเรียนรู้ และมีปัจจัยภายนอกที่เอื้ออำนวยให้เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

3) การเห็นคุณค่าในตนเอง

การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ในระดับลองลงมาจากปัจจัยด้านบรรยากาศในการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียน โดยแสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้

"การเห็นค่าในตนเองก็มีผลต่อความใฝ่รู้ เพราะถ้าเห็นค่าในตนเองก็จะชื่อมั่นว่าตนทำได้ เด็กจะมีความพร้อมในการพัฒนาตนเองไปเรื่อยๆ แต่เด็กที่เห็นค่าตนเองน้อยก็ใช่ว่าจะใฝ่รู้ไม่ได้ บางทีที่เค้าสนใจเรียนอยากรู้สิ่งต่างๆ เพราะบรรยากาศ เพราะเพื่อนมากกว่า"

ครูเอ/วันที่ 12 กรกฎาคม 2559

"เด็กที่เห็นคุณค่าในตนเองย่อมใฝ่รู้แน่นอน และเป็นความใฝ่รู้ที่จะเป็นคุณลักษณะติดตัวเค้าไปเสมอ เพราะเค้ารู้จักตนเอง รู้ว่าตนเองต้องการอะไร รู้เป้าหมาย เค้าจะอยากก้าวต่อไปเรื่อยๆ แต่เด็กที่เห็นคุณค่าในตนเองน้อยก็สามารถแสดงพฤติกรรมใฝ่รู้ได้เช่นกัน แต่ต้องอาศัยบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมนั้น เพราะเด็กทุกคนต้องการเป็นที่ยอมรับต้องการเพื่อน"

ครูซี/วันที่ 15 กรกฎาคม 2559

"ผมรู้ว่าผมทำได้ ผมรู้ว่าผมอยากได้อะไร อยากเป็นอะไร ดังนี้ผมจึงมีเป้าหมาย อะไรที่ทำให้ผมพัฒนาตัวเอง ผมก็จะทำ ผมว่าการรู้ตัวเองแบบนี้มีส่วนทำให้ผมชอบเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง"

นักเรียนคนที่สอง/วันที่ 11 กรกฎาคม 2559

"ไม่มีอะไรมีผลกับผม ผมเฉยๆ รู้สึกเบื่อๆมานานแล้ว ตอนอยู่ประถมก็ยังสนุกอยู่บ้าง แต่พอขึ้นมัธยม ก็ไม่อยากสนใจอะไร เวลาเรียนแล้วทำไม่ได้ ก็คือทำไม่ได้ ไม่ต้องพยายาม เพราะไม่ได้ก็คือไม่ได้"

นักเรียนคนที่หก/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความใฝ่รู้ เพราะความเชื่อมั่น เห็นค่าของตน ช่วยทำให้อยากจะพัฒนาตนเองต่อไปเรื่อยๆ เพราะรับรู้ว่าตนทำได้

นอกจากนี้ นักเรียนทุกคนมีความเห็นในทิศทางเดียวกันว่า ภาระงานไม่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และการเลี้ยงดูมีผลต่อความใฝ่รู้เฉพาะตอนวัยเด็กที่ส่งผลเมื่อเติบโต โดยให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

"ภาระงานเป็นสิ่งที่จะทำให้เราเข้าใจบทเรียนมากขึ้นครับ แต่ทำให้ใฝ่รู้ด้วยไหม สำหรับผม ผมคิดว่าไม่นะครับ ผมรู้สึกว่ามันเป็นหน้าที่มากกว่า"

นักเรียนคนที่สอง/วันที่ 11 กรกฎาคม 2559

"ภาระงานหรือการบ้านเป็นหน้าที่ที่เด็กต้องทำเพื่อให้ได้เกรดดี ไม่เกี่ยวกับความอยากรู้หรือไม่อยากรู้ บางเรื่องไม่ได้ชอบ แต่ก็ต้องทำ เพราะครูสั่ง ถ้าเป็นเด็กดีก็ต้องทำตามที่ครูสั่งอยู่แล้ว"

นักเรียนคนที่สี่/วันที่ 13 กรกฎาคม 2559

"ภาระงานเป็นเรื่องที่นักเรียนต้องทำค่ะ เป็นการฝึกฝน หรือทบทวนการเรียน ไม่เกี่ยวกับความใฝ่รู้ หลายๆวิชาสั่งการบ้านเพื่อให้นักเรียนทำซ้ำสิ่งที่เรียนในวันนี้ เพื่อให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น มีน้อยวิชามากค่ะที่สั่งงานแบบให้นักเรียนได้ทำในเรื่องที่ตัวเองอยากรู้ เพราะบางทีเรื่องที่เราสนใจก็ไม่ได้เกี่ยวกับรายวิชาต่างๆที่เรียน"

นักเรียนคนที่สาม/วันที่ 13 กรกฎาคม 2559

"(เบ้ปาก มองบน) การบ้านนี่น่าเบื่อมาก มีแล้วบั่นทอนชีวิตมากกว่า ผมขี้เกียจเรียนบางวิชาก็เพราะการบ้านนี่แหละ สั่งเยอะมาก ขี้เกียจทำ"

นักเรียนคนที่ห้า/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

"ตอนนี้พ่อแม่ไม่ค่อยมีผลต่อความอยากเรียนรู้ของหนู เพราะความชอบความสนใจของเราต่างกัน หนูมีแรงจูงใจของหนูเอง แต่ที่หนูเป็นแบบนี้ได้ ส่วนหนึ่งน่าจะมาจากสมัยเด็กๆที่พ่อแม่ไม่เคยปิดกั้นความคิด และคอยสนับสนุนให้เรียนรู้สิ่งต่างๆค่ะ"

นักเรียนคนที่หนึ่ง/วันที่ 8 กรกฎาคม 2559

"ตอนเด็กๆ พ่อแม่เลี้ยงดูมาอย่างให้เป็นคนคิด ตัดสินใจด้วยตัวเองได้ และพ่อแม่ก็ชอบพาไปเที่ยวต่างประเทศ ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ต่างไปจากเมืองไทย โดยเฉพาะแม่ที่สนับสนุนให้ไปเรียนซัมเมอร์ที่ต่างประเทศตลอด ทำให้หนูได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ประสบการณ์ดีๆ หนูคิดว่าเพราะเด็กๆหนูถูกเลี้ยงดูมาแบบนี้ ตอนนี้หนูถึงเป็นคนแบบนี้ เพราะมันทำให้กล้าคิด กล้าถาม และสนใจเรื่องต่างๆ แม้บางครั้งจะไม่ได้หาคำตอบไปซะทุกเรื่องก็ตาม"

นักเรียนคนที่สี่/วันที่ 13 กรกฎาคม 2559

"ถ้าตอนเด็กๆพ่อแม่มีเวลาให้ ชวนคิดชวนคุย น่าจะทำให้ชอบเรียน ตอนเด็กๆเวลาพ่อแม่พาไปเที่ยวคือไปทำบุญตามที่ต่างๆ ไปพิพิธภัณฑ์ด้วยกันก็ 3 ครั้ง ให้เดินดู ซึ่งก็น่าเบื่อ แต่ถ้าให้พ่อแม่มาเปลี่ยนการเลี้ยงดูตอนนี้ก็ไม่ทันแล้ว เปลี่ยนไม่ได้แล้ว"

นักเรียนคนที่ห้า/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

"ไม่มีใครเปลี่ยนผมได้หรอก พ่อแม่ก็เปลี่ยนไม่ได้ ผมก็เป็นแบบนี้มานานแล้ว"

นักเรียนคนที่หก/วันที่ 18 กรกฎาคม 2559

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครูที่มีประสบการณ์ในการทำงานกับนักเรียนอย่างน้อย 5 ปี จำนวน 5 คน เพื่อวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่าแนวทางสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน มีดังนี้

1. การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน โดยมีครูและเพื่อนนักเรียนร่วมมือกัน

"โรงเรียนก็เป็นอีกสถาบันหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความใฝ่รู้ ด้วยการเห็นความสำคัญของการเรียนรู้แบบนักเรียนเป็นสำคัญ ไม่บล็อกความคิดนักเรียน เปิดโอกาสให้คิดและยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน"

ครูจี/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"ครูต้องเป็นผู้สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ในทุกโอกาส ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำสิ่งที่ชอบ สิ่งที่ถนัด สนับสนุนให้เรียนรู้ในเรื่องต่างๆอย่างลึกซึ้ง ให้นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้ พอสนุกก็จะเกิดความรักที่จะเรียนรู้ รู้สึกท้าทาย และสนใจที่จะเรียนรู้"

ครูเอช/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"ครูเป็นบุคคลสำคัญที่สามารถพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนได้ ด้วยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ท้าทายนักเรียน ให้นักเรียนได้เป็น active learner กิจกรรมจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสงสัย อยากรู้คำตอบ อยากเรียนรู้ อยากเข้าใจ เพื่อที่จะสนุกไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายของครู"

ครูไอ/วันที่ 26 กรกฎาคม 2559

"ครูต้องเปลี่ยนบทบาทตัวเองจากการเป็นคนกำกับชั้นเรียน จากการเป็นผู้สอน เปลี่ยนเป็นคนแนะนำ เป็นโค้ช คอยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้นักเรียนได้คิด โดยครูไม่ได้เป็นผู้บอกคำตอบ คำตอบไม่สำคัญเท่ากระบวนการได้มาซึ่งคำตอบ"

ครูเจ/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"เพื่อนเป็นคนสำคัญที่ช่วยพัฒนาความใฝ่รู้ได้มากที่สุด เพราะเด็กวัยนี้ต้องการเพื่อน ถ้าเพื่อนใฝ่รู้ เด็กก็จะใฝ่รู้ตามเพื่อน ยิ่งถ้าโรงเรียนมีกิจกรรม หรือมีโครงการต่างๆ ที่สนับสนุนให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมใฝ่รู้บ่อยๆ ก็จะมีบรรยากาศในการเรียนรู้ เมื่อเด็กเห็นเพื่อนเรียน เพื่อนสนุก ก็จะอยากเรียนรู้เอง"

ครูเจ /วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"กลุ่มเพื่อนเป็นอีกกลุ่มคนที่ช่วยพัฒนาความใฝ่รู้ได้ โดยเฉพาะกับเด็กที่ไม่เห็นความสำคัญกับการเรียน ไม่มีเป้าหมายในการเรียน เพราะเด็กต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม การมีตัวตนในสายตาเพื่อนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นถาเพื่อนดี เพื่อนรักเรียน พฤติกรรมใฝ่รู้ซ้ำๆ ของเพื่อนจะทำให้เด็กจำเป็นต้องเลียนแบบพฤติกรรมนั้น เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ เพื่อให้เหมือนกลุ่ม เมื่อทำไปซ้ำๆ จะเริ่มสนุกไปกับการเรียนรู้ เพราะบรรยากาศมันพาไป"

ครูไอ/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่า สังคมแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียนเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาให้นักเรียนเป็นบุคคลสำคัญในโรงเรียน มีโอกาสคิด และได้รับการสนับสนุนให้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

2. การจุดประกายความใฝ่รู้ และการสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอของครอบครัว

"พ่อแม่เป็นคนแรกที่จะสร้างความใฝ่รู้ให้เด็ก โดยต้องเริ่มสร้างตั้งแต่เล็กๆ การสร้างความใฝ่รู้เมื่อโตคงทำได้อยากกว่า พ่อแม่ควรให้โอกาสในการเรียนรู้ ค้นหาคำตอบ โดยไม่บล็อกความคิดลูก สนับสนุนให้มีประสบการณ์ที่ช่วยให้ลูกคิดต่อได้"

ครูจี/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"พ่อแม่เป็นฝ่ายสนับสนุน ถ้าเด็กสนใจสิ่งใด พ่อแม่ควรเป็นทัพเสริม เมื่อมีเวลาว่างควรสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ เช่นชวนกันไปแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ตามความสนใจของลูก หรืออาจเปิดโทรทัศน์ดูรายการสารคดี และชวนกันคิดในแง่มุมต่างๆ และต้องไม่แสดงท่าทีกดดัน หรือเปรียบเทียบลูก แต่ควรใช้การเสริมแรงทางบวกในการสนับสนุนให้เด็กเกิดความใฝ่รู้"

ครูเอช/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่า ครอบครัวควรมีการสนับสนุนความใฝ่รู้ของเด็กตั้งแต่เล็กๆ โดยเปิดโอกาสให้คิด และทำในสิ่งที่สนใจ และให้การเสริมแรงทางบวกอยู่เสมอ

นอกจากนี้ จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ครั้งนี้ ครูผู้ให้สัมภาษณ์เสนอข้อคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาความใฝ่รู้ในทิศทางเดียวกันว่า ความคาดหวังและค่านิยมของครอบครัวและสังคมเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาความใฝ่รู้ ดังข้อความต่อไปนี้

"ปัจจุบันเด็กถูกปลูกฝังให้เป็นอย่างที่สังคมต้องการโดยไม่มองว่าจริงๆ เด็กต้องการอะไร เด็กทุกคนต้องเรียน ต้องสอบเข้าสมหาวิทยาลัยดังๆ ถ้าเข้าได้จึงจะเรียกว่าประสบความสำเร็จ การคิดแบบนี้เป็นการบล็อกความคิดเด็กอย่างมาก"

ครูจี/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"การเรียนปัจจุบันเป็นการเรียนเพื่อสอบ เรียนเพื่อเข้ามหาวิทยาลัย เป็นข้อผูกมัดเด็กๆ ให้ต้องทำตามที่สังคมต้องการ เด็กจึงเน้นเรียนเฉพาะเรื่องที่จะสอบ ไม่อยากรู้ไปมากกว่านั้น เด็กไม่สนใจกระบวนการได้มาซึ่งความรู้ แต่พยายามหาทางลัดเพื่อสอบให้ผ่าน เด็กจึงชอบเรียนกวดวิชามากกว่าเรียนในโรงเรียน"

ครูเอช/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"แม้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับปัจจุบันจะเน้นกระบวนการเรียนรู้ แต่ในทางปฏิบัติมันเกิดขึ้นได้ยากมาก ตราบใดที่ค่านิยมของคนในสังคมยังชื่นชมเฉพาะเด็กที่สอบเข้ามหาวิทยาลัยได้ ถ้าเปลี่ยนความคิดแบบนี้ไม่ได้ ก็ยากที่จะเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนได้"

ครูเอช/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"ค่านิยมของคนไทย ทำให้ระบบการศึกษาไทยผลิตคนออกมาแบบเดียวกันคือต้องจบมหาวิทยาลัย ระบบคิดแบบนี้ปิดกั้นเด็ก เด็กหลายคนไม่เห็นทางของตัวเอง เห็นแต่ทางที่สังคมขีดไว้ เด็กมีหน้าที่เดินตามทาง จึงไม่มีแรงจูงใจ ไม่มีเป้าหมาย เพราะหาตัวเองไม่เจอ กว่าจะรู้ความสนใจความถนัดของตัวเอง บางคนเรียนจบมาจนทำงานแล้วจึงค่อยรู้ว่าตัวเอง

ไม่ได้รักงานแบบนี้ ก็ทำงานไปแกนๆ ไม่ได้สนใจ ไม่ได้อยากเรียนรู้อะไรเพิ่มเติม งานก็ไม่ก้าวหน้า"

ครูไอ/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"ระบบการศึกษาควรมีเวลาให้นักเรียนค้นพบตัวเองมากขึ้น"

ครูไอ/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

"นักเรียนเรียนเพื่อสอบ เรียนโดยไม่รู้ว่าเกี่ยวกับตัวเองยังไง ครูเป็นคนตัดสินว่าถูกหรือผิด เพราะฉะนั้นนักเรียนจะทำเพื่อให้ถูกตัดสินว่าถูก"

ครูเจ/วันที่ 25 กรกฎาคม 2559

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้และแนวทางในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) กำหนดความต้องการจำเป็นของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละสังกัดและแต่ละระดับชั้นในด้านความใฝ่รู้ 2) วิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 3) วิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนานักเรียนมัธยมศึกษาด้านความใฝ่รู้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยมี 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ผลการศึกษาระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ และแนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นด้านความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 665 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา สังกัดละ 2 โรงเรียน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผลการศึกษาระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาพบว่า นักเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษามีระดับความใฝ่รู้ปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.37 และ 3.32 ตามลำดับ) โดยนักเรียนทั้ง 2 สังกัดมีระดับความใฝ่รู้ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเรียงตามลำดับความจำเป็นตามพฤติกรรมบ่งชี้ด้านความใฝ่รู้จากมากไปน้อย ได้แก่

1) ความสามารถในการตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่ หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ ($PNI_{modified}$ = 0.36)

2) ความสามารถในการแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน ($PNI_{modified}$ = 0.32)

3) ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน ($PNI_{modified}$= 0.30)

พฤติกรรมบ่งชี้ด้านความใฝ่รู้ทั้ง 3 ลำดับล้วนมีความต้องการจำเป็นเร่งด่วน (ค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.3 ขึ้นไป)

2. **ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษา**

ผู้วิจัยวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยใช้แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผลการวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง แรงจูงใจ บรรยากาศในการเรียนรู้ และกิจกรรมในชั้นเรียนสามารถทำนายความใฝ่รู้ได้ร้อยละ 67 (r^2=.67) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพสรุปได้ว่า บรรยากาศในการเรียนรู้ แรงจูงใจ การเห็นคุณค่าในตนเอง มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในขณะที่การเลี้ยงดูมีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนในวัยเด็ก

3. **ผลการวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา**

ผู้วิจัยวิเคราะห์แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพสรุปได้ว่า การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน และการได้รับการสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอจากครอบครัว สามารถช่วยพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้ ส่วนความคาดหวังและค่านิยมของครอบครัวและสังคมเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนได้

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปราย 3 ประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาทั้งสังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษามีความใฝ่รู้ในระดับปานกลาง และมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาอย่างเร่งด่วน ซึ่งสอดคล้องกับมุมมองของนักวิชาการที่ระบุว่านักเรียนไทยมีความอยากรู้อยากเห็นน้อย มีปัญหาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (วิทยากร เชียงกูร, 2555 และ สำนักนโยบายและแผนการศึกษา, 2556) และสอดคล้องกับงานวิจัยจำนวนมากที่กล่าวถึงสภาพปัญหาด้านความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (สกุล มูลแดง, 2550; ไข่มุก เหล่าสุนทร, 2550; ทิพวรรณ คำยนต์, 2551; ศรัณย์พร ยินดีสุข, 2557) แสดงให้เห็นว่าความใฝ่รู้เป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง หากไม่ได้รับการ

แก้ไขคงยากในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งการเรียนรู้ เพราะจะไม่สามารถปรับตัวให้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร ไม่สามารถพัฒนาตนเองได้ทันตามการเปลี่ยนแปลงของโลก

2. ผลการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ได้แก่ บรรยากาศในการเรียนรู้ แรงจูงใจ การเห็นคุณค่าในตนเอง และกิจกรรมในชั้นเรียน มีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับผลการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ยกเว้นกิจกรรมในชั้นเรียนที่ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ความเห็นว่ากิจกรรมในชั้นเรียนเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศในการเรียนรู้ ในขณะที่การเลี้ยงดูมีอิทธิพลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนในวัยเด็ก ทั้งนี้ผู้วิจัยขออภิปราย ดังนี้

2.1 บรรยากาศในการเรียนรู้ หรือการจัดสิ่งแวดล้อมที่สนับสนุน (supportive environment) ช่วยสร้างบรรยากาศให้นักเรียนรู้สึกสบายใจ และตื่นตัวที่จะแสดงออกทางความคิด นักเรียนจะรู้สึกว่าตนเองได้รับการเสริมแรงทางบวก ทำให้มีความพยายามที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ (Brophy, 1986) นอกจากนี้บรรยากาศของการเรียนรู้อย่างห่วงใย (caring supportive place) จะทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตนเองมีค่า และมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Lumsden, 2016)

2.2 แรงจูงใจเป็นความต้องการของนักเรียนที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ อันเกิดจากแรงผลักดันภายในตัวบุคคล อันได้แก่ความสนุก พึงพอใจ หรือเกิดจากแรงผลักดันภายนอกตัวบุคคล อันได้แก่ ความกดดัน การได้รับคำชื่นชม การลงโทษ ซึ่งตรงกับ Litman&Crowson&Kolinski (2010) ที่ระบุว่าแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับระดับความใฝ่รู้ โดยความใฝ่รู้ประเภท I-Type มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) และความใฝ่รู้ประเภท D-Type มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทั้งแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) และแรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation) ซึ่งสอดคล้องกับ Litman & Jimerson (2004) ที่กล่าวว่าความรู้สึกไม่พึงพอใจเมื่อได้รับข้อมูลไม่เพียงพอเป็นปัจจัยหนึ่งที่จูงใจให้นักเรียนต้องแสดงพฤติกรรมแสวงหาความรู้ ดังปรากฏในผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนที่มีความใฝ่รู้สูงจะระบุว่าแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความใฝ่รู้ เพราะนักเรียนที่มีความใฝ่รู้สูงส่วนใหญ่จะเป็นความใฝ่รู้ประเภท I-Type ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจภายในทางบวกที่กระตุ้นให้อยากเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้สึกมีความสุขที่ได้เรียนรู้ พวกเขาจึงเต็มใจที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ แม้จะไม่มีผลต่อเกรดก็ตาม

2.3 การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นการรับรู้ความสามารถของตนเอง รับรู้คุณค่าของตนเองได้ตรงตามความเป็นจริงว่าตนมีความสามารถ มีค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งความรู้สึกว่าตนเองมีความสามารถเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ (Litman & Jimerson, 2004) ดังนั้นการปล่อยให้เด็กรู้สึกถึงคุณค่าในตนเอง (self-worth) รับรู้ว่าตนมีสมรรถนะ (competence) และรับรู้ความสามารถของตนเอง (self-efficacy) จะทำให้เด็กรู้สึกคุ้มค่ากับการพยายาม และมีความพึงพอใจที่ได้เรียนรู้ (Lumsden, 2016)

2.4 กิจกรรมในชั้นเรียนช่วยสร้างความใฝ่รู้ให้กับนักเรียนได้โดยการท้าทายความสามารถของนักเรียนผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความยากในระดับที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้คิด นักเรียนจะพยายามที่จะเรียนรู้เพื่อยกระดับความสามารถของตนเอง (Brophy, 1986)

3. แนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้แก่ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียน และการได้รับการสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอจากครอบครัว ซึ่งเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียน โดยให้โรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนงานด้านความใฝ่รู้ ส่วนครอบครัวควรมีบทบาทในการเป็นผู้สนับสนุนทางความคิด การพัฒนาความใฝ่รู้จึงต้องอาศัยความร่วมแรงร่วมใจของโรงเรียนและครอบครัวที่มุ่งพัฒนานักเรียนในทิศทางเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาความใฝ่รู้กลับพบว่าความคาดหวังและค่านิยมของครอบครัวและสังคมเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน ดังนั้นการพัฒนาความใฝ่รู้จะสำเร็จได้ต้องมีการปฏิรูปสังคม ขับเคลื่อนให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยการปรับทัศนคติด้านการเลี้ยงดู ทัศนคติด้านการเรียนของคนในสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557)

3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน ต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ในบรรยากาศที่ช่วยเหลือเกื้อกูลในการเรียนรู้ และเคารพซึ่งกันและกัน ครูต้องเป็นบุคคลสำคัญในการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของนักเรียนในระดับที่เหมาะสม ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป เพื่อให้นักเรียนสามารถประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ และเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง

3.2 ครอบครัวต้องสนับสนุนอย่างสม่ำเสมอตั้งแต่ยังเด็ก ด้วยการเปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้คิด และลงมือเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาตนเองตามศักยภาพ ควรชื่นชมเมื่อลูกกล้าคิด หรือลงมือทำสิ่งใดใด เลี้ยงดูด้วยเหตุผล ฝึกให้ลูกมีวินัยเชิงบวก ไม่ตามใจเพราะจะทำให้ลูกไม่เห็นความสามารถของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษามีความใฝ่รู้ในระดับปานกลาง และมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้อย่างเร่งด่วน และปัจจัยด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง แรงจูงใจ บรรยากาศในการเรียนรู้ และกิจกรรมในชั้นเรียน มีผลต่อระดับความใฝ่รู้ ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอให้นำผลการวิจัยไปใช้ดังนี้

1.1 การจัดหลักสูตรของโรงเรียน โดยส่งเสริมให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่สะท้อนศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเอง ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง มีแรงจูงใจในการเรียน และได้รับบรรยากาศที่ดีจากครูและเพื่อนในการสนับสนุนการเรียนรู้

1.2 การสร้างแรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้นักเรียนมีความใฝ่รู้ในระดับสูง ครูและครอบครัวควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยความพึงพอใจ และได้รับการเสริมแรงทางบวกในการเรียนรู้

1.3 การสนับสนุนจากครอบครัว โดยครอบครัวควรสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยความรู้สึกพึงพอใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจด้วยตนเองตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเอง และมีแรงจูงใจในการเรียน

1.4 ข้อมูลส่วนใหญ่ของสัมภาษณ์ส่วนใหญ่มาจากคณาจารย์และนักเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา การนำไปใช้จึงควรพิจารณาความเหมาะสมตามบริบท

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้จากโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ประสบความสำเร็จในด้านความใฝ่รู้

2.2 ควรศึกษาเปรียบเทียบระดับความใฝ่รู้ของนักเรียนในระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กณิการ์ เกื้อรุ่ง. (2553). การพัฒนาความใฝ่รู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้แนวคิดวงจรใฝ่รู้: การวิเคราะห์ตัวแปรพหุนาม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ. (2556). รูปแบบอีเลิร์นนิงแบบผสมผสานโดยใช้บันทึกสะท้อนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมความใฝ่รู้และความคงทนในการจำของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วารสารครุศาสตร์, *41*(3 (กรกฎาคม-กันยายน 2556)), 66-82.

นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2555). การกำหนดขนาดตัวอย่างในการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย. [Pdf file]. Available from: http://lllskill.com/web/files/GPower.pdf [7 ตุลาคม 2559]

นิภา วงษ์สุรภินันท์. (2548). การสร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ *3*. (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภัทรพร อุณหเศรษฐ์. (2554). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้จากการบูรณาการอีเลิร์นนิ่งในการเรียนของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไข่มุก เหล่าสุนทร. (2550). ความต้องการในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ. (2541). เอกสารประกอบการสอนวิชาการประเมินผลการเรียนการสอน (2702302). ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: ภาควิชาวิจัยการศึกษา.

ทิพวรรณ คำยนต์. (2551). การพัฒนาความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโนนก้อวิทยาคม อำเภอโนนคูณ จังหวัดศรีสะเกษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

นวลจิตต์ เชาวกีรติพงศ์. (2544). คุณสมบัติที่เอื้ออำนวยต่อการคิด. ในทิศนา แขมมณี และคณะ (บรรณาธิการ), วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต). (2546). รุ่งอรุณของการศึกษา เบิกฟ้าแห่งการพัฒนาที่ยั่งยืน. [Online]. Available from: http://www.trueplookpanya.com/true/ethic_detail.php?cms_id=2053 [21 ธันวาคม 2558]

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ. (2554). การพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยสู่สากล: เปรียบเทียบประเทศจีน เวียดนาม ญี่ปุ่น เกาหลี เยอรมนี ฟินแลนด์ และประเทศไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). ศัพท์ศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

วิทยากร เชียงกูร. (2555).ทำให้เด็กไทยรักการอ่านหนังสือดีได้จึงจะกู้ชาติ(ปฏิรูปประเทศ)ได้. กรุงเทพธุรกิจ 26 มีนาคม 2555 หน้า 10

วิโรจน์ วัฒนานิมิตกูล. (2540). การพัฒนารูปแบบการสอน โดยใช้สาระอิงบริบทเพื่อส่งเสริมความใฝ่รู้ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรัณย์พร ยินดีสุข. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสังคมศึกษาตามแนวคิดอินเตอร์แอกทีฟคอนสตรักติวิสต์และการกำกับตนเองเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความใฝ่รู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สกุล มูลแสดง. (2550). ศึกษาลักษณะนิสัยการเรียนของนักเรียนช่วงชั้นที่สี่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยรามคำแหง *10*,1 (1มกราคม-มิถุนายน 2550): 71.

สถาบันส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้. (ม.ป.ป.). การศึกษาตลอดชีวิต[Online]. Available from: http://dnfe5.nfe.go.th/ilp/liciti/longlife.html [21 มีนาคม 2556]

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2553). รายงานสภาวะการศึกษาไทย ปี2551/2552: บทบาทการศึกษากับการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม. กรุงเทพฯ: ศูนย์สารสนเทศทางการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2557). รายงานการวิจัยแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่21. กรุงเทพฯ: สกศ.

สำนักนโยบายและแผนการศึกษา. (2556). การประเมินผลทางการศึกษาระดับนานาชาติด้านสมรรถนะผู้ใหญ่. วารสารการศึกษาไทย *10*,108: 19-22.

สุวิมล ว่องวานิช. (2558). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2553). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หน่วยพัฒนาคณาจารย์ฝ่ายวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2524). สอนอย่างไรให้ได้รู้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เอกสารอัดสำเนา).

ภาษาอังกฤษ

Arnone, M. P. (2003). Using instructional design strategies to foster curiosity[Online]. Available from: http://www.vtaide.com/png/ERIC/Instructional-Design-n-Curiosity.htm [2012,December 27]

Berk, N. A., & Gultekin, F. (2011). The topics that's students are curious about in the history lesson. *Procedia Social and Behavioral Sciences, 15*, 2785-2791.

Bowler, L. (2010). The self-regulation of curiosity and interest during the information search process of adolescent students. Journal of the American Society for Information Science and Technology *61*(7): 1332-1344.

Brophy, Jere. (1986). On Motivating Students. [Online]. Available from: http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED276724.pdf[2016,march 7]

Earl, L., & Katz, S. (2002). Leading schools in a data rich world[Online]. Available from: www.eed.state.ak.us/nclb/.../Focus_On_Leadership.pdf[2012,December 27]

Kashdan, Rose, P.,&Fincham, F.D. (2004). Curiosity and Exploration: Facilitating Positive Subjective Experiences and Personal Growth Opportunities. Journal of Personality, 82(3), 291-305.

Kashdan, T. B., & Others. (2009). The Curiosity and exploration inventory-II: Development, factor structure, and psychometrics. Journal of Research in Personality *43*: 987-998.

Kaufman, R. &English, F.W. (1979). Needs Assessment Concept and Application. New Jersey: Educational technology publications.

Latumahina, D. (2007). 4 Reasons Why Curiosity is Important and How to Develop It[Online]. Available from: http://www.lifehack.org/articles/productivity/4-reasons-why-curiosity-is-important-and-how-to-develop-it.html[2013, November 24]

Litman, J. A. (2005). Curiosity and the pleasures of learning: Wanting and liking new information. Cognition and Emotion *19*(6): 793-814.

Litman, J. A. (2012). Encyclopedia of the Sciences of Learning[Online]. Available from: http://www.springer.com/us/book/9781441914279 [2013, November 24]

Litmam, J. A., &Crowson, H.M., and Kolinski, K. (2010). Validity of the Interest- and Deprivation- type epistemic curiosity distinction in non-students. Journal of Personality and Individual Differences 49: 531-536.

Litman, J. A., & Jimerson, T. L. (2004). The Measurement of Curiosity As a Feeling of Deprivation. *Journal of Personality Assessment* *82*(2): 147-157.

Lumsden, Linda S. (2016). Student Motivation to Learn. [Online]. Available from: http://www.ericdigests.org/1995-1/learn.htm [2016, March 1]

Maw, W. H., & Maw, E. W. (1966). Children's Curiosity and Parental Attitudes. Journal of Marriage and Family *28*(3): 343-345.

Reio Jr., T.G.& Petrosko, J.M.& Wiswell, A.K. and Thongsukmag, J. (2006). The Measurement and Conceptualization of Curiosity. The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development 167(2): 117-135.

Witkin, B.R. &Altschuld, J.W. (1995). Planning and conducting needs assessments. California: SAGE Publications.

ภาคผนวก ก.

ผลการตรวจสอบค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามจากคำนวณค่า IOC รายข้อ

ตารางตรวจสอบความตรงของเนื้อหารายข้อของแบบสอบถามความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

นิยาม	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
1) สามารถตั้งประเด็นปัญหาที่ตนสงสัยเมื่อพบเหตุการณ์ใหม่หรือประเด็นที่ยังคลุมเครือจากความรู้เดิมได้ (หมายถึง เป็นคนที่มีพฤติกรรมสังเกต และซักถามเกี่ยวกับสิ่งรอบตัว/สิ่งใหม่ที่ต่างจากความรู้เดิม โดยมรพฤติกรรมดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ)	1. ช่างสงสัย ช่างสังเกตสิ่งรอบตัว ประสบการณ์ใหม่ หรือข้อความรู้ใหม่ๆ ที่จะเพิ่มพูนความรอบรู้ให้ตนเอง	5			
	2. ตั้งคำถามเมื่อพบสิ่งที่แตกต่างจากความรู้หรือประสบการณ์เดิมของตน	5			
	3. มีคำถาม หรือมีข้อสงสัยเสมอเมื่อเจอสิ่งใหม่หรือเมื่อได้เรียนรู้เรื่องที่ต่างไปจากความรู้เดิม	5			
	4. แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับการเรียนในชั้นเรียน ไม่มีผลต่อเกรดหรือคะแนนใดใด ก็ยังมีคำถามหรือข้อสงสัยในเรื่องอื่นๆที่ช่วยเพิ่มความรอบรู้ให้ตนเอง	5			
	5. สอบถาม หรือตั้งข้อสงสัยเมื่อได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ในชั้นเรียน	5			
	6. ช่างซักถามเรื่องต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวและไม่เกี่ยวกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ	4		1	
	7. กล้าที่จะถามคำถามแปลกใหม่กับครูและเพื่อน	5			
	8. รู้สึกสนใจสิ่งรอบตัว รู้สึกอยากค้นหา น่าเรียนรู้	4		1	ตัดคำว่ารู้สึก
	9. มีนิสัยช่างสงสัย ช่างถาม	3		2	ซ้ำซ้อน ควรปรับข้อความ
	10. อยากเรียนรู้เมื่อพบสิ่งใหม่ที่ต่างไปจากความรู้เดิมของตน	5			
2) สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องให้ผู้อื่นเตือน (หมายถึง เป็นคนที่มีพฤติกรรมแสวงหาความรู้อย่างเต็มใจด้วยตนเอง เพราะอยากรู้/ทนไม่ได้ที่	11. เต็มใจที่จะแสวงหาคำตอบที่อยากรู้	5			
	12. แสวงหาคำตอบที่ต้องการด้วยตนเอง	4	1		
	13. หากเป็นข้อความรู้ใหม่หรือข้อความรู้ที่จะช่วยเพิ่มพูนความรอบรู้ให้ตนเอง จะเต็มใจเรียนรู้เสมอ	4		1	
	14. แม้จะรู้ว่าข้อสงสัยของตนไม่เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนในชั้นเรียน ไม่มีผลต่อเกรดเฉลี่ย หรือคะแนนใดใด ก็เต็มใจที่จะค้นคำตอบที่ต้องการ	5			
	15. ชอบค้นคว้าข้อมูลข่าวสารความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่นหนังสือ อินเตอร์เน็ท อยู่เสมอ	4		1	
	16. สนใจแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาการกับเพื่อนหรือครูเสมอ	4		1	

นิยาม	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
ไม่รู้ จึงหาคำตอบด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีกฎ หรือบุคคลใดมาบังคับ	17. รู้สึกทนไม่ได้ที่จะไม่ได้หาคำตอบด้วยตนเอง	5			ตัดคำว่ารู้สึก
	18. เมื่อสงสัย ต้องหาคำตอบด้วยตนเอง	4	1		
	19. เมื่อสงสัยจะหาคำตอบเอง โดยไม่ต้องรอให้ครูมอบหมายเป็นงาน/การบ้าน	5			
	20. ชอบที่จะหาคำตอบด้วยตนเอง	4	1		ซ้ำซ้อน
3) สามารถแสวงหาความรู้อย่างรอบด้านจนกว่าจะไขข้อสงสัยได้อย่างชัดเจน (หมายถึงเป็นคนที่มีพฤติกรรมแสวงหาความรู้ไปเรื่อยๆจากหลายแหล่ง/หลายมุมมองจนกว่าจะทำให้ตนเองรู้สึกว่ามีความรู้เพียงพอ จึงจะยุติการหาคำตอบ)	21. ไม่ย่อท้อ และจะสืบค้นในประเด็นที่สงสัยจนกว่าจะได้รับคำตอบที่ชัดเจน	5			
	22. มีเวลาเสมอหากต้องการใช้เวลาในการสืบค้นคำตอบที่ต้องการ	4		1	ปรับภาษา
	23. หยุดการสืบค้นก็ต่อเมื่อได้รับคำตอบที่ชัดเจนเพียงพอ	4	1		
	24. รวบรวมข้อมูลอย่างเพียงพอ	3	1	1	
	25. ก่อนจะสรุปเรื่องราวต่างๆ ฉันต้องรวบรวมข้อมูลให้เพียงพอเสียก่อน	5			
	26. สนใจข้อมูลที่ให้มุมมองหลากหลาย ทั้งเหมือนและต่างจากความรู้เดิมของตนเอง	5			
	27. ศึกษาจนสามารถอธิบายสิ่งที่สงสัยได้อย่างถูกต้อง	5			
	28. เมื่อเกิดข้อสงสัยต้องหาคำตอบที่ชัดเจนให้ได้	5			
	29. รู้สึกไม่สบายใจหากยังหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้	4		1	
	30. ชอบที่จะหาข้อมูลที่หลากหลาย เพราะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนเพียงพอ	4		1	

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
แรงจูงใจ (หมายถึงความต้องการของนักเรียนที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ อันเกิดจากแรงผลักดัน	1. รู้สึกว่าความรู้บนโลกช่างน่าสนุก ทำให้อยากเรียนรู้สิ่งต่างๆ เสมอ	5			
	2. รู้สึกว่าความรู้ในสิ่งต่างๆรอบตัวล้วนมีค่า มีความหมายกับการใช้ชีวิต	5			
	3. รู้สึกรักที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ	5			

ปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
ภายใน ที่รู้สึกสนุก พึงพอใจที่จะได้กระทำสิ่งนั้น)	4. รู้ว่าการแสวงหาความรู้สำคัญกับการใช้ชีวิต	4	1		
	5. รู้สึกกดดัน กลัวจะถูกลงโทษ หรือถูกตำหนิที่มีความรู้ไม่เพียงพอ	5			
	6. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะทำให้มีผลการเรียนที่ดี	5			
	7. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะเป็นที่ชื่นชมจากคนรอบข้าง	5			
	8. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะทำให้พ่อแม่ภูมิใจ	5			
เห็นคุณค่าในตนเอง (หมายถึง การรับรู้ความสามารถของตนเอง รับรู้คุณค่าของตนเองได้ตรงตามความเป็นจริงว่าตนมีความสามารถ มีค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม)	9. รู้สึกว่าต้องพัฒนาตนเองให้มากกว่าเดิม หรือรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	4		1	
	10. รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งท้าทายที่ตนสามารถทำได้	5			
	11. รู้ว่าตนเองมีความสามารถที่จะพัฒนาได้	4		1	ควรเพิ่มคำถาม
กำกับตนเอง (หมายถึง การควบคุมพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองอย่างเป็นระบบ เพื่อสนองเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้)	12. รู้ว่าสามารถควบคุมตนเองในการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้	4		1	
	13. รู้ความสามารถของตนเอง รู้ว่าตนทำได้	4		1	
	14. รู้จักลักษณะการเรียนรู้ของตน และเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม	4		1	
	15. มีเป้าหมายในชีวิต เช่น มีอาชีพที่สนใจ มีคณะ/มหาวิทยาลัยที่สนใจ	5			
	16. มีความคาดหวังว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเรียน	5			
การเป็นแบบอย่าง (หมายถึง การแสดงพฤติกรรมหนึ่ง ๆ ที่นักเรียนมองเห็นและนำมาปรับใช้กับตนเอง)	17. มีผู้ปกครองเป็นแบบอย่างในด้านใฝ่รู้ เช่น มีพ่อแม่รักการอ่าน สนใจเรียนรู้อยู่เสมอ	5			
	18. มีครูเป็นแบบอย่างในด้านใฝ่รู้	5			

ปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
การเลี้ยงดู (หมายถึง การดูแลเด็กให้มีพัฒนาการทางกาย อารมณ์ และสติปัญญา ปฏิบัติกับเด็กด้วยการให้เวลา เอาใจใส่ อบรม ปลูกฝังลักษณะนิสัยอันดีให้แก่ลูกหลาน)	19. มีผู้ปกครองที่สนับสนุนให้ลูกคิด ถามในสิ่งที่สงสัย	5			
	20. มีผู้ปกครองที่ชอบพาลูกไปเที่ยวตามแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์	4		1	
	21. มีผู้ปกครองที่สนับสนุนให้ลูกเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ด้วยความสนุกสนาน	5			
บรรยากาศในการเรียนรู้ (หมายถึง ลักษณะของสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน เช่น ครู เพื่อน ที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน)	22. มีบรรยากาศในห้องเรียนทำให้รู้สึกสบายใจ กล้าคิด กล้าถาม	5			
	23. มีบรรยากาศของความช่วยเหลือจากเพื่อนและครู	5			
กิจกรรมในชั้นเรียน (หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอนในชั้นเรียนแต่ละรายวิชาตามแผนการจัดการเรียนรู้ของครู)	24. มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้คิด และแสดงความคิดเห็น	5			
	25. มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความรู้ของตนเองอยู่เสมอ	5			
	26. มีครูคอยกระตุ้น ส่งเสริม จูงใจให้กระตือรือร้นในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้	5			
	27. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน	5			
	28. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ฝึกท้าทายมุมมองความรู้ของนักเรียน	4	1		
	29. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ฝึกโต้แย้งทางความคิด	4	1		
	30. มีเวลาในการเรียนรู้อย่างเต็มที่	5			
	31. มีความสนใจในเนื้อหาสาระในแต่ละรายวิชาที่เรียนในชั้นเรียน	4	1		
	32. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ไม่ใช่แค่มีประโยชน์ตอนทำข้อสอบ แต่มีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง	4	1		
งานที่มอบหมาย (หมายถึง ลักษณะ	33. มีงานที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกศึกษาหัวข้อที่สนใจ	5			

ปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้	รายการ	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ไขปรับปรุง
		1	0	-1	
ของงานในชั้นเรียน / การบ้านที่ครูมอบหมายให้นักเรียนเพื่อเรียนรู้เพิ่มเติม /ทบทวนองค์ความรู้จากการเรียนในชั้นเรียน)	34. มีการบ้าน/งานในชั้นเรียนที่ท้าทาย	5			
	35. มีงาน/การบ้านที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป	5			
	36. มีงาน/การบ้านที่ต้องใช้ความเพียรพยายามพอสมควรจึงจะทำได้ดี	5			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ควรเพิ่มข้อคำถามเชิงลบในบางรายการ

ภาคผนวก ข.

แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

สังกัดโรงเรียน ☐(1)สพฐ. ☐(2)สกอ. ☐(3)สช.

แบบสอบถามความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบ
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

☺☺☺

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ในฐานะที่คุณเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา คุณคิดว่านักเรียนมัธยมศึกษาควรมีความใฝ่รู้ระดับใด และคุณมีพฤติกรรมใฝ่รู้ระดับใด

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการตามความคิดเห็นของท่าน

1 = น้อยที่สุด/ไม่มี หมายถึงมีพฤติกรรมเกิดขึ้นน้อยมาก /ไม่เกิดขึ้นเลยใน 1 ภาคเรียน

2 = น้อย หมายถึงมีพฤติกรรมเกิดขึ้นน้อย/นานๆครั้งใน 1 ภาคเรียน

3 = ปานกลาง หมายถึงมีพฤติกรรมเกิดขึ้นบ้าง แต่ไม่บ่อยใน 1 ภาคเรียน

4 = มาก หมายถึงมีพฤติกรรมเกิดขึ้นบ่อยครั้ง แต่ไม่สม่ำเสมอ ใน 1 ภาคเรียน

5 = มากที่สุด หมายถึงมีพฤติกรรมเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ 1 ภาคเรียน

☺☺☺ ตัวอย่างการทำแบบสอบถาม

รายการ	ระดับที่ควรจะเป็น					ระดับที่คุณปฏิบัติจริง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. ทำการบ้านที่ครูมอบหมาย	(1)	(2)	(3)	(4)	✓(5)	(1)	✓(2)	(3)	(4)	(5)

ระดับที่นักเรียนควรจะเป็น

ระดับที่ตนเองเป็นอยู่

รายการ	ระดับที่ควรจะเป็น					ระดับที่คุณปฏิบัติจริง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. ช่างสงสัย ช่างสังเกตสิ่งรอบตัว ประสบการณ์ใหม่ หรือข้อความรู้ใหม่ๆ ที่จะเพิ่มพูนความรอบรู้ให้ตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2. ตั้งคำถามเมื่อพบสิ่งที่แตกต่างจากความรู้หรือประสบการณ์เดิมของตน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3. มีคำถาม หรือมีข้อสงสัยเสมอเมื่อเจอสิ่งใหม่ หรือเมื่อได้เรียนรู้เรื่องที่ต่างไปจากความรู้เดิม	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4. แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับการเรียนในชั้นเรียน ไม่มีผลต่อเกรดหรือคะแนน ก็ยังมีคำถามหรือข้อสงสัยในเรื่องอื่นๆที่ช่วยเพิ่มความรอบรู้ให้ตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5. สอบถาม หรือตั้งข้อสงสัยเมื่อได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆ ในชั้นเรียน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6. ช่างซักถามเรื่องต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวและไม่เกี่ยวกับการเรียน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7. กล้าที่จะถามคำถามแปลกใหม่กับครูและเพื่อน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8. สนใจสิ่งรอบตัว และอยากค้นหา อยากเรียนรู้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9. ตั้งคำถามเมื่อไม่เข้าใจ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

รายการ	ระดับที่ควรจะเป็น					ระดับที่คุณปฏิบัติจริง				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
10. อยากเรียนรู้เมื่อพบสิ่งใหม่ที่ต่างไปจากความรู้เดิมของตน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11. เมื่อสงสัย **ไม่เต็มใจ**ที่จะแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12. แสวงหาคำตอบที่ต้องการด้วยตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
13. หากเป็นสิ่งที่จะช่วยเพิ่มพูนความรอบรู้ให้ตนเอง ก็จะเต็มใจเรียนรู้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14. แม้จะรู้ว่าข้อสงสัยของตนไม่เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนในชั้นเรียน ไม่มีผลต่อเกรดเฉลี่ย หรือคะแนนใดใด ก็เต็มใจที่จะค้นคำตอบที่ต้องการ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15. ค้นคว้าข้อมูลข่าวสารความรู้จากแหล่งต่างๆ เช่นหนังสือ อินเตอร์เน็ท	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16. สนใจแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาการกับเพื่อน หรือครู	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
17. ทนไม่ได้ถ้าไม่ได้หาคำตอบด้วยตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18. เมื่อสงสัยจะหาคำตอบเอง โดยไม่ต้องรอให้ครูมอบหมายเป็นงาน/การบ้าน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19. ไม่ย่อท้อ และสืบค้นในประเด็นที่สงสัยจนกว่าจะได้รับคำตอบที่ชัดเจน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
20. จัดสรรเวลาในการสืบค้นคำตอบที่ต้องการได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
21. หยุดการสืบค้นก็ต่อเมื่อได้รับคำตอบที่ชัดเจนเพียงพอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
22. รวบรวมข้อมูลอย่างเพียงพอก่อนลงข้อสรุป	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
23. ก่อนจะสรุปเรื่องราวต่างๆ ฉันต้องรวบรวมข้อมูลให้เพียงพอเสียก่อน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
24. สนใจข้อมูลที่ให้มุมมองหลากหลาย ทั้งเหมือนและต่างจากความรู้เดิมของตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
25. ศึกษาจนสามารถอธิบายสิ่งที่สงสัยได้อย่างถูกต้อง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
26. เมื่อเกิดข้อสงสัยต้องหาคำตอบที่ชัดเจนให้ได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
27. ไม่สบายใจหากยังหาคำตอบที่ชัดเจนไม่ได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
28. สนใจหาข้อมูลที่หลากหลาย เพราะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนเพียงพอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

ยังมีตอนที่ 3 นะคะ อีก 2 หน้าก็จบแล้วค่ะ

ขอบใจมากที่ตั้งใจตอบนะคะ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความใฝ่รู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

คุณคิดว่าข้อความต่อไปนี้มีผลต่อพฤติกรรมใฝ่รู้ของ**นักเรียนทั่วไปในระดับมัธยมศึกษา**มากน้อยเพียงใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓ลงในช่องรายการตามความคิดเห็นของท่าน

1 = ข้อความส่งผลต่อความใฝ่รู้น้อยที่สุด
2 = ข้อความส่งผลต่อความใฝ่รู้ค่อนข้างน้อย
3 = ข้อความส่งผลต่อความใฝ่รู้ปานกลาง
4 = ข้อความส่งผลต่อความใฝ่รู้ค่อนข้างมาก
5 = ข้อความส่งผลต่อความใฝ่รู้มากที่สุด

☺☺☺ ตัวอย่างการทำแบบสอบถาม

รายการ	ระดับที่มีผลต่อความใฝ่รู้				
	1	2	3	4	5
๑.รู้สึกว่าความรู้เป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิต	(1)	(2)	(3)	(4)	✓(5)
๒.รู้สึกว่าพันธุกรรมมีผลต่อสมอง	✓(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

ข้อ ๑ เลือกระดับ 5 หมายความว่า นักเรียนคิดว่า การเห็นว่าความรู้สำคัญส่งผลกับความใฝ่รู้ของเด็กมากที่สุด

ข้อ ๒ เลือกระดับ 1 หมายความว่า นักเรียนคิดว่า พันธุกรรมส่งผลกับความใฝ่รู้ของเด็กน้อยที่สุด

รายการ	ระดับที่มีผลต่อความใฝ่รู้				
	1	2	3	4	5
ปัจจัยภายใน					
1. รู้สึกว่าความรู้บนโลกช่างน่าสนใจ ทำให้อยากเรียนรู้สิ่งต่างๆ เสมอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2. รู้สึกว่าความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆรอบตัวล้วนมีค่า มีความหมายกับการใช้ชีวิต	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3. รู้สึกรักที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4. รู้สึกว่าการแสวงหาความรู้สำคัญกับชีวิต	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5. รู้สึกกดดัน กลัวจะถูกลงโทษ หรือถูกตำหนิที่มีความรู้ไม่เพียงพอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะทำให้มีผลการเรียนที่ดี	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะเป็นที่ชื่นชมจากคนรอบข้าง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8. รู้สึกว่าถ้าตนเองมีความรู้มากๆ จะทำให้ผู้ปกครองภูมิใจ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9. รู้สึกว่าต้องพัฒนาตนเองให้มากกว่าเดิม หรือรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10. รู้สึกชื่นชม/พึงพอใจตนเองที่ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
11. รู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งท้าทายที่ตนสามารถทำได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
12. เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง รู้ว่าตนทำได้ พัฒนาได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

รายการ	ระดับที่มีผลต่อความใฝ่รู้				
	1	2	3	4	5
13. รู้จักตนเอง และรู้วิธีพัฒนา/ปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
14. รู้จักให้กำลังใจตนเองเชิงบวก เช่น “ฉันทำได้”	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
15. รู้สึกได้รับการยอมรับจากเพื่อน/ครูว่าเป็นคนมีความสามารถ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
16. รับรู้ว่าสามารถควบคุมตนเองในการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
17. รับรู้ความสามารถของตนเอง รับรู้ว่าตนทำได้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
18. รู้จักลักษณะการเรียนรู้ของตน และเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
19. มีเป้าหมายในชีวิต เช่น มีอาชีพที่สนใจ มีคณะ/มหาวิทยาลัยที่สนใจ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
20. มีความคาดหวังว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเรียน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
ปัจจัยภายนอก					
21. มีผู้ปกครองเป็นแบบอย่างในด้านใฝ่รู้ เช่นมีพ่อแม่รักการอ่าน สนใจเรียนรู้อยู่เสมอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
22. มีครูเป็นแบบอย่างในด้านใฝ่รู้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
23. มีผู้ปกครองที่สนับสนุนให้คิด และถามในสิ่งที่สงสัย	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
24. มีผู้ปกครองที่ชอบพาไปท่องเที่ยวตามแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
25. มีผู้ปกครองที่สนับสนุนให้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆด้วยความสนุกสนาน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
26. มีบรรยากาศในห้องเรียนทำให้รู้สึกสบายใจ กล้าคิด กล้าถาม	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
27. มีบรรยากาศของความช่วยเหลือจากเพื่อนและครู	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
28. มีบรรยากาศของการแข่งขัน และท้าทายในระดับที่สร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
29. มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้คิด และแสดงความคิดเห็น	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
30. มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาความรู้ของตนเองอยู่เสมอ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
31. มีครูคอยกระตุ้น ส่งเสริม จูงใจให้กระตือรือร้นในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
32. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
33. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ฝึกท้าทายความรู้ความสามารถของนักเรียน	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
34. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ฝึกการคิด ฝึกตั้งคำถาม	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
35. มีเวลาในการเรียนรู้อย่างเต็มที่	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
36. เนื้อหาสาระในแต่ละรายวิชามีความน่าสนใจ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
37. มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่ไม่ใช่แค่มีประโยชน์สำหรับการสอบ แต่มีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
38. มีงานที่ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกศึกษาในหัวข้อที่สนใจ	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
39. มีการบ้าน/งานในชั้นเรียนที่ท้าทาย	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
40. มีงาน/การบ้านที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
41. มีงาน/การบ้านที่ต้องใช้ความเพียรพยายามพอสมควรจึงจะทำได้ดี	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

ขอบใจนักเรียนทุกคนที่สละเวลาตอบแบบสอบถามฉบับนี้

อาจารย์ ดร.ศรัณย์พร ยินดีสุข (ผู้วิจัย)

แบบสัมภาษณ์

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความใฝ่รู้ของนักเรียน

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ..... ม. ..... / .....

เกรดเฉลี่ยเทอมล่าสุด .....

เกรด 0 ร มผ ☐ ไม่เคยมี ☐ เคย สาเหตุ .....

คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

1. นักเรียนคิดว่าตนเองมีความช่างสงสัย ช่างซักถามสิ่งต่างๆ ทั้งในเวลาเรียน และเมื่อเผชิญเหตุการณ์ใหม่ๆรอบตัวในระดับใด (มาก ปานกลาง น้อย)
2. เวลาสงสัย นักเรียนต้องการหาคำตอบหรือไม่ มีความถี่เท่าใด (ทุกครั้ง บ่อยๆ บ่อยครั้ง บางครั้ง ไม่เคย) และหาคำตอบด้วยวิธีใด (ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ถามครู เพื่อน ผู้ปกครอง)
3. ถ้าได้คำตอบที่สงสัยแต่ยังไม่ชัดเจนพอ หรือยังมีข้อสงสัยเพิ่มเติม นักเรียนจะทำอย่างไร (ค้นคำตอบจนกว่าจะพอใจ หยุดค้น) เพราะเหตุใด
4. ***ใช้บัตรคำ
   นักเรียนคิดว่าสิ่งใดต่อไปนี้มีผลต่อความใฝ่รู้ของตนเอง (เรียงลำดับบัตรคำจากปัจจัยที่มีผลจากมากไปน้อย) เพราะเหตุใด
5. จากบัตรคำ นักเรียนอยากเพิ่มปัจจัยอื่นหรือไม่ ถ้าเพิ่ม จะจัดลำดับบัตรคำอย่างไร เพราะเหตุใด

แบบสัมภาษณ์

แนวทางการพัฒนาความใฝ่รู้

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล ..... ตำแหน่ง .....

ประสบการณ์ในการทำงานด้านการสอน ..... ปี

ประสบการณ์นอกเหนืองานสอน☐ งานประจำชั้น ..... ปี ☐ งานที่ปรึกษาชมรม ..... ปี

คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

6. จากการ์ด ท่านคิดว่าปัจจัยใดที่มีผลต่อความใฝ่รู้ ขอให้ท่านเรียงลำดับการ์ดจากปัจจัยที่มีผลจากมากไปน้อย (ได้แก่คำที่เกี่ยวกับปัจจัยภายใน: เห็นคุณค่าตนเอง กำกับตนเอง การตั้งเป้าหมายของตนเอง และปัจจัยภายนอก:แบบอย่าง การเลี้ยงดู บรรยากาศในการเรียนรู้ บทบาทครู กิจกรรมในชั้นเรียน งานที่มอบหมาย)

7. เพราะเหตุใด ท่านจึงเรียงลำดับการ์ดเช่นนี้

8. ท่านคิดว่าบุคคลใดมีความสำคัญที่สุดในการพัฒนาความใฝ่รู้

9. ท่านมีแนวทางอย่างไรในการพัฒนาความใฝ่รู้

ภาคผนวก ค.

ตารางแสดงการตรวจสอบค่าความเที่ยงของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาด

ตารางแสดงการตรวจสอบค่าความเที่ยงของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาด

ข้อคำถาม	ด้านที่วัด		ค่าความเที่ยง
ตอนที่ 2		ระดับที่ควรจะเป็น	ระดับที่ปฏิบัติ
ข้อที่ 1-10	พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 1	.891	.903
ข้อที่ 11-18	พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 2	.781	.904
ข้อที่ 19-28	พฤติกรรมบ่งชี้ที่ 3	.926	.949
ตอนที่ 3			
ข้อที่ 1-8	แรงจูงใจ	.939	
ข้อที่ 9-15	การเห็นคุณค่าในตนเอง	.910	
ข้อที่ 16-20	การกำกับตนเอง	.887	
ข้อที่ 21-22	การมีแบบอย่าง	.904	
ข้อที่ 23-25	การเลี้ยงดู	.852	
ข้อที่ 26-28	บรรยากาศ	.644	
ข้อที่ 29-37	กิจกรรมในชั้นเรียน	.857	
ข้อที่ 38-41	ภาระงาน	.721	

ภาคผนวก ข.

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือ และรายนามครูและนักเรียนผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ
2. รองศาสตราจารย์ ดร. ประกอบ กรณีกิจ
3. รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตังธนกานนท์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณี เจตจำนงนุช
5. อาจารย์ ดร.ปิยวรรณ วิเศษสุวรรณภูมิ

รายนามครูและนักเรียนผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย

1. อาจารย์ ดร.นาฏฤดี จิตรรังสรรค์ (ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตบางนา)
2. อาจารย์ณัฏฐ์ชฎิล มาอิ่นแก้ว (อาจารย์ประจำโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย)
3. ผศ.นววรรณ วุฒฑะกุล
4. อาจารย์ ดร.รับขวัญ ภูษาแก้ว
5. อาจารย์วันทนา ทวีคุณธรรม
6. อาจารย์ทัศนีย์ ศรีพิพัฒน์
7. อาจารย์นวพร สุรนาคะพันธุ์
8. อาจารย์กนก จันทรา
9. อาจารย์สิริภัทร ชื่นค้า
10. อาจารย์บุญฤทธิ์ บุญมา
11. นางสาวชลภัส พรสวรรรค์วงศ์
12. นายพร้อม พุทธิศรี
13. นางสาวพิชารัช สุทธานุกูล
14. นางสาวปัณรส ภักดิ์ศรีวงศ์
15. นายทักษ์ ฉัตรแก้ว
16. นายวีรภัทร ช่างไม้