

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
๙๙/๒๐ ถนนสุโขทัย แขวงดุสิต เขตดุสิต
กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

โทรสาร ๐ ๒๒๔๓ ๐๐๘๔

- ๓๐ ม.ค. ๖๕ - ๒๗ ก.พ. ๖๕

ഗ്രന്ഥ സാക്ഷി:

โครงการการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

1. หลักการและเหตุผล

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หรือ “Disruption” ของโลกศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็น (1) การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางโครงสร้างประชากร (Population Disruption) ที่เกิดจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยและการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของประชากรและแรงงาน (2) ช่องว่างระหว่างช่วงวัยที่ขยายกว้างขึ้น (Generation Disruption) เพราะประสบการณ์และบริบทในการดำเนินชีวิตซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด และความเชื่อ ของคนแต่ละยุคสมัยให้มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง (3) การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยี (Technology Disruption) โดยเฉพาะนวัตกรรมดิจิทัลซึ่งก่อให้เกิดความปั่นป่วนและการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันในกลุ่มคนและสังคมบริบทต่าง ๆ (4) การเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างอาชีพและการทำงาน (Career Disruption) เมื่อความต้องการในหลายอาชีพเปลี่ยนไปจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้แทนแรงงานมนุษย์ บางอาชีพอาจมีความต้องการเพิ่มขึ้นหรือเกิดอาชีพใหม่ ขณะที่บางอาชีพอาจหายไปหรือมีความต้องการลดลง รวมถึงลักษณะการทำงานที่มีความเป็นอิสระ เน้นการทำงานข้ามสายงาน และการทำงานเป็นทีมมากขึ้น ตลอดจน (5) การเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้ (Learning Disruption) ซึ่งมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน มุ่งเน้นการปฏิบัติและการนำไปปรับใช้ในสถานการณ์ในชีวิตจริงและเชื่อมโยงกับตลาดแรงงานมากขึ้น รวมถึงมีแนวโน้มเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้แบบสหวิชาชีพและการเรียนรู้เชิงรุกมากขึ้น ทั้ง 5 สถานการณ์ล้วนส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วนของประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อภาคการศึกษา ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพคนไทยให้มีความพร้อมทั้งทักษะความรู้ และคุณลักษณะที่จำเป็นแห่งอนาคต หรือ “Future Skill” สอดรับกับความต้องการของประเทศและสังคมโลก นำไปสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สอดคล้องไปกับลักษณะการเรียนรู้และชุดทักษะเป้าหมายที่ต้องการการพัฒนาซึ่งเปลี่ยนแปลงไป

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาคนไทยช่วงวัยเรียนอายุตั้งแต่ 5-14 ปี และวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15-21 ปี ไว้ครอบคลุมทั้งการพัฒนาทางกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กล่าวคือให้เด็กทุกคนมีภาวะโภชนาการที่เหมาะสม ได้รับการปลูกฝังมาตรฐานคุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีต่าง ๆ ทั้งความเป็นคนดี ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบต่องานและส่วนรวม มีภูมิคุ้มกันต่อพฤติกรรมเสี่ยง การก่อปัญหา หรืออาชญากรรม ได้รับการพัฒนาที่สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจอย่างเต็มที่ตามศักยภาพ มีทักษะชีวิตและการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทในศตวรรษที่ 21 ทั้งทักษะพื้นฐานและทักษะที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงานในอนาคต ให้มีทักษะอาชีพที่สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ ขณะเดียวกัน หนึ่งในแนวทางการพัฒนาของแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ก็คือการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยการปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ซึ่งมี 4 มิติสำคัญ ได้แก่ (1) การพัฒนาระบบการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ใช้ฐานความรู้และระบบคิดในลักษณะสหวิทยาการ มีการวิจัยและพัฒนาเพื่อปรับปรุงและปฏิรูปหลักสูตรอย่างต่อเนื่องให้ได้มาตรฐานและได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ สามารถตอบสนองความต้องการของ

ประเทศได้ในหลากหลายมิติ ทั้งด้านการผลิตกำลังคนที่มีสมรรถนะและทักษะในสาขาที่เป็นที่ต้องการของตลาด การพัฒนาผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีศักยภาพ รวมถึงการมีนักวิจัยและนวัตกรรมที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานวิจัยและ นวัตกรรมที่มีคุณภาพ สามารถส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาประเทศในด้านเศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างดี (2) การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับการศึกษา จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยมีการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับเนื้อหาและวิธีการสอน ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้แบบใหม่ในการ พัฒนาเนื้อหาและทักษะแบบใหม่ ทั้งนี้ เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรมีคุณลักษณะที่มีพลวัต ปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมต่อ และการมีส่วนร่วม (3) การพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ สะท้อนความคิดและทบทวนไตร่ตรอง โดยเน้นการเรียนการสอนที่เสริมสร้างทักษะชีวิต และสามารถนำมาใช้ ต่อ ยอดในการประกอบอาชีพได้จริง และ (4) การพัฒนาระบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนกำกับกับการเรียนรู้ของตนได้ โดยใช้ สื่อผสมอย่างหลากหลาย ปรับเปลี่ยนตามความสามารถและระดับของผู้เรียน มีเนื้อหาที่ไม่ยึดติดกับตัวสื่อ เลือกประกอบเนื้อหาได้เอง เก็บประวัติการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และมีระบบการประเมินผลการเรียนรู้ที่รวดเร็ว และต่อเนื่อง

นอกจากนั้น เป้าหมายทางยุทธศาสตร์ของแผนการศึกษาชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรมเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ก็มุ่งพัฒนากำลังคนให้มีทักษะที่สำคัญจำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดงานและการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ส่งเสริมสถาบันทางการศึกษาเพื่อผลิตกำลังคนที่มีความเชี่ยวชาญและเป็นเลิศ เฉพาะด้าน และสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมที่สร้างผลผลิตและมูลค่าเพิ่มทาง เศรษฐกิจ รวมถึงยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีทั้งทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีความรู้ ความสามารถและสมรรถนะตามมาตรฐานการศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพ สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ตาม ศักยภาพ ไม่ว่าจะผ่านการปรับระบบบริหารจัดการ การพัฒนามาตรฐานการศึกษา หลักสูตร ระบบแนะแนว รูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้ และกลไกความร่วมมือทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และขยายสู่ การสร้างความรู้เชิงวิจัยและการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ สื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน และสามารถเข้าถึงได้ ตลอดจนการพัฒนามาตรฐานการผลิตและคุณภาพบุคลากรทางการศึกษา

เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรมตามเป้าหมายและแนวทางการพัฒนาของแผนชาติระดับต่าง ๆ ข้างต้น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ในฐานะหน่วยงานระดับนโยบายด้านการศึกษาของประเทศ ได้ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ของคนไทยแต่ละช่วงวัย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 จากผลการศึกษาดังกล่าว ซึ่งผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ประมวลผล จากบทความทางวิชาการ รายงาน ผลงานวิจัย และเอกสารอื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศ ให้มีความสอดคล้องกับ เป้าหมายการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ และผ่านการพิจารณาถ้อยแถลงโดย คณะผู้ทรงคุณวุฒิ ตลอดจนคณะผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถจากหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และ สถาบันการศึกษา ที่มีบทบาทในการเตรียมความพร้อมคุณภาพคนไทยแต่ละช่วงวัยในบริบทต่าง ๆ ทักษะที่จำเป็น แห่งอนาคตสำหรับคนไทยช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น 5 อันดับแรกนั้น ได้แก่ (1) ความเข้าใจและการใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) (2) การอ่านออกเขียนได้ (Literacy) (3) การเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learner) (4) การ

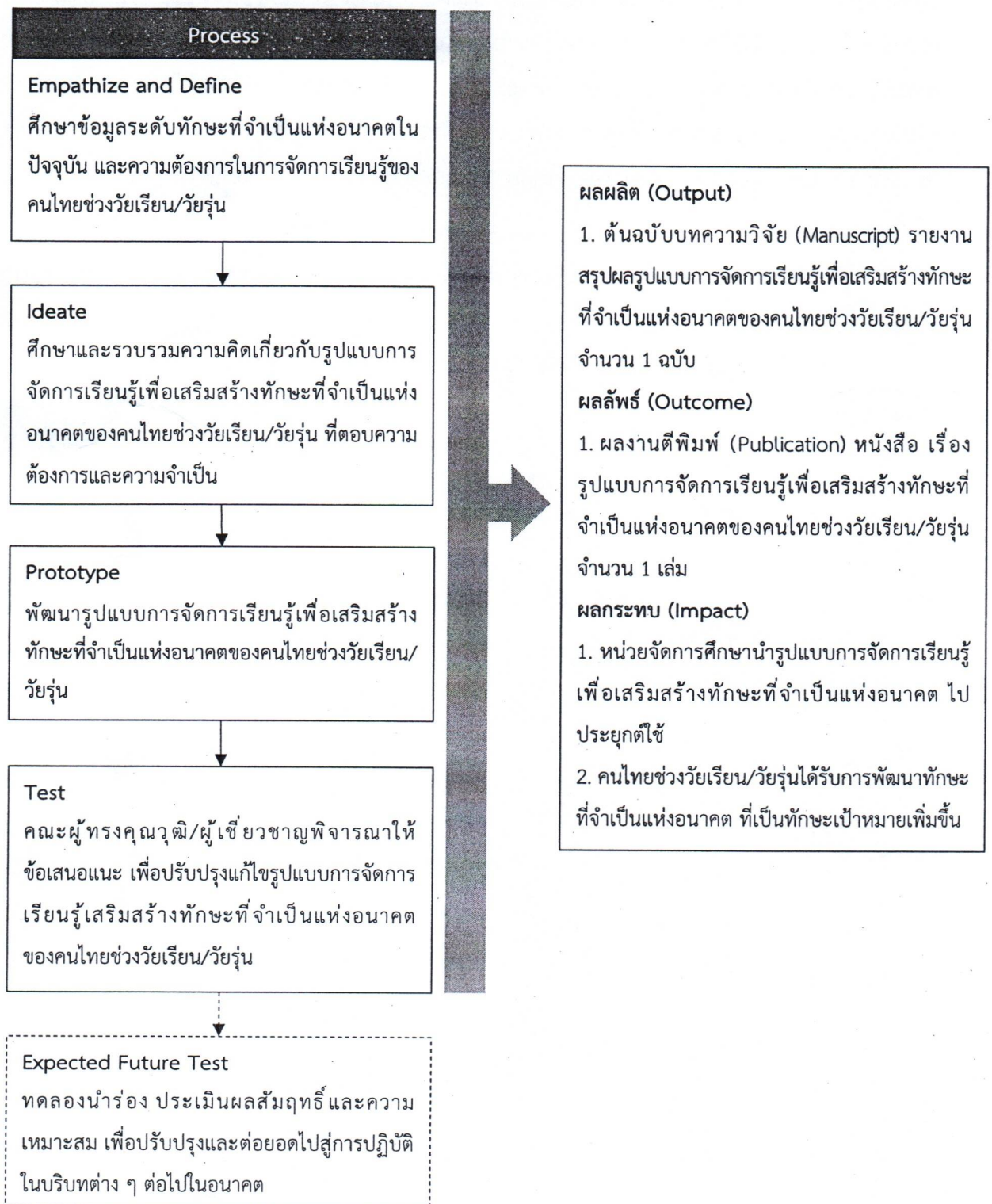
เป็นพลเมืองที่ดี (Civic Literacy) (5) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) และการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ในเวลาต่อมา ยังได้สำรวจสถานการณ์และระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ในปัจจุบันของคนไทยช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น ซึ่งทำให้สามารถมองเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาและส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต ในกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวชัดเจนยิ่งขึ้น ในการนี้ สำนักเลขาธิการสภาการศึกษาจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการและความจำเป็นของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ในการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต เพื่อให้เกิดการต่อยอดไปสู่การปฏิบัติในบริบทต่าง ๆ ต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

1) เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สำหรับเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น

3. กรอบการวิจัย



(ตัวอย่าง) แบบสอบถามความต้องการและความพึงพอใจของผู้เรียน
ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทย

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตของคนไทยช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น จัดทำโดยสำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการและความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต 3 ทักษะ ได้แก่ ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) ความฉลาดรู้ (Literacy) และการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking)

โครงสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 ความต้องการและความพึงพอใจ

กลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูล ผู้เรียนในช่วงวัยเรียน (อายุ 5-14 ปี) ในสถานศึกษา

**** ข้อมูลที่รวบรวมในแบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบไม่ระบุตัวตนและจะนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น**

ข้อมูลจะได้รับการเก็บรักษาไว้โดยมีรหัสผ่านเพื่อรักษาความปลอดภัย **

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป

ข้อ	รายการ
(1)	จังหวัด
(2)	สถานศึกษา
(3)	เพศสภาพ (ชาย/หญิง/LGBTQIA+)
(4)	อายุ
(5)	รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว (รวมทุกคนที่มีรายได้) - น้อยกว่า 10,000 บาท - 10,000-30,000 บาท - 30,001-60,000 บาท - 60,001-90,000 บาท - มากกว่า 90,000 บาท
(6)	การเรียนรู้แบบใดที่ท่านชอบ/ทำให้เรียนรู้ได้ดีกว่ากัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ หากชอบ/ทำให้เรียนรู้ได้ดีพอ ๆ กัน) - เรียนรู้จากการดู/การอ่าน (Visual) - เรียนรู้จากการฟัง/การได้ยิน (Auditory) - เรียนรู้จากการทำ/การสัมผัส (Kinesthetic)
(7)	เพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ท่านชอบการเรียนรู้แบบใดมากกว่ากัน - ขอบดู สังเกต เรียนรู้จากตัวอย่างก่อนลงมือทำ (Watching: Reflective Observation) - ขอบลงมือทำ ทดลองด้วยตัวเองเลย (Doing: Active Experimentation)

ข้อ	รายการ
(8)	เพื่อรับรู้ประสบการณ์ที่เรียนรู้ใหม่ ท่านชอบการเรียนรู้แบบใดมากกว่ากัน - ชอบใช้ความคิด วิเคราะห์ ตกลึกความรู้จากหลักการแนวคิด (Thinking: Abstract Conceptualization) - ชอบใช้ความรู้สึก สัมผัสประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Feeling: Concrete Experience)
(9)	ถ้าให้ประเมินตนเอง ท่านให้คะแนนความฉลาดรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของตัวเองเท่าใด (1 = ควรปรับปรุง, 5 = ดีมาก)
(10)	ถ้าให้ประเมินตนเอง ท่านให้คะแนนความฉลาดรู้ (Literacy) ของตัวเองเท่าใด (1 = ควรปรับปรุง, 5 = ดีมาก)
(11)	ถ้าให้ประเมินตนเอง ท่านให้คะแนนการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ของตัวเองเท่าใด (1 = ควรปรับปรุง, 5 = ดีมาก)

ส่วนที่ 2: ความต้องการและความพึงพอใจ

คำถามมีลักษณะเป็นการให้คะแนน (Rating Scale) ระดับความต้องการและความพึงพอใจตั้งแต่ 1-5 (1 = น้อยที่สุด, 5 = มากที่สุด) ในปัจจัยด้านต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ (1) ด้านกระบวนการเรียนรู้ (รูปแบบการสอน/กิจกรรม/ครูผู้สอน) (2) ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (ทางกายภาพ/เชิงนามธรรม) (3) ด้านเทคโนโลยีการศึกษา (อุปกรณ์/เครื่องมือ/โปรแกรม) และ (4) ด้านนโยบายการศึกษา

1. ด้านกระบวนการเรียนรู้

1.1 ท่านต้องการให้มีกระบวนการเรียนรู้ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การจัดกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่กระตุ้นความคิด หรือนำเรื่องราวที่ผู้เรียนสนใจ มาสอน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นเนื้อหาในบทเรียน เพื่อเปิดมุมมองและ ประสบการณ์ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
(2)	การเรียนการสอนที่ไม่น่าเบื่อ ท้าทาย กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน เช่น การเล่นเกม Role play ถามคำถามทำ Coding					
(3)	การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ได้ลงมือทำจริง วางแผน ลงมือทำตามแผน เรียนทฤษฎีสลับกับปฏิบัติ					
(4)	เวลาพักระหว่างคาบเรียน					
(5)	การสอบปฏิบัติมากกว่าสอบเนื้อหา					
(6)	การเรียนที่แบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยการเรียนรู้สั้นๆ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
(7)	การเรียนรู้จากเรื่องราว ตัวอย่าง หรือครูสาธิต					
(8)	การได้รับคำแนะนำ เพื่อนำความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตัวเอง					
(9)	การแนะนำเนื้อหาสำคัญ และเทคนิคการจดจำเนื้อหาการเรียนรู้					

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(10)	การนำเสนอกิจกรรมที่สนใจให้ครูนำไปปรับกับเนื้อหาการเรียนการสอน					
(11)	การมีแบบฝึกหัดให้ทำเพื่อความเข้าใจในการเรียน					
(12)	การจัดบันทึกเนื้อหาในการเรียนด้วยตนเอง					
(13)	การสอนซ้ำในเรื่องเดิม					
(14)	ความเร็วในการสอนที่พอเหมาะกับผู้เรียนแต่ละคน					
(15)	เทคนิคการสอนที่สนุกสนาน ตื่นเต้น ไม่เครียด					
(16)	การทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนเป็นระยะ โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การถามตอบ หรือการเฉลยคำตอบของข้อสอบหรือแบบฝึกหัด					
(17)	การสอบเพื่อพัฒนา มากกว่าเพื่อคะแนน					
(18)	การทัศนศึกษาในหลากหลายสถานที่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้					
(19)	การเปิดโอกาสให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเอง เช่น งานวิชาการ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแข่งขัน เวทีแสดงความสามารถ					

1.2 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับกระบวนการเรียนรู้ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การจัดกิจกรรมรูปแบบใหม่ที่กระตุ้นความคิด หรือนำเรื่องราวที่ผู้เรียนสนใจ มาสอน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นเนื้อหาในบทเรียน เพื่อเปิดมุมมองและ ประสบการณ์ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
(2)	การเรียนการสอนที่ไม่น่าเบื่อ ทนสมัย กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียน เช่น การเล่นเกม Role play ถามคำถามทำ Coding					
(3)	การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ได้ลงมือทำจริง วางแผน ลงมือทำตามแผน เรียนทฤษฎีสลับกับปฏิบัติ					
(4)	เวลาพักระหว่างคาบเรียน					
(5)	การสอบปฏิบัติมากกว่าสอบเนื้อหา					
(6)	การเรียนที่แบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยการเรียนรู้สั้นๆ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
(7)	การเรียนรู้จากเรื่องราว ตัวอย่าง หรือครูสาธิต					
(8)	การได้รับคำแนะนำ เพื่อนำความรู้เดิมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตัวเอง					
(9)	การแนะนำเนื้อหาสำคัญ และเทคนิคการจดจำเนื้อหาการเรียนรู้					
(10)	การนำเสนอกิจกรรมที่สนใจให้ครูนำไปปรับกับเนื้อหาการเรียนการสอน					
(11)	การมีแบบฝึกหัดให้ทำเพื่อความเข้าใจในการเรียน					
(12)	การจัดบันทึกเนื้อหาในการเรียนด้วยตนเอง					
(13)	การสอนซ้ำในเรื่องเดิม					
(14)	ความเร็วในการสอนที่พอเหมาะกับผู้เรียนแต่ละคน					
(15)	เทคนิคการสอนที่สนุกสนาน ตื่นเต้น ไม่เครียด					

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(16)	การทบทวนความเข้าใจของผู้เรียนเป็นระยะ โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การถามตอบ หรือการเฉลยคำตอบของข้อสอบหรือแบบฝึกหัด					
(17)	การสอบเพื่อพัฒนา มากกว่าเพื่อคะแนน					
(18)	การทัศนศึกษาในหลากหลายสถานที่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้					
(19)	การเปิดโอกาสให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเอง เช่น งานวิชาการ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแข่งขัน เวทีแสดงความสามารถ					

2. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

2.1 ท่านต้องการให้มีสภาพแวดล้อมทางกายภาพต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	อาคารสถานที่ครบถ้วนเพียงพอและอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน (เช่น อาคารเรียน ห้องสมุด สนามกีฬา ห้องแล็บ ห้องเรียนเฉพาะสาขา)					
(2)	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่เข้าถึงได้เพียงพอ (เช่น ระบบน้ำ ระบบไฟ ลิฟต์)					
(3)	อุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ครบถ้วนเพียงพอ (เช่น อุปกรณ์กีฬา เครื่องดนตรี)					
(4)	ระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี					
(5)	อากาศที่ร่มรื่น/เย็นสบาย					
(6)	ห้องเรียนที่สงบไม่มีเสียงรบกวน					
(7)	ระยะเวลาเรียนที่เหมาะสม					

2.2 ท่านต้องการให้มีสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การสนับสนุนให้ทำในสิ่งที่สนใจ พร้อมให้คำปรึกษาแนะนำที่เหมาะสมจากครู					
(2)	การรับฟังความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้แสดงออก					
(3)	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการโต้ตอบ และแลกเปลี่ยนความเห็น					
(4)	ความรู้สึกลปลอดภัยเมื่ออยู่ที่โรงเรียน					
(5)	การเคารพสิทธิ เสรีภาพ และความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น					
(6)	บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่กดดันจนเกินไป					
(7)	บรรยากาศที่สนุกสนาน กระตือรือร้น					
(8)	การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่ผู้เรียน					
(9)	ความใกล้ชิดสนิทสนมระหว่างครู-ผู้เรียน					

2.3 ท่านต้องการให้มีสภาพแวดล้อมที่บ้านต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การสนับสนุนให้ทำในสิ่งที่สนใจ พร้อมให้คำปรึกษาแนะนำที่เหมาะสมจากผู้ปกครอง					
(2)	การรับฟังความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้แสดงออก					
(3)	ความรู้สึกลดภัยเมื่ออยู่ที่บ้าน					
(4)	การเคารพสิทธิ เสรีภาพ และความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น					
(5)	บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่กดดันจนเกินไป					

2.4 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	อาคารสถานที่ครบถ้วนเพียงพอและอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน (เช่น อาคารเรียน ห้องสมุด สนามกีฬา ห้องแล็บ ห้องเรียนเฉพาะสาขา)					
(2)	อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่เข้าถึงได้เพียงพอ (เช่น ระบบน้ำ ระบบไฟ ลิฟต์)					
(3)	อุปกรณ์สนับสนุนการเรียนรู้ครบถ้วนเพียงพอ (เช่น อุปกรณ์กีฬา เครื่องดนตรี)					
(4)	ระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี					
(5)	อากาศที่ร่มรื่น/เย็นสบาย					
(6)	ห้องเรียนที่สงบไม่มีเสียงรบกวน					
(7)	ระยะเวลาเรียนที่เหมาะสม					

2.5 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การสนับสนุนให้ทำในสิ่งที่สนใจ พร้อมให้คำปรึกษาแนะนำที่เหมาะสมจากครู					
(2)	การรับฟังความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้แสดงออก					
(3)	การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการโต้ตอบ และแลกเปลี่ยนความเห็น					
(4)	ความรู้สึกลดภัยเมื่ออยู่ที่โรงเรียน					
(5)	การเคารพสิทธิ เสรีภาพ และความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น					
(6)	บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่กดดันจนเกินไป					
(7)	บรรยากาศที่สนุกสนาน กระตือรือร้น					
(8)	การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในหมู่ผู้เรียน					
(9)	ความใกล้ชิดสนิทสนมระหว่างครู-ผู้เรียน					

2.6 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับสภาพแวดล้อมที่บ้านต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	การสนับสนุนให้ทำในสิ่งที่สนใจ พร้อมให้คำปรึกษาแนะนำที่เหมาะสมจากผู้ปกครอง					
(2)	การรับฟังความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้แสดงออก					
(3)	ความรู้สึกลดลงเมื่ออยู่ที่บ้าน					
(4)	การเคารพสิทธิ เสรีภาพ และความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น					
(5)	บรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่กดดันจนเกินไป					

3. ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

3.1 ท่านต้องการให้มีเทคโนโลยีการศึกษาต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เร็ว ครอบคลุม และใช้งานได้ทุกคนในโรงเรียน					
(2)	อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยและพร้อมใช้งานอยู่เสมอ					
(3)	อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่เพียงพอต่อความต้องการของทุกคนในโรงเรียน					
(4)	การให้ความรู้และคำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและปลอดภัยแก่ผู้เรียน					
(5)	ช่องทางการสื่อสารระหว่างครูและผู้เรียน					
(6)	ช่องทางการประชาสัมพันธ์ข่าวสารและกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน					
(7)	ผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำและดูแลระบบเทคโนโลยีภายในโรงเรียน					

3.2 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับเทคโนโลยีการศึกษาต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เร็ว ครอบคลุม และใช้งานได้ทุกคนในโรงเรียน					
(2)	อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยและพร้อมใช้งานอยู่เสมอ					
(3)	อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่เพียงพอต่อความต้องการของทุกคนในโรงเรียน					
(4)	การให้ความรู้และคำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและปลอดภัยแก่ผู้เรียน					
(5)	ช่องทางการสื่อสารระหว่างครูและผู้เรียน					
(6)	ช่องทางการประชาสัมพันธ์ข่าวสารและกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาผู้เรียน					
(7)	ผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำและดูแลระบบเทคโนโลยีภายในโรงเรียน					

4. ด้านนโยบายการศึกษา

4.1 ท่านต้องการให้มันโยบายการศึกษาต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	มีวิชาตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ (การเงิน, การลงทุน, อื่น ๆ)					
(2)	มีวิชาเสริมที่ช่วยในการค้นหาตัวตนได้มากขึ้น (ด้านอาชีพ, การใช้ชีวิต, อื่น ๆ)					
(3)	มีนโยบายที่มาจากความคิดเห็นของผู้เรียน					
(4)	มีกิจกรรมนอกห้องเรียนที่เสริมสร้างและพัฒนาตนเอง (การเข้าค่ายทางวิชาการ, ทัศนศึกษา, กิจกรรมชุมนุมและชมรม)					
(5)	ลดเวลาเรียน ลดการบ้าน เพื่อเพิ่มเวลาในการเรียนรู้อื่น ๆ					
(6)	อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในโรงเรียนเพื่อการเรียนรู้ (Tablet, Desktop, Smart Phone)					

4.2 ในปัจจุบัน ท่านพึงพอใจกับนโยบายการศึกษาต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ข้อ	รายการ	Rating Scale				
		1	2	3	4	5
(1)	มีวิชาตามความสนใจ ความถนัด ความต้องการ (การเงิน, การลงทุน, อื่น ๆ)					
(2)	มีวิชาเสริมที่ช่วยในการค้นหาตัวตนได้มากขึ้น (ด้านอาชีพ, การใช้ชีวิต, อื่น ๆ)					
(3)	มีนโยบายที่มาจากความคิดเห็นของผู้เรียน					
(4)	มีกิจกรรมนอกห้องเรียนที่เสริมสร้างและพัฒนาตนเอง (การเข้าค่ายทางวิชาการ, ทัศนศึกษา, กิจกรรมชุมนุมและชมรม)					
(5)	ลดเวลาเรียน ลดการบ้าน เพื่อเพิ่มเวลาในการเรียนรู้อื่น ๆ					
(6)	อนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในโรงเรียนเพื่อการเรียนรู้ (Tablet, Desktop, Smart Phone)					

****ขอขอบคุณท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งนี้****