



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์  
ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิต  
ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
(THE RELATIONSHIP BETWEEN INFORMATION BEHAVIOR AND  
INNOVATION BEHAVIOR OF UNDERGRADUATE STUDENT, FACULTY OF  
HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCE, BURAPHA UNIVERSITY)

ดวงกมล อุ่่นจิตติ  
สมฤทัย ชีรเรืองสิริ

โครงการวิจัยประเภทงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัย  
เงินรายได้ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา  
ประจำปีงบประมาณ 2562  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยบูรพา

2563

สัญญาเลขที่ HUSO 07/2562

รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

(THE RELATIONSHIP BETWEEN INFORMATION BEHAVIOR AND INNOVATION  
BEHAVIOR OF UNDERGRADUATE STUDENT, FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL  
SCIENCE, BURAPHA UNIVERSITY)

ดวงกมล อุ่ณจิตติ

สมฤทัย ชีรเรืองสิริ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2562  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา (เลขที่สัญญา HUSO 07/2562)

การวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิต  
ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา นี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีจาก  
ความร่วมมือของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่กรุณาให้ข้อมูลเพื่อ  
การวิจัย และขอขอบคุณคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้สนับสนุนทุนการวิจัยครั้งนี้

นอกจากนี้ ยังได้รับความช่วยเหลือให้คำปรึกษาแนะนำจาก นางมณฑนา เจริญแพทย์  
นางพิมพ์ เมมสวัสดิ์ บรรณารักษ์อาวุโส สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้ให้  
คำปรึกษาด้านสถิติ ดร.ศักดินา บุญเปี่ยม รวมถึงคณาจารย์ประจำภาควิชาสารสนเทศศึกษา  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้กำลังใจและสนับสนุนด้วยดี

คณะผู้วิจัย

กันยายน 2563

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของนิสิตแต่ละชั้นปี จำนวน 359 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติประมวลผลข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ F-test วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient: r) ระหว่างตัวแปร ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม ของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.58$  และ  $\bar{X} = 3.57$ ) 2) นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกัน 3) นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนิสิตชั้นปีที่ 1 และนิสิตชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตชั้นปีที่ 2 4) นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศและด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ และนิสิตสาขาวิชากลุ่มภาษามีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ 5) นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกันและชั้นปีที่ต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมทั้งโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน 6) นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดแตกต่างกัน โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ 7) พฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีความสัมพันธ์เชิงบวกทั้งโดยรวม ( $r = .698$ ) และรายด้าน

**คำสำคัญ:** พฤติกรรมสารสนเทศ พฤติกรรมนวัตกรรม นิสิตระดับปริญญาตรี

## ABSTRACT

This descriptive research aims to 1) investigating information behavior and innovation behavior of undergraduate students 2) comparing those of information behavior according to gender, study year, and subject 3) comparing those of innovation behavior according to gender, year, and subject, and 4) examining relationship between information behavior and innovation behavior of undergraduate students. The samples of this research were 359 undergraduate students in faculty of humanities and social sciences, Burapha University through stratified random sampling and used 5 - rating scale questionnaire as a research instrument for data collection. Data were analyzed by mean, standard deviation, F-test and Pearson's correlation coefficient ( $r$ ).

The research found that: 1) Information behavior and innovation behavior of undergraduate students in faculty of humanities and social sciences were at a high level as a whole ( $\bar{x} = 3.58$  and  $\bar{x} = 3.57$ ) 2) There was no significant difference in information behavior among those of students with different gender, except junior students and senior students significantly gained more at .05 level in information seeking than those of sophomore students, and student in social sciences gained more in information need than those of students in humanities whereas students in language gained more in information seeking than those of humanities. 3) There was no significant difference in innovation behavior as a whole and each aspect among those of students with different gender, study year, except students in social sciences gained more in thinking leader than those of students in humanities 4) There was a positive relationship as a whole and each aspect between information behavior and innovation behavior of undergraduate students in faculty of humanities and social sciences. ( $r = .698$ )

**Keywords:** Information behavior, Innovation behavior, Undergraduate student

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลังและความสำคัญของการวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมติฐานการวิจัย.....	7
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
สารสนเทศ : ความหมายและบทบาท.....	9
ความหมายของพฤติกรรมสารสนเทศ.....	11
การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	13
ความหมายและความสำคัญของนวัตกรรม.....	17
ความหมายของพฤติกรรมนวัตกรรม.....	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	40
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	40
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	42
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	46
ส่วนที่ 2 วิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับ ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.....	48
ส่วนที่ 3 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับ ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.....	54
ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรม ของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.....	63
ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	65
ส่วนที่ 6 สรุปผลข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์.....	66
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
สรุปผลการวิจัย.....	68
สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย .....	71
อภิปรายผล.....	72
ข้อเสนอแนะ.....	75
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	85
ภาคผนวก ก.....	86
ภาคผนวก ข.....	94
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	101

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3-1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชั้นปี.....	41
4-1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา.....	46
4-2 ทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นหาสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ).....	47
4-3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายข้อ.....	48
4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายด้าน.....	50
4-5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายข้อ.....	51
4-6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายด้าน.....	53
4-7 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ.....	54
4-8 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ.....	54
4-9 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี.....	55
4-10 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี.....	55
4-11 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิต ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนก ตามชั้นปี.....	56
4-12 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	56
4-13 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	57



## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4-14 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	58
4-15 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิต ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนก ตามสาขาวิชา.....	58
4-16 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ.....	59
4-17 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ.....	59
4-18 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี.....	60
4-19 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี.....	61
4-20 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	61
4-21 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	62
4-22 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดของนิสิต ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา.....	63
4-23 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับ ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation.....	63
4-24 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับ ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation.....	64
4-25 การวิเคราะห์สมมติฐานการวิจัย.....	65

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
2-1 ลักษณะสำคัญของนวัตกรรม.....	19
2-2 กระบวนการสร้างนวัตกรรม .....	22

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลังและความสำคัญของการวิจัย

จากนโยบายการพัฒนาประเทศของรัฐบาลตามแนวคิดไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0) เพื่อขับเคลื่อนประเทศให้หลุดจากกับดักประเทศรายได้ปานกลางและมุ่งสู่การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศโดยเน้นระบบเศรษฐกิจแบบสร้างคุณค่า (Value-based economy) และนวัตกรรมที่มีการเพิ่มมูลค่าและศักยภาพในภาคการผลิตและบริการผ่านการใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ (สุรัชพงศ์ สิกขาบัณฑิต, ม.ป.ป.) ปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลให้การดำเนินนโยบายนี้บรรลุความสำเร็จได้คือ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศไทยให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ มีศักยภาพในการแข่งขันสูง ทั้งนี้รัฐบาลไทยกำหนดยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยมีประเด็นสนับสนุนอีกหลายด้าน เช่น ด้านการพัฒนาสังคมไทยที่มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนการพัฒนาคอนตลอดช่วงชีวิต นอกจากนี้แล้วหนึ่งในยุทธศาสตร์ภายใต้ไทยแลนด์ 4.0 คือ การปรับโครงสร้างอุตสาหกรรม และปรับเปลี่ยนแรงงานให้สอดคล้องกับอุตสาหกรรม 4.0 (Industry 4.0) ดังนั้นจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องดำเนินการปรับระดับทักษะและมีทักษะที่หลากหลาย (Reskilling, upskilling and multiskilling) ในแรงงานปัจจุบัน โดยเน้นการพัฒนาทักษะเพื่อรองรับงานที่ไม่ใช่งานประจำที่ทำแบบซ้ำเดิม มีลักษณะเป็นงานเฉพาะด้านหรืออาชีพที่เน้นโครงการ (Non - routine/ task special/ project - based jobs) มากขึ้น โดยรัฐบาลจะวางระบบเพื่อบูรณาการการศึกษา การฝึกอบรม การพัฒนาอาชีพให้คนไทยปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงและกำหนดเส้นทางชีวิตสู่นาคต โดยกำหนดเป้าหมายไว้ 4 ประการ ดังนี้ 1. ช่วยบุคคลให้รู้ถึงทางเลือกในการศึกษา ฝึกอบรม และพัฒนาอาชีพ 2. พัฒนาระบบการศึกษา ฝึกอบรม และพัฒนาทักษะให้ตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรม 3. ส่งเสริมการพัฒนาเส้นทางวิชาชีพบนฐานทักษะและความเชี่ยวชาญ 4. สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้นสถาบันอุดมศึกษา วิทยาลัย และมหาวิทยาลัยจึงมีบทบาทสำคัญด้านการผลิตบัณฑิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้ ทักษะฝีมือ มีแนวคิดด้านนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ โดยผลิตบุคลากรและแรงงานที่มีศักยภาพเข้าสู่ตลาดแรงงานเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมไทยให้เติบโตและสามารถแข่งขันในระดับสากล

คำว่า พฤติกรรม อาจอธิบายได้ว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานที่มาจากความรู้และทัศนคติของบุคคล ความแตกต่างของแต่ละบุคคลก่อให้เกิดประสบการณ์ที่สั่งสมที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ สารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน เป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศทุกด้าน

สำหรับคำว่า พฤติกรรมสารสนเทศ (Information behavior) วิลสัน (Wilson, 2000) ได้อธิบายว่า เป็นพฤติกรรมทั้งหมดของมนุษย์ที่เชื่อมโยงแหล่งและช่องทางของสารสนเทศ รวมถึง การค้นหาสารสนเทศและการใช้สารสนเทศทั้งทางตรงและทางอ้อม พฤติกรรมสารสนเทศ คือ การค้นหาสารสนเทศอย่างมีจุดประสงค์ เป็นความต้องการที่ต่อเนื่อง ทำให้พึงพอใจต่อเป้าหมาย การค้นหาสารสนเทศของบุคคลอาจเป็นการค้นด้วยแรงงานคนหรือระบบมือ เช่น หนังสือพิมพ์ ห้องสมุด หรืออาจติดต่อผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ สารสนเทศเว็บ (WWW) ทั้งนี้ประเด็นของความสนใจการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมสารสนเทศของมนุษย์ มีขอบเขตที่ครอบคลุมหลายแง่มุม ทั้งเรื่องของการแสวงหา การค้นหา การค้นคืน และการใช้สารสนเทศ สุธรรม อุมาแสงทองกุล (2548) กล่าวถึงการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ห้องสมุดในประเทศไทยว่า ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาและการใช้สารสนเทศในประเด็นต่าง ๆ อาทิ แหล่งสารสนเทศ สื่อหรือทรัพยากรสารสนเทศที่ใช้ เช่น หนังสือ วารสาร ฤกษ์ภาค โสตทัศนวัสดุ ฐานข้อมูล ฯลฯ วิธีการสืบค้นข้อมูลและความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อบริการห้องสมุดหรือสารสนเทศที่ได้รับเป็นหลัก ส่วนการนำเสนอพฤติกรรมในแง่อื่น ๆ ยังมีค่อนข้างจำกัด ประเด็นพฤติกรรมที่นิยมศึกษา เช่น ลักษณะการสืบค้นสารสนเทศของผู้ใช้ การประเมินผลลัพธ์รายการบรรณานุกรมเอกสารที่ได้จากการสืบค้น

คำว่า นวัตกรรม (Innovation) เป็นคำศัพท์ที่กล่าวถึงและถูกใช้อย่างแพร่หลาย มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำจำกัดความไว้ หลายนุ่มมอง เช่น แคนเตอร์ (Kanter, 1988) อธิบายว่า นวัตกรรม หมายถึง การกระทำด้วยการผลิตหรือการปรับปรุงที่ได้จากแนวคิดที่มีประโยชน์ ฮิกกินส์ (Higgins, 1995) กล่าวว่า นวัตกรรม คือ กระบวนการในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าต่อปัจเจกบุคคล กลุ่ม สังคม หรือองค์การ สำหรับประเทศไทย สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2562) กล่าวว่า นวัตกรรมเป็นสิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม อีกทั้งให้ความสำคัญเรื่องนวัตกรรม โดยจัดทำแผนพัฒนาศักยภาพด้านนวัตกรรมเพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมรุ่นใหม่ โครงการ ชื่อ “STEAM 4 INNOVATOR” สร้างแนวคิดพัฒนานวัตกรรมให้กับเยาวชน เป้าหมายคือ การสร้างสังคมที่มีวัฒนธรรมนวัตกรรมอย่างแพร่หลายให้เกิดขึ้นและสร้างความเจริญกับประเทศชาติ หยวน และ มาร์ควอตต์ (Yuan & MarQuardt, 2015) กล่าวว่า คุณค่าของนวัตกรรมเพื่อความสำเร็จขององค์การ เป็นสิ่งที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง คำว่า พฤติกรรมนวัตกรรม (Innovation behavior) หมายถึง การแนะนำ การประยุกต์ แนวคิดใหม่ ผลิตภัณฑ์ กระบวนการ และวิธีการดำเนินงาน ของบุคคลในหน้าที่การทำงาน หน่วยงาน หรือองค์กร พฤติกรรมนวัตกรรมอาจแสดงออกในฐานะสมาชิกหรือกลุ่มคนในองค์การ เป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ และพฤติกรรมที่หลากหลาย เช่น ผลิต ส่งเสริม สนับสนุน ริเริ่ม

ความคิดใหม่ ๆ ประเด็นที่น่าสนใจศึกษาคือ วิธีการที่จะกระตุ้นให้บุคลากรมีแนวคิดใหม่ ทดลองลงมือทำหรือสร้างสรรค์นวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

เดอริง และ เด็น ฮาทอก (De Jong & Den Hatog, 2010) อธิบายว่า พฤติกรรมสร้างนวัตกรรม คือ พฤติกรรมทางตรงของบุคคลต่อการริเริ่ม หรือความตั้งใจที่จะเริ่มต้น (ในระดับบทบาทกลุ่มงานหรือองค์การ) ความคิด กระบวนการ ผลิตภัณฑ์หรือวิธีการทำงานใหม่ ๆ ซึ่งจะครอบคลุมตั้งแต่ขั้นการสร้างจนถึงการพัฒนา นวัตกรรม จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมเป็นการรวมองค์ประกอบของพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อการสร้างนวัตกรรม โดยเริ่มตั้งแต่ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนมาจากประสบการณ์ การเรียนรู้แลกเปลี่ยน เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ๆ และนำไปใช้ประโยชน์

จากการศึกษาของแคนเตอร์ (Kanter, 1988) ค้นพบว่า การนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมขึ้นในองค์การได้นั้น ต้องมีการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับบุคคล กลุ่มงาน และองค์การ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลนั้นเป็นผลของพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนและประกอบด้วยพฤติกรรมที่สำคัญ 3 ประการดังนี้

1. การสร้างความคิด (Idea generation) คือการสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ในทุกขอบเขต (Domain) ในขั้นตอนนี้การรับรู้ปัญหาที่เกี่ยวกับงาน (Perceived work related problems) ความไม่ลงรอย (Incongruities) ความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuities) และแนวโน้มที่เกิดขึ้น (Emerging trend) จะเป็นตัวส่งเสริมความคิดที่แปลกใหม่

2. การสนับสนุนความคิด (Idea promotion) เมื่อบุคคลได้สร้างความคิดใหม่ของเขาขึ้นมาแล้วนั้น เขาจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางสังคมเพื่อหาเพื่อนผู้สนับสนุน (Backer) และผู้อุปถัมภ์ (Sponsor) ให้กับแนวคิดของตน หรือเพื่อสร้างผู้สนับสนุนที่สามารถให้อำนาจที่จำเป็นเบื้องหลังเพื่อให้ความคิดของตนเป็นที่ประจักษ์ (Realized)

3. การทำให้ความคิดเป็นจริง (Idea realization and innovation) ดังที่ แคนเตอร์ (Kanter, 1988) ได้กล่าวถึงการเกิดนวัตกรรมว่า เริ่มจากการตระหนักปัญหาและการสร้างความคิดหรือทางเลือกสำหรับแก้ปัญหานั้น ต่อมาจึงเข้าสู่ขั้นที่สอง ซึ่งผู้มีนวัตกรรมจะแสวงหาสิ่งที่จะมาสนับสนุนความคิดของเขา และพยายามที่จะสร้างสิ่งสนับสนุนทางแก้ปัญหาดังกล่าว และในขั้นสุดท้ายผู้มีนวัตกรรมก็จะเติมเต็มความคิดนั้นด้วยการผลิตตัวต้นแบบ (Prototype) หรือโมเดล (Model) สำหรับชิ้นงานที่เป็นนวัตกรรม นวัตกรรมจึงเป็นสิ่งที่สัมผัสได้หรือไม่ก็เป็นประสบการณ์ (Experienced) ที่สามารถแพร่กระจาย (Diffused) ผลิตได้จำนวนมาก (Mass-produced) และกลายเป็นสิ่งที่ใช้ประโยชน์ได้ (Turned to productive use)

สก๊อต และ บรูซ (Scott & Bruce, 1994) ได้ให้คำจำกัดความของ พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลว่าเป็นการผลิตหรือการนำความคิดที่มีประโยชน์ไปใช้ (Adoption) หรือลงมือปฏิบัติ (Implementation) โดยภาพรวมแล้วพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมเป็นผลลัพธ์ของการมี

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และสถานการณ์ทำให้เกิดแนวคิดที่สามารถผลิตผลงานและผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีประโยชน์ พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงความคิดใหม่ ๆ เป็นการกระทำของบุคคลที่มาจากความคิดสร้างสรรค์

เครยเซน และสตรีท (Kleysen & Street, 2001) ได้ศึกษาพฤติกรรมนวัตกรรมส่วนบุคคลในการทำงานพบว่า สามารถจำแนกได้เป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ การแสวงหาโอกาส การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การวิเคราะห์และพัฒนารูปแบบ การเป็นผู้นำความคิด และการประยุกต์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าในประเทศไทย เช่น สุดารัตน์ เหลาฉลาด และอารีย์วรรณ อ่วมธานี (2550) ที่พบว่า พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมเป็นการแสดงออกของพฤติกรรมในการคิดริเริ่มแนวใหม่ โดยมีการผสมผสานบูรณาการ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ค้นหาโอกาสที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ไปใช้ในองค์กร การคิดวิธีการใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาในงาน ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่มาประยุกต์กับแนวคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มองว่า กระบวนการเรียนรู้ในยุคใหม่เป็นการเรียนรู้จากเนื้อหาไปสู่ความเข้าใจในระดับที่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงซึ่งเป็นลักษณะของการจำได้ เข้าใจ ประยุกต์ วิเคราะห์ ประเมินผล และสร้างสรรค์ กล่าวได้ว่า พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมเป็นพฤติกรรมที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ ช่วยแก้ไขปัญหา และการใช้ชีวิต และการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริม พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ นอกจากนี้นวัตกรรมยังเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และการจะก่อร่างความคิดได้จำเป็นต้องมีสารสนเทศหรือความรู้ที่เพียงพอ เพื่อสร้างแนวคิด นำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นจริง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาได้เปิดสอนหลักสูตรสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ แยกเป็นหลายกลุ่มสาขาวิชา โดยมีเป้าหมายเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม และมีสมรรถนะที่สอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ สร้างสรรค์ทรัพยากรบุคคลที่มีขีดความสามารถและศักยภาพสูง เข้าสู่ตลาดแรงงานเพื่อเป็นกำลังสำคัญต่อการพัฒนาประเทศไทย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมเพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการคิด และวิธีการเรียนรู้ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมที่นิสิตแสดงออก อันจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนของคณาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวมถึงคณะฯ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบการศึกษา การเรียนการสอนภายในมหาวิทยาลัยบูรพา และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางเพื่อกำหนดนโยบายพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนการผลิตบัณฑิตที่มี

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีทักษะ ความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรมหรือผลิตผลงานที่มีประโยชน์ต่อตนเองและการทำงานเพื่อพัฒนาประเทศไทยในอนาคต

## วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวนทั้งหมด 3,495 คน (ข้อมูลจำนวนนิสิตใหม่ปีการศึกษา 2562 กองทะเบียนและประมวลผลการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ณ วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2562) ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลคือ ภาคเรียนปลาย ปีการศึกษา 2562 (ธันวาคม พ.ศ. 2562 - มีนาคม พ.ศ. 2563)

2. การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973) ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของนิสิตแต่ละชั้นปี ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 359 คน (ดังตารางที่ 3-1)

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เพศ ชั้นปี และสาขาวิชาที่ศึกษา

- ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศ จำนวน 20 ข้อ แบ่งข้อคำถามเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความต้องการสารสนเทศ 2. การแสวงหาสารสนเทศ 3. การประเมินคุณภาพสารสนเทศ และ 4. การใช้สารสนเทศ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรม จำนวน 20 ข้อ แบ่งข้อคำถามเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. การแสวงหาโอกาส 2. การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 3. การเป็นผู้นำความคิด และ 4. การนำความคิดไปประยุกต์เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิถีจัดการเรียนการสอนของ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. ข้อมูลที่ค้นพบสามารถใช้เป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในหลักสูตรของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรีให้มีศักยภาพการทำงานที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมสารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมของนักศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งสารสนเทศ เพื่อเข้าถึงสารสนเทศที่ตนต้องการ ประกอบด้วย 1. ความต้องการสารสนเทศ 2. การแสวงหาสารสนเทศ 3. การประเมินคุณภาพสารสนเทศ และ 4. การใช้สารสนเทศ

พฤติกรรมนวัตกรรม หมายถึง การแสดงออกของตนเองในด้านของการริเริ่มหรือตั้งใจที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เกิดประโยชน์มากขึ้น โดยอาจจะแสดงออกในรูปแบบของวิธีการคิด กระบวนการ การสร้างสรรค์ผลงานสิ่งประดิษฐ์ หรือวิธีการเรียนและการทำงาน พฤติกรรมนวัตกรรม แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. การแสวงหาโอกาส 2. การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 3. การเป็นผู้นำความคิด และ 4. การนำความคิดไปประยุกต์

นิสิต หมายถึง นิสิตระดับปริญญาตรี สังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1, 2, 3 และ 4 ในปีการศึกษา 2562

สาขาวิชากลุ่มภาษา หมายถึง นิสิตที่สังกัดและมีแผนการเรียนในกลุ่มภาษา ได้แก่ ภาควิชาภาษาตะวันตก ภาควิชาภาษาตะวันออก ภาควิชาภาษาไทย

สาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ หมายถึง นิสิตที่สังกัดและมีแผนการเรียนในกลุ่มวิชามนุษยศาสตร์ ได้แก่ ภาควิชาประวัติศาสตร์ ภาควิชาศาสนาและปรัชญา ภาควิชาสารสนเทศศึกษา

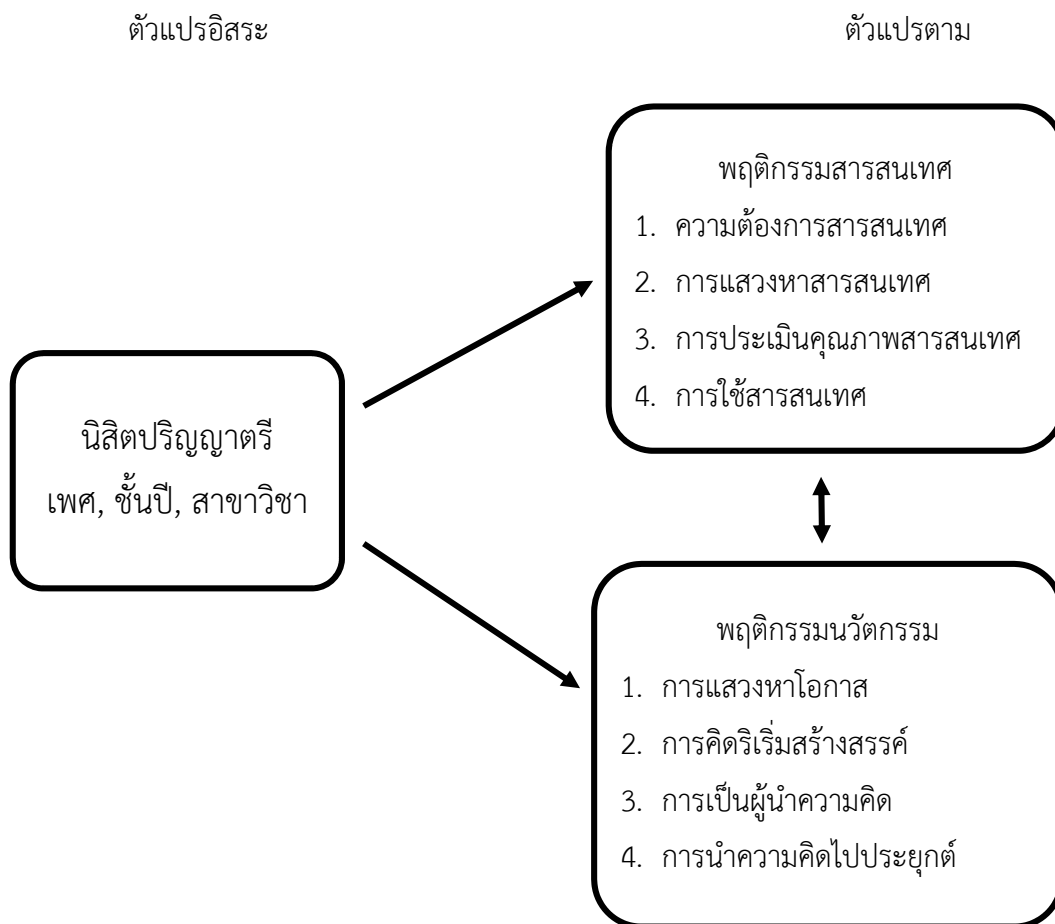
สาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์ หมายถึง นิสิตที่สังกัดและมีแผนการเรียนในกลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ได้แก่ ภาควิชาจิตวิทยา ภาควิชานิติศาสตร์ ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยา



## สมมติฐานการวิจัย

1. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการสารสนเทศแตกต่างกัน
2. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการสารสนเทศแตกต่างกัน
3. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมการสารสนเทศแตกต่างกัน
4. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการนวัตกรรมแตกต่างกัน
5. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการนวัตกรรมแตกต่างกัน
6. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมการนวัตกรรมแตกต่างกัน
7. พฤติกรรมการสารสนเทศและพฤติกรรมการนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีความสัมพันธ์เชิงบวก

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากกรอบแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวความคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2 ประเด็น คือ พฤติกรรมสารสนเทศ (Wilson, 2000; 2005; Bates, 1989; Ellis & Haugan, 1997) โดยจำแนก พฤติกรรมสารสนเทศเป็น 4 ด้าน คือ 1. ความต้องการสารสนเทศ 2. การแสวงหา 3. การประเมิน คุณภาพสารสนเทศ 4. การใช้สารสนเทศ และพฤติกรรมนวัตกรรม (Kanter, 1989; DeJong, 2007; De Jong & Den Hatog, 2010) โดยจำแนกพฤติกรรมนวัตกรรมเป็น 4 ด้าน คือ 1. การแสวงหา โอกาส 2. การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 3. การเป็นผู้นำความคิด 4. การนำความคิดไปประยุกต์ ทั้งนี้ เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี และศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### สารสนเทศ: ความหมายและบทบาท

คำว่า สารสนเทศ (Information) หมายถึง ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริง เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มีการบันทึก ประมวลผลเพื่อเผยแพร่ และเพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ทั้งในส่วนบุคคลและสังคม (ประภาวดี สืบสนธิ์, 2543) ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายว่า สารสนเทศ หมายถึง ข่าวสาร การแสดง การชี้แจงแนะนำเกี่ยวกับข่าวสารหรือข้อมูลต่าง ๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) อาจกล่าวโดยรวมน่าว่า สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ มีการประมวลผลอย่างเป็นระบบ แล้วนำมาบันทึก รวบรวม และจัดเก็บไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ สิ่งพิมพ์ สื่อไมติพิมพ์ ทัศนวัสดุ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเผยแพร่และนำไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการของผู้ใช้ ตามวัตถุประสงค์หรือความต้องการของแต่ละบุคคล ส่วนคำว่า แหล่งสารสนเทศ หมายถึง แหล่งความรู้ต่าง ๆ ที่ผู้ใช้สามารถศึกษาค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแหล่งสารสนเทศที่จัดให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ใช้โดยตรง และแหล่งสารสนเทศที่เป็นสถานที่ แหล่งสารสนเทศที่เป็นบุคคล แหล่งที่เป็นสื่อมวลชน รวมถึงแหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของไอซีที ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและเผยแพร่สารสนเทศได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ส่งผลให้สารสนเทศมีปริมาณที่เพิ่มขึ้นอย่างมหาศาล มีคุณภาพที่หลากหลาย ทั้งสารสนเทศที่เป็นจริง-เท็จ/ ถูก-ผิด ในสังคมปัจจุบันทุกคนทุกอาชีพล้วนแต่มีความต้องการใช้สารสนเทศเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่ตนต้องเกี่ยวข้อง การแสวงหาข้อมูล ความรู้เพื่อใช้แก้ไขปัญหา รวมถึงเพื่อให้การดำเนินชีวิตที่ดี สะดวกสบายยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ใช้สารสนเทศจำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ ความสามารถที่จำเป็นเพื่อการแสวงหาและเลือกใช้สารสนเทศเหล่านั้นอย่างมีประสิทธิภาพ มีวิจารณญาณ การรู้สารสนเทศ

เรื่องการแสวงหาสารสนเทศ ลาสท์ เท็ด และฮาร์ทลี่ (Large, Tedd & Hartly, 2001) ได้อธิบายว่า สิ่งแรกของการแสวงหาสารสนเทศ คือ ผู้ใช้ (User) ผู้สืบค้น (Searcher) หรืออาจเรียกว่า ผู้แสวงหาสารสนเทศ (Information seeker) ตามแนวคิดของการแสวงหาสารสนเทศถือว่า ผู้แสวงหาสารสนเทศนั้นมีความแตกต่างจากผู้ใช้อื่น ๆ โดยทั่วไป คือ มีความต้องการที่ชัดเจนกว่า และมีความตระหนักรู้ว่าจะต้องสืบค้นสารสนเทศมาให้ได้ เมื่อบุคคลนั้นตระหนักถึงความต้องการแล้ว จึงจะเริ่มต้นการสืบค้นสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งอาจจะเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคของการแสวงหาสิ่งที่ต้องการ เช่น ปัญหาของปริมาณสารสนเทศที่มีจำนวนมากต้องอาศัยความสามารถในการสืบค้น การคัดกรอง ปัญหาการใช้ระบบสืบค้นที่มีความซับซ้อน ซึ่งต้องอาศัย

ทักษะและประสบการณ์ในการสืบค้น รวมถึงอุปสรรคของผู้แสวงหาสารสนเทศแต่ละคนที่มีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ ด้วย เช่น ประสบการณ์ ความรู้ของผู้แสวงหาสารสนเทศ อันจะส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการแสวงหาสารสนเทศของแต่ละบุคคล เช่น ผู้ที่มีทักษะการสืบค้นหรือใช้งานเป็นประจำก็จะประสบความสำเร็จมากกว่าผู้ที่ไม่เคยสืบค้นสารสนเทศเลย

วิลสัน (Wilson, 2000) ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ คือ การแสวงหาสารสนเทศอย่างมีวัตถุประสงค์โดยเป็นผลมาจากความต้องการใดความต้องการหนึ่ง ทั้งนี้ระหว่างการแสวงหาสารสนเทศบุคคลผู้นั้นต้องปฏิสัมพันธ์กับระบบสารสนเทศซึ่งอาจเป็นระบบสารสนเทศที่จัดทำด้วยมนุษย์ เช่น ห้องสมุด หนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์หรือระบบสารสนเทศที่จัดทำด้วยคอมพิวเตอร์ เช่น ฐานข้อมูล สารสนเทศเวิลด์ไวด์เว็บ (WWW) กล่าวโดยสรุป การแสวงหาสารสนเทศ คือ การกระทำ วิธีการ หรือกิจกรรมของบุคคล เมื่อบุคคลรับรู้และยอมรับว่าตนเองประสบปัญหา และต้องการสารสนเทศเพื่อนำมาช่วยในการแก้ไขปัญหา หรือตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้จะยุติเมื่อบุคคลนั้น ๆ ไม่มีความต้องการสารสนเทศอื่นอีก ธนิตา สุขขารมย์ (2547) กล่าวว่า พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ 1. บุคคลผู้มีความต้องการสารสนเทศเริ่มต้น เมื่อพบว่าตนเองมีความต้องการสารสนเทศเพื่อนำมาใช้ ช่วยแก้ปัญหาหรือประกอบการตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง 2. ความต้องการสารสนเทศ เกิดขึ้นจากการที่บุคคลตระหนักถึงความไม่รู้หรือมีความไม่แน่ใจในการปฏิบัติงาน หรือเกิดความจำเป็นเพื่อศึกษาหาความรู้หรือปฏิบัติงานของแต่ละบุคคล ส่งผลให้บุคคลนั้น ๆ เริ่มแสวงหาสารสนเทศเพื่อหาคำตอบปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง 3. แหล่งสารสนเทศ เกิดขึ้นจากการที่บุคคลตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศเพื่อตอบคำถาม แก้ปัญหาหรือตัดสินใจ บุคคลจะพิจารณาแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ ที่มีอยู่เพื่อแสวงหาสารสนเทศโดยจะตัดสินใจเลือกวิธีการในการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้รับสารสนเทศที่ตรงความต้องการ ซึ่งแหล่งสารสนเทศที่บุคคลต้องตัดสินใจเลือกเพื่อให้ได้สารสนเทศที่ต้องการนั้นมี 3 ระดับ ได้แก่ (ประภาวดี สืบสนธิ์, 2532) ระดับที่ 1 คือ การแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งที่สะดวกและประหยัดที่สุด โดยปกติแล้วผู้แสวงหาสารสนเทศจะใช้ข้อมูลที่อยู่ใกล้ตัวที่สุด ได้แก่ บุคคลในครอบครัว เพื่อน หรือเพื่อนร่วมงาน ระดับที่ 2 คือ การแสวงหาสารสนเทศจากผู้ที่ทำงานในสถาบันที่เกี่ยวข้องที่เห็นว่าเป็นผู้ที่มีความรู้ในเรื่องที่ต้องการนั้น และอาจรู้สถานการณ์ ความต้องการสารสนเทศที่ผู้แสวงหาประสบอยู่ ระดับที่ 3 คือ การแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งที่ไม่ใช่บุคคล เช่น การใช้บริการห้องสมุด หรือศูนย์สารสนเทศต่าง ๆ 4. สารสนเทศที่สนองความต้องการของบุคคล เป็นกิจกรรมขั้นสุดท้ายที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ สารสนเทศที่ได้รับนี้เป็นผลสืบเนื่องจากการที่บุคคลมีความต้องการและแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งบุคคลที่พึงพอใจที่สุดเพื่อนำสารสนเทศที่ได้นั้นมาใช้ตอบคำถามหรือข้อสงสัย

ใช้แก้ปัญหาหรือเป็นแนวทางเพื่อการตัดสินใจดำเนินงาน รวมถึงการนำเสนอสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ การพัฒนาศักยภาพของตนเองจากการศึกษาหาความรู้ก็เป็นแรงกระตุ้นให้บุคคลเกิดความต้องการ และแสวงหาสารสนเทศ อาจกล่าวได้ว่าสารสนเทศมีบทบาทและความสำคัญต่อทุกคนในสังคม ในหลายแง่มุม/ หลายด้าน เช่น การศึกษา เศรษฐกิจ สังคมและการเมือง วัฒนธรรม เป็นปัจจัยสำคัญ ต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ ส่งผลให้สามารถแข่งขันกับนานาชาติประเทศและช่วยพัฒนา ประเทศสร้างความเจริญก้าวหน้าในทุกภาคส่วน

### ความหมายของพฤติกรรมสารสนเทศ

คำว่า “พฤติกรรม” มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้หลายแบบ ดังเช่น พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์กระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าคนอื่นจะ สังเกตเห็นการกระทำนั้นได้หรือไม่ และไม่ว่าการกระทำนั้นจะเป็นสิ่งที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ ดังนั้น การเดิน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่ สิ่งต่าง ๆ นี้ล้วนเป็น พฤติกรรมทั้งสิ้น (ปรีชา วิหคโต, 2543)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิตจะสังเกตได้หรือไม่ได้ก็ตาม อาจเป็นพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก คำว่า พฤติกรรมภายใน หมายถึง กิจกรรมหรือ ปฏิกริยาที่เกิดขึ้น รวมถึงความคิด ความรู้สึก ทศนคติความเชื่อ ส่วนคำว่า พฤติกรรมภายนอก หมายถึง ปฏิกริยาหรือการกระทำของบุคคลที่แสดงออก เห็นได้ด้วยการพูด การกระทำ กิริยาท่าทาง ของบุคคล (Hillhard, 1996 อ้างถึงใน อรุษา จันทรวิจ, 2544, หน้า 21)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของ จิตใจที่ ตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจสังเกตเห็นได้โดยทางตรงหรือทางอ้อม บางลักษณะอาจ สังเกตได้ โดยไม่ใช้เครื่องมือหรือต้องใช้เครื่องมือช่วย (ลักขณา สรวิวัฒน์, 2544, หน้า 17)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำอันเกิดจากการกระตุ้นหรือถูกจูงใจจากสิ่งเร้า การกระทำ หรือพฤติกรรมเหล่านี้ เกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลได้ใช้กระบวนการกลั่นกรอง ตกแต่งและตั้งใจที่จะทำให้เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้อื่นได้สัมผัสและรับรู้ ความแตกต่างของพฤติกรรมส่วนบุคคลที่กระทำ มักมีสาเหตุ จุดมุ่งหมาย เป้าหมาย และวิธีการที่ต่างกันในแต่ละกรณี และไม่คงที่ตามปัจจัยด้านเวลา สถานที่ หรือ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง (สุรพล พะยอมรัมย์, 2545, หน้า 18) หากแยกกระบวนการของพฤติกรรม จะประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ 1. ส่วนการแสดงออกหรือกิริยาท่าทาง (Acting) 2. ส่วนการคิด เกี่ยวกับกิริยานั้น (Thinking) 3. ส่วนความรู้สึกที่มีอยู่ในขณะนั้น (Feeling)

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต ทั้งสังเกตได้ และสังเกตไม่ได้เกิดจากการกระตุ้นหรือถูกจูงใจจากสิ่งเร้าต่าง ๆ พฤติกรรมอาจแบ่งออกเป็น 2

ประเภท คือ 1.พฤติกรรมที่ติดตัวมาแต่กำเนิด (Unlearned behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์ทำได้เองโดยที่อินทรีย์มิได้มีโอกาสเรียนรู้มาก่อนเลย พฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิดอาจเกิดขึ้นนานภายหลังการกำเนิดอินทรีย์ก็ได้ และมักหลีกเลี่ยงประสิทธิภาพการเรียนรู้ไม่ได้ 2. พฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ (Learned behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์ทำขึ้นหลังจากที่ได้เรียนรู้หรือเลียนแบบจากบุคคลอื่นในสังคม พฤติกรรมประเภทนี้อาจเรียกว่า พฤติกรรมทางสังคม (สุชา จันท์เอม, 2540)

นอกจากนี้ พฤติกรรมยังสามารถจำแนกได้ 2 แบบ คือ 1. พฤติกรรมภายในหรือพฤติกรรมปกปิด (Covert behavior) หมายถึง การกระทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลซึ่งสมองจะทำหน้าที่รวบรวมและสั่งการ มีทั้งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ความคิด ความรู้สึก ทักษะคติ ความเชื่อ ค่านิยม ซึ่งอยู่ในสมองของคนไม่สามารถสังเกตเห็นได้ 2. พฤติกรรมภายนอกหรือพฤติกรรมเปิดเผย (Overt behavior) คือ ปฏิกริยาของบุคคลหรือกิจกรรมของบุคคลที่ปรากฏออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้ เช่น ทางวาจา การกระทำ กริยาท่าทางต่าง ๆ พฤติกรรมภายนอกเป็นปัจจัยสำคัญของการอยู่ในสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับบุคคลอื่น ๆ

นักจิตวิทยาแบ่งพฤติกรรมมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด ซึ่งเกิดขึ้นโดยไม่มีการเรียนรู้มาก่อน ได้แก่ ปฏิกริยาสะท้อนกลับ (Reflect action) เช่น การกะพริบตา หรือเป็นสัญชาตญาณ (Instinct) เช่น ความกลัว การตื่นนอนเอาตัวรอด 2. พฤติกรรมที่เกิดจากอิทธิพลของกลุ่ม ได้แก่ พฤติกรรมที่เกิดจากการที่บุคคลติดต่อกับบุคคลอื่นที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม เช่น มารยาททางสังคม การทักทาย

ดังนั้น มนุษย์มีวิธีปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อม อาจแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. การปรับเปลี่ยนทางด้านสรีระร่างกาย เช่น การปรับปรุงบุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูด
2. การปรับเปลี่ยนทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิด ให้มีสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่น การปรับอารมณ์และความรู้สึกให้สอดคล้องกับบุคคลอื่น ๆ รู้จักการยอมรับผิด
3. การปรับเปลี่ยนทางด้านสติปัญญา เช่น การศึกษาค้นคว้าเพื่อให้มีความรู้ที่ทันสมัยทันเหตุการณ์ การมีความคิดเห็นคล้อยตามความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่
4. การปรับเปลี่ยนอุดมคติ หมายถึง สามารถปรับเปลี่ยนหลักการ แนวทางบางส่วนบางตอนเพื่อให้เข้ากับสังคมส่วนใหญ่ได้ โดยพิจารณาจากความจำเป็นและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย อันเป็นประโยชน์แก่ตนเอง หรือเพื่อสวัสดิภาพของตนเองและของกลุ่ม

พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ 1. การรับรู้ (Perception) เป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความ 2. การเรียนรู้ (Learning) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ

บุคคลค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่ผลจากการตอบสนองของ สัญชาตญาณ อุบัติเหตุ หรือความบังเอิญ 3. การคิด (Thinking) เป็นกระบวนการของสมองในการ สร้างสัญลักษณ์หรือภาพให้ปรากฏในสมอง เพื่อเป็นตัวแทนของวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์หรือ สถานการณ์ต่าง ๆ

### การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

อรอุมา สืบกระพัน (2552) กล่าวว่า พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง การกระทำ วิธีการ หรือกิจกรรมที่แสดงออกมาอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาข้อมูลสารสนเทศ ที่ต้องการ จากนั้นสารสนเทศที่ได้จะผ่าน การประมวลผล วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์หรือสนอง ความต้องการของตนเอง

นักวิชาการหลายท่านมีความสนใจศึกษาเรื่องพฤติกรรมสารสนเทศ ดังเช่น วิลสัน (Wilson, 2000) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศตั้งแต่ปี ค.ศ. 1981-1999 และได้พัฒนา โมเดลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศหลายตัวแบบ ผลจากงานวิจัยการแสวงหาสารสนเทศ ในปี 1981 วิลสันได้เสนอโมเดลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ โดย เริ่มจากผู้ใช้และความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้นำไปสู่พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่แตกต่าง กัน และในปี 1999 ได้พัฒนาโมเดลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่ครอบคลุมและเป็น กระบวนการ เมื่อผู้ใช้สารสนเทศทราบถึงสารสนเทศที่ต้องการแล้วมักแสดงพฤติกรรมการแสวงหา สารสนเทศ ดังนี้ 1. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ได้รับแรงผลักดันมาจากความต้องการ สารสนเทศที่เรียกว่า ความต้องการ (Need) พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศจะครอบคลุม พฤติกรรมหรือกิจกรรม 2 ด้าน คือ พฤติกรรมการแสวงหาและพฤติกรรมการใช้สารสนเทศ 2. ผู้ใช้ จะแลกเปลี่ยนสารสนเทศกับบุคคลรอบข้างโดยใช้วิธีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคคล ต่าง ๆ เช่น ญาติพี่น้อง เพื่อนร่วมงาน และผู้บังคับบัญชา 3. หากยังไม่ได้รับสารสนเทศเพียงพอ ผู้ใช้ จะแสวงหาสารสนเทศจากระบบสารสนเทศภายในซึ่งเป็นระบบสารสนเทศที่ใกล้ชิดตัว หากได้รับ สารสนเทศตามความต้องการแล้วการแสวงหาสารสนเทศนั้นถือว่าประสบความสำเร็จ แต่ถ้าไม่ได้รับ สารสนเทศที่ต้องการก็ถือว่าการแสวงหาสารสนเทศนั้นล้มเหลว 4. ถ้าการแสวงหาสารสนเทศจาก ระบบภายในล้มเหลวหรือสารสนเทศที่ได้รับไม่เป็นที่พอใจ ผู้ใช้จะเปลี่ยนไปใช้ระบบสารสนเทศอื่นที่ อยู่ภายนอกแทน 5. หากไม่สามารถแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการหรือหาไม่พบอาจย้อนกลับไปค้นหา สารสนเทศอีกครั้ง 6. ถ้าการแสวงหาสารสนเทศประสบความสำเร็จ ผู้ใช้จะนำสารสนเทศที่ได้รับ นำไปใช้ตามวัตถุประสงค์และถือว่าความต้องการสารสนเทศเป็นที่พึงพอใจของผู้ใช้ ไม่ว่าสารสนเทศ

ที่ได้รับนั้นมาจากกระบวนการบริการหรือแหล่งสารสนเทศ ซึ่งสารสนเทศที่ได้รับนี้จะถูกถ่ายทอดไปยังบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในปี ค.ศ. 1989 - 1993 แอลลิส และฮัวแกน (Ellis & Haugan, 1997) ได้พัฒนาโมเดลพฤติกรรมสารสนเทศเป็นผลงานวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มต้น การเชื่อมโยง การสำรวจเลือกดู การแยกแยะ การตรวจสอบและการคัดเลือก ต่อมาในปี 1997 ได้ปรับปรุงโมเดลโดยเพิ่มอีก 2 ขั้นตอน คือ การทวนสอบความถูกต้องและการสิ้นสุด รวมทั้งสิ้น 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1. การเริ่มต้น (Starting) เป็นการเริ่มต้นกระบวนการแสวงหาสารสนเทศ ซึ่งอาจเป็นการทำงานใหม่หรือการสนใจศึกษาหาความรู้ใหม่จากการสอบถามเพื่อนร่วมงาน ผู้รู้หรือการอ่านตำราในเรื่องนั้น ๆ 2. การเชื่อมโยง (Chaining) เป็นการเชื่อมสารสนเทศจากการอ้างอิงหรือบรรณานุกรม อาจเป็นการเชื่อมโยงแบบย้อนหลัง คือ การเชื่อมโยงกับรายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรมในเอกสารที่มีอยู่หรือเป็นการเชื่อมโยงแบบไปข้างหน้า คือ การเชื่อมโยงว่ามีเอกสารใดอ้างอิงเอกสารที่มีอยู่บ้าง 3. การสำรวจเลือกดู (Browsing) เป็นการค้นหาเรื่องที่ต้องการหรือสนใจอย่างกว้าง ๆ โดยการสำรวจสารสนเทศในสาขาวิชาที่สนใจเพื่อเลือกดูหนังสือหรือบทความที่ตรงกับความสนใจเฉพาะ เป็นการเลือกดูอย่างคร่าว ๆ ซึ่งต่างจากการค้นหาแบบเฉพาะเจาะจงที่มีการค้นหาจากหัวข้อหรือชื่อเรื่องโดยตรง 4. การแยกแยะ (Differentiating) เป็นการแยกแยะสารสนเทศที่แสวงหาได้โดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ เช่น ชื่อผู้แต่ง ชื่อวารสาร เป็นเกณฑ์ เพื่อคัดกรองสารสนเทศที่ต้องการ 5. การตรวจสอบ (Monitoring) เป็นการตรวจสอบบรรณกรรมหรือสารสนเทศใหม่ในสาขาวิชาหรือเรื่องราวที่สนใจ/ คำนึง เช่น การติดตามจากรายชื่อหนังสือใหม่ของสำนักพิมพ์ ในสาขาวิชานั้น ๆ หรือการติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย 6. การคัดเลือก (Extracting) เป็นการดึงสารสนเทศที่ต้องการจากรายงานการวิจัย บทความ วารสาร หนังสือ ฐานข้อมูล ดัชนีค้นเรื่อง เอกสารประกอบการประชุม ซึ่งเป็นสารสนเทศเพียงบางส่วนที่สามารถนำไปใช้ เช่น ผลการศึกษาหรือผลวิจัย ผู้แสวงหาสารสนเทศจำเป็นต้องระบุสารสนเทศที่ต้องการก่อน จึงจะสามารถดึงสารสนเทศออกมาได้ 7. การทวนสอบความถูกต้อง (Verifying) เป็นการตรวจสอบความถูกต้องของสารสนเทศที่ได้รับ 8. การสิ้นสุด (Ending) เป็นการแสวงหาสารสนเทศขั้นสุดท้ายเพื่อเก็บรวบรวมสารสนเทศที่แสวงหาทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อให้แน่ใจว่าได้สารสนเทศที่ต้องการครบถ้วน แอลลิสปรับปรุงตัวแบบดังกล่าวให้สมบูรณ์ถือเป็นตัวแบบที่ยอมรับและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นตัวแบบพื้นฐานของการวิจัยเชิงทดลอง และถูกนำไปใช้ในการศึกษาอีกหลายสาขาวิชาและหลากหลายกลุ่มผู้ใช้ เช่น พฤติกรรมสารสนเทศตามแบบเว็บเบราว์เซอร์ (การค้นหาสารสนเทศ WWW) เช่น การเริ่มต้นจากหน้าเว็บไซต์หน้าหนึ่ง หรือ 2-3 หน้าในเว็บไซต์หนึ่งเพื่ออ่านหรือหาข้อมูลที่สนใจอื่น ๆ ต่อไป (Starting) จากนั้นก็ดูลิงก์หรือเชื่อมโยงต่าง ๆ ที่อยู่ในหน้าเว็บเพจหนึ่ง คือ สามารถลิงก์เชื่อมโยงได้ทั้งเดิหน้าและถอยหลัง (Chaining) อ่านหน้าเว็บไซต์ แบบสแกนโดยเลือกดูผ่าน ๆ เฉพาะเรื่องที่สนใจก่อน



(Browsing) ทำสัญลักษณ์เพื่อแยกแหล่งทรัพยากรที่สนใจไว้เพื่อสามารถกลับมาเลือกใช้เพื่ออ้างอิงต่อไปได้ง่าย (Differentiating) บอกรับเป็นสมาชิกหรือรับแจ้งรายการสารสนเทศใหม่ ๆ ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อติดตามข่าว (Monitoring) และค้นหาสารสนเทศจากแหล่งที่ต้องการจริง ๆ จากสารสนเทศทั้งหมดเพื่อนำออกมาใช้ (Extracting) (Meho & Tibbo, 2003)

วิลสัน (Wilson, 2005, pp. 32-33) กล่าวว่า ความสำคัญในการพัฒนาโมเดลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ โดยทั่วไปเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการตระหนักถึงปัญหาด้านพฤติกรรมผู้ใช้สารสนเทศ การสืบค้นสารสนเทศ ก๊อดโบลด์ (Godbold, 2006, p. 269) ได้ศึกษาและพัฒนาโมเดลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศโดยการรวมแนวความคิดจากโมเดลของ วิลสัน และเดอร์วิน (Wilson, 2005; Dervin, 1999) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้โมเดลเกิดความยืดหยุ่นและมีความหลากหลายและได้รับสารสนเทศทุกรูปแบบที่ผ่านเข้าสู่ช่องว่างด้วยการใช้โมเดลพฤติกรรมการแสวงหาอย่างเจาะลึกเข้าถึงสารสนเทศ โดยเริ่มต้นที่ความรู้ (knowledge: K) ผ่านเข้าสู่กระบวนการของวงล้อการแสวงหาสารสนเทศ (Information: I) เพื่อให้ได้รับความรู้ใหม่ (K')

ตัวแบบ Berrypicking ของเบท (Bates' Berrypicking model) นำเสนอตัวแบบค้นหาสารสนเทศตัวแบบใหม่ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ในสถานการณ์จริงมากกว่าตัวแบบพื้นฐานที่เน้นระบบเป็นศูนย์กลาง เบท เรียกตัวแบบนี้ว่า "Berrypicking" โดยมีแนวคิดว่าการรวบรวมการสืบค้นสารสนเทศไม่ได้มีขั้นตอนที่เป็นลำดับขั้น ผู้ใช้จะสืบค้นสารสนเทศจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งโดยการเริ่มต้นค้นจากการหาหัวข้อกว้าง ๆ หรืออ้างอิงรายการใดรายการหนึ่งก่อน จากนั้นผู้ใช้อีกก็จะค้นหาสารสนเทศ ต่อไปยังแหล่งสารสนเทศอื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้นซึ่งผู้ใช้อีกจะค้นพบแนวความคิดใหม่ ๆ และค้นพบแนวทางที่จะค้นคืนต่อ ๆ ไป อาจจะมีเกิดข้อคำถามใหม่ ๆ และผู้ค้นก็จะค้นคืนสารสนเทศประเด็นใหม่โดยไม่ได้คาดคิดมาก่อน (Bates, 1989) ตัวแบบ Berrypicking มีความแตกต่างจากตัวแบบการสืบค้นสารสนเทศพื้นฐาน 4 ประการ คือ 1. ลักษณะของข้อคำถามจะไม่คงที่ แต่จะมีพัฒนาการไปเรื่อย ๆ 2. ผู้ค้นจะได้รับสารสนเทศเพิ่มขึ้นทีละเล็กทีละน้อย แทนที่จะได้รับสารสนเทศคราวละมาก ๆ 3. ผู้ค้นจะใช้เทคนิคที่หลากหลายมากกว่าการค้นคืนจากรายการบรรณานุกรมในฐานข้อมูลเพียงอย่างเดียว 4. ผู้ค้นจะแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายมากขึ้น มากกว่าการค้นคืนสารสนเทศจากฐานข้อมูลบรรณานุกรมเท่านั้น ตัวแบบ Berrypicking ไม่ได้เน้นขั้นตอนของการค้นคืนสารสนเทศ แต่เป็นการนำเสนอกลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศที่สำคัญ 6 ประการ ได้แก่ 1. การติดตามเชิงอรรถหรือรายการอ้างอิง (Footnote chasing) หรือการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward chaining) เป็นการติดตามแสวงหาสารสนเทศจากรายการอ้างอิงในเชิงอรรถที่พบในหนังสือหรือบทความที่สนใจ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มนักวิจัยในสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ การใช้กลยุทธ์ดังกล่าวผสมผสานกับการเชื่อมโยง ร้อยเรียงวิธีการอื่น ๆ ผู้ค้นสารสนเทศจะสามารถ

หลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดจากการที่ต้องแสวงหาสารสนเทศทั้งหมดจากมวลทรัพยากรสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง  
 ข้อได้ 2. การสืบค้นจากดัชนีรายการอ้างอิง (Citation index) หรือการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward  
 chaining) เป็นการค้นหาสารสนเทศโดยเริ่มจากรายการอ้างอิงรายการใดรายการหนึ่งในดัชนี  
 รายการอ้างอิงเพื่อสำรวจว่า มีผู้ใดนำผลงานดังกล่าวไปอ้างอิงบ้าง 3. การสืบค้นจากวารสาร  
 (Journal run) เป็นการค้นหาสารสนเทศจากวารสารสำคัญ ๆ ในสาขาวิชานั้นๆ โดยกำหนดชื่อ  
 วารสารหลักในสาขาวิชาที่ต้องการสืบค้น และสำรวจวารสารชื่อนั้น ๆ ย้อนหลังทุกฉบับตามจำนวน  
 ปีที่ต้องการ รวมถึงสืบค้นจากวารสารฉบับต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังค้นหา การสืบค้นวิธีนี้ทำ  
 ให้ได้บทความในเรื่องที่ต้องการจำนวนมาก เนื่องจากวารสารหลักในสาขาวิชาต่าง ๆ จะมีบทความที่  
 เกี่ยวข้องสูงกว่าวารสารอื่น ๆ 4. การสำรวจชั้นหนังสือ (Area scanning) เป็นการสำรวจหนังสือที่อยู่  
 ในชั้นเดียวกันเพื่อให้ได้หนังสือในเนื้อหาที่ต้องการหลายเล่ม 5. การสืบค้นโดยใช้บริการบรรณานุกรม  
 และดัชนีและสาระสังเขป (Subject searches in bibliographies and abstracting and indexing  
 services) เป็นกลยุทธ์การค้นหาสารสนเทศแบบพื้นฐานดั้งเดิมโดยสืบค้นจากหัวเรื่องและคำค้นใน  
 บรรณานุกรม สาระสังเขป และดัชนีจำนวนมากที่จัดเรียงรายการตามหัวเรื่อง (Subject) ของรายการ  
 บรรณานุกรม สาระสังเขป และดัชนี 6. การสืบค้นจากชื่อผู้แต่ง (Author searching) เป็นการสืบค้น  
 ในกรณีที่ทราบว่าผู้แต่งคนใดเขียนเรื่องในสาขาที่ต้องการ อาจใช้ชื่อผู้แต่งคนนั้นในการสืบค้นเพื่อให้  
 ได้งานเขียนของผู้แต่งคนนั้นเพิ่มเติมในหัวข้อเดียวกัน จากการศึกษาตัวแบบ Berrypicking ซึ่งเป็น  
 ตัวแบบสำหรับการค้นหาสารสนเทศและเป็นตัวแบบในการนำไปสู่แนวทางการออกแบบฐานข้อมูล  
 และส่วนต่อประสาน (User interface) ที่ช่วยให้การสืบค้นสารสนเทศที่ผู้ใช้สารสนเทศต้องการทำได้  
 ด้วยความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ แต่พฤติกรรมการสืบค้นสารสนเทศของบุคคลอาจใช้วิธีการเดิม ทำซ้ำ ๆ  
 ค้นด้วยวิธีใหม่ หรืออาจใช้หลายวิธีประกอบกันเพื่อให้ได้สารสนเทศที่ต้องการ ดังนั้นพฤติกรรม  
 สารสนเทศจะสิ้นสุดลงเมื่อบุคคลได้รับสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ

ปัญหาและอุปสรรคในการแสวงหาสารสนเทศ วิลสัน และเวลส์ (Wilson & Walsh, 1996) ได้วิเคราะห์รายงานการวิจัยมากกว่า 30 เรื่อง (ระหว่างปี ค.ศ. 1961 ถึง 1994) ได้จำแนก  
 อุปสรรคที่ขัดขวางการแสวงหาสารสนเทศที่พบในรายงานการวิจัยทั้งหมด แบ่งออกเป็น 5 กลุ่มใหญ่  
 ได้แก่

1. ลักษณะเฉพาะของบุคคล (Personal characteristic) ได้แก่ ความสับสนจากการได้รับ  
 สารสนเทศที่ขัดแย้งกัน ลักษณะทางกายภาพ เช่น ความพิการทางด้านร่างกาย ความบกพร่อง  
 ทางการพูดหรือการได้ยิน สติปัญญาและอารมณ์ของผู้แสวงหาสารสนเทศ ระดับการศึกษาและ  
 พื้นความรู้เดิม และตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ เป็นต้น

2. อุปสรรคทางด้านเศรษฐกิจ (Economic barrier) ได้แก่ ค่าใช้จ่ายโดยตรงจากการแสวงหาสารสนเทศ เช่น ค่าเดินทาง ค่าเข้าใช้บริการแหล่งสารสนเทศ และเวลาที่สูญเสียไปกับการแสวงหาสารสนเทศ

3. อุปสรรคทางสังคมหรืออุปสรรคระหว่างบุคคล (Social/ Interpersonal barrier) เกิดจากการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งบุคคลหรือจากแหล่งสารสนเทศอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องในสังคม เช่น การสื่อสารระหว่างผู้แสวงหาสารสนเทศกับผู้ให้สารสนเทศ ความร่วมมือของผู้ใช้สารสนเทศ เป็นต้น

4. อุปสรรคจากสภาพแวดล้อมหรือจากสถานการณ์ (Environmental/ Situational barrier) ได้แก่ ข้อจำกัดทางด้านเวลา สภาพภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมชุมชน

5. ลักษณะเฉพาะของแหล่งสารสนเทศ (Information source characteristic) ได้แก่ ความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศ ความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศ และช่องทางการรับหรือเผยแพร่สารสนเทศ

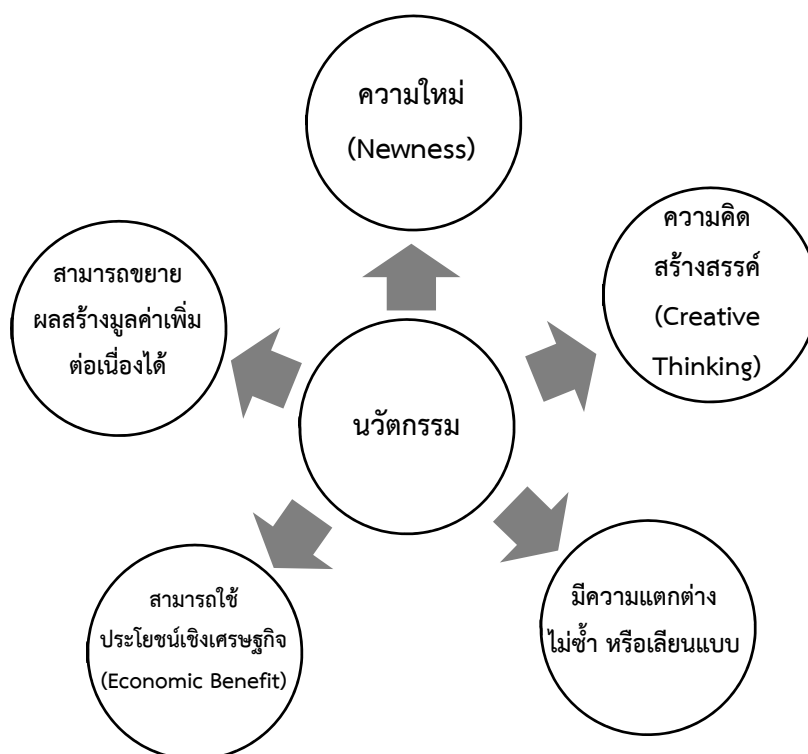
### ความหมายและความสำคัญของนวัตกรรม

นวัตกรรม มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษ คำว่า “innovation” มาจากรากศัพท์ภาษาละติน คำว่า “Innovare” มีความหมายว่า ทำสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น ส่วนคำศัพท์ในภาษาไทยมีรูปศัพท์มาจากภาษาบาลี คือ นว + อตต + กรรม นว แปลว่า ใหม่ อตต แปลว่า ตัวเอง กรรม แปลว่า การกระทำ เมื่อรวมความจึงหมายถึง การกระทำของคนใหม่ที่ ในพจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ให้ความหมายคำว่า นวัตกรรม หมายถึง สิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแตกต่างจากเดิมซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ เป็นต้น สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) ให้ความหมาย นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม นักวิชาการและนักจิตวิทยาหลายคนได้ให้ความหมายและนิยามของ “นวัตกรรม” โดยมีหลากหลายแนวคิด เช่น ดามานพัว (Damanpour, 1991) กล่าวว่า นวัตกรรมเป็นการนำอุปกรณ์ ระบบ นโยบาย โปรแกรม กระบวนการ สินค้าหรือบริการที่สร้างขึ้นมาใช้ โดยสิ่งเหล่านั้นเป็นสิ่งใหม่ในองค์กร ดรักเกอร์ (Drucker, 1985) ได้นิยามว่า นวัตกรรมคือ เครื่องมือที่สำคัญสำหรับผู้ประกอบการเพื่อการแสวงหาผลประโยชน์และโอกาสจากการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เพื่อสร้างธุรกิจและบริการที่แตกต่างจากคู่แข่ง นวัตกรรมเป็นความสามารถที่ถูกแสดงออกมาในรูปแบบของการฝึกฝน ศักยภาพในการเรียนรู้ และการนำไปปฏิบัติได้จริง นอเรีย และ กูลาตี (Nohria & Gulati, 1996) กล่าวว่า นวัตกรรมเป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเกิดขึ้นอย่างซ้ำ ๆ ในการสร้างและปรับเปลี่ยนความคิดที่นำไปสู่การพัฒนาสินค้า บริการ กระบวนการ

โครงสร้าง หรือนโยบายที่มีความใหม่ต่อองค์กร และพยัต วุฒิมรงค์ (2557, หน้า 12) ให้นิยามว่าเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนในหน่วยงาน องค์กร ประเทศหรือในโลก และต้องสามารถนำมาใช้ได้จริงเพื่อสร้างให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ สังคม หรือจิตใจ

อาจสรุปนิยามศัพท์ นวัตกรรม ได้ว่าเป็นสิ่งสร้างสรรค์ที่เกิดจากการบูรณาการศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งเข้ากับศาสตร์ของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรืออาจเป็นเพียงศาสตร์ของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นสิ่งสร้างสรรค์ที่ถูกพัฒนาต่อยอดขึ้นมาใหม่จากต้นแบบที่มีอยู่เดิมหรือเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นใหม่อย่างสิ้นเชิงโดยมนุษย์ เป็นได้ทั้งลักษณะนามธรรมและรูปธรรม มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งให้กับสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งไม่มีชีวิต ปัจเจกบุคคลหรือองค์กร องค์กรที่แสวงผลกำไรหรือองค์กรที่ไม่แสวงผลกำไร โดยนวัตกรรมมีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจเลือกการออกแบบบริการ (Service design) ในฐานะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างศักยภาพการให้บริการและนำไปสู่ความได้เปรียบในการแข่งขันขององค์กร อีกทั้งนวัตกรรมยังเป็นสิ่งที่แสดงตัวตนของแต่ละองค์กรโดยจะเป็นตัวกำหนดคุณลักษณะของสรรพสิ่งตามที่มนุษย์จะรับรู้และตีความหมายซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะเป็นสิ่งแทนมูลค่าและคุณค่าของผลิตภัณฑ์และบริการขององค์กรนั้น ๆ

ดร็กเกอร์ (Drucker, 1993) ได้ให้คำนิยามอย่างกว้าง ๆ แบบทั่วไปว่า นวัตกรรมเป็นความสัมพันธ์กันของความรู้ที่ใช้ในการผลิตความรู้ใหม่ ๆ แต่ในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) และให้กรอบความคิดว่า นวัตกรรมเป็นกระบวนการรูปแบบใหม่ที่ผ่านกระบวนการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการ รูปแบบ การคิด ผลิตภัณฑ์หรือการวางแผน สิ่งเหล่านี้ต้องไม่ซ้ำ มีความแปลกใหม่ โดดเด่น และที่สำคัญต้องมีประโยชน์โดยกว้าง สามารถสร้างมูลค่าได้ (ดังภาพที่ 2-1) อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่เป็นแก่นหลักของการให้คำนิยามของ นวัตกรรมจะประกอบด้วย 3 มิติ ดังนี้ 1. ความใหม่ (Newness) หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น อาจมีลักษณะเป็นตัวผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการ โดยจะปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่ก็ได้ 2. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic benefits) มิติดังนี้มักถูกกล่าวถึงเสมอ ในมุมมอง นวัตกรรมต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นจากการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ทั้งนี้ประโยชน์ที่เกิดขึ้นอาจวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรงหรือไม่เป็นตัวเงินก็ได้ (ทางอ้อม) และ 3. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and creativity idea) หมายถึง สิ่งที่จะถือว่าเป็นนวัตกรรมได้ต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เป็นการลอกเลียนแบบการทำซ้ำ (Nohria & Gulati, 1996; Drucker, 1993; Damanpour, 1991)



ภาพที่ 2-1 ลักษณะสำคัญของนวัตกรรม

จากการศึกษาของแคนเตอร์ (Kanter, 1988) พบว่า การนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมขึ้นในองค์กรได้นั้นต้องมีการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับบุคคล กลุ่มงาน และองค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคล ทั้งนี้พฤติกรรมของคนเราจะเกิดขึ้นหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยสองอย่าง คือ ความสามารถและการรับรู้ความสามารถของตน (Self - efficacy) อีกทั้งพฤติกรรมส่วนบุคคลมีความซับซ้อน และความแตกต่างเฉพาะบุคคล พฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. การสร้างความคิด (Idea generation) คือ การสร้างแนวคิดที่แปลกใหม่และมีประโยชน์ในทุกขอบเขต (Domain) ในขั้นตอนนี้การรับรู้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับงาน (Perceived work related problems) ความไม่ลงรอย (Incongruities) ความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuities) และแนวโน้มที่เกิดขึ้น (Emerging trend) จะเป็นตัวส่งเสริมความคิดที่แปลกใหม่

2. การสนับสนุนความคิด (Idea promotion) เมื่อบุคคลได้สร้างความคิดใหม่ของเขาขึ้นมาแล้วนั้น เขาจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางสังคมเพื่อหาเพื่อน ผู้สนับสนุน (Backer) และผู้อุปถัมภ์ (Sponsor) ให้กับแนวคิดของตน หรือแสวงหาและสร้างผู้สนับสนุนที่จะสามารถให้อำนาจที่จำเป็นเบื้องหลังเพื่อทำให้ความคิดของตนเป็นที่ประจักษ์ (Realized)

3. การทำให้ความคิดเป็นจริง (Idea realization and innovation) ดังที่ แคนเตอร์ (Kanter, 1988) ได้กล่าวถึงการเกิดนวัตกรรมว่า เริ่มจากการตระหนักปัญหาและการสร้างความคิดหรือทางเลือกสำหรับแก้ปัญหา นั้น ต่อมาจึงเข้าสู่ขั้นที่สอง ซึ่งผู้มีนวัตกรรมจะแสวงหาสิ่งที่จะมาสนับสนุนความคิดของเขา และพยายามที่จะสร้างสิ่งสนับสนุนทางแก้ปัญหาดังกล่าว และในขั้นสุดท้าย ผู้มีนวัตกรรมก็จะเติมเต็มความคิดนั้นด้วยการผลิตตัวต้นแบบ (Prototype) หรือโมเดล (Model) สำหรับชิ้นงานที่เป็นนวัตกรรม อาจจะเป็นสิ่งที่สัมผัสได้หรือเป็นประสบการณ์ (Experienced) ที่สามารถแพร่กระจาย (Diffused) ผลิตได้จำนวนมาก (Mass-produced) และกลายเป็นสิ่งที่ใช้ประโยชน์ได้ (Turned to productive use)

กระบวนการสร้างนวัตกรรม คือ การสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม อาจแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (รักษ์ วรกิจโกศาทร, 2547)

1. การรับรู้ถึงโอกาส การศึกษารวบรวมเอกสารแนวคิดหลักการ เพื่อหาปัญหา ข้อมูลเบื้องต้น เช่น สำรว่า มีพัฒนาการของเรื่องที่น่าสนใจอย่างไร มีใครที่เคยประสบปัญหาเรื่องนี้มาก่อนหรือไม่ หรือคนที่มีปัญหานี้เขามีแนวทางในการแก้ไขปัญหายังไร เพื่อหาคอบแนวคิดหรือแนวทางที่จะนำมาแก้ปัญหาของตนเองต่อไป อาจทำได้โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การแสวงหาแนวคิดและหลักการ และศึกษาเอกสารงานวิจัยและประสบการณ์ของผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ

2. การพัฒนาแนวคิด คือ การเลือกกรอบแนวคิดมาใช้วางแผนสร้างนวัตกรรมโดยพิจารณาเลือกจากลักษณะของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ดี เช่น มีการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการและความจำเป็น น่าเชื่อถือและเป็นไปได้สูงที่จะสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาต่อยอดได้ มีแนวคิดหรือหลักการทางวิชาการรองรับน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้ได้จริง ใช้ง่าย สะดวกต่อการใช้และการพัฒนาต่อไป และมีผลการพิสูจน์ว่าใช้ได้ในสถานการณ์จริง สามารถแก้ปัญหาได้อย่างน่าพอใจ

3. การแก้ไขปัญหาคือ การสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมเพื่อให้สามารถนำมาแก้ไขปัญหามี จะสร้างและดำเนินการตามขั้นตอน เช่น วิเคราะห์จุดประสงค์ กำหนดเป้าหมายและการออกแบบลงมือทำ ตรวจสอบคุณภาพ ทดลองใช้ระยะสั้นเพื่อปรับปรุงและนำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือการพัฒนาการเรียนรู้

4. การพัฒนาต้นแบบ คือ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมเพื่อพิสูจน์ว่านวัตกรรมที่สร้างมานั้น สามารถนำมาใช้ได้ผลตามที่ต้องการหรือไม่ มีวิธีการทำได้หลายรูปแบบ เช่น การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ การบรรยายคุณภาพ การหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม และการประเมินผล

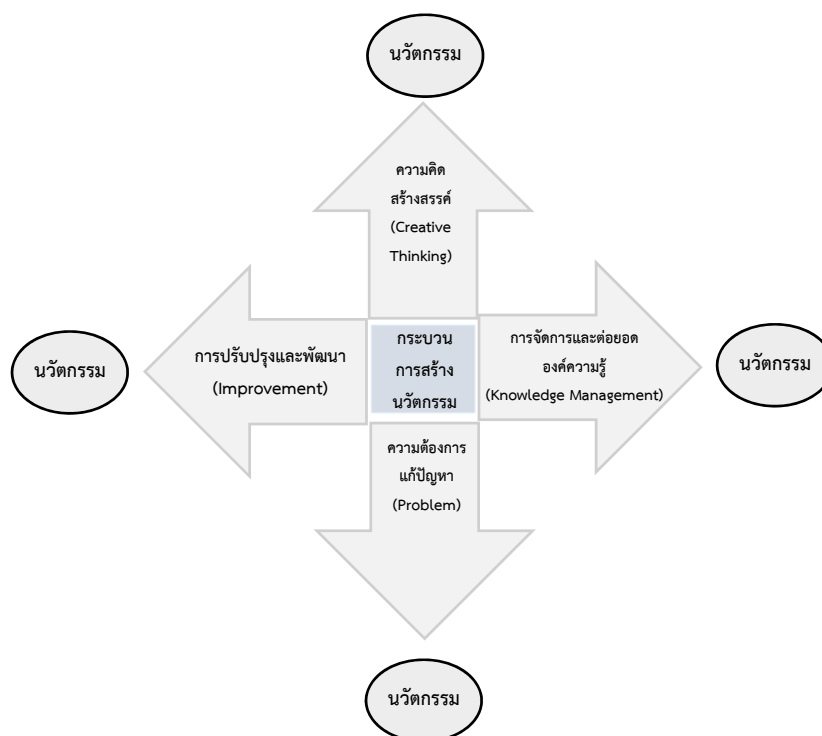
5. การแก้ไขจุดบกพร่อง คือ การปรับปรุงนวัตกรรมที่สร้างขึ้น นำความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะมาปรับปรุงนวัตกรรมให้มีคุณภาพ เหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้มากขึ้น หากประสิทธิภาพโดยการให้ผู้เชี่ยวชาญช่วยตรวจและการบรรยายคุณภาพก่อนการทดลองใช้และหลังการทดลองใช้กับ

ผู้ใช้หรือผู้เรียนรู้แบบกลุ่มเล็กจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและเป็นรายละเอียดเพื่อจะปรับปรุงนวัตกรรมได้ง่ายขึ้น

การจำแนกประเภทของนวัตกรรม สามารถแบ่งโดยใช้เกณฑ์ได้หลายแบบ เช่น ตามลักษณะ ขอบเขต วัตถุประสงค์ของการนำไปใช้

การจำแนกนวัตกรรมตามระดับของการเปลี่ยนแปลง อาจแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. นวัตกรรมในลักษณะเฉียบพลัน (Radical innovation) คือ มีระดับความใหม่ที่แตกต่างไปจากกรรมวิธีและแนวคิดเดิมไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งหมายถึงเป็นการออกแบบและใช้แนวคิดใหม่ทั้งหมดในการพัฒนานวัตกรรม ได้ต้นแบบใหม่ มีรายละเอียดขององค์ประกอบและโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมใหม่ ทั้งนี้ประมาณการว่ามีเพียง 10 % ของนวัตกรรมทั้งหมด ตัวอย่างของนวัตกรรมที่มีลักษณะเฉียบพลัน เช่น กล้องถ่ายรูปดิจิทัล ที่เปลี่ยนจากกล้องถ่ายรูปที่ใช้ฟิล์ม 2. นวัตกรรมในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป (Increment innovation) จะพัฒนาจากพื้นฐานแนวคิดหรือการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการที่มีอยู่เดิม ปรับปรุงระบบให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นที่ละเล็กทีละน้อยจากเทคโนโลยีหรือสิ่งที่มีอยู่เดิม ตัวอย่างเช่น เครื่องปรับอากาศรุ่นใหม่ ๆ ที่มีระบบฟอกอากาศ ฆ่าเชื้อโรค ฯลฯ โดยปกติแล้ว นวัตกรรมในลักษณะค่อยเป็นค่อยไปมีโอกาสและความถี่ของการเกิดขึ้นบ่อยครั้งกว่านวัตกรรมในลักษณะเฉียบพลันที่มีความสำคัญต่อการดำเนินงาน สร้างความเป็นผู้นำตลาด และก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง (Schilling, 2008; รักษ์ วรกิจโกคาทร, 2547) จุดเริ่มต้นหรือปัจจัยหลักของกระบวนการสร้างนวัตกรรมหรือแนวคิดใหม่ ๆ จะก่อให้เกิดผลลัพธ์หรือนวัตกรรมในรูปแบบและลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น การจัดการและต่อยอดองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การปรับปรุงและพัฒนา ความต้องการแก้ปัญหา (ภาพที่ 2-2)



ภาพที่ 2-2 กระบวนการสร้างนวัตกรรม

การจำแนกตามเป้าหมายของนวัตกรรม แบ่งเป็น 2 อย่าง คือ 1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ หมายถึง การพัฒนาและนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่หรือวิธีการใช้ รวมถึงการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพดีขึ้น เป็นผลผลิตที่อาจอยู่ในรูปตัวสินค้าหรือบริการ (Smith, 2006 อ้างถึงใน สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, พัทธร์ผจง วัฒนสินธุ์, อัจฉรา จันทร์ฉาน และประกอบ คุปรัตน์, 2533) 2. นวัตกรรมกระบวนการ หมายถึง การประยุกต์แนวคิด วิธีการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ ที่ส่งผลให้การทำงาน กระบวนการผลิตมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงขึ้นอย่างเห็นชัดเจน ดังนั้นส่วนใหญ่จะมุ่งไปเรื่องของการควบคุมคุณภาพและปรับปรุงประสิทธิภาพการผลิต กิจกรรมหรือกระบวนการที่เกี่ยวข้อง เช่น ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลิตผล (Schilling, 2008)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2553) กล่าวถึงการจำแนกนวัตกรรมตามวัตถุประสงค์การนำไปใช้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product innovation) คือ หมวดยุทธศาสตร์ของผลิตภัณฑ์ใหม่หรือการดำเนินการปรับเปลี่ยนขนาดเล็กจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อลูกค้า (Langley, Pals & Ortt, 2005 อ้างถึงใน สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2553) นอกจากนี้สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2553) อธิบายว่า นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ คือ นวัตกรรมในรูปแบบของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะสินค้าอุปโภคบริโภค นวัตกรรมผลิตภัณฑ์เป็นรูปแบบการใช้นวัตกรรมที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ไม่เคยมีในตลาดมาก่อน รวมถึงสินค้าเดิมที่พัฒนาให้มี



ความโดดเด่นแตกต่างไปจากสินค้าเดิมที่มีอยู่ในตลาด นอกจากนี้นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ยังสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ขององค์กร (Shu, Zhou, Xiao & Gao, 2014 อ้างถึงใน สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2553)

2. นวัตกรรมบริการ (Service innovation) คือ แนวคิดและพัฒนาการให้บริการขององค์กรซึ่งการให้บริการรูปแบบใหม่ ๆ เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอุตสาหกรรมบริการซึ่งการให้บริการมักจะมุ่งเน้นไปที่ตัวลูกค้าหรือผู้รับบริการเป็นสิ่งสำคัญ (Lee & Chen, 2009; Gallouj & Weinstein, 1997 อ้างถึงใน สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2553) ทั้งนี้ นวัตกรรมบริการเป็นรูปแบบการใช้นวัตกรรมที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน มีลักษณะที่จับต้องไม่ได้ (Intangible) ซึ่งหมายรวมถึงวิธีการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ของธุรกิจ (จารุณี วงศ์ลิปิยะรัตน์, 2558)

3. นวัตกรรมกระบวนการ (Process innovation) คือ กระบวนการ การดำเนินงานใหม่หรือปรับปรุงกระบวนการเดิมที่มีอยู่ให้ดีขึ้น รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคนิค อุปกรณ์ หรือซอฟต์แวร์ (Software) ต่าง ๆ เพื่อที่จะช่วยลดต้นทุน พัฒนากระบวนการต่าง ๆ ในการผลิตหรือการส่งมอบผลิตภัณฑ์ใหม่ (OECD, 2005) สอดคล้องกับสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2553) อธิบายว่า นวัตกรรมกระบวนการเป็นรูปแบบการใช้นวัตกรรมที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เพราะเป็นการปรับเปลี่ยนแนวทาง กระบวนการ กระบวนการผลิต หรือวิธีการในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ระหว่างธุรกิจ (B2B E-commerce) ที่ช่วยลดความจำเป็นของการจัดทำเอกสารของภาคธุรกิจ (กระดาษ) ส่งผลให้ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ค่าจำกัดความของนวัตกรรมกระบวนการอีกด้าน คือ เครื่องมือ อุปกรณ์ และความรู้ทางด้านเทคโนโลยี ที่เป็นสื่อกลางระหว่างปัจจัยนำเข้า (Input) และปัจจัยนำออก (Output) (Langley, Pals & Ortt, 2005 อ้างถึงใน สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2553)

แหล่งที่มาของนวัตกรรม

ธีรยุทธ วัฒนาศุภโชค (2549) อธิบายว่า จุดกำเนิดนวัตกรรมในองค์กรอาจมาจากสองแหล่งสำคัญ คือ 1. การคิดค้นภายในองค์กร องค์กรมักนิยมจัดตั้งหน่วยงานวิจัยและพัฒนาขึ้นภายในองค์กรและจัดหาผู้ที่มีความสามารถในการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ ๆ ซึ่งการเกิดนวัตกรรมที่มีคุณค่าอย่างต่อเนื่องนั้นโดยทั่วไปมักเกิดจากการกระตุ้นหรือส่งเสริมให้สร้างสรรค์นวัตกรรม โดยการใช้วัฒนธรรมองค์กรเป็นกลไกผลักดันให้บุคลากรทั้งหมดขององค์กรตื่นตัว สร้างความแปลกใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ให้กับองค์กร 2. การแลกเปลี่ยน เรียนรู้และรับนวัตกรรมจากภายนอก คือ การเปิดรับแนวคิดใหม่จากภายนอกซึ่งจะทำให้แนวคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายมากกว่า รวมถึงอาจจะมีต้นทุนค่าใช้จ่ายที่ต่ำกว่าการพัฒนาเองทั้งหมด โดยอาจใช้วิธีการจ้างหน่วยงานภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญมากกว่าหรือมีความร่วมมือกับหน่วยงาน

พันธมิตรที่มีความพร้อมและบุคลากรในการสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ เพื่อร่วมกันคิดค้นนวัตกรรม จากความถนัดของทั้งคู่ ทั้งนี้จุดกำเนิดของนวัตกรรมที่สำคัญ คือ มนุษย์ ปัจจุบันมีความสนใจศึกษาถึง ความสามารถทางนวัตกรรมของผู้ประกอบการที่จะนำมาใช้ประโยชน์ด้านบริหารจัดการ พบว่ามี ความสนใจศึกษาใน 2 มิติ คือ ความสามารถนวัตกรรมระดับองค์กรและความสามารถนวัตกรรม ระดับบุคคล (Miller & Friesen, 1983 อ้างถึงใน สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ, 2533)

กล่าวโดยสรุป นวัตกรรม หมายถึง การนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการสร้าง หรือปรับปรุงผลิตภัณฑ์ บริการ กระบวนการจัดการ และสิ่งอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้เกิดสิ่งใหม่เพื่อ ตอบสนองความต้องการของลูกค้าและตลาด โดยนวัตกรรมนี้จะเป็นตัวสร้างความได้เปรียบในการ แข่งขันและผลกำไรให้กับองค์กรในระยะยาว

### ความหมายของพฤติกรรมนวัตกรรม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมในแง่ของการคิด การกระทำรวมถึง พฤติกรรม การแสดงออกของมนุษย์ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ การแสวงหาหรือคิดค้นแนวคิดใหม่ ๆ ที่นำไปสู่การปรับปรุงหรือสร้างนวัตกรรม พบว่า มีการใช้คำศัพท์ที่หลากหลาย เช่น พฤติกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรม พฤติกรรมการทำงานเชิงนวัตกรรม พฤติกรรมสร้างนวัตกรรม พฤติกรรมเชิง นวัตกรรม เมื่อสังเกตจะพบคำศัพท์หลักร่วมกันสองคำ คือ พฤติกรรมกับนวัตกรรม สำหรับแนวคิด และขอบเขตของพฤติกรรมนวัตกรรม อาจเป็นพฤติกรรมการริเริ่มหรือตั้งใจที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้มีประโยชน์เพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของวิธีการคิด กระบวนการ การให้บริการ ผลิตภัณฑ์ หรือวิธีการทำงาน (De Jong, 2007)

การศึกษากระบวนการหรือองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดนวัตกรรม อาจแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ใหญ่ คือ 1. ระดับบุคคล เช่น บุคลิกภาพ ความเชื่อมั่นในตนเอง การตั้งใจ ความสามารถในการคิด ทักษะและความรู้ 2. ระดับกลุ่ม เช่น รูปแบบของผู้นำ กระบวนการทำงานในกลุ่ม ภาวะผู้นำ 3. ระดับองค์กร เช่น วัฒนธรรมองค์กร บรรยากาศการทำงาน โครงสร้างองค์กร ความผูกพันกับองค์กร (De Jong, 2007) พฤติกรรมนวัตกรรมอาจแยกแยะว่า เป็นความตั้งใจในการสร้าง กระทำ ส่งเสริม และรับรู้ถึงแนวคิดใหม่ในงาน หน้าที่ กลุ่มงานหรือองค์กร เพื่อการแสดงถึงสิ่งที่ก่อประโยชน์ต่อ บทบาทตนเอง ต่อกลุ่มหรือองค์กร นอกจากนี้ยังมีอีกหลายปัจจัยที่มีความสัมพันธ์/ ต่อเนื่องกับ พฤติกรรมนวัตกรรมส่วนบุคคล เช่น การคาดหวังผลลัพธ์เชิงบวก เมื่อบุคคลเชื่อว่า พวกเขา มี พฤติกรรมนวัตกรรมจะช่วยพัฒนาบทบาท หน้าที่ในงานหรือกลุ่มงาน รวมถึงการมีภาพลักษณ์ที่ดี อาจแปลความได้ว่า เมื่อมีการคาดหวังจึงเกิดความพยายามในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองของ การบริหารองค์กรมองว่า พฤติกรรมนี้มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการแข่งขันและการอยู่รอด

ทั้งนี้องค์กรยุคใหม่ต้องมีความสามารถด้านนวัตกรรมเพื่อพร้อมรับกับสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยธรรมชาติมนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ในตัวเองอยู่ในระดับหนึ่ง แต่ระดับการนำมาใช้อาจมีความแตกต่างกัน ดังนั้นองค์กรหรือหน่วยงานควรตระหนักถึงพลังของการคิดสร้างสรรค์ ควรส่งเสริม หาวิธีการกระตุ้นให้เกิดขึ้น รวมถึงหาแนวทางเพื่อพัฒนาให้บุคลากรมีพฤติกรรมนวัตกรรมในการปฏิบัติงานในงานทุกระดับและกระทำอย่างต่อเนื่อง

การสร้างนวัตกรรมโดยทั่วไปแล้วมักเชื่อว่าจะเกี่ยวข้องกับผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี วิศวกร และนักออกแบบ แต่ในความจริงแล้วความคิดเชิงนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในทุกคน ถ้าหากว่าเราค้นพบหรือเน้นไปที่ความสามารถของคนทั้งระบบก็จะทำให้องค์กรมีศักยภาพในการสร้างนวัตกรรมมากขึ้น (Ar & Baki, 2011) นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลเป็นลักษณะเฉพาะตัว เป็นความแตกต่างของบุคลิกภาพ ที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าในรูปแบบที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีรูปแบบความคิดที่แตกต่างกัน เคอร์ตัน (Kirton, 1976) เสนอทฤษฎีรูปแบบความคิดสร้างสรรค์ (The adaption innovation theory) กล่าวถึงรูปแบบความคิดสร้างสรรค์ 2 แบบ คือ 1. รูปแบบความคิดสร้างสรรค์แบบปรับเปลี่ยน หมายถึง กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาโดยอาศัยประสบการณ์และข้อมูลเดิมที่มีอยู่ ปรับปรุง ดัดแปลงเกิดสิ่งที่เป็นประโยชน์มากขึ้น เน้นทำสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น 2. รูปแบบความคิดสร้างสรรค์แบบนวัตกรรม หมายถึง กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาโดยการค้นหาข้อมูลหรือสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่าง ขอบความท้าทาย คิดนอกกรอบหรือกฎเกณฑ์เดิม มักมองเห็นปัญหาหรือโอกาสก่อนล่วงหน้า

ความคิดสร้างสรรค์มีคุณลักษณะ 4 อย่าง คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ในมุมมองเชิงทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลมีแนวโน้มเน้นที่ขีดความสามารถของเฉพาะบุคคล ในการสร้างแนวคิดที่เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นประโยชน์ ขณะที่คำจำกัดความของ นวัตกรรม มักรวมกระบวนการของการนำแนวคิดใหม่เข้าสู่การปฏิบัติ สิ่งที่ยังตระหนัก คือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานของการเข้าถึงนวัตกรรม ทั้งนี้การสร้างสรรค์ของบุคคลเป็นกลุ่มของพฤติกรรมที่มีกิจกรรมย่อย ๆ ร่วมกัน อาจแบ่งกิจกรรมเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ขั้นการสร้างและขั้นการพัฒนา ในช่วงเริ่มต้น คือ การสร้าง มีกิจกรรมย่อย ได้แก่ การรับทราบปัญหา การค้นหาแนวทางในการจัดการปัญหา สำหรับขั้นการพัฒนา คือ ช่วงการพัฒนาแนวคิด ปฏิบัติและทดลองใช้สิ่งที่พัฒนา เพื่อให้ทราบผล นำไปสู่การปรับปรุงให้ผลลัพธ์ที่ตรงเป้าประสงค์ยิ่งขึ้น รูปแบบการแบ่งกิจกรรมนี้เหมาะสำหรับใช้เพื่อศึกษาวิเคราะห์ และทำความเข้าใจเรื่องนวัตกรรมในเชิงลึกหรือมีขอบเขตที่กว้างขึ้น จากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการพัฒนาความคิดใหม่หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ รวมถึงการดำเนินงาน โดยความคิดสร้างสรรค์ในระดับบุคคลจะนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพใน

การสร้างนวัตกรรม ดังนั้นองค์กรสามารถสนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานที่เอื้อให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ อย่างไรก็ตาม ผลจากการศึกษาวิจัยยังพบว่า มีปัจจัยสำคัญเชิงจิตวิทยาหลายประการที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนวัตกรรมส่วนบุคคล ได้แก่ คุณลักษณะและความแตกต่างของแต่ละบุคคล การรับรู้สภาพแวดล้อมการทำงาน การสนับสนุนให้ความช่วยเหลือ

เจนสัน (Jenssen, 2000) อธิบายว่า พฤติกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1. พฤติกรรมการรับรู้ปัญหา (Problem recognition) คือ การให้ความสำคัญกับสิ่งต่าง ๆ ที่มองว่าเป็นปัญหาที่ต้องให้ความสนใจ 2. พฤติกรรมการสร้างแนวคิดหรือแนวทางใหม่ (New idea/ solution generation) คือ การยอมรับปัญหา และเข้าร่วมเพื่อหาแนวทางและวิธีแก้ปัญห 3. พฤติกรรมแสวงหาโอกาสในการนำเสนอแนวคิด (Seeks way to idea/solution promotion) คือ การหาหนทางเพื่อนำเสนอแนวทางและวิธีแก้ปัญห 4. พฤติกรรมให้นำแนวทางที่ได้พัฒนาไปใช้จริง (Idea/ solution realization) คือ การทำให้แนวทางและวิธีแก้ปัญหเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น โดยการสร้างต้นแบบหรือแบบจำลอง

ทิศทางของการเกิดพฤติกรรมนวัตกรรม มีดังนี้ 1. การสำรวจโอกาส หมายถึง การรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการในบริบทการทำงานเพื่อสร้างโอกาสสำหรับการเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุง 2. การระบุโอกาสเป็นการสร้างและเสนอแนะความคิด สำหรับผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการที่มีความใหม่และใช้งานได้ 3. การส่งเสริมความคิดเชิงนวัตกรรมที่ครอบคลุมการนำความคิดและการสร้างพันธมิตร โดยให้ข้อมูลที่จำเป็นและการสนับสนุนต่าง ๆ 4. การทำความคิดให้เป็นจริง เกี่ยวข้องกับการทดลองความคิดสร้างต้นแบบทางกายภาพหรือทางปัญญาเพื่อนวัตกรรมนั้น โดยตรวจสอบ ปรับปรุง และวางแผนเชิงกลยุทธ์เพื่อบูรณาการเข้ากับการปฏิบัติงานขององค์กร (Kanter, 1988; De Jong, 2007) ภาพโดยรวม คือ ความตั้งใจที่จะสร้างแนวคิดใหม่ การแนะนำหรือประยุกต์แนวคิดใหม่เพื่อทำงานของตน ของกลุ่มหรือองค์กรโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ของงาน

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมนวัตกรรมเป็นการแสดงออกหรือการกระทำของบุคคลในการคิดแนะนำและทดลองนำสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ไปใช้ นำสู่การปฏิบัติ ดังนั้นบุคคลจะต้องมีความรู้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์จึงจะสามารถนำเสนอ สร้างสรรค์หรือพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น อาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศมีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน พฤติกรรมสารสนเทศ หมายถึงการตระหนักรู้ถึงความต้องการสารสนเทศ กระบวนการค้นและเสาะหาสารสนเทศ และการผลิตความรู้ใหม่ ซึ่งแต่ละบุคคลอาจมีความต้องการ วัตถุประสงค์ วิธีการแสวงหาสารสนเทศ ลักษณะงานและการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน ได้แก่ การเลือกแหล่งสารสนเทศ วิธีการค้นหา การประเมินผลก่อนนำไปใช้ ทั้งนี้หากบุคคลเรียนรู้ มีทักษะด้านสารสนเทศ จะสามารถค้นหาและได้รับสารสนเทศที่ถูกต้อง ตรงความต้องการและมีคุณภาพได้ครบถ้วน รวดเร็ว ส่งผลให้บุคคลนั้นมีความรู้ความเข้าใจ และเชื่อมั่นในตนเองที่จะคิดสร้างสรรค์ มีแนวคิดใหม่ หรือมีวิธีแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นด้วย

รูปแบบที่แปลก แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งหมายถึงบุคคลนั้นเป็นผู้มีพฤติกรรมนวัตกรรม อีกทั้งการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีเป้าหมายเพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ มีศักยภาพสูง เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของประเทศชาติ มหาวิทยาลัยบูรพาจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ มีความรอบรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พฤติกรรมสารสนเทศมีความสัมพันธ์กับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การมองหาโอกาสในการเปลี่ยนแปลง ความคิดริเริ่ม การวิเคราะห์ข้อมูล เนื่องจากบุคคลที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเพียงพอก็จะเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เชื่อว่าตนมีความสามารถ มีศักยภาพเพียงพอในการริเริ่ม ซึ่งจะสนับสนุนและส่งเสริมก่อให้เกิดพฤติกรรมนวัตกรรม การขยายแนวคิดใหม่ ๆ ได้หลากหลายยิ่งขึ้น รวมถึงการเป็นผู้นำความคิด บุคคลต้องรู้วิธีการระดมความคิด ชักจูงโน้มน้าว เสาะหาผู้สนับสนุนให้เห็นด้วยกับความคิดใหม่ของตนและนำไปเผยแพร่ต่อไป เหตุผลเพราะความพยายามสร้างนวัตกรรมนั้นเป็นการคิดและทำความคิดให้เกิดผลจริง เป็นพฤติกรรมนวัตกรรมของบุคคล

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### พฤติกรรมสารสนเทศ

เดชดนัย จุ้ยชุม, ฤทัยชนนี สิทธิชัย และอิมจิต เลิศพงษ์สมบัติ (2556) วิจัยเรื่องการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการรู้สารสนเทศมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการศึกษาตามตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ
2. ศึกษาระดับการรู้สารสนเทศจาก 2 มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศ และ 3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับของการแสวงหาสารสนเทศ และระดับการรู้สารสนเทศจาก 2 มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ ทั้งเพศชายและเพศหญิง ทุกชั้นปี จำนวน 312 คน การวิจัยใช้แบบสอบถามและแบบทดสอบในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษามีการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการศึกษาตามตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 3.63) 2. นักศึกษามีการรู้สารสนเทศจาก 2 มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศ คะแนนรวม อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 49.37) และ 3. การแสวงหาสารสนเทศมีความสัมพันธ์กับระดับการรู้สารสนเทศจาก 2 มาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศในทิศทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชลภัสส์ วงษ์ประเสริฐ, สมาน ลอยฟ้า และเพ็ญพันธ์ เพชรศร (2556) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ชั้นปีที่ 2-5 จำนวน 390 คน ในปีการศึกษา 2553 โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ บรรยาย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่อาจารย์ เป็นผู้มอบหมายงานให้นักศึกษา ประเภทของงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายในรอบปีที่ผ่านมา มากกว่าร้อยละ 50 มี 2 ประเภทคือ นักศึกษานำเสนอรูปเล่มรายงาน และการนำเสนอด้วยวาจา นักศึกษามีเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าคือ ต้องการงานเสร็จอยู่ในระดับมากที่สุด และต้องการให้ ได้คะแนนสูง ส่วนใหญ่ใช้โปรแกรมการค้นหามากที่สุด โดยพิจารณาการสืบค้นข้อมูลบนเว็บไซต์จาก ความทันสมัยเว็บไซต์ ผู้ให้ข้อมูลเว็บไซต์มีความน่าเชื่อถือ การนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์มีหลากหลาย มุมมอง บทความบนเว็บไซต์ระบุผู้เขียนอย่างชัดเจน บทความบนเว็บไซต์มีบรรณานุกรมประกอบ เว็บไซต์มีลิงก์เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ อยู่ในระดับมาก ส่วนวิธีการศึกษาค้นคว้านั้นพบว่า นักศึกษามีการวางแผนไว้เป็นแนวทางในการดำเนินงานหลังจากได้รับมอบหมาย มีการกำหนดปัญหา หรือหัวข้อที่สนใจไว้ล่วงหน้า มีการวางโครงร่างการเขียนรายงานก่อน เริ่มต้นการทำรายงานโดยการ กำหนดคำค้น มีระบบการจัดการข้อมูลที่ค้นหาได้ระหว่างการศึกษาค้นคว้าและจะหยุดสืบค้นเมื่อมี รายการอ้างอิงครบตามที่อาจารย์สั่งงานอยู่ในระดับมาก และให้บรรณารักษ์ช่วยสืบค้นในระดับน้อย ในด้านการประเมินสารสนเทศที่สืบค้นได้พบว่า นักศึกษาให้ความสำคัญกับผู้เขียนมากกว่าแหล่งข้อมูล ส่วนการให้บุคคลอื่นช่วยประเมินแหล่งข้อมูลนั้นส่วนใหญ่ใช้เพื่อนที่เรียนด้วยกันในระดับมาก แต่ใช้ บรรณารักษ์และผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางในระดับน้อย นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษามีปัญหาอยู่ในระดับ มากในการทำรายงานตั้งแต่การเริ่มต้นที่ได้รับมอบหมาย ความยากในการเลือกประเด็นในการทำ รายงาน การกำหนดขอบเขตเนื้อหาในการทำรายงานว่ามีความกว้างหรือแคบเพียงใด การค้นหา บทความจากฐานข้อมูลวิจัยในเว็บไซต์ของห้องสมุด การสืบค้นสารสนเทศส่วนใหญ่ได้สารสนเทศที่ไม่ ตรงกับความต้องการ การประเมินว่าแหล่งสารสนเทศใดน่าเชื่อถือและไม่สามารถประเมินได้ว่า รายงานที่ทำสำเร็จแล้วดีเพียงใด

บุหพันธ์ กุลวิจิตร (2558) วิจัยเรื่อง การใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สารสนเทศ ปัญหาการใช้ สารสนเทศ และเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามชั้นปี และสาขาวิชาที่เรียน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษา ชั้นปีที่ 2-4 คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2556 จำนวน 321 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ F-test ผลการวิจัย

พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนใหญ่มีการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อความบันเทิง/ พักผ่อนหย่อนใจมากที่สุด รองลงมาคือเพื่อทำรายงาน ด้านความทันสมัยของสารสนเทศมีการใช้สารสนเทศที่มีอายุการผลิตตั้งแต่ 6 เดือนขึ้นไปแต่ไม่เกิน 1 ปีมากที่สุด รองลงมาคือสารสนเทศที่มีอายุการผลิตน้อยกว่า 6 เดือน ด้านทรัพยากรสารสนเทศมีการใช้สื่อตีพิมพ์ที่เป็นหนังสือ/ ตำรามากที่สุด รองลงมาคือพจนานุกรม สื่อไม่ตีพิมพ์ มีการใช้วีดิทัศน์มากที่สุด รองลงมาคือ ซีดี-รอม เพื่อความบันเทิง และภาพถ่าย สื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด รองลงมาคือฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ ด้านเครื่องมือที่ใช้เข้าถึงสารสนเทศมีการใช้เครื่องมือที่ใช้เข้าถึงสารสนเทศโดย search engine เช่น Google มากที่สุด รองลงมาเป็นการเข้าถึงสารสนเทศโดยการเดินค้นหาด้วยตนเองตามชั้นหนังสือ ด้านแหล่งสารสนเทศมีการใช้แหล่งสารสนเทศประเภทสถาบัน โดยใช้สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากรมากที่สุด รองลงมามีการใช้ห้องสมุดมหาวิทยาลัยภายในประเทศ แหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลมีการใช้แหล่งสารสนเทศบุคคลที่เป็นอาจารย์ผู้สอนมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อน แหล่งสารสนเทศประเภทสื่อมวลชนมีการใช้รายการโทรทัศน์มากที่สุด รองลงมาคือ วิทยุ ส่วนแหล่งสารสนเทศประเภทอินเทอร์เน็ตมีการใช้เว็บไซต์มหาวิทยาลัยศิลปากรมากที่สุด รองลงมาคือ เว็บไซต์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ปัญหาการใช้สารสนเทศของนักศึกษาพบว่า ด้านผู้ใช้มีปัญหาคือ นักศึกษาขาดความรู้และทักษะในการสืบค้นรายการบรรณานุกรมออนไลน์ (OPAC) และนักศึกษาไม่ทราบว่าแหล่งสารสนเทศใดบ้างที่ให้ข้อมูลได้ตรงความต้องการมากที่สุด รองลงมาคือ นักศึกษาขาดความรู้และทักษะในการสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ ด้านแหล่งสารสนเทศสถาบันมีปัญหาการใช้สารสนเทศ ได้แก่ ทรัพยากรสารสนเทศไม่เพียงพอมากที่สุด รองลงมาคือ แหล่งสารสนเทศไม่มีสารสนเทศที่ต้องการ แหล่งสารสนเทศบุคคลมีปัญหาการใช้สารสนเทศคือ แหล่งสารสนเทศบุคคลมีเวลาจำกัดในการให้ข้อมูลมากที่สุด รองลงมาคือ ใช้ศัพท์เทคนิคทางวิชาการทำให้ไม่เข้าใจ แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชนมีปัญหาการใช้คือ สารสนเทศที่นำเสนอไม่มีความเป็นกลางมากที่สุด แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ตมีปัญหาคือ ระบบเครือข่ายช้าทำให้ดาวน์โหลดข้อมูลไม่ได้เป็นปัญหามากที่สุด รองลงมาคือ ข้อมูลในเว็บไซต์บางส่วนมีการเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดปัญหาในการอ้างอิง ผลการทดสอบความแตกต่างของการใช้สารสนเทศของนักศึกษาจำแนกตามชั้นปี และสาขาวิชาพบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกันพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 4 มีระดับการใช้สารสนเทศภาพรวม ทรัพยากรสารสนเทศ และเครื่องมือที่ใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศมากกว่านักศึกษาระดับชั้นปีที่ 2 ส่วนนักศึกษามีสาขาวิชาต่างกันพบว่า นักศึกษาสาขาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศมากกว่านักศึกษสาขาวิชาภาษาไทย และนักศึกษสาขาวิชาเอเชียศึกษามีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศมากกว่านักศึกษสาขาวิชาภาษาไทยเอเชียตะวันออกเฉียง

จิรวรรณ ศรีวงษ์ (2559) ศึกษาพฤติกรรมการสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ 2. เพื่อศึกษาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสารสนเทศของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 2-6 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 456 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-Test และ F-test พบว่า 1. นักศึกษาเริ่มต้นการค้นหาด้วยโปรแกรมการค้นหา ด้วยวิธีการกำหนดคำค้น และเลือกใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการบนระบบอินเทอร์เน็ตมากที่สุด นักศึกษาประเมินสารสนเทศที่ค้นได้โดยพิจารณาจากความทันสมัยของสารสนเทศ และจะหยุดค้นทันทีเมื่อได้จำนวนรายการอ้างอิงครบตามจำนวนที่อาจารย์สั่ง 2. เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการสารสนเทศตามตัวแปร ได้แก่ เพศ ชั้นปี และคณะที่ศึกษาพบว่า นักศึกษาในคณะที่ต่างกันมีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศต่างกัน และไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการสารสนเทศของนักศึกษาจำแนกตามเพศและชั้นปี 3. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสารสนเทศของนักศึกษา คือ การประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศและการใช้ฐานข้อมูลที่ต้องสมุดบอกรับ

สุมาลี พงศดิลก (2559) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำแนกตามสาขาวิชาและระดับการศึกษา เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2558 จำนวน 187 คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา 169 ชุด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ และหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามที่ 0.96 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการทดสอบสมมติฐาน ใช้ t-Test และ One-way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า นิสิตระดับบัณฑิตศึกษาส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโท ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การแพทย์ มีวัตถุประสงค์/ จุดมุ่งหมายสารสนเทศ ดังนี้ 1. เริ่มต้นจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง/ บรรณานุกรม 2. สืบค้นเลือกดูสารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์ในห้องสมุด 3. เชื่อมโยงสารสนเทศจากรายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรม 4. แยกแยะสารสนเทศจากความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ความเกี่ยวข้องกันของเนื้อหาสารสนเทศ 5. ตรวจสอบสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์



6. ดึงสารสนเทศออกมาใช้จากบทคัดย่อ/ ผลการศึกษา/ ผลการวิจัย/ ระเบียบวิธีวิจัย เอกสาร หนังสือ วารสาร อ้างอิงแหล่งที่มา 7. ตรวจสอบสารสนเทศจากแหล่งที่มา/ การอ้างอิงของข้อมูล และ 8. ขั้นตอนสุดท้ายนำสารสนเทศที่ได้ไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แสวงหา การทดสอบสมมติฐานการวิจัยพบว่า นิสิตระดับบัณฑิตศึกษาที่มีสาขาวิชา และระดับการศึกษาต่างกัันมีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้สำหรับทดสอบสมมติฐานในครั้งนี้ไม่สนับสนุนและไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

บาโร, ออนเยนาเนีย และโอซาเฮนิ (Baro, Onyenania, & Osaheni, 2010) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี สาขามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย 3 แห่งในประเทศไนจีเรีย วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ และกลยุทธ์การค้นสารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากร คือ นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 วิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยเขตพื้นที่ตอนใต้ของประเทศไนจีเรีย จำนวน 3 แห่ง ใช้วิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย จำนวน 259 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต ผลการศึกษาพบว่า เป้าหมายของการใช้สารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี คือ ค้นหาสารสนเทศเพื่อใช้ประกอบการทำงานเชิงวิชาการและการเรียน (93.2 %) แหล่งสารสนเทศที่ใช้ ได้แก่ เอกสารตำรา วารสาร อินเทอร์เน็ต และเลือกใช้แหล่งสารสนเทศด้านมนุษยศาสตร์ค่อนข้างมาก นักศึกษาเลือกใช้ห้องสมุดเป็นแหล่งค้นหาสารสนเทศที่คาดว่าจะมีสารสนเทศที่ต้องการ สูงถึง 82.4 % และค้นหาจากอินเทอร์เน็ต 65.6 % สำหรับกลยุทธ์การค้นสารสนเทศที่นักศึกษาใช้ ได้แก่ การเริ่มต้น การเชื่อมโยง การสำรวจ การจำแนกความแตกต่าง การติดตาม และการสกัด พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างเพศชายและหญิง 2 ด้าน คือ แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านมนุษยศาสตร์ กลยุทธ์การค้นสารสนเทศ ข้อเสนอแนะจากการวิจัย ผู้บริหารห้องสมุดและการบริหารจัดการมหาวิทยาลัยควรมองถึงความจำเป็นของทักษะการรู้สารสนเทศโดยประสานเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอน รวมถึงบรรณารักษ์ควรมีบทบาทที่ชัดเจน ต้องเพิ่มความพยายามที่จะให้ความรู้และสอนเรื่องสภาพแวดล้อมสารสนเทศให้ลึกซึ้ง ควรทำให้มากกว่าการแนะนำวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ

โคโรบิลี มาลเลียรี และ ซาเปานีโดว (Korobili, Malliari, & Zapounidou, 2011) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1. เพื่อศึกษากลยุทธ์การแสวงหาสารสนเทศที่ผู้ใช้งานการให้บรรลุปฏิสัมพันธ์กับแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ 2. เพื่อค้นหาว่าสาขาวิชาที่มีบทบาทในพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา 3. เพื่อตรวจสอบอิทธิพลที่รับรู้ได้ของปัจจัยความแตกต่างและอุปสรรคการพัฒนาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะปรัชญา และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอริสโตเติล (ชื่อย่อ AUTH) เมือง

เทศาโลนิกิ จำนวน 870 คน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ช่วงเวลาที่ศึกษา ปี ค.ศ. 2008-2009 เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จัดส่งแบบสอบถามให้นักศึกษาได้รับคืน และข้อมูลสมบูรณ์ จำนวน 235 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า สาขาวิชาไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาคณะปรัชญาและคณะวิศวกรรมศาสตร์ ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ทุ่มเทเวลาในการค้นหาหรือใช้เครื่องมือที่ยุงยาก ซับซ้อน อาจอธิบายได้ตามข้อเท็จจริงว่า สภาพแวดล้อมเชิงวิชาการ จำนวนการบ้าน งานที่มอบหมาย ทำให้นักศึกษาทั้งสองสาขาวิชาแสดงถึงระดับความสามารถ ประสบการณ์การค้นหาสารสนเทศออกมาใกล้เคียงหรือเหมือนกัน

โล และฉู (Lo & Chu, 2015) ได้ศึกษาพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศและการใช้ห้องสมุดเพื่อการสร้างแรงบันดาลใจของนักศึกษาสถาบันการออกแบบฮ่องกง (HKDI) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศ กระบวนการค้นหา แหล่งสารสนเทศและการสร้างแรงบันดาลใจ ลักษณะการใช้ห้องสมุด กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสถาบันการออกแบบฮ่องกง 7000 คน เครื่องมือที่ใช้วิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยแจกผ่านระบบออนไลน์ ได้รับกลับ ฉบับสมบูรณ์จำนวน 327 ฉบับ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษายังคงนิยมใช้ห้องสมุดเชิงกายภาพ รวมถึงให้ความเชื่อมั่นการค้นหาจากแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ พฤติกรรมสารสนเทศเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ด้านศิลปะและการออกแบบจะมีลักษณะของแหล่งสารสนเทศที่มีการสร้างสรรค์ มีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอด นักศึกษา ร้อยละ 83.3 ใช้วิธีค้นหาจากอินเทอร์เน็ต รองลงมาคือ ร้อยละ 73.7 ค้นหาจากวารสารและหนังสือด้านศิลปะ

คอมิสซารอฟ และเมอร์เรย์ (Komissarov & Murray, 2016) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศและโอกาสเพื่อความสำเร็จของนักศึกษาปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนกตัวแปรที่ส่งผลต่อวิธีการค้นหาสารสนเทศ ประเภทของแหล่งสารสนเทศที่ใช้ และการให้คุณค่าของแหล่งสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 542 คน เครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ส่งผ่านระบบออนไลน์ และได้รับแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ กลับคืนจำนวน 476 ฉบับ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าสัมประสิทธิ์และวิเคราะห์ความถดถอย (Logistic regression) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเลือกใช้แหล่งสารสนเทศโดยพิจารณาจากปัจจัยเรื่องความสะดวก เป็นอันดับต้น ๆ เริ่มต้นกระบวนการค้นหาสารสนเทศโดยใช้ Google.com ผู้ตอบแบบสอบถามเกือบ 40 เปอร์เซ็นต์นิยมใช้ Wikipedia ก่อนข้างบ่อย และนักศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ห้องสมุดบ่อยครั้ง ใช้งานจำนวนค่อนข้างสูง สำหรับประเด็นวิธีการประเมินคุณค่าสารสนเทศนักศึกษาจะเลือกใช้งานที่มีการตรวจสอบ (Peer review) และยังพบว่า ตัวแปรที่สามารถอธิบายพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศ

เช่น การใช้ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มีผลเชิงบวก คือ การกระตุ้นของผู้สอนและการนำชม/ แนะนำของบุคลากรห้องสมุด รวมถึงส่งผลให้มีการค้นหาและใช้บทความวิชาการและหนังสือเพิ่มขึ้นด้วย

พฤติกรรมนวัตกรรม

ตรีทิพ บุญแยม (2554) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุทุกระดับที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรม ระดับบุคคลและระดับกลุ่มงานเพื่อสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในบริษัทเอกชนของไทย มีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์ทุกระดับระหว่างปัจจัยระดับบุคคลและระดับกลุ่มงานที่ส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในระดับบุคคลและระดับกลุ่มงาน โดยมีนวัตกรรมผลิตภัณฑ์เป็นผลผลิตสุดท้าย กลุ่มตัวอย่าง คือ หัวหน้ากลุ่มงานและสมาชิกในกลุ่มงานในแผนกวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ของบริษัทของคนไทยที่เคยได้รับรางวัลหรือการคัดเลือกว่ามีความสามารถด้านพัฒนานวัตกรรม หรือเป็นเครือข่ายนวัตกรรมของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) ในระหว่างปีพ.ศ. 2552 ถึง 2553 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 177 คน จาก 45 กลุ่มงาน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในระดับบุคคลได้รับผลจากตัวแปรทั้งในระดับบุคคลและระดับกลุ่มงาน พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในระดับกลุ่มส่งผลต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์แต่ไม่พบว่าตัวแปรในระดับกลุ่มงานใดส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในระดับกลุ่มงาน อย่างไรก็ตามการสนับสนุนนวัตกรรมขององค์กรส่งผลต่อบรรยากาศส่งเสริมนวัตกรรมในกลุ่มงานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ภัทรจิตรา แสงสุข (2557) ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาระดับความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์ การมองโลกเชิงบวกทางวิชาการ พฤติกรรมนวัตกรรม และบรรยากาศในชั้นเรียนเชิงสร้างสรรค์ 2. พัฒนาและตรวจสอบความตรงของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและผลของความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์ 3. วิเคราะห์ลักษณะการส่งผ่านของตัวแปรความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างวิจัย คือ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีสุดท้ายของหลักสูตร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 818 คน การเลือกตัวอย่างใช้การสุ่มแบบสองขั้นตอนด้วยการแบ่งชั้น เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลแบบสถิติเชิงบรรยาย วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว วิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน วิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างเชิงเส้น และการทดสอบอิทธิพลการส่งผ่านด้วยการวิเคราะห์ Sobel test ผลการวิจัยพบว่า 1. นิสิตนักศึกษามีความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมาก การมองโลกเชิงบวกทางวิชาการ อยู่ในระดับมาก บรรยากาศในชั้นเรียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมนวัตกรรมอยู่ในระดับปานกลาง 2. โมเดลเชิงสาเหตุและผลของความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์สอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติ Chi-square = 54.769, df = 45, p = 0.149, GFI = 0.992, AGFI = 0.975, RMR = 0.007,

RMSEA = 0.016 3. ความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองเชิงสร้างสรรค์แสดงบทบาทของตัวแปรส่งผ่านแบบบางส่วนระหว่างบรรยากาศในชั้นเรียนเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมนวัตกรรม และแสดงบทบาทตัวแปรส่งผ่านแบบสมบูรณ์ระหว่างการมองโลกเชิงบวกทางวิชาการ และพฤติกรรมนวัตกรรม

วสันต์ สุทธาวาส และประสพชัย พสุนนท์ (2558) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษา ระดับพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2. ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ บุคลากรในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตำแหน่งนักวิชาการศึกษา จำนวน 172 คน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณและใช้การเลือกตัวแปรเข้าสมการแบบขั้นตอน พบว่า มีตัวแปรอิสระจำนวน 3 ปัจจัย ได้แก่ 1. เครือข่ายทางสังคม 2. การเปิดกว้างทางความคิด และ 3. ลักษณะการคิดริเริ่ม ผลการวิจัยพบว่า ทั้ง 3 ปัจจัย ล้วนส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งสิ้น

นัฐกานต์ ฐิติจำเริญพร (2561) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การธุรกิจของบริษัทโตโยต้า ไดฮิซัทสึ เอ็นจิเนียริง แอนด์ แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด มี วัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การธุรกิจของบริษัทโตโยต้า ไดฮิซัทสึ เอ็นจิเนียริง แอนด์ แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด 2. ศึกษา ระดับพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การธุรกิจของบริษัทโตโยต้า ไดฮิซัทสึ เอ็นจิเนียริง แอนด์ แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ พนักงานประจำของบริษัทโตโยต้า ไดฮิซัทสึ เอ็นจิเนียริง แอนด์ แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด จำนวน 325 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน one-way ANOVA และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของผู้นำในองค์การโดยภาพรวมมีความสำคัญระดับสูงที่สุด ได้แก่ ด้านพฤติกรรมที่เน้นความสัมพันธ์ รองลงมา ได้แก่ ด้านพฤติกรรมที่เน้นงานและด้านพฤติกรรมที่เน้นการเปลี่ยนแปลง ตามลำดับ เมื่อศึกษาสภาพแวดล้อมการทำงานในองค์การ พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อสภาพแวดล้อมการทำงานในองค์การโดยภาพรวมมีความสำคัญระดับสูงที่สุด ได้แก่ ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม รองลงมา ได้แก่ ด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และด้านสภาพแวดล้อมทางจิตใจ ตามลำดับ เมื่อศึกษาพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การ พบว่า ระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การโดยภาพรวมมีความสำคัญระดับสูงที่สุด ได้แก่ พฤติกรรมการค้นหาโอกาส รองลงมา ได้แก่ ด้านความมีนวัตกรรมของพนักงาน ด้านความคิดสร้างสรรค์ของพนักงาน และด้านพฤติกรรมการปฏิบัติงานเชิงรุก ตามลำดับ

กนกนาฏ เอี่ยมมาก, กนกวรรณ สุขโณ, จุฑาทิพย์ แดงเหมือน, สาวิตรี วงศ์งาม, วรรณภรณ์ บริพันธ์ และสัญญาชัย ลั้งแทกุล (2561) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมของบุคลากรในมหาวิทยาลัย จังหวัดสงขลา มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1. เปรียบเทียบพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจำแนกตามปัจจัยประชากรศาสตร์ 2. ศึกษาพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมของบุคลากร และ 3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสนับสนุนกับพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม จากการทบทวนวรรณกรรมเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ใช้ศึกษา คือ 1. ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ 2. ปัจจัยสนับสนุนนวัตกรรม และ 3. พฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยมีสมมติฐานการวิจัย ดังนี้ 1. ปัจจัยประชากรศาสตร์ต่างกันมีพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่างกัน 2. ปัจจัยสนับสนุนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บุคลากรที่ปฏิบัติงานในมหาวิทยาลัยที่ตั้งอยู่ในจังหวัดสงขลา จำนวน 390 ตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ได้ทดสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha) ใช้โปรแกรม SPSS วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา เพื่อบรรยายลักษณะข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง และปัจจัยสนับสนุนและพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรม สถิติเชิงอ้างอิง ใช้ t-Test One-way ANOVA สถิติ F-test และค่าสถิติ Pearson's Correlation (R) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ผลการศึกษาด้านประชากรศาสตร์พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.74 มีอายุ 26-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 37.18 รองลงมาคือ 31-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.90 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษา ระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 54.87 เป็นบุคลากรประเภทสายงานสนับสนุนร้อยละ 66.41 และเป็นบุคลากรประเภทอาจารย์ คิดเป็นร้อยละ 33.59 กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ทำงาน ต่ำกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.90 และมากกว่า 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 44.10 มีรายได้ต่อเดือนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ต่ำกว่า 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 55.13 รองลงมาคือ 20,000-30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 30.26 ผลการศึกษาปัจจัยสนับสนุนนวัตกรรม พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุนอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.90 ด้านที่มีคะแนนสูงสุด คือ การสนับสนุนของผู้บริหาร ด้านนวัตกรรม และแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นนวัตกรรม ส่วนผลการศึกษาด้านพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นโดยรวมเกี่ยวกับพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.90 และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านมีค่าความคิดเห็นระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.95 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 พบว่ายอมรับสมมติฐานที่ 1.2-1.4 และสมมติฐานที่ 1.6 คือพนักงานที่มีอายุ ประเภทบุคลากร ระดับการศึกษา และเงินเดือน แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมแตกต่างกัน และปฏิเสธสมมติฐานที่ 1.1 และ 1.5 คือ พนักงานที่มีเพศ และประสบการณ์ทำงานที่แตกต่างกัน

มีพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมไม่แตกต่างกัน การทดสอบสมมติฐานที่ 2 พบว่า มีตัวแปร การสนับสนุนของผู้บริหารด้านนวัตกรรมในองค์กร ( $r = 0.68$ ) บรรยากาศด้านการสร้างนวัตกรรม ในองค์กร ( $r = 0.65$ ) และแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เป็นนวัตกรรม ( $r = 0.63$ ) มีความสัมพันธ์ ทางบวกกับพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม

รัตนา บรรณาธรรม (2562) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรม ของข้าราชการสำนักอนามัย กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างนวัตกรรม การจัดการความรู้ และพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมของข้าราชการสำนักอนามัย และศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมของข้าราชการสำนักอนามัย เป็นการวิจัยเชิงพรรณนากลุ่ม ตัวอย่างเป็นข้าราชการสำนักอนามัยจำนวน 123 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบง่ายจากผู้มีผลงาน นวัตกรรมทางการแพทย์และสาธารณสุข ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2558-2561 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ ข้อมูล คือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ เพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า ข้าราชการสำนักอนามัย ร้อยละ 94.4 มีกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ ร้อยละ 84.9 มีการจัดการความรู้และมีพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรม อยู่ในระดับสูง ( $\text{mean} = 80.5, \text{SD} = 0.64$ ) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสร้างนวัตกรรมของข้าราชการ สำนักอนามัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < 0.001$ ) ได้แก่ คุณภาพของผลงาน ( $r = 0.41$ ) การ สนับสนุนจากผู้บริหาร ( $r = 0.49$ ) และการสนับสนุนจากเพื่อนร่วมงาน ( $r = 0.45$ )

ปัทมา ศรีมณี. (2562) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม ระดับบุคคล: กรณีศึกษาพนักงานสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (วิทยาเขตหาดใหญ่) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับของพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมและความสัมพันธ์ของการ เปิดรับประสบการณ์ใหม่ อิสระในงาน ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง และบรรยากาศนวัตกรรมใน องค์กรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาเป็นพนักงานสาย สนับสนุน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (วิทยาเขตหาดใหญ่) จำนวน 210 คน ใช้แบบสอบถามเป็น เครื่องมือในการเก็บข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพรวมของ พฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมของพนักงานอยู่ในระดับมาก และปัจจัยทั้ง 4 ตัวแปรที่ส่งผล ทางบวกต่อพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมมากที่สุด คือ การเปิดรับประสบการณ์ใหม่ รองลงมา คือ อิสระในการทำงาน บรรยากาศนวัตกรรมในองค์กร และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ตามลำดับ

มาร์ติน, โปโตคนิก และฟราส (Martin, Potocnik & Fras, 2015) ศึกษาเรื่อง ปัจจัย นวัตกรรมของนักศึกษาในอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของนวัตกรรมนักศึกษา ในอุดมศึกษาจากมุมมองที่ศึกษาต่อเนื่อง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาจิตวิทยา การจัดการ ศิลปะ และการศึกษา จำนวน 78 คน การเก็บข้อมูลทำเป็นสองช่วงเวลาคือ ตั้งแต่ นักศึกษาเริ่มเข้าศึกษาใน

ชั้นปีแรก เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งที่ 1 ช่วงเดือนตุลาคม - พฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2011 มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 251 คน และครั้งต่อมาเมื่อเรียนชั้นปีที่ 2 เก็บข้อมูล ช่วงเดือนตุลาคม - พฤศจิกายน ปี ค.ศ. 2012 กลุ่มตัวอย่างที่ทำแบบสอบถามสมบูรณ์มีจำนวน 78 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่มีภาวะอิสระในตนเอง (มีวินัยและควบคุมตนเอง) สามารถทำงานวิชาการให้บรรลุหรือสำเร็จได้ จะใช้เป็นตัวทำนายถึงพฤติกรรมนวัตกรรมได้ เมื่อวิเคราะห์ความถดถอยของพฤติกรรมนวัตกรรม ภาวะอิสระในตนเอง และความต้องการกระบวนการคิด เปรียบเทียบทั้งช่วงเวลา 1 กับ 2 พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ 0.01 นักศึกษาสาขาศิลปะมีพฤติกรรมนวัตกรรมสูงกว่านักศึกษาสาขาอื่น ๆ และนักศึกษาสาขาจิตวิทยา มีพฤติกรรมนวัตกรรมน้อยที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวชี้วัดพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ทั้งเริ่มต้นและตอนท้าย ดังนั้นนักการศึกษาและผู้สอนควรตระหนักถึงวิธีการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา ควรส่งเสริมพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาด้วยการออกแบบและมอบหมายงาน สิ่งที่ทำให้คิดและทำจะต้องอาศัยวินัยและควบคุมตนเองให้เพิ่มมากขึ้น โดยจัดให้เป็นส่วนหนึ่งในหลักสูตรการเรียนการสอน

เบอร์ดี, ลีช และมาเกอร์ดลีย์ (Birdi, Leach, & Magadley, 2016) วิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ของขีดความสามารถเฉพาะบุคคลและสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนพฤติกรรมนวัตกรรมด้วยมิติที่แตกต่างของนักออกแบบ มีวัตถุประสงค์เพื่อพิสูจน์เชิงทฤษฎี การจำแนกประเภทของความรู้ส่วนบุคคลและทักษะที่เชื่อมโยงความแตกต่างของพฤติกรรมนวัตกรรมของบุคคลทั้งในเรื่องการสร้างแนวคิดใหม่และการนำไปริเริ่ม กลุ่มตัวอย่างเป็นวิศวกรออกแบบที่ทำงานในบริษัทด้านระบบพลังงานและบริการ คัดเลือกจากบริษัทชั้นนำระดับนานาชาติใน 4 ประเทศ เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล คือ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จัดส่งแบบสอบถามไป 496 ฉบับ ได้รับกลับคืนจำนวน 219 ฉบับ แต่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลจริง จำนวน 169 ฉบับ งานวิจัยได้กำหนดสมมติฐาน 7 ข้อ เพื่อตรวจวัดพฤติกรรมนวัตกรรมการทำงานหลายแง่มุม (การลงทะเบียนสิทธิบัตร การจดความคิดเวลาที่แท้จริง การริเริ่มแนวคิด) และความสามารถของบุคคล (ทักษะการสร้างสรรค์-ความแม่นยำ ความเชี่ยวชาญในงาน ทักษะการดำเนินงานปฏิบัติ ความรู้เชิงเนื้อหา และแรงจูงใจ) และคุณลักษณะเชิงสภาพแวดล้อม (การควบคุมงาน การสนับสนุนนวัตกรรมของแผนกงาน) ผลจากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า ทักษะความคิดสร้างสรรค์-ความแม่นยำ มีความเชื่อมโยงเชิงบวกกับด้านการสร้างแนวคิด แต่ไม่เกี่ยวกับการริเริ่มแนวคิด ขณะที่เรื่องความเชี่ยวชาญในงานของบุคลากร ทักษะการดำเนินงาน และแรงจูงใจก่อนนวัตกรรมแสดงให้เห็นว่ามีบทบาทอย่างมากต่อการริเริ่มแนวคิด ส่วนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม การควบคุมงาน ไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อพฤติกรรมนวัตกรรมในงาน ขณะที่การสนับสนุนนวัตกรรมในแผนกงานมีผลต่อการสร้างแนวคิด แต่ไม่ส่งผลต่อการริเริ่มแนวคิด

ซง, หู่, เจียง, ดิ่ง และ ลู่ (Zhong, Hu, Zheng, Ding & Luo, 2018) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกรรมการค้นหาสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาพยาบาลชาวจีน กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาพยาบาลในมณฑลหูหนาน จำนวน 1247 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ ระดับวิทยาลัย ปริญญาตรี และบัณฑิตศึกษา เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม จำนวน 2 ชุด คือ 1. พฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 2. พฤติกรรมนวัตกรรม (ดัดแปลงจากแบบประเมินพฤติกรรมนวัตกรรมความฉลาดด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของซางที่วิจัยเมื่อปี 2010 (Zhang)) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และได้รับแบบสอบถามคืนฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1141 ฉบับ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าสหสัมพันธ์สัมประสิทธิ์เพียร์สัน ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Stepwise regression analysis) ผลการวิจัยพบว่า เมื่อเปรียบเทียบระดับการศึกษาของนักศึกษาพบความแตกต่าง คือ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมสูงกว่า (3.85) นักศึกษาระดับปริญญาตรี (3.60) และนักศึกษาระดับวิทยาลัย (3.10) และพบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศ 6 มิติ ได้แก่ ความต้องการสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ การประเมินค่า การค้นคืน การจัดการ และการใช้ประโยชน์ กับพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาพยาบาล

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนวัตกรรม การสร้างสรรค์นวัตกรรม หรือนวัตกรรมในการทำงาน ผู้วิจัยพบว่า ประเด็นส่วนใหญ่มุ่งศึกษากับพนักงานหรือบุคลากรที่ทำงานในองค์กรหรือหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน แต่การวิจัยในกลุ่มบุคคลทั่วไป นิสิตนักศึกษาหรือนักเรียน ยังมีค่อนข้างจำกัด นอกจากนี้ยังประเด็นที่มีผู้ศึกษาค้นคว้าส่วนใหญ่จะมุ่งเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุ อิทธิพลเชิงจิตวิทยา เช่น ภาวะผู้นำ วัฒนธรรมองค์กร ความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งสืบเนื่องจากองค์การตระหนักว่า นวัตกรรมคือ ความสำเร็จจากการใช้ประโยชน์ของความคิดใหม่ (Schilling, 2008) จึงมีความต้องการนวัตกรรมที่มาจากแนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ของคนทำงาน เพื่อนำไปสู่ชิ้นงาน ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ที่จะส่งผลให้องค์กรสามารถแข่งขันและเติบโตภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจเสรีนิยม ในส่วนของวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศถือเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจ มีการศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาหลากหลายอาชีพ ช่วงอายุ เช่น วัยทำงาน นักเรียน นักศึกษา ผู้สูงอายุ คำว่า พฤติกรรมสารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมทั้งหมดของบุคคลหนึ่งที่แสวงหาสารสนเทศและค้นหาสารสนเทศอย่างมีเป้าหมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ต้องการแล้วนำไปใช้ประโยชน์ ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมสารสนเทศของคนรุ่นใหม่ทั้งด้านแนวคิดและการกระทำ ซึ่งนิสิตปริญญาตรีเป็นคะแนน Z (อายุ 13-23 ปี) ที่เกิดและโตพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีทักษะด้านไอซีทีในระดับมาก ทั้งนี้ ดร็กเกอร์ (Drucker, 1993) ได้ให้คำนิยามอย่างกว้าง ๆ แบบทั่วไปว่า นวัตกรรมเป็นความสัมพันธ์กันของความรู้ที่ใช้ในการผลิตความรู้ใหม่ ๆ



ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ถ้านิสิตมีพฤติกรรมสารสนเทศที่ดี สนใจศึกษาและแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนา ศักยภาพของตนอย่างต่อเนื่อง ก็จะสามารถนำความรู้เหล่านั้น พัฒนาต่อยอดเป็นนวัตกรรมได้ 3 ลักษณะ คือ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมบริการ และนวัตกรรมกระบวนการ

ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตปริญญาตรี จะช่วยให้ทราบข้อมูลเพื่อใช้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่จะสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาให้ นิสิตเป็นบุคลากรที่มีศักยภาพด้านการวิจัยและนวัตกรรม เพราะเป้าหมายสำคัญของมหาวิทยาลัยคือ การผลิตบัณฑิต สร้างสรรค์ทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพสูงเพื่อออกไปสู่ตลาดงาน ภาคการผลิต อัน จะเป็นกำลังสำคัญของการพัฒนาประเทศ

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษามีขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือการวิจัย
3. การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวนทั้งหมด 3,495 คน (ข้อมูลจำนวนนิสิตใหม่ ปีการศึกษา 2562) กองทะเบียนและประมวลผลการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา ณ วันที่ 30 กันยายน 2562) ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 ถึง 4 ในปีการศึกษา 2562 กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ ยามาเน่ (Yamane, 1973) ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของ นิสิตแต่ละชั้นปี ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 359 คน

สูตรการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของยามาเน่

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

n = ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ที่ 0.05%

เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างโดยการแบ่งชั้นภูมิตามอย่างเป็นสัดส่วนตามชั้นปีจะได้กลุ่ม

ตัวอย่าง ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชั้นปี

ชั้นปี	ประชากร (N)	กลุ่มตัวอย่าง (n)
1	1,005	104
2	965	100
3	677	70
4	822	85
รวม	3,495	359

### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปี และสาขาวิชาที่ศึกษา มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศ จำนวน 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความต้องการสารสนเทศ 2. การแสวงหาสารสนเทศ 3. การประเมินคุณภาพสารสนเทศ และ 4. การใช้สารสนเทศ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

ระดับความคิดเห็น	คะแนน
มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรม จำนวน 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. การแสวงหาโอกาส 2. การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 3. การเป็นผู้นำความคิด และ 4. การนำความคิดไปประยุกต์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด กำหนดเกณฑ์ให้คะแนนดังนี้

ระดับความคิดเห็น	คะแนน
มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

เกณฑ์การให้คะแนนเพื่อใช้แปลผลใช้หลักการแบ่งอันตรภาคชั้น (Class interval) ใช้สูตร ดังนี้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2549)

$$\begin{aligned} \text{ช่วงกว้างอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนช่วง}} \\ &= (5 - 1) / 5 \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

คะแนนเฉลี่ย	หมายถึงมีระดับความคิด
4.21 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
3.41 – 4.20	เห็นด้วยมาก
2.61 – 3.40	เห็นด้วยปานกลาง
1.81 – 2.60	เห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.80	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิถีจัดการเรียนการสอนของ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม

### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบสอบถามขึ้นตามกรอบข้อมูลที่ต้องการศึกษา เป็นข้อคำถาม เพื่อให้ผู้ตอบ

พิจารณาว่าระดับความคิดเห็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's scale)

3. นำแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นไปตรวจหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยหาค่าดัชนี

ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

ดร. นิสรา คำมณี	อาจารย์ประจำ สาขาวิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ดร. ศักดินา บุญเปี่ยม	อาจารย์ประจำ สาขาวิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ผศ. ดร. อัครา ธรรมมาสถิตย์กุล	อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ประกอบด้วย 1. การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยเกณฑ์การประเมินความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC ในแต่ละข้อ อยู่ระหว่าง 0.66-1.00 (ภาคผนวก ข) 2. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากความสอดคล้องภายในด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม อยู่ระหว่าง 0.931 - 0.936 (Cronbach, 1970)

4. คัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านการพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดสอบการใช้ (Tryout) ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรที่มีใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากนิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา (ในภาคเรียนที่ 2/2562 นิสิตต้องออกฝึกปฏิบัติงานภายนอก ดังนั้นโอกาสที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่างจึงลดลง) คำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 ก่อนนำเครื่องมือไปใช้จริง

5. จัดส่งเอกสารโครงการวิจัยและเครื่องมือการวิจัยที่สมบูรณ์ให้คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) เพื่อพิจารณาและออกเอกสารรับรองก่อนการนำใช้เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง

### การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

กระบวนการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามผู้วิจัยกำหนดดังนี้

1. จัดทำจดหมายเพื่อขออนุญาตแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างจากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
2. ทำจดหมายนำส่งแบบสอบถาม โดยชี้แจงข้อมูลเกี่ยวกับโครงการวิจัยฯ กำหนดและวิธีการส่งคืน การรักษาความลับของข้อมูล และขอบคุณในการอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามของผู้ให้ข้อมูล
3. ติดต่อประสานงานระหว่างผู้ช่วยวิจัยกับผู้ให้ข้อมูล และนัดหมายเวลาเพื่อนำแบบสอบถามไปแจกและกำหนดเวลาขอรับคืนพร้อมมอบของที่ระลึกให้ ระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูล

คือ วันที่ 10 -30 มีนาคม พ.ศ. 2563 แจกแบบสอบถาม จำนวนทั้งสิ้น 359 ชุด และได้รับกลับ (สมบูรณ์) ครบจำนวน คือ ร้อยละ 100

4. นำแบบสอบถามที่ได้รับคืน มาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล และลงรหัส เพื่อนำไปวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัย SPSS

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน F-test วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient: r) ระหว่างตัวแปร ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

การแปลความหมายค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ใช้เกณฑ์การวัดระดับความสัมพันธ์ 5 ระดับ ดังนี้ (Hinkle, William & Stephen, 1998)

ค่า r	ระดับของความสัมพันธ์
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .90 – 1.00	มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงมาก
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .70 - .90	มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .50 - .70	มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .30 - .50	มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ
ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า .00 - .30	มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1- 4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรของยามาเน่ (Yamane, 1973) ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของนิสิตแต่ละชั้นปี ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 359 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ และตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 10 - 30 มีนาคม พ.ศ. 2563 (ภาคเรียนปลาย ปีการศึกษา 2562) แจกแบบสอบถามและได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 359 ชุด (คิดเป็น ร้อยละ 100) ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติประมวลผลข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน F-test ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient: r) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ส่วนที่ 3 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ส่วนที่ 6 สรุปผลข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)
SD	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
n	หมายถึง	จำนวนตัวอย่าง
F	หมายถึง	ค่าสถิติ F
df	หมายถึง	ค่าระดับขั้นแห่งความอิสระ
*	หมายถึง	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
**	หมายถึง	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

## ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4 -1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	63	17.5
หญิง	283	78.8
ไม่ระบุ	13	3.6
ชั้นปีที่ศึกษา		
ปีที่ 1	104	29.0
ปีที่ 2	100	27.9
ปีที่ 3	70	19.5
ปีที่ 4	85	23.7



ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สาขาวิชา		
กลุ่มภาษา	121	33.7
กลุ่มมนุษยศาสตร์	119	33.1
กลุ่มสังคมศาสตร์	119	33.1
รวม	359	100

จากตารางที่ 4-1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า เป็น เพศชาย จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 เพศหญิง จำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 78.8 และไม่ระบุเพศ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 จำแนกตามระดับการศึกษา ชั้นปีที่ 1 จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 ชั้นปีที่ 2 จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 85 คน คิดเป็น ร้อยละ 23.7 แบ่งตามสาขาวิชาที่ศึกษา ดังนี้ กลุ่มภาษา จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 กลุ่มมนุษยศาสตร์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 33.1 กลุ่มสังคมศาสตร์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 33.1

ตารางที่ 4-2 ทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นสารสนเทศ	จำนวน	ร้อยละ
1. ฟังคน เรียนรู้ด้วยตนเอง	316	88.0
2. เพื่อนสอนเพื่อน	196	54.6
3. เรียนในรายวิชา 24510159 ทักษะสารสนเทศในสังคมฐานความรู้ หรือ 24510659 สารสนเทศและทักษะการศึกษาค้นคว้า	177	49.3
4. รับฟังคำแนะนำวิธีการใช้ห้องสมุดของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา	76	21.2
5. รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา	27	7.5
6. อื่น ๆ โปรดระบุ .....	6	1.7

จากตารางที่ 4-2 พบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ส่วนใหญ่ มีทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นหาสารสนเทศโดยการฝึกฝน เรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ 88.0 รองลงมา คือ ผ่านการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน ร้อยละ 54.6 ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 24510159 ทักษะสารสนเทศในสังคมฐานความรู้ หรือ 24510659 สารสนเทศและทักษะการศึกษาค้นคว้า ร้อยละ 49.3 เข้ารับฟังคำแนะนำวิธีการใช้ห้องสมุดของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา ร้อยละ 21.2 และเข้ารับการฝึกอบรมตามหลักสูตรของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา ร้อยละ 7.5 สำหรับวิธีอื่น ๆ ที่กลุ่มตัวอย่างได้ระบุเพิ่มเติม ได้แก่ เรียนรู้มาจากระดับมัธยมศึกษา อาจารย์มอบหมายงานให้ทำงาน อาจารย์ในรายวิชาให้คำแนะนำ บุคคลในครอบครัวช่วยเหลือ/ แนะนำ ร้อยละ 1.7

## ส่วนที่ 2 วิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ตารางที่ 4 - 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายชื่อ

ลักษณะของพฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
<b>ด้านความต้องการสารสนเทศ</b>			
1. ฉันกำหนดหัวข้อหรือขอบเขตของเรื่องที่ต้องทำรายงานได้อย่างเหมาะสม	3.42	0.69	มาก
2. เมื่อได้รับมอบหมายงานในรายวิชาที่เรียน ฉันมุ่งมั่นที่จะค้นหาสารสนเทศให้ได้เนื้อหาที่ครบถ้วน สมบูรณ์	3.82	0.70	มาก
3. ฉันใช้วิธีสอบถามจากเพื่อนหรืออาจารย์ผู้สอนแทนการพยายามจะค้นข้อมูลด้วยตนเอง	2.97	0.88	ปานกลาง
4. ฉันมีความมั่นใจและสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างราบรื่น	3.46	0.79	มาก
5. ฉันวางแผนการดำเนินงานให้แล้วเสร็จได้ตามเวลาที่กำหนด	3.61	0.85	มาก
<b>ด้านการแสวงหาสารสนเทศ</b>			
6. ฉันสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการโดยใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น Google Yahoo	4.39	0.82	มากที่สุด

ตารางที่ 4 - 3 (ต่อ)

ลักษณะของพฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{x}$	SD	แปลผล
7. ฉันรู้วิธีการค้นข้อมูลและสามารถค้นหาคำตอบได้รวดเร็วกว่าเพื่อน ๆ	3.32	0.76	ปานกลาง
8. ฉันระบุแหล่งสารสนเทศที่ต้องใช้งานและสามารถแก้ไขปัญหาการสืบค้นสารสนเทศได้	3.52	0.76	มาก
9. ฉันรู้ถึงความแตกต่างและเลือกประเภทของแหล่งสารสนเทศเพื่อค้นข้อมูลได้ดีกว่าเพื่อน ๆ	3.30	0.80	ปานกลาง
10. ถ้าฉันค้นสารสนเทศที่ต้องการไม่พบ ฉันจะพยายามต่อไป จนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ	3.93	0.89	มาก
<b>ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ</b>			
11. ฉันรู้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินค่าสารสนเทศเพื่อนำไปใช้งาน	3.35	0.78	ปานกลาง
12. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและคัดเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสม	3.63	0.75	มาก
13. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและความน่าเชื่อถือของผลการค้นที่ได้เป็นสารสนเทศ WWW หรือ สื่อสังคมออนไลน์	3.69	0.80	มาก
14. ฉันตระหนักว่าสารสนเทศที่ค้นได้จากอินเทอร์เน็ต ต้องตรวจสอบความถูกต้องก่อนจะนำไปใช้งาน	4.04	0.87	มาก
15. ฉันรู้วิธีการตรวจสอบและเปรียบเทียบสารสนเทศที่เป็นผลลัพธ์จากการค้นหาได้	3.63	0.86	มาก
<b>ด้านการใช้สารสนเทศ</b>			
16. ฉันสามารถเรียบเรียงสารสนเทศที่ค้นคว้ามาจัดทำรายงานได้อย่างสมบูรณ์	3.68	0.74	มาก
17. ฉันเข้าใจและให้ความสำคัญเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายฯ เช่น พรบ.ลิขสิทธิ์ พรบ. คอมพิวเตอร์ การใช้งานโดยธรรม	3.58	0.98	มาก
18. ฉันรู้วิธีการเขียนบรรณานุกรมและการอ้างอิงแหล่งที่มาของสารสนเทศที่ใช้เรียบเรียงในผลงาน	3.62	0.92	มาก

ตารางที่ 4 - 3 (ต่อ)

ลักษณะของพฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{X}$	SD	แปลผล
19. เมื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ฉันชอบเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ	3.35	0.87	ปานกลาง
20. ฉันให้ความสำคัญเรื่องการใช้ข้อมูลของผู้อื่นอย่างมีจริยธรรมและบอกให้เพื่อน ๆ ทราบด้วย	3.69	0.90	มาก
รวม	3.58	0.52	มาก

จากตารางที่ 4 - 3 พบว่า พฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.58$ ) มีเพียงรายการเดียวคือ ข้อ 6. ฉันสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการโดยใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น Google Yahoo ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.39$ ) และมีจำนวน 15 ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดย 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อ 14. ฉันตระหนักว่าสารสนเทศที่ค้นได้จากอินเทอร์เน็ต ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนจะนำไปใช้งาน ( $\bar{X} = 4.04$ ) ข้อ 10. ถ้าฉันค้นหาสารสนเทศที่ต้องการไม่พบ ฉันจะพยายามต่อไปจนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ ( $\bar{X} = 3.93$ ) ข้อ 2. เมื่อได้รับมอบหมายงานในรายวิชาที่เรียน ฉันมุ่งมั่นที่จะค้นหาสารสนเทศให้ได้เนื้อหาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ( $\bar{X} = 3.82$ ) อีก 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้อ 11. ฉันรู้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินค่าสารสนเทศเพื่อนำไปใช้งาน และข้อ 19. เมื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ฉันชอบเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X} = 3.35$ ) ข้อ 7. ฉันรู้วิธีการค้นหาข้อมูลและสามารถค้นหาคำตอบได้รวดเร็วกว่าเพื่อน ๆ ( $\bar{X} = 3.32$ ) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ข้อ 9. ฉันรู้ถึงความแตกต่างและเลือกประเภทของแหล่งสารสนเทศเพื่อค้นหาข้อมูลได้ดีกว่าเพื่อน ๆ ( $\bar{X} = 3.30$ )

ตารางที่ 4 - 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายด้าน

พฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1. ด้านความต้องการสารสนเทศ	3.43	0.53	มาก
2. ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	3.67	0.60	มาก
3. ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ	3.66	0.63	มาก
4. ด้านการใช้สารสนเทศ	3.58	0.70	มาก
รวม	3.58	0.52	มาก

จากตารางที่ 4- 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.58$ ) และเมื่อจำแนกตามรายด้านพบว่า ด้านการแสวงหาสารสนเทศมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 3.67$ ) รองลงมา ได้แก่ ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ ( $\bar{X} = 3.66$ ) ด้านการใช้สารสนเทศ ( $\bar{X} = 3.58$ ) และด้านความต้องการสารสนเทศ มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด ( $\bar{X} = 3.43$ )

ตารางที่ 4 - 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายชื่อ

พฤติกรรมนวัตกรรม	$\bar{X}$	SD	แปลผล
<b>ด้านการแสวงหาโอกาส</b>			
1. ฉันพยายามทดลองวิธีการใหม่ ๆ หรือหาแนวคิดใหม่ ๆ ในการทำงาน	3.49	0.80	มาก
2. เมื่ออาจารย์ประจำรายวิชาสั่งงานหรือมอบหมายงานที่ยาก ฉันมองว่าเป็นความท้าทายและช่วยพัฒนาตนเอง	3.41	0.84	มาก
3. ฉันให้ความสำคัญกับการคิดปรับปรุงวิธีการทำงานแบบเดิมให้ดีขึ้นด้วยวิธีการใหม่ ๆ หรือแตกต่าง	3.57	0.77	มาก
4. เมื่อมีปัญหาอุปสรรคในงานที่ทำ ฉันจะพยายามหาทางแก้ไขด้วยแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ๆ	3.58	0.75	มาก
5. ฉันมีความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ฉันไม่นิยมการทำสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ (เหมือนเดิม)	3.28	0.86	ปานกลาง
<b>ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์</b>			
6. ฉันเชื่อมั่นว่าการคิดสิ่งที่แตกต่างกันไปจากวิธีปฏิบัติแบบเดิมหรือได้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ เป็นความท้าทายและพัฒนาศักยภาพ	3.66	0.82	มาก
7. ฉันชอบเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนให้การทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น	3.35	0.86	ปานกลาง
8. ฉันสามารถแก้ไขปัญหาหรือข้อขัดข้องที่เกิดจากงานโดยวิธีการที่สร้างสรรค์	3.40	0.80	ปานกลาง
9. เวลาทำงานเป็นกลุ่มฉันรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อได้เสนอแนวคิดใหม่หรือสิ่งแปลกใหม่ให้กับเพื่อน ๆ	3.65	0.92	มาก
10. ฉันมีความเชื่อว่าการทำสิ่งที่แปลกใหม่ ใช้แนวทางใหม่ ๆ ทำให้หน้าสนใจและนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิม	3.68	0.83	มาก

ตารางที่ 4 - 5 (ต่อ)

พฤติกรรมนวัตกรรม	$\bar{X}$	SD	แปลผล
<b>ด้านการเป็นผู้นำความคิด</b>			
11. ฉันชอบรับฟังความเห็นของเพื่อน ๆ แล้วรวบรวมความคิดเห็นเหล่านั้นมาเสนอแนะแนวทางปฏิบัติ	3.88	0.84	มาก
12. ฉันพยายามพูดโน้มน้าวหรือชักชวนให้เพื่อนทดลองทำตามแนวคิดใหม่ ๆ	3.41	0.85	มาก
13. การทำตามความคิดหรือวิธีการใหม่ บางครั้งอาจไม่ประสบผลสำเร็จซึ่งไม่ถือว่าเป็นความล้มเหลวแต่นำไปสู่การปรับปรุง	3.65	0.80	มาก
14. การกระตุ้นให้เพื่อนคิดหรือทดลองทำสิ่งที่แปลกใหม่จะช่วยให้การทำงานมีผลงานที่ดีและสร้างความเข้มแข็งของทีมงาน	3.63	0.84	มาก
15. การระดมสมองภายในกลุ่มทำงานช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์	4.00	0.90	มาก
<b>ด้านการนำความคิดไปประยุกต์</b>			
16. ฉันค้นหาเทคโนโลยีฯ ใหม่ ๆ กระบวนการ หรือขั้นตอน ที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	3.58	0.85	มาก
17. ฉันวางแผนเพื่อให้แนวคิดใหม่ ๆ นั้นสามารถนำมาลงมือทำได้อย่างเป็นรูปธรรม	3.49	0.85	มาก
18. ฉันมองหาการสนับสนุนและแหล่งทุนที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีแผนปฏิบัติการ ทำได้สำเร็จ	3.35	0.89	ปานกลาง
19. การเรียนรู้จากความผิดพลาดของผู้อื่น สามารถนำมาใช้วางแผนเพื่อการริเริ่มหรือลงมือตามแนวคิดใหม่ ๆ ให้เป็นไปอย่างสะดวก ราบรื่น	3.86	0.82	มาก
20. รายวิชาในหลักสูตรที่ฉันเรียนมีกิจกรรมกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเสนอความคิดสร้างสรรค์	3.66	0.87	มาก
รวม	3.57	0.56	มาก

จากตารางที่ 4 – 5 พบว่า พฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.57$ ) เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า มีอยู่ 16 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก พฤติกรรมนวัตกรรม 3 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นลำดับต้น ๆ ได้แก่ ข้อ 15. การระดมสมองภายในกลุ่มทำงาน ช่วยให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ มีรายละเอียด

ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ( $\bar{X} = 4.00$ ) ข้อ 11. ฉันชอบรับฟังความเห็นของเพื่อน ๆ แล้วรวบรวมความคิดเห็นเหล่านั้นมาเสนอแนะแนวทางปฏิบัติ ( $\bar{X} = 3.88$ ) ข้อ 19. การเรียนรู้จากความผิดพลาดของผู้อื่นสามารถนำมาใช้วางแผนเพื่อการริเริ่มหรือลงมือตามแนวคิดใหม่ ๆ ให้เป็นไปได้โดยสะดวก ราบรื่น ( $\bar{X} = 3.86$ ) ส่วนอีก 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้อ 8. ฉันสามารถแก้ไขปัญหาหรือข้อขัดข้องที่เกิดจากงานโดยวิธีการที่สร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 3.40$ ) มี 2 ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X} = 3.35$ ) ได้แก่ ข้อ 7. ฉันชอบเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนให้การทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ข้อ 18. ฉันมองหาการสนับสนุนและแหล่งทุนที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีแผนปฏิบัติการ ทำได้สำเร็จ สำหรับข้อ 5. ฉันมีความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ฉันไม่นิยมการทำสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ (เหมือนเดิม) มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด ( $\bar{X} = 3.28$ )

ตารางที่ 4 - 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามรายด้าน

พฤติกรรมนวัตกรรม	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1. ด้านการแสวงหาโอกาส	3.46	0.63	มาก
2. ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์	3.54	0.64	มาก
3. ด้านการเป็นผู้นำความคิด	3.71	0.62	มาก
4. ด้านการนำความคิดไปประยุกต์	3.58	0.64	มาก
รวม	3.57	0.55	มาก

จากตารางที่ 4 - 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.57$ ) และเมื่อจำแนกตามรายด้านพบว่า ด้านการเป็นผู้นำความคิด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 3.71$ ) รองลงมา ได้แก่ ด้านการนำความคิดไปประยุกต์ ( $\bar{X} = 3.58$ ) ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 3.54$ ) และด้านการแสวงหาโอกาส มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด ( $\bar{X} = 3.46$ )

### ส่วนที่ 3 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ตารางที่ 4 - 7 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมสารสนเทศ	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	.098	2	.049	.183	.833
ภายในกลุ่ม	95.556	356	.268		
รวม	95.654	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4- 7 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = .183$ ,  $sig = .833$ )

ตารางที่ 4 - 8 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมสารสนเทศ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ด้านความต้องการสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.015	2	.007	.026	.975
	ภายในกลุ่ม	101.062	355	.285		
	รวม	101.077	357			
ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.044	2	.022	.061	.941
	ภายในกลุ่ม	127.230	355	.358		
	รวม	127.274	357			
ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	1.176	2	.588	1.497	.225
	ภายในกลุ่ม	139.842	356	.393		
	รวม	141.018	358			
ด้านการใช้สารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.377	2	.189	.387	.680
	ภายในกลุ่ม	173.653	356	.488		
	รวม	174.031	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 4 - 8 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 9 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี

พฤติกรรมสารสนเทศ	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	1.291	3	.430	1.619	.185
ภายในกลุ่ม	94.362	355	.266		
รวม	95.654	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 9 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (F = 1.619, sig = .185)

ตารางที่ 4 - 10 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี

พฤติกรรมสารสนเทศ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ด้านความต้องการสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	1.672	3	.557	1.985	.116
	ภายในกลุ่ม	99.404	354	.281		
	รวม	101.077	357			
ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	3.051	3	1.017	2.899*	.035
	ภายในกลุ่ม	124.222	354	.351		
	รวม	127.274	357			
ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.572	3	.191	.482	.695
	ภายในกลุ่ม	140.446	355	.396		
	รวม	141.018	358			
ด้านการใช้สารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	2.798	3	.933	1.934	.124
	ภายในกลุ่ม	171.232	355	.482		
	รวม	174.031	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 10 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านความต้องการสารสนเทศ ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ และด้านการใช้สารสนเทศ ไม่พบความแตกต่าง

ตารางที่ 4 -11 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี

พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหา สารสนเทศ	ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4
ชั้นปีที่ 1	-	.198*	.028	.030
ชั้นปีที่ 2		-	.170	-.230*
ชั้นปีที่ 3			-	.060
ชั้นปีที่ 4				-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 -11 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ระหว่างชั้นปีพบว่า มีความแตกต่างกัน 1 คู่ คือ ชั้นปีที่ 1 กับชั้นปีที่ 4 โดยมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตชั้นปีที่ 2 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 12 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมสารสนเทศ	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	.562	2	.281	1.052	.350
ภายในกลุ่ม	95.091	356	.267		
รวม	95.654	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 12 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีสาขาวิชาต่างกัันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 1.052$ ,  $sig = .350$ )

ตารางที่ 4 - 13 เปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมสารสนเทศ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
ด้านความต้องการสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	1.856	2	.928	3.320*	.037
	ภายในกลุ่ม	99.221	355	.279		
	รวม	101.077	357			
ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	2.386	2	1.193	3.391*	.035
	ภายในกลุ่ม	124.888	355	.352		
	รวม	127.274	357			
ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.260	2	.130	.328	.720
	ภายในกลุ่ม	140.758	356	.395		
	รวม	141.018	358			
ด้านการใช้สารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	.482	2	.241	.495	.610
	ภายในกลุ่ม	173.548	356	.487		
	รวม	174.031	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 13 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีสาขาวิชาต่างกัันมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศและด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ และด้านการใช้สารสนเทศ ไม่พบความแตกต่าง

ตารางที่ 4 - 14 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศของ  
 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
 จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการ สารสนเทศ	สาขาวิชากลุ่ม สังคมศาสตร์	สาขาวิชากลุ่ม มนุษยศาสตร์	สาขาวิชา กลุ่มภาษา
สาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์	-	.176*	.083
สาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์		-	-.093
สาขาวิชากลุ่มภาษา			-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 14 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยพฤติกรรม  
 สารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ  
 สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ระหว่างสาขาวิชาพบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรม  
 สารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญ  
 ทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 15 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิต  
 ระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนก  
 ตามสาขาวิชา

พฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหา สารสนเทศ	สาขาวิชากลุ่ม สังคมศาสตร์	สาขาวิชากลุ่ม มนุษยศาสตร์	สาขาวิชากลุ่ม ภาษา
สาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์	-	.126	-.071
สาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์		-	-.197*
สาขาวิชากลุ่มภาษา			-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 15 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยพฤติกรรม  
 สารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา ระหว่างสาขาวิชาพบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มภาษามีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 16 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมนวัตกรรม	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	.764	2	.382	1.231	.293
ภายในกลุ่ม	110.449	356	.310		
รวม	111.212	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 16 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = 1.231$ ,  $sig = .293$ )

ตารางที่ 4 - 17 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ

พฤติกรรมนวัตกรรม	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสวงหาโอกาส	ระหว่างกลุ่ม	1.067	2	.533	1.361	.258
	ภายในกลุ่ม	139.551	356	.392		
	รวม	140.618	358			
การคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ระหว่างกลุ่ม	1.241	2	.621	1.515	.221
	ภายในกลุ่ม	145.857	356	.410		
	รวม	147.098	358			
การเป็นผู้นำความคิด	ระหว่างกลุ่ม	1.897	2	.948	2.465	.087
	ภายในกลุ่ม	136.589	355	.385		
	รวม	138.486	357			

ตารางที่ 4 - 17 (ต่อ)

พฤติกรรมนวัตกรรม	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การนำความคิดไปประยุกต์	ระหว่างกลุ่ม	.818	2	.409	.989	.373
	ภายในกลุ่ม	146.845	355	.414		
	รวม	147.663	357			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 17 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 18 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี

พฤติกรรมนวัตกรรม	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	.540	3	.180	.578	.630
ภายในกลุ่ม	110.672	355	.312		
รวม	111.212	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 18 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F = .578$ ,  $sig = .630$ )

ตารางที่ 4 - 19 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี  
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามชั้นปี

พฤติกรรมนวัตกรรม	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสวงหาโอกาส	ระหว่างกลุ่ม	1.037	3	.346	.879	.452
	ภายในกลุ่ม	139.581	355	.393		
	รวม	140.618	358			
การคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	ระหว่างกลุ่ม	.849	3	.287	.687	.561
	ภายในกลุ่ม	146.249	355	.412		
	รวม	147.098	358			
การเป็นผู้นำความคิด	ระหว่างกลุ่ม	.768	3	.256	.658	.578
	ภายในกลุ่ม	137.718	354	.389		
	รวม	138.486	357			
การนำความคิดไป ประยุกต์	ระหว่างกลุ่ม	.310	3	.103	.249	.862
	ภายในกลุ่ม	147.353	354	.416		
	รวม	147.663	357			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 19 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมรายด้านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 - 20 เปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมนวัตกรรม	SS	df	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	1.201	2	.601	1.944	.145
ภายในกลุ่ม	110.011	356	.309		
รวม	111.212	358			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 20 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีสาขาวิชาต่างกัันมีพฤติกรรมการนวัตกรรมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ.05 ( $F = 1.944$ ,  $sig = .145$ )

ตารางที่ 4 – 21 เปรียบเทียบพฤติกรรมการนวัตกรรมรายด้านของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมการนวัตกรรม	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การแสวงหาโอกาส	ระหว่างกลุ่ม	.252	2	.126	.319	.727
	ภายในกลุ่ม	140.366	356	.394		
	รวม	140.618	358			
การคิดริเริ่มสร้างสรรค์	ระหว่างกลุ่ม	1.517	2	.759	1.855	.158
	ภายในกลุ่ม	145.581	356	.409		
	รวม	147.098	358			
การเป็นผู้นำความคิด	ระหว่างกลุ่ม	2.442	2	1.221	3.187	.042
	ภายในกลุ่ม	136.044	355	.383		
	รวม	138.486	357			
การนำความคิดไปประยุกต์	ระหว่างกลุ่ม	.690	2	.345	.833	.435
	ภายในกลุ่ม	146.973	355	.414		
	รวม	147.663	357			

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 - 21 แสดงว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีสาขาวิชาต่างกัันมีพฤติกรรมการนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านการแสวงหาโอกาส ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และด้านการนำความคิดไปประยุกต์ ไม่พบความแตกต่าง



ตารางที่ 4 - 22 การทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พฤติกรรมนวัตกรรมการเป็นผู้นำความคิดของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามสาขาวิชา

พฤติกรรมนวัตกรรมการเป็นผู้นำความคิด	สาขาวิชากลุ่ม	สาขาวิชากลุ่ม	สาขาวิชา
	สังคมศาสตร์	มนุษยศาสตร์	กลุ่มภาษา
สาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์	-	.199*	.069
สาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์		-	-.130
สาขาวิชากลุ่มภาษา			-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 – 22 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมนวัตกรรมการเป็นผู้นำความคิดของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ระหว่างสาขาวิชาพบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมนวัตกรรมการเป็นผู้นำความคิดมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมการของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ตารางที่ 4 - 23 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมการของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation

พฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{x}$	SD	พฤติกรรมนวัตกรรมการ	
			r	p-value
1. ความต้องการสารสนเทศ	3.43	0.53	.621**	.000
2. การแสวงหาสารสนเทศ	3.67	0.60	.607**	.000
3. การประเมินคุณภาพสารสนเทศ	3.66	0.63	.637**	.000
4. การใช้สารสนเทศ	3.58	0.70	.628**	.000
รวม	3.58	0.52	.698**	

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 - 23 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation พบว่า พฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมนวัตกรรมอยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (โดยรวม  $r = 0.698$ ) และด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ มีค่าสูงสุด ( $r = .637$ )

ตารางที่ 4 - 24 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation

พฤติกรรมนวัตกรรม	$\bar{x}$	SD	พฤติกรรมสารสนเทศ	
			r	p-value
1. การแสวงหาโอกาส	3.46	0.63	.598**	.000
2. การเป็นผู้นำความคิด	3.54	0.64	.555**	.000
3. การเป็นผู้นำความคิด	3.71	0.62	.609**	.000
4. การนำความคิดไปประยุกต์	3.58	0.64	.543**	.000
รวม	3.57	0.55	.698**	.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 - 24 เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation พบว่า พฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมสารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (โดยรวม  $r = 0.698$ ) และด้านการเป็นผู้นำความคิด มีค่าสูงสุด ( $r = .609$ )

## ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4 – 25 การวิเคราะห์สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย	ยอมรับ	ปฏิเสธ
1. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน		✓
2. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน	✓	
3. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน	✓	
4. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน		✓
5. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน		✓
6. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน	✓	
7. พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีความสัมพันธ์เชิงบวก	✓	

จากตารางที่ 4 - 25 การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า 1. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกัน 2. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พบความแตกต่าง 1 คู่ คือ ด้านแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน โดยนิสิตชั้นปีที่ 1 และนิสิตชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตชั้นปีที่ 2 3. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พบว่าแตกต่างกัน 2 ด้าน คือ ด้านความต้องการสารสนเทศและด้านการแสวงหาสารสนเทศ โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศมากกว่านิสิต

สาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ และนิสิตสาขาวิชากลุ่มภาษามีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ 4. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกัน 5. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกัน 6. นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน 1 ด้าน คือ ด้านการเป็นผู้นำความคิด โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ 7. พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกอยู่ในระดับปานกลาง

## ส่วนที่ 6 สรุปผลข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

จากแบบสอบถามตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม มีข้อความ จำนวน 2 ข้อ ดังนี้

1. ท่านคิดว่ากระบวนการเรียนการสอน รวมถึงการมอบหมายงานให้นิสิตศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ในรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรฯ (งานส่วนบุคคล/ งานกลุ่ม) จากอาจารย์ผู้สอนนั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของท่านหรือไม่อย่างไร

สรุปข้อมูลจากแบบสอบถามพบว่า นิสิตมีมุมมองเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมเรื่องพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม ดังนี้

กระบวนการเรียนการสอนที่ผู้สอนมอบหมายงานให้ทำในแต่ละวิชาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความคิด ทำทลายความสามารถเพื่อหาทางแก้ปัญหา และทำให้เกิดความอดทน เพียรพยายามเพื่อจะทำงานให้บรรลุ (ผู้ตอบจำนวน 65 คน)

การมอบหมายงานเพิ่มจากการเรียนในชั้นเรียน ถือเป็นโอกาสให้นิสิตได้เรียนรู้เพิ่มเติม และลงมือปฏิบัติ ทดลองทำ เกิดกระบวนการแก้ไขปัญหา (ผู้ตอบจำนวน 45 คน)

การมอบหมายให้ทำงานเป็นกลุ่มช่วยพัฒนาภาวะผู้นำและเรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น (ผู้ตอบจำนวน 38 คน)

การได้คิดเองและได้ทดลองทำจริงช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง (เมื่อทำสำเร็จ) (ผู้ตอบจำนวน 18 คน)

การประเมินผลงาน การได้รับคำติ-ชม วิจาร์ณ จากอาจารย์ผู้สอน เมื่อนิสิตนำเสนอผลงาน หรือแสดงงาน ช่วยกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรคงานใหม่ ๆ (ผู้ตอบจำนวน 10 คน)

ผลงานนิสิตที่ได้รับการยอมรับ ยกย่อง เชิดชู หรือให้รางวัล จะสร้างความภาคภูมิใจและ ทำให้อายากสร้างสรรคงานอื่น ๆ ต่อไป (ผู้ตอบจำนวน 8 คน)

การมอบหมายงานที่ยาก ถือเป็นวิธีกระตุ้น สร้างความท้าทายให้นิสิตต้องพยายามทำให้ สำเร็จ รวมถึงการคิดนอกรอบ (ผู้ตอบจำนวน 3 คน)

2. ท่านต้องการให้คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปรับปรุงหรือจัดหาอุปกรณ์ฯ และ สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนการสอนของนิสิตด้านใดบ้าง

ข้อเสนอแนะที่นิสิตต้องการให้คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปรับปรุงและจัดหา สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนที่มีประสิทธิภาพ จำแนกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

#### 1. ระบบสารสนเทศ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ควรปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานระบบสารสนเทศให้ พร้อมเพื่อการใช้งาน สามารถเข้าถึงและรองรับการใช้งานอย่างครอบคลุมพื้นที่ รวมถึงควรจัดให้มี เจ้าหน้าที่คอยให้บริการให้คำแนะนำปรึกษาและช่วยแก้ไขปัญหาการใช้งาน เช่น ความไม่เสถียรของ ระบบเทคโนโลยี ความเร็วของสัญญาณเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จุดบริการไวไฟ (Wi-fi)

#### 2. เครื่องมือและอุปกรณ์ด้านไอทีฯ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ควรจัดหาอุปกรณ์และเครื่องมือที่พร้อมใช้งาน และ สามารถเข้าใช้งานได้อย่างสะดวก เช่น คอมพิวเตอร์ (ทั้งแบบพีซีและโน้ตบุ๊ก) เครื่องพิมพ์ฯ อุปกรณ์ ต่อพ่วง อื่นๆ (ที่จำเป็นต่อการสร้างสรรคผลงาน)

#### 3. ห้องเรียนและสถานที่

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ควรมีห้องเรียนและอุปกรณ์พื้นฐานฯ ที่พร้อมสำหรับ ใช้งานได้หลายกิจกรรม และมีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น พื้นที่/ ห้องที่จัดสภาพแวดล้อม หลาย รูปแบบหรือมีหลายขนาดเพื่อเลือกใช้งานได้หลายแบบ สามารถจัดพื้นที่ภายในให้ทำกิจกรรมได้หลาย รูปแบบ เช่น โต๊ะประชุมกลุ่ม พื้นที่โล่ง เครื่องขยายเสียง ลำโพง อุปกรณ์ที่ใช้เพื่อจัดแสดงงาน และ นิสิตมีข้อเสนอแนะว่า คณะฯ ต้องเปิดโอกาสให้นิสิตสามารถขอใช้สถานที่/ พื้นที่ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว (ลดขั้นตอนที่ซับซ้อนหรือยุ่งยาก)

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา 4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973) ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของนิสิตแต่ละชั้นปี ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 359 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 20 ข้อ และตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรม มีความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติประมวลผลข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน F-test วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation coefficient: r) ระหว่างตัวแปรที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 สรุปผลการวิจัย สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 78.8 เพศชาย จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และไม่ระบุเพศ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา นิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 29.0 ชั้นปีที่ 2 จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 85 คน คิดเป็น ร้อยละ 23.7 แบ่งตามสาขาวิชาที่ศึกษา ดังนี้ กลุ่มภาษา จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 กลุ่มมนุษยศาสตร์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 33.1 และกลุ่มสังคมศาสตร์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 33.1 สำหรับทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) พบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีทักษะการรู้สารสนเทศและวิธีการค้นสารสนเทศโดยการฝึกฝน เรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ 88.0 รองลงมาคือผ่านการเรียนรู้แบบเพื่อนสอนเพื่อน ร้อยละ 54.6 ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 24510159 ทักษะสารสนเทศในสังคมฐานความรู้ หรือ 24510659 สารสนเทศและทักษะการศึกษาค้นคว้า ร้อยละ 49.3 เข้ารับฟังคำแนะนำวิธีการใช้ห้องสมุดของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา ร้อยละ 21.2 และเข้ารับการฝึกอบรมตามหลักสูตรของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา ร้อยละ 7.5 สำหรับวิธีอื่น ๆ ที่กลุ่มตัวอย่างได้ระบุเพิ่มเติม ได้แก่ เรียนรู้มาจากระดับมัธยมศึกษา อาจารย์มอบหมายงานให้ทำงาน อาจารย์ในรายวิชาให้คำแนะนำ บุคคลในครอบครัวช่วยเหลือ/ แนะนำ คิดเป็นร้อยละ 1.7

ตอนที่ 2 พฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.58$ ) มีเพียงรายการเดียว คือ ข้อ 6. ฉันสามารถค้นสารสนเทศที่ต้องการโดยใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น Google Yahoo ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.39$ ) และมีจำนวน 15 ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดย 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อ 14. ฉันตระหนักว่าสารสนเทศที่ค้นได้จากอินเทอร์เน็ต ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนจะนำไปใช้งาน ( $\bar{X} = 4.04$ ) ข้อ 10. ถ้าฉันค้นสารสนเทศที่ต้องการไม่พบ ฉันจะพยายามต่อไปจนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ ( $\bar{X} = 3.93$ ) ข้อ 2. เมื่อได้รับมอบหมายงานในรายวิชาที่เรียน ฉันมุ่งมั่นที่จะค้นหาสารสนเทศให้ได้เนื้อหาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ( $\bar{X} = 3.82$ ) อีก 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้อ 11. ฉันรู้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินค่าสารสนเทศเพื่อนำไปใช้งาน และข้อ 19.

เมื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ฉันชอบเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{X} = 3.35$ )

ข้อ 7. ฉันรู้วิธีการค้นหาข้อมูลและสามารถค้นหาคำตอบได้รวดเร็วกว่าเพื่อน ๆ ( $\bar{X} = 3.32$ ) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด คือ ข้อ 9. ฉันรู้ถึงความแตกต่างและเลือกประเภทของแหล่งสารสนเทศเพื่อค้นหาข้อมูลได้ดีกว่าเพื่อน ๆ ( $\bar{X} = 3.30$ )

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.57$ ) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่ามีอยู่ 16 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก พฤติกรรมนวัตกรรม 3 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงเป็นลำดับต้น ๆ ได้แก่ ข้อ 15. การระดมสมองภายในกลุ่มทำงาน ช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ( $\bar{X} = 4.00$ ) ข้อ 11. ฉันชอบรับฟังความเห็นของเพื่อน ๆ แล้วรวบรวมความคิดเห็นเหล่านั้นมาเสนอแนะแนวทางปฏิบัติ ( $\bar{X} = 3.88$ ) ข้อ 19. การเรียนรู้จากความผิดพลาดของผู้อื่น สามารถนำมาใช้วางแผนเพื่อการริเริ่มหรือลงมือตามแนวคิดใหม่ ๆ ให้เป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว ( $\bar{X} = 3.86$ ) ส่วนอีก 4 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้อ 8. ฉันสามารถแก้ไขปัญหาหรือข้อขัดข้องที่เกิดจากงานโดยวิธีการที่สร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 3.40$ ) มี 2 ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X} = 3.35$ ) ได้แก่ ข้อ 7. ฉันชอบเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนให้การทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ข้อ 18. ฉันมองหาการสนับสนุนและแหล่งทุนที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีแผนปฏิบัติการ ทำได้สำเร็จ สำหรับข้อ 5. ฉันมีความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ฉันไม่นิยมการทำสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ (เหมือนเดิม) มีค่าเฉลี่ยน้อยสุด ( $\bar{X} = 3.28$ )

ตอนที่ 3 พฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตที่มีชั้นปีต่างกันพบว่า มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน ส่วนด้านความต้องการสารสนเทศ ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ และด้านการใช้สารสนเทศ ไม่พบความแตกต่าง จากการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พบว่า นิสิตชั้นปีที่ 1 และนิสิตชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตชั้นปีที่ 2

นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศรายด้านของนิสิตที่มีสาขาวิชาต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศและด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน ส่วนด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศและด้านการใช้สารสนเทศ ไม่พบความแตกต่าง จากการทดสอบค่าเฉลี่ย



รายคู่พบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ และพบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มภาษามีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์

ตอนที่ 4 พฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน พบว่า พฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดแตกต่างกัน ส่วนด้านการแสวงหาโอกาส ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และด้านการนำความคิดไปประยุกต์ ไม่พบความแตกต่าง เมื่อทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่พบว่า นิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมนวัตกรรมด้านการเป็นผู้นำความคิดมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์

ตอนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยสถิติ Pearson's correlation พบว่า พฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมนวัตกรรม ทั้งโดยรวม ( $r = 0.698$ ) และรายด้าน อยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรีพบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกทั้งโดยรวม ( $r = 0.698$ ) และรายด้าน อยู่ในระดับปานกลาง

## สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การศึกษานี้ทดสอบสมมติฐานการวิจัย 7 ข้อ ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 5 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 6 นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 7 พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีความสัมพันธ์เชิงบวก

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน ประเด็นที่ยอมรับมีดังนี้ พฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า นิสิตที่มีชั้นปีต่างกัน สาขาวิชาต่างกัน มีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่างกัน และพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรีพบว่า นิสิตที่เรียนสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกัน เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกอยู่ (ทั้งโดยรวมและรายด้าน)

## อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ผลจากการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีพฤติกรรมสารสนเทศอยู่ในระดับมาก ทั้งโดยรวม ( $\bar{X} = 3.58$ ) และรายด้าน คือ 1. ด้านความต้องการสารสนเทศ 2. ด้านการแสวงหาสารสนเทศ 3. ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ 4. ด้านการใช้สารสนเทศ นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีพฤติกรรมนวัตกรรมอยู่ในระดับมาก ทั้งโดยรวม ( $\bar{X} = 3.57$ ) และรายด้าน คือ 1. การแสวงหาโอกาส 2. การเป็นผู้นำความคิด 3. การเป็นผู้นำความคิด 4. การนำความคิดไปประยุกต์ ทั้งนี้สืบเนื่องจากนิสิตระดับปริญญาตรีมีช่วงอายุระหว่าง 17-22 ปี ซึ่งเกิดหลังปี พ.ศ. 2540 จัดเป็นคนเจนเอเรชั่น Z เป็นกลุ่มที่เกิดและโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกรอบด้าน มีทักษะและเรียนรู้วิธีใช้เทคโนโลยีฯ สมัยใหม่ รวมถึงมีลักษณะเปิด

กว้างทางความคิดและวัฒนธรรมที่แตกต่าง (เข้าใจความแตกต่างคน 4 เจเนอเรชันหลายช่องว่างเพื่อการทำงานที่แฮปปี้, 2562) ซึ่งอาจเป็นปัจจัยเสริมและสนับสนุนให้นิสิตมีพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัย ชง, หู่, เซียง, ดิ่ง และลู่ (Zhong, Hu, Zheng, Ding & Luo, 2018) ที่พบว่า นักศึกษาพยาบาลชาวจีนมีพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมอยู่ในระดับมาก

2. การเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

ผลจากการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกันเนื่องจากโอกาสทางการศึกษา เปิดกว้างให้ทุกเพศได้รับการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน รวมถึงแนวคิดของระบบการศึกษาปัจจุบันที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมากขึ้น ทำให้ทุกคนต้องพัฒนาพฤติกรรมสารสนเทศ แสวงหาสารสนเทศ รู้แหล่งและค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้ สอดคล้องกับงานวิจัย จีรวรรณ ศรีวงษ์ (2559) ที่พบว่า นักศึกษาปริญญาตรีที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกัน สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ที่มีชั้นปีต่างกันพบว่า มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการแสวงหาสารสนเทศมีความแตกต่างกัน โดยนิสิตชั้นปีที่ 1 และนิสิตชั้นปีที่ 4 มีพฤติกรรมสารสนเทศ ด้านการแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตชั้นปีที่ 2 อาจกล่าวได้ว่า นิสิตชั้นปีที่ 1 เริ่มเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษาจึงต้องปรับตัว พัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง มีความกระตือรือร้น พยายามแสวงหาสารสนเทศเพื่อศึกษาค้นคว้าตามที่ได้รับมอบหมายหรือทำรายงาน ส่วนนิสิตชั้นปีที่ 4 เป็นชั้นปีสูงสุด แผนการเรียนของหลักสูตรอาจมีรายวิชาที่ต้องทำวิจัย รวมถึงการค้นหาข้อมูลเพื่อเตรียมตัวออกไปประกอบอาชีพ (จบการศึกษา) สอดคล้องกับงานวิจัย บุหลัน กุลวิจิตร (2558) แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัย จีรวรรณ ศรีวงษ์ (2559) ที่ไม่พบความแตกต่างของพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกัน

นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศและด้านการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านความต้องการสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ และนิสิตสาขาวิชากลุ่มภาษามีพฤติกรรมสารสนเทศด้านแสวงหาสารสนเทศมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ เหตุผลสืบเนื่องจากรายวิชาในหลักสูตรของสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์ เช่น นิเทศศาสตร์ จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา มีรูปแบบ วิธีจัดการเรียนการสอน ลักษณะเฉพาะของวิชาและกิจกรรม ที่อาจส่งผลให้วัตถุประสงค์และพฤติกรรมสารสนเทศของผู้เรียนในสาขาวิชาอื่น ๆ แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัย จีรวรรณ ศรีวงษ์ (2559) ที่พบว่า พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษานิสิตปริญญาตรีที่มีคณะที่ศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมสารสนเทศแตกต่าง 1 ด้าน คือ การแสวงหาสารสนเทศ เช่น วิธีการค้นหา แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัย สุมาลี พงศดิลก (2560) ที่พบว่า

นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ ที่มีสาขาวิชา ระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมสารสนเทศไม่แตกต่างกัน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ศึกษาแขนงวิชาที่ใกล้เคียงกัน โดยมีเป้าหมายการแสวงหาสารสนเทศเพื่อทำวิจัยและวิทยานิพนธ์ และรูปแบบการเรียนการสอนเน้นให้นิสิตศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้เพิ่ม

3. การเปรียบเทียบพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำแนกตาม เพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

ผลจากการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการวิจัย กนกนาฏ เอียดมาก และคณะ (2561) ที่พบว่า เพศไม่ใช่ปัจจัยที่ส่งผลให้พฤติกรรมนวัตกรรมของบุคคลแตกต่างกัน และผลงานวิจัย บาบาลิส และคณะ (Babalís et al., 2012 cited in Zhong, Hu, Zheng, Ding & Luo, 2018) เรื่อง ทักษะการวิจัยและความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม: ความแตกต่างระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีเพศชายกับหญิง พบว่า เพศไม่ส่งผลต่อเรื่องการสร้างสรรค์นวัตกรรม

นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีชั้นปีต่างกัน พบว่า พฤติกรรมนวัตกรรมไม่แตกต่างกัน อาจเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีแผนการเรียนรูปแบบ วิธีการจัดการเรียนการสอน ระดับความลึกซึ้งของเนื้อหาในหลักสูตร ที่ลักษณะที่ใกล้เคียงกัน จึงส่งผลให้นิสิตที่ชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมที่ไม่แตกต่างกัน แต่ผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับงานของ ชง, หู่, เซียง, ดิง และลู่อู (Zhong, Hu, Zheng, Ding & Luo, 2018) ที่พบว่า นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมสูงกว่า (3.85) นักศึกษาระดับปริญญาตรี (3.60) และนักศึกษาระดับวิทยาลัย (3.10) อาจสะท้อนให้เห็นถึงระดับการศึกษาที่เพิ่มขึ้น (หลักสูตรชั้นสูง) ความลึกซึ้งและความยากของเนื้อหาส่งผลต่อพฤติกรรมนวัตกรรม

การเปรียบเทียบนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีสาขาวิชาต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมนวัตกรรมแตกต่างกันเพียงด้านเดียว คือ ด้านการเป็นผู้นำความคิด โดยนิสิตสาขาวิชากลุ่มสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมนวัตกรรม ด้านการเป็นผู้นำความคิดมากกว่านิสิตสาขาวิชากลุ่มมนุษยศาสตร์ สอดคล้องกับตรีทิพย์ บุญเยี่ยม (2554) ที่กล่าวถึงปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมนวัตกรรมมี 4 ปัจจัยใหญ่ คือ ปัจจัยด้านบุคคล ด้านลักษณะงาน ด้านคุณลักษณะทางสังคม และด้านคุณลักษณะขององค์กร ดังนั้น นิสิตที่มีสาขาวิชาต่างกันมีพฤติกรรมนวัตกรรมต่างกัน อาจสืบเนื่องจากปัจจัยด้านลักษณะงาน ที่แต่ละสาขาวิชาวิธีการเรียนการสอนหรือการมอบหมายงานที่ต่างกัน อีกทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าอย่างอิสระ หรือสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มความเชื่อมั่นในตนเอง อันนำไปสู่การแสดงออกถึงพฤติกรรมนวัตกรรมที่มากขึ้น

4. ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผลจากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าสหสัมพันธ์ ( $r = 0.698$ ) ที่ระดับนัยสำคัญ .01 อาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมมีความสัมพันธ์เชิงบวกเพราะบุคคลที่มีพฤติกรรมสารสนเทศอยู่ในระดับมาก แสดงถึงการตระหนักรู้ว่าตนมีความต้องการสารสนเทศและพยายามแสวงหาสารสนเทศเหล่านั้น ซึ่งอาจเพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจ หรือใช้เพื่อการตัดสินใจ ช่วยแก้ไขปัญหา และนำสารสนเทศที่ค้นพบไปใช้ประโยชน์ อีกทั้งพฤติกรรมนวัตกรรมเกิดจากปัจจัยหลักสองด้าน คือ ปัจจัยด้านบุคคลและด้านลักษณะงาน (Shalley & Gilson, 2004 อ้างถึงใน ประเวช ชุ่มเกษรกุลกิจ และ ศจีมาศ ณ วิเชียร, 2561) เมื่อนิสิตมีเป้าหมายการทำงานเพราะอยากเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพตนเองจึงทำให้เกิดพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ ค้นหา ประเมินค่า และนำไปใช้ประโยชน์ ก่อให้เกิดกระบวนการคิดและมีพฤติกรรมนวัตกรรมในระดับที่สูงตามไปด้วย สอดคล้องกับงานวิจัย ชง, หู่, เชียง, ดิ่ง และลู่ (Zhong, Hu, Zheng, Ding & Luo, 2018) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาพยาบาลชาวจีน ผลการวิจัยพบความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศ 6 มิติ ได้แก่ ความต้องการสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ การประเมินค่า การค้นคืน การจัดการ และการใช้ประโยชน์กับพฤติกรรมนวัตกรรมของนักศึกษาพยาบาล

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมนวัตกรรมกับพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าสหสัมพันธ์ ( $r = 0.698$ ) ที่ระดับนัยสำคัญ .01 สอดคล้องกับงานวิจัย ประเวช ชุ่มเกษรกุลกิจ และ ศจีมาศ ณ วิเชียร (2561) พบว่า พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีทัศนคติที่ดี ระบุว่าตนมีความสามารถในการคิดแปลกใหม่ แล้วเห็นคุณค่าจึงทำให้สิ่งที่คิดนั้นเป็นจริง อาจแปลความได้ว่า บุคคลนั้นเป็นผู้รู้สารสนเทศ มีทักษะและพฤติกรรมสารสนเทศ ได้แก่ ความสามารถแสวงหาสารสนเทศ รู้แหล่ง วิจัยค้นหาข้อมูล ประเมินค่า และนำไปใช้ประโยชน์ ทั้งนี้เพื่อให้ตนเป็นผู้รู้และเข้าใจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง สิ่งเหล่านี้ถือเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลนั้นกล้าคิด กล้าทำในสิ่งที่แปลกใหม่ ทดลองทำหรือการคิดนอกกรอบ ส่งผลให้สร้างสรรค์นวัตกรรมและพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ

## ข้อเสนอแนะ

1. ผลจากการศึกษาพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มีพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมอยู่ในระดับมาก ดังนั้นควรส่งเสริมและสนับสนุน โดยจัดระบบการเรียนการสอน สิ่งอำนวยความสะดวกฯ รวมถึงการปรับปรุง

พัฒนาหลักสูตรของคณะฯ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อให้บัณฑิตได้เกิดกระบวนการคิดและสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง อันจะเป็นประโยชน์ต่อประเทศและสังคม

2. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ควรกำหนดนโยบาย พัฒนาระบบการเรียนการสอนที่เป็นรูปธรรมเพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีทักษะ ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม และเพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยบูรพา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรขยายขอบเขตการวิจัยให้ครอบคลุมนิสิตระดับปริญญาตรีทุกคณะและสาขาวิชา เพื่อให้ทราบข้อมูล รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนวัตกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางพัฒนาหลักสูตร การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยบูรพา

2. ควรศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตเพื่อให้เข้าใจและมีองค์ความรู้ใหม่เพื่อจัดสภาพแวดล้อม กระบวนการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยบูรพาที่สนับสนุนและเอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์

## บรรณานุกรม

- กนกนาฏ เอียดมาก, กนกวรรณ สุขโณ, จุฑาทิพย์ แต่งเหมือน, สาวิตรี วงศ์งาม, วรณภรณ์ บริพันธ์ และสัญญาชัย ลั้งแท้กุล. (2561). พฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมของบุคลากรใน มหาวิทยาลัย จังหวัดสงขลา. *Walailak Procedia*, 2018(1), ss186 เข้าถึงได้จาก <http://wjst.wu.ac.th/idex.php/wuresearch>
- เข้าใจความแตกต่างคน 4 เจเนอเรชั่นหลายช่องว่างเพื่อการทำงานที่แฮปปี้. (2562). เข้าถึงได้จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/587633>
- จารุณี วงศ์ลิ้มปิยะรัตน์. (2558). การเงินและการบัญชีเพื่อการบริหารเทคโนโลยีและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิรวรรณ ศรีวงษ์. (2559). พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. เข้าถึงได้ จาก <http://www.tci-thaijo.org/index.php/tla-reserch/article/view/59197/53304>
- เดชดนัย จุ้ยชุม, ฤทัยชนนี สิทธิชัย และอิมจิต เลิศพงษ์สมบัติ. (2556). การแสวงหาสารสนเทศเพื่อ การศึกษาและการรู้สารสนเทศมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศของ นักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. *วารสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 5(1), 79- 92.
- ชลภัสส์ วงษ์ประเสริฐ, สมาน ลอยฟ้า และเพ็ญพันธ์ เพชรศร . (2556). พฤติกรรมสารสนเทศของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยขอนแก่น. *มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์*, 30(3), 157-196.
- ธณิศา สุขขารมย์. (2547). การใช้สารสนเทศในการกำหนดหัวข้อและจัดทำเค้าโครงวิทยานิพนธ์ ของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร์ มหาบัณฑิต, สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีรยุทธ วัฒนาสุภโชค. (2549). 108 แปรนตร์แห่งองค์กรนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: เนชั่นมัลติมีเดีย กรุ๊ป.
- ตรีทิพ บุญเยี่ยม. (2554). ปัจจัยเชิงสาเหตุทุกระดับที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรม ระดับ บุคคลและระดับกลุ่มงานเพื่อสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ในบริษัทเอกชนของไทย. ดุษฎีนิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, บัณฑิต วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2549). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมสำหรับงานวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักส์.
- บุหลัน กุลวิจิตร. (2558). การใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 8(1) ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, 868-886.
- ปริญญาดา ปานทอง และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2558). ความต้องการสารสนเทศและพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการศึกษาต่อในระดับปริญญาโทของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 7(3), 133-146.
- ประเวช ชุ่มเกษรกุลกิจ และศจีมาศ ณ วิเชียร. (2561). พฤติกรรมสร้างนวัตกรรมในการทำงาน: แนวคิดปัจจัยเชิงสาเหตุ ความท้าทาย. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, (10)1, 25-41.
- ประภาวดี สืบสนธิ์. (2532). *พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภาวดี สืบสนธิ์. (2543). *สารสนเทศในบริบทสังคม* (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ: สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.
- ประภาวดี สืบสนธิ์. (2546). ความต้องการใช้สารสนเทศ. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ* (หน่วยที่ 1-8). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปัทมา ศรีมณี. (2562). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมระดับบุคคล : กรณีศึกษาพนักงานสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (วิทยาเขตหาดใหญ่)*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ปรีชา วิทโคโด. (2543). *พฤติกรรมวัยรุ่น*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พยัต วุฒิรงค์. (2557). *การจัดการนวัตกรรม: ทรัพยากร องค์การแห่งการเรียนรู้ และนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัฐกานต์ ฐิติจำเริญพร. (2561). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของพนักงานองค์การธุรกิจของบริษัทโตโยต้า ไคฮิซัทสึ เอ็นจีเนียริง แอนด์ แมนูแฟคเจอร์ริง จำกัด*. ปริญญาโทบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการ, คณะสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภัทรจิตรา แสงสุข. (2557). *ปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของความเชื่อประสิทธิภาพในตนเองสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554* (พิมพ์ครั้งที่ 2) .  
กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รักษ วรรกิจโกคาทร. (2547). *การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร*. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- รัตนา บรรณาธรรม. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมของข้าราชการสำนักงานมัย กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการสาธารณสุข*, 28(5), 915-924.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2544). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วรชัย สิงห์ฤกษ์ และวิโรจน์ เจษฎาลักษณ์. ( 2562). นวัตกรรมและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการความรู้เพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในสหกรณ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 9(1) เข้าถึงได้จาก [https://www.stou.ac.th/website/ejodil0.5/filejodil/19\\_1\\_627.pdf](https://www.stou.ac.th/website/ejodil0.5/filejodil/19_1_627.pdf)
- วราพรรณ อภิศุภะโชค. (2553). การเปรียบเทียบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของอาจารย์คณะมนุษยศาสตร์และคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์*, 17(2), 57-70.
- วสันต์ สุทธาวาส และประสพชัย พสุนนท์. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมสร้างนวัตกรรมระดับบุคคลในสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *Veridian E-Journal, Silpakorn Univrsity*, 8(1) ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 530-545.
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, พัทธ์ผจง วัฒนสินธุ์, อัจฉรา จันทร์ฉาน และประกอบ คุปรัตน์. (2533). นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสารบริหารธุรกิจ*, 33(128), 49-65.
- สุนทรทิพย์ คำจันทร์. (2549). *ความต้องการใช้สารสนเทศและพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุดารัตน์ เหลาฉลาด. (2547). *ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจภายใน ภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของหัวหน้าหอผู้ป่วย สภาพแวดล้อมในงานกับพฤติกรรมสร้างสรรค์ของพยาบาลวิชาชีพโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของรัฐ*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารการพยาบาล, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุดารัตน์ เหลาฉลาด และอารีย์วรรณ อ่วมตานี. (2550). ปัจจัยพยากรณ์พฤติกรรมสร้างสรรค์ของพยาบาลวิชาชีพโรงพยาบาลมหาวิทยาลัยของรัฐ. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 8(1), 30-40.
- สุชา จันทร์เอม. (2540). *จิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

- สุธรรม อูมาแสงทองกุล. (2548). พฤติกรรมการสืบค้นสารสนเทศและการประเมินผลลัพธ์รายการเอกสารที่ได้จากการสืบค้นของผู้ใช้. *วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 1(2), 51-58.
- สุมาลี พงศดิลก. (2559). *พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุรพล พะยอมแย้ม (2545). *ความหมายของพฤติกรรม*. เข้าถึงได้จาก [http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/fulltext/snmcn/Amnat\\_Pusree/Chapter2.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/fulltext/snmcn/Amnat_Pusree/Chapter2.pdf)
- สุรัชพงศ์ สิกขาบัณฑิต. (ม.ป.ป.). *นโยบายประเทศไทย 4.0 : โอกาส อุปสรรค และผลประโยชน์ของไทยในภูมิภาคอาเซียน*. เข้าถึงได้จาก [https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament\\_parcy/ewt\\_dl\\_link.php?nid=46816&filename=foreign2\\_index](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=46816&filename=foreign2_index)
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). *15 พลวัตนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2553). *การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ฝ่ายส่งเสริมวัฒนธรรมนวัตกรรม สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2562). *มาฝึกฝนทักษะเพื่อเป็นนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21*. เข้าถึงได้จาก <https://www.nia.or.th/51>
- อรอุมา สืบกระพัน. (2552). *ความต้องการสารสนเทศและพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของวิศวกรบริษัทแอดวานซ์ อินโฟร์เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) สำนักงานปฏิบัติการส่วนภูมิภาคภาคเหนือ*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อรอุษา จันทร์วิรุจ. (2544). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จังหวัดสมุทรปราการ*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Ar, I. M. & Baki, B. (2011). Antecedents and performance impacts of product versus process innovation. *European Journal of Innovation Management*, 14(2), 172-206.
- Baro, E. E., Onyenania, G. O. & Osaheni, O. (2010). Information seeking behaviour of undergraduate students in the humanities in three universities in Nigeria. *SA Jnl Libs & Info Sci*, 76(2), 109-117.
- Bates, M. J. (1989). The design of browsing and berrypicking techniques for the online search interface. *Online Review*, 13(5), 407-424.

- Bates, M. J. (2010). Information behavior. In *Encyclopedia of library and information Sciences* (3rd ed.). (V. 3, pp. 2381-2391) New York: CRC Press.
- Birdi, K., Leach, D. & Magadley, W. (2016). The relationship of individual capabilities and environmental support with different facets of designers' innovative behavior. *Journal of Product Innovation Management*, 33 (1), 19–35. doi: 10.1111/jpim.12250
- Chang, J. C. & Yang, Y. L. (2012). The effect of organization's innovational climate on students' creative self-efficacy and innovative behavior. *Business Entrepreneurship Journal*, 1(1), 75-100.
- Chowdhury, G. G. & Chowdhury, S. (2011). *Information users and usability in the digital age*. London: Facet.
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of psychological testing*. New York: Harper & Row.
- Damanpour, F. (1991). *Organizational innovation, A meta-analysis of effects of determinants and moderators*. *The Academy of Management Journal*, 34, 555-590.
- De Jong, J. P. (2007). *Individual innovation: The connection between leadership and employees' innovative work behavior*. Dissertation Faculty of Economics and Business. The Institutional Repository of the University of Amsterdam.
- De Jong, J. P. & Den Hartog, D. (2010). Measuring innovative work behavior. *Creativity and Innovation Management*, 19(1), 23-36.
- Dervin, B. (1996). Chaos, order and sense-making: a proposed theory for information design. In R. Jacobson (Ed.), *Information design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dervin, B. (1999). On studying information seeking methodologically: The implications of connecting metatheory to method. *Information Processing & Management*, 35(6), 727-750.
- Drucker, P. F. (1985). *Innovation and entrepreneurship*. New York: Harper and Row.
- Drucker, P. F. (1993). *Post-capitalist society*. New York: Harper-Collins.
- Ellis, D. (1993). Modeling the information-seeking patterns of academic researchers: A grounded theory approach. *Library Quarterly*, 63(4), 469-486.

- Ellis, D. & Haugan, M. (1997). Modeling the information seeking patterns of engineers and research scientist in an industrial environment. *Journal of Documentation*, 53, 4. Retrieved from: <http://www.emeraldinsight.com/insight.viewContentItem.do>
- Godbold, N. (2006). Beyond information seeking: Towards a general model of information behavior. *Information Research*, 11(4) Retrieved from: <http://informationr.net/ir/11-4/paper269>
- Higgins, J. M. (1995). Innovation the core competence. *Planning Review*, 23(6), 32-36. doi: 10.1108/eb054532
- Hinkle, D. E., William, W. & Stephen, G .L. (1998). *Applied statistics for the behavior sciences* (4<sup>th</sup> ed.). New York: Houghton Mifflin.
- Janssen, O. (2000). Job demands perceptions of effort-reward fairness and innovative work behavior. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 73, 287-302.
- Kanter, R. M. (1988). When a thousand flowers bloom: Structural, collective and social conditions for innovation in organization. *Research in Organizational Behavior*, 10, 169-211.
- Kirton, M. (1976). Adaptors and innovators: A description and measure. *Journal of Applied Psychology*, 61(5), 622-629.
- Kleysen, R. F. & Street, C. T. (2001). Toward a multi-dimensional measures of individual innovative behavior. *Journal of Intellectual Capital*, 2(3), 284-296.
- Komissarov, S. & Murray, J. (2016). Factors that influence undergraduate information seeking behavior and opportunities for student success. *The Journal of Academic Librarianship*, 42, 423-429.
- Korobili, S., Malliari, A. & Zapounidou, S. (2011). Factors that influence information-seeking Behavior: The case of Greek graduate students. *The Journal of Academic Librarianship*, 37(2), 155-165.
- Large, A., Tedd, L. A., & Hartley, R. (2001). *Information seeking in the online age: Principle and practice*. Munchen: K.G Saur.

- Lo, P. & Chu, W. (2015). Information for inspiration: Understanding information-seeking behavior and library usage of students at Hong Kong Design Institute. *Australian Academic & Research Libraries*, 46(2), 101-120.
- Nohria, N. & Gulati, R. (1996). Is slack good or bad for Innovation?. *The Academy of Management Journal*, 39(1), 1245-1264.
- Nwagwu, W. E. (2009). Information needs and seeking behavior of nurses at the University College Hospital Ibadan, Nigeria. *Afr.J.Lib,Arch & Inf.Sc.*, 19(1), 25-38.
- Martin, P, Potocnik, K & Frasn, A. (2015). Determinants of students' innovation in higher education. (*J.*) *Studies in Higher Education*, 1-15. doi: 10.1080/03075079.2015.1087993
- Marquardt, M. J. (1996). *Building the learning organization: A systems approach to quantum improvement and global success*. New York: McGraw-Hill.
- Meho, L. I. & Tibbo, H. R. (2003). Modeling the information-seeking behavior of social scientists: Ellis's study revisited. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 54(6), 570-587. Retrieved from: <http://www3.interscience.wiley.com>
- OECD. (2005). *Oslo manual: Proposed guidelines for collecting and interpreting technological innovation data*. Paris: OECD.
- Schilling, M. A. (2008). *Strategic management of technological innovation* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: McGraw Hill Education.
- Scott, S. G. & Bruce, R. A. (1994). Determinants of innovative behavior: A path model of individual innovation in the workplace. *Academy of Management Journal*, 37(1), 580-607. doi: 10.2307/256701
- Smith, D. (2006). *Exploring innovation*. Bershire: McGraw Hill.
- Wilson, T. D. (1997). Information behaviour: An interdisciplinary perspective. *Information Processing and Management*, 33(4), 551-572.
- Wilson, T. D. (2000). Human information behavior: Informing Science. *Information Science Research*, special issue, 3(2).
- Wilson, T. D. (2005). Evolution in information behavior modeling: Wilson's model. In K. E. Fisher, S. Erdelez & L. McKechnie (Eds.), *Theories of information behavior*. (pp. 31-36). Medford, N.J: Information Today.

- Wilson, T. D. & Walsh, C. (1996). Intervening variables in information-seeking behavior. In *Information behaviour: An interdisciplinary perspective*. Retrieved from <http://informationr.net/tdw/publ/infbehav/chap4.html>
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis* (3<sup>rd</sup> ed.). New York: Harper & Row.
- Yuan, F. & Marquardt, D. J. (2015). *Innovative behavior*. doi: 10.1093/OBO/9780199846740-0054
- Zhong, Z., Hu, D., Zheng, F., Ding, S. & Luo, A. (2018). Relationship between information-seeking behavior and innovative behavior in Chinese nursing students. *Nurse Education Today*, 63, 1-5.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม



**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย**  
**เรื่อง**  
**ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศกับพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับ**  
**ปริญญาตรี**  
**คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**

---

**คำชี้แจง**

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive research) มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำแนกตามเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สำหรับประโยชน์ที่คาดว่าจะได้จากงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ข้อมูลที่ค้นพบสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในหลักสูตรของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วางแผนงานเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรีให้มีศักยภาพการทำงานที่ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

แบบสอบถามฉบับนี้มี แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นแบบสอบถามประเภทมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

**ขอความกรุณาให้ท่าน โปรดตอบแบบสอบถามตามสภาพที่เป็นจริง และข้อมูลจากแบบสอบถามของท่านจะถือเป็นความลับและไม่มีผลกระทบใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อผลการวิจัยโดยภาพรวมเท่านั้น จะไม่มีการเปิดเผยข้อมูลเป็นรายบุคคล**

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ผศ. ดวงกมล อุ่นจิตติ

(ผู้วิจัย)

**ตอนที่ 1** สถานภาพโดยทั่วไปของนิสิต

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ  ชาย  หญิง  ไม่ระบุ
2. กำลังศึกษาในชั้นปี  1  2  3  4
3. นิสิตสังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาที่ศึกษา
 

<input type="radio"/> จิตวิทยา	<input type="radio"/> นิเทศศาสตร์	<input type="radio"/> สังคมวิทยา	<input type="radio"/> เศรษฐศาสตร์
<input type="radio"/> ประวัติศาสตร์	<input type="radio"/> ศาสนาและปรัชญา	<input type="radio"/> สารสนเทศศึกษา	
<input type="radio"/> ภาษาไทย	<input type="radio"/> ภาษาตะวันตก	<input type="radio"/> ภาษาตะวันออก	
4. ท่านมีทักษะการรู้สารสนเทศ และทราบวิธีการค้นสารสนเทศ โดยวิธี ✓ ( ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ )
 

<input type="radio"/> ฝึกฝน เรียนรู้ด้วยตนเอง
<input type="radio"/> เพื่อนสอนเพื่อน
<input type="radio"/> เรียนในรายวิชา 24510159 ทักษะสารสนเทศในสังคมฐานความรู้
<input type="radio"/> เรียนในรายวิชา 24510659 สารสนเทศและทักษะการศึกษาค้นคว้า
<input type="radio"/> รับฟังคำแนะนำวิธีการใช้ห้องสมุดของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา
<input type="radio"/> รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรของสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา
<input type="radio"/> อื่น ๆ โปรดระบุ .....

**ตอนที่ 2** แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในท้ายข้อความช่องใดช่องหนึ่งที่ท่านพิจารณาแล้วว่าตรงกับระดับพฤติกรรมหรือความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ลักษณะของพฤติกรรมสารสนเทศ	ระดับความคิดเห็น				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
<b>ด้านความต้องการสารสนเทศ</b>					
1. ฉันกำหนดหัวข้อหรือขอบเขตของเรื่องที่ต้องทำรายงานได้อย่างเหมาะสม					
2. เมื่อได้รับมอบหมายงานในรายวิชาที่เรียน ฉันมุ่งมั่นที่จะค้นหาสารสนเทศให้ได้เนื้อหาที่ครบถ้วนสมบูรณ์					
3. ฉันใช้วิธีสอบถามจากเพื่อนหรืออาจารย์ผู้สอนแทนการพยายามจะค้นข้อมูลด้วยตนเอง					
4. ฉันมีความมั่นใจและสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างราบรื่น					
5. ฉันวางแผนการดำเนินงานให้แล้วเสร็จได้ตามเวลาที่กำหนด					
<b>ด้านการแสวงหาสารสนเทศ</b>					
6. ฉันสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการโดยใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น Google Yahoo					
7. ฉันรู้วิธีการค้นหาข้อมูลและสามารถค้นหาคำตอบได้รวดเร็วกว่าเพื่อน ๆ					
8. ฉันระบุแหล่งสารสนเทศที่ต้องใช้งานและสามารถแก้ไขปัญหาการสืบค้นสารสนเทศได้					
9. ฉันรู้ถึงความแตกต่างและเลือกประเภทของแหล่งสารสนเทศเพื่อค้นหาข้อมูลได้ดีกว่าเพื่อน ๆ					
10. ถ้าฉันค้นหาสารสนเทศที่ต้องการไม่พบ ฉันจะพยายามต่อไป จนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ					

ลักษณะของพฤติกรรมสารสนเทศ	ระดับความคิดเห็น				
	น้อย ที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	มาก (4)	มาก ที่สุด (5)
<b>ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ</b>					
11. ฉันรู้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินค่าสารสนเทศเพื่อนำไปใช้งาน					
12. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและคัดเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสม					
13. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและความน่าเชื่อถือของผลการค้นหาได้เป็น สารสนเทศ WWW หรือ สื่อสังคมออนไลน์					
14. ฉันตระหนักว่าสารสนเทศที่ค้นหาได้จากอินเทอร์เน็ต ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนจะนำไปใช้งาน					
15. ฉันรู้วิธีการตรวจสอบ และเปรียบเทียบสารสนเทศที่เป็นผลลัพธ์จากการค้นหาได้					
<b>ด้านการใช้สารสนเทศ</b>					
16. ฉันสามารถเรียบเรียงสารสนเทศที่ค้นคว้ามาจัดทำรายงานได้อย่างสมบูรณ์					
17. ฉันเข้าใจและให้ความสำคัญเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายฯ เช่น พรบ.ลิขสิทธิ์ พรบ. คอมพิวเตอร์ การใช้งานโดยธรรม					
18. ฉันรู้วิธีการเขียนบรรณานุกรมและการอ้างอิงแหล่งที่มาของสารสนเทศที่ใช้เรียบเรียงในผลงาน					
19. เมื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ฉันชอบเผยแพร่และถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ					
20. ฉันให้ความสำคัญเรื่องการใช้ข้อมูลของผู้อื่นอย่างมีจริยธรรม และบอกให้เพื่อน ๆ ทราบด้วย					

**ตอนที่ 3** แบบสอบถามพฤติกรรมนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในท้ายข้อความช่องใดช่องหนึ่งที่ท่านพิจารณาแล้วว่าตรงกับระดับพฤติกรรมหรือความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

**หมายเหตุ** คำว่า นวัตกรรม หมายถึงรวมถึง แนวคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ หรือ วิธีการใหม่

ลักษณะของพฤติกรรมนวัตกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
<b>ด้านการแสวงหาโอกาส</b>					
1. ฉันพยายามทดลองวิธีการใหม่ ๆ หรือหาแนวคิดใหม่ ๆ ในการทำงาน					
2. เมื่ออาจารย์ประจำรายวิชาสั่งงานหรือมอบหมายงานที่ยาก ฉันมองว่าเป็นความท้าทายและช่วยพัฒนาตนเอง					
3. ฉันให้ความสำคัญกับการคิดปรับปรุงวิธีการทำงานแบบเดิม ให้ดีขึ้นด้วยวิธีการใหม่ ๆ หรือแตกต่าง					
4. เมื่อมีปัญหา อุปสรรคในงานที่ทำ ฉันจะพยายามหาทางแก้ไขด้วยแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ๆ					
5. ฉันมีความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ฉันไม่นิยมการทำสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ (เหมือนเดิม)					
<b>ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์</b>					
6. ฉันเชื่อมั่นว่าการคิดสิ่งที่แตกต่างไปจากวิธีปฏิบัติแบบเดิมหรือได้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ เป็นความท้าทายและพัฒนาศักยภาพ					
7. ฉันชอบเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนให้การทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น					
8. ฉันสามารถแก้ไขปัญหาหรือข้อขัดข้องที่เกิดจากงาน โดยวิธีการที่สร้างสรรค์					
9. เวลาทำงานเป็นกลุ่ม ฉันรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อได้เสนอแนวคิดใหม่หรือสิ่งแปลกใหม่ให้กับเพื่อน ๆ					
10. ฉันมีความเชื่อว่าการทำสิ่งที่แปลกใหม่ ใช้แนวทางใหม่ ๆ ทำให้น่าสนใจและนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีกว่าเดิม					
<b>ด้านการเป็นผู้นำความคิด</b>					
11. ฉันชอบรับฟังความเห็นของเพื่อน ๆ แล้วรวบรวมความคิดเห็นเหล่านั้นมา เสนอแนะแนวทางปฏิบัติ					

ลักษณะของพฤติกรรมนวัตกรรม	ระดับความคิดเห็น				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปาน กลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
12. ฉันทพยายามพูดโน้มน้าวหรือชักชวนให้เพื่อน ทดลองทำตามแนวคิดใหม่ ๆ					
13. การทำตามความคิดหรือวิธีการใหม่ บางครั้งอาจ ไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งไม่ถือว่าเป็นความล้มเหลว แต่ นำไปสู่การปรับปรุง					
14. การกระตุ้นให้เพื่อนคิดหรือทดลองทำสิ่งที่แปลก ใหม่ จะช่วยให้การทำงานมีผลงานที่ดีและสร้างความ เข้มแข็งของทีมงาน					
15. การระดมสมองภายในกลุ่มทำงาน ช่วยให้ แนวคิดใหม่ ๆ มีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์					
<b>ด้านการนำความคิดไปประยุกต์</b> 16. ฉันทค้นหาเทคโนโลยีฯ ใหม่ ๆ กระบวนการ หรือ ขั้นตอน ที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ สามารถนำไป ปฏิบัติได้จริง					
17. ฉันทวางแผนเพื่อให้แนวคิดใหม่ ๆ นั้นสามารถ นำมาลงมือทำได้อย่างเป็นรูปธรรม					
18. ฉันทมองหาการสนับสนุนและแหล่งทุนที่จะช่วยให้ แนวคิดใหม่ ๆ มีแผนปฏิบัติการ ทำได้สำเร็จ					
19. การเรียนรู้จากความผิดพลาดของผู้อื่น สามารถ นำมาใช้วางแผนเพื่อการริเริ่มหรือลงมือตามแนวคิด ใหม่ ๆ ให้เป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว					
20. รายวิชาในหลักสูตรที่ฉันทเรียนมีกิจกรรมกระตุ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเสนอความคิดสร้างสรรค์					

**ตอนที่ 4** ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ท่านคิดว่ากระบวนการเรียนการสอน รวมถึงการมอบหมายงานให้นักศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ในรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรฯ (งานส่วนบุคคล / งานกลุ่ม) จากอาจารย์ผู้สอนนั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของท่าน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ท่านต้องการให้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปรับปรุงหรือจัดหา อุปกรณ์ฯและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนการสอนของนิสิต ด้านใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัยมา ณ ที่นี้

## ภาคผนวก ข

ผลการวิเคราะห์หาค่าคะแนนความสอดคล้องของคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)



ผลการวิเคราะห์หาค่าคะแนนความสอดคล้องของคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC)

คำถามข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	( R )					
ส่วนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	R 1	R 2	R 3			
1. เพศ						
( ) ชาย ( ) หญิง ( ) ไม่ระบุ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2. กำลังศึกษาในชั้นปี						
( ) 1 ( ) 2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
( ) 3 ( ) 4						
3. นิสิตสังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์						
สาขาวิชาที่ศึกษา	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
( ) จิตวิทยา						
( ) ประวัติศาสตร์						
( ) สังคมวิทยา						
( ) เศรษฐศาสตร์						
( ) นิเทศศาสตร์						
( ) สารสนเทศศึกษา						
( ) ศาสนาและปรัชญา						
( ) ภาษาไทย						
( ) ภาษาตะวันตก						
( ) ภาษาตะวันออก						
4. ท่านมีทักษะการรู้สารสนเทศ และทราบวิธีการ						
ค้นหาสารสนเทศ โดยวิธี ✓ (ตอบได้มากกว่า 1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
ข้อ)						
( ) ฝึกฝน เรียนรู้ด้วยตนเอง						
( ) เพื่อนสอนเพื่อน						
( ) เรียนในรายวิชา 24510159 ทักษะ						
สารสนเทศในสังคมฐานความรู้						
( ) รับฟังคำแนะนำวิธีการใช้ห้องสมุดของ						
สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา						
( ) รับการฝึกอบรมตามหลักสูตรของ						
สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา						
( ) อื่น ๆ โปรดระบุ .....						

คำถามข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	( R )					
ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	R 1	R2	R3			
<b>ด้านความต้องการสารสนเทศ</b>						
1. ฉันกำหนดหัวข้อหรือขอบเขตของเรื่องที่ต้องทำ รายงานได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2. เมื่อได้รับมอบหมายงานในรายวิชาที่เรียน ฉัน มุ่งมั่นที่จะค้นหาสารสนเทศให้ได้เนื้อหาที่ครบถ้วน สมบูรณ์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3. ฉันใช้วิธีสอบถามจากเพื่อนหรืออาจารย์ผู้สอน แทนการพยายามจะค้นข้อมูลด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4. ฉันมีความมั่นใจและสามารถค้นหาสารสนเทศ ที่ต้องการได้อย่างราบรื่น	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5. ฉันวางแผนการดำเนินงานให้แล้วเสร็จได้ตาม เวลาที่กำหนด	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<b>ด้านการแสวงหาสารสนเทศ</b>						
6. ฉันสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการโดยใช้ เครื่องมือช่วยค้น เช่น Google Yahoo	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7. ฉันรู้วิธีการค้นข้อมูลและสามารถค้นหาคำตอบ ได้รวดเร็วกว่าเพื่อนๆ	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
8. ฉันระบุแหล่งสารสนเทศที่ต้องใช้งานและ สามารถแก้ไขปัญหาการสืบค้นสารสนเทศได้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9. ฉันรู้ถึงความแตกต่างและเลือกประเภทของ แหล่งสารสนเทศเพื่อค้นข้อมูลได้ดีกว่าเพื่อน ๆ	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
10. ถ้าฉันค้นหาสารสนเทศที่ต้องการไม่พบ ฉันจะ พยายามต่อไป จนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<b>ด้านการประเมินคุณภาพสารสนเทศ</b>						
11. ฉันรู้หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินค่า สารสนเทศเพื่อนำไปใช้งาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
12. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและคัดเลือกใช้ งานได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
13. ฉันสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและความ น่าเชื่อถือของผลการค้นที่ได้เป็น สารสนเทศ WWW หรือ สื่อสังคมออนไลน์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

คำถามข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ					
	( R )			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R 1	R2	R3			
ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมสารสนเทศของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์						
14. ฉันตระหนักว่าสารสนเทศที่ค้นได้จาก อินเทอร์เน็ต ต้องตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนจะ นำไปใช้งาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15. ฉันรู้วิธีการตรวจสอบ และเปรียบเทียบ สารสนเทศที่เป็นผลลัพธ์จากการค้นหาได้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<b>ด้านการใช้สารสนเทศ</b>						
16. ฉันสามารถเรียบเรียงสารสนเทศที่ค้นคว้าม่า จัดทำรายงานได้อย่างสมบูรณ์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
17. ฉันเข้าใจและให้ความสำคัญเรื่องของ ทรัพย์สินทางปัญญา และกฎหมายฯ เช่น พรบ. ลิขสิทธิ์ พรบ. คอมพิวเตอร์ การใช้งานโดยธรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
18. ฉันรู้วิธีการเขียนบรรณานุกรมและการอ้างอิง แหล่งที่มาของสารสนเทศที่ใช้เรียบเรียงในผลงาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
19. เมื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ฉันชอบเผยแพร่และ ถ่ายทอดให้กับเพื่อน ๆ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
20. ฉันให้ความสำคัญเรื่องการใช้ข้อมูลของผู้อื่น อย่างมีจริยธรรม และบอกให้เพื่อน ๆ ทราบด้วย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
21. ฉันค้นคว้าสารสนเทศจากหลายแหล่ง แล้วจึง เรียบเรียงขึ้นใหม่เป็นส่วนวนภาษาของตนเอง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

คำถามข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	( R )					
ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการนวัตกรรมของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	R 1	R2	R3			
<b>ด้านการแสวงหาโอกาส</b>						
1. ฉันพยายามทดลองวิธีการใหม่ ๆ หรือหา แนวคิดใหม่ ๆ ในการทำงาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2. เมื่ออาจารย์ประจำรายวิชาสั่งงานหรือ มอบหมายงานที่ยาก ฉันมองว่าเป็นความท้าทาย และช่วยพัฒนาตนเอง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3. ฉันให้ความสำคัญกับการคิดปรับปรุงวิธีการ ทำงานแบบเดิม ให้ดีขึ้นด้วยวิธีการใหม่ ๆ หรือ แตกต่าง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4. เมื่อมีปัญหา อุปสรรคในงานที่ทำ ฉันจะ พยายามหาทางแก้ไขด้วยแนวคิดหรือวิธีการใหม่	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5. ฉันมีความคิดที่แปลกใหม่อยู่เสมอ ฉันไม่นิยม การทำสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่ซ้ำ ๆ (เหมือนเดิม)	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<b>ด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์</b>						
6. ฉันเชื่อมั่นว่าการคิดสิ่งที่แตกต่างกันไปจากวิธี ปฏิบัติแบบเดิมหรือได้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ เป็น ความท้าทายและพัฒนาศักยภาพ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7. ฉันชอบเสนอแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมี มาก่อน เพื่อพัฒนาหรือปรับเปลี่ยนให้การทำงาน มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8. ฉันสามารถแก้ไขปัญหาหรือข้อขัดข้องที่เกิด จากงาน โดยวิธีการที่สร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9. เวลาทำงานเป็นกลุ่ม ฉันรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อได้ เสนอแนวคิดใหม่หรือสิ่งแปลกใหม่ให้กับเพื่อน ๆ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10. ฉันมีความเชื่อว่าการทำสิ่งแปลกใหม่ ใช้ แนวทางใหม่ ๆ ทำให้น่าสนใจและนำไปสู่ผลลัพธ์ ที่ดีกว่าเดิม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<b>ด้านการเป็นผู้นำความคิด</b>						
11. ฉันชอบรับฟังความเห็นของเพื่อน ๆ แล้ว รวบรวมความคิดเห็นเหล่านั้นมา เสนอแนะแนวทาง ปฏิบัติ	+1	0	+1	2	0.66	ใช้ได้

คำถามข้อที่	ผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ					
	( R )			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	R 1	R2	R3			
ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการนวัตกรรมของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์						
12. ฉันทพยายามพูดโน้มน้าวหรือชักชวนให้เพื่อน ทดลองทำตามแนวคิดใหม่ ๆ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
13. การทำตามความคิดหรือวิธีการใหม่ บางครั้ง อาจไม่ประสบผลสำเร็จ ซึ่งไม่ถือว่าเป็นความ ล้มเหลว แต่นำไปสู่การปรับปรุง	+1	-1	+1	1	0.33	ใช้ไม่ได้
14. การกระตุ้นให้เพื่อนคิดหรือทดลองทำสิ่งที่ แปลกใหม่ จะช่วยให้การทำงานมีผลงานที่ดีและ สร้างความเข้มแข็งของทีมงาน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15. การระดมสมองภายในกลุ่มทำงาน ช่วยให้ แนวคิดใหม่ ๆ มีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์	+1	0	+1	2	0.66	ใช้ได้
<b>ด้านการนำความคิดไปประยุกต์</b>						
16. ฉันทค้นหาเทคโนโลยีฯ ใหม่ ๆ กระบวนการ หรือขั้นตอน ที่จะช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ สามารถ นำไปปฏิบัติได้จริง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
17. ฉันทวางแผนเพื่อให้แนวคิดใหม่ ๆ นั้นสามารถ นำมาลงมือทำได้อย่างเป็นรูปธรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
18. ฉันทมองหาการสนับสนุนและแหล่งทุนที่จะ ช่วยให้แนวคิดใหม่ ๆ มีแผนปฏิบัติการ ทำได้ สำเร็จ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
19. การเรียนรู้จากความสำเร็จของผู้อื่น สามารถนำมาใช้วางแผนเพื่อการริเริ่มหรือลงมือ ตามแนวคิดใหม่ ๆ ให้เป็นไปอย่างสะดวก ราบรื่น	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
20. รายวิชาในหลักสูตรที่ฉันทเรียนมีกิจกรรม กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเสนอความคิด สร้างสรรค์	+1	0	+1	2	0.66	ใช้ได้
21. การจัดการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ช่วยสนับสนุนให้ฉันทได้สร้างนวัตกรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนของคณะมนุษยศาสตร์และ  
สังคมศาสตร์

ท่านคิดว่ากระบวนการเรียนการสอน รวมถึงการมอบหมายงานให้นิสิตศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ใน  
รายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรฯ (งานส่วนบุคคล/ งานกลุ่ม) จากอาจารย์ผู้สอนนั้น เป็นกิจกรรมที่ช่วย  
กระตุ้นและส่งเสริมพฤติกรรมสารสนเทศและพฤติกรรมนวัตกรรมของท่าน หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ท่านต้องการให้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปรับปรุงหรือจัดหา อุปกรณ์ฯและสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนการสอนของนิสิต ด้านใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างสูง

## ประวัติย่อของผู้วิจัย

(1) ชื่อ นามสกุล	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงกมล อุ่่นจิตติ (หัวหน้าโครงการวิจัย)
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2527	ศศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2531	ศศ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำภาควิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
(2) ชื่อ นามสกุล	อาจารย์สมฤทัย ธีรเรืองสิริ (ผู้วิจัยร่วม)
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544	กศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์) มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2548	อ.ม. (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่งและประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2548 – ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำภาควิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา