

การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน
โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

กมลลักษณ์ อินทร์เอก

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
กุมภาพันธ์ 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้พิจารณา การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์” เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของ การศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร)

หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

กุมภาพันธ์ 2560

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ดร.กอบสุข คงมณัส อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นายไชยพร มะลิลา ผู้อำนวยการชำนาญพิเศษ โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากาลี จังหวัดนครสวรรค์ ดีเจริญ ครูชำนาญพิเศษ โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากาลี จังหวัดนครสวรรค์ นายสัญญา เขียวไสว ครูโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากาลี จังหวัดนครสวรรค์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า จนทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สมบูรณ์และมีคุณค่า

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร บุคลากรและนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากาลี จังหวัดนครสวรรค์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่ง ในการเก็บข้อมูล และตอบแบบสอบถาม

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน

กมลลักษณ์ อินทร์เอก

ชื่อเรื่อง	การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์
ผู้ศึกษาค้นคว้า	กมลลักษณ์ อินทร์เอก
ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์.ดร.ภาสกร เรืองรอง
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม.สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาแขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร 2560.

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย 2) เพื่อศึกษาปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีจำนวนทั้งหมด 121 คน

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า เป็นวิจัยเชิงสำรวจ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง หากจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น และด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและบุคคลอื่น ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง หากจำแนกเป็นรายด้านพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียใน

การสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย 2) ผลของสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต น้อย ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียแต่ครั้งเป็นระยะเวลานาน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ปานกลาง ส่วนใหญ่ คือ ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง 3) ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ปานกลาง ส่วนใหญ่ คือ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต มาก ส่วนใหญ่ คือ ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์ในสิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น

Title A STUDY ON SOCIAL MEDIA USE OF STUDENTS OF
LADTHIPPHARODPHITTHAYAKHOM SCHOOL IN DISTRICT OF
TAKHLI NAKHON SAWAN PROVINCE

Authers Kamolluck Ineak

Advisor Asst. Prof. Patsakorn Reungrong, Ph.D.

Academic Paperin Independent Study, M.Ed., Major in Educational Technology
And Communication (Computer Education), Naresuan
University, 2017

Keywords Usage Behavior, Social Media

ABSTRACT

This study aimed to investigate behavior, problems and resolution towards social media use of Students of Ladthippharodphitthayakhom School in District of Takhli Nakhon Sawan Province. The population of the study is the Matthayomton. And Matthayomplay A total of 121 people

Besides, this paper was an exploratory research and the data were collected by using questionnaires divided into 5 parts with rating scale; general information, behavior on social media use, problems with social media use, opinions and other suggestions. The data were analyzed by applying some statistics including percentage, mean, and standard deviation.

The results found that 1) the overall behavior on social media use of students of MatthayomTon of Ladthippharodphitthayakhom School was at the moderate level. When separated into each aspect, the findings indicated that, regarding the behavior on social media use for education, most samples searched for information via the social media instead of going to library. According to the behavior on social media use for entertainment, most of them chatted with their friends and other people via the social media. In aspect of the behavior on social media use for communication, most samples contacted their friends and other people via the social media. And students of Matthayomplay were at the moderate level. When separated into each aspect, the findings indicated that, regarding the behavior on social media use for education, most

samples searched for information via the social media instead of going to library. According to the behavior on social media use for entertainment, most of them chatted with their friends and other people via the social media. In aspect of the behavior on social media use for communication, most samples Students use social media in a conversation with a message through the network. 2) The problem of the use of social media of students of MatthayomTon of Ladthippharodphitthayakhom School was at the low level. Students are using social media for a long period of time. Most students are using social media for a long period of time. And students of Matthayomplay the behavioral problems were moderate level most of the cost of an Internet connection to use social media is expensive. 3) The solution of using social media of students of MatthayomTon of Ladthippharodphitthayakhom School found that the behavior of the moderate majority should be careful not to let others know password protected for security. And students of Matthayomplay the solution towards the problems with the social media us was the high level, Students should make people appreciate what you post or upload should make people appreciate what you post or upload to, post on what others see as a benefit or say to cheer about other people

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า.....	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	4
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	4
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	8
ความหมายและความรู้ทั่วไปของโซเชียลมีเดีย.....	8
รูปแบบของโซเชียลมีเดีย.....	11
แนวโน้มของโซเชียลมีเดีย.....	24
ผลกระทบของโซเชียลมีเดีย.....	26
การใช้โซเชียลมีเดียให้เป็นประโยชน์และเหมาะสม.....	30
ทำไมโซเชียลมีเดียถึงมีพลัง.....	32
การประยุกต์ใช้กับการศึกษา.....	33
สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา (Social Media for Education).....	34
หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อโซเชียลมีเดีย.....	35
สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน.....	36
คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา.....	38
กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย.....	42
แนวคิดในการปรับใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการเรียนรู้.....	43
ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย(Scope of Social Media).....	44
อินเทอร์เน็ต (Internet).....	45

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ความหมายและพัฒนาการอินเทอร์เน็ต.....	45
อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.....	50
อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา.....	53
อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน.....	57
บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต.....	61
ข้อดีและข้อเสียของอินเทอร์เน็ต.....	64
พฤติกรรมกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต.....	66
พฤติกรรม (Behavior).....	68
ความหมายของพฤติกรรม.....	68
ประเภทของพฤติกรรม.....	69
องค์ประกอบของพฤติกรรม.....	71
วิธีการศึกษาพฤติกรรม.....	75
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	79
งานวิจัยในประเทศ.....	79
งานวิจัยต่างประเทศ.....	81
3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	83
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	83
การดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	83
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	86
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	87
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	87
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	90
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย.....	91
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	91

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย.....	96
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	105
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	108
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	111
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	111
อภิปรายผล.....	113
ข้อเสนอแนะ.....	119
ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป.....	120
บรรณานุกรม.....	121
ภาคผนวก.....	126
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	127
ภาคผนวก ข หนังสือต่างๆ	129
ภาคผนวก ค เครื่องมือเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง	135
ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า	159

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ.....	91
2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับช่วงชั้น.....	91
3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ สื่อสารที่ใช้.....	92
4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานที่ที่ใช้ โซเชียลมีเดีย.....	92
5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนวัน.....	93
6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้งาน โซเชียลมีเดีย.....	93
7 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามช่วงเวลาที่ใช้งาน โซเชียลมีเดียบ่อยที่สุด.....	94
8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ ใช้งานโซเชียลมีเดีย.....	95
9 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.....	96
10 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.....	97
11 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง.....	98
12 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง.....	99
13 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อติดต่อสื่อสาร.....	100
14 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อติดต่อสื่อสาร.....	101

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตาราง	หน้า
15 แสดงตารางสรุปผลการศึกษาศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ทั้ง 3 ด้าน.....	103
16 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	105
17 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	106
18 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	108
19 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย.....	109

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ความหลากหลายของโซเชี่ยลมีเดีย.....	10
2 ตัวอย่าง Augmented Reality53.....	25
3 ตัวอย่าง Semantic Web54.....	25
4 การเจริญเติบโตของการตลาดผ่านโซเชี่ยลมีเดีย	26
5 การโฆษณาสินค้าใหม่ของ Nokia ผ่านเฟซบุ๊ก.....	27
6 การประชาสัมพันธ์ของธนาคารกสิกรไทยผ่านโซเชี่ยลมีเดีย.....	27
7 GTH (GMM Grammy's film studio).....	28
8 การติดตามข่าวทางทวิตเตอร์.....	28
9 เวลาที่คนทั่วโลกใช้เครือข่ายสังคม.....	29
10 อันดับของโซเชี่ยลมีเดีย.....	32
11 ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเครือข่ายสื่อโซเชี่ยลมีเดียในยุค Web 2.0.....	45
12 แสดงเครือข่ายไทยสารที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีเนคเทค อยู่ศูนย์กลาง.....	52
13 แสดงขั้นตอนกระบวนการพัฒนาระบบครบวงจร ของ Deming Cycle หรือ วงจร PDCA.....	84

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

จากการที่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงาน ทั้งการบริหารและจัดการของหน่วยงานทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งจำเป็นที่ทุกหน่วยงานต้องจัดหามาใช้ในการดำเนินงาน เพราะจะช่วยให้การบริหารงานและจัดการทางการศึกษาเป็นไปได้อย่างสะดวก รวดเร็ว มีประสิทธิภาพและทันต่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นบุคลากรทางการศึกษาจะต้องมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะ และมีความเข้าใจในกระบวนการทำงานและการใช้งานคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารงานทางการศึกษาและที่สำคัญคือการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ณัฐพล บัวอุไร, 2554)

ในยุคปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนับว่ามีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของประชาชนมากขึ้นจนกลายเป็นการสื่อสารสมัยใหม่ที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน โดยมีส่วนช่วยทั้งในเรื่องการศึกษา การทำงาน การติดต่อสื่อสาร ความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจ โดยอินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลก เข้าด้วยกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเพื่อให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้นับว่าเป็นเครือข่ายที่กว้างขวางที่สุดในปัจจุบัน (วิมลพรพรรณ อภาเวท, 2554)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และมาตรา 23 (2) การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษาและการใช้ประโยชน์ จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลยั่งยืน (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ , 2542)

นอกจากนี้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 มาตรา 8(2) ได้กำหนดให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย โดยให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสในการศึกษาเท่าเทียมกัน และยึดหลักว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดจนถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดและรัฐจะต้องส่งเสริมสนับสนุนให้มีการเข้าถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการศึกษา(จุไรรัตน์ สืบกาสิ,2554)

โซเชียลมีเดียในที่นี้หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น ในบริบทของโซเชียล (Social) หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันในเนื้อหา ไฟล์, รสนิยม, ความเห็น หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม การรวมกันเป็นกลุ่ม ส่วนมีเดีย (Media) หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร ในปัจจุบันโซเชียลมีเดียจึงได้รับความนิยมมากในการติดต่อสื่อสารแบบออนไลน์โดยผ่านอินเทอร์เน็ต ทวีตและหนังสือพิมพ์ที่เป็นกระดาษเป็นสื่อ แต่เป็นสื่อของการสื่อสารทางเดียว ผู้รับข้อมูลไม่สามารถตอบกลับผู้ให้ข้อมูลทันทีทันใดได้ แต่โซเชียลมีเดียจะเป็นสื่อที่มีการสื่อสาร 2 ทาง กล่าวคือผู้รับข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบผู้ให้ข้อมูลได้ โซเชียลมีเดียได้มีบทบาทอย่างมากในปัจจุบันโดยเฉพาะกับนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งเป็นนักเรียนที่นิยมในการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เข้ามา โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย ทั้งนี้อันเนื่องมาจากบริบทของโรงเรียนและพื้นที่ให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตครอบคลุมทั่วประเทศ ทำให้นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีช่องทางในการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดียเพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกันการใช้โซเชียลมีเดียก็สร้างผลกระทบให้แก่ผู้ใช้ได้เช่นกัน และเป็นข้อถกเถียงในสังคมถึงผลกระทบในปัญหาต่างๆ มากมาย เช่น ปัญหาเรื่องสิทธิส่วนบุคคล การละเมิด การทะเลาะวิวาท การใช้คำพูดและการนำรูปที่ไม่เหมาะสมลงในเว็บไซต์ รวมถึงข้อมูลเชิงไม่สร้างสรรค์ ปัญหาเรื่องศาสนา เรื่องเพศ หรือแม้กระทั่งการหลอกลวงต่างๆ เป็นต้น (กานดา รุณนะ และคณะ,2553)

จากหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในกลุ่มสาระต่างๆ อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำและจากผลทดสอบระดับชาติ O-net พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มสาระต่างๆ อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าระดับจังหวัดและจากการประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ เช่น การประพฤติตนไม่เหมาะสมกับวัย การใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์ การรับค่านิยมต่างๆจากสื่อบันเทิงโดยไม่มีวิจารณญาณ ทางโรงเรียนได้มีการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุด จึงกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด

การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และการมีทักษะชีวิต และให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ คือ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีในด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีในด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเป็นความสามารถเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (หลักสูตรโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม,2551)

ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม คือมีโอกาสแสดงพฤติกรรมที่เป็นความเสี่ยง ประกอบกับปัจจุบันรูปแบบในสังคมที่เปลี่ยนไป โซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ขณะที่สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนก็เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลมาจากสื่อโซเชียลมีเดียที่เป็นหนึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงไป ทั้งการชมชู้ในโลกออนไลน์ สามารถระบายออกทางอารมณ์ได้อย่างเปิดเผย โดยขาดการวิเคราะห์ ไตร่ตรอง และไม่มีผู้ใดตักเตือน จึงทำให้ปัจจุบันมักจะมีพฤติกรรมเหล่านี้ของเยาวชนแสดงออกมามากขึ้นและพร้อมที่จะขยายวงกว้างอย่างรวดเร็วเพื่อนำไปสู่การกระทำในลักษณะอื่นที่สุ่มเสี่ยง ซึ่งปัญหาเหล่านี้มาจากสภาพปัจจุบันที่เด็กใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวน้อยลง รวมกลุ่มกันมากขึ้น รับรู้สิ่งแวดล้อมนอกครอบครัวเร็วขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อวิถีคิด การใช้ชีวิต ภาวะทางอารมณ์ การยับยั้งชั่งใจ จึงทำให้นำเป็นห่วง

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้ามีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย และวัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียลมีเดีย ของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ตลอดจนการหาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงเพื่อเกื้อหนุนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในเชิงวิชาการต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์
2. เพื่อศึกษาปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์
3. เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย ของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาจะมุ่งเน้นในเรื่องพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีจำนวนทั้งหมด 121 คน ซึ่งวิธีการดำเนินการศึกษาเป็นการศึกษาเชิงสำรวจ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (questionnaire)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ศึกษาปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย ศึกษาวัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียลมีเดีย และศึกษาแนวทางแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีจำนวนทั้งหมด 121 คน ซึ่งวิธีการดำเนินการศึกษาเป็นการศึกษาเชิงสำรวจ โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม เกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย การศึกษาปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย การศึกษาวัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียลมีเดีย และการศึกษาแนวทางแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย โดยการศึกษาในครั้งนี้ จะใช้โซเชียลมีเดียที่เป็นที่นิยมและมีการใช้งานสื่อดังกล่าวอยู่ในปัจจุบัน (สำนักงานพัฒนาการรุกรรรมทางอิเล็กทรอนิกส์,2556) ดังนี้

1. ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (Publish) เช่น Wikipedia, Blogger เป็นต้น
2. ประเภทบริการสื่อแลกเปลี่ยน (video Sharing Serveces) เช่น YouTube, Flickr, Slide Share เป็นต้น
3. ประเภทเครือข่ายสังคม (Social Networks) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้ในการพูดคุยแบ่งปันประสบการณ์ ภาพ เสียง และวิดีโอ เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมหรือสิ่งที่ผู้ใช้งานสนใจกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมดังกล่าว ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Facebook, MySpace, Hi5, LinkedIn, Google+, Instagram เป็นต้น
4. ประเภทการรับ-ส่งข้อความ ใช้ในการพูดคุยหรือส่งข้อความสั้น หรือแบ่งปันรูปภาพ เอกสารให้กับกลุ่มเพื่อนในเครือข่าย ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Line, WhatsApp, Skype เป็นต้น
5. ประเภท Blog Platfoems and communities หรือ บล็อก เป็นเว็บไซต์ที่ลักษณะเหมือนการเขียนบันทึกส่วนตัวเพื่อแชร์ให้กับผู้อื่นในเครือข่ายสังคม โดยผู้ที่เข้ามาอ่านข้อมูล

สามารถแสดงความคิดเห็นต่อท้ายข้อความที่เจ้าของบล็อกเป็นคนเขียน ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น blogger, word press เป็นต้น

6. Micro Media มีลักษณะคล้ายๆ บล็อก แต่มีการจำกัดจำนวนตัวอักษรในการเขียนข้อความตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Twitter เป็นต้น

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 มีจำนวนทั้งหมด 121 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านตัวแปร

ในการศึกษาค้นคว้าการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีขอบเขตด้านตัวแปร ดังนี้

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ลักษณะข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียและวัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียลมีเดีย ของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ช่วงเดือนพฤษภาคม – ตุลาคม พ.ศ.2559

นิยามศัพท์เฉพาะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ จำเป็นต้องมีการนิยาม

1. โซเชียลมีเดีย (Social Media) หมายถึง สื่อที่ผู้สื่อสารหรือผู้ใช้เขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่เขียนและทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้รับรู้

2. พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย หมายถึง ลักษณะการใช้งาน ด้านพฤติกรรม การใช้งานโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ประเภทของสื่อที่ใช้ อุปกรณ์การใช้ ช่องทางการใช้ ช่วงเวลาในการใช้ ความถี่ในการใช้ ระยะเวลาในการใช้ สถานที่ที่ใช้ และพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ได้แก่ วัตถุประสงค์การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

3. วัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา หมายถึง ลักษณะการใช้งานทางด้านการศึกษา ได้แก่ ใช้ในการสืบค้นข้อมูล, ใช้ในการแสดงความคิดเห็น, ใช้ในการส่งงาน ใช้ในการสร้างประวัติส่วนตัว, ใช้ในการสร้างกลุ่มเพื่อน-เพื่อน, ใช้ในการสร้างกลุ่มเพื่อน-อาจารย์, ใช้ในการอภิปราย/ปรึกษา, ใช้ในการสัมมนา/ประชุม, ใช้ในการนัดพบ/นัดหมาย, ใช้ในการฝึกอบรมออนไลน์, ใช้ในการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์, ใช้ในการทำวิจัย, ใช้ในการประชาสัมพันธ์/แจ้งข่าวสาร, ใช้ในการแชร์ข้อมูล, ใช้ในการดาวน์โหลดข้อมูล, ใช้ในการเรียนรู้ในสิ่งที่สนใจ, ใช้ในการติดตามข่าวสารทางวิชาการ, ใช้ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้, ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลทางการศึกษา, ใช้ในการถาม/ตอบ

4. ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย หมายถึง ข้อจำกัดหรือลักษณะที่เป็นการขัดขวางหรือสร้างความไม่สะดวกในการใช้โซเชียลมีเดีย

5. แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย หมายถึง การคิดหาวิธีแก้ไขปัญหานั้นจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ เสียก่อน เพื่อหาวิธีที่มีความแตกต่างและหลากหลาย โดยควรวิเคราะห์หาสาเหตุที่แท้จริงเสียก่อน แล้วพยายามใช้วิธีคิดอย่างสร้างสรรค์ค้นหาวิธีแก้ไข

6. ประชากรศาสตร์ หมายถึง เพศ อายุ ของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

2. ได้ทราบถึงผลการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

3. ได้ทราบถึงผลการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

4. ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ จะได้ข้อมูลเพื่อเป็นนุทธศาสตร์ใช้ในการศึกษาและแก้ไขปัญหาในอนาคตต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์” ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่างๆ ตามลำดับดังนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

- 1.1 ความหมายและความรู้ทั่วไปของโซเชียลมีเดีย
- 1.2 รูปแบบของโซเชียลมีเดีย
- 1.3 แนวโน้มของโซเชียลมีเดีย
- 1.4 ผลกระทบของโซเชียลมีเดีย
- 1.5 การใช้โซเชียลมีเดียให้เป็นประโยชน์และเหมาะสม
- 1.6 ทำไมโซเชียลมีเดียถึงมีพลัง
- 1.7 การประยุกต์ใช้กับการศึกษา
- 1.8 สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา (Social Media for Education)
- 1.9 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อโซเชียลมีเดีย
- 1.10 สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน

(Social Media in Curriculum and Instruction)

- 1.11 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา

(Benefits of Using Social Media in Education)

- 1.12 กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย

(Social Media Roles of Engagement)

- 1.13 แนวคิดในการปรับใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการเรียนรู้
- 1.14 ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย(Scope of Social Media)

2. อินเทอร์เน็ต (Internet)

- 2.1 ความหมายและพัฒนากาอินเทอร์เน็ต
- 2.2 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

- 2.3 อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา
- 2.4 อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน
- 2.5 บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต
- 2.6 ข้อดีและข้อเสียของอินเทอร์เน็ต
- 2.7 พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต

3. พฤติกรรม (Behavior)

- 3.1 ความหมายของพฤติกรรม
- 3.2 ประเภทของพฤติกรรม
- 3.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม
- 3.4 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยในประเทศ
- 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

1.1 ความหมายและความรู้ทั่วไปของ Social media

มีการให้ความหมายของ Social media ออกไปในทัศนคติที่ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน ดังเช่น

ณัฐพล บัวอุไร (2554) ได้กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง

พัชร เกิดศิริ (2552) กล่าวว่า Social media คือ โครงข่ายการสร้าง Media ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยคนที่สร้างสื่อใช้ความสามารถในการเข้าถึงได้ง่ายของอินเทอร์เน็ต

มานะ ตีรียาภิวัดน์ (2552) ได้กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นคำจำกัดความอย่างกว้างๆ ของสิ่งดิจิทัล ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ทั้งการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ แบ่งปัน แลกเปลี่ยน ข้อมูล ภาพ เสียงระหว่างผู้ใช้ (User) ด้วยกัน คือ เป็นสื่อซึ่งเน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภคหรือผู้รับสารนั่นเอง Social Media กลายเป็นนวัตกรรมแห่งยุคสมัย ส่งผลกระทบไปถึงแวดวงต่างๆ ในสังคมทั้งในเชิงการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) ได้กล่าวว่า มีเดีย (Media) หมายถึงสื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึงสังคม ในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, ทัศนียภาพ, ความเห็น) หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) โซเชียลมีเดียในที่นี้หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่น ที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการทางโลกออนไลน์

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า โซเชียลมีเดีย(Social Media) หมายถึง สื่อออนไลน์ที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล แบ่งปัน เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ ภาพ เสียง วิดีโอ ให้กับผู้อื่น ผ่านทางเว็บไซต์ผู้ให้บริการ Social Network และมีการใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก

1.1.1 โซเชียลมีเดียมีความสัมพันธ์กับเว็บอย่างไร

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) โซเชียลมีเดียส่วนใหญ่จะเป็นเว็บแอปพลิเคชัน 2.0 ซึ่งจะมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้และผู้รับข้อมูล ทีวีและหนังสือพิมพ์ที่เป็นกระดาษเป็นสื่อ แต่เป็นสื่อของการสื่อสารทางเดียว ผู้รับข้อมูลไม่สามารถตอบกลับผู้ให้ข้อมูลทันทีทันใดได้ โซเชียลมีเดียจะเป็นสื่อที่มีการสื่อสาร 2 ทาง กล่าวคือผู้รับข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบผู้ให้ข้อมูลได้ เช่น การให้ข้อคิดเห็นในบันทึกในบล็อก หรือในวิดีโอการพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ หรือเว็บบอร์ดการให้ข้อคิดเห็น และบันทึกว่าชอบสไลด์ เป็นต้น

จากข้างต้นได้กล่าวถึงโซเชียลมีเดียมีความสัมพันธ์กับเว็บอย่างไร ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า โซเชียลมีเดียจะเป็นสื่อที่มีการสื่อสาร 2 ทาง ซึ่งผู้ให้ข้อมูลและผู้รับข้อมูล สามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบโต้กันได้ เช่น การสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์

1.1.2 ความหลากหลายของโซเชียลมีเดีย

จารุวัจน์ สองเมือง (2554) สำหรับอุปกรณ์ เครื่องมือเพื่อการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์การโต้ตอบหรือใช้บริการในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งในระบบเว็บหรือระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ทั้งหลายจะรวมเรียกว่า Social Media (Andreas Kaplan.2008) นักวิชาการหลายท่านได้นิยาม Social media ไว้ว่าเป็น กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคมและทางเทคโนโลยี ด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจากผู้ใช้งาน ความหมายของมันจึงเป็นการพูดถึงบริการต่างๆ ที่มีอยู่ในตลาดอยู่แล้ว เช่น Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn ฯลฯ ดังรูปข้างล่าง



ภาพ 1 ความหลากหลายของโซเชียลมีเดีย

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

จากความหลากหลายของโซเชียลมีเดียข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า Social Media เป็นกลุ่มของแอปพลิเคชันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้แนวคิดของ Web 2.0 และเปิดให้ใช้งานเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบ การแลกเปลี่ยนเนื้อหา

1.1.3 เครื่องมือและการบริการที่เป็นโซเชียลมีเดีย

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) เนื้อหาของโซเชียลมีเดียโดยทั่วไปเปรียบได้หลายรูปแบบ ทั้ง กระดานความคิดเห็น (Discussion boards), เว็บบล็อก (Weblogs), วิกี (wikis), Podcasts, รูปภาพและวิดีโอ ส่วนเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ก็รวมถึงเว็บบล็อก(weblogs), เว็บไซต์แชร์รูปภาพ, เว็บไซต์แชร์วิดีโอ, เว็บบอร์ด, อีเมล, เว็บไซต์แชร์เพลง Instant Messaging, Tool ที่ให้บริการ Voice over IP เป็นต้น เครื่องมือและการบริการที่เป็นโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ดีพิมพ์: บล็อก, วิกีพีเดีย, เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าว แบ่งปัน : วิดีโอ, รูปภาพ, ดนตรี, ลิงก์ เครือข่ายสังคม : เครือข่ายสังคมโดยทั่วไปและเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน การอภิปราย : การเสวนา, โปรแกรมสนทนาออนไลน์ การดีพิมพ์แบบไม่ใคร : ไม่ใครบล็อก

เครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลายแหล่งโซเชียลมีเดียเข้าด้วยกัน (Social aggregation tools)

จากข้างต้นได้กล่าวถึง เครื่องมือและการบริหารที่เป็นโซเชี่ยลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า เนื้อหาของโซเชี่ยลมีเดีย มีหลายรูปแบบทั้งกระดานความคิดเห็น, เว็บบล็อก, วิกี, Podcasts, รูปภาพและวิดีโอ ส่วนเทคโนโลยีที่รองรับได้แก่ เว็บบล็อก(weblogs), เว็บไซต์แชร์รูปภาพ, เว็บไซต์แชร์วิดีโอ, อีเมลล์ และเว็บไซต์แชร์เพลง เครื่องมือและการบริหารที่เป็นโซเชี่ยลมีเดีย ได้แก่ บล็อก, วิกีพีเดีย, เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าว แบ่งปัน วิดีโอ,รูปภาพ,ดนตรี,ลิงก์

1.2 รูปแบบของ Social media สามารถแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

สำนักกิจการพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กล่าวว่า ทุกวันนี้มีคนที่ใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวัน และมีการใช้ Social Media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมลล์ IM (Instant Message) เครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Facebook MySpace หรือ Youtube เป็นต้น

Social Media แบ่งตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้

หมวดการสื่อสาร (Communication) จัดแบ่งตามกลุ่มการใช้ ได้แก่

- 1) Blogs เช่น Blogger (google) , Blognone, gotoknow, Typepad, Wordpress
- 2) Internet forums เช่น vBulletin, phpBB
- 3) Micro-blogging เช่น Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku
- 4) Social networking เช่น Facebook, LinkedIn, MySpace, Orkut, Skyrock, Netlog, Hi5, Friendster, Multiply
- 5) Social network aggregation เช่น FriendFeed, NutshellMail, Spokeo, Youmeo

หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration) จัดกลุ่มการใช้ ได้แก่

- 1) Wikis เช่น Wikipedia, PBwiki, wetpaint
- 2) Social bookmarking เช่น Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike, Social newsDigg, Mixx, Reddit
- 3) Opinion sites เช่น epinions, Yelp

หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia) ได้แก่

- 1) Photo sharing เว็บไซต์แบ่งปันการใช้งานรูป เช่น Flickr, Zoome, Photobucket, SmugMug
- 2) Video sharing แบ่งปันวิดีโอ เช่น YouTube, Vimeo, Revver
- 3) Art sharing แบ่งปันภาพศิลปะ deviantART
- 4) Livcasting การถ่ายทอดสด : Ustream.tv, Justin.tv, Skype
- 5) Audio and Music Sharing เว็บไซต์ที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทยุ และเว็บเพลงหรือดนตรี เช่น imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer

หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinions) ได้แก่

- 1) Product Reviews : epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com
- 2) Q&A : Yahoo Answers

หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกม ได้แก่

- 1) Virtual worlds : Second Life, The Sims Online
- 2) Online gaming : World of Warcraft, Ever Quest, Age of Conan, Spore (2008 video game)
- 3) Game sharing : Miniclip

จากแนวคิดข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดการใช้งานของโซเชี่ยลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าโซเชี่ยลมีเดียแบ่งตามหมวดการใช้งานได้ 5 หมวด คือ หมวดการสื่อสาร ได้แก่ Blogs, Internet forums และ Micro-blogging หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน ได้แก่ Wikis, Social bookmarking และOpinion sites หมวดมัลติมีเดีย ได้แก่ Photo sharing, Video sharing, Art sharing , Live casting และAudio and Music Sharing หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น ได้แก่ Product Reviews และ Q&A หมวดบันเทิง ได้แก่ Virtual worlds, Online gaming และGame sharing

เน็ตดีไซน์แรงค์ (2553) Social Media คือ สังคม Online ซึ่งมี User เป็นผู้ใช้ เป็นผู้สร้าง Media ขึ้น และแบ่งปัน ส่งต่อ ผ่าน Social Network ซึ่งสามารถแบ่งหมวดหมู่ตามลักษณะการใช้งานได้ดังนี้

การสื่อสารเครือข่ายหมวดการสื่อสาร (Communication)

กลุ่มการใช้งาน Blog

Blog หรือ บล็อก เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลายขึ้นอยู่กับเจ้าของบล็อก โดยสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร การประกาศข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ผลงาน ในหลาย

ด้านที่สามารถสื่อสารถึงกันระหว่างผู้เขียนบล็อก และผู้อ่านบล็อกที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนของบล็อกนั้น ๆ ผ่านทางระบบ comment ของบล็อก นอกจากนี้บล็อกที่ถูกเขียนเฉพาะเรื่องส่วนตัว หรือจะเรียกว่าไดอารีออนไลน์ ซึ่งไดอารีออนไลน์นี้เองเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้บล็อกในปัจจุบัน นอกจากนี้ตามบริษัทเอกชนหลายแห่งได้มีการจัดทำบล็อกของทางบริษัทขึ้น โดยมีการเขียนบล็อกออกมาในลักษณะเดียวกับข่าวสั้น และได้รับการตอบรับจากทางลูกค้าที่แสดงความเห็นตอบกลับเข้าไป เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์

การใช้งานบล็อก ผู้ใช้งานบล็อกจะแก้ไขและบริหารบล็อกผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์เหมือนการใช้งานและอ่านเว็บไซต์ทั่วไป โดยจะมีรูปแบบบริหารบล็อกที่แตกต่างกัน เช่นบางระบบที่มีบรรณาธิการของบล็อก ผู้เขียนหลายคนจะส่งเรื่องเข้าทางบล็อก และจะต้องรอให้บรรณาธิการอนุมัติให้บล็อกเผยแพร่ก่อน บล็อกถึงจะแสดงผลในเว็บไซต์นั้นได้ ซึ่งจะแตกต่างจากบล็อกส่วนตัวที่จะให้แสดงผลได้ทันที ผู้เขียนบล็อกในปัจจุบันจะใช้งานบล็อกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งไม่ว่าติดตั้งซอฟต์แวร์ของตัวเอง หรือใช้งานบล็อกผ่านทางเว็บไซต์ที่ให้บริการบล็อก สำหรับผู้อ่านบล็อกจะใช้งานได้ในลักษณะเหมือนอ่านเว็บไซต์ทั่วไป และสามารถแสดงความเห็นได้ในส่วนท้ายของแต่ละบล็อกโดยอาจจะต้องผ่านการลงทะเบียนในบางบล็อก นอกจากนี้ผู้อ่านบล็อกสามารถอ่านบล็อกได้ผ่านระบบฟีด ซึ่งมีให้บริการในบล็อกทั่วไป ทำให้ผู้ใช้สามารถอ่านบล็อกได้โดยตรง ผ่านโปรแกรมตัวอื่นโดยไม่จำเป็นต้องเข้ามาดูหน้าบล็อกนั้น

บล็อกซอฟต์แวร์ที่เป็นที่รู้จักและนิยมพร้อมทั้งชื่อซอฟต์แวร์ที่ใช้พัฒนา

- 1) Drupal (ซอฟต์แวร์ที่ใช้พัฒนา PHP/MySQL)
- 2) WordPress (PHP php/MySQL)
- 3) Slash (perl)
- 4) Typepad (PHP php/ MySQL)
- 5) Joomla (PHP / MySQLI)
- 6) Mambo (PHP / MySQL)
- 7) Blogger(Google),Typepad, WordPress, Windows live Space (Microsoft)
- 8) Blognone (บล็อกสำหรับเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับเทคโนโลยีและข่าวไอทีอย่างเดียว)
- 9) GotoKnow,learners.in.th , OKnation

ผู้ให้บริการบล็อกที่เป็นที่รู้จัก ผู้ให้บริการบล็อกในประเทศไทยที่เป็นที่รู้จัก

(<http://th.wikipedia.org/wiki>) Internet forums เป็นกระดานข่าว แผงข่าว หรือ message board บนอินเทอร์เน็ต เช่น vBulletin, phpBB

Microblogging เป็นรูปแบบหนึ่งของ social media ที่เป็นบล็อกแบบมัลติมีเดียที่ส่งได้ ทั้งรูปแบบที่เรียกว่า text messaging ที่อาจเป็นทั้งข้อความสั้น ๆ SMS (Short Message Service) หรือ MMS (Multimedia Message Service) ข้อความที่พัฒนามาจาก SMS ที่มีรูปแบบมัลติมีเดีย ผสมลงไป แล้วส่งไปให้ผู้รับผ่านทางเครือข่ายโทรศัพท์ (mobile phone) รูปแบบของ IM หรือ Instant messaging การติดต่อสื่อสารในลักษณะนี้จะทำผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่จะมีการทำใน ลักษณะ real time ในการติดต่อกันในเวลาตรงกันสื่อสารกันระหว่างบุคคล 2 คน หรือมากกว่าโดย ใช้การแชร์ clients ข้อความที่ส่งออกไปผ่านทางอุปกรณ์บนเครือข่าย เช่น chat การใช้กล้อง web cams นอกจากนี้ Microblogging อาจใช้เป็นการส่ง email และส่งเสียงเพลงที่สร้างในรูปแบบ ของดิจิทัล (digital audio) หรือ การเข้าเว็บ เช่น Twitter Tumblr

Social networking เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับ ผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความ สนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมที่ต้องติดต่อกันในลักษณะ real time จะ ประกอบไปด้วยการแชต ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่าย สังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ Avatars United, Bebo, Facebook, LinkedIn, Orkut, Sky rock, Net log, Hi5, Friendster, Multiply โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช่มากมาย เช่น Hi5 เคยเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยใช้ มากที่สุดส่วนบริการเครือข่ายสังคมที่สร้างขึ้นสำหรับคนไทยโดยเฉพาะ คือ Bangkok Space ในขณะที่ Orkut ก็เคยเป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย

Social network aggregation การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์ กิจกรรมของผู้อื่นในบริการเครือข่ายสังคม เหมือนกับ social network อื่น แต่มีโปรแกรมทำงานที่ ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นข้ามเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรมในเว็บได้ ด้วยการใส่ระบุ ตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ เช่น เว็บ Friend feed หรือ Spokeo

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง การสื่อสารเครือข่ายหมวดการสื่อสาร ผู้ศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่า Blog หรือ บล็อก เป็นเว็บไซต์ ที่มีเนื้อหาหลากหลาย สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร การประกาศข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ผลงาน บล็อกมีหลายรูปแบบดังนี้ Microblogging เป็นบล็อกแบบมัลติมีเดียที่ส่งได้ทั้งรูปแบบที่เรียกว่า text messaging ที่อาจเป็น ทั้งข้อความสั้น ๆ SMS หรือ MMS แล้วส่งไปให้ผู้รับผ่านทางเครือข่ายโทรศัพท์ Social networking เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ เช่น การแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูปในลักษณะ real time และ Social network aggregation การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงความสนใจและด้วยการแชร์ กิจกรรมของผู้อื่นในบริการ

เครือข่ายสังคมแต่มีโปรแกรมทำงานที่ให้ความยินยอมให้กลุ่มเครือข่ายสังคมอื่นเข้ามาทำติดต่อทำกิจกรรม มีการระบุตัวตนและผู้เป็นสมาชิกยอมรับ

หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration) จะมีกลุ่ม Wikis, Social bookmarking, Social news และ Opinion sites

Sites Wikipedia เว็บไซต์ในรูปแบบข้อมูลอ้างอิง ซึ่งก็คือสารานุกรมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นมาในหลาย ๆ ภาษาในลักษณะเนื้อหาเสรี คำว่า “วิกิพีเดีย” มีที่มาของชื่อการผสมคำของคำว่า “วิกิ” (wiki) ซึ่งเป็นลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่รวมกันปรับปรุง และคำว่า “เอนไซโคลพีเดีย” (encyclopedia) ที่แปลว่าสารานุกรม เว็บไซต์ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2544 โดย จิมมี เวลส์ และแลร์รี แซงเจอร์

Social bookmarking คือบริการบนเว็บที่แบ่งปันการคั่นหน้าอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์บริการคั่นหน้าแบบรวมกลุ่มเป็นที่นิยมในการจัดเก็บ แบ่งหมวดหมู่ แบ่งปัน และค้นหาลิงค์ด้วยเทคนิคโฟล์คโซโน (Folksonomy หรืออนุกรมวิธานที่ผู้ใช้สร้างเอง) บนอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ต นอกจากการคั่นหน้าสำหรับหน้าเว็บแล้วบริการคั่นหน้าสำหรับเฉพาะเนื้อหาบางหัวข้อหรือเฉพาะสำหรับการจัดรูปแบบบางแบบ เช่น ฟีด หนังสือ วิดีทัศน์ รายการสินค้าและบริการ ที่ตั้งในแผนที่ ฯลฯ ก็สามารถพบได้ คั่นหน้าแบบรวมกลุ่มยังเป็นส่วนหนึ่งของเว็บข่าวแบบรวมกลุ่ม เช่น Stumble Upon

Social newsเว็บกลุ่มข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถส่งข่าวโดยผสม social bookmarking บล็อก และการเชื่อมโยงเนื้อหาเว็บเข้าด้วยกัน และมีการกรองคัดเลือกเนื้อหาในลักษณะการร่วมลงคะแนนที่ทุกคนเท่าเทียมกัน (ไม่มีลำดับชั้น) เนื้อหาข่าวและเว็บไซต์จะถูกส่งเข้ามาโดยผู้ใช้ จากนั้นจะถูกเลื่อนให้ไปแสดงที่หน้าแรกผ่านระบบการจัดอันดับโดยผู้ใช้ ซึ่งข่าวอาจอยู่ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง อินเทอร์เน็ต การบอกเล่าเรื่องราวของบุคคลอื่น หรือกลุ่มคนเช่นเว็บ Digg

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า หมวดความร่วมมือ และแบ่งปันประกอบไปด้วย sites Wikipedia เว็บไซต์ในรูปแบบสารานุกรมออนไลน์ ที่จัดทำขึ้นมาในหลาย ๆ ภาษาเป็นลักษณะของการสร้างเว็บไซต์ที่รวมกันปรับปรุง Social Bookmark คือบริการบนเว็บที่แบ่งปันการคั่นหน้าอินเทอร์เน็ต นิยมในการจัดเก็บ แบ่งหมวดหมู่ แบ่งปัน และค้นหาลิงค์ และ Social news เว็บกลุ่มข่าวสารที่ผู้ใช้สามารถส่งข่าว โดยผสม social bookmarking บล็อก และการเชื่อมโยงเนื้อหาเว็บเข้าด้วยกัน

หมวดสื่อสาร

- Web Blog ยกตัวอย่างเช่น Exteen, BlogSpot, Blog gang ลักษณะการใช้งาน – เขียนบทความ เนื้อหาต่างๆ

- Board/Forums ยกตัวอย่างเช่น Dek-d, Plamool, web board ของ Game Online ต่าง ๆ ลักษณะการใช้งาน – ตั้งกระทู้ถามตอบ ตอบกระทู้

- Micro-blogging ยกตัวอย่างเช่น Twitter ลักษณะการใช้งาน – เป็น Blog สั้น ที่มีการกำหนดความยาวตัวอักษร

- Social Networking - ยกตัวอย่างเช่น Facebook, Hi5, Myspace ลักษณะการใช้งาน- เป็น การสร้างสังคม บนโลก online เพื่อ พุดคุย แบ่งปันให้ Network ของเราซึ่งเพื่อนของเรานั้นแหละที่เรียกว่า Network

- User Generated Content – ยกตัวอย่างเช่น Squidoo, Hub pages ลักษณะการใช้งาน – เราสามารถสร้างหน้า หรือว่าเขียนบทความในเว็บได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดสื่อสาร ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า หมวดสื่อสาร ประกอบไปด้วย Web Blog สำหรับใช้เขียนบทความ Board/Forums สำหรับใช้ตั้งกระทู้ถามตอบ Micro-blogging เป็น Blog สั้น ที่มีการกำหนดความยาวตัวอักษร Social Networking เป็นการ พุดคุย แบ่งปันบนเครือข่าย ส่วน User Generated Content ใช้สร้างหน้า หรือว่าเขียนบทความ บนเว็บไซต์ได้

หมวดร่วมด้วยช่วยกัน

- Wiki ยกตัวอย่างเช่น Wikipedia, PBwiki, wet paint ลักษณะการใช้งาน – User จะช่วยกันสร้างฐานข้อมูล เพื่อความรู้หรือคำตอบที่อยู่ในเว็บเราสามารถไขว่ทุกครั้งที่ User อื่น ค้นหาข้อมูล จาก Keyword

- Social Bookmark ยกตัวอย่างเช่น Delicious, Stumble Upon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike ลักษณะการใช้งานเป็นเว็บสำหรับทำการ bookmark online เพื่อที่จะ share ให้คนอื่นที่อยู่ใช้เว็บนั้นๆ อยู่ได้เห็นเว็บไซต์ที่เรา ทำงานการ Bookmark เอาไว้ด้วย (การBookmark จะคล้ายการใช้งานบน IE, Firefox, google chrome แต่เราจะเห็นแต่เพียงผู้เดียว)

- Social News ยกตัวอย่างเช่น thairath, dailynews ลักษณะการใช้งานนำเสนอข่าว online

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดร่วมด้วยช่วยกัน ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าหมวดร่วมด้วยช่วยกัน ประกอบไปด้วย Wiki , Social Bookmark และ Social News จะมีลักษณะการใช้

งาน ผู้ใช้จะช่วยกันสร้างฐานข้อมูล การ bookmark online เพื่อที่จะแชร์ให้ผู้อื่นหรือเป็นการนำเสนอข่าวออนไลน์

หมวดมัลติมีเดีย

- Photo Sharing ยกตัวอย่างเช่น Flickr, Twitpic, Photobucket ลักษณะการใช้งาน Upload รูปภาพแล้วสามารถ Share ให้เพื่อนๆ สามารถเห็นได้

- Live casting ยกตัวอย่างเช่น Ustream.tv, Justin.tv, Skype ลักษณะการใช้งาน ดูรายการสด ผ่านทาง Internet และ Video Live Chat เป็นต้น

- Video Sharing ยกตัวอย่างเช่น YouTube ลักษณะการใช้งาน Upload Video แล้วสามารถ ส่งให้เพื่อนๆ Network ดู

- Audio and Music Sharing ยกตัวอย่างเช่น The Hype Machine, Last.fm, ccMixer, iJigg ลักษณะการใช้งาน สามารถฟังเพลง และสามารถ นำ Embed ไปวางในเว็บไซต์ของเราเพื่อแชร์

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าหมวดมัลติมีเดีย ประกอบไปด้วย Photo Sharing, Live casting , Video Sharing, และ Audio and Music Sharing จะมีลักษณะการใช้งาน คือ อัปโหลดรูปภาพ วิดีโอ เพลง ดูรายการสด ผ่านทาง Internet และ Video Live Chat สามารถ Share ให้เพื่อนๆ เห็นได้

หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น

- Questions and Answers ยกตัวอย่าง เช่น Yahoo Answer ลักษณะการใช้งาน User จะเป็นผู้ช่วยกันตั้งคำถาม และตอบคำถาม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น ซึ่งกันและกัน

- Product Reviews ยกตัวอย่างเช่น epinions.com, MouthShut.com และ Blog Review ต่างๆ ลักษณะการใช้งาน เขียน Review สินค้า หรือ แม้แต่ทริปท่องเที่ยว เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น ประกอบไปด้วย Questions and Answers และ Product Reviews จะมีลักษณะการใช้งาน คือ เขียนความคิดเห็นสินค้าหรือทริปท่องเที่ยว สามารถตั้งคำถาม และตอบคำถาม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็น

หมวดบันเทิง

- Virtual worlds ยกตัวอย่างเช่น Game Online ต่าง ๆ , The Sim Online ลักษณะการใช้งาน เป็นโลกเสมือนจริงที่ User เป็นผู้ควบคุมตัวละครให้ เดิน วิ่ง พูดคุย เปรียบเสมือน อยู่บนโลกอีกใบหนึ่ง

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง หมวดบันเทิง ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า หมวดบันเทิง ประกอบไปด้วย Virtual worlds จะมีลักษณะการทำงานเป็นแบบเกม ผู้ใช้เป็นผู้ควบคุมตัวละคร ให้มีอิริยาบถต่างๆ ตามที่ผู้ควบคุมตัวละครต้องการเปรียบเสมือนอยู่บนโลกอีกใบหนึ่ง

ภาสกร เรืองรอง (2554) ปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตพัฒนาไปอย่างมากความสะดวกสบาย เกิดสังคมการสื่อสารบนระบบเครือข่าย (Social Media) ที่เป็นเครื่องมือการเรียนการสอน ช่วยให้อาจารย์สามารถติดต่อสื่อสาร สั่งการ ถ่ายทอดสื่อการสอน ติดตามผู้เรียน และผู้เรียนก็ยังสามารถติดต่อสื่อสารและเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้อย่างดีเยี่ยม ก่อให้เกิดสังคมกิจกรรมต่างๆ อย่างมากมาย ซึ่งพอจะกล่าวเป็นรูปแบบสังคมการสื่อสารต่างๆ (Social Media) ดังนี้

1. Social Network เครือข่ายสังคมสื่อสาร เป็นการติดต่อสื่อสารที่พัฒนามาจาก mail web board และ chat โดยรวมทั้งสามบริการเข้ามาไว้ในที่เดียวกัน มีระบบสมาชิก โดยสมาชิกเป็นเพื่อนกันและเกิดเพื่อนต่างๆ ขึ้นมากมายลักษณะคล้ายดาวกระจาย เมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้นระบบก็จะกระจายข่าวสารแจ้งสมาชิก มีการติดต่อแบบเพื่อนถึงเพื่อน One to Many และแบบติดต่อเพื่อนถึงเพื่อน แบบ one to one และยังสามารถแบ่งปัน สื่อข้อมูลต่างๆ ได้อีกด้วย

2. Knowledge sharing ร่วมมือแบบบ้าน เป็นบริการเสมือนธนาคารคลังความรู้ที่ทุกคนในเครือข่าย สามารถเข้ามาร่วมกันเขียนให้ความหมายคำนิยามต่างๆ อธิบายเขียนบรรยายต่างๆ ในสิ่งที่ตนเองศึกษาค้นคว้า ในเรื่องที่เป็นเรื่องเดียวกันกับคนอื่น จนเกิดคลังความรู้ขนาดใหญ่เช่น ประวัติของพระพุทธเจ้า บริการนี้ได้แก่ Wikipedia Webboard

3. Blog จะคล้ายคลึงกับ Knowledge Sharing แต่แตกต่างกันตรงที่เป็นแหล่งที่เขียนประสบการณ์ความรู้ความสนใจของใครของมัน ไม่ได้ร่วมกันเขียน แต่ผู้สนใจก็สามารถเข้าอ่านและเสนอความคิดเห็นได้ เช่น Gotoknow Blogger.com Oknation

4. Social Media Entertainment เป็นบริการนำเสนอ VDO Clip โดยที่สมาชิกสามารถนำข้อมูล VDO หรือภาพยนตร์ ของตนเองขึ้นไป post และเผยแพร่ได้อย่างดีเยี่ยม โดยผู้ที่สนใจไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิกก็สามารถรับชม Vdo Clip เป็นบริการที่เป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก เป็นช่องทางเผยแพร่ข้อมูลประเภท Multimedia ได้อย่างดีมาก

5. Web Application เป็นบริการที่นำเอาโปรแกรมประยุกต์เดิมทั้งหมดที่เคยอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์ local นำไปให้บริการบนเครือข่ายโดยที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เข้าไปเชื่อมต่อก็สามารถขอเข้าใช้บริการ Application นั้นได้เลยโดยไม่ต้องมี Application นั้น ๆ บนเครื่องของตนเอง เช่น Google Doc, Google Map Google translation, App Inventor ฯลฯ

จากแนวคิดข้างต้นได้กล่าวถึง รูปแบบสังคมการสื่อสารต่างๆ ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า รูปแบบสังคมการสื่อสาร ประกอบไปด้วย Social Network, Knowledge sharing, Blog, Social Media Entertainment และ Web Application สามารถแบ่งปัน สื่อข้อมูลต่างๆมีระบบสมาชิก โดยสมาชิกเป็นเพื่อนกันและเกิดเพื่อนต่างๆ ขึ้นมากมายลักษณะคล้ายดาวกระจาย เป็นบริการเสมือนธนาคารคลังความรู้ที่ทุกคนในเครือข่าย สามารถเข้ามาร่วมกันเขียนให้ความหมายคำนิยามต่างๆ เป็นแหล่งที่เขียนประสบการณ์ความรู้ความสนใจของใครของมัน สามารถนำเสนอ VDO Clip โดยที่สมาชิกสามารถนำข้อมูล VDO หรือภาพยนตร์ ของตนเองขึ้นไป post และเผยแพร่ได้ จนเกิดคลังความรู้ขนาดใหญ่ ผู้สนใจก็สามารถเข้าอ่านและเสนอความคิดเห็นได้ เป็นช่องทางเผยแพร่ข้อมูลประเภท Multimedia ได้อย่างดีมาก สามารถขอเข้าใช้บริการ Application ได้เลยโดยไม่ต้องมี Application นั้น ๆ บนเครื่องของตนเอง

ประเภทของโซเชี่ยลมีเดีย

دنوردين جعريڤ (2556) กล่าวว่า social media หรือสื่อสังคม มีด้วยกัน 19 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. Social Networking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน กล่าวคือ ผู้คนสามารถทำความรู้จักแสดงความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่งผ่านเครือข่ายได้ ตัวอย่างของประเภทนี้ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Facebook

Facebook กับการทำธุรกิจ ในปัจจุบันเราสามารถที่จะใช้ได้หลายรูปแบบ เช่น การทำ Facebook page เป็นการให้บริการแบบฟรี (www.facebook.com/page) แต่มีอีกอันหนึ่งที่เราสามารถจะลงโฆษณาได้ เป็น link ที่อยู่ทางขวามือใน Facebook ตรงซึ่งหากใครต้องการลงโฆษณาก็สามารถที่จะเข้าไปที่ Facebook advertising ได้ (www.facebook.com/advertising) นอกจากนี้เราสามารถที่จะระบุ target ได้เลยว่า โฆษณาของเราจะไปอยู่ที่ target group ใหนอายุเท่าไร จบการศึกษาระดับใหน

ที่มาของรายได้ (Revenue Model) ของ Social network โดยทั่วไป มี 2 ลักษณะ คือ

1) รายได้ผ่านการโฆษณา (Advertising) เช่น Facebook
2) รายได้ผ่านการขาย Online items เช่น Cyworld ของเกาหลี เป็นการขาย online items เป็นต้น

2. Publish เป็นเว็บที่ให้ผู้ใช้สามารถที่จะเผยแพร่ข้อมูลได้ ซึ่งแต่เดิมการสร้าง website จะต้องเรียนรู้ ภาษา HTML แต่ตอนนี้ทุกคนสามารถที่จะสร้าง Website เป็นเจ้าของ Website ของตนเองได้ ผ่านเครื่องมืออย่าง Word-Press, Joomla, Slide Share เป็นต้น โดยเราสามารถนำเสนอ files ในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ และวีดีโอต่าง ๆ ได้การเขียน biog โดยส่วนใหญ่จะ

โพกัสไปยังหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง หากเรามีความชำนาญและสนใจในเรื่องนั้น เราสามารถที่จะไปเขียน blog ของเราได้ซึ่งหาก blog ของเรามี traffic ที่สูงคนสนใจมากๆ ก็จะนำไปสู่รายได้ที่เพิ่มขึ้นด้วย

Slide share เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการแสดงผลงาน Presentation ของตัวเองให้บุคคลภายนอกรับรู้ โดยที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ นอกจากนี้ Slide share จะแสดงภาพธรรมดาแล้วยังสามารถแสดง Slide พร้อมเสียง หรือที่เรียกว่า “Slide cast” อีกทั้งยังสามารถนำ Presentation จาก Microsoft PowerPoint ไปแสดงยัง Slide share ได้โดยตรงอีกด้วย Wikipedia เป็นโครงการสารานุกรมเนื้อหาเสรีหลายภาษาบนเว็บไซต์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิวิกิพีเดีย องค์การไม่แสวงหาผลกำไร เนื้อหามากกว่า 21 ล้านบทความ (เฉพาะวิกิพีเดียภาษาอังกฤษมีเนื้อหามากกว่า 3.9 ล้านบทความ) เกิดขึ้นจากการร่วมเขียนของอาสาสมัครทั่วโลกทุกคนที่สามารถเข้าถึงวิกิพีเดียสามารถร่วมแก้ไขได้แทบทุกบทความได้อย่างเสรี โดยมีผู้เขียนประจำราว 100,000 คน จนถึงเดือนมีนาคม พ.ศ.2555 วิกิพีเดียมี 284 รุ่นภาษา และได้กลายมาเป็นงานอ้างอิงทั่วไปที่ใหญ่ที่สุดและได้รับความนิยมมากที่สุดบนอินเทอร์เน็ต จนถูกจัดเป็นเว็บที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดในโลกอันดับที่ 6 ตามการจัดอันดับของ อเล็กซา ด้วยจำนวนผู้อ่านกว่า 365 ล้านคน มีการประเมินว่าวิกิพีเดียมีการเรียกดูหน้าถึง 2,700 ล้านครั้งต่อเดือนในสหรัฐอเมริกาประเทศเดียว

Blogger.com Blog มาจากคำว่า Web-blog คือการจดบันทึกบนโลกอินเทอร์เน็ต เป็น Personal Website ประเภทหนึ่ง แต่ปัจจุบันได้พัฒนามาเป็น ช่องทางการสื่อสารหลายๆ เรื่อง เช่น ธุรกิจ การค้าขาย การร้องเรียนการประชาสัมพันธ์โดยจุดเด่นของ Blog คือความไม่เป็นทางการ หรือความเป็นกันเองระหว่างผู้เขียน Blog กับผู้ติดตามอ่าน

WordPress คือ ซุดสคริปต์หรือเครื่องมือสำหรับเปิดบริการชุมชนบล็อก (Community Blog) หรือชุมชนนักเขียนบันทึก รองรับผู้ใช้ได้หลายคน สามารถแยกหัวเรื่องตามกลุ่ม (Categories) ตามแท็ก (Tag) ตามผู้เขียน (Author) เป็นระบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด ซึ่งเวิร์ดเพรสเป็นเครื่องมือหนึ่งในการจัดการความรู้ระหว่างตัวคนกับชุมชน

3. Photo sharing คือเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ที่เป็นรูปภาพ และสามารถแชร์รูปภาพกับผู้อื่นได้ แต่ละเว็บไซต์มีการให้บริการที่แตกต่างกันตัวอย่างของเว็บฝากรูปมีดังนี้

ฟลิคเกอร์ (Flickr) เป็นเว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพ สามารถแบ่งปันแก่ผู้อื่นได้ เป็นที่นิยมของผู้เขียนบล็อกเนื่องจากสามารถนำโค้ด รูปจาก Flickr มาใช้เขียนในบล็อกได้โดยตรงมีความสามารถพิเศษในการเขียนคำอธิบายรูปและค้นหาตามชื่อที่เขียนโดย User สามารถอัพโหลดไฟล์ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือยี่ห้อโนเกียบางรุ่นได้โดยตรง Photobucket เป็น

อีกหนึ่งเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากรูปถ่ายและไฟล์วิดีโอ โดยสามารถตกแต่งภาพและแบ่งปันกับผู้อื่นได้

4. Audio หรือ Social Media ประเภทเสียง

Podcast มีความหมายว่า “การบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุหรือไฟล์เสียงอื่นๆ ในรูปแบบดิจิทัล โดยบันทึกไว้ใน เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่น Audio ส่วนบุคคลได้ Podcast คือการให้บริการอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการแพร่กระจายเสียง (File Audio) โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วไปสามารถดาวน์โหลดและรับฟังข่าวสารจากเครื่องเล่นได้ ทุกที่ ทุกเวลา เป็นคำที่ ผสมมาจากคำว่า Ipod กับคำว่า Broadcasting อย่างไรก็ตาม Podcast สามารถเล่นบนเครื่องเล่น audio รุ่นใดก็ได้ หรือจะใช้บนพีซีก็ยังได้การทำงานของ Podcast นั้น คล้ายกับ Internet radio เพียงแต่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเข้าเว็บไซต์ที่กำลังออนไลน์ แต่ผู้ใช้จะทำการสมัคร (Subscribe) บริการที่มีการเก็บรวม รวมเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ทำให้สามารถดาวน์โหลดมาฟังได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้ Podcast ยังมีการทำงานร่วมกับ RSS (Really Simple Syndication) ซึ่งเป็นตัวช่วยในการ update หัวข้อและสรุปเนื้อหาต่าง ๆ อัตโนมัติโดยผู้ใช้ไม่ต้องเข้าเว็บไซต์เพื่อดาวน์โหลดเองทั้งหมด

5. Video คือเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากไฟล์วิดีโอ และสามารถนำไปเผยแพร่ได้โดยใช้ Embedded Code ไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ได้ทั่วโลก ปัจจุบันเว็บไซต์อันดับ 1 ที่รับฝากไฟล์วิดีโอ คือ YouTube

6. Microblogging เป็นการส่งข้อความขนาดสั้นระหว่างคนในเครือข่ายเดียวกัน โดยผู้ใช้มี 2 บทบาทคือ ผู้ตาม (Followers) และผู้ถูกตาม (Followed) ข้อความที่ผู้ใช้ Post หรือ Tweet จะไปปรากฏบนหน้าจอบ (Wall) ของผู้ตาม ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ Twitter

7. Live casting เป็นเว็บไซต์ที่ทำการออกอากาศรายการสดไม่ว่าจะเป็นรายการวิทยุ โทรทัศน์ การสนทนาเป็นต้น ตัวอย่างเช่น blib.tv และ BlogTalkRadio เป็นต้น

8. Virtual Worlds เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ที่สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ คนพร้อมๆ กันผ่านเครือข่ายออนไลน์ด้วยการสร้างโลกเสมือน 3 มิติขึ้นมา ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนเสมือนจริง (Avatar) ได้ ผู้ใช้สามารถออกแบบและสร้างสิ่งก่อสร้างเสมือนจริงเองได้ มีการดำเนินงานในลักษณะชุมชน ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Second Life

9. Gaming เป็นรูปแบบของเกมที่อาศัยความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ใช้สามารถออกแบบควบคุมเนื้อหาเองได้ อาทิ Oorld of Warcraft ที่มีรูปแบบเป็น massively multiplayer online game หรือ Entropia Universe

10. Aggregators เป็นการรวมเอา contents จากเว็บไซต์อื่น ๆ ให้อยู่ภายในหน้าเว็บเดียว เพื่อประหยัดเวลาในการเข้าใช้ข้อมูลทาง internet อาทิ igoogle และ my yahoo ผู้ใช้สามารถออกแบบข้อมูลที่ตนเองต้องการเห็นได้ อาทิเช่น

IGoogle ก็คือ Google Personalized Home Page ซึ่งเป็นบริการหน้า home page ฟรีของ Google ให้เราสามารถเลือกเนื้อหา ต่างๆ ที่สนใจเข้ามาวางได้ อาทิ ข่าวสารจาก blog ที่เข้าไปดูอยู่เป็นประจำตลอดจนสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ theme ให้กับมันได้ด้วย

My Yahoo! เป็นการบริการข้อมูลข่าวสารแบบส่วนตัว โดยผู้ใช้งานต้องเลือกข่าวสารที่ต้องการจะทราบความเคลื่อนไหว เช่น ค่าเงิน สภาพ อากาศ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ที่เข้าฉาย ซึ่งทาง yahoo ได้เปิดให้ใช้งานได้ฟรีโดยสามารถสมัครด้วยขั้นตอนที่ง่าย ๆ

11. RSS ย่อมาจาก “Real Simple Syndication” เป็นการกระจายข่าวสาร โดยกำหนดให้ผู้ที่ต้องการจะกระจายข่าวสารสร้าง RSS Feed ซึ่งเป็นไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบ XML ขึ้นมาบนเซิร์ฟเวอร์ และนำ Link ของไฟล์นั้นแจกจ่ายให้กับผู้ที่ต้องการที่จะติดตามข่าวสาร ขั้นตอนต่อมาคือผู้ที่ต้องการจะติดตามข่าวสารต้องลงทะเบียนกับ RSS Feed นั้นโดยใช้ RSS Reader ซึ่งจะเป็นตัวที่ทำหน้าที่ดึงข่าวสารจากต้นทางแล้วส่งไปยังปลายทาง เป็นระยะ ๆ โดยที่ผู้รับข่าวสารไม่จำเป็นต้องเข้าไปดูตามเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อที่จะทราบข้อมูลใหม่ ๆ และมันยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลประเภทอื่นๆ อีกอย่างเช่น Podcast ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลภาพและเสียง เป็นต้น

12. Search การค้นหาข้อมูล (Search) จัดว่าเป็นสื่อสังคมเนื่องจากผลของการค้นหาข้อมูลถูกจัดอันดับโดยพฤติกรรมของผู้ใช้

Google Search เป็นเครื่องมือที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลบน internet ของ google.com ที่เป็นที่รู้จักกันมากที่สุดในปัจจุบัน เพียงพิมพ์ Keyword เกี่ยวกับเนื้อหาที่ต้องการสืบค้น google ก็ จะแสดง website ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ Keyword ทั้งหมด นอกจากนี้การสืบค้นยังรวมไปถึงรูปภาพ ข่าว สารบนเว็บ อีกด้วย

13. Mobile การใช้ Social Media ในปัจจุบันถูกใช้ผ่านทางช่องทางโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด นอกจากนี้ฟังก์ชันหนึ่งของโทรศัพท์เคลื่อนที่คือการระบุตำแหน่งที่ตั้งของผู้ใช้ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถถูกแชร์ในระหว่างเครือข่ายสังคมได้

Foursquare เป็นการผสมผสานกันของสื่อสังคม และ ข้อมูลที่ตั้งของผู้ใช้ (location) เกิดเป็น Location Based Social Network เป็นบริการผ่านเว็บไซต์ และ mobile Application ที่เปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ รู้ว่า เพื่อน ๆ อยู่ที่ไหนผ่านการ check in (การระบุตำแหน่งที่ตั้ง) โดยทุกครั้ง

ที่มีการ check in จะได้รับคะแนน (point) เป็นรางวัล โดยสามารถที่จะเชื่อมต่อเข้ากับ social network อื่น ๆ ได้เช่น Facebook หรือ twitter เป็นต้น

14. Interpersonal เป็นการติดต่อกันจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งในลักษณะ One to One ในปัจจุบันได้มีโปรแกรมต่างๆ ขอบยกตัวอย่างดังต่อไปนี้ เช่น Skype, Google Talk

15. P2P เป็นระบบเครือข่ายที่เป็นการเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างคอมพิวเตอร์โดยทำให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องเป็นทั้ง Client และ Server พร้อมกัน ทำให้ผู้ใช้และเปลี่ยนไฟล์ระหว่างกันผ่านระบบเครือข่าย และสื่อสารจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังอีกเครื่องหนึ่งได้โดยตรงโดยไม่จำเป็นต้องพึ่งแม่ข่ายในการแจกไฟล์ ตัวอย่าง เช่น eMule, Bit Torrent, และ Kasa เป็นต้น

16. Crowdsourcing คือการกระจายปัญหาไปยังสาธารณะเพื่อหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาทางธุรกิจนั้น ๆ บริษัทจะกระจายคำถามไปยังกลุ่มบุคคลขนาดใหญ่ นั่นคือกลุ่มชุมชน online ที่พยายามเสนอความคิดต่างๆ ในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้บริษัท สามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุด หน้าที่ของ Crowdsourcer คือการกระจายปัญหาไปยังกลุ่ม User ซึ่งเปรียบเสมือน Database นั่นเอง โดยปกติ User จะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินหรือรางวัลที่ชวนดึงดูดใจมาแก้ไขปัญหาตนเอง ตัวอย่าง ของ Crowdsourcing เช่น www.istockphoto.com และ www.Innocentive.com

Innocentive.com คือ Website ที่เปิดโอกาสให้องค์กรที่มีปัญหา ต้องการแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยให้ผลตอบแทนเป็นรางวัลโดยมี User ที่เก่งเฉพาะทางอยู่จำนวนมาก

17. Tagging คือการให้อำนาจผู้ใช้ในการระบุข้อมูลหรือจัดหมวดหมู่ลงในสื่อต่างๆ เช่นรูปภาพ และ Video สามารถ Tag หรือให้คำอธิบายของข้อมูลได้ เช่นใครอยู่ในภาพ ถ่ายที่ไหน อยู่กลุ่มไหน การ Tag เป็นที่นิยมใน Facebook และ google map เป็นต้น

18. Social Bookmarking Social Bookmark การ Bookmark เป็นการเก็บบันทึก website ที่เราชื่นชอบได้และสามารถเรียกมาดูได้บนอินเทอร์เน็ตแม้ว่าจะไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ของเราเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งปันไปยังบุคคลอื่นและให้คะแนนเรตติ้งได้ ตัวอย่างที่เห็นที่ชัดเจนคือ www.delicious.com

19. Print on Demand เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ให้บริการพิมพ์หนังสือให้โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ และสามารถสั่งพิมพ์กี่เล่มก็ได้ โดยไม่มีขั้นต่ำ และค่าใช้จ่ายไม่สูง ผู้ใช้สามารถ upload เนื้อหาพร้อมกับตั้งราคา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ www.iuiu.com

จากแนวคิดข้างต้นได้กล่าวถึง ประเภทของโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า ประเภทของโซเชียลมีเดีย มีดังต่อไปนี้ ผู้ใช้งานสามารถแสดงความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันผ่าน

เครือข่ายได้ ผู้ใช้งานสามารถเผยแพร่ข้อมูลได้ โดยเราสามารถนำเสนอในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ และวิดีโอต่าง ๆ ได้ การให้บริการอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการแพร่กระจายเสียง โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วไปสามารถดาวน์โหลดและรับฟังข่าวสารจากเครื่องเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา และสามารถส่งข้อความขนาดสั้นๆ ระหว่างคนในเครือข่ายเดียวกัน มีเว็บไซต์ที่ทำการออกอากาศรายการสด เช่น รายการวิทยุ โทรทัศน์ การจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เกมที่อาศัยความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ใช้สามารถออกแบบควบคุมเนื้อหาเองได้ให้บริการพิมพ์หนังสือให้โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ และสามารถส่งพิมพ์ที่เล่มก็ได้ และยังมีเครื่องมือที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลบน internet เช่น รูปภาพ ข่าวสารบนเว็บ อีกด้วย

1.3 แนวโน้มของโซเชี่ยลมีเดีย

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553)

1.3.1 ผู้ใช้ยินดีที่จะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากขึ้น Likes, dislikes, opinions, photos, videos

1.3.2 จะมีการกระจายการใช้โซเชี่ยลมีเดียตามเว็บต่างๆ Facebook connect, Google's Friend Connect

1.3.3 การปฏิสัมพันธ์กับเสิร์ชเอนจินจะแตกต่างจากปัจจุบัน Google Real Time Search

1.3.4 การใช้ Augment Reality “โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง” เป็นการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ผสมเข้ากับเทคโนโลยีภาพที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับ QR Code เพื่อทำให้เห็นภาพสามมิติ ในหน้าจอโดยที่มือผู้ใช้ประกอบของสิ่งแวดล้อมจริง

1.3.5 Semantic Web

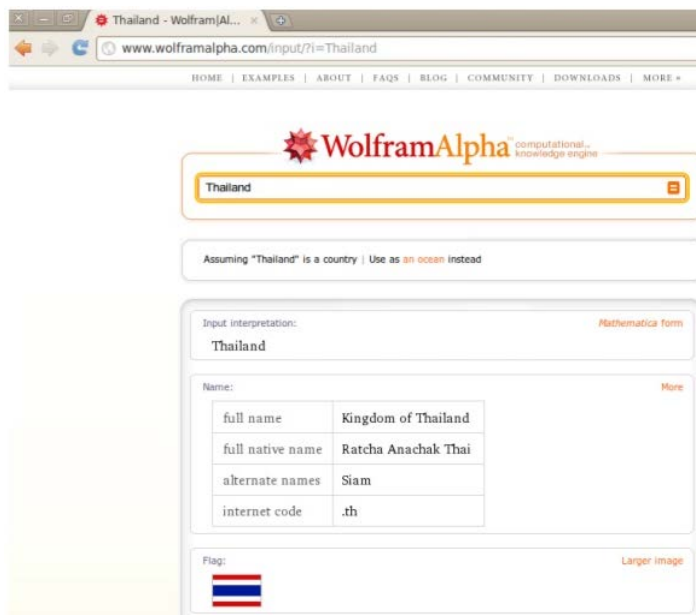
1) เว็บเชิงความหมาย เพื่อให้การใช้ข้อมูลบนเว็บสามารถนำมาใช้ใหม่ได้ และเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ในการเข้าใจความหมายของคำต่างๆ

2) ประยุกต์ใช้เพื่อช่วยในการค้นหาและแสดงข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการโดยอัตโนมัติ



ภาพ 2 ตัวอย่าง Augmented Reality53

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>



ภาพ 3 ตัวอย่าง Semantic Web54

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง แนวโน้มของโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า แนวโน้มของโซเชียลมีเดีย ผู้ใช้ยินดีที่จะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากขึ้น มีการกระจายการใช้โซเชียล

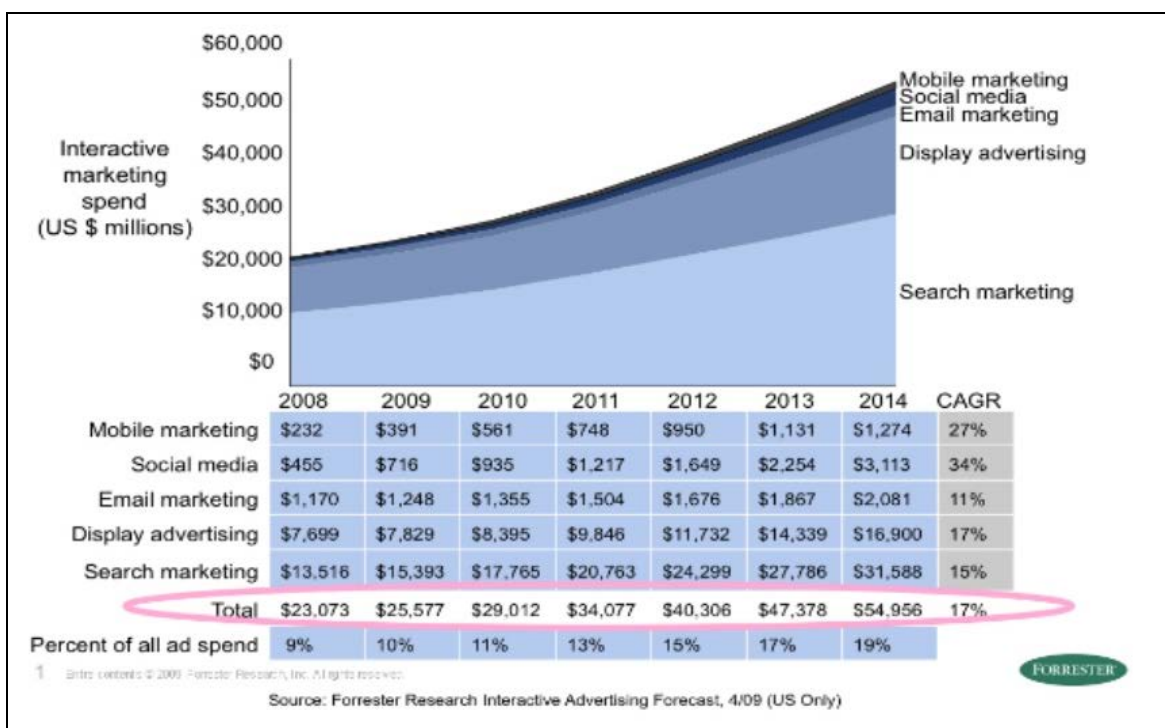
มีเดียตามเว็บต่างๆ มีการปฏิสัมพันธ์กับเซิร์ชเอ็นจินจะแตกต่างจากปัจจุบันและการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนผสมเข้ากับเทคโนโลยีภาพที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับ QR Code เพื่อทำให้เห็นภาพสามมิติ ในหน้าจอบนมือถือประกอบของสิ่งแวดล้อมจริง การใช้ข้อมูลบนเว็บสามารถนำมาใช้ใหม่ได้ และการประยุกต์ใช้เพื่อช่วยในการค้นหาและแสดงข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการโดยอัตโนมัติ

1.4 ผลกระทบของโซเชียลมีเดีย

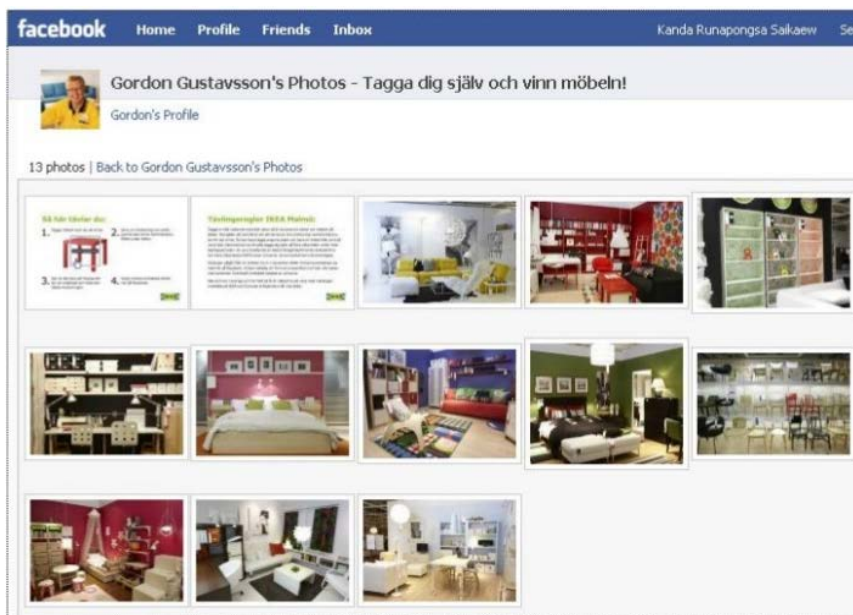
กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) กล่าวว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียมีดังนี้

1.4.1 ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์

- 1) การเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด
- 2) การเปลี่ยนแปลงในการประชาสัมพันธ์
- 3) การเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว
- 4) นำไปใช้ในการรับสมัครงานและการหางาน



ภาพ 4 การเจริญเติบโตของการตลาดผ่านโซเชียลมีเดีย
ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>



ภาพ 5 การโฆษณาสินค้าใหม่ของ Nokia ผ่านเฟซบุ๊ก
ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>



ภาพ 6 การประชาสัมพันธ์ของธนาคารกสิกรไทยผ่านโซเชียลมีเดีย
ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>



ภาพ 7 GTH (GMM Grammy's film studio)

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

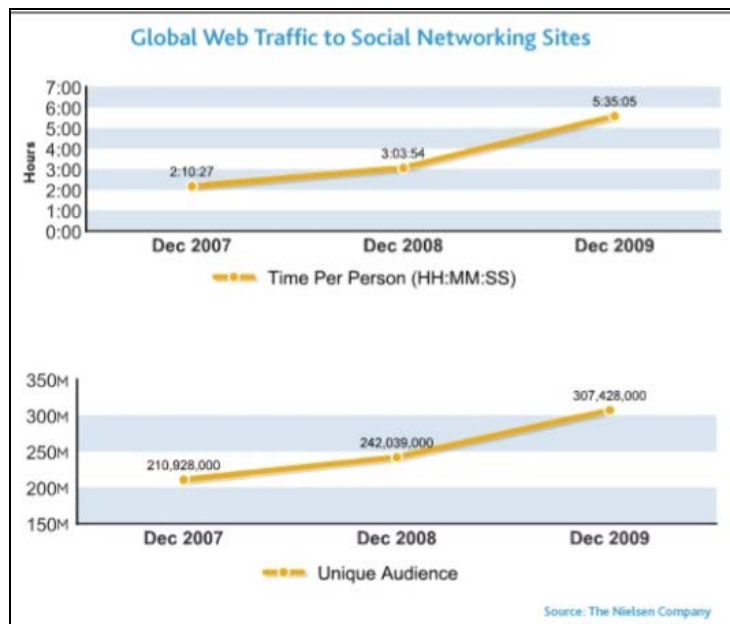


ภาพ 8 การติดตามข่าวทางทวิตเตอร์

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

1.4.2 ผลกระทบเชิงลบ

1) ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย



ภาพ 9 เวลาที่คนทั่วโลกใช้เครือข่ายสังคม

ที่มา : <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>

2) ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย

2.1) นักศึกษาเล่นเฟซบุ๊กขณะที่ครูหรืออาจารย์สอนหนังสือ

2.2) ศัลยแพทย์อเมริกันเสียชีวิต จากการประสบอุบัติเหตุบนถนนเพราะอัปเดตทวีตเตอร์ขณะอยู่บนท้องถนน

2.3) มีผลการสำรวจพบว่ามีคนอเมริกันประมาณ 47% ใช้โซเชียลมีเดียขณะขับรถบนท้องถนน

2.4) ใช้โซเชียลมีเดียขณะใช้เวลากับเพื่อนหรือครอบครัว ทำให้พูดคุยกับเพื่อนหรือกับครอบครัวน้อยลง

3) ใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม

3.1) เฟซบุ๊ก-ทวีตเตอร์แหล่งระบายอารมณ์ของคนไทย (คมชัดลึก)

3.2) ตำรวจอเมริกันคนหนึ่งต้องลาออกจากงาน เพราะเขียนในเฟซบุ๊ก ว่าควรจะมีกฎหมายที่อนุญาตให้ตำรวจจับคนเข้าคุกเพราะทำอะไรโง่ๆ

3.3) แอร์โฮสเตรสกับสจ๊วตของสายการบินในอังกฤษถูกไล่ออกเพราะเขียนคอมเมนต์ดูถูกผู้โดยสาร

3.4) พนักงานคนหนึ่งในอังกฤษถูกไล่ออกจากงานเพราะบ่นในเฟซบุ๊กว่างานของเธอน่าเบื่อและเธอไม่มีความสุขในการทำงาน

4) โปสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง

4.1) ผู้ใช้เฟซบุ๊กคนหนึ่งที่เป็นผู้หญิงโพสต์บนเฟซบุ๊กว่าจะไปชมคอนเสิร์ตของตัวเองและที่อยู่ของตัวเองซึ่งทำให้เพื่อนเฟซบุ๊กคนหนึ่งที่ไม่ได้คุยมานานเข้าไปขโมยของในบ้านของตนเอง

4.2) ครูผู้หญิงคนหนึ่งชาวอังกฤษคนหนึ่งฆ่าตัวตายหลังจากที่แฟนเก่าโพสตรูปโป๊ของตัวเองบนเฟซบุ๊ก ขณะตนเองทำงานที่ประเทศตะวันออกกลาง

4.3) ผู้หญิงคนหนึ่งถูกฆ่าโดยแฟนเก่าหลังจากที่แฟนเก่าเห็นรูปของผู้หญิงคนนี้กับผู้ชายคนใหม่ในเฟซบุ๊ก

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง ผลกระทบของโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าผลกระทบของโซเชียลมีเดียประกอบด้วย ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ และผลกระทบเชิงลบ ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่การเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด การประชาสัมพันธ์ การเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว การรับสมัครงานและการหางาน ส่วนผลกระทบเชิงลบเกี่ยวกับการใช้เวลาไม่เหมาะสม เช่น เล่นเฟซบุ๊กขณะที่ครูสอนหนังสือ การใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย เช่นการ ระบายอารมณ์ของคนไทยในเฟซบุ๊ก และการโพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง เช่นการโพสว่าตัวเองไม่ได้กลับบ้านแล้วมีเพื่อนในเฟซบุ๊กที่ไม่ได้คุยกันมานานไปขโมยของในบ้านของตนเอง

1.5 การใช้โซเชียลมีเดียให้เป็นประโยชน์และเหมาะสม

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553)

1.5.1 การใช้เว็บเครือข่ายสังคมเพื่อองค์กร

1) Youtube อัปโหลดวิดีโอเกี่ยวกับองค์กรของตนเองซึ่งอาจทำให้มีคนดูนับล้าน

2) Facebook มีเฟซบุ๊ก เพจที่ทำให้คนที่สนใจองค์กรมาติดตามข่าวต่าง ๆ ขององค์กร

3) Twitter อัปเดตสถานการณ์ปัจจุบันและข่าวขององค์กรอย่างสม่ำเสมอ

4) Wikipedia เขียนและอัปเดตข้อมูลขององค์กร

5) Blogs อัปเดตการให้บริการและผลิตภัณฑ์ขององค์กร

1.5.2 สิ่งที่ไม่ควรทำและควรทำในการใช้โซเชียลมีเดีย

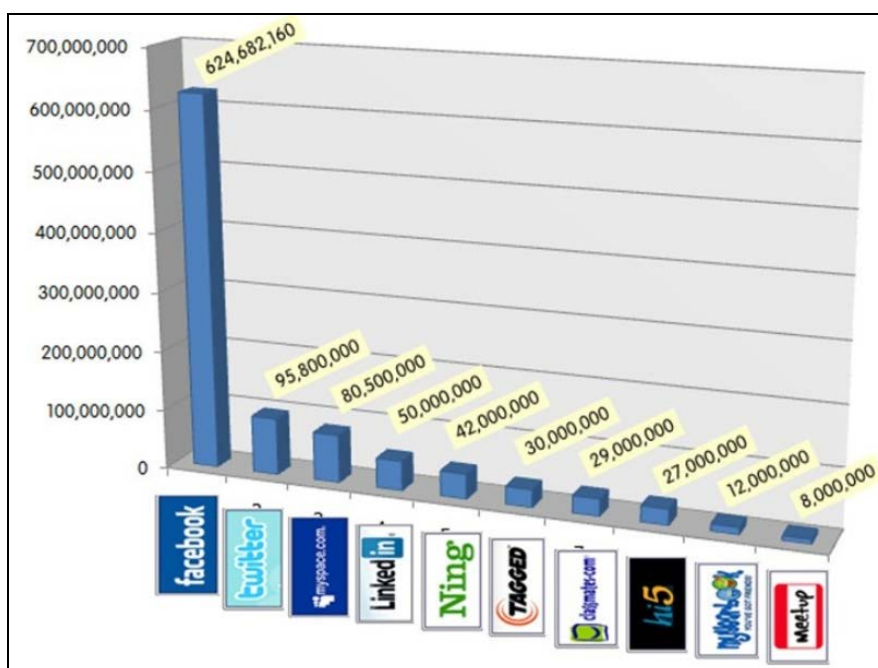
- 1) พยายามทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่น เห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น
- 2) พยายามไม่โพสต์คำพูด โพสต์ภาพ หรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย
- 3) ลองใช้เสิร์ชเอนจินค้นหาข้อมูลตนเองดูเพื่อทราบว่าตนเองถูกพูดถึงอย่างไรบ้าง
- 4) อย่าโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมงานหรือนายจ้าง หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งงานที่ตัวเองทำ
- 5) อย่ารายงานทุกขณะบนสื่อออนไลน์อยู่ตลอดเวลาว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น กินข้าวกลางวันเป็นอะไร ไปเที่ยวกับใคร กำลังหางานทำอยู่

1.5.3 ข้อแนะนำสำหรับพ่อแม่ที่มีลูกเล่นเฟซบุ๊ก

- 1) อย่าเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น มีกรณีเด็กนักศึกษาคนหนึ่งถูกปฏิเสธไม่ให้เข้ามหาวิทยาลัยเพราะบ่นในเว็บชุมชนออนไลน์เกี่ยวกับมหาวิทยาลัยแห่งนั้นหลังจากเยี่ยมชมสถานที่ของมหาวิทยาลัย หรือไม่ควรจะเปิดเผยว่าจะไปเที่ยวที่ไหน เที่ยวกับใคร บ้านอยู่ที่ไหน เบอร์โทรอะไร
- 2) จำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้เฟซบุ๊ก
- 3) ระวังระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน หรือเพื่อนที่เราไม่แน่ใจว่าเค้าจะเป็นคนพาลหรือจะแกล้งเราหรือไม่
- 4) ระวังระวังในการปกป้องรหัสผ่านไม่ให้คนอื่นแม้กระทั่งเพื่อนที่สนิทที่สุดทราบ
- 5) ถ้าหากลูกยังเล็กมาก ไม่ควรจะเปิดเผยชื่อเต็ม อายุและชื่อเต็มโรงเรียนของลูกทราบทางออนไลน์
- 6) ถ้ามีสิ่งใดที่ลูกสงสัยว่ามันแปลก ๆ หรือผิดปกติ ให้รีบแจ้งให้กับพ่อแม่ทราบ
- 7) แจ้งให้ลูกทราบว่าไม่ควรนัดพบเพื่อนที่รู้จักทางออนไลน์โดยที่ไม่มีพ่อแม่ไปด้วย
- 8) ถ้าลูกเล่นเฟซบุ๊ก ลูกจะต้องเป็นเพื่อนกับพ่อแม่ทางเฟซบุ๊กด้วยเพื่อพ่อแม่จะได้ทราบว่า ลูกพูดว่าอะไรบ้าง เพื่อนลูกพูดว่าอะไรบ้าง มีอะไรน่าสงสัยไหม

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง การใช้โซเชียลมีเดียให้เป็นประโยชน์และเหมาะสมผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า โซเชียลมีเดียให้เป็นประโยชน์ในการใช้เว็บเครือข่ายสังคมเพื่อองค์กร

และทำความเข้าใจในสิ่งที่ไม่ควรทำและควรทำในการใช้โซเชียลมีเดีย เช่น พยายามทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่น เห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น หรือพยายามไม่โพสต์คำพูด โพสต์ภาพ หรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย และอีกประการหนึ่งการให้ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ ที่มีลูกเล่นเฟซบุ๊ก เช่น จำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้เฟซบุ๊ก ถ้าหากลูกยังเล็กมาก ไม่ควรเปิดเผยชื่อเต็ม อายุและชื่อเต็มโรงเรียนของลูกทราบทางออนไลน์



ภาพ 10 อันดับของโซเชียลมีเดีย

ที่มา : <http://www.slideshare.net/Tappov34919/06550146-15760961>

1.6 ทำไมโซเชียลมีเดียถึงมีพลัง

ศุภกฤต โพธิ์วรสุนทร (2555)

1.6.1 มีคนใช้เยอะ

1.6.2 กลุ่มคนที่ใช้เป็นกลุ่มคนที่มีสถานะทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคมสูง มีเวลาและพลังในการกระจายข่าวและความคิดให้แก่คนอื่น

1.6.3 มีความน่าเชื่อถือมากกว่าการสื่อสารแบบอื่น เนื่องจากการสื่อสารที่มาจากเพื่อน คนใกล้ชิดหรือคนที่เรารู้จัก

1.6.4 ธรรมชาติของมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ชอบอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม ชอบสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลให้แก่กัน

1.6.5 ข้อดีของการใช้โซเชียลมีเดีย

- 1) การสื่อสารข้อมูลทำได้รวดเร็ว สะดวก และง่าย
- 2) ช่องว่างการสื่อสารระหว่างนักการเมืองหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงกับคนธรรมดาทั่วไปน้อยลง
- 3) ทำให้เกิดการรวมตัวกันในการทำกิจกรรมดี ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น
- 4) เป็นช่องทางที่ดีในการหางานทำหรือได้คนที่มีความสามารถเข้ามาทำงานด้วย
- 5) สามารถใช้เพื่อการเรียนการสอนได้

1.6.6 ข้อเสียของการใช้โซเชียลมีเดีย

- 1) ไม่มีวิธีการตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้รับนั้นเป็นข้อมูลที่เป็นจริงหรือไม่
- 2) หลายคนไม่ระวังการใช้โซเชียลมีเดีย ซึ่งทำให้หลายคนได้ข้อมูลที่ไม่เป็นสาระหรือเป็นข้อมูลเชิงลบ เช่น การโพสต์ด่าว่าคนอื่น

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง ทำไมโซเชียลมีเดียถึงมีพลัง ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าโซเชียลมีเดียมีพลัง เนื่องจากมีผู้เข้าใช้งานจำนวนมากและกลุ่มคนที่ใช้เป็นกลุ่มคนที่มีสถานะทางการศึกษา เศรษฐกิจ และสังคมสูง มีความน่าเชื่อถือมากกว่าการสื่อสารแบบอื่น มีเวลาและพลังในการกระจายข่าวและความคิดให้แก่คนอื่น แต่ก็ยังมีหลายคนไม่ระวังการใช้โซเชียลมีเดีย ซึ่งทำให้หลายคนได้ข้อมูลที่ไม่เป็นสาระหรือเป็นข้อมูลเชิงลบ

1.7 การประยุกต์ใช้กับการศึกษา

ศุภกฤต โพธิ์วรรณ (2555)

1.7.1 ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้โดยครูอาจจะต้องเป็นนักสำรวจเลือกสื่อที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์กับการเรียนรู้ ของนักเรียนแล้วนำไปรวบรวมไว้ที่บล็อกกลางของครูและประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนทราบที่ Facebook ก็ได้ จากนั้นให้นักเรียนเข้าศึกษาด้วยตนเอง

1.7.2 ใช้เป็นสื่อการสอน โดยครูเลือกสื่อที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และออกแบบการสอนโดยอาศัยสื่อเหล่านั้นประกอบ ตามความเหมาะสมของธรรมชาติวิชา

1.7.3 ใช้เป็นช่องทางในการมอบหมายงานและส่งงาน

1.7.4 ใช้เป็นแหล่งพักสมองโดยได้ความรู้จากเกมสร้างปัญญา แต่ต้องเลือกให้ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง การประยุกต์ใช้โซเชียลมีเดียการศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า การประยุกต์ใช้กับการศึกษา ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้โดยครูอาจจะต้องเป็นนักสำรวจเลือกสื่อที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เป็นสื่อการสอน เป็นช่องทางในการมอบหมายงาน การบ้าน และส่งงานเป็นที่พักสมองโดยได้ความรู้จากเกมสร้างปัญญา

1.8 สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา (Social Media for Education)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) เทคโนโลยีและสื่อสารเพื่อการศึกษา (Educational Technology and Communications) เป็นศาสตร์และองค์ความรู้สำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ยิ่งใหญ่ในสังคมแบบเปิดในยุคปัจจุบัน สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ ได้มีการสร้างและพัฒนาก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในวิถีการดำรงชีพของมนุษย์ในสังคมต่างได้รับผลกระทบจากพัฒนาการดังกล่าวอย่างทั่วถึงกัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) นั้นนับได้ว่าเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงในเชิงกระบวนทัศน์ครั้งยิ่งใหญ่ในวงการการศึกษา เป็นก้าวกระโดดครั้งสำคัญของมนุษย์ต่อการเรียนรู้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้มีพัฒนาการอย่างก้าวไกลและทันสมัย เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ที่เรียกว่าเทคโนโลยียุคไฮ-เทค (Hi-Tech : High Technology) ที่นำมาปรับใช้ในวงการศึกษาในหลากหลายรูปแบบและวิธีการ

ในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคที่สังคมได้รับอิทธิพลค่อนข้างสูงจากพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer) ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ มนุษย์ได้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาจากสื่อประเภทคอมพิวเตอร์เป็นฐานสำคัญ (Computer-based Technology) พัฒนาระบบและประสิทธิภาพเชิงกระบวนการที่เป็นไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะอย่างยิ่งอิทธิพลของคอมพิวเตอร์ในยุคที่เรียกว่า Web 2.0 ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นระบบแห่งความทันสมัย (Modernization) ที่มีความรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงในการสื่อสารและครอบคลุมทั่วทุกแห่งของโลกแห่งสังคมระบบเปิดที่เรียกว่าสังคมเครือข่าย (Network Society) ของวิวัฒนาการในโลกแห่งไซเบอร์ที่เรียกกันว่าโลกยุค WWW (World Wide Web) ซึ่งคุณลักษณะของสื่อที่กล่าวถึงเหล่านี้ในแวดวงวิชาการด้านเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา และนิเทศศาสตร์/สื่อสารมวลชน จะเรียกชื่อว่า “สื่อใหม่ (New Media)” ซึ่งเป็นสื่อทางการศึกษาในยุคดิจิทัล (Digital) ที่กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญแทนที่สื่อในยุคแอนะล็อก (Analog) หรือสื่อแบบดั้งเดิม (Traditional Media) ในปัจจุบัน

คำว่า “สื่อใหม่ (New Media)” เป็นคำที่มีความหมายกว้างไกลได้มีการจำกัดขอบข่ายของสื่อใหม่ไว้ได้ 2 ประการได้แก่

- 1) เป็นสื่อที่ใช้ช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต
- 2) เป็นสื่อที่มีการสื่อสารสองทาง กล่าวกันว่า “สื่อใหม่” ที่พบในสังคมไทยปัจจุบันจะมีคุณลักษณะเฉพาะ 7 ประเด็นดังต่อไปนี้คือ (มูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน, 2554)

- 2.1) เป็นการสื่อสารสองทาง
- 2.2) ไม่จำกัดพื้นที่และเวลาในการสื่อสาร
- 2.3) เป็นสื่อไร้ตัวตนไม่มีเจ้าของ (Anonymous)

- 2.4) มีต้นทุนในการเข้าถึงสูง
- 2.5) ไม่สามารถปิดกั้นได้
- 2.6) เป็นกระแสที่จะไหลไม่หยุดยั้ง สื่อสลับ รัฐและผู้มีอำนาจต้องปรับตัวให้ทัน
- 2.7) ไม่ได้รับการยอมรับในฐานะสื่อ

สื่อทางสังคม (Social Media) ก็จะเป็นสื่อในคุณลักษณะดังที่ได้กล่าวมาในเบื้องต้นนั้น คือเป็นสื่อประเภทสื่อใหม่ที่มีพัฒนาการรวดเร็วก้าวไกลภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ยุค Web 2.0 และส่งผลต่อกระทบต่อสังคมมนุษย์ในทุกด้าน

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า นับได้ว่าในยุคปัจจุบันเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงต่อการเรียนรู้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้มีพัฒนาการอย่างก้าวไกลและทันสมัย เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีขั้นสูงที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ มนุษย์ได้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา จากสื่อประเภทคอมพิวเตอร์เป็นฐานสำคัญพัฒนาระบบและประสิทธิภาพเชิงกระบวนการที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว

1.9 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อ Social Media

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า “Connectivism” ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรรรคนิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า “ปรัชญาการเชื่อมโยง (Connectivism)” ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

- 1.9.1 การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
- 1.9.2 การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย
- 1.9.3 การเรียนรู้อาจมิใช่รูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่วๆ ไปก็เป็นได้
- 1.9.4 ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้นั้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
- 1.9.5 การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย์

1.9.6 ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิดและ มโนทัศน์ คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้

1.9.7 องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการ เชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น

1.9.8 การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการ เลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณ และมีความ รอบคอบ เพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น

จากแนวคิดข้างต้นได้กล่าวถึง หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษา ค้นคว้าสรุปได้ว่า ปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรรมนิยม (Constructivism) ซึ่งปรัชญาดังกล่าว ตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานดังต่อไปนี้ การเรียนรู้เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่งประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้และเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมี วิจารณญาณ การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่าง ประสบการณ์ ความคิดและ มโนทัศน์การตัดสินใจ รับผิดชอบต่อวิจารณญาณ และมีความรอบคอบ

1.10 สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน (Social Media in Curriculum and Instruction)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) เนื่องจากวิวัฒนาการของสื่อใหม่ หรือสื่อทางสังคมในปัจจุบัน ได้ก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว และเป็นที่ยอมรับในการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในสังคมทุกกลุ่ม ดังนั้นจึงได้มีการนำมาปรับใช้ในวงการศึกษาเรียนรู้จากสื่อประเภทดังกล่าวนี้ ซึ่งเหตุผลประการ สำคัญของการนำเอาสื่อสังคม หรือ Social Media มาใช้ร่วมกันในหลักสูตรและการเรียนการสอน นั้นมีหลายประการ แต่มีเหตุผล 2 ประการสำคัญที่ Kommers(2011) ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า

1.10.1 สื่อโซเชียลมีเดีย (เช่น Blog, Wikis, Facebook, Twitter, MSN, LinkedIn, Flickr, etc) เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นซึ่ง การนำเอาสื่อประเภทเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะสนองต่อจุดประสงค์สำคัญและเป้าหมายที่เกิด ขึ้นกับผู้เรียนได้

1.10.2 การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความ เหมาะสมสำหรับผู้ใช้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะการสื่อสารจากการใช้เว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับได้ อีกด้วย

ประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในวงการศึกษา หรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภท ที่สำคัญได้แก่ (Mason and Rennie, 2008)

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Blogs / Weblogs | 11. E-Books |
| 2. Wikis | 12. Instant Messaging |
| 3. Podcasts | 13. Skype |
| 4. e-Portfolios | 14. Games |
| 5. Social Networking | 15. Mashups |
| 6. Social Bookmarking | 16. Mobile Learning |
| 7. Photo Sharing | 17. RSS Feeds |
| 8. Second Life | 18. You Tube |
| 9. Online Forums | 19. Audio Graphics |
| 10. Video Messagign | |

ในประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย(Social Media) ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอนได้มีการนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นที่นิยมนำมาใช้กันแพร่หลายซึ่ง Poore (2013) รองศาสตราจารย์ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์รา (The University of Canberra) ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในเรียนการสอนในปัจจุบันว่า กลุ่ม “The Big Four” ประกอบไปด้วย Blogs, Wikis, Social Networking และ Podcasting ซึ่งผู้สนใจควรจะได้ศึกษาในรายละเอียดของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงนี้ในคู่มือการใช้หรือเอกสารตำราที่กล่าวไว้ให้เกิดความรอบรู้ในเชิงลึกต่อไป

สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงเหล่านี้ เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่างๆ ในปัจจุบัน ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสม

จากข้างต้นได้กล่าวถึง สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า เหตุผลประการสำคัญของการนำเอาสื่อสังคม หรือโซเชียลมีเดีย มาใช้ร่วมกันในหลักสูตรและการเรียนการสอนนั้นมีหลายประการ คือ สื่อโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นอีกทั้งยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ ใช้ การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ ใช้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตนเอง

ประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในวงการศึกษา หรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภท ที่สำคัญได้แก่ Blogs / Weblogs, e-Books, Wikis, Instant Messaging, Podcasts, Skype, e-Portfolios, 14. Games เป็นต้น

1.11 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจเช่น The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1.11.1 เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพโดยใช้กระบวนการสื่อสารจากโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

1.11.2 เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

1.11.3 เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าว ที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

1.11.4 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ Poore (2013) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1. คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.1) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis , interpretation , synthesis , critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

1.2) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมามีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation , assessment . evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

1.3) เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

1.4) เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทัศนะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทัศนะเป็นประการสำคัญเพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

1.5) เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

1.6) เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้น เช่น การสร้าง usernames, การ upload ข้อมูล , การจัดการไฟล์ด้วยตัวเองรวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

2. คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประภิต (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่

2.1) ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2.2) สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้องจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

2.3) การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

2.4) การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

2.5) เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

2.6) เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

2.7) เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

3. ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่

3.1) ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

3.2) เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้เวลาความพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

3.3) เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมมองกว้าง นำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

3.4) เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

3.5) เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

4. คุณประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) ได้แก่

4.1) เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

4.2) เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

4.3) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off-Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่างๆ ที่มีอยู่

4.4) ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

4.5) เกิดความง่าย และสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มาก ลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มาก

4.6) เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network, Wikis, Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

จากข้างต้นได้กล่าวถึง คุณประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า ประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้คือ เป็นสื่อที่ใช้สำหรับด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ เช่น ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ เสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียน เป็นต้น ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคม เช่น สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน เป็นต้น การเสริมสร้างแรงจูงใจ เช่น ด้านการควบคุมตนเอง เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น และด้านการ

บริหารจัดการ เช่น การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ เป็นต้น

1.12 กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media Roles of Engagement)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) เนื่องจากสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่ทรงพลังและมีอิทธิพลต่อสังคมค่อนข้างสูงในปัจจุบัน ดังนั้นในทางปฏิบัติเพื่อก่อให้เกิดคุณภาพ และประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับการนำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ผู้ใช้สื่อสังคมต้องคำนึงถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในประเด็นสำคัญบางประการดังนี้ (NSW Department of Education & Training, 2011)

1.12.1 ต้องรู้ถึงแนวนโยบายขององค์การ/หน่วยงาน ต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการพัฒนางาน

1.12.2 ต้องตระหนักในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียว่า สื่อดังกล่าวนี้จะเป็นสื่อที่มีรูปแบบและลักษณะของระบบการทำงานแบบผสมผสาน ทั้งการประสานงานและประสานคนในองค์กร

1.12.3 ต้องมีความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในประเด็นหรือสาระที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย

1.12.4 คำนึงอยู่เสมอว่าขั้นตอนการดำเนินงานจะทำอะไรก่อน-หลังในการใช้สื่อสังคมทุกครั้ง

1.12.5 คำนึงถึงหลักสำคัญของกาให้เกียรติและการยอมรับในข้อมูลปฐมภูมิของผู้เป็นเจ้าของหรือเป็นลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรที่นำมาใช้ในโลกลงสังคมออนไลน์

1.12.6 พึงใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวังและสุ่มรอบคอบ (Use Discretion)

1.12.7 ใช้สื่อโซเชียลมีเดียแบบกัลยาณมิตร มีความสุภาพเรียบร้อยและมีมารยาทในการใช้

1.12.8 การผลิตเนื้อหาสาระหรือสื่อ ให้ตรงตามสมรรถนะ ความรู้ความสามารถของผู้ใช้

1.12.9 การเชื่อมโยงสื่อความหมายเพื่อการโต้ตอบระหว่างกัน ควรคำนึงถึงธรรมชาติแห่งความเป็นเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอย่างเหมาะสมตามอัตภาพ

1.12.10 ต้องยอมรับในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

จากข้างต้นได้กล่าวถึง กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูง

ในสังคมปัจจุบัน ผู้ใช้ต้องคำนึงถึงประเด็นสำคัญดังนี้ ต้องรู้ถึงแนวนโยบายขององค์กร/หน่วยงาน ฟังใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง ตระหนักในการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย คำนึงอยู่เสมอว่าขั้นตอน การดำเนินงานจะทำอะไรก่อน-หลัง มีความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่ ใช้สื่อโซเชียล มีเดียแบบกัลยาณมิตร ยอมรับในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

1.13 แนวคิดในการปรับใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการเรียนรู้

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) ดร.แร็กเนอร์ (Ronald Wagner, Ph.D.) แห่ง California University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียใน การเรียนรู้ประเภท Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่กำลังเป็นที่นิยมกันอย่าง กว้างขวางไว้อย่างน่าสนใจและมีประโยชน์ต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ (Wagner, 2011)

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Twitter เพื่อการเรียนการสอน

- 1) Twitter เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่างๆ ของการเรียนรู้ในประเด็นที่สนใจสำหรับ ผู้เรียน
- 2) ใช้ Twitter ในการถามตอบข้อสงสัยสั้นๆ (Quiz) หรือซักถามประเด็นปัญหาที่ ผู้เรียนสนใจ
- 3) เป็นแนวทางในการเสริมสร้างมโนทัศน์ (Track a Concept) โดยใช้ Twitter เป็นตัวเชื่อมโยงแนวคิดที่นำเสนอของผู้เรียน-ผู้สอน
- 4) เป็นสื่อเชื่อมโยงด้านเวลา (Track Time) โดยสื่อ Twitter สามารถเชื่อมโยง ด้านเวลารวมทั้งการกำหนดเวลาได้เหมาะสมสำหรับผู้ใช้
- 5) เป็นสื่อที่ช่วยกำหนดปฏิทินหรือตารางการเรียนรู้ (Learning Diary) โดยผู้เรียน สามารถจัดการและเก็บรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ Twitter ได้อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Facebook เพื่อการเรียนการสอน

- 1) ใช้ Facebook เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems : LMS)
- 2) ใช้ Facebook เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)
- 3) สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)
- 4) ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)
- 5) ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

จากข้างต้นได้กล่าวถึง แนวคิดในการปรับใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการเรียนรู้ ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนคือ ใช้เป็นแหล่งสืบค้นอ้างอิง และใช้ในการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่างๆ ของการเรียนรู้โดยผู้เรียนสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับตนเองได้อีกในหลายด้าน

1.14 ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Scope of Social Media)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

1.14.1 เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

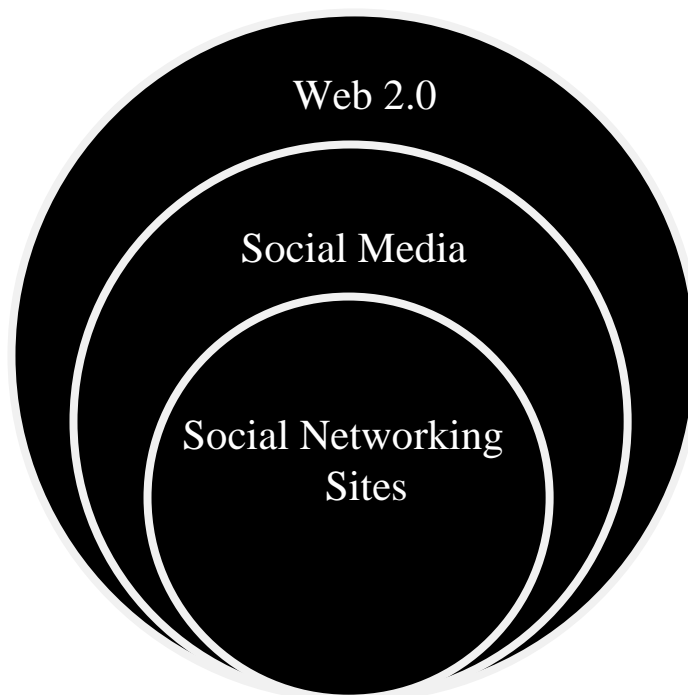
1.14.2 เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

1.14.3 เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้าง

ประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบันจนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten , 2012)

อาจสรุปให้เห็นถึงโครงสร้างของเครือข่ายสื่อ Social Media ในยุค Web 2.0 ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ดังแสดงให้เห็นจากภาพต่อไปนี้



ภาพ 11 ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเครือข่ายสื่อโซเชียลมีเดียในยุค Web 2.0

ที่มา : <http://www.wikimedia.org/socialmediaVennDiagram.ipg>

จากข้างต้นได้กล่าวถึง ขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าสื่อโซเชียลมีเดีย ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ผู้ใช้สามารถสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่ง เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ

2. อินเทอร์เน็ต

2.1 ความหมายและพัฒนาการอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) มีนักการศึกษาและผู้มีความรู้หลายท่านได้นิยามความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ ดังนี้

มุกิตา นนทรี (2543) อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยอาศัย เครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอลเดียวกันคือ TCP/IP เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้

อธิปไตย คลีสุนทร (2544) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายทางเดินข้อมูลสารสนเทศที่มีระบบเชื่อมโยงและมีระบบแจกจ่ายแต่ละจุดย่อยเล็ก ๆ ไปยังจุดใหญ่หรือจากจุดใหญ่ไปยังจุดย่อยซึ่งเปรียบเสมือนการรวมห้องสมุดของสรรพวิชา และตำราต่างๆ มาไว้ด้วยกัน

เฉลิมทศพล เจริญสุข (2537) กล่าวโดยสรุปว่าอินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้โดยใช้มาตรฐานในการรับส่งข้อมูลแบบเดียวกัน มาตรฐานที่ใช้ในการรับส่งข้อมูลนี้เปรียบได้กับภาษาที่เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องใช้สื่อสารกัน เรียกอย่างเป็นทางการว่าโปรโตคอล

บุปผาทิพย์ สีจำปา (2548) อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก โดยมีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลระหว่างเดียวกัน ซึ่งคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องสามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ภาพ และเสียงได้ รวมทั้งสามารถที่จะทำการค้นหาข้อมูลจากที่ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

ณาทยา ฉาบนาค (2548) อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่มาก สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกันโดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอล TCP/IP ทำให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ในระยะเวลาอันสั้น ซึ่งข้อมูลที่สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้นั้นมีอยู่หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ และเสียง เป็นต้น

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันโดยอาศัยสายนำสัญญาณและภายใต้กฎเกณฑ์ มาตรฐานเดียวกัน (TCP/IP) ทำให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ในระยะเวลาอันสั้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ภาพ และเสียงได้ และยังเป็นแหล่งเรียนรู้ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ทุก ๆ ด้าน

พัฒนาการอินเทอร์เน็ต

1) ยุคก่อนกำเนิดอินเทอร์เน็ต

ณาทยา ฉาบนาค (2548) อาจจะพอกล่าวได้ว่าแรงบันดาลใจให้สหรัฐอเมริกาคิดพัฒนาระบบที่ต่อมากลายเป็นอินเทอร์เน็ตนั้น เริ่มมาจากการที่สหภาพโซเวียตส่งดาวเทียม “สปูตนิค (Spudnik)” ทำให้ประธานาธิบดี ดไวท์ ดีไอเซนฮาว ของสหรัฐอเมริกาต้องประกาศตั้ง

โครงการ “ดาร์ปา (DARPA= Defense Advanced Research Projects Agency)” หรือองค์กรวิจัยขั้นสูงทางการทหารเพื่อแข่งขันกับโซเวียต โดยโครงการดาร์ปามีกระทรวงกลาโหม เป็นผู้รับผิดชอบ ต่อมาใน พ.ศ. 2504 ประธานาธิบดี จอห์น เอฟ. เคนเนดี ได้ประกาศโครงการ “อพอลโล (Apollo)” ให้ตามทันและล้ำหน้าโซเวียตให้ได้ในสมัยของท่านประธานาธิบดี ลีโอนาร์ด คลายน์ร็อค (Leonard Kleinrock) เป็นผู้พิมพ์บทความแพ็คเกจ สวิตชิง (Packet Switching) และเสนอการส่งข้อมูลโดยแบ่งข้อมูล เป็นข้อมูลชิ้นเล็ก ๆ เรียกว่า “แพ็คเกจ” แล้วส่งแต่ละชิ้นไปตามเส้นทางที่สะดวกหลาย ๆ ทางเมื่อถึงปลายทางก็รวมเข้าเป็นข้อมูลชิ้นเดิม ใน พ.ศ. 2505 เจ.ซี. อาร์. ลิคไคลเดอร์ และดับบลิว. คลาค (J.C.R. Licklider และ W.Clark) พิมพ์บทความเสนอหลักการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นต้นแบบของอินเทอร์เน็ต ในพ.ศ. 2507 ลีโอนาร์ด คลายน์ร็อค พิมพ์หนังสือเสนอทฤษฎีและการออกแบบเครือข่ายแพ็คเกจ ซึ่งถือเป็นรากฐานของระบบอินเทอร์เน็ต ส่วนพอล บาราน (Paul Baran) พิมพ์บทความเรื่องการไร้แพ็คเกจอย่างปลอดภัย ทำให้เข้าใจผิดกันว่าทหารกำลังสร้างระบบอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยจากสงครามนิวเคลียร์ และไอแวน ซัทเธอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) ในฐานะผู้อำนวยการอาร์ปาได้ให้ทุนวิจัยเครือข่ายกาเอ็มไอที พ.ศ. 2508 เกิดการทดลองเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เป็นเครือข่ายเป็นครั้งแรกในโลกที่เอ็มไอที โดยนำเครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่องมาเชื่อมโยงกันและสื่อสารโดยใช้ระบบแพ็คเกจ พ.ศ. 2510 ลARRY โรเบิร์ต (Larry Roberts) ซึ่งได้รับขนานนามว่าเป็นบิดาของอาร์ปานิเน็ตจัดประชุมเรื่อง “การออกแบบอาร์ปานิเน็ต” และตีพิมพ์เอกสาร “การออกแบบเครือข่ายอาร์ปานิเน็ต” เป็นครั้งแรก

2) กำเนิดอินเทอร์เน็ต

ใน พ.ศ. 2512 อินเทอร์เน็ตถือกำเนิดขึ้นในชื่อของอาร์ปานิเน็ต (ส่วนชื่ออินเทอร์เน็ต นั้นเกิดขึ้น เมื่อ พ.ศ. 2517) โดยการติดตั้งคอมพิวเตอร์เครื่องแรกๆ ที่มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ลอสแอนเจลิส หรือ “ยูซีแอลเอ (UCLA=University of California at Los Angeles)” แล้วเชื่อมโยงอีก 3 เครื่อง รวมเป็นเครือข่าย 4 เครื่องที่มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียแห่งลอสแอนเจลิส มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย แห่งซานตาบาร์บารา และมหาวิทยาลัยยูทาห์ ใน พ.ศ. 2512 นั้นได้เกิดข้อตกลงกำกับอินเทอร์เน็ตหรือ “อาร์เอฟซี (RFC = Request for Comment)” เรื่องแรกคือ เรื่องซอฟต์แวร์สำหรับใช้ในแม่ข่าย (Host Software) เอ็นเอสเอฟได้มอบหมายให้ “ยูเอสซี (USC = University of Southern California)” โดย ดร.จอห์น พอสเทล (Jon Postel)

3) 20 ปีแรกของอินเทอร์เน็ต

ใน พ.ศ. 2514 อาร์ปาเน็ตขยายเป็น 14 จุดและต่อมาขยายเป็น 19 จุดใน พ.ศ. 2515 เรย์ ทอมลินสัน (Ray Tomlinson) เสนอระบบอีเมล (E-mail) จอน พอสเทล ประกาศ “อาร์เอฟซี 354” เรื่องการส่งแฟ้มข้อมูลหรือเอฟทีพี (FTP) และโรเบิร์ต คาห์น (Robert Kahn) จัดสร้างระบบอาร์ปาเน็ต ให้กับสาธารณชนเป็นครั้งแรก ในพ.ศ. 2516 เริ่มมีสถาบันต่างๆ ถึง 30 แห่ง เชื่อมต่อกับเครือข่ายอาร์ปาเน็ต (ARPANET) ตัวอย่างสถาบันในภาคอุตสาหกรรม อาทิ บีบีเอ็น (BBN) ซีร็อก (Xerox) พาร์ค (PARC) และมิทรี (MITRE) เป็นต้น ตัวอย่างหน่วยงานของรัฐ อาทิ องค์การนาซ่า และสำนักงานมาตรฐานแห่งชาติเป็นต้น ในพ.ศ. 2516 นั้น วินท์ เซิร์ฟ (Vint Cerf) และบ็อบ คาห์น (Bob Kahn) ได้เสนอโปรโตคอลการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งต่อมาเป็นมาตรฐานอินเทอร์เน็ต ต่อมา มีการกล่าวขานกันว่า วินท์ เซิร์ฟ เป็นบิดาอินเทอร์เน็ตในพ.ศ. 2517 วินท์ เซิร์ฟ และ บ็อบ คาห์น ได้บัญญัติศัพท์คำว่า “อินเทอร์เน็ต” ขึ้นใช้เป็นครั้งแรก ถ้านับถึง พ.ศ. 2550 คำว่า “อินเทอร์เน็ต” ก็มีใช้เพียง 33 ปีเท่านั้น ในพ.ศ. 2520 วินท์ เซิร์ฟ และบ็อบ คาห์น จัดสร้าง อินเทอร์เน็ตนานาชาติครั้งแรก เชื่อมต่อแคลิฟอร์เนียกับลอนดอน ลอนดอนกับ เวอร์จิเนีย และ เวอร์จิเนีย กับแคลิฟอร์เนีย

ใน พ.ศ. 2522 เดฟ ครอกเกอร์ (Dave Crocker) กับ จอห์น วิททาล (John Vittal) ประกาศ “อาร์เอฟซี 733” เรื่องข้อกำหนดอีเมล ต่อมาใน พ.ศ. 2523 อาร์ปาเน็ตขยายเป็น 70 จุด แล้วใน พ.ศ. 2524 ก็มีการก่อตั้งคณะกรรมการสถาปัตยกรรมอินเทอร์เน็ต หรือไอเอบี (IAB = Internet Architecture Board) ขึ้น

ใน พ.ศ. 2526 ได้มีการแยกเครือข่ายทหาร ใช้ชื่อว่า “มิลเน็ต (Milnet)” จากอาร์ปาเน็ต ทำให้อาร์ปาเน็ตเหลือ 68 จุดและมิลเน็ตมี 45 จุด ในปีนั้น จอน พอสเทล และคณะประกาศระบบ ชื่ออาณาเขตอินเทอร์เน็ตหรือ “ดีเอ็นเอส (DNS = Domain Name System)” และประกาศให้ใช้ ดอตอีดียู (.edu) ดอตกอฟ (.gov) ดอตคอม (.com) ดอตมิล (.mil) ดอตออร์ก (.org) และดอตเน็ต (.net) โดยมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เป็นหน่วยงานแห่งแรกในเมืองไทยที่ใช้ดอตอีดียู โดย ศ.ดร. ศรีศักดิ์ เป็นผู้ขอจดทะเบียน “อยูดอตอีดียู (au.edu)”

ใน พ.ศ. 2529 ได้มีการก่อตั้งคณะทำงานด้านวิศวกรรมอินเทอร์เน็ต หรือ “ไออีทีเอฟ (IETF = Internet Engineering Task Force)” ขึ้น และเอ็นเอสเอฟได้จัดตั้งแม่ข่ายใหญ่เชื่อมโยงซูเปอร์คอมพิวเตอร์ 5 เครื่องเข้ากับคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยความเร็ว 56,000 บิตต่อวินาที

ใน พ.ศ. 2532 เอ็นเอสเอฟเปิดให้ธุรกิจใช้อีเมล แล้วใน พ.ศ. 2534 เอ็นเอสเอฟ เปิดให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้า ถ้านับถึง พ.ศ. 2550 ก็มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้าเพียง 16 ปี แต่

อินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อธุรกิจอย่างมากมาย โดยกล่าวกันว่า “ถ้าท่านไม่วางแผนที่จะใช้อินเทอร์เน็ต ในธุรกิจของท่าน ท่านก็กำลังวางแผนที่จะเลิกทำธุรกิจ (If you are not planning to use the Internet)

4) สมาคมอินเทอร์เน็ตนานาชาติ

หลังจากที่มีระบบอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นแล้ว หน่วยงานหลักที่ช่วยดูแลรับผิดชอบกิจการอินเทอร์เน็ต คือ สมาคมอินเทอร์เน็ต เรียกว่า “ไอซอค (ISOC = Internet SOCIety)” ปัจจุบันมีสมาชิกเป็นองค์กร กว่า 100 องค์กร และมีสมาชิกประเภทบุคคลกว่า 20,000 รายในกว่า 180 ประเทศ ผู้เขียนเข้าอินเทอร์เน็ตวันละ 3 เวลา ก่อนหรือหลังอาหารได้เห็นประกาศว่า มีการตั้งสมาคมอินเทอร์เน็ต ที่สหรัฐอเมริกา โดยมี วินท์ เชิร์ฟ เป็นนายกก่อตั้ง ผู้เขียนอีเมลไปขอให้มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญเป็นสมาชิก ก่อตั้งแล้วไปกราบเรียนขอขบประมาณจาก ภราดา ดร.มาร์ติน ซึ่งท่านกรรมาตกลองมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เป็นสมาชิกก่อตั้งของสมาคมอินเทอร์เน็ตนานาชาติโดยที่ในเอเชียอาคเนย์ไม่ว่าจะเป็น สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ ไม่มีประเทศใดเป็นสมาชิกก่อตั้งของสมาคมอินเทอร์เน็ตนานาชาติเลย มีเฉพาะประเทศไทยเท่านั้น

จากข้างต้นได้กล่าวถึง พัฒนาการอินเทอร์เน็ต ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่พัฒนามาจาก อาร์พาเน็ต (ARPAnet) ซึ่งเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ภายใต้ความรับผิดชอบของหน่วยงานโครงการวิจัยขั้นสูงในสังกัดกระทรวงกลาโหมในประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อสนับสนุนงานวิจัยทางด้านทหาร การพัฒนาอาร์พาเน็ตได้ดำเนินการมาเป็นลำดับและได้มีการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ถึงกันเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2513 โดยใช้มินิคอมพิวเตอร์รุ่น 316 ของฮันนีเวลล์เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (host) และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการต่างกัน และอยู่ในสถานที่ 4 แห่ง คือ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ลอสแอนเจลิส สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ด มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด มหาวิทยาลัยยูทาห์ อาร์พาเน็ตเป็นเครือข่ายที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก ทำให้มีหน่วยงานอีกหลายแห่งเชื่อมต่อเพิ่มขึ้น หลังจากที่มีระบบอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นแล้ว หน่วยงานหลักที่ช่วยดูแลรับผิดชอบกิจการอินเทอร์เน็ต คือ สมาคมอินเทอร์เน็ต เรียกว่า “ไอซอค (ISOC = Internet SOCIety)” ปัจจุบันมีสมาชิกเป็นองค์กร กว่า 100 องค์กร และมีสมาชิกประเภทบุคคลกว่า 20,000 รายในกว่า 180 ประเทศ

2.2 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ (2538) กล่าวถึง อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยว่า ประเทศไทยได้ติดต่อกับอินเทอร์เน็ตในลักษณะการใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบแลกเปลี่ยนแรมเมลต์ตั้งตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 สถาบันที่ติดต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในลักษณะดังกล่าว คือ

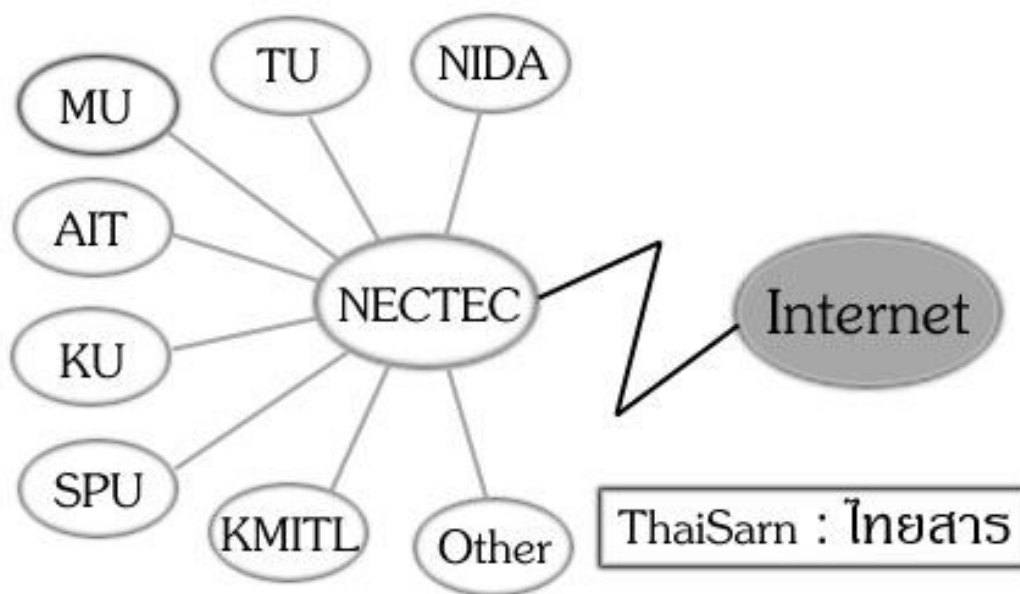
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ (PSU) และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย หรือสถาบันเอไอที (AIT) การติดต่ออินเทอร์เน็ตของทั้งสองสถาบันเป็นการใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยความร่วมมือกับประเทศออสเตรเลีย ตามโครงการ IDP ซึ่งเป็นการติดต่อเชื่อมโยงเครือข่ายด้วยสายโทรศัพท์ จนกระทั่งปี พ.ศ. 2531 มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ยื่นขอที่อยู่อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยได้รับที่อยู่อินเทอร์เน็ต Sritrang.psu.th ซึ่งเป็นที่อยู่อินเทอร์เน็ตแห่งแรกของประเทศไทย ต่อมาปี พ.ศ.2534 บริษัท DEC (Thailand) จำกัด ได้ขอที่อยู่อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในกิจการของบริษัท โดยได้รับที่อยู่เป็น Dect.co.th มีคำ “th” เป็นส่วนที่เรียกว่าโดเมน (Domain) เป็นส่วนแสดงโซนของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยคำ “th” เป็นรหัสย่อมาจากคำว่า Thailand

ปี พ.ศ. 2535 นับว่าเป็นปีที่อินเทอร์เน็ตเข้ามาในประเทศไทยอย่างเต็มตัว โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้จัดตั้งเครือข่ายและเช่าสาย “ลีสไลน์” (Leased Line) ซึ่งเป็นสายความเร็วสูงเพื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่าย “ยูเน็ต” (UUNET) ของบริษัทยูเน็ตเทคโนโลยี จำกัด (UUNET Technologies Co., Ltd.) ซึ่งตั้งอยู่ที่มลรัฐเวอร์จิเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา การเชื่อมต่อในระยะเริ่มแรกโดยลีสไลน์ความเร็ว 9600 bps

(bps : bit per second) ปัจจุบันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ขยายเครือข่าย โดยตั้งชื่อว่า “จุฬาเน็ต” (Chulanet) และได้ปรับปรุงความเร็วของลีสไลน์จาก 9600 Bps ไปเป็นความเร็ว 64 Kbps และ 128 Kbps ตามลำดับในปีเดียวกันมีสถาบันหลายแห่งได้ขอเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผ่านจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษาเหล่านี้ คือสถาบันเอไอที (AIT) มหาวิทยาลัยมหิดล (MU) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL) และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญบริหารธุรกิจ (AU) โดยเรียกเครือข่ายว่าเครือข่าย “ไทยเน็ต” (THAI-net) ปัจจุบันเครือข่ายไทยเน็ตประกอบด้วยสถาบันการศึกษาเพียง 4 แห่งเท่านั้น ส่วนใหญ่ย้ายการเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตโดยผ่านเนคเทค (NECTEC) หรือศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ดังนั้น เครือข่ายไทยเน็ตซึ่งมีขนาดเล็กจึงนับว่าเครือข่ายไทยเน็ตเป็นเครือข่ายที่มี “เกตเวย์” (Gateway) หรือประตูสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแห่งแรกของประเทศไทย โดยมีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์กลาง

ปี พ.ศ. 2535 เป็นปีเริ่มต้นของการจัดตั้งกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาและวิจัย มีชื่อว่า “เอ็นดับเบิลยูจี” (NWG : NECTEC E-Mail Working Group) โดยหน่วยงานของรัฐที่มีชื่อว่า “ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ” หรือ “เนคเทค” (NECTEC : National Electronic and, Computer Technology Center) สังกัด

กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม กลุ่มเอ็นดับเบิลยูจี ในยุคนั้นได้จัดตั้งเครือข่ายชื่อว่า “ไทยสาร” (THAISARN : Thai Social/Scientific Academic and Research Network) ขึ้นเป็นเครือข่ายที่ได้รับการพัฒนามาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2531 โดยสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าวิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL) ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยเกี่ยวกับระบบเครือข่ายจากเนคเทค โดยมีจุดประสงค์ในการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ ระหว่างมหาวิทยาลัยและองค์กรสำคัญ ๆ เข้าด้วยกันโดยจะมีเนคเทคเป็นศูนย์กลางการดำเนินงานเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ระหว่างกัน เนคเทคได้สนับสนุนการจัดตั้งกลุ่ม NEW Group (NECTEC E-Mail Working Group) ในปี พ.ศ. 2534 โดยมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยวิธี “จดหมายอิเล็กทรอนิกส์” (Electronic Mail หรือ E-Mail) ในตอนแรกกลุ่ม NEW Group ประกอบด้วย สมาชิกจากสถาบันการศึกษาจำนวน 8 แห่ง ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (CU) สถาบันเอไอที (AIT) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (TU) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (KU) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตหาดใหญ่ (PSU) และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL) ต่อมากลุ่ม NEW Group ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็น “เอ็นดับเบิลยูจี” ในตอนเริ่มแรกของการพัฒนาระบบเครือข่ายไทยสาร เป็นการติดต่อเชื่อมโยงอุปกรณ์เชื่อมต่อที่เรียกว่า “โมเด็ม” (Modem) โดยเชื่อมต่อด้วยระบบ “ยูยูพีซี” (UUPC : Unix to Unix Copy) ซึ่งต่อมาได้เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านเกตเวย์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ.2536 และปัจจุบันเครือข่ายไทยสารได้เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผ่านเครือข่าย “ยูยูเน็ต” ของบริษัท ยูยูเน็ตเทคโนโลยี จำกัด ซึ่งตั้งอยู่ที่มลรัฐเวอร์จิเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเข้าถึงสไลด์ไลน์ขนาดความเร็ว 64 Kbps จึงนับว่าเครือข่ายไทยสารเป็นเกตเวย์สู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแห่งที่สองของประเทศไทย ปัจจุบันเครือข่ายไทยสารเชื่อมโยงกับสถาบันต่างๆ มากกว่า 30 แห่ง โดยมีสถาบันการศึกษาและองค์กรของรัฐเป็นสมาชิกเครือข่ายจำนวนมากดังรายชื่อที่แสดงในรูป



ภาพ 12 แสดงเครือข่ายไทยสารที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีเนคเทคอยู่
ศูนย์กลาง

ที่มา: <http://www.east.spu.ac.th/course/hum111/unit2.htm>

จากแผนภาพแสดงการเชื่อมโยงของเครือข่ายไทยเน็ตและเครือข่ายไทยสารกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตดังแสดงในรูป แสดงให้เห็นว่าสถาบันเอไอทีเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผ่านเกตเวย์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและเนคเทค นับได้ว่าสถาบันเอไอทีเป็นเครือข่ายเชื่อมระหว่างเครือข่ายไทยกับไทยสาร ซึ่งเป็นผลดีต่อการสื่อสารระหว่างสมาชิกในเครือข่ายไทยเน็ตและเครือข่ายไทยสาร โดยมีผลทำให้การสื่อสารระหว่างเครือข่ายเป็นไปอย่างรวดเร็วมากขึ้น ไม่เช่นนั้นแล้วการสื่อสารระหว่างเครือข่ายทั้งสองต้องผ่านอินเทอร์เน็ตไปที่ประเทศสหรัฐอเมริกาแล้ววกกลับมาประเทศไทย ซึ่งเป็นการเสียเวลาโดยใช้เหตุ

จากข้างต้นได้กล่าวถึง อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า ประเทศไทยเริ่มเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 โดยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ต่อเชื่อมโยงเพื่อส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กับประเทศออสเตรเลีย ซึ่งทำให้ระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก และในระยะเวลาเดียวกันนี้ กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติได้มีโครงการที่จะเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัยขึ้น เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัยในประเทศไทยก็ค่อยๆ พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยสมาชิกจากสถาบันการศึกษาจำนวน 8 แห่ง ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (CU) สถาบันเอไอที (AIT)

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (TU) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (KU) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตหาดใหญ่ (PSU) และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า วิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (KMITL)

2.3 อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

นักการศึกษาในสหรัฐอเมริกา ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นสารสนเทศต่างๆ บนเครือข่าย เช่น รายงานการวิจัยการค้นคว้าทางการศึกษา แผนการสอนรวมไปถึงกิจกรรมการเรียนการสอนที่ได้มีการเผยแพร่ไว้บนเครือข่าย

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ตั้งแต่ต้น ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมา การประยุกต์อินเทอร์เน็ตทางการศึกษาได้เปลี่ยนจากช่วงของการพัฒนาและวิจัยเครือข่าย มาเป็นช่วงของความพยายามในการบูรณาการเครือข่าย อินเทอร์เน็ตกับกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนในระดับตั้งแต่อนุบาล จนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

นอกจากนี้ กลุ่มข่าว หรือ Newsgroup และ กลุ่มสนทนา หรือ Discussion Group ที่มีบริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น ได้กลายเป็นศูนย์กลางการติดต่อสื่อสาร อภิปราย แลกเปลี่ยน และสอบถามข้อมูลของผู้เรียนตลอดจนครู อาจารย์ ผู้สอนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน

จากข้างต้นได้กล่าวถึง อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา เป็นการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาจัดระบบการศึกษาที่กว้างขึ้นให้เป็นระบบเพื่อนำข้อมูลมาช่วยในการสนับสนุนการเรียนการสอน และยังเปิดโลกของนักเรียนนักศึกษาไม่ยึดติดกับตำราหรือผู้สอน กลายเป็นศูนย์กลางการติดต่อสื่อสาร อภิปราย แลกเปลี่ยนและสอบถามข้อมูลของผู้เรียนตลอดจนครู อาจารย์ ผู้สอน

ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษา

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางการศึกษา ดังนี้

1. ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อผู้เรียน อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รับความรู้ใหม่ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย เรียนรู้ประสบการณ์จากสภาพความเป็นจริงของโลกปัจจุบัน เกิดทักษะความคิดขั้นสูงและเป็นการช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรวมถึงเป็นการฝึกให้เกิดทักษะการเขียนด้วยเหตุผลสนับสนุนดังต่อไปนี้

- 1.1) การศึกษาวัฒนธรรมที่หลากหลาย ในสังคมผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจและยอมรับวัฒนธรรมที่แตกต่างจากตนเอง การสอนให้ผู้เรียนยึดแต่วัฒนธรรมแบบเดิมจะเป็นการเตรียมผู้เรียนให้เป็นคนที่ไม่สามารถทำงานร่วมเป็นกลุ่มได้ ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ต คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่นที่มีภูมิ

หลังต่างจากตนเอง การสื่อสารทางไกลทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและความเคารพในวัฒนธรรมต่างแดนมากขึ้น

1.2) เรียนรู้ประสบการณ์จากสภาพที่เป็นจริง การเรียนในโรงเรียนจะได้ประโยชน์อย่างมากเมื่อได้จัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลที่ทันสมัย เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนแบบเดิม แล้วพบว่า การสื่อสารทางไกลเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนให้กว้างขึ้น

1.3) การเพิ่มทักษะการคิดอย่างมีระบบ ผู้เรียนที่ใช้การสื่อสารทางไกลจะมีทักษะการคิดแบบสืบสวนสอบสวนและทักษะการคิดอย่างมีระบบ เพราะลักษณะของการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผู้เรียนต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเลือกรับข้อมูลและได้สื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญ

1.4) สร้างแรงจูงใจให้มีทักษะในการเขียน ผู้เรียนที่มีประสบการณ์การใช้การสื่อสารทางไกลจะมีความสามารถในการเขียนเพิ่มขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเขียนและเพิ่มแรงจูงใจให้มีการเขียนและแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับเพื่อนผู้ร่วมอภิปราย

2. ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อผู้สอน เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้สอนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการศึกษา การวิจัย การวางแผนการสอนและแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญที่เชื่อมต่อเข้าสู่ระบบเช่นกัน คุณค่าของการเปิดรับข้อมูลทำให้ได้รับรู้กลยุทธ์การสอนที่หลากหลาย สามารถนำมาปรับปรุงประสิทธิภาพของการเรียนการสอนที่เป็นประโยชน์ทั้งผู้เรียนและผู้สอน

2.1) การสอนแบบร่วมมือ (collaborative) ทำให้ผู้สอนมีความสามารถเพิ่มขึ้นเมื่อใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือผ่านเครือข่าย เช่น การออกแบบให้มีสภาพและการประชุมระหว่างผู้สอนเพื่ออภิปรายประเด็นอันหลากหลาย เช่น การบริหารโรงเรียนการประเมิน แนวทางการใช้เทคโนโลยีต่างๆ เป็นต้น อินเทอร์เน็ตยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการศึกษาต่อของผู้สอนอีกด้วย

2.2) กลยุทธ์การสอนที่หลากหลาย เมื่อมีการสื่อสารทางไกลทำให้การสอนเปลี่ยนทิศทาง การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นการช่วยเพิ่มเวลาที่ผู้เรียน ทำให้ติดต่อสื่อสารกับผู้สอนเป็นรายบุคคลมากขึ้น ลดเวลาในการจดคำบรรยายในชั้นเรียนและทำให้ผู้เรียนมีเวลาทำรายงานมากขึ้น

2.3) พัฒนาหลักสูตร เมื่อการสื่อสารทางไกลด้วยอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลกับหลักสูตรทำให้ประเด็นในการเรียนการสอนสอดคล้องกับสภาพของสังคมมากขึ้น ยกกระดับของทักษะ ความคิดในการวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้จากการเรียนด้วยการใช้สื่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากสิ่งที่สอนในห้องเรียน เพราะเป็นวิธีการที่นำไปสู่โครงการที่เขียนจากความร่วมมือของทุกฝ่าย

อินเทอร์เน็ตทำให้ได้ข้อสรุปจากหน่วยงานได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพนอกจากการสอนแบบเดิมผู้สอนและผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลจากสารานุกรม หนังสือ เอกสารงานวิจัย และโปรแกรมซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษาจากอินเทอร์เน็ต

3. ประโยชน์ที่มีต่อผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อ ทำให้ได้พบกับแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ดีกว่าประหยัดเวลากว่าและพบผลงานที่แตกต่างจากในท้องถิ่นของตนเอง

3.1) แหล่งข้อมูลความรู้ การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ได้พบกับแหล่งข้อมูล เช่น นิตยสาร วารสาร ฐานข้อมูล ผลการวิจัย การสำรวจความคิดเห็น ภาพกราฟิก เสียง ภาพยนตร์และซอฟต์แวร์ เหมือนกับย่อโลกทั้งใบมาไว้ในจอคอมพิวเตอร์

3.2) ข้อมูลที่ทันสมัย ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลที่ทันสมัยเหมาะกับการศึกษาความสามารถในการติดต่อกับผู้เชี่ยวชาญทำให้ได้รับข้อมูลแบบปฐมภูมิได้คำตอบครบประเด็นกับปัญหาที่ถาม และการได้รับทราบความคิดเห็นจากแหล่งอื่นอีกทั้งยังมีการเชื่อมโยงเอกสารไปยังห้องสมุดหรือแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

3.3) เครื่องมือสอนให้ผู้เรียนมีทักษะ อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการศึกษาวิจัย ผู้เรียนสามารถตั้งสมมติฐาน วิเคราะห์และทำรายงานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง เพราะมีระบบและเครื่องมือในการสืบค้นมากมายและทำให้ผลที่จัดทำขึ้นมีแหล่งข้อมูลอ้างอิงจำนวนมาก

3.4) การพบปะกับสมาชิก พบว่าเหตุผลอันดับหนึ่งสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารต่อการใช้อินเทอร์เน็ต คือ ความสะดวก ประหยัดเวลา ความเป็นหมวดหมู่ สามารถสื่อสารกับสมาชิกอื่นๆ ทั่วโลกโดยเสียค่าใช้จ่ายที่ไม่สูง

4. ประโยชน์ที่มีต่อเจ้าหน้าที่ ในระดับของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน การใช้อินเทอร์เน็ตช่วยลดความซับซ้อน การจัดเตรียมและเอกสาร เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างยิ่งในการรับและปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องรับและส่งข้อมูลภายนอกองค์กร

4.1) การจัดการเอกสาร การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารเป็นการประหยัดงบประมาณ ลดการใช้กระดาษ มีความรวดเร็วมีประสิทธิภาพและเป็นการบันทึกข้อมูล รวมถึงยังช่วยลดความผิดพลาดในการสื่อสารผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อีกด้วย

4.2) การสื่อสารภายนอกองค์กร การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เจ้าหน้าที่ได้รับข้อมูลที่ทันสมัยทันทีจากที่ประชุมทางการศึกษา การวิจัย และจากผู้สอน การติดต่อกับธุรกิจเอกชนหรือหน่วยงานอื่นๆ ก็ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

5. ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการสื่อสาร การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแนวทางที่ดีที่ทำให้การสื่อสารระหว่างโรงเรียน กองทุนสนับสนุนการศึกษา โครงการเพื่อการศึกษา องค์กรพิเศษอื่นๆ และอาสาสมัคร ในการเชื่อมโยงไปถึงผู้นำธุรกิจในท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานที่สามารถเข้าใช้อินเทอร์เน็ตได้

5.1) การสื่อสารกับโรงเรียน การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้ปกครองมีโอกาสเป็นผู้ช่วยกำหนดการบ้านของบุตรหลาน และยังได้ร่วมประชุมกับครูหรือผู้ปกครองคนอื่นด้วย

5.2) กิจกรรมการสื่อสารของผู้เรียน การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้สูงอายุและผู้ที่ไม่มีความรู้เทคโนโลยีได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้เรียน ผู้เรียนจำนวนมากได้รับคำแนะนำ คำอบรมสั่งสอนที่มีค่าจากผู้สูงอายุผ่านทางอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตกับการเรียนการสอน การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนมีหลายรูปแบบ แต่ในประเทศไทยยังนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนโดยตรงนับว่ายังมีน้อยอยู่ สถาบันการศึกษาทั้งในระดับโรงเรียน มหาวิทยาลัย จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ซึ่งการเรียนการสอนโดยใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถทำได้หลายรูปแบบ

มนต์ชัย เทียนทอง (2545) จำแนกรูปแบบการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนออกเป็น 4 รูปแบบ คือ

1) Standalone Course เป็นลักษณะการเรียนที่ตัวเนื้อหาบทเรียนและส่วนประกอบต่างๆ ทั้งหมดถูกนำเสนอบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนเพียงแต่ต่อเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ากับระบบโดยป้อนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน ก็สามารถเข้าไปศึกษาบทเรียนได้ เริ่มตั้งแต่การลงทะเบียน การเลือกวิชาเรียน การศึกษา การวัดประเมินผล และการรายงานผลการเรียน ขั้นตอนทั้งหมดนี้จะดำเนินการโดยระบบการจัดการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางไปศึกษาในชั้นเรียนจริงก็สามารถศึกษาจนจบหลักสูตรได้ การเรียนการสอนลักษณะนี้เปรียบเสมือนเป็นห้องเรียนขนาดใหญ่ที่ไม่มีกำแพงกั้น หรือเรียกว่า “No Wall School หรือ No Classroom” องค์ความรู้ทั้งหมดจะถูกนำเสนอผ่านบทเรียน ผู้เรียนเพียงแต่ต่อเชื่อมมาจากสถานที่ต่างๆ ก็สามารถเข้าศึกษาในชั้นเรียนเดียวกันได้ จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Cyber Class หรือ Cyber Classroom

2) Web Supported Course เป็นลักษณะการเรียนการสอนปกติแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน แต่ใช้บทเรียนที่นำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สนับสนุนหรือสอนเสริม เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้หลากหลายขึ้น ไม่เฉพาะทางด้าน การนำเสนอเนื้อหาบทเรียนเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการทำกิจกรรม การทำกรณีศึกษา การ

แก้ปัญหา หรือการติดต่อสื่อสาร ซึ่งบทเรียนที่นำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ใช้สนับสนุนการเรียนการสอนปกติตามรูปแบบนี้กำลังมีบทบาทอย่างสูงต่อระบบการศึกษาในปัจจุบันอันเนื่องมาจากความไม่พร้อมของคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ และการแพร่ขยายของระบบอินเทอร์เน็ตทำให้การจัดการเรียนการสอนในลักษณะของ Standalone Course ยังทำไม่ได้ในบางชุมชน การใช้บทเรียนที่นำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสนับสนุนการเรียนการสอนปกติจึงเป็นทางเลือกใหม่ในการจัดการศึกษาปัจจุบัน ซึ่งมีประสิทธิภาพมากกว่าการที่ผู้เรียนนั่งฟังคำบรรยายจากผู้สอนเฉพาะเพียงแต่ในชั้นเรียนเท่านั้น

3) Collaborative Learning เป็นลักษณะการเรียนการสอนแบบร่วมมือโดยใช้บทเรียนที่นำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้เรียนจากชุมชนต่างๆ ทั้งในและนอกประเทศต่อเชื่อมระบบเข้าสู่บทเรียนในเวลาเดียวกันพร้อมกันหลายๆ คนและศึกษาบทเรียนเรื่องเดียวกันซึ่งสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการตอบคำถาม แก้ปัญหา ทำกิจกรรมการเรียนการสอนและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในการร่วมกันสร้างสรรค์บทเรียน ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายองค์ความรู้ขนาดใหญ่ที่ท้าทายและชวนให้ผู้เรียนติดตามบทเรียนโดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย

4) Web Pedagogical Resources เป็นการเรียนการสอนลักษณะที่มีการนำแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้สนับสนุนการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ซึ่งได้แก่แหล่งเว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง รวมทั้งบทเรียนที่นำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ลักษณะของการใช้สนับสนุนจึงสามารถใช้ได้ทั้งการประกอบการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ

จากข้างต้นได้กล่าวถึง ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษา ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รับความรู้ใหม่ๆ สามารถนำมาปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอนที่มีประโยชน์ทั้งผู้เรียนและผู้สอน ทำให้ได้พบกับแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่ดีกว่าประหยัดเวลากว่าและพบผลงานที่แตกต่างจากในห้องเรียนของตนเอง ช่วยลดความซับซ้อน การจัดเตรียมและเอกสาร เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างยิ่งในการรับและปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยจึงสามารถใช้ได้ทั้งการประกอบการเรียนการสอนและการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ

2.4 อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน

สถาบันการศึกษาเป็นส่วนสำคัญที่ถือกำเนิดอินเทอร์เน็ตขึ้นจนกระทั่งใช้กันอย่างแพร่หลายไปทั่วโลก ในต่างประเทศได้นำระบบอินเทอร์เน็ตมาเป็นสื่อในการเรียนการสอนที่สำคัญเนื่องจากเป็นแหล่งความรู้หรือที่เรียกว่าห้องสมุดขนาดใหญ่ของโลก

ไพศาล สุวรรณน้อย (2541) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน (internet application in school) ไว้ดังนี้

อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ตลอดเวลา เมื่อโรงเรียนสามารถติดตั้งศูนย์บริการอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนได้ ทั้งผู้บริหาร ครู และนักเรียนก็สามารถใช้ประโยชน์จากบริการต่างๆ บนเครือข่ายได้อย่างเต็มที่ เช่น E-mail, FTP, Telnet, World Wide Web แนวทางการใช้ประโยชน์จากบริการดังกล่าวเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพการบริหารและการเรียนการสอนในโรงเรียนมีดังนี้

1. การบริหารจัดการในอดีตการประชาสัมพันธ์สถานศึกษาส่วนใหญ่จะใช้เอกสารสิ่งพิมพ์เป็นหลัก ซึ่งกระบวนการผลิตต้องใช้เวลาและค่าใช้จ่ายสูง สำหรับการพิมพ์เอกสาร แนะนำโรงเรียนข่าวหรือจดหมายข่าวของหน่วยประชาสัมพันธ์ ตลอดจนเอกสารแนะนำโครงการกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเมื่อมีการนำไอทีมาประยุกต์ใช้ในสถาบันกันมากขึ้น จึงอาศัยการสร้างโฮมเพจบนเวิร์ลด์ ไรด์ เว็บ เพื่อแนะนำหรือประชาสัมพันธ์หน่วยงานกันมากขึ้น การประชาสัมพันธ์โรงเรียนโดยการสร้างโฮมเพจของโรงเรียนนี้ควรนำเสนอข้อมูลที่ เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและบุคคลทั่วไป

2. การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน เมื่อมีระบบเครือข่ายและติดตั้งศูนย์บริการในโรงเรียนและออกรหัสผู้ใช้งานให้ครู อาจารย์และนักเรียนในโรงเรียนแล้ว เราสามารถปรับกิจกรรมการเรียนการสอนนำเอาอินเทอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ตมาใช้เสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยกิจกรรมต่างๆ สรุปแนวคิดได้ดังนี้

2.1) การสืบค้นข้อมูลและความรู้ผ่านเครือข่าย ถ้าห้องสมุดโรงเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายได้จะช่วยให้ นักเรียนสามารถค้นเอกสารสิ่งพิมพ์จากห้องสมุดของสถานศึกษาอื่นที่เชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ หรือถ้า นักเรียนสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโมเด็มจากบ้านได้ก็สามารถสืบค้นได้จากที่บ้าน นั่นหมายความว่าไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาที่นักเรียนจะค้นคว้าเอกสาร สิ่งพิมพ์ในห้องสมุด บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลนี้คือ Telnet ซึ่งสามารถเรียกใช้โปรแกรม OPAC ซึ่งเป็นโปรแกรมการสืบค้นในห้องสมุดที่ใช้กันเกือบทั่วโลก นอกจากนี้การสืบค้นข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ มหาศาลบนอินเทอร์เน็ต ยังสามารถใช้เครื่องช่วยสืบค้นจากบริการ www ได้ซึ่งเรียกโปรแกรมนี้ว่า Search tools ซึ่งโฮมเพจส่วนใหญ่จะทำลิงค์ไว้ให้

2.2) การผลิตแลกเปลี่ยนสื่อการสอนบนเครือข่าย ในปัจจุบันหลายสถาบันที่นำสื่อการเรียนการสอนไว้บนเครือข่าย และทำลิงค์ไว้ที่โฮมเพจเพื่อให้ผู้ใช้บริการเรียกใช้บทเรียนเหล่านั้น

ได้ บทเรียนที่สามารถนำมาไว้บนเครือข่ายมีทั้งที่เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) แฟ้มเอกสารคำสอนที่อยู่ในรูปของ pdf

2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่าย การใช้ประโยชน์จากเครือข่ายที่เริ่มใช้กันมากเพื่อเป็นการเสริมการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติคือการสร้างโฮมเพจรายวิชา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษารายละเอียดของลักษณะวิชา การวัดผลประเมินผล รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนทำนอกห้องเรียน เพื่อเป็นการเตรียมตนเองให้พร้อมตามที่คุณสอนกำหนดก่อนที่จะเข้ามาในชั้นเรียนปกติ เช่นการอ่านเอกสารเนื้อหาที่จัดไว้ให้ การสืบค้นจากแหล่งข้อมูลที่คุณสอนทำลิงค์ไว้ให้ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองและทักษะการใช้ไอทีให้กับผู้เรียนไปพร้อมกัน การจัดกิจกรรมในชั้นเรียนปกติจะช่วยลดเวลาการถ่ายทอดเนื้อหาลงได้ ทำให้สามารถจัดกิจกรรมการอภิปรายซักถาม แสดงความคิดเห็นตามประเด็นที่ร่วมกันศึกษาซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างวิเคราะห์ (critical thinking) การแสดงออกซึ่งความคิดของตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งการสอนที่ยืดการบรรยายไม่สามารถจะทำกิจกรรมส่วนนี้ได้เพราะเวลาไม่เพียงพอ

2.4) การสื่อสารระหว่างบุคคล การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนปัจจุบัน เมื่อนำระบบเครือข่ายมาใช้ จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยใช้บริการของ e-mail หรือจะใช้ conferencing group ในการติดต่อสื่อสารกันได้ ตั้งแต่การถามตอบปัญหาในเนื้อหาวิชา การแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่สนใจร่วมกัน การใช้ E-mail เพื่อการติดต่อสื่อสารนั้น สามารถใช้ได้ทั้งระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับอาจารย์ อาจารย์กับอาจารย์ นักเรียนกับผู้เชี่ยวชาญภายนอก เพื่อก้าวเข้าสู่สังคมการเรียนรู้และการจัดการศึกษาในลักษณะสังคมเปิด โรงเรียนเปิด นอกจากนี้ E-mail ยังสามารถใช้เพื่อให้ผู้เรียนส่งงาน การบ้านหรือรายงานถึงผู้สอนได้ โดยใช้วิธีการแนบไฟล์ งานที่พิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการใช้ E-mail สำหรับผู้เรียนอีกวิธีหนึ่งด้วย

2.5) การเรียนทางไกล (Tele Learning) และการฝึกอบรมระยะไกล (Tele Training) ในโลกอินเทอร์เน็ตจะพบว่ามีหลายสถาบันในทุกกระดับและบริษัทเอกชนที่เปิดหลักสูตรการเรียนและหลักสูตรฝึกอบรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผู้เรียนสมัครผ่านเครือข่ายชำระค่าธรรมเนียมผ่านเครือข่ายและจะได้รับรหัสผู้ใช้และรหัสผ่านของหลักสูตรนั้น เพื่อเข้าศึกษาตามหลักสูตร ที่เคยพบมีทั้งหลักสูตรปริญญาตรี ปริญญาโท และหลักสูตรฝึกอบรมระยะสั้นหลายหลักสูตร แนวคิดการจัดการเรียนการสอนและฝึกอบรมทางไกลนี้ พัฒนามาจากการศึกษาทางไกล

เดิมซึ่งอาศัยสิ่งพิมพ์เป็นหลัก มาใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อการเรียนการสอน เพราะสามารถนำเสนอเนื้อหาที่อยู่ในรูปข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงได้สมบูรณ์

ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีดังนี้

- 1) โรงเรียนขาดอุปกรณ์ไม่มีโทรศัพท์ ไม่มีเงินค่าโทรศัพท์
- 2) ขาดแคลนเนื้อหา
- 3) ไม่คล่องภาษาอังกฤษ
- 4) คุณครูไม่คล่องในการใช้ไอที

ดังนั้นการที่จะให้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนประสบความสำเร็จและใช้งานได้ดีต้องประกอบด้วย

- 1) สถานที่ / อุปกรณ์
- 2) เครือข่าย
- 3) เนื้อหา ได้แก่ การจัดทำบทเรียนต่างๆ
- 4) ครู

หากจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาประเทศไทยได้นั้นรัฐบาลต้องจัดทำ

- 1) เครือข่ายกว้างไกล ทั่วถึงและใช้งานได้
- 2) ข้อมูลเป็นเอกภาพ ไม่ว่าจะข้อมูลจะเป็นบุคคล สถานประกอบการ สถาน

ตำแหน่ง

- 3) ระบบเชื่อมโยงกัน แลกข้อมูลและเสริมบริการ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนได้เป็น

ศูนย์กลางเน้นความสนุก ได้รับความรู้ความบันเทิง

- 4) ประยุกต์เสียง เกม ภาพที่น่าจะเอามาประยุกต์ใช้กับการศึกษา
- 5) มีครูเอาใจใส่
- 6) มีโครงสร้างพื้นฐานที่จะให้เขาเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้
- 7) มีกิจกรรมที่น่าเชื่อถือเกิดขึ้นทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

จุดหมายการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีดังนี้

- 1) ใช้ในการประชาสัมพันธ์
- 2) ใช้สอนวิชาคอมพิวเตอร์
- 3) ใช้ค้นคว้าข้อมูลจากทั่วโลก
- 4) ใช้สื่อสารระหว่างประเทศ

5) ใช้ในการทำกิจกรรมจริง โดยการทำกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตนั้นต้องให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มากที่สุด

พรพิไล เลิศวิชา (2543) ได้กล่าวถึงการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาอยู่ในห้องเรียนว่าในห้องเรียนคงจะหนีคำว่าเทคโนโลยีไปไม่พ้น ในอดีตนักเรียนจะต้องมีพื้นฐาน 3R คือ reading-writing-arithmetic คือต้องบวกลบได้ มีความชำนาญทางคณิตศาสตร์จึงจะมีชีวิตอยู่ในโลกอุตสาหกรรมได้ แต่ในยุคนี้ต้องมีอีก 2 ด้าน คือ computer literacy คือนักเรียนของเราจะต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็น และ media literacy คือต้องมีความชำนาญและเข้าใจในสื่อ โดยยุคนี้เป็นยุคที่ครูไม่ต้องมีบทบาทอีกต่อไป เพราะครูจะเป็นเพียงผู้กำกับเท่านั้น ดังนั้นคอมพิวเตอร์ที่มีความหมายในโรงเรียนคือ

- 1) ต้องให้นักเรียนมี media literacy และ computer literacy
- 2) ครูต้องใช้ network technology เป็นเครื่องมือในการปฏิรูปการสอน
- 3) ครูรู้ว่าคอมพิวเตอร์มีฟังก์ชันอะไร มันจะเพิ่ม literacy อะไรให้กับนักเรียน 4) ครู ก็จะใช้มันเป็นเครื่องมือในการสื่อเพื่อการเรียนรู้

จากข้างต้นได้กล่าวถึง อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ดังนี้ การสร้างเว็บเพจเพื่อแนะนำหรือประชาสัมพันธ์หน่วยงาน การประชาสัมพันธ์โรงเรียน เราสามารถปรับกิจกรรมการเรียนการสอน นำเอาอินเทอร์เน็ตและอินเทอร์เน็ตมาใช้เสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้ค้นหาข้อมูลจากทั่วโลก

2.5 บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต

ณาทยา ฉาบนาค (2548) ในอินเทอร์เน็ตนั้นมีบริการต่างๆ มากมายที่ให้ประโยชน์กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วทุกมุมโลก สำหรับบริการที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตนั้นประกอบไปด้วย

2.5.1) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ E-mail) บริการหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่คนนิยมใช้กันมาก คือ การส่งจดหมายทางคอมพิวเตอร์ถึงผู้รับในระบบอินเทอร์เน็ตด้วยกันไม่ว่าอยู่ใกล้หรือไกล สำหรับข้อมูลที่ต้องการส่งไปนั้น นอกจากจะส่งเป็นข้อความตัวอักษรและยังสามารถส่งแฟ้มภาพและเสียงรวมไปด้วยกันได้ ซึ่งจดหมายที่ส่งไปนี้จะไปถึงอย่างสะดวกรวดเร็วและง่าย และผู้ที่ให้บริการในการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีหลากหลายด้วยกัน เช่น Yahoo, Hotmail และ Thaimail เป็นต้น

2.5.2) เวิลด์ไวด์เว็บ World wide web (WWW) เป็นการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูลที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต โดยข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปของ Interactive Multimedia คือมีทั้งรูปภาพ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงอีกทั้งข้อมูลเหล่านี้ยังใช้ระบบที่เรียกว่า ระบบข้อความหลายมิติ (Hypertext) คือจะมีจุดเชื่อมโยงข้อความหรือรูปภาพในข้อมูลนั้นจะช่วยให้เรา

สามารถเข้าไปดูรายละเอียดที่ลึกและกว้างยิ่งขึ้นซึ่งข้อความดังกล่าวจะมีลักษณะพิเศษที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน คือ จะเป็นข้อความที่เป็นตัวหนา หรือขีดเส้นใต้ เพียงแค่เราคลิกที่ข้อความนั้นก็จะสามารถเข้าไปดูข้อมูลเพิ่มได้

2.5.3) FTP เป็นการโอนย้ายไฟล์ หรือการรับส่งแฟ้มข้อมูล (File) ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ เสียงหรือภาพเคลื่อนไหวจากระบบอินเทอร์เน็ต หรือจากเครื่องที่ให้บริการ FTP (FTP Server) มาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา ซึ่งเรียกว่า การดาวน์โหลด (Download) และในทางตรงกันข้าม ถ้าเราต้องการนำข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปไว้ในระบบอินเทอร์เน็ต ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยใช้การอัปโหลด (Upload) ไฟล์ข้อมูลของเราไป

2.5.4) Telnet เป็นบริการที่ช่วยให้เราสามารถเข้าไปใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นที่อยู่ไกล ๆ ได้ สำหรับการทำงานของโปรแกรม Telnet นั้น จะต้องอาศัยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการเชื่อมต่อระบบ และติดตั้งโปรแกรม เพราะการแสดงผลลัพธ์ของโปรแกรม Telnet นั้นส่วนใหญ่แล้วจะแสดงเป็นข้อความไม่ได้แสดงเป็นรูปภาพ เหมือนกับโปรแกรมอื่น สำหรับโปรแกรมที่ช่วยให้สามารถใช้บริการนี้ได้คือ โปรแกรม NCSA Telnet

การใช้ Telnet เป็นการให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปใช้ทรัพยากรหรือขอใช้บริการจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นและให้คอมพิวเตอร์เครื่องนั้นทำหน้าที่ประมวลผล โดยให้ผู้ใช้ป้อนคำสั่งผ่านทางคอมพิวเตอร์ ของตนแล้วจึงส่งผลลัพธ์กลับมาแสดงผลบนหน้าจอภาพ สำหรับโปรแกรม Telnet นั้นส่วนใหญ่แล้วตามโรงเรียน ห้องสมุด และมหาวิทยาลัยต่างๆ นิยมติดตั้งไว้ให้นักเรียน นักศึกษาได้ใช้สืบค้นข้อมูลต่างๆ

2.5.5) Usenet/New group เป็นบริการที่ช่วยให้เราสามารถเข้าสู่ข่าวสารข้อมูลของกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนปัญหาข้อสงสัยข่าวสารต่างๆ โปรแกรมที่ช่วยใช้บริการนี้ได้แก่โปรแกรม Netscape News ในโปรแกรม Netscape Navigator Gold 3.0 New group นี้เป็นการรวมกลุ่มของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน เพื่อส่งข่าว หรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยผู้ร่วมอภิปรายจะส่งข้อความไปยังกลุ่ม และผู้อ่านภายในกลุ่มจะมีการอภิปรายส่งข้อความกลับมา การร่วมอภิปรายจะมีประโยชน์มาก เนื่องจากสามารถได้รับข้อมูลในเรื่องนั้นๆ จากบุคคลต่างๆ หลากหลายความคิดเห็น

2.5.6) Archive ใช้ในการค้นหาแฟ้ม เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นระบบขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมกว้างขวางทั่วโลก โดยมีแฟ้มข้อมูลต่างๆ มากมายหลายล้านแฟ้มบรรจุอยู่ในระบบ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นใช้งาน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีระบบหรือโปรแกรมเพื่อช่วยในการค้นหาแฟ้มได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โปรแกรมที่นิยมใช้โปรแกรมหนึ่ง ได้แก่ อาร์ไควฟ์ (Archive) ที่ช่วยใน

การค้นหาแฟ้มที่เราทราบชื่อ แต่ไม่ทราบว่าแฟ้มนั้น อยู่ในเครื่องบริการใดในอินเทอร์เน็ต โปรแกรมนี้จะสร้างบัตรรายการแฟ้มไว้ในฐานะข้อมูล เมื่อต้องการค้นหาว่าแฟ้มนั้นอยู่ในเครื่องบริการใด ก็เพียงแต่เรียกใช้อาร์ไคฟ์ แล้วพิมพ์ชื่อแฟ้มข้อมูลที่ต้องการนั้นลงไปอาร์คิจะตรวจค้นฐานข้อมูล และแสดงชื่อแฟ้มพร้อมรายชื่อเครื่องบริการที่เก็บแฟ้มนั้นให้ทราบเมื่อทราบชื่อเครื่องบริการแล้วก็สามารถใช้ FTP เพื่อถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลมาบรรจุลงในคอมพิวเตอร์

2.5.7) Gopher ใช้ค้นหาข้อมูลและขอใช้บริการข้อมูลข่าวสารและไฟล์ต่างๆ ด้วยระบบเมนูโกเฟอร์เป็นโปรแกรมที่มีรายการให้เลือก เพื่อช่วยเหลือผู้ใช้ในการค้นหาแฟ้มข้อมูล ความหมาย และสิ่งต่างๆ ในหัวข้อที่ระบุไว้โกเฟอร์จะไม่เหมือนกับการถ่ายโอนแฟ้ม (FTP) และอาร์ไคฟ์ (Archive) เนื่องจากโกเฟอร์ไม่จำเป็นต้องทราบชื่อโดเมน หรือ IP Address และไม่ต้องใช้รายละเอียดของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงอยู่กับอินเทอร์เน็ต หรือแฟ้มข้อมูลใด ๆ ทั้งสิ้นเราเพียงแต่เลือกอ่านจากรายการที่มีให้เลือก และกดปุ่ม Enter เท่านั้น ก็สามารถเข้าไปดูข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ นอกจากนั้นโกเฟอร์ยังมีการเก็บข้อมูลได้หลายรูปแบบทั้งแบบตัวอักษร หรือข้อความ ภาพกราฟิก และข้อมูลที่มัลติมีเดีย เป็นต้น

2.5.8) IRC (Internet Relay Chat) เป็นการสนทนาที่ผู้ใช้ระบบฝ่ายหนึ่งสนทนากับผู้ใช้ระบบอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งจะมีการโต้ตอบกันทันทีโดยการพิมพ์ข้อความหรือใช้เสียงก็ได้ สำหรับในการสนทนานั้น จะมีทั้งการสนทนากับแบบตัวต่อตัว สนทนาเป็นกลุ่ม หรือสนทนากันระหว่างกลุ่มก็ได้ การสนทนาในรูปแบบนี้เป็นที่นิยมกันมาก เนื่องจากสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพูดคุยกันได้ทันที โดยไม่ต้องรอคำตอบเหมือนกับการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-mail

2.5.9) Entertain เป็นการให้บริการทางด้านความบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีรูปแบบต่างๆ ให้เข้าไปเลือกใช้บริการได้ ไม่ว่าจะเป็นรายการโทรทัศน์ รายการวิทยุ เพลง เกม และรายการบันเทิงทั่วไป ซึ่งรายการบันเทิงเหล่านี้ มีทั้งของไทยเอง และต่างประเทศ

2.5.10) E-Commerce หรือ Electronic Commerce เป็นระบบการค้าที่ทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการค้านี้จะรวมไปถึงการค้าทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการค้าผ่าน TV Media และผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ถ้าเป็นการค้าที่ใช้การโทรศัพท์เข้าไปสั่งซื้อนั้น ส่วนมากจะเป็นทางโทรศัพท์ แต่ถ้าเป็นระบบอินเทอร์เน็ตมักจะเป็นการสั่งซื้อผ่านทาง E-mail ซึ่งผู้ซื้ออาจขอดูสินค้าจากโบรชัวร์ หรือแคตตาล็อกจากเว็บไซต์นั้น ๆ และถ้าตกลงซื้อก็สามารถสั่งซื้อได้ทันที สำหรับเรื่องของการชำระเงินนั้น ถ้าเป็นระบบ E-Commerce มักจะชำระเงินผ่านบัตรเครดิต โดยผู้ซื้อจะต้องกรอกหมายเลขบัตรเครดิตลงไปด้วย ซึ่งทำให้ผู้ซื้อสามารถซื้อได้สะดวกรวดเร็ว และไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปซื้อด้วยตัวเอง

จากข้างต้นได้กล่าวถึง บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า บริการที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตนั้นประกอบไปด้วยไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เวิลด์ ไวด์ เว็บ FTP เป็นการโอนย้ายไฟล์ หรือการรับส่งแฟ้มข้อมูล (File) Telnet นิยมติดตั้งไว้ให้นักเรียนนักศึกษาได้ใช้สืบค้นข้อมูลต่างๆ Usenet/New group เป็นบริการที่ช่วยให้เราสามารถเข้าสู่ข่าวสารข้อมูลของกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนปัญหาข้อสงสัยข่าวสารต่างๆ การค้นหาแฟ้ม ค้นหาข้อมูล การสนทนา การให้บริการทางด้านความบันเทิง ระบบการค้าที่ทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเลือกใช้บริการต่างๆ ได้ตามความต้องการของตนเอง

2.6 ข้อดีและข้อเสียของอินเทอร์เน็ต

สุทิน เกษตรรัตนชัย (2543) อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีใหม่ในการสื่อสารสารสนเทศที่มีทั้งข้อดีและข้อจำกัดบางประการดังนี้

ข้อดีของอินเทอร์เน็ต

- 1) ค้นคว้าข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น งานวิจัยบทความในหนังสือพิมพ์ ความก้าวหน้าทางการแพทย์ ฯลฯ ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลก เช่น ห้องสมุด สถาบันการศึกษาและสถาบันวิจัยโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และเสียเวลาในการเดินทาง และสามารถสืบค้นได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง
- 2) ติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วจากการรายงานข่าวของสำนักข่าวที่มีเว็บอยู่รวมถึงการพยากรณ์อากาศของเมืองต่างๆ ทั่วโลกล่วงหน้าด้วย
- 3) รับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องเสียเงินค่าไปรษณียากรถึงแม้จะเป็นการส่งข้อความไปต่างประเทศก็ไม่ต้องเสียเงินเพิ่ม เสมือนการส่งจดหมาย การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์นี้ นอกจากการส่งข้อความตัวอักษรแบบจดหมายธรรมดาแล้วยังสามารถส่งแฟ้มภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียงพร้อมกันไปด้วยได้
- 4) สนทนากับผู้อื่นที่อยู่ห่างไกลทั้งในลักษณะข้อความและเสียง
- 5) รวมกลุ่มอภิปรายหรือกลุ่มข่าวเพื่อแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยปัญหาเกี่ยวกับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน เป็นการขยายวิสัยทัศน์ในเรื่องที่สนใจนั้นๆ
- 6) อ่านบทความเรื่องราวที่ลงในนิตยสารหรือวารสารต่างๆ ได้ฟรีโดยมีทั้งข้อความและภาพประกอบ
- 7) ถ่ายโอนแฟ้มข้อความ ภาพ และเสียง จากที่อื่นๆ รวมถึงการถ่ายโอนโปรแกรมต่างๆ ได้จากเว็บไซต์ที่ยอมให้ผู้ใช้บรรจุโปรแกรมได้โดยไม่คิดมูลค่า
- 8) ตรวจสอบราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้า ได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปห้างสรรพสินค้า

- 9) แข่งขันเกมกับผู้อื่นได้ทั่วโลก
- 10) ติดประกาศข้อความที่ต้องการให้ผู้อื่นทราบได้อย่างทั่วถึง
- 11) ให้เสรีภาพในการสื่อสารในทุกรูปแบบแก่บุคคลทุกคน

ข้อเสียของอินเทอร์เน็ต

1. โรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic)

อินเทอร์เน็ตก็เป็นสิ่งเสพติดหรือ? การเล่นอินเทอร์เน็ต ทำให้คุณเสียงานผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนัน การติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้น มีลักษณะคล้ายคลึงกับ การติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่าง เกี่ยวข้องกับการล้มเหลว ในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีใดๆ (อย่างสุรา หรือยาเสพติด) ผู้ที่มีอาการอย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานาน อย่างน้อย 1 ปีถือได้ว่า มีอาการติดอินเทอร์เน็ต

- 1.1 รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ติดกับอินเทอร์เน็ต
- 1.2 มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
- 1.3 ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
- 1.4 รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
- 1.5 ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
- 1.6 หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง
- 1.7 การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียนและความสัมพันธ์ ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

1.8 มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต

1.9 ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

มีผลกระทบต่อการศึกษา อาชีพ สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของคนคนนั้น ถึงแม้ว่าการวิจัยที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นว่าการติดเทคโนโลยีอย่างเช่น การติดเล่นเกม ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับเพศชายแต่ผลลัพธ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ว่างกลางคนและไม่มีงานทำ

2. เรื่องอนาจารผิดศีลธรรม (Pornography/Indecent Content)

เรื่องของข้อมูลต่างๆ ที่มีเนื้อหาไปในทางขัดต่อศีลธรรม ลามกอนาจาร หรือรวมถึงภาพโป๊เปลือยต่างๆ นั้นเป็นเรื่องที่มีมานานพอสมควรแล้วบนโลกอินเทอร์เน็ต แต่ไม่โจ่งแจ้ง เนื่องจากสมัยก่อนเป็นยุคที่ www ยังไม่พัฒนา มากนักทำให้ไม่มีภาพออกมา แต่ในปัจจุบันภายเหล่านี้เป็นที่โจ่งแจ้งบนอินเทอร์เน็ตและสิ่งเหล่านี้สามารถเข้าสู่เด็ก และเยาวชนได้ง่ายโดย

ผู้ประกอบการไม่สามารถที่จะให้ความดูแลได้เต็มที่ เพราะว่าอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้รวดเร็วจนเราไม่สามารถจับกุมหรือเอาผิดผู้ที่ทำสิ่งเหล่านี้ได้

3. ไวรัส ระเบิดเวลา ม้าโทรจัน และหนอนอินเทอร์เน็ต

ไวรัส : เป็นโปรแกรมอิสระ ซึ่งจะสืบพันธุ์โดยการจำลองตัวเองให้มากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อที่จะทำลายข้อมูล หรืออาจทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลงโดยการแอบใช้สอยหน่วยความจำหรือพื้นที่ว่างบนดิสก์โดยพลการ

ระเบิดเวลา : คือรหัสซึ่งจะทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นรูปแบบเฉพาะของการโจมตีนั้นๆ ทำงานเมื่อสภาพการโจมตีนั้นๆ มาถึง ยกตัวอย่างเช่น ระเบิดเวลาจะทำลายไฟล์ทั้งหมดในวันที่ 31 กรกฎาคม 2542

ม้าโทรจัน : ม้าโทรจันเป็นตำนานนักรบที่ซ่อนตัวอยู่ในม้าไม้ แล้วแอบเข้าไปในเมืองจนกระทั่งยึดเมืองได้สำเร็จ โปรแกรมนี้ก็ทำงานคล้ายๆ กันคือโปรแกรมนี้จะทำหน้าที่ไม่พึงประสงค์มันจะซ่อนตัวอยู่ในโปรแกรมที่ไม่ได้รับอนุญาต มันมักจะทำในสิ่งที่เราไม่ต้องการ และสิ่งที่มันทำนั้น ไม่มีความจำเป็นต่อเราด้วย

หนอนอินเทอร์เน็ต : ถูกสร้างขึ้นโดย Robert Morris, Jr. จนดังกระฉ่อนไปทั่วโลก มันคือโปรแกรมที่จะสืบพันธุ์โดยการจำลองตัวเองมากขึ้นเรื่อยๆ จากระบบหนึ่ง ครอบคลุมทรัพยากรและทำให้ระบบช้าลง

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง ข้อดีและข้อเสียของอินเทอร์เน็ต ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่าข้อดีของอินเทอร์เน็ตสามารถใช้ค้นคว้าหาข้อมูล อ่านบทความติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ไปทั่วทุกมุมโลก สนทนาทั้งในลักษณะข้อความเสียง ถ่ายโอนแฟ้มข้อความภาพ และเสียง จากที่อื่นๆ ตรวจสอบราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้า ส่วนข้อเสียของอินเทอร์เน็ต คือ โรคติดอินเทอร์เน็ต การอนาจารผิดศีลธรรม และไวรัสคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่แฝงมาเพื่อทำลายหรือซ่อนตัวเพื่อขโมยข้อมูล

2.7 พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ชเนตตี สยนาหนท์ (2555) อินเทอร์เน็ตมีบทบาทที่สำคัญต่อนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นเป็นการใช้งานในด้านการศึกษาหรือการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ตามประเภทและวัตถุประสงค์ในการใช้งานได้ดังนี้

2.7.1 ด้านการศึกษา

การศึกษานอนอินเทอร์เน็ตจะช่วยเสริมสร้างคุณภาพทางการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อการสอนทางไกล ในปัจจุบันมีการจัดทำอย่างเป็นหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียน

ลงทะเบียนชำระเงิน ส่งงานปรึกษาหารือกับอาจารย์ผู้สอน การเรียนการสอนของสถานศึกษาในประเทศไทยปัจจุบันมีการนำเอาเทคโนโลยีมาร่วมใช้ เช่น มีการสร้างโฮมเพจรายวิชาเพื่อให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนรายวิชาต่าง ๆ สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง เสริมจากการเรียนในห้องเรียน ในส่วนการเรียนการสอนของสถานศึกษาต่างประเทศบางแห่งมีการเรียนการสอนด้วยระบบเสมือนจริง (Virtual classroom) ชั้นเรียนออนไลน์ (Online Class) การเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet based Instruction) อาจารย์และนักศึกษาไม่ต้องมาเรียนในห้องเรียนจริง แต่ใช้การประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนแทน สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะ เป็นข้อมูลทางวิชาการ หรืออ่านตำราที่มีอยู่ในเว็บไซต์ ทั้งที่สามารถอ่านได้จากหน้าเว็บไซต์ หรือดาวน์โหลดข้อมูลมาอ่านในภายหลัง นักศึกษาในมหาวิทยาลัย สามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อหาข้อมูลที่ต้องการ ไม่ว่าข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม เช่น ข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ เป็นต้น (ไพฑูรย์ ศรีฟ้า 2543)

นอกจากการหาข้อมูลจากการศึกษาแล้ว การใช้อินเทอร์เน็ตยังมีข้อมูลที่น่าสนใจอีกอย่างกว้างขวาง เป็นการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ เช่น การค้นหาหมายเลขโทรศัพท์สถานที่ท่องเที่ยว อัตราการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ ข้อมูลข่าวสารทางราชการ การสืบค้นไม่ยุ่งยากและซับซ้อน อีกทั้งข้อมูลยังทันสมัย อินเทอร์เน็ตถือเป็นข้อมูลที่ดีสำหรับการเรียนรู้ทำให้สามารถเรียนรู้โลกภายนอกได้อย่างใกล้ชิด ถือเป็น การหาข้อมูลและเป็นการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

ข้อมูลที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตนั้นมีเรื่องราวที่ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปสืบค้นได้ตลอดเวลา ดังนั้นเป็นไปได้ยากที่จะควบคุมมาตรฐานของข้อมูล ดังนั้นผู้ที่บริโภคข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตควรที่จะเลือกบริโภค และรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง

2.7.2 ด้านการติดต่อสื่อสาร

การติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบที่ได้รับการนิยมสูงสุดโดยใช้ข้อความที่เป็นตัวอักษร ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เป็นการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว ไร้พรมแดนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากนัก ดังนั้นการใช้งานด้านอีเมล ถือเป็น การติดต่อสื่อสารที่เป็นที่นิยมอย่างหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งหน่วยงาน และองค์กรต่างๆ ใช้อีเมลในการติดต่อสื่อสาร ติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว รูปแบบการติดต่อสื่อสารที่เป็นที่นิยมอีกอย่างคือ ห้องสนทนา (Chat room) เป็นการคุยตอบโต้กันช่วงเวลานั้น การสนทนาแบบนี้มีข้อดีคือ ได้รับความเพลิดเพลิน ส่วนการติดต่อสื่อสารด้วยภาพและเสียงได้แก่ การโทรศัพท์ทางไกลด้วยอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก นอกจากนี้ยังมีซอฟต์แวร์สำหรับการสื่อสารด้วยภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้งานต้องมีอุปกรณ์เพิ่มเติม เช่น ไมโครโฟน การ์ดเสียง กล้อง

วิดีโอ เพราะการติดต่อด้วยภาพและเสียงนั้นมีการใช้งานที่ซับซ้อน จึงจะสามารถคุยผ่านแบบเห็นหน้ากันได้ นอกจากนี้แล้วยังสามารถไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต สถานศึกษาหลายแห่งได้มีการนำเอารูปแบบการสื่อสารแบบนี้มาใช้ อาจารย์สามารถบรรยายพร้อมนำเสนอข้อมูลและภาพประกอบ รวมทั้งนักศึกษาสามารถอภิปรายและตอบข้อซักถาม อนาคตการเรียนการสอนประเภทนี้จะได้รับความนิยมสูงเพราะทำให้เกิดความเท่าเทียมในการศึกษามากยิ่งขึ้น

2.7.3 ด้านความบันเทิง

นอกเหนือจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ในด้านต่าง ๆ ที่กล่าวมา การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงถือเป็นกิจกรรมอีกประเภทหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมของทุกเพศทุกวัย ถือเป็นกรับข้อมูลข่าวสารด้านบันเทิง ในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น การค้นหาวารสาร หนังสือพิมพ์ ภาพและข่าวสารอื่นๆ การเล่นเกมออนไลน์ ฟังวิทยุหรือดูการถ่ายทอดสดผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เรียกใช้ข้อมูล (Download) เพลง ภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านบันเทิงนั้นไปยังผู้ที่มีความสนใจในด้านบันเทิงเหมือนกัน ซึ่งความบันเทิงจะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สามารถเข้าใช้งานได้ง่ายและมีความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ต มากกว่าด้านอื่น ๆ เนื่องจากเป็นข้อมูลที่ทุกคนสามารถเข้าไปใช้งานได้ง่ายและสามารถหาข้อมูลด้านบันเทิงนั้นได้ง่ายเช่นกัน (สมชาย นำประเสริฐชัย 2543)

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้กล่าวถึง พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตมีความสำคัญในการเรียนและการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ตามประเภทและวัตถุประสงค์ในการใช้งานได้ดังนี้ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง ซึ่งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะมีพฤติกรรมการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโอกาสและความสนใจ

3. พฤติกรรม (Behavior)

3.1 ความหมายของพฤติกรรม

ความหมายพฤติกรรม ในการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวันเราต้องพบปะ พูดคุยหรือติดต่อสื่อสารกับบุคคล หลายฝ่ายด้วยกันทั้งที่รู้จักและไม่รู้จัก ดังนั้นการปฏิบัติตนหรือการแสดงออกท่าทางการกระทำ หรือคำพูดของเรา ตลอดจนกริยาท่าทาง ซึ่งก็คือพฤติกรรม ดังนั้นเราจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาความหมายของคำว่าพฤติกรรมเพื่อประโยชน์ใน การเข้าใจที่ตรงกัน และได้มีนักวิชาการ สถาบันทางการศึกษาหลายแห่งได้ร่วมกันอธิบายความหมายเช่น

ฉวีวรรณ สัตยธรรม (2541) ได้กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาของสิ่งมีชีวิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกร่างกาย ปฏิกริยาตอบสนอง หมายถึง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ทั้งที่สังเกตเห็นและสังเกตไม่เห็น

(Goldenson, 1984) หมายถึง การกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมการกระทำต่าง ๆ ที่เป็นไปอย่างมีจุดหมาย สังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมการกระทำต่าง ๆ ที่ได้ผ่านการใคร่ครวญแล้ว หรือเป็นไปอย่างไม่รู้ตัว

เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ (2549) อธิบายความหมายของพฤติกรรมสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมที่มนุษย์และสัตว์แสดงออกอันเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ เช่น การเดิน การนั่ง การยืน และพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ เช่น การแสดงออกด้านจิตใจ เช่น อารมณ์รัก การคิด และทุกสิ่งทุกอย่างที่บุคคลทำไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม จนบางครั้งต้องใช้เครื่องมือในการสังเกต เช่น เครื่องจับเท็จใช้จับเวลาคนพูดโกหก เครื่องวัดความดันโลหิตในขณะที่มีอารมณ์ต่าง ๆ

ธมนวรรณ ศักดิ์วังปลา (2546) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทหรือการกระทำสิ่งใด ๆ ที่มนุษย์แสดงออกหรือปรากฏออกมา เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและสิ่งเร้าภายนอกทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์โดยผู้ที่อยู่รอบข้างสามารถสังเกตเห็นได้หรือไม่สามารถสังเกตเห็นได้แต่สามารถใช้เครื่องมือวัดได้

ราชบัณฑิตยสถาน (2525) พฤติกรรมหมายถึง การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2536) หมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออกมาเพื่อตอบสนองหรือโต้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า พฤติกรรม คือการกระทำทุกประเภทหรือกิจกรรมทุกประเภทของบุคคล เช่น การเดิน การนั่ง การยืน และพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ เช่น ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

3.2 ประเภทของพฤติกรรม

ถวิล ธาราโภชน (2545) การศึกษาพฤติกรรมยุคปัจจุบันไม่เน้นการแบ่งประเภทของพฤติกรรมนัก แต่ในที่นี่ได้พิจารณาเห็นว่าการแบ่งประเภทของพฤติกรรมจะช่วยให้เข้าใจแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมได้ง่ายขึ้นซึ่งนักจิตวิทยานิยมแบ่งพฤติกรรมได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

3.2.1 พฤติกรรมภายนอก (overt behavior) เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยชัดเจน แยกได้อีกเป็น 2 ชนิดคือ

1) พฤติกรรมที่สังเกตได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การพูดการหัวเราะ การร้องไห้ การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือแม้แต่การเต้นของหัวใจ ซึ่งผู้อื่นสังเกตได้โดยอาศัยประสาทสัมผัส

2) พฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือหรือการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสารเคมีหรือปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือด การทำงานของกระเพาะอาหาร และลำไส้ ซึ่งไม่สามารถสังเกตได้ด้วยตาเปล่าหรือประสาทสัมผัสเปล่า

3.2.2 พฤติกรรมภายในหรือ “ความในใจ” (covert behavior) เป็นพฤติกรรมที่เจ้าตัวเท่านั้นจึงจะรู้ดี ถ้าไม่บอกใคร ไม่แสดงออกก็ไม่มีใครรู้ได้ดี เช่น การจำ การรับรู้ การเข้าใจ การได้กลิ่น การได้ยิน การฝัน การหิว การโกรธ การคิด การตัดสินใจ เจตคติ จินตนาการ พฤติกรรมเหล่านี้อาจมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ขณะใช้ความคิดคลื่นสมองทำงานมาก หรือขณะโกรธปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือดมีมาก ซึ่งวัดได้โดยเครื่องมือ แต่ก็ไม่มีใครรู้ละเอียดลงไปได้ว่าเขาคิดอะไร หรือเขารู้สึกอย่างไรใครรู้ละเอียดคือเจ้าของพฤติกรรมนั้น

พฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายในความสัมพันธ์กัน โดยพฤติกรรมภายในเป็นตัวเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก เช่น คนเราขมพูดยิ้มหรือยิ้มแสดงกิริยาโดยสอดคล้องกับความรู้สึกนึกคิดภายใน ถ้าต้องการศึกษาให้เข้าใจเกี่ยวกับ “จิตใจ” หรือพฤติกรรมภายในของคนที่ต้องศึกษาจากส่วนที่สัมผัสได้ชัดเจนคือพฤติกรรมภายนอก ซึ่งเป็นแนวทางสู่ความเข้าใจ

พฤติกรรมที่เป็นความในใจและการจะเข้าใจพฤติกรรมต่างๆ ที่มนุษย์แสดงออกอันเป็นพฤติกรรมภายนอกเราก็ต้องศึกษาให้เข้าใจธรรมชาติของการคิด การตัดสินใจ การรับรู้ การรู้สึก ฯลฯ ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายใน

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งจะมีทั้งพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายใน พฤติกรรมที่เป็นเรื่องธรรมชาติสรีระ ซึ่งมักเรียกกันว่า “พฤติกรรมแบบเครื่องจักร” และพฤติกรรมที่เป็นเรื่องของประสบการณ์ซึ่งมักเรียกกันว่า “พฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย” แต่โดยทั่วไปแล้วมักเน้นการศึกษาเฉพาะพฤติกรรมที่เกิดเนื่องจากประสบการณ์เท่านั้น ซึ่งพฤติกรรมนั้น ๆ มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามระยะเวลาที่ผ่านไปตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และสำหรับการศึกษาพฤติกรรมเพื่อการพัฒนาตน มุ่งเน้นการพัฒนาจิต ความคิด หรือพฤติกรรมภายในเป็นลำดับแรก เนื่องจากพฤติกรรมภายในเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก หากคิดดีการปฏิบัติก็มักดีด้วย

จากข้างต้นได้กล่าวถึง ประเภทของพฤติกรรม ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า นักจิตวิทยานิยมแบ่งพฤติกรรมได้เป็น 2 ประเภท คือ (1) พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้แยกได้อีกเป็น 2 ชนิดคือ พฤติกรรมที่สังเกตได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วยและพฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือ

หรือการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ (2)พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่ไม่แสดงออกก็ไม่มีใครรู้ได้ ดี เช่น การจำ การรับรู้ การเข้าใจการได้กลิ่น การได้ยิน การฝัน การหิว การโกรธ การคิด การตัดสินใจ เจตคติ จินตนาการ

3.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม

คณาจารย์กลุ่มจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี (2552) ได้กล่าวว่า การเกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั้น เป็นผลมาจากการผสมผสานขององค์ประกอบต่างๆ ในตัวมนุษย์ แล้วจึงถูกกล่อมเกลาด้วยสิ่งแวดล้อม ในบทนี้จะกล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นองค์ประกอบภายในตัวมนุษย์เอง ได้แก่ การรับรู้ สติปัญญา การคิด เจตคติ และอารมณ์

การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส การรับรู้จึงต้อง กระบวนการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและส่งประสาทไป ยังสมองเพื่อการแปลความ

องค์ประกอบของการรับรู้

- 1) สิ่งเร้า ได้แก่ วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ
- 2) อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนังถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้
- 3) ประสาทในการรับสัมผัส เพื่อเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไป ยังสมองส่วนกลางเพื่อการแปลความต่อไป
- 4) ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจำได้ ทำให้การรับรู้ได้ดีขึ้น
- 5) ค่านิยม ทักษะคติ เช่นการวาดรูปเหรียญ เด็กยากจนวาดเหรียญใหญ่กว่าเด็กมีเงิน ระบุว่า เหรียญมีค่ามาก
- 6) ความใส่ใจ ความตั้งใจ ข้อมูลที่สิ่งกระทบกับอวัยวะรับสัมผัสอาจสูญหายได้ถ้าไม่มีความตั้งใจ สนใจรับรู้
- 7) สภาพจิตใจอารมณ์ เช่นการคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ
- 8) ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้เร็วรวมทั้งความสามารถในการประมวล ความรู้เพื่อแปลความได้เร็วขึ้น

สติปัญญา (Intelligence)

ปรเมศร์ กลิ่นหอม.(2552) อ้างจาก แมคเนมาร์ (McNemar) ได้สรุปความหมายของ สติปัญญา ที่นักจิตวิทยาากลุ่มต่างๆ ได้กล่าวไว้ว่าแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้ความหมายของสติปัญญาในแง่ของ ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม(Adaptation) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 2 ให้ความหมายของสติปัญญาว่าเป็นความสามารถในการแก้ปัญหา(Problem solving) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 3 ให้ความหมายของสติปัญญาว่าเป็นเรื่องของความสามารถในการคิดแบบนามธรรม(Abstract thinking) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะคิดแบบนามธรรมได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 4 ให้ความหมายของสติปัญญาว่าเป็นความสามารถในการเรียนรู้ (Learning) ผู้ที่มีสติปัญญาสูงจะเรียนรู้ได้เร็วกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

การทำความเข้าใจว่าสติปัญญาคืออะไรนั้น หากได้นำแง่มุมที่นักจิตวิทยาทั้งหลายได้ให้ไว้มาผสมผสานกัน จะทำให้เข้าใจความหมายของ สติปัญญาได้กว้าง และชัดเจนขึ้น

การคิด (Thinking)

การคิด เป็นการบวนการทำงานของสมองในการสร้างสัญลักษณ์ หรือภาพให้ปรากฏในสมอง ความสามารถในการคิดนั้น มีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญา

ลักษณะพื้นฐานของการคิด

การคิด แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ความคิดรวบยอด (concept)
- 2) จินตนาการ (imagination)

ความคิดรวบยอด เป็นลำดับขั้นที่เกิดจากการทำงานของสมอง ในการจัดกลุ่ม หรือ การสรุปรวม ที่จะทำความเข้าใจสิ่งของ บุคคล เรื่องราว ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ หรือต่อความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความชัดเจน ว่าคืออะไร เช่น การรับรู้ มะม่วง ชมพู ส้ม มังคุด ว่าเป็นผลไม้ รับรู้สุนัข แมว หมู เป็ด ไก่ ว่าเป็นสัตว์เลี้ยง

จินตนาการ เป็นการสร้างภาพขึ้นในสมอง ตามความนึกคิดของตนเอง เป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับ ความต้องการ ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์ และความรู้สึกรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกันของบุคคลแต่ละคน จะแตกต่างกันออกไป

ลักษณะพื้นฐานของการคิดที่กล่าวถึงข้างต้น ทำให้เกิดการคิด 2 รูปแบบได้แก่

- 1) การคิดอย่างมีเป้าหมาย
- 2) การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย

การคิดอย่างมีเป้าหมาย เป็นกระบวนการคิดที่มีขั้นตอน มีทิศทางเพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ การคิดอย่างมีเป้าหมาย ที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ ได้แก่

1) การคิดหาเหตุผล (Reasoning) เป็นการสรุปความคิดจากข้อมูลที่มีอยู่ โดยสามารถอธิบายได้ด้วยหลักของเหตุผล ซึ่งอาจคิดจากหลักการไปสู่รายละเอียดหรือข้อเท็จจริงย่อยๆ (คิดแบบนิรนัย) หรือคิดจากข้อเท็จจริง ๆ ไปสู่หลักการ(คิดแบบอุปนัย)

2) การตัดสินใจ (Decision Making) เป็นการเลือกทางปฏิบัติ ในกรณีที่มีตัวเลือกมากกว่า 1 ทางเลือก

3) การคิดแก้ปัญหา (problem solving) เป็นการหาวิธีจัดการกับความยุ่งยากที่เกิดขึ้น

4) การคิดสร้างสรรค์ (creativity) เป็นการหาวิธีการ แนวทาง รูปแบบ สิ่งแปลกใหม่ที่มีประโยชน์

5) การคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical thinking) เป็นการคิดถึงความสมเหตุสมผล ความเป็นไปได้ ความสอดคล้องต้องกัน โดยการพิจารณาไตร่ตรองถึงผลดี ผลเสีย อย่างรอบครอบแล้ว

การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย เป็นการคิดที่เป็นไปตามจินตนาการ ความรู้สึก ความคาดหวัง และอารมณ์ ขาดขั้นตอนที่ชัดเจน

เจตคติ (Attitude)

ความหมายของเจตคติ

เจตคติเป็นสภาพความพร้อมของความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มพฤติกรรมของบุคคล อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ สภาพะนี้ เป็นแรงที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคล ต่อเหตุการณ์ สิ่งของ หรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

องค์ประกอบของเจตคติ

เจตคติของบุคคล ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ สำคัญ ซึ่ง เฟลด์แมน (Feldman, 1994) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้เป็นรูปแบบ ABC (ABC Model) ดังนี้

1) องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective component -A) เป็นความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ พอใจ ไม่พอใจ ที่บุคคลมีต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้

2) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral component -B) เป็นการเตรียมพร้อมของบุคคลที่จะแสดง หรือไม่แสดงพฤติกรรม ต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้

3) องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive component -C) เป็นความรู้ หรือความคิดของบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ ที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ดี ไม่ดี ถูกต้อง ไม่ถูกต้อง เหมาะสม ไม่เหมาะสม ให้คุณ ให้โทษ

องค์ประกอบทั้ง 3 นี้ จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน หากองค์ประกอบด้านใดด้านหนึ่งเปลี่ยนแปลงไป เจตคติของบุคคลนั้นก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ลักษณะของเจตคติ

เจตคติของบุคคลมิได้มีมาแต่กำเนิด เจตคติ มีกระบวนการพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ได้รับ การเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้น เกิดได้จากหลายวิธี เช่น เกิดจากการเลียนแบบบุคคลที่เขาศรัทธา นิยมชมชอบ สืบเนื่องจากการกระทำของบุคคลอื่น และดูผลว่าจะเกิดอะไรขึ้น จากประสบการณ์ที่น่าความพอใจ หรือไม่พอใจมาให้ จากการได้รับข้อมูล ความรู้จากแหล่งต่างๆ จากกลุ่มเพื่อน จากการรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่น เป็นต้น เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลง และพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ได้แต่ต้องอาศัยระยะเวลา และกระบวนการหลายอย่าง

อารมณ์ (Emotion)

ความหมาย

นายแพทย์เทิดศักดิ์ เดชคง (2542) กล่าวถึงอารมณ์ว่า เป็นสภาวะทางจิตใจที่มีผลมาจากตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น ทั้งที่มาจากภายใน ได้แก่ความไม่สบาย ความเจ็บปวด และอาจมาจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น บุคคล อุณหภูมิ ดินฟ้าอากาศ อารมณ์อาจมีความหมายได้หลายแง่ ทั้งแง่ดี แง่ไม่ดี

อารี เพชรผุด (2530) ให้ความหมายไว้ว่า อารมณ์ คือสภาวะที่อินทรีย์ (Organism) ถูกเร้าให้เกิดการตอบสนอง หรือที่เรียกว่า ผลกระทบจากสิ่งเร้า ไม่ว่าจะผลกระทบนั้นจะหนักหรือ เบา ก็ตาม จะทำให้เกิดปฏิกิริยาขึ้นได้และมีการแสดงออกได้เป็น 3 แบบ คือ

- 1) แบบที่เกิดทันทีทันใด (Emotional experience) เช่น รู้สึกโกรธ กลัว ดีใจ
- 2) พฤติกรรมที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากอารมณ์ (Emotional behavior) เช่น กล่าวคำสบถ สบายนเมื่อรู้สึกโกรธ กระโดดโลดเต้นเมื่อรู้สึกดีใจ
- 3) เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย (Physical change) เช่น หน้าแดง มือสั่นปากสั่น อารมณ์กับความรู้สึกเป็น สิ่งที่เกี่ยวข้องกัน และยากที่จะแยกแยะว่าอันไหนเป็นความรู้สึก (Feeling) อันไหนเป็นอารมณ์(emotion) เพราะเป็นสภาวะที่ต่อเนื่องกัน จากความรู้สึกที่ธรรมดาไปจนถึงความรู้สึกที่ไม่ธรรมดา ไปจนถึงความรู้สึกที่รุนแรง

Baron (1996) สรุปได้ว่า อารมณ์เป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกายภาพระดับของการคิดแบบอัตโนมัติ และพฤติกรรมที่แสดงออก

จากข้างต้นได้กล่าวถึง องค์ประกอบของพฤติกรรม ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า องค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นองค์ประกอบภายในตัวมนุษย์เอง เกิดจากการรับรู้ การสั่งการของสมอง และสิ่งเร้าได้แก่ การรับรู้ สติปัญญา การคิด เจตคติ และอารมณ์

3.4 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

วรัญญา รัตนวราหะ (2555) การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์เป็นเรื่องยุ่งยากมากกว่าการศึกษาเรื่องสสารหรือแร่ธาตุต่าง ๆ ของนักฟิสิกส์หรือนักเคมี เพราะพฤติกรรมของมนุษย์

เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และมนุษย์แต่ละคนก็มีความแตกต่างกันในทุกเรื่อง ทำให้การวัดและการแปลความหมายของพฤติกรรมมนุษย์ไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์เที่ยงตรงเหมือนกับการศึกษาสารหรือแร่ธาตุดังกล่าว แต่ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ได้ก็สมบูรณ์เพียงพอ ภายใต้ข้อจำกัดของเครื่องมือและวิธีการเชิงวิทยาศาสตร์ที่ใช้กันอยู่ ซึ่ง กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528) ได้แบ่งวิธีการศึกษาพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภทคือ วิธีการตรวจสอบตนเอง (Introspection) และวิธีการพฤติกรรมนิยม (Behavioristic method)

3.4.1 วิธีการตรวจสอบตนเอง (Introspection) หรือบางที่เรียกว่า วิธีการพินิจภายใน ซึ่งเป็นวิธีการศึกษาพฤติกรรมภายใน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในใจของแต่ละคน วิธีการนี้จะให้บุคคลหรือผู้ที่กระทำได้วิเคราะห์การกระทำของตนเอง เป็นการสำรวจความรู้และความคิดของตนเองว่า การที่ตนได้กระทำสิ่งต่างๆ ไปแล้วนั้น เป็นเพราะอะไรจนถึงทำอย่างนั้น เช่น เด็กคนหนึ่งโกรธเพื่อนของเขามากถึงกับเอาก้อนหินขว้างศีรษะเพื่อนแตก เมื่อเรื่องราวยุติลงแล้วก็เรียกเด็กคนนั้นมาแล้วให้เขาเล่าถึงสาเหตุหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่า ทำไมถึงได้โกรธเพื่อนคนนั้นซึ่งจะทำให้เด็กได้ค้นพบถึงความเปลี่ยนแปลงในร่างกายที่เกิดขึ้นเมื่อตอนเขาโกรธ และเข้าใจถึงเพื่อนที่เขาโกรธว่าเพื่อนจะมีความรู้สึกอย่างไร

ขั้นตอนของการตรวจสอบตนเอง (Stages of introspection) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นใหญ่ ๆ คือ

- 1) บุคคลจะพยายามค้นหาพื้นฐานหรือเหตุผลในการกระทำของเขาเอง
- 2) แต่ละคนจะเริ่มต้นคิดว่า การกระทำของเขานั้นดีหรือไม่ดีเพียงใด
- 3) แต่ละคนจะพยายามเข้าใจตนเอง และจะพิจารณาการกระทำของเขาว่าเป็นสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำ ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่จะพยายามแก้ไขปรับปรุงตนเอง

ผลที่ได้จากการตรวจสอบตนเองนั้น อาจได้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง ทั้งนี้เป็นเพราะสาเหตุสำคัญ 2 ประการคือ ประการแรก ผู้เล่าเองลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ประการที่สอง ผู้เล่าเองไม่เล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความเป็นจริง ถ้าเหตุการณ์เหล่านั้นทำให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง แต่อย่างไรก็ตามวิธีนี้ก็ทำให้เราได้ข้อมูลมาบ้างพอสมควร หรืออย่างน้อยก็ทำให้ผู้ตรวจสอบตนเองได้คิดถึงผลดีและผลเสียของการกระทำ อันจะเป็นแนวทางให้ผู้กระทำปรับปรุงตนเองให้ดียิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป ดังจะเห็นได้จากขั้นตอนของการตรวจตนเองทั้ง 3 ขั้น ที่กล่าวไว้ในเบื้องต้น

3.4.2 วิธีพฤติกรรมนิยม (Behavioristic method) เป็นวิธีที่ศึกษาได้ทั้งพฤติกรรมภายในและภายนอก โดยพยายามดึงสิ่งที่เป็นพฤติกรรมภายในออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอก วิธีการนี้แบ่งออกเป็น 2 วิธีคือ

1. วิธีธรรมชาติ (Natural method) เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสภาพความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยผู้ศึกษาจะไม่ไปแตะต้องกับสิ่งแวดล้อมเลย แต่จะทำหน้าที่สังเกตบันทึกและวิเคราะห์ตามสภาพการณ์ที่ตนศึกษา ซึ่งอาจทำได้หลายวิธีดังนี้

1.1) การสังเกต (Observation) หมายถึงการเฝ้ามองพฤติกรรมของสิ่งที่เราต้องการศึกษา เป็นการเก็บข้อมูลโดยตรงที่มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของคนอื่นเพราะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกสังเกตไม่สามารถบอกหรือไม่ยอมบอกเราก็ได้ นับได้ว่าเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพ วิธีสังเกตจะได้ผลดีและเชื่อถือได้ จะต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า มีการจดบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างตรงไปตรงมา มีการสังเกตซ้ำ ๆ หลายครั้ง โดยผู้ถูกสังเกตต้องไม่รู้ตัว และที่สำคัญคือผู้ทำการสังเกตต้องมีใจเป็นกลาง ไม่ใช่ความคิดเห็นส่วนตัวเข้าไปเกี่ยวข้องในการสังเกต

1.2) การสัมภาษณ์ (Interview) คือการสนทนาหรือพูดคุยของบุคคลโดยผู้สัมภาษณ์จะเป็นผู้ตั้งคำถามให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบ ซึ่งการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ในบางครั้งจะให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบเพียงสั้น ๆ เป็นการใช้คำถามแบบตายตัว เช่น คุณมีอายุเท่าไร คุณมีพี่น้องกี่คน และในบางครั้งจะใช้คำถามแบบเปิดทางให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็น การสัมภาษณ์จะได้ผลดี ผู้สัมภาษณ์จะต้องสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเองและเป็นบรรยากาศที่ดีก่อนสัมภาษณ์ ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกสบายใจให้มากที่สุด

1.3) การใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) คือชุดของคำถามหรือปัญหาที่ใช้ในการรวบรวมข้อเท็จจริง ซึ่งอาจเป็นด้านความคิดเห็น ความสนใจ เจตคติ หรือบุคลิกภาพ แบบสอบถามที่ดี ข้อคำถามต้องกะทัดรัด ชัดเจน ง่ายต่อความเข้าใจ เสร็จแล้วจึงส่งให้ผู้ตอบตามที่ผู้ศึกษาต้องการ

1.4) ประวัติรายกรณี (Case history) เป็นการศึกษาเพื่อต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคล เช่น ประวัติด้านสุขภาพ การศึกษา ครอบครัว การทำงาน เป็นต้น การศึกษาประวัติรายกรณีอาจทำได้โดยการสัมภาษณ์เจ้าตัวหรือญาติพี่น้องการให้ผู้ที่เราศึกษาเขียนรายงาน หรืออาจดูจากหลักฐานที่บันทึกข้อมูลของผู้ที่เราจะศึกษา เช่น ระเบียบหรือเอกสารต่าง ๆ

1.5) การทดสอบ (Testing) หมายถึงการใช้แบบทดสอบทางจิตวิทยาวัดความสามารถต่าง ๆ ของบุคคล เราต้องการทราบความสามารถทางใด ก็นำแบบทดสอบชนิดนั้นมาวัด เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) แบบทดสอบความถนัด (Aptitude Test) แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ (Personality Test) แบบทดสอบเจตคติ (Attitude

Test) เป็นต้น แบบทดสอบที่ดีและมีคุณภาพจะต้องสร้างอย่างถูกต้องหลักเกณฑ์ คือมีความเที่ยงตรง (Attitude Test) และมีความเชื่อมั่น (Reliability) สูง การศึกษาหาข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบมีจุดเด่นคือได้ข้อมูลมาก แต่เสียเวลาน้อย

1.6) การสหสัมพันธ์ (Correlation) เป็นการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตั้งแต่สองตัวขึ้นไป เช่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ (ตัวแปร) กับการทำแบบฝึกหัด (ตัวแปร) ซึ่งนักจิตวิทยาจะวัดถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเกิดผลของตัวแปรนั้น ๆ ว่าเกี่ยวข้องกันอย่างไร สิ่งที่ต้องเข้าใจ ค่าสัมพัทธ์จะมีค่าตั้งแต่ +1 ถึง -1 มีลักษณะสำคัญคือ ถ้าค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ 0 แสดงว่าตัวแปรทั้งสองไม่มีความสัมพันธ์กันเลย นั่นคือค่าสหสัมพันธ์ใกล้ 1 จะมีความสัมพันธ์มาก ถ้าใกล้ 0 จะมีความสัมพันธ์กันน้อยและอีกอย่างหนึ่งคือ เครื่องหมาย + และ - ถ้าค่าตัวเลขเป็นบวก ตัวแปรทั้งสองจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะตามกัน แต่ค่าตัวแปรเป็นค่าลบ ตัวแปรทั้งสองจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะกลับกัน ตัวอย่างเช่น นักศึกษาที่มาเรียนในชั้นเป็นประจำกับคะแนนที่สอบได้ดี มีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ 0.85 จะหมายความว่า นักศึกษาที่มาเรียนประจำ ย่อมทำคะแนนสอบได้ดีเป็นความจริงอย่างมาก แต่ถ้าค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ -0.85 ก็จะมีความสัมพันธ์กลับกันคือนักศึกษาที่มาเรียนประจำ ทำคะแนนสอบได้ไม่ดีเลย

2. วิธีการทดลอง (Experimental method) เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการจัดสภาพการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมา แล้วสังเกตดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการจัดสภาพการณ์นี้ว่าอย่างไร เช่น จัดให้พนักงานบริษัทฝึกกายบริหารตอนเช้า และเมื่อเข้าทำงานจะมีประสิทธิภาพอย่างไร หรือจัดให้นอนวันละ 5 ชั่วโมง จากที่เคยนอนวันละ 8 ชั่วโมง ผลต่อการง่วงนอนในตอนกลางวันจะเป็นอย่างไร

ในทางการทดลองการจัดสภาพการณ์ใด ๆ ให้ เราเรียกสิ่งเหล่านั้นว่าตัวแปร การฝึกกายบริหารตอนเช้าเป็นตัวแปร การจัดเวลาให้นอนเป็นตัวแปรและผลที่ตามมาก็เป็นตัวแปร ดังนั้นตัวแปร (Variable) คือสิ่งที่ผู้ทำการทดลองต้องการศึกษาและเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงค่าได้ซึ่งจะแบ่งออกเป็นตัวแปรอิสระ (Independent variable) คือตัวแปรที่ผู้ทดลองสามารถเลือกได้อย่างอิสระตามต้องการ เช่น จะเลือกกำหนดเวลาให้นอนกี่ชั่วโมงก็ได้ และตัวแปรตาม (dependent variable) คือตัวแปรที่ไม่สามารถกำหนดได้ จะมีค่าเปลี่ยนแปลงไปตามตัวแปรอิสระจึงได้ชื่อว่าตัวแปรตาม

การทดลองจะเป็นไปตามจุดมุ่งหมาย สิ่งสำคัญก็คือจะต้องควบคุมตัวแปรให้คงที่ แล้วผันแปรเฉพาะตัวแปรอิสระที่ต้องการศึกษาเท่านั้น และการจะสรุปผลที่ได้จากการทดลอง จำเป็นจะต้องมีการเปรียบเทียบกัน ซึ่งโดยมากจะมีสองกลุ่ม

1) กลุ่มทดลอง (Experimental group) คือกลุ่มที่จัดสภาพการณ์ให้หรือกลุ่มที่สร้างขึ้นมาให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมที่ต้องการ

2) กลุ่มควบคุม (Control group) คือกลุ่มที่ทำงานปกติในสภาพตามธรรมชาติที่เป็นอยู่

จรรยา สุวรรณทัต และคณะ(2534) ได้กล่าวถึงการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ด้วยการวิจัยของนักจิตวิทยาว่ามีผลกระทบที่สำคัญ 5 ประการ สรุปได้ดังนี้

1) กระตุ้นให้เกิดการคิดในเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และมีความรับผิดชอบต่อการใช้ผลวิจัยอย่างถูกต้องหรือพัฒนาวิชาชีพและสังคม

2) ให้ทางเลือกต่างๆ แก่บุคคลเพื่อปรับปรุงตนเองให้เหมาะสมกับตนเองและบริบทที่แวดล้อม

3) ผู้บริหารสามารถนำผลวิจัยไปใช้ประกอบการตัดสินใจในการวางนโยบายและแผนได้อย่างรอบคอบมากกว่าการใช้สามัญสำนึก

4) เนื่องจากปัจจุบันมีความสนใจการวิจัยทางจิตวิทยาอยู่ในทุกแวดวงวิชาการ ผลกระทบในเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นได้คือคนนอกสาขาที่ไม่ได้ใช้ความรู้ในจิตวิทยาแท้ๆ ที่เป็นทฤษฎีและผลการวิจัยในสาขาจิตวิทยา หากใช้จิตวิทยาในเชิงสามัญสำนึกทำให้เกิด ผลเสียมากกว่าผลดี

5) จิตวิทยาที่ปรากฏในสื่อต่างๆ ความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ เหตุการณ์และสาเหตุของพฤติกรรมอาชญากรรม โดยอ้างการให้สัมภาษณ์ของจิตวิทยาฝ่ายบำบัดอย่างผิวเผิน ฉาบฉวยมากกว่าฝ่ายวิชาการและฝ่ายวิจัยอาจทำให้ประชาชนผู้รับสื่อเกิดความสับสนแคลงใจและเข้าใจผิดในที่สุด จึงควรสังวรระวังในการดูแลป้องกันผลกระทบสำคัญข้อนี้ด้วย

จากข้างต้นได้กล่าวถึง วิธีการศึกษาพฤติกรรม ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า วิธีการศึกษาพฤติกรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ วิธีการตรวจสอบตนเอง ซึ่งเป็นวิธีการศึกษาพฤติกรรมภายใน เป็นการสำรวจความรู้และความคิดของตนเองว่า การที่ตนได้กระทำสิ่งต่างๆ ไปแล้วนั้น เป็นเพราะอะไรจนถึงทำอย่างนั้น วิธีการนี้จะให้บุคคลหรือผู้ที่กระทำได้วิเคราะห์การกระทำของตนเอง และวิธีพฤติกรรมนิยมเป็นวิธีที่ศึกษาได้ทั้งพฤติกรรมภายในและภายนอก โดยพยายามดึงสิ่งที่เป็นพฤติกรรมภายในออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอกแบ่งออกเป็น 2 วิธีคือ วิธีธรรมชาติ (Natural method) และ วิธีการทดลอง (Experimental method)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

วันวิสาข์ เจริญนาน (2555) วิจัยเชิงสำรวจเรื่องพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media) ของคนกรุงเทพฯ จำนวนทั้งสิ้น 641 คนดำเนินโครงการระหว่างวันที่ 17-23 กุมภาพันธ์ 2555 ผลการวิจัยพบว่า ตัวอย่างส่วนใหญ่หรือร้อยละ 90.0 ใช้สื่อสังคมในรอบ 30 วันที่ผ่านมาโดย ตัวอย่างเกือบครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 46.9 ใช้มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน รองลงมาคือ ร้อยละ 22.4 ใช้วันละครั้ง ร้อยละ 8.0 ใช้ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์หรือร้อยละ 9.2 ใช้ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 7.9 ใช้ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์และร้อยละ 5.6 ใช้น้อยกว่าสัปดาห์ละ 1 ครั้งนอกจากนี้เมื่อถามตัวอย่างถึงเว็บไซต์ที่ใช้ Social Media พบว่าตัวอย่างเกือบร้อยละร้อยหรือร้อยละ 98.6 ระบุ Facebook รองลงมาคือร้อยละ 21.6 ระบุ Twitter และร้อยละ 13.9 ระบุ Hi5 ตามลำดับเมื่อถามถึงเหตุผลที่ใช้สื่อสังคมพบว่า ตัวอย่างส่วนใหญ่หรือร้อยละ 94.5 ระบุใช้เพื่อพูดคุยติดตามข่าวสารของเพื่อน/คนรู้จัก รองลงมา หรือ ร้อยละ 63.4 ระบุใช้เพื่ออัปเดตสถานะ/รูปภาพ/ข่าวสาร/สถานการณ์ทั่วไป ร้อยละ 34.0 ระบุใช้เล่น เกมส์นอกจากนี้ตัวอย่างร้อยละ 31.7 ยังใช้เพื่อระบายอารมณ์/ความรู้สึก ร้อยละ 30.0 ใช้พูดคุย ติดตามข่าวสารของคนในครอบครัว ร้อยละ 25.0 ใช้เพื่อหาคู่/แฟน /เพื่อนใหม่ในสังคมออนไลน์ ร้อยละ 18.9 ใช้เพื่อติดต่องานในขณะที่ร้อยละ 9.0 ใช้เพื่อซื้อ/ขายสินค้า/ทำธุรกิจออนไลน์ และเมื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติมกับกลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมเป็นประจำทุกวัน พบว่า กลุ่มตัวอย่างพบเห็น โฆษณาสินค้าและบริการในสื่อสังคมหลากหลายประเภท อาทิ สินค้าประเภทแฟชั่น เครื่องสำอาง เกม ส่วนลดที่พิก โรงแรม และร้านอาหารต่างๆ เป็นต้น โดยโฆษณาที่พบเห็นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ โฆษณาสินค้าและบริการที่ให้การสนับสนุนเว็บไซต์สื่อสังคมที่ตนใช้และโฆษณาที่แปะวาง บนหน้ากระดาน (Wall) และหน้าประวัติของตน นอกจากนี้เมื่อสอบถามต่อไปถึงความคิดเห็นต่อ โฆษณาทั้ง 2 ประเภทดังกล่าว พบว่าสำหรับโฆษณาประเภทแรกนั้น กลุ่มตัวอย่างเข้าใจและยอมรับการมีโฆษณาเพราะคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดาในเชิงธุรกิจที่จะต้องมีส่วนเซอร์อีกทั้งให้ความเชื่อถือต่อโฆษณาประเภทนี้มากกว่าโฆษณาประเภทที่ 2 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างรู้สึกรำคาญ ถูกรบกวน ถูกละเมิดสิทธิ ส่วนบุคคลและรู้สึกกังวลกับข้อมูลส่วนตัวที่รั่วไหลไปยังแหล่งที่มาของโฆษณาเหล่านั้นนอกจากนี้ กลุ่ม ตัวอย่างบางรายยังกล่าวว่าการทำโฆษณา ลักษณะนี้ถือเป็นการเห็นแก่ตัวของเจ้าของโฆษณาและ มักจะลบหรือบล็อกโฆษณาเหล่านั้นทันที อย่างไรก็ตามเมื่อสอบถามถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อ สังคมพบว่า ตัวอย่างส่วนใหญ่หรือ ร้อยละ 81.6 ระบุสื่อสังคมทำให้ติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ไกลได้ รองลงมาหรือร้อยละ 71.9 ทำให้รู้ว่าเพื่อนเก่าอยู่ที่ไหน ทำอะไร ร้อยละ 68.8 ทำให้ได้พูดคุยกับคน หลากๆ คนในเวลาเดียวกัน ร้อย ละ 67.3 ทำให้ได้พูดคุยกับคนอื่นได้บ่อยขึ้น และร้อยละ 55.9 ทำให้ กล้าที่จะพูดคุยมากกว่าการ

สื่อสารโดยตรง เช่นการพูดคุยต่อหน้า/ทางโทรศัพท์ แต่เมื่อถามถึงปัญหา ที่เคยประสบจากการใช้สื่อสังคมพบว่า ตัวอย่างเกือบครึ่งหรือร้อยละ 46.3 ระบุว่าเคยพบเจอสื่อ อนาคตรองลงมาคือ ร้อยละ 39.0 มีปัญหาในเรื่องของเวลาพักผ่อนน้อยกระทบต่อการเรียน/การทำงาน ร้อยละ 27.0 มีปัญหาเรื่องข้อมูลส่วนตัวรั่วไหลร้อยละ 25.7 มีปัญหาทะเลาะ/มีปัญหากับผู้อื่น ร้อยละ 19.0 มีปัญหาสุขภาพจิตเช่น กระสับกระส่าย หงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้ ในขณะที่ร้อยละ 13.0 ระบุปัญหา ถูกหลอกหลวงต้มตุ๋น และร้อยละ 10.4 ปัญหาสุขภาพ เช่น นิ้วล็อคกล้ามเนื้ออักเสบตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหรือร้อยละ 63.8 ระบุวิธีการป้องกันภัยที่อาจแฝงมากับโลกของสื่อสังคมโดยวิธีการเรียนรู้ถึงข้อดี และข้อเสียของการใช้สื่อสังคมรองลงมาหรือร้อยละ 50.8 วิธีการป้องกันโดยการติดตามข่าวสาร เกี่ยวกับภัยที่เกิดขึ้นตามสื่อต่างๆร้อยละ 41.5 ป้องกันโดยวิธีการให้ความรู้ต่อลูกหลานหรือคนใน ครอบครัวร้อยละ 33.5 ป้องกันโดยไม่สร้างสื่อสังคมกับคนที่ไม่รู้จัก ร้อยละ 28.3 ป้องกันโดยการ สอดส่องดูแลการใช้สื่อสังคมของบุตรหลาน และร้อยละ 19.7 ป้องกันโดยพ่อแม่หรือผู้ปกครองต้อง ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีในปัจจุบัน

ยยาชา มะหะมาน .(2557)บทคัดย่อ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา โดยจำแนกตามชั้น ปี และสาขาวิชา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ที่ศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 254 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถาม พฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 35 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent Sample Test วิเคราะห์ความแปรปรวนทาง เดียว (One-Way ANOVA) และทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่โดยวิธีของ Scheffe' ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้คือ

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา มีพฤติกรรมเชิง จริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($X = 4.10$)
2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ที่มีชั้นปีต่างกัน มี พฤติกรรมเชิง จริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยภาพรวมไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95%
3. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ที่สังกัดสาขาวิชา ต่างกัน มีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr (2012) ศึกษาการใช้สื่อสังคมและอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น ในปี ค.ศ. 2006 บล็อกได้รับความนิยมน้อยลงจากวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นเมื่อเทียบกับวัยรุ่น เนื่องจากเครื่องมือและเทคโนโลยีที่อยู่ในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเปลี่ยนแปลงและการใช้เว็บเติบโตขึ้นเรื่อยๆ วัยรุ่นส่วนใหญ่เปลี่ยนแปลงเป็นการใช้ข้อความสั้นๆ ในการอัปเดตความเคลื่อนไหวของตน ทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดย Facebook เป็นเครือข่ายสังคมที่ผู้ใหญ่ใช้มากที่สุด มากถึงร้อยละ 73 ของผู้ถูกสำรวจเป็นเจ้าของบัญชีบน Facebook ร้อยละ 48 เป็นเจ้าของบัญชีบน Myspace และร้อยละ 14 เป็นเจ้าของบัญชีบน LinkedIn วัยรุ่นส่วนใหญ่ไม่ใช้ Twitter โดยมีเพียง ร้อยละ 8 ของผู้ใช้ที่มีอายุระหว่าง 12 - 17 ปี ที่ใช้ Twitter วัยรุ่นกว่าร้อยละ 75 และผู้ใหญ่อายุ ระหว่าง 18 - 29 ปี มีโทรศัพท์เป็นของตนเองและใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มากกว่าร้อยละ 93 โดย กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการรับข่าวสารข้อมูล เหตุการณ์ปัจจุบันร้อยละ 62 และร้อยละ 48 ซื้อสินค้า ออนไลน์ เช่น หนังสือ เสื้อผ้า เพลง และร้อยละ 31 รับข้อมูลด้านสุขภาพ ฟิตเนส การลดความอ้วน จากอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 17 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่เข้าใจได้ยาก เช่น ปัญหา เรื่องยาและปัญหาสุขภาพทางเพศ

Sirichodok, Makaramani, & Sangpum (2012) เสนอแนวทางของการนำสื่อสังคมไปใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมกันในระดับอุดมศึกษาไว้ว่ามี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลนำเข้า มีองค์ประกอบย่อย 6 ประการ คือ กำหนดวัตถุประสงค์ทางการเรียนการสอน เตรียมความพร้อมด้าน สภาพแวดล้อม ออกแบบเนื้อหาบทเรียน กำหนดสื่อสังคม กำหนดบทบาทผู้สอนและผู้เรียน 2) กระบวนการ มีองค์ประกอบย่อย 10 ประการ คือ การกำหนดเป้าหมาย การทดสอบก่อนเรียน การศึกษาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย การรายงานผล การทดสอบระหว่างเรียน การทดสอบหลังการเรียน การรายงานคะแนน และการให้รางวัล 3) ข้อมูลส่งออก มีองค์ประกอบย่อย 6 ประการ คือ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ความก้าวหน้าของการเรียน ทักษะการใช้สื่อสังคม การสื่อสาร และการค้นหาข้อมูล ความพึงพอใจของผู้เรียนในการเรียนรู้แบบร่วมกัน พฤติกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมกัน 4) การควบคุม เป็นกิจกรรมการ ควบคุมดูแลระหว่างการเรียนรู้ และ 5) ผลป้อนกลับ สำหรับการปรับปรุง

Jin Mao (2014:213-223) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนโดยใช้การสอนแบบออกแบบผสมผสานกับการอธิบายของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการศึกษาพบว่าความสามารถในการทำงานได้ของนักเรียนขึ้นอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งใช้เป็นประจำในชีวิตประจำวันของพวกเขาที่มีการเชื่อมต่อติดต่อกันและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อ

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านการศึกษาและชี้ให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพกว่าแบบที่เคยสอนมาก่อน

สรุป

จากการศึกษาค้นคว้าทั้งหมดพบว่าพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารผ่านโซเชียลมีเดียในกลุ่มสื่อสารมากที่สุด คือ การค้นคว้าหาความรู้ ร่องลงมาใช้เพื่อติดต่อสื่อสาร เพื่อค้นคว้าทำงานวิจัยดูข้อมูลทั่วไปในเว็บไซต์ ใช้ในการเรียนการสอน แสดงความคิดเห็นในกลุ่มสนทนา ส่งข้อความไปเพื่อพูดคุยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และทำธุรกิจ การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็นและยังพบปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตคือ ไม้ไว้วางใจซึ่งกันและกันมากกว่าในโลกแห่งความเป็นจริง ขาดทักษะในการใช้งานและขาดวัตถุประสงค์ที่ทันสมัย นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดด้านเวลา

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการศึกษาศึกษาพฤติกรรมกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey Research) ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าทำการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire)

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าดำเนินไปตามกระบวนการวิจัยและบรรลุวัตถุประสงค์ ผู้ศึกษาค้นคว้ามี่ขั้นตอนและรายละเอียด ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนทั้งหมดในโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 121 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 77 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 44 คน

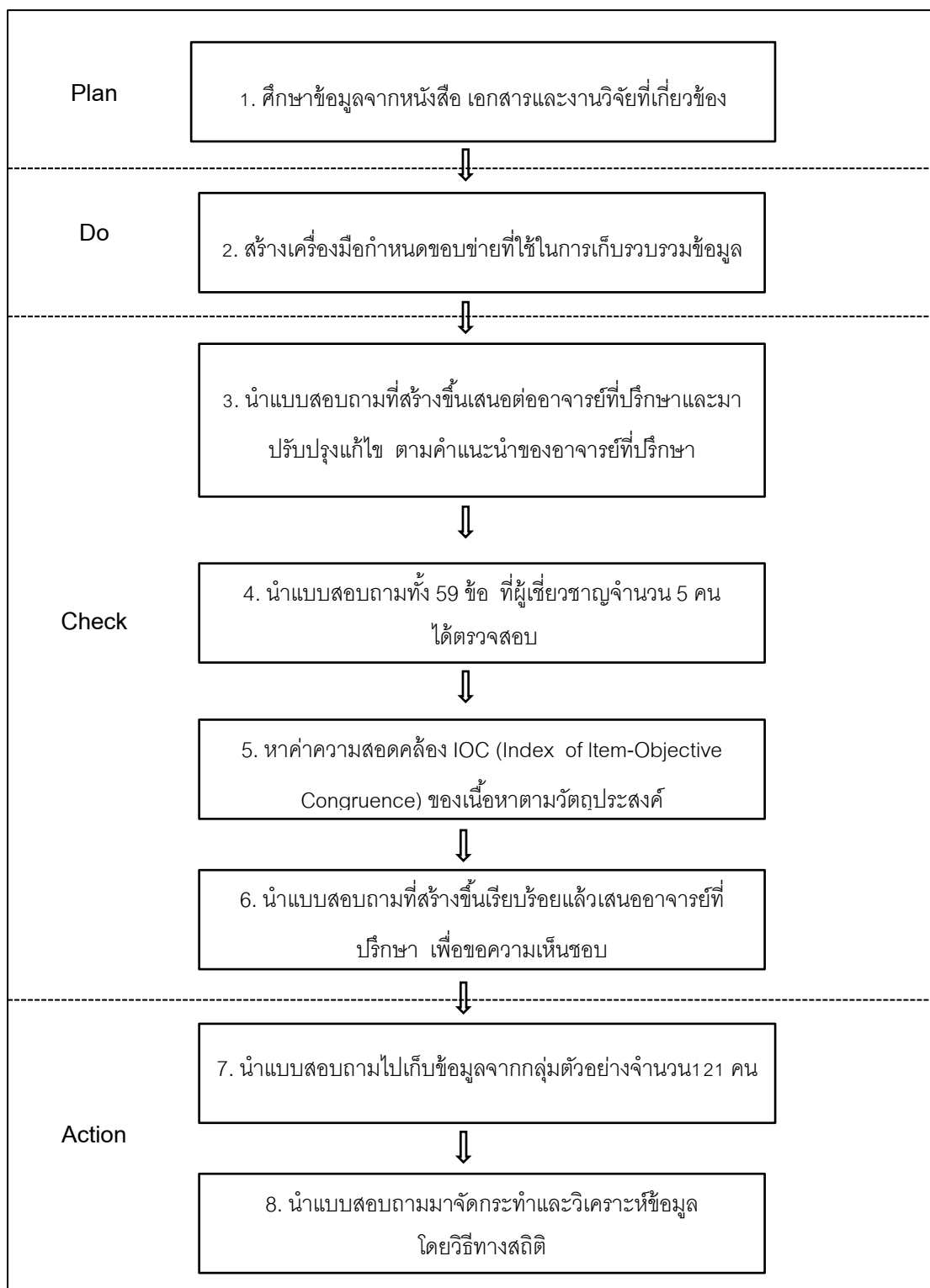
2. การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

วิธีการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามขั้นตอน โดยใช้กระบวนการพัฒนาระบบครบวงจร ของ Deming Cycle หรือ วงจร PDCA

- 1) Plan คือ การวางแผนในการดำเนินงาน
- 2) Do คือ การลงมือทำตามแผนที่วางไว้
- 3) Check คือ การตรวจสอบผลการดำเนินงานกับแผน
- 4) Action คือ การยึดถือปฏิบัติหากการดำเนินงานบรรลุตามแผน ถ้าการดำเนินงาน

ยังไม่บรรลุตามแผนให้หาสาเหตุและวางแผนแก้ไขใหม่

โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพที่ 13 แสดงขั้นตอนกระบวนการพัฒนาระบบครบวงจร ของ Deming Cycle หรือ วงจร PDCA

จากภาพที่ 13 สามารถอธิบายขั้นตอนกระบวนการพัฒนาระบบครบวงจร ของ Deming Cycle หรือ วงจร PDCA ได้ดังนี้

1. Plan คือ การวางแผนในการดำเนินงาน

1.1 ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียลมีเดีย (Social media) เพื่อศึกษาความหมายและความรู้ทั่วไปของโซเชียลมีเดีย อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย การสร้างแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูล

2. Do คือ การลงมือทำตามแผนที่วางไว้

2.1 สร้างเครื่องมือกำหนดขอบข่ายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย กรณีศึกษาโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากดี จังหวัดนครสวรรค์ ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

3. Check คือ การตรวจสอบผลการดำเนินงานกับแผน

3.1 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความชัดเจนของข้อคำถาม ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำความถูกต้องของเนื้อหา ความครอบคลุมของเนื้อหา และนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข

3.2 นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เทคนิคโครงสร้าง และเทคนิคทางด้านภาษาโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item-Objective Congruence : IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

3.3 นำแบบสอบถามทั้ง 59 ข้อ ที่ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ได้ตรวจสอบแล้วมาหาค่าความสอดคล้อง IOC (Index of item-Objective Congruence) ของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า โดยให้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.5 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เรียบร้อยแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอความเห็นชอบและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. Action คือ การยึดถือปฏิบัติหากการดำเนินงานบรรลุตามแผน ถ้าการดำเนินงานยังไม่บรรลุตามแผนให้หาสาเหตุและวางแผนแก้ไขใหม่

4.1 นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 126 คน

4.2 นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีทางสถิติ สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

4.2.1 ร้อยละ (Percentage)

4.2.2 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean : \bar{X})

4.2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวน 1 ฉบับ สำหรับนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ซึ่งประกอบด้วยคำถามประเภทเลือกคำตอบ และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบบสอบถามชุดนี้ได้แบ่งออกเป็น 5 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ โดยให้ผู้เลือกตอบจากคำตอบที่ได้จัดเตรียมให้ไว้ จำนวน 8 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ
3. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

1. ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2. ด้านแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบปลายเปิด (open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

หลักเกณฑ์และวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบประมาณค่า 5 ระดับ คือตามวิธีของ ลิเคอร์ทสเกล(Likert's Scale) ซึ่งกำหนดช่วงมาตราส่วนประมาณ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ (บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ,2531)

การหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของคะแนนโดยใช้เกณฑ์ประเมินค่าความคิดเห็นซึ่ง มีเกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด,2535)

1. คะแนนระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด
2. คะแนนระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก
3. คะแนนระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง
4. คะแนนระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย
5. คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ในการเก็บข้อมูลจากนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559
2. ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 121 คน
3. ผู้ศึกษาค้นคว่านำแบบสอบถามมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และดำเนินการดังนี้

1. ทำการคัดเลือกแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืนทุกฉบับคัดเลือกฉบับที่สมบูรณ์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล แล้วตรวจคะแนนของแบบสอบถามทั้ง 5 ตอน เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เพื่อคำนวณหาค่าทางสถิติ
3. กรอคะแนนจากแบบสอบถามตอนที่ 1 ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาร้อยละ (Percentage)

4. กรอกคะแนนจากแบบสอบถามตอนที่ 2,3,4 ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยกำหนดระดับคะแนนออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท สเกล (Likert Scale) โดยให้ค่าคะแนนดังต่อไปนี้ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ

5. นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อใช้แปลความหมายจากการตอบคำถามโดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

คะแนนระหว่าง 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

คะแนนระหว่าง 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนระหว่าง 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

1. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยอาศัยดุลพินิจของผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาลงความคิดเห็นและให้คะแนน

$$IOC = \sum \frac{R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน คำนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ในระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ แทน ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ถือว่ามีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้ ถ้าข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ถือว่าต้องปรับปรุงใช้ไม่ได้

2. ร้อยละ (Percentage)

3. ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean : \bar{X}) มีสูตรดังนี้ อ่างถึง (บุญชม ศรีสะอาด,2535)

$$\bar{X} = \sum \frac{X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนประชากรทั้งหมดในกลุ่ม

4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) มีสูตร ดังนี้ อ้างถึง(บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

$$S.D. = \frac{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2}}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลัง
	N	แทน	จำนวนประชากรทั้งหมดในกลุ่ม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาพฤติกรรมกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผลการศึกษา พฤติกรรม ปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหา การใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้านำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ที่แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

ส่วนที่ 1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาคอมพิวเตอร์ใช้โซเชียลมีเดีย

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแสดงให้เห็นด้วยตารางต่อไปนี้

ส่วนที่ 1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน		รวม	ร้อยละ (%)
	ม.ต้น	ม.ปลาย		
ชาย	48	21	69	57.02
หญิง	29	23	52	42.98
รวม	77	44	121	100

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ เป็น เพศชาย จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 57.02 และเพศหญิง จำนวน 52 คน คิด เป็นร้อยละ 42.98

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ (%)
มัธยมศึกษาตอนต้น	77	63.6
มัธยมศึกษาตอนปลาย	44	36.4
รวม	121	100

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 63.6 และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 36.4

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้

ประเภทอุปกรณ์สื่อสาร	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)	15	19.5	9	20.5	24	19.8
คอมพิวเตอร์ (Notebook)	12	15.6	0	0	12	9.9
โทรศัพท์มือถือ	50	64.9	35	79.5	85	70.2
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ จำแนกตามประเภทการใช้อุปกรณ์สื่อสาร ส่วนใหญ่ใช้ โทรศัพท์มือถือ จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 70.2 คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และ คอมพิวเตอร์ (Notebook) จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 9.9 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานที่ ที่ใช้โซเชียลมีเดีย

สถานที่ ที่ใช้โซเชียลมีเดีย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
บ้าน	66	85.7	33	75	99	81.8
ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	10	13	5	11.4	15	12.4
ห้องสมุดโรงเรียน	1	1.3	6	13.6	7	5.8
ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต	0	0	0	0	0	0.0
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดีย ได้แก่ บ้าน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 81.8, ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4, ห้องสมุดโรงเรียน จำนวน

7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.8 และร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.0 โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนวัน

จำนวนวันที่ใช้โซเชียลมีเดีย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
ทุกวัน	28	36.4	26	59.1	54	44.6
4-6 วันต่อสัปดาห์	16	20.8	10	22.7	26	21.5
2-3 วันต่อสัปดาห์	22	28.6	6	13.6	28	23.1
1 วันต่อสัปดาห์	3	3.9	0	0	3	2.5
นานๆครั้ง	8	10.4	2	4.5	10	8.3
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่ มีการใช้โซเชียลมีเดีย ทุกวัน จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 44.6, 2-3 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 23.1, 4-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5, นานๆครั้ง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3 และ 1 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้ งานโซเชียลมีเดีย

ระยะเวลาที่ใช้งานโซเชียลมีเดีย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
น้อยกว่า 30 นาที	20	26	7	15.9	27	22.3
มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง	31	40.3	13	29.5	44	36.4
มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30	15	19.5	14	31.8	29	24.0

ระยะเวลาที่ใช้งานโซเชียลมีเดีย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
ชั่วโมง						
มากกว่า 1.30 ชั่วโมง – 2 ชั่วโมง	7	9.1	6	13.6	13	10.7
ชั่วโมง						
มากกว่า 2 ชั่วโมง	4	5.2	4	9.1	8	6.6
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่ มีระยะเวลาที่ใช้งานโซเชียลมีเดีย มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมงจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 36.4,มากกว่า 1 ชั่วโมง – 1.30 ชั่วโมง จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0, น้อยกว่า 30 นาที จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3, มากกว่า 1.30 ชั่วโมง – 2 ชั่วโมง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 10.7 และมากกว่า 2 ชั่วโมง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 โดย เรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามช่วงเวลาที่ใช้งานโซเชียลมีเดียบ่อยที่สุด

ช่วงเวลาที่ใช้งานโซเชียลมีเดียบ่อย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
06.00 – 12.00 น.	6	7.8	5	11.4	11	9.1
หลัง 12.00 – 16.00 น.	12	15.6	12	27.3	24	19.8
หลัง 16.00 – 20.00 น.	28	36.4	8	18.2	36	29.8
หลัง 20.00 – 24.00 น.	23	29.9	19	43.2	42	34.7
หลัง 24.00 – 06.00 น.	7	9.1	0	0	7	5.8
ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น	1	1.3	0	0	1	0.8
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่ ใช้งานโซเชียลมีเดียในช่วงเวลา หลัง 20.00 – 24.00 น. จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 34.7, หลัง 16.00 – 20.00 น. จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 29.8, หลัง 12.00 – 16.00 น. จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8, 06.00 – 12.00 น. จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1, หลัง 24.00 – 06.00 น. จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.8 และช่วงพักกลางวันของแต่ละ ระดับชั้น จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 โดยเรียงลำดับจากมากที่สุดไปน้อยสุด

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ใช้งานโซเชียลมีเดีย

ประสบการณ์ใช้งาน โซเชียลมีเดีย	ม.ต้น	ร้อยละ(%)	ม.ปลาย	ร้อยละ(%)	รวม	ร้อยละ(%)
น้อยกว่า 1 ปี	25	32.5	5	11.4	30	24.8
มากกว่า 1-2 ปี	27	35.1	21	47.7	48	39.7
มากกว่า 2-4 ปี	20	26	15	34.1	35	28.9
มากกว่า 5 ปี	5	6.5	3	6.8	8	6.6
รวม	77	100	44	100	121	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัด นครสวรรค์ ส่วนใหญ่ มีประสบการณ์ใช้งานโซเชียลมีเดีย มากกว่า 1-2 ปี จำนวน 48 คน คิดเป็น ร้อยละ 39.7, มากกว่า 2-4 ปี จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 28.9, น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 และมากกว่า 5 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 โดยเรียงลำดับจากมาก สดไปน้อยสุด

ส่วนที่ 1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 9 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย	3.18	0.94	ปานกลาง
2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด	3.45	0.98	ปานกลาง
3. ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน	2.61	1.25	ปานกลาง
4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	2.51	1.23	ปานกลาง
5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย	2.31	1.27	น้อย
6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	2.99	1.25	ปานกลาง
7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นองค์ความรู้การบ้าน	2.73	1.24	ปานกลาง
8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา	2.73	1.13	ปานกลาง
9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน	2.84	1.03	ปานกลาง
10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม	2.86	1.27	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	2.82	0.61	ปานกลาง

จากตารางที่ 9 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.82 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.61 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.45$, S.D.= 0.98) รองลงมา คือ ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย ($\bar{X}=3.18$, S.D.=0.94)และท่านใช้งานเพื่อค้นหา

ความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน ($\bar{X}=2.99$, S.D.= 1.25)และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็น ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ($\bar{X}=2.31$, S.D.= 1.27) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

ตารางที่ 10 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย	3.48	1.00	ปานกลาง
2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด	3.93	0.95	มาก
3. ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน	2.34	1.06	น้อย
4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	3.59	1.15	มาก
5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย	1.93	0.93	น้อย
6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	3.41	0.92	ปานกลาง
7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นองค์ความรู้การบ้าน	2.89	0.69	ปานกลาง
8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา	1.84	0.96	น้อย
9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน	3.59	0.84	มาก
10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม	2.68	1.29	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	2.97	0.33	ปานกลาง

จากตารางที่ 10 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.33 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} =3.93, S.D.= 0.95) รองลงมา คือ ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน (\bar{X} =3.59, S.D.= 1.15) และท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน (\bar{X} =3.59, S.D.= 0.84) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็น ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา (\bar{X} =1.84, S.D.= 0.96) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

**ตารางที่ 11 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง**

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง	3.21	1.27	ปานกลาง
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์	3.49	1.26	ปานกลาง
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือ ภาพยนตร์	3.56	1.14	มาก
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ	3.78	1.02	มาก
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์	3.44	1.33	ปานกลาง
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น	3.90	1.13	มาก
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ	3.21	1.15	ปานกลาง
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์	2.77	1.29	ปานกลาง
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว	2.19	1.06	น้อย
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม,ฆาตกรรม)	1.77	1.12	น้อย
เฉลี่ยรวม	3.13	0.55	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.13 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.55 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.90$, S.D.= 1.13) รองลงมา คือ ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลดภาพ เพลง หรือภาพยนตร์ ($\bar{X}=3.56$, S.D.=1.14) และท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ ($\bar{X}=3.78$, S.D.= 1.02) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม) ($\bar{X}=1.77$, S.D.= 1.12)มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

**ตารางที่ 12 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง**

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าว บันเทิง	3.55	1.19	มาก
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์	4.00	0.94	มาก
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือ ภาพยนตร์	3.84	1.18	มาก
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ	4.05	0.96	มาก
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์	3.82	1.17	มาก
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น	4.34	0.68	มาก
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ	3.57	1.02	มาก
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์	2.57	1.25	ปานกลาง
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว	2.05	0.81	น้อย
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่ เหมาะสมกับวัย เช่นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)	1.34	0.91	น้อยที่สุด
เฉลี่ยรวม	3.31	0.38	ปานกลาง

จากตารางที่ 12 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.31 และค่า

เบี่ยงเบน มาตรฐาน คิดเป็น 0.38 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.34$, S.D.=0.68) รองลงมาคือท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ ($\bar{X}=4.05$, S.D.=0.96) และท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์ ($\bar{X}=4.00$, S.D.=0.94) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม,ฆาตกรรม ($\bar{X}=1.34$, S.D.=0.91) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

ตารางที่ 13 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น	2.49	0.90	น้อย
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น	3.64	1.16	มาก
3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆที่สนใจ	2.12	1.17	น้อย
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น	2.79	0.92	ปานกลาง
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต	1.96	1.09	น้อย
6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร	2.13	1.15	น้อย
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย	3.10	1.31	ปานกลาง
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย	3.34	1.35	ปานกลาง
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า	1.56	0.92	น้อย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ	1.88	1.11	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.50	0.65	น้อย

จากตารางที่ 13 แสดงข้อมูลพฤติกรรมกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ น้อย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.50 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.65 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.64$, S.D.= 1.16) รองลงมาคือ ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย ($\bar{X}=3.34$, S.D.= 1.35) และท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย ($\bar{X}=3.10$, S.D.= 1.31) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า ($\bar{X}=1.56$, S.D.= 0.92) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

ตารางที่ 14 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านพฤติกรรมกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น	2.36	0.81	น้อย
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น	3.82	0.95	มาก
3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ	2.70	0.73	ปานกลาง
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น	2.86	1.13	ปานกลาง
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต	1.98	0.88	น้อย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร	2.82	0.92	ปานกลาง
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย	3.36	1.01	ปานกลาง
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย	4.18	0.90	มาก
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า	2.57	1.04	ปานกลาง
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ	2.41	0.87	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.91	0.41	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.91 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.41 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.18$, S.D.= 0.90) รองลงมาคือ ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น ($\bar{X}=3.82$, S.D.= 0.95) และท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย ($\bar{X}=3.36$, S.D.= 1.01)และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต ($\bar{X}=1.98$, S.D.= 0.88) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

ตารางที่ 15 แสดงตารางสรุปผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ทั้ง 3 ด้านได้แก่

- ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา
- ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง
- ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น			
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา	2.82	0.61	ปานกลาง
2. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง	3.13	0.55	ปานกลาง
3. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร	2.50	0.65	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.82	0.48	ปานกลาง
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย			
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา	2.97	0.33	ปานกลาง
2. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง	3.31	0.38	ปานกลาง
3. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร	2.91	0.41	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.06	0.29	ปานกลาง

จากตารางที่ 15 แสดงข้อมูลสรุปผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ทั้ง 3 ด้าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.28 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.48 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษาคิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.82 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.61 ($\bar{X}=2.82$, S.D.= 0.61), ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.13 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.55 ($\bar{X}=3.13$, S.D.= 0.55) และด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.50 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.65 ($\bar{X}=2.50$, S.D.= 0.65)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.06 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.29 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.33 ($\bar{X}=2.97$, S.D.= 0.33), ด้านพฤติกรรมการใช้งาน

โซเซียลมีเดียเพื่อการบันเทิงคิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.31 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.38 ($\bar{X}=3.31$, S.D.= 0.38), ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเซียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสารคิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.91 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.41 ($\bar{X}=2.91$, S.D.= 0.41)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 16 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาานาน	3.32	1.16	ปานกลาง
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน	1.61	0.98	น้อย
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขียานพาหนะ	1.55	0.87	น้อย
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว	3.09	1.21	ปานกลาง
5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จ้งเลย เป็น “จ้งเบย”	2.34	1.08	น้อย
6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม	1.88	0.99	น้อย
7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียล มีเดียมีราคาแพง	2.29	1.18	น้อย
8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทใน การใช้งาน	2.16	0.93	น้อย
9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย	2.75	1.09	ปานกลาง
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่า ข้อมูลมีไวรัส	2.00	1.20	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.30	0.57	น้อย

จากตารางที่ 16 แสดงข้อมูลพฤติกรรมกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดีย ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ น้อย คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.30 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.57 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาานาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด(\bar{X} =3.32, S.D.= 1.16) รองลงมาคือ ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว (\bar{X} =3.09, S.D.= 1.21) และความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย (\bar{X} =2.75,

S.D.= 1.09)และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับชี่ยานพาหนะ (\bar{X} =1.55, S.D.= 0.87)มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

**ตารางที่ 17 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย**

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาานาน	3.39	0.97	ปานกลาง
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน	1.66	0.83	น้อย
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับชี่ยานพาหนะ	1.34	0.64	น้อยที่สุด
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว	2.55	1.17	ปานกลาง
5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จ้งเลย เป็น “จุงเบย”	3.18	1.17	ปานกลาง
6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม	1.82	0.90	น้อย
7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียล มีเดียมีราคาแพง	3.66	0.99	มาก
8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทใน การใช้งาน	3.05	1.14	ปานกลาง
9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย	2.48	0.82	น้อย
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่า ข้อมูลมีไวรัส	2.52	1.23	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	2.56	0.42	ปานกลาง

จากตารางที่ 17 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดีย ด้านสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.56 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.42 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} =3.66, S.D.= 0.99) รองลงมาคือ ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาานาน (\bar{X} =3.39, S.D.= 0.97) และท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจาก

ภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย” ($\bar{X}=3.18$, S.D.= 1.17)และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็น
ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับที่ยานพาหนะ ($\bar{X}=1.34$, S.D.= 0.64) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับ
น้อย

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 18 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ด้านแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรือ อัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น	3.56	1.20	มาก
2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โพสต์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึง พฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ซอบเที่ยว กลางคืนบ่อย	3.23	1.49	ปานกลาง
3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วม ห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน	3.31	1.52	ปานกลาง
4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปเที่ยว ที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์ อะไร	3.17	1.38	ปานกลาง
5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ โซเชียลมีเดีย	3.31	1.26	ปานกลาง
6. ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ ทราบโดยทันที	3.34	1.28	ปานกลาง
7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่รู้จักทางโซเชียลมีเดีย	3.22	1.49	ปานกลาง
8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่า ตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร	3.34	1.41	ปานกลาง
9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบ เพื่อความปลอดภัย	3.77	1.23	มาก
10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน	3.53	1.25	มาก
เฉลี่ยรวม	3.38	0.97	ปานกลาง

จากตารางที่ 18 แสดงข้อมูลพฤติกรรมกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดีย ด้านแนวทางแก้ไขปัญหา การใช้โซเชียลมีเดียจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ ปานกลาง คิดเป็น ค่าเฉลี่ย 3.38 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.97 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบ เพื่อความปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.77$, S.D.= 1.23) รองลงมาคือ ควรทำให้คนอื่น ประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้ กำลังใจกับคนอื่น ($\bar{X}=3.56$, S.D.= 1.20) และควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกัน มา ก่อน ($\bar{X}=3.53$, S.D.= 1.25) และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร ($\bar{X}=3.17$, S.D.= 1.38) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

ตารางที่ 19 แสดงการใช้งานของผู้ตอบแบบสอบถามระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ด้านแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรือ อัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น	4.34	0.81	มาก
2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โพสต์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึง พฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ซอบเที่ยว กลางคืนบ่อย	3.68	0.77	มาก
3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วม ห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน	3.93	1.07	มาก
4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์ อะไร	3.48	1.21	ปานกลาง
5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ โซเชียลมีเดีย	3.98	1.17	มาก
6. ถ้าท่านคิดว่าสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้	3.61	0.95	มาก

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับการใช้
ทราบโดยทันที			
7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่เพิ่งรู้จักทางโซเชียลมีเดีย	3.45	1.11	ปานกลาง
8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร	3.36	1.12	ปานกลาง
9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย	3.41	1.19	ปานกลาง
10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน	4.09	0.74	มาก
เฉลี่ยรวม	3.73	0.54	มาก

จากตารางที่ 19 แสดงข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดีย ด้านแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 121 คน ระดับพฤติกรรมการใช้ คือ มาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.73 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน คิดเป็น 0.54 เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า

ระดับความคิดเห็นเป็นค่าเฉลี่ย ดังนี้ ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.34$, S.D.= 0.81) รองลงมาคือ ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ($\bar{X}=4.09$, S.D.= 0.74)และมีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย ($\bar{X}=3.98$, S.D.= 1.17)และเป็นที่น่าสังเกตว่า ในประเด็นไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร ($\bar{X}=3.36$, S.D.= 1.12) มีผู้ตอบแบบสอบถามในระดับน้อย

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ กับกลุ่มตัวอย่าง 121 คน แบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยสรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า

1.1 จากข้อมูลสามารถแบ่งผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้ตอบแบบสอบถามเพศชาย จำนวน 48 คน เพศหญิง จำนวน 29 คน ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการทำงานโซเชียลมีเดีย คิดเป็นร้อยละ 64.9 อีกทั้งสถานที่ในการทำงานโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่จะเป็นบ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 85.7 โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีการใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 36.4 ซึ่งระยะเวลาในการทำงานโซเชียลมีเดียมากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 40.3 และช่วงเวลาที่มีการใช้งานโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ หลัง 16.00 น. - 20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 36.4 โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานโซเชียลมีเดีย มากกว่า 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.1

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้ตอบแบบสอบถามเพศชาย จำนวน 21 คน เพศหญิง จำนวน 23 คน ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือในการทำงานโซเชียลมีเดีย คิดเป็นร้อยละ 79.5 อีกทั้งสถานที่ในการทำงานโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่จะเป็นบ้านของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 75 โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีการใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 51.1 ซึ่งระยะเวลาในการทำงานโซเชียลมีเดียมากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 31.8 และช่วงเวลาที่มีการใช้งานโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ หลัง 20.00 น. - 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 43.2 โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานโซเชียลมีเดีย มากกว่า 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.7

1.2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีผลโดยรวม ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดค่าเฉลี่ย

2.82 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดค่าเฉลี่ย 2.97 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33 โดยจำแนกเป็นรายด้าน ดังนี้

1.2.1 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=2.82$, $S.D.=0.61$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=2.97$, $S.D.=0.33$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด

1.2.2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.13$, $S.D.=0.55$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.31$, $S.D.=0.38$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น

1.2.3 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.50$, $S.D.=0.65$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=2.91$, $S.D.=0.41$) ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย

2. ผลของสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อยู่ในระดับ น้อย ($\bar{X}=2.30$, S.D.=0.57) ส่วนใหญ่ คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาสั้น

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีพฤติกรรมการใช้อยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=2.56$, S.D.=0.42) ส่วนใหญ่คือ ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง

3. ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียอยู่ในระดับ ปานกลาง ($\bar{X}=3.38$, S.D.=0.97) ส่วนใหญ่คือ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบ เพื่อความปลอดภัย

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}=3.73$, S.D.=0.54) ส่วนใหญ่คือ ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์ในสิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง และด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า โดยรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียอยู่ในระดับปานกลาง ผู้ศึกษาค้นคว้าขอเสนอการอภิปรายผลเป็นรายด้าน ดังนี้

1.1 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ มีระดับการใช้อยู่ในระดับปานกลาง

คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนมีการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรือส่งงานที่ได้รับมอบหมาย รวมทั้งใช้ค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงในการทำรายงาน รวมทั้งค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในห้องเรียน นอกจากนี้โซเชียลมีเดียยังทำให้นักเรียนมีโอกาสได้รับความรู้ใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายจากสภาพความเป็นจริงของโลก และสามารถค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง

จากพฤติกรรมข้างต้น สอดคล้องกับ รัชนีกร บุญกลิ่น (2556) ที่ว่า พฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่คือ นักเรียนค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด

1.2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีระดับการใช้อยู่ในระดับปานกลาง คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้โซเชียลมีเดียเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่าย สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้นักเรียนมีความสนใจและใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อน อีกทั้งการใช้งานโซเชียลมีเดียยังสามารถค้นหาข้อมูลต่างๆ เช่น ภาพ เพลง ภาพยนตร์ หรือข่าวบันเทิง ตลอดจนการดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับความบันเทิง เพื่อนำมาแบ่งปันในกลุ่มเพื่อน ซึ่งเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง

จากพฤติกรรมข้างต้น สอดคล้องกับ รัชนีกร บุญกลิ่น (2556) ที่ว่าพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ พฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น

1.3 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัด

นครสวรรค์ มีระดับการใช้อยู่ในระดับปานกลาง คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและบุคคลอื่น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการใช้โซเชียลมีเดียเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่าย สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้นักเรียนมีความสนใจและใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อน ซึ่งเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง ส่วนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีระดับการใช้อยู่ในระดับปานกลาง คือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการใช้โซเชียลมีเดียเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่าย สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้นักเรียนมีความสนใจและใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนซึ่งเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ มีพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง

จากพฤติกรรมข้างต้น สอดคล้องกับ กมลณัฐ โตจินดา (2556) ที่ว่า ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการ Social Network ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างทุกคนใช้บริการ Facebook นิยมใช้บริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่วนมากจะใช้บริการที่หอพัก โดยเข้าใช้บริการทุกวัน วันละมากกว่า 4 ชั่วโมง และเข้าใช้บริการก่อนเข้านอน เพื่อสนทนา ติดต่อสื่อสาร เชื่อมความสัมพันธ์

2. ผลของสภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย แบ่งออกเป็น 2 ระดับช่วงชั้น ดังนี้

2.1 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลของสภาพปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง มีดังนี้

2.1.1 ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาสั้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ได้ทุกที่ทุกเวลา มีแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้อย่างหลากหลาย มีข่าวสาร ความบันเทิงที่อัปเดตตลอดเวลา ได้พบเพื่อนใหม่ๆ อยู่เสมอๆ สามารถสนทนาบนเครือข่ายได้ตลอดเวลา อัปเดตสถานะของตนเอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นได้อย่างอิสระ ติดตามความเคลื่อนไหวในสังคมตลอดเวลา

2.1.2 ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก โซเชียลมีเดียมีความเปิดกว้างให้คนได้แสดงออกความคิด ความเป็นตนเองได้อย่าง

เปิดเผย จึงอาจทำให้นักเรียนคิดว่า การพูดคุยกันในโซเชียลมีเดียของนักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากกว่าการพูดคุย การทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้การพูดคุยกันในขณะอยู่ด้วยกันน้อยลง

2.1.3 ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดีย เป็นพื้นที่อิสระเสรีซึ่งข้อมูลข่าวสารถูกสร้างขึ้นมาด้วยใครก็ได้ และสามารถแพร่กระจายไปสู่สังคมวงกว้างได้ง่ายๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดียที่กำลังเป็นที่นิยม เนื้อหาในโลกอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีทั้งจริงและเท็จซึ่งสามารถถูกแชร์ต่อกันไปอย่างรวดเร็ว จากการแชร์เรื่องเท็จ แชร์ภาพตัดต่อที่เข้าใจผิดคิดว่าเป็นภาพจริงหรือภาพเก่าบรยายใหม่ จึงเกิดขึ้นจนเป็นเรื่องปกติ ทว่า เรื่องและภาพเท็จหลายเรื่องกลับส่งผลกระทบต่อบุคคลโดยที่ไม่มีผู้รับผิดชอบ

จากสภาพปัญหาข้างต้น สอดคล้องกับ รัชนิกร บุญกลิ่น (2556) ที่ว่า ผลของสภาพปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคือ นักเรียนใช้เวลานานในการใช้โซเชียลมีเดีย รองลงมาคือ นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว และความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย

2.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลของสภาพปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง มีดังนี้

2.2.1 ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่มีฐานะค่อนข้างยากจน การใช้งานอินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งมีค่าใช้จ่ายมากน้อยต่างกันไปตามระยะเวลาการใช้งาน

2.2.2 ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ครั้งเป็นระยะเวลาสั้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ได้ทุกที่ทุกเวลา มีแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้อย่างหลากหลาย มีข่าวสาร ความบันเทิงที่อัปเดตตลอดเวลา ได้พบเพื่อนใหม่ๆ อยู่เสมอๆ สามารถสนทนากับเพื่อนได้ตลอดเวลา อัปเดตสถานะของตนเอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นได้อย่างอิสระ ติดตามความเคลื่อนไหวในสังคมตลอดเวลา

2.2.3 ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย” ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสภาพสังคมปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปมาก การใช้ภาษาไทยที่เกิดจากการใช้ในอินเทอร์เน็ตนั้น เริ่มลูกกลามาจากโปรแกรมสนทนา (chat) และเกมออนไลน์ การสนทนาที่ไม่มีขีดจำกัดประกอบกับความต้องการให้การสนทนาสั้นและกระชับ จึงทำให้เกิดปัญหา การกร่อนคำ และการสร้างคำใหม่คำเหล่านี้ถูกคิดขึ้นและใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ด้วยเหตุผลเพื่อให้ดูเป็นคำที่น่ารัก และพิมพ์ง่ายขึ้น โดยไม่คำนึงถึงว่า นั่นคือการทำลายภาษาไทยโดยทางอ้อม เนื่องจากมีการนำคำเหล่านี้มาใช้พูดและเขียนในชีวิตประจำวันด้วย

จากสภาพปัญหาข้างต้น สอดคล้องกับชเนตตี สยนานนท์ (2555) ที่ว่า อินเทอร์เน็ต มีบทบาทที่สำคัญต่อนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานในด้านการเรียนหรือการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านการบันเทิง ซึ่งจะพบว่า ในปัจจุบันขณะที่นักเรียนอยู่กับเพื่อนหรือกับครอบครัว นักเรียนจะไม่สนใจซึ่งกันและกัน แต่จะสนใจกับสื่อออนไลน์ของตนเอง จนเกิดพฤติกรรมก้มหน้า หรือที่เรียกว่า สังคมก้มหน้า การสื่อสารแบบเผชิญหน้าจะลดน้อยลง และจะนำไปใช้เป็นประจำจนติดเป็นนิสัย นักเรียนอยู่ในโลกส่วนตัวมากเกินไป ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ขาดความระมัดระวัง อาจเกิดปัญหาต่างๆ ตามมาอีกมากมาย

3. ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย แบ่งออกเป็น 2ระดับช่วงชั้น ดังนี้

3.1 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนใหญ่อยู่ในระดับ ปานกลาง มีดังนี้

3.1.1 ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่มีการเข้าถึงได้ง่าย ไม่มีการตรวจสอบตัวตนของผู้ใช้งานว่ามีอยู่จริงหรือไม่ การป้องกันรหัสผ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญเพราะผู้ที่ทราบรหัสผ่านอาจไม่หวังดี อาจมีการนำข้อมูลส่วนตัวออกไปเผยแพร่ทำให้เกิดความเสียหายได้

3.1.2 ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คุณเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการโพสต์หรืออัปโหลดข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอต่างๆที่เป็นประโยชน์นั้น แสดงถึงความเป็นคนที่มีจิตใจดี แนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นอยู่เสมอ ทำให้มีคนเข้ามาชื่นชม และติดตามจำนวนมากเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีให้กับเพื่อนๆในโซเชียลมีเดีย นี่อาจเป็นปัจจัยหนึ่งในโพสต์

3.1.3 ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่มีการเข้าถึงได้ง่าย ไม่มีการตรวจสอบตัวตนของผู้ใช้งานว่ามีอยู่จริงหรือไม่ การเลือกรับเพื่อนที่ไม่รู้จักจึงต้องควรระมัดระวังอย่างมาก เพราะเขาสามารถเข้าถึงข้อมูลที่คุณแชร์ เช่น รูปภาพ ที่อยู่ เป็นต้น ซึ่งอาจเกิดการล่อลวง หรือนำรูปภาพไปตัดต่อเพื่อเผยแพร่อย่างไม่เหมาะสมก็ได้

จากผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนสอดคล้องกับ รัชณีกร บุญกลิ่น (2556) ที่ว่า ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนใหญ่อยู่ในระดับ มาก คือ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย รองลงมา คือ ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคย

รู้จักกันมาก่อน และควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น

3.2 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนใหญ่อยู่ในระดับ มาก มีดังนี้

3.2.1 ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการโพสต์หรืออัปโหลดข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอต่างๆที่เป็นประโยชน์นั้น แสดงถึงความเป็นคนที่มีจิตใจดี แนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นอยู่เสมอ ทำให้มีคนเข้ามาชื่นชม และติดตามจำนวนมากเป็นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีให้กับเพื่อนๆในโซเชียลมีเดีย นี่อาจเป็นปัจจัยหนึ่งในโพสต์

3.2.1 ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่มีการเข้าถึงได้ง่าย ไม่มีการตรวจสอบตัวตนของผู้ใช้งานว่ามีอยู่จริงหรือไม่ การเลือกรับเพื่อนที่ไม่รู้จักจึงต้องควรระมัดระวังอย่างมาก เพราะเขาสามารถเข้าถึงข้อมูลที่คุณแชร์ เช่น รูปภาพ ที่อยู่ เป็นต้น ซึ่งอาจเกิดการล่อลวง หรือนำรูปภาพไปตัดต่อเพื่อเผยแพร่อย่างไม่เหมาะสมก็ได้

3.2.3 มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนมีการใช้โซเชียลมีเดียเป็นเวลานานเกินไปหรืออาจใช้ผิดเวลา จึงควรมีการจำกัดเวลาการใช้งานเพื่อให้นักเรียนรู้จักแบ่งเวลามากยิ่งขึ้นและไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา

จากผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนข้างต้น สอดคล้องกับ ราชันิกร บุญกลิ่น (2556) ที่ว่า ผลของแนวทางแก้ไขปัญหาล้วนใหญ่อยู่ในระดับ มาก คือ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย รองลงมา คือ ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน และควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น

จากแนวทางในการแก้ปัญหาข้างต้น ควรจะให้ครูหรือผู้ปกครองมีการให้ความรู้ ให้นักเรียนได้ตระหนักถึงข้อดี ข้อเสียของโซเชียลมีเดีย ประเด็นนี้ นพ.สุริยเดว ทรีปาตี ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ให้คำแนะนำกับพ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการดูแล ควบคุม การใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานว่า “ประเด็นสำคัญที่เด็กต้องเรียนรู้จากพ่อแม่และครอบครัวคือคนเหล่านั้นจะต้องสร้างทักษะในการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม กติกา การระมัดระวัง ความรู้เท่าทันสื่อ ไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อ เช่น การไม่ไปประจาน ไม่นำภาพของตัวเองที่ผิดจารีตประเพณี วัฒนธรรมหรือผิดกฎหมาย ใสเข้าไปแล้วเกิดการเผยแพร่ สิ่งเหล่านี้

ครอบครัว โรงเรียนต้องพูดคุย แล้วทำให้เกิดทักษะ รวมทั้งต้องรู้ข้อกำหนดด้วยว่าถ้าเกิดกรณีแบบนี้ขึ้น อาจจะมีโทษตามกฎหมาย เช่น ไม่ละเมิดสิทธิคนอื่น อันนี้วัยรุ่นไม่ค่อยรู้ ทำไปโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไม่รู้กฎหมาย ไม่ตระหนัก และเมื่อทำไปแล้วมันมีมุมมองแรงกลับมาทำร้ายตัวเองด้วย ต้องระมัดระวังและมีทักษะการอยู่ร่วมกับสังคมโซเชียล ถ้าไม่มี เด็กรู้เท่าไม่ถึงการณ์ สุดท้ายโดนหลอก ล่อลวง กระทบวงวัฒนธรรมหรือหน่วยงานที่ดูแลเกี่ยวกับสื่อทั้งหลาย น่าจะถึงเวลาที่โลกเสมือน หรือโซเชียลโอบอล คือ ชุมชนกลางอากาศต้องมี Change Agency หรือ Webmaster ที่เป็นเหมือนดีเจคอยดูระบบ ช่วยเหลือ คัดกรองเด็กและเยาวชน ซึ่งไม่ได้เพียงกำจัดสิ่งชั่วร้ายหรือบล็อกสิ่งที่ไม่เข้าท่าเข้าทาง แต่จะต้องมีทักษะชนิดอื่น คือ ให้คำปรึกษา มีการวางกติกาขึ้นมา รวมทั้งผู้ใหญ่ควรดูแลแนะนำเรื่องเนื้อหาที่เหมาะสมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้กับลูกๆ ให้รู้เนื้อหาไหนดีไม่ดี ควรและไม่ควรทำ และต้องเรียนรู้ปรับเข้าหากิจกรรมทางสังคมออนไลน์กับลูกๆ เพื่อเรียนรู้พฤติกรรมและชี้นำคอยตักเตือนลูกๆ ด้วย ไม่ให้ลูกหลงผิดจากโลกออนไลน์ส่วนเด็กๆ วัยรุ่น ก็ควรแบ่งเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต สลับกับพบกับเพื่อนบนโลกแห่งความเป็นจริง รวมทั้งแบ่งเวลาให้กับการอ่านหนังสือการทบทวนเนื้อหาตำราด้วย ทั้งในหนังสือและเนื้อหาบนโลกอินเทอร์เน็ต วิธีนี้จะช่วยให้ผลการศึกษาที่ดีต่อลูกได้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำการศึกษาค้นคว้าไปใช้

จากการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตาคลี จังหวัดนครสวรรค์ พบว่ามีประเด็นที่ควรนำไปปรับปรุงและพัฒนา ดังต่อไปนี้

1. ควรส่งเสริมให้ครูและผู้ปกครองช่วยกันดูแลพฤติกรรมนักเรียนในการใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อป้องกันการใช้โซเชียลมีเดียในทางที่ไม่เหมาะสม และไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน
2. ควรส่งเสริมการปลูกฝังให้นักเรียนมีการเรียนรู้ศึกษาค้นคว้าและแสวงหา ความรู้ใหม่ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการเสนอแนวคิดใหม่ๆ เพื่อพัฒนางานและ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานได้
3. ควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียให้กับนักเรียนและผู้ปกครอง เพื่อที่นักเรียนและผู้ปกครองจะได้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้งานโซเชียลมีเดียอย่างถูกต้องและปลอดภัย
4. ควรส่งเสริมการปลูกจิตสำนึกให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และ มารยาทในสังคมในการใช้โซเชียลมีเดีย

5. ควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้มีการคิดวิเคราะห์ การวางแผนงาน การแก้ไขปัญหาในการทำงานอย่างเป็นระบบ การเสริมสร้างให้กล้าคิดและกล้าแสดงออกความสามารถในการเป็นผู้นำ รวมถึงทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน (Presentation)

ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

เพื่อเป็นการส่งเสริม เพิ่มเติมและพัฒนาความรู้ใหม่ๆ กับการค้นคว้า และศักยภาพของบุคลากรให้มีความรู้ สามารถมีมุมมองที่กว้างไกลขึ้น ผู้ศึกษาค้นคว้า เห็นว่าควรมีข้อเสนอแนะเบื้องต้น อันจะนำไปเป็นพื้นฐานอ้างอิงในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป ดังนี้

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาความ คิดเห็นจากบุคคลอื่นๆ ให้ครบถ้วน ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ ของโรงเรียน และประชาชน ในพื้นที่ นำมาเป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงต่อไป

2. ควรศึกษาแนวทางในการประยุกต์ใช้โซเชียลมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ

3. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาถึงปัจจัยทางด้านอื่นๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียและเป็นปัจจัยที่มีการส่งเสริมการใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อให้ทราบถึง ความต้องการใช้โซเชียลมีเดีย และนำผลที่ได้มาปรับปรุงต่อไป

บรรณานุกรม

- กมลณัฐ ไตจินดา. (2556). การศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการ Social Network ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557, จาก library.cmu.ac.th/faculty/econ/Exer751409/2556/Exer2556_no8.
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว.(3 พฤศจิกายน 2553).โซเชียลมีเดีย.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2559,จาก <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>.
- จรรยา สุวรรณทัตและคณะ.(2534).เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาและสังคมวิทยาพื้นฐานเพื่อการวัดและประเมินผลการศึกษา.กรุงเทพฯ:ภาควิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัย-ธรรมมาธิราช.
- จารุวัจน์ สองเมือง.(2554).เครือข่ายสังคมออนไลน์กับห้องเรียน.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2559, จาก <http://tawasau.ftu.ac.th/jaruwut/?p=41>.
- จุไรรัตน์ สืบกาสิ.(2554).ศึกษาสภาพการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา กรณีศึกษานิสิตระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฉวีวรรณ สัตยธรรม.(2541).การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต.(พิมพ์ครั้งที่ 3).กรุงเทพฯ:สถาบันพระบรมราชชนก,สำนักปลัดกระทรวงสาธารณสุข.
- เฉลิมทศพล เจริญสุข.(บรรณานุกรม).(2537).คู่มือการเรียนรู้และใช้งานอินเทอร์เน็ต.กรุงเทพฯ:เพชรกระวีต.
- ชนนต์ดี สยนานนท์.(2555).พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ณัฐพล บัวอุไร.(14 มกราคม 2554).การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Social Media ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง(Constructivism).สืบค้นเมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2556,จาก <http://www.slideshare.net/jokesparrow/social-media-constructivism>.
- ณาดยา ฉาบนาค.(2548).อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น.(พิมพ์ครั้งที่1).กรุงเทพฯ:เอส.พี.ซี บุ๊คส์.
- เทิดศักดิ์ เพชรผุด.(2542).ความฉลาดทางอารมณ์.(พิมพ์ครั้งที่ 2).กรุงเทพฯ:พินเนตพรินติ้ง.
- ดนุควิน เจริญ.(14 มีนาคม 2556).ประเภทของ Social Media.สืบค้นเมื่อ 6 กันยายน 2558, จาก <http://www.siamrath.co.th/web/?q=ประเภทของ-social-media>.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง.(2541).คอมพิวเตอร์ช่วยสอน.กรุงเทพฯ:วงศ์กมลโปรดักชั่น.
- ถวิล ธาราโกชน.(2545).พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.(พิมพ์ครั้งที่3).กรุงเทพฯ:ทิพย์วิสุทธิ.

ธนวรรณ ศักดิ์วังปลา.การศึกษาพฤติกรรมกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของนักเรียนโสด
ทัศนศึกษา.(วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพลศึกษา).กรุงเทพฯ:
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย:2546.

เน็ตดีไซน์แรง.(12 กุมภาพันธ์ 2553).Social Media คืออะไร.สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2559,
จาก <http://www.ndesignrank.exteen.com/20100212/social-media>.

บุญชม ศรีสะอาด.(2535).การวิจัยเบื้องต้น.(พิมพ์ครั้งที่ 3).กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาส์น.

บุญธรรม กิจบริตาบรสิสุทธิ.(2531).เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย.
กรุงเทพฯ:คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

บุปผาทิพย์ สีจำปา.(2548).เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต.กรุงเทพฯ:วังอักษร.

ปรเมศร์ กลิ่นหอม. (2552). องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์. สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2559.
จาก <http://hbdkru.blogspot.com/2009/12/3.html>.

ปราณี รวมสุดและจำรัส ดั่งสุวรรณ.(2545).พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.(พิมพ์ครั้งที่ 3).
สมุทรปราการ:สถาบันราชภัฏธนบุรี.

พรพีไล เลิศวิชา.(2543).คุณค่าหรือความหมายของเทคโนโลยีใหม่อยู่ตรงไหน.สืบค้นเมื่อวันที่ 2
กุมภาพันธ์ 2559,จาก <http://www.ph.psu.ac.th/education/semina/%20school.html>.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542.(14 สิงหาคม 2542).หมวด 4 แนวทางการจัด
การศึกษา มาตรา 22 และมาตรา 24.สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2559.จาก
<https://www.mwit.ac.th/~person/01-Statutes/NationalEducation.pdf>.

พัชร เกิดศิริ.(25 กันยายน 2552). Social Media.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559.จาก
<http://www.ipattt.com/2009/social-media/>.

เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์.จิตวิทยาการจูงใจและการรับรู้.กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยรามคำแหง,2559.

ไพฑูรย์ สีฟ้า.(26 กรกฎาคม 2543).ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์.สารเนคเทค.สืบค้นเมื่อวันที่ 20
กุมภาพันธ์ 2559.จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Hi_Ed/Chanettee_S.pdf.

ไพศาล สุวรรณน้อย.(2541).การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน.วารสารศึกษาศาสตร์ มข.,20.
มกราคม – สิงหาคม หน้าที่ 40-46.

ภาสกร เรืองรอง.(2554).การประยุกต์ Social Media เพื่อการเรียนการสอน รายวิชา 366515
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา.งานวิจัย,มหาวิทยาลัยนเรศวร,
พิษณุโลก.

- มนต์ชัย เทียนทอง.(2545).การออกแบบและการพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.(18 ธันวาคม 2552).องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559.จาก <http://hbdkru.blogspot.com/2009/12/3.html>.
- มานะ ตีรยาภิวัฒน์.(10 มิถุนายน 2553).นักข่าวกับ Social media.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559.จาก <http://www.tja.or.th/>.
- มุขิตา นนทรี.(2554).ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการทางระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา.กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- มูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน. (2554). สื่อออนไลน์ Born to be Democracy. กรุงเทพฯ : บริษัทเคล็ดไทย จำกัด.
- ยยาชา มะหะมาน .(2557).พฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา.สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- รัชนิกร บุญกลิ่น. (2556).การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุดรธานี.การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม.,มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2525).พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525. กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.
- โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม.(2553).หลักสูตรโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม พุทธศักราช 2553 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.นครสวรรค์:โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม.
- วรัญญา รัตนวราหะ.(2555).การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์(Social Network)ของนิสิตวิทยาลัยนานาชาติมหาวิทยาลัยนเรศวร.การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วันวิสาข์ เจริญนาน. (22 มิถุนายน 2555). พฤติกรรมการใช้โซเชียล มีเดีย (Social media). สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559.จาก <http://www.mediamonitor.in.th/main/knowledge/2011-07-02-11-23-28/538--social-media-.html>.

- วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ.(2538).คู่มือการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เริ่มต้น.กรุงเทพฯ:ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- วิมลพรรณ อาภาเวทและคณะ.(2554).พฤติกรรมกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก(facebook)ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพมหานคร.
- ศุภกฤต โพธิ์วรรณ.(26 ธันวาคม 2555).โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559.จาก <http://www.slideshare.net/Tappov34919/06550146-15760961>.
- สมชาย นำประเสริฐชัย.(2543).Inside internet.กรุงเทพฯ:ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต.(2536).ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม.กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุทิน เกษตรรัตน์ชัย.(2543).ปัญหาและความต้องการการใช้คอมพิวเตอร์และระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.วิทยานิพนธ์ คอ.ม.,สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ,กรุงเทพมหานคร.
- สุรศักดิ์ ปานเฮ.(2555).สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2559. จาก <http://www.addkute3.com/wp-content/uploads/2012/12/>
- อธิปัตย์ คลี่สุนทร.(2544).Internet schoolnet กับการเสริมสร้างคุณภาพการศึกษาไทย. อินเทอร์เน็ตทูเดย์,8,24-29.
- อารี เพชรผุด.(2530).มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน.กรุงเทพฯ:ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Barron, A.E., & Ivers, K., S. (1996).The Internet and instruction: Actives and ideas. Englewood, CO: Libraries.
- Goldenson,R.(Ed.)(1984).Longman Dictionary of Psychology and psychiatry.New York : Longman.Greenberg,R.(1989).
- Jin Mao.Social Media for learning : A mixed methods study on high school students' technology affordances and perspectives. Computers in Human Behavior 33:213-223,2014.
- Kommers , P. (2011). Social Media for Learning by Means of ICT. (online) Retrieved from <http://www.iite.unesco.org/pics/publications/en/foles/3214685.pdf>. (November 24 , 2012)

- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., and Zickuhr, K. (2012, July 11). Social media & mobile internet use among teens and young adults. Retrieved from:
<http://pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults.aspx>.
- Mason , R. and Rennie , F. (2008). E-Learning and Social Networking Handbook : Resources for Higher Education. New York : Routledge.
- Poore , M. (2013). Using Social Media in the Classroom : A Best Practice Guide. London: SAGE.
- Sirichodok, T., Makaramani, R., & Sangpum, W. (2012). A guideline of social media application for the collaborative learning in higher education. Paper presented at the International e-Learning Conference on Smart Innovations in Education & Lifelong Learning. IMPACT, Muang Thong Thani, Nonthaburi, Thailand, June 14-15, 2012.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เพื่อประเมินค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า
ด้วยตนเอง

จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร
2. ชื่อ ดร.กอบสุข คงมนัส
ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร
3. ชื่อ นายไชยพร มะลิลา
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
4. ชื่อ นายศานิต ดีเจริญ
ตำแหน่ง ครูชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
5. ชื่อ นายสัญญา เขียวใสว
ตำแหน่ง ครู
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม

ภาคผนวก ข หนังสือต่าง ๆ

- หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

- แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
- แบบแสดงค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ
- แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนโรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

1. การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์
2. แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเท่านั้น ดังนั้นคำตอบจึงไม่มีผลใดๆ ต่อผู้ตอบทั้งสิ้น
3. คำตอบของผู้ตอบทุกข้อ มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างมากและผู้ศึกษาค้นคว้าจะถือว่าเป็นความลับทั้งในส่วนบุคคลและสถาบัน
4. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 8 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำถามที่ได้จัดเตรียม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย เป็น แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ
3. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็น แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 10 ข้อ

- โดยที่
- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
 - 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
 - 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
 - 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
 - 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

โปรดพิจารณาว่าข้อคำถามแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ที่ระบุไว้หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- | | |
|----|--|
| +1 | หมายถึง <u>แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์</u> ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง |
| 0 | หมายถึง <u>ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์</u> ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง |
| -1 | หมายถึง <u>แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์</u> ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง |

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง				
2. ระดับชั้น <input type="radio"/> ม.ต้น <input type="radio"/> ม.ปลาย				
3. ผลการเรียนเฉลี่ยของท่านคือ <input type="radio"/> น้อยกว่า 3.00 <input type="radio"/> 3.00 – 3.50 <input type="radio"/> 3.51 – 4.00				
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ))				
5. สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ <input type="radio"/> บ้าน <input type="radio"/> ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ <input type="radio"/> ห้องสมุดโรงเรียน <input type="radio"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต <input type="radio"/> สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)				
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด <input type="radio"/> ทุกวัน <input type="radio"/> 4-6 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 2-3 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 1 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> นานๆครั้ง				

ข้อคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาานานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 2 ชั่วโมง				
8. ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด <input type="radio"/> 06.00 - 12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 - 16.00 น. <input type="radio"/> หลัง 16.00 - 20.00 น. <input type="radio"/> หลัง 20.00 - 24.00 น. <input type="radio"/> หลัง 24.00 - 06.00 น. <input type="radio"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)				
9. ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดียมานานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 1 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 1 - 2 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 2 - 4 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 5 ปี				

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา	1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย				
	2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด				
	3. ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน				
	4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน				
	5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย				
	6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน				
	7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น องค์ความรู้ การบ้าน				
	8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา				
	9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน				
	10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม				

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
2. ด้านพฤติกรรมกร ใช้งานโซเชียล มีเดียเพื่อการ บันเทิง	1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตาม ข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกม ออนไลน์				
	3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดู ภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ				
	5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลง ออนไลน์				
	6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับ เพื่อนและบุคคลอื่น				
	7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือ รูปภาพต่างๆ				
	8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวี ออนไลน์				
	9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการ เว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดู เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)				

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
3. ด้านพฤติกรรมกรการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร	1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น				
	3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น				
	5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต				
	6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร				
	7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย				
	8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย				
	9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ				

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1.สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย	1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ครั้งเป็นระยะเวลาสั้น				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน				
	3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี้นยานพาหนะ				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว				
	5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”				
	6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม				
	7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง				
	8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน				
	9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส				

ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1. แนวทางแก้ไข ปัญหาการใช้ โซเชียลมีเดีย	1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น				
	2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โพสต์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ซอบเที่ยวกลางคืนบ่อย				
	3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน				
	4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปเที่ยวที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร				
	5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้โซเชียลมีเดีย				
	6. ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที				
	7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่เพิ่งรู้จักทางโซเชียลมีเดีย				
	8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร				
	9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่าน ไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย				
	10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน				

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

ข้อความคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง(โปรดระบุ)				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้ประเมิน

แบบแสดงค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์
(สรุปค่า IOC)

ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษา
พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ จาก
ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย

6. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
7. ชื่อ ดร.กอบสุข คงมนัส
ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
8. ชื่อ นายไชยพร มะลิลา
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
9. ชื่อ นายศานิต ดีเจริญ
ตำแหน่ง ครูชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
10. ชื่อ นายสัญญา เขียวไสว
ตำแหน่ง ครู
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป							
1.	เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ระดับช่วงชั้น <input type="radio"/> ม.ต้น <input type="radio"/> ม.ปลาย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ <input type="radio"/> บ้าน <input type="radio"/> ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ <input type="radio"/> ห้องสมุดโรงเรียน <input type="radio"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต <input type="radio"/> สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด <input type="radio"/> ทุกวัน <input type="radio"/> 4-6 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 2-3 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 1 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> นานๆครั้ง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป							
6.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 2 ชั่วโมง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด <input type="radio"/> 06.00 - 12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 - 16.00 น. <input type="radio"/> หลัง 16.00 - 20.00 น. <input type="radio"/> หลัง 20.00 - 24.00 น. <input type="radio"/> หลัง 24.00 - 06.00 น. <input type="radio"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดีย นานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 1 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 1 - 2 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 2 - 4 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 5 ปี	1	0	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา							
1.	ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น องค์ความรู้การบ้าน	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
9.	ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง							
1.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร							
1.	ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 3 สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย							
1.	ท่านใช้เวลานานในการใช้โซเชียลมีเดีย	1	0	0	1	1	0.6	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน	1	1	1	1	0	0.8	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี่ยานพาหนะ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
8.	ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย							
1.	ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ไม่ควรโพสต์คำพูด โปสเตอร์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปเที่ยวที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
7.	ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่พึ่งรู้จักทางโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเกี่ยวกับใคร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ							
1.	ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง (โปรดระบุ)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความหรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ

- ชาย หญิง

2. ระดับชั้น

- ม.ต้น ม.ปลาย

3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด

- คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) คอมพิวเตอร์ (Notebook)
 โทรศัพท์มือถือ อื่นๆ (โปรดระบุ

4. สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่

- บ้าน ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
 ห้องสมุดโรงเรียน ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต
 สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)

5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด

- ทุกวัน 4-6 วันต่อสัปดาห์
 2-3 วันต่อสัปดาห์ 1 วันต่อสัปดาห์
 นานๆครั้ง

6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้เวลานานเท่าใด

- น้อยกว่า 30 นาที มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง
 มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง
 มากกว่า 2 ชั่วโมง

7. ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด

- 06.00 - 12.00 น. หลัง 12.00 - 16.00 น.
 หลัง 16.00 - 20.00 น. หลัง 20.00 - 24.00 น.
 หลัง 24.00 - 06.00 น. ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น
 อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

8. ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดียมานานเท่าใด

- น้อยกว่า 1 ปี มากกว่า 1 – 2 ปี
 มากกว่า 2 – 4 ปี มากกว่า 5 ปี

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางขวามือเพื่อแสดงระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ตอนที่ 2					
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา					
1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย					
2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด					
3. ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน					
4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน					
5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย					
6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน					
7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น องค์ความรู้การบ้าน					
8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา					
9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน					
10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม					
2. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง					
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์					
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ					
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์					
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น					
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ					
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์					
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว					

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)					
ตอนที่ 2					
3. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร					
1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น					
3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น					
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต					
6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร					
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย					
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย					
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า					
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนา วิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ					
ตอนที่ 3					
สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย					
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาสั้น					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน					
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี่ยานพาหนะ					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว					
5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”					
6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม					
7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง					
8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน					
9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย					
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส					

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย					
1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น					
2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โปสเตอร์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย					
3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน					
4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร					
5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย					
6. ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที					
7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่พึงระวังทางโซเชียลมีเดีย					
8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร					
9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย					
10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง(โปรดระบุ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณในการตอบแบบสอบถามค่ะ

แบบแสดงค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

(สรุปค่าIOC)

ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษา
พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ จาก
ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพัรัตน์ สิทธิวงศ์
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ชื่อ ดร.กอบสุข คงมนัส
ตำแหน่ง อาจารย์
สถานที่ทำงาน ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. ชื่อ นายไชยพร มะลิลา
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
4. ชื่อ นายศานิต ดีเจริญ
ตำแหน่ง ครูชำนาญพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
5. ชื่อ นายสัญญา เขียวไสว
ตำแหน่ง ครู
สถานที่ทำงาน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป							
1.	เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ระดับช่วงชั้น <input type="radio"/> ม.ต้น <input type="radio"/> ม.ปลาย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ))	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ <input type="radio"/> บ้าน <input type="radio"/> ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ <input type="radio"/> ห้องสมุดโรงเรียน <input type="radio"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต <input type="radio"/> สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด <input type="radio"/> ทุกวัน <input type="radio"/> 4-6 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 2-3 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 1 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> นานๆครั้ง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป							
6.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 2 ชั่วโมง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด <input type="radio"/> 06.00 - 12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 - 16.00 น. <input type="radio"/> หลัง 16.00 - 20.00 น. <input type="radio"/> หลัง 20.00 - 24.00 น. <input type="radio"/> หลัง 24.00 - 06.00 น. <input type="radio"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดีย นานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 1 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 1 - 2 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 2 - 4 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 5 ปี	1	0	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา							
1.	ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น องค์ความรู้การบ้าน	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญหา	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
9.	ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง							
1.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมกรใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร							
1.	ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 3 สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย							
1.	ท่านใช้เวลานานในการใช้โซเชียลมีเดีย	1	0	0	1	1	0.6	นำไปใช้ได้
2.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน	1	1	1	1	0	0.8	นำไปใช้ได้
3.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี่ยานพาหนะ	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
7.	ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง	1	1	0	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
8.	ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย							
1.	ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
2.	ไม่ควรโพสต์คำพูด โปสเตอร์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
3.	ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
4.	ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปเที่ยวที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
5.	มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
6.	ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที	1	0	1	1	1	0.8	นำไปใช้ได้
7.	ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่พึ่งรู้จักทางโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
8.	ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวเกี่ยวกับใคร	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
9.	ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้
10.	ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ข้อความ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
	ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ							
1.	ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง (โปรดระบุ)	1	1	1	1	1	1.0	นำไปใช้ได้

แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง

1. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์
2. แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเท่านั้น ดังนั้นคำตอบจึงไม่มีผลใดๆ ต่อผู้ตอบทั้งสิ้น
3. คำตอบของผู้ตอบทุกข้อ มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอย่างมากและผู้ศึกษาค้นคว้าจะถือว่าเป็นความลับทั้งในส่วนบุคคลและสถาบัน
4. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 8 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำถามที่ได้จัดเตรียม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย เป็น แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ
3. ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย เป็น แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 10 ข้อ

- โดยที่
- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
 - 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
 - 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
 - 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
 - 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถาม
ปลายเปิด (open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

โปรดพิจารณาว่าข้อคำถามแต่ละข้อสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้าด้วย
ตนเอง ที่ระบุไว้หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนการ
พิจารณา ตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้า
ด้วยตนเอง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของ
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการศึกษาค้นคว้า
ด้วยตนเอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ข้อคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง				
2. ระดับช่วงชั้น <input type="radio"/> ม.ต้น <input type="radio"/> ม.ปลาย				
3. ผลการเรียนเฉลี่ยของท่านคือ <input type="radio"/> น้อยกว่า 3.00 <input type="radio"/> 3.00 – 3.50 <input type="radio"/> 3.51 – 4.00				
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)				
5. สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่ <input type="radio"/> บ้าน <input type="radio"/> ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ <input type="radio"/> ห้องสมุดโรงเรียน <input type="radio"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต <input type="radio"/> สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)				
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด <input type="radio"/> ทุกวัน <input type="radio"/> 4-6 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 2-3 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 1 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> นานๆครั้ง				
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาานเท่าใด				

ข้อคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
<input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 2 ชั่วโมง				
8. ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด <input type="radio"/> 06.00 – 12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 – 16.00 น. <input type="radio"/> หลัง 16.00 – 20.00 น. <input type="radio"/> หลัง 20.00 – 24.00 น. <input type="radio"/> หลัง 24.00 – 06.00 น. <input type="radio"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)				
9. ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดียมานานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 1 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 1 – 2 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 2 – 4 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 5 ปี				

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา	1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย				
	2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด				
	3. ท่านใช้งานเพื่อให้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน				
	4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน				
	5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย				
	6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน				
	7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นองค์ความรู้การบ้าน				
	8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา				
	9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน				
	10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม				

กรอบการวิจัย	ข้อความคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
2. ด้านพฤติกรรมกรการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง	1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์				
	3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ				
	5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์				
	6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น				
	7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ				
	8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์				
	9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)				

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
3. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร	1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น				
	3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น				
	5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต				
	6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail) ในการติดต่อสื่อสาร				
	7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย				
	8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย				
	9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ				

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1.สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย	1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาานาน				
	2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน				
	3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี่ยานพาหนะ				
	4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว				
	5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”				
	6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม				
	7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง				
	8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน				
	9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย				
	10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส				

ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย

กรอบการวิจัย	ข้อความคำถาม	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
1. แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย	1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น				
	2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โพสต์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ซอบเที่ยวกลางคืนบ่อย				
	3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน				
	4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปเที่ยวที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร				
	5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้โซเชียลมีเดีย				
	6. ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที				
	7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่เพิ่งรู้จักทางโซเชียลมีเดีย				
	8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร				
	9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่าน ไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย				
	10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน				

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

ข้อความ	ความเหมาะสม			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง(โปรดระบุ)				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้ประเมิน

แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความหรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ระดับชั้น

ม.ต้น

ม.ปลาย

3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียผ่านอุปกรณ์สื่อสารใด

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) คอมพิวเตอร์ (Notebook)

โทรศัพท์มือถือ อื่นๆ (โปรดระบุ

4. สถานที่ในการใช้โซเชียลมีเดียเป็นส่วนใหญ่

บ้าน ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

ห้องสมุดโรงเรียน ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต

สถานที่อื่นๆ(โปรดระบุ.....)

5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียบ่อยเพียงใด

ทุกวัน 4-6 วันต่อสัปดาห์

2-3 วันต่อสัปดาห์ 1 วันต่อสัปดาห์

นานๆครั้ง

6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งใช้เวลานานานเท่าใด

น้อยกว่า 30 นาที มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง

มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1.30 ชั่วโมง มากกว่า 1.30 ชั่วโมง - 2 ชั่วโมง

มากกว่า 2 ชั่วโมง

7. ช่วงเวลาในการใช้งานโซเชียลมีเดีย บ่อยที่สุดเวลาใด

06.00 - 12.00 น. หลัง 12.00 - 16.00 น.

หลัง 16.00 - 20.00 น. หลัง 20.00 - 24.00 น.

หลัง 24.00 - 06.00 น. ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น

อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

8. ท่านมีประสบการณ์ในการใช้โซเชียลมีเดียมานานเท่าใด

- น้อยกว่า 1 ปี มากกว่า 1 – 2 ปี
 มากกว่า 2 – 4 ปี มากกว่า 5 ปี

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางขวามือเพื่อแสดงระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ตอนที่ 2					
1. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา					
1. ท่านใช้งานเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ สำหรับการทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมาย					
2. ท่านค้นหาข้อมูลทางโซเชียลมีเดียแทนการไปห้องสมุด					
3. ท่านใช้งานเพื่อใช้ประโยชน์ส่งการบ้าน/รายงาน					
4. ท่านใช้งานเพื่อติดต่อและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน					
5. ท่านเคยทำแบบทดสอบความรู้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย					
6. ท่านใช้งานเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน					
7. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น องค์กรความรู้การบ้าน					
8. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียโดยใช้เกมชนิดสร้างปัญญา					
9. ท่านสืบค้นข้อมูลจากโซเชียลมีเดียมากกว่าตำราเรียน					
10. ท่านใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม					
2. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิง					
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดตามข่าวสารหรืออ่านข่าวบันเทิง					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเล่นเกมนอนไลน์					
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือภาพยนตร์					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูภาพยนตร์หรือคลิปวิดีโอ					
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการฟังเพลงออนไลน์					
6. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น					
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ					
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการดูทีวีออนไลน์					
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการบริการเว็บไซต์ด้านท่องเที่ยว					

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง(เช่น ภาพสงคราม, ฆาตกรรม)					
ตอนที่ 2					
3. ด้านพฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียเพื่อการติดต่อสื่อสาร					
1. ท่านใช้เว็บบอร์ดต่างๆในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการติดต่อกับเพื่อนและบุคคลอื่น					
3. ท่านใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ต่างๆ ที่สนใจ					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการกับบุคคลอื่น					
5. ท่านใช้โซเชียลมีเดียไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต					
6. ท่านใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)ในการติดต่อสื่อสาร					
7. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย					
8. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย					
9. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการซื้อ/ขายสินค้า					
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียเพื่อรับความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น สัมมนาวิชาการ เปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่างๆ					
ตอนที่ 3					
สภาพปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย					
1. ท่านใช้โซเชียลมีเดียแต่ละครั้งเป็นระยะเวลาสั้น					
2. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะเรียน					
3. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะขับขี่ยานพาหนะ					
4. ท่านใช้โซเชียลมีเดียขณะอยู่กับเพื่อนหรือครอบครัว					
5. ท่านใช้ภาษาที่เปลี่ยนแปลงไปจากภาษาที่ถูกต้อง เช่น จังเลย เป็น “จุงเบย”					
6. ท่านโพสต์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นผลกระทบต่อสังคม					
7. ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานโซเชียลมีเดียมีราคาแพง					
8. ท่านไม่ได้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎและมารยาทในการใช้งาน					
9. ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้จากโซเชียลมีเดีย					
10. ท่านใช้โซเชียลมีเดียในการค้นหาข้อมูลแล้วพบว่าข้อมูลมีไวรัส					

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ตอนที่ 4 แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดีย					
1. ควรทำให้คนอื่นประทับใจในสิ่งที่คุณโพสต์ หรืออัปโหลด ควรจะโพสต์สิ่งที่คนอื่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ หรือพูดให้กำลังใจกับคนอื่น					
2. ไม่ควรโพสต์คำพูด โปสต์ภาพหรือวิดีโอที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่น่าเป็นห่วง เช่น ดื่มเหล้าหนัก ชอบเที่ยวกลางคืนบ่อย					
3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบกับคนอื่น เช่น เพื่อนร่วมห้องหรือครู หรือไม่ควรบ่นว่าเบื่อหรือเซ็งในการเรียน					
4. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป เช่น จะไปที่ไหน เกี่ยวกับใคร บ้านอยู่เลขที่อะไร เบอร์โทรศัพท์อะไร					
5. มีการจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้โซเชียลมีเดีย					
6. ถ้าท่านคิดว่ามีสิ่งผิดปกติเกิดขึ้นให้รีบแจ้งผู้ปกครองให้ทราบโดยทันที					
7. ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่พึงระวังทางโซเชียลมีเดีย					
8. ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลาว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ เช่น ไปเที่ยวกับใคร					
9. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้ผู้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย					
10. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง(โปรดระบุ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณในการตอบแบบสอบถามค่ะ

ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ – ชื่อสกุล	กมลลักษณ์ อินทร์เอก
วัน เดือน ปี เกิด	25 มิถุนายน 2530
ที่อยู่ปัจจุบัน	81/1 หมู่ที่ 3 ตำบลทับกฤชใต้ อำเภอชุมแสง จังหวัดนครสวรรค์ 60250
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู คศ.1
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ. 2555	ครูอัตราจ้าง โรงเรียนวัดทับกฤชเหนือ
พ.ศ. 2555	ครูอัตราจ้าง โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
พ.ศ. 2558	ครู โรงเรียนลาดทิพรสพิทยาคม
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนชุมแสงชนูทิศ จังหวัดนครสวรรค์
พ.ศ. 2553	บธ.บ (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์