

การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก



บุญยงษ์ พรมมินทร์

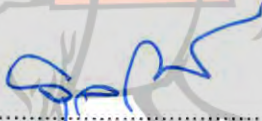
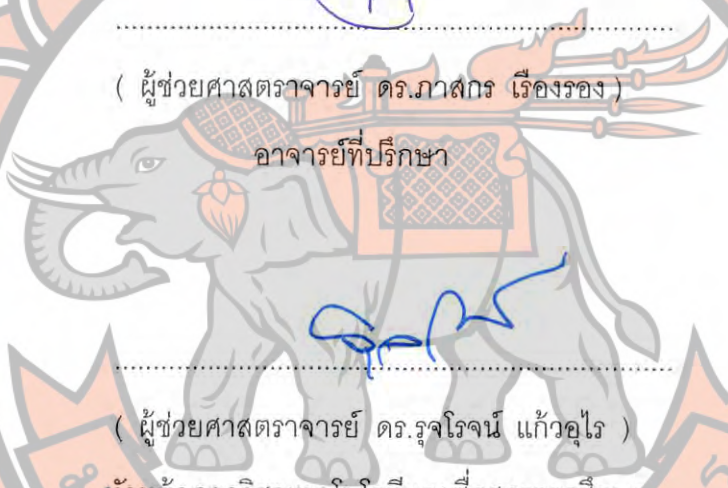
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มกราคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้พิจารณา
การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง " การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก " เห็นควรรับเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร)

หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มกราคม 2559

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้า ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด จีรวรพงษ์ อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางผกาภรณ์ พลายสังข์ รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3 นายภิศก ชุ่นศิริ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ นายวินัย ปานไท้ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ และนางสิริลักษณ์ ปันแจ่ม ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดโบสถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 3 ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไข รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ จนทำให้ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สมบูรณ์ เป็นประโยชน์และมีคุณค่า

บุญยงษ์ พรมมินทร์

ชื่อเรื่อง	การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก
ผู้ศึกษาค้นคว้า	บุญยหนูช พรหมมินทร์
สถานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	พฤติกรรมการใช้, Social Media

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media 2) เพื่อศึกษาปัญหาการใช้ Social Media 3) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 155 คน โดยใช้ตารางการสุ่ม เครื่องชี้และมอร์แกน (R.V.Krejcie and D.W.Morgan) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติขั้นพื้นฐาน (ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า 1) ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media อยู่ระดับ ปานกลาง พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษาส่วนใหญ่ คือ ค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้าน และรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน ($\bar{X} = 3.64$, S.D. = 1.15) พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการบันเทิงส่วนใหญ่ คือการใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 1.10) และพฤติกรรมการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสารส่วนใหญ่ใช้ในการหาเพื่อนใหม่ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.04) 2) ผลการศึกษาค้นคว้าปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้เวลานานกับการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 1.05) 3) แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ส่วนใหญ่ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.26)

Title A STUDY ON SOCIAL MEDIA USE OF STUDENTS HIGH BEGINNING OF WATBOT SCHOOL IN AMPHOE WATBOT PHITSANULOK PROVINCE

Author Boonyanuch Prommin

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

Academic Paper Independent Study,M.Ed.,Major in Educational Technology and Communication(Computer Education),Naresuan University, 2016

Keywords Using Behavior, Social Media

ABSTRACT

The objective of this study were 1) To studied using social media behavior 2) To studied social media behavior problem 3) To studie The solution to the problem of using social media of Lower Secondary School Student in Watbot School, Watbot district, Phitsanulok. The samples were 155 students who were studying in Lower Secondary School Student of Watbot School, Watbot district, Phitsanulok. The data were percentage, statistically analyzed though mean and standard deviation .

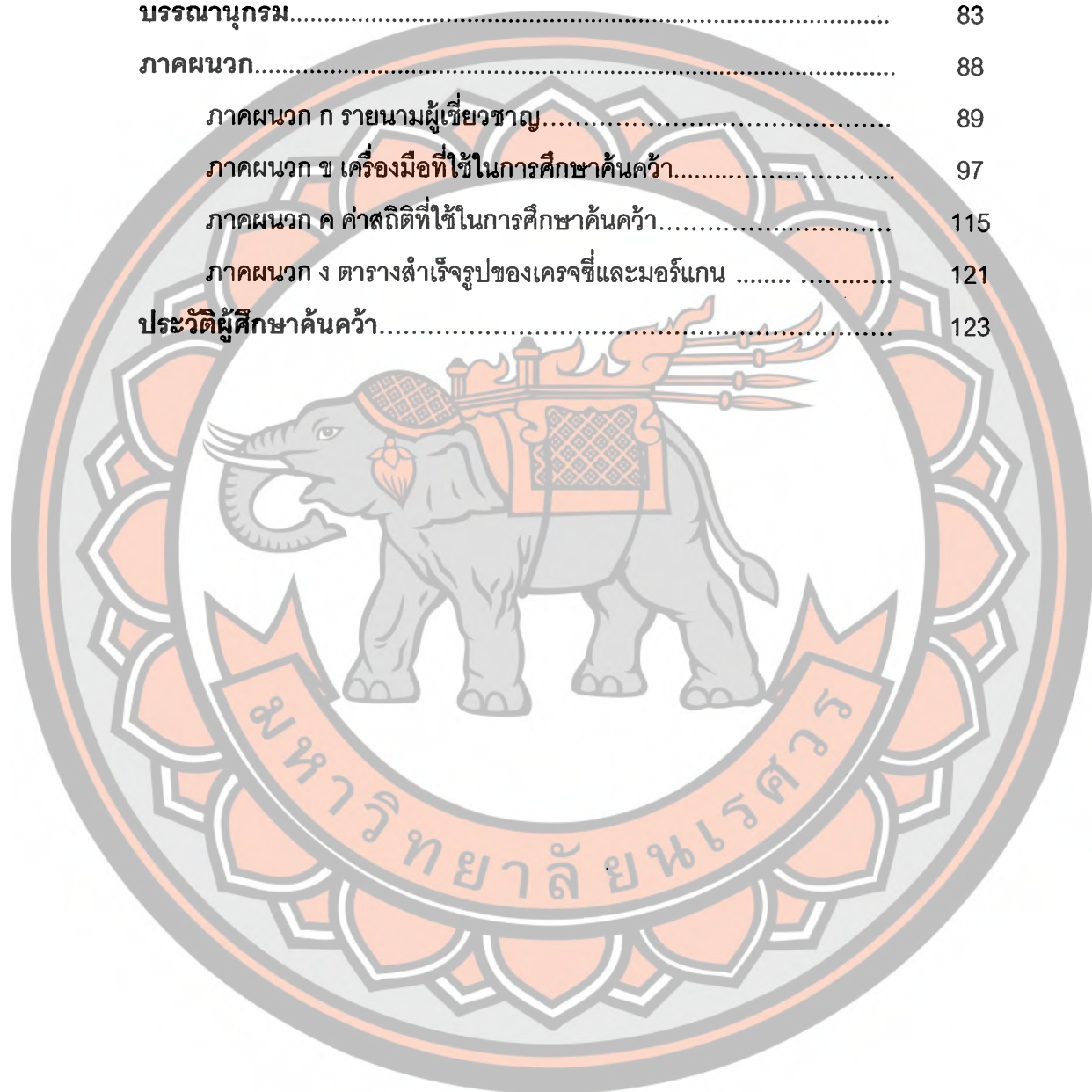
The finding of the study revealed that 1) the using social media behavior is moderate. The most behavior was researching knowledge to support homework and reports for sending homework and reports to the instructor ($\bar{X} = 3.64$, $SD = 1.15$). The using social media behavior for entertainment is the use of social media in conversations with friends and other persons as an average ($\bar{X} = 4.14$, $SD = 1.10$) and the using social media behavior for communications is used to find new friends as an average ($\bar{X} = 3.86$, $SD = 1.04$). 2) The study of the social media behavior problem is the most people have spent a long time to use social media. The average is ($\bar{X} = 3.38$, $SD = 1.05$). 3) The study of the way to solving using social media behavior problem is the most people should post reality and helpful messages or picture and benefit thing as an average is ($\bar{X} = 3.86$, $SD = 1.26$).

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของปัญหา.....	1
	จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	4
	ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
	ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
	โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก.....	7
	อินเทอร์เน็ต (Internet).....	8
	สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	21
	พฤติกรรม.....	38
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	58
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	61
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	61
	การดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	62
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	64
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	65
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	68
	ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน.....	71
	ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน.....	75
	ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน.....	76
5	บทสรุป.....	78
	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	78
	อภิปรายผล.....	80
	ข้อเสนอแนะ.....	82

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	83
ภาคผนวก.....	88
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	89
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	97
ภาคผนวก ค ค่าสถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	115
ภาคผนวก ง ตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน	121
ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า.....	123



สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	โครงสร้างการบริหารโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก	8
2	จำแนกกลุ่มตัวอย่างตามชั้นเรียน	62
3	ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย	63
4	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามเพศ	68
5	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามระดับการศึกษา	68
6	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามการใช้ Social Media ผ่านอุปกรณ์สื่อสาร	69
7	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามสถานที่การใช้ Social Media	69
8	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามความถี่การใช้ Social Media	70
9	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามระยะเวลาใช้งาน Social Media ในแต่ละครั้ง	70
10	จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามประสบการณ์การใช้งาน Social Media	71
11	แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการศึกษา	71
12	แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการบันเทิง	72
13	แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการติดต่อสื่อสาร	74
14	แสดงผลด้านปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน	75
15	แสดงแนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media	76

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ มาโดยตลอด นับเป็นสิ่งที่อยู่เคียงคู่กับพัฒนาการของมนุษย์ในทุกยุคทุกสมัย จนไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้ มนุษย์เราได้รับประโยชน์มหาศาลจากช่องทางกรใช้ เครื่องมือทางสารสนเทศ ใช้เป็นช่องทางการเข้าถึงข่าวสาร ความรู้ สารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร ซึ่งเทคโนโลยีเครือข่ายได้ผสมผสานกลไกการเชื่อมโยงไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ ระบบโทรศัพท์ ที่เชื่อมโยงเข้าหากัน และมีผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ ที่เรียกว่าการใช้สื่อสังคม (Social Media) ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร ในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ และ วิดีโอ ที่ผู้ส่งสารต้องการนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ทำผ่านทางอินเทอร์เน็ต และ โทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้ ได้แก่ Facebook , Skype , Hi5 , Twitter, Line เป็นต้น และการเกิดสื่อสังคมทำให้พฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตของผู้คนเปลี่ยนไป

รัฐบาลไทยในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญ เล็งเห็นประโยชน์และคุณค่าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิตของประชาชนมากยิ่งขึ้น โดยใน พ.ศ.2535 ได้แต่งตั้ง "คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ" ขึ้น สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้จัดทำแผนพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ และคณะกรรมการเฉพาะกิจ เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในหน่วยงานของรัฐ สำหรับการันใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา นั้น ดำเนินการมาก่อนหน้านี้คือ เริ่มต้นในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 4 (พ.ศ.2520-2524) ซึ่งในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยเฉพาะมหาวิทยาลัยต่างๆ ซึ่งได้เห็นความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งในด้านการเรียนการสอนโดยมีหลักสูตรการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และวิชาการที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการสื่อสารโทรคมนาคม มีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยการบริหารงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการลงทะเบียนนักศึกษา สำหรับกระทรวงศึกษาธิการนั้น ได้จัดตั้งศูนย์สารสนเทศขึ้นในปี พ.ศ. 2522 ในสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

แผนปฏิบัติการราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2558 ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดทำแผนปฏิบัติการ ตามบทบัญญัติของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และมีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์และนโยบายของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) โดยกำหนดให้นโยบายเฉพาะ (ดำเนินการให้เห็นผลใน 1 ปี) ข้อที่ 5 พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาให้ทันสมัย โดยมีเป้าหมายในการดำเนินนโยบาย ดังนี้ 1) น้อมนำแนวทางการพัฒนาระบบการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมาเป็นหลักในการดำเนินแผนงานและโครงการในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา 2) การดำเนินแผนงานและโครงการในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาจะต้องพิจารณาถึงความพร้อมและความเหมาะสมกับหลักสูตร และระดับการเรียนการสอน ความคุ้มค่า ความจำเป็นในการลดอุปสรรคและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ การยกระดับคุณภาพการศึกษา รวมทั้งความเท่าเทียมและครอบคลุมพื้นที่ 3) มีแผนงานและโครงการในการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศสนับสนุนการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบ โดยขยายโรงเรียนนำร่องในการจัดทำห้องเรียน Smart Classroom ออกสู่ส่วนภูมิภาคมากขึ้น 4) สามารถใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการและบูรณาการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายต่าง ๆ เชื่อมโยงกับสถิติข้อมูลทางการศึกษา และประมวลผลข้อมูลที่สำคัญสำหรับใช้ประกอบการตัดสินใจในการบริหารทรัพยากรทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่ผ่านมากระทรวงศึกษาธิการได้ดำเนินงานจัดและส่งเสริมการศึกษาที่ผ่านมามีการนำร่องจัดทำห้องเรียนแบบ Smart Classroom หรือห้องเรียนที่ใช้อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยจัดการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ให้ความสำคัญต่อการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้ในการบริหารจัดการศึกษา โดยได้จัดตั้งศูนย์บริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของ สพฐ. : OBEC ICT Service Center ให้เป็นหน่วยงานที่เป็นศูนย์กลางในการให้บริการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ทั้งด้านการบริหารจัดการและการเรียนรู้แก่หน่วยงานในสังกัดตั้งแต่ระดับสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานส่วนกลางและผู้ใช้ในระดับนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา เจ้าหน้าที่ รวมทั้งประชาชนทั่วไป

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานยังได้จัดตั้งศูนย์บริการด้าน ICT (Data Center) ประจำทุกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสำนักงานส่วนกลาง เพื่อเป็นศูนย์กลางในการให้บริการองค์ความรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบข้อมูลสารสนเทศ ระบบสำนักงานอิเล็กทรอนิกส์และให้การสนับสนุน ส่งเสริม การบูรณาการการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการ

จัดการเรียนการสอนของครู และนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มีหน้าที่ในการสนับสนุน ส่งเสริมและประสานงานดูแลช่วยเหลือรวมทั้งติดตามประเมินผลการจัดการศึกษาของโรงเรียนในสังกัดต่อจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานั้นเป็นขั้นตอนสำคัญยิ่งที่จะสร้างความสำเร็จของงานให้บังเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในทางปฏิบัติ

โรงเรียนวัดโบสถ์มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน และการบริหารจัดการองค์กร โดยมีห้องคอมพิวเตอร์มีจำนวน 4 ห้อง 69 ที่นั่งคอมพิวเตอร์มีจำนวนทั้งหมด 154 เครื่อง โดยแบ่งเป็นใช้เพื่อการเรียนการสอน 149 เครื่อง และ ใช้ในงานบริหารจัดการ 5 เครื่อง และมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาหลายอย่าง เช่น การค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำรายงาน ใช้เป็นสื่อกลางการเรียนการสอนและการทบทวนสิ่งที่เรียน การเข้าสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเพื่อการบันเทิง เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้สื่อสังคมอย่างทั่วถึง ผู้บริหารจึงเล็งเห็นความสำคัญเป็นอย่างมากเกี่ยวกับเทคโนโลยี พฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง

นางสาวต้องฤทัย นิมกัลดี ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนวัดโบสถ์ กล่าวว่าการทำงานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนบางครั้งถูกเวลาและไม่ถูกเวลา เช่น นักเรียนใช้เวลาที่ครูให้ค้นคว้าหาข้อมูลนำไปเล่นเกมหรือเพื่อความบันเทิง จึงทำให้ไม่มีงานส่งในเวลาที่กำหนด ส่วนใหญ่พฤติกรรม และผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน ทำให้โรงเรียนต้องมีการควบคุมดูแลการทำงานของนักเรียนเป็นพิเศษ

ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านวัดโบสถ์ ซึ่งถือเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น ที่จำเป็นและสำคัญที่ทุกฝ่ายจะต้องหันมาให้ความสำคัญ โดยเฉพาะการศึกษาในการศึกษาขั้นพื้นฐาน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนจะมีผลกระทบอย่างมากในการศึกษาในอนาคตต่อไป ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญในส่วนนี้ที่จะศึกษาพฤติกรรม และผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน การศึกษาและการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทาง การควบคุมพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนต่อการศึกษากับสื่อสังคมทางอินเทอร์เน็ตต่อไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน วัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการศึกษานี้ผู้ศึกษาค้นคว้ามุ่งเน้นในเรื่องของพฤติกรรมการใช้ Social Media ของ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ทั้งเพศชายและหญิง จำนวนทั้งหมด 181 คน โดยใช้ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 155 คน

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. เพื่อให้ทราบถึงสภาพการใช้งาน Social Media ของนักเรียนในปัจจุบัน
2. เพื่อเป็นแนวทาง การควบคุมพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา พฤติกรรม และผลกระทบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ต่อการศึกษาเกี่ยวกับ สื่อสังคมทางอินเทอร์เน็ตต่อไป
3. เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบาย หรือระเบียบที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้งาน Social Media ของนักเรียน โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

นิยามศัพท์เฉพาะ

การใช้งาน หมายถึง ลักษณะการใช้งานจาก Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

Social Media หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์บทความ รูปภาพ และวิดีโอที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเองทำขึ้นเอง หรือพบเจอจาก สื่ออื่นๆ แล้ว นำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบน โลกออนไลน์ โดยผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือเท่านั้น

นักเรียน หมายถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ประจำปีการศึกษา 2558

สภาพปัญหา หมายถึง สภาพการดำเนินงานของนักเรียนที่ไม่เหมาะสม ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ควรมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไข

ปัญหาการใช้ Social Media หมายถึง ข้อจำกัดหรือลักษณะที่เป็นการขัดขวาง หรือสร้างความไม่สะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

1.1 ข้อมูลทั่วไปโรงเรียนวัดโบสถ์

1.2 ประวัติโดยย่อโรงเรียนวัดโบสถ์

1.3 ระบบโครงสร้างการบริหารโรงเรียนวัดโบสถ์

2. อินเทอร์เน็ต (Internet)

2.1 ความหมายและความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

2.2 ประโยชน์โดยทั่วไปของอินเทอร์เน็ต

2.3 บริการบนอินเทอร์เน็ต

2.4 การเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต

2.5 อินเทอร์เน็ตกับการศึกษา

2.6 ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษา

3. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.2 เครื่องมือและการบริการที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.4 ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.5 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.6 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในหลักสูตรและการสอน (Social Media in

Curriculum and Instruction)

3.7 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

3.8 ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

4. พฤติกรรม (Behavior)

4.1 ความหมายของพฤติกรรม

4.2 ประเภทของพฤติกรรม

4.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม

4.4 ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

4.5 เกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

4.6 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

4.7 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. ข้อมูลทั่วไปโรงเรียนวัดโบสถ์

โรงเรียนวัดโบสถ์ ตั้งอยู่เลขที่ หมู่ 7 ถนนทองรัตน์ ตำบลโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก รหัสไปรษณีย์ 65160 โทรศัพท์ 055 291347 โทรสาร 055 – 291235 Website: <http://watbotschool.com/w/> สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3 เปิดการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย ถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีเขตพื้นที่บริการ 3 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 3 หมู่ 7 หมู่ 8 ต.วัดโบสถ์ อ.วัดโบสถ์

จำนวนนักเรียนตามข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2558 ในเขตพื้นที่บริการทั้งหมด 874 คน จำนวนนักเรียนจำแนกตามระดับชั้นที่เปิดสอนจำนวนนักเรียนต่อห้อง (เฉลี่ย) 30 คน จำนวนครูทั้งสิ้น 44 คน สัดส่วนครู : นักเรียน = 20 : 1

2. ประวัติโดยย่อโรงเรียนวัดโบสถ์

โรงเรียนวัดโบสถ์ เริ่มจัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2465 มีนายผิน มั่งสายทอง เป็นครูใหญ่ มีนักเรียน 65 คน อาศัยศาลาดินของวัดเป็นสถานที่เรียน ต่อมาใช้ศาลาการเปรียญ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2505 คณะกรรมการการศึกษา ประชาชน โดยการนำของพระครูเมธาประยุตต์

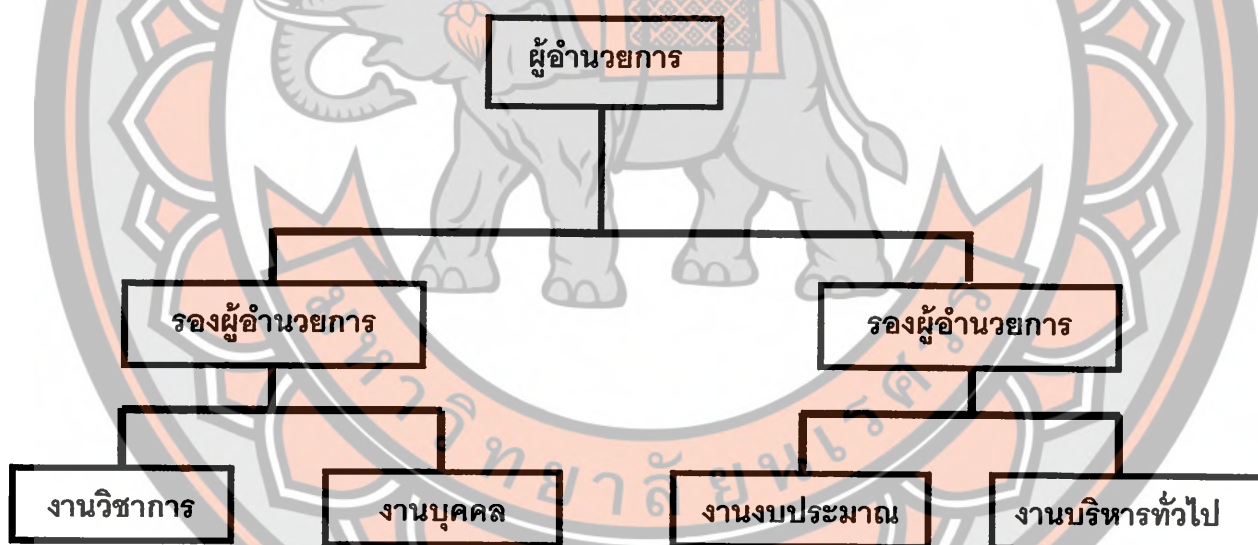
เจ้าอาวาสวัดโบสถ์พร้อมด้วยคณะครูโรงเรียนวัดโบสถ์ และนายจรูญ ศิริรัตนานนท์ นายอำเภอวัดโบสถ์ เป็นผู้ดำเนินการหาทุนและดำเนินการก่อสร้างอาคารเรียน แบบ ป.002 โดยตั้งเสาดิตคานตรงในที่ดินของวัดโบสถ์ (ที่ธรณีสงฆ์)

ปี พ.ศ. 2508 ได้งบประมาณ 4,500 บาท พร้อมด้วยประชาชนบริจาคสมทบอีก 1,500 บาท สร้างต่อเติมเป็น 5 ห้องเรียน จนแล้วเสร็จ จึงได้ย้ายจากศาลาการเปรียญมาเรียนเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2509

ปี พ.ศ. 2539 ได้จัดการศึกษาเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ปี พ.ศ. 2546 ได้จัดการศึกษา 3 ระดับ คือ ระดับก่อนประถมศึกษา (ปฐมวัย) ระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

3. ระบบโครงสร้างการบริหารโรงเรียนวัดโบสถ์



ตารางที่ 1 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

2. อินเทอร์เน็ต (Internet)

2.1 ความหมายและความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

คำว่าอินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นคำย่อของ Internetwork หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก โดยเชื่อมโยงเครือข่ายย่อยจำนวนมากมาวมหาศาล นับตั้งแต่เครื่อง

คอมพิวเตอร์ ส่วนบุคคลที่ใช้งานภายในบ้านและสำนักงาน ไปจนถึงคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่แบบเมนเฟรมใน โรงงานอุตสาหกรรมและอินเทอร์เน็ตสามารถทำให้คนเราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วไม่ว่า จะอยู่ส่วนใดของโลก แต่เดิมนั้นอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายที่ใช้ในกิจการทางทหาร ของสหรัฐอเมริกา ชื่อ อาร์พาเน็ต (ARPANET : Advanced Research Projects Agency Network) ซึ่งเริ่มใช้ในกิจการเมื่อประมาณ พ.ศ. 2512 คือ 28 ปีมาแล้ว ภายหลักรับมีมหาวิทยาลัยหลายแห่งขอร่วมเครือข่าย โดยเชื่อมต่อ ระบบคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยกับเครือข่ายดังกล่าว เพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษาและการวิจัย ต่อมาเมื่อมีการใช้เทคนิคการสื่อสารโต้ตอบที่เรียกว่า โพรโทคอล (protocol) แบบเฉพาะ ของอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) เครือข่ายนี้จึงได้รับความนิยมต่อเนื่อง และมีคอมพิวเตอร์มาเชื่อมโยงมากขึ้นจนกระทั่งกลายเป็นเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก

ประเทศไทยเริ่มสนใจและติดต่อกับอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ พ.ศ.2530 โดยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (วิทยาเขตหาดใหญ่) และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย ซึ่งในปี พ.ศ.2531 วิทยาเขต ดังกล่าวนับเป็นที่อยู่ของอินเทอร์เน็ตแห่งแรกของประเทศไทย โดยได้รับที่อยู่ (Address) ชื่อ srirang.psu.th

พ.ศ. 2534 เป็นปีที่มีการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาอยู่ในประเทศไทยอย่างสมบูรณ์แบบ โดยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เช่าสายเป็นสายความเร็วสูงต่อเชื่อมกับเครือข่าย UUNET ของบริษัทเอกชนที่รัฐเวอร์จิเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ต่อมามหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญบริหารธุรกิจ ได้ขอเชื่อมต่อผ่านจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและเรียกเครือข่ายนี้ว่า “ไทยเน็ต” (THAINET) นับเป็นเกตเวย์ (Gateway) แรกสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตสากลของประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2535 ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC: National Electronic and Computer Technology Centre) ได้จัดตั้งกลุ่มเครือข่ายประกอบด้วยมหาวิทยาลัยอีกหลายแห่ง เรียกว่า เครือข่าย “ไทยสาร” ต่อเชื่อมกับเครือข่าย UUNET ด้วย นับเป็น เกตเวย์สู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตแห่งที่สอง (อธิปัตย์ คลีส์สุนทร,2541)

จากความหมายและความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ทราบถึงความหมาย และความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย นับเป็นพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งจะส่งผลต่อการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดังกล่าว

2.2 ประโยชน์โดยทั่วไปของอินเทอร์เน็ต

อริปัตย์ คลีสุนทร (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์โดยทั่วไปของอินเทอร์เน็ตว่าอินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายเปิดและสามารถติดต่อเชื่อมโยงตลอด 24 ชั่วโมง ดังนั้นเราจึงสามารถเข้าถึงข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยข้อความ ภาพ และเสียง ที่มีผู้นำเสนอไว้ได้โดยผ่านรูปแบบ และเนื้อหาที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยังสามารถเป็นที่สื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์แนวคิดที่หลากหลาย อาทิ ด้านการเมือง การอุตสาหกรรม การแพทยศาสตร์ สิ่งแวดล้อม ดนตรีกีฬา การค้า การท่องเที่ยว วัฒนธรรม เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะรวดเร็วแล้วยังประหยัดค่าใช้จ่ายอีกด้วย

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ครอบคลุมทั่วโลก และมีผู้ใช้ใส่ข่าวสารข้อมูลไว้จำนวนมากหลากหลายประเภท ซึ่งสามารถค้นคว้าและรับส่งข้อมูลกับผู้ใช้คนอื่นได้ ในด้านการศึกษาสามารถเข้ามาหาข้อมูลทางวิชาการต่าง ๆ เช่น ทางวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ และอื่น ๆ นอกจากนี้สามารถสั่งงานคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นที่เป็นสมาชิก และมีความเร็วสูงเพื่อให้ประมวลผลข้อมูลแล้วส่งผลลัพธ์กลับมา โดยผู้ใช้งานสั่งงานทางไกลได้ หรือติดต่อกับผู้ใช้งานอื่นเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกัน

ในด้านการสื่อสารสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับส่งข่าวสารระหว่างกัน โดยการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ได้ทั่วโลกในเวลารวดเร็ว และใช้ค่าใช้จ่ายต่ำเมื่อเทียบกับการส่งจดหมายหรือทางโทรสาร หรือการใช้โปรแกรมสื่อสารอื่นที่สามารถส่งภาพและเสียงได้

ในด้านธุรกิจการค้าสามารถซื้อขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผ่านทางเว็บไซต์ (Web site) โดยการเลือกสินค้าแล้วสั่งซื้อและจ่ายเงินด้วยบัตรเครดิต รวมถึงการโฆษณาสามารถทำได้ผ่านทางเว็บไซต์ด้วย รวมทั้งการเปิดบริการตอบคำถาม ให้ข้อมูลแก่ลูกค้าทางอินเทอร์เน็ตได้

ในด้านบันเทิง หรืองานอดิเรก ก็มีให้ใช้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วารสารทางอิเล็กทรอนิกส์ การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง ข่าว เกมคอมพิวเตอร์ เรื่องข่าวสั้น คำทำนาย หรือรูปภาพสวย ๆ ทั้งที่ต้องชำระค่าบริการและที่ไม่เสียค่าบริการให้เลือก

จากประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตดังกล่าว ผู้วิจัยทราบว่าอินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยง สื่อสาร และแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้ได้ใช้สื่อดังกล่าวให้เกิดประโยชน์มากที่สุด

2.3 บริการบนอินเทอร์เน็ต

บริการต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตมีหลายลักษณะ ซึ่งข้อมูลทุกด้านจะเพิ่มขึ้นเนื่องจากมีสมาชิกส่วนหนึ่งได้จัดเสนอข้อมูลของตนเองเพื่อไว้ใช้หรืออำนวยความสะดวกแก่ผู้อื่นตลอดเวลาซึ่งประโยชน์โดยทั่วไปของอินเทอร์เน็ตมีหลายด้าน ดังนี้

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์(e-mail :electronics mail)

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นบริการที่ให้ผู้ให้บริการสามารถส่งจดหมายถึงบุคคล องค์กร สถาบัน ฯลฯ โดยผู้รับจะได้รับผ่านจอคอมพิวเตอร์หรือให้พิมพ์เป็นเอกสารได้ทันทีหากผู้รับไม่อยู่ที่จอคอมพิวเตอร์จดหมายนี้ก็จะถูกส่งไว้ในตู้ คือ ในหน่วยความจำที่เสมือนเป็นผู้รับจดหมายในคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้รับจะรับเวลาใดก็ได้ และจะได้ตอบส่งกลับเวลาใดก็ได้เช่นกัน ในบริการอินเทอร์เน็ตนั้นมีบริการมากมายหลาย ในการใช้งานผู้บริการส่วนใหญ่พยายามทำมาเพื่อให้ใช้งานง่าย เพียงมีโปรแกรมบราวเซอร์ก็ใช้บริการได้แล้ว แต่ผู้ใช้ต้องเลือกใช้ตามความเหมาะสม

เว็บบอร์ด (WebBord)

เว็บบอร์ดเป็นศูนย์กลางในการแสดงความคิดเห็น ถามตอบ สอบถามปัญหาที่สงสัย ตั้งกระทู้เกี่ยวกับประเด็นที่ผู้คนทั่วไปกำลังให้ความสนใจ ชาวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การหางาน ซื้อขายสินค้า และพูดคุยระหว่างบรรดาผู้ใช้ที่เข้ามายังเว็บไซต์เดียวกัน และเนื่องจากการใช้งานไม่ยุ่งยากจึงกลายเป็นบริการยอดนิยม และขาดไม่ได้ในแทบทุกเว็บไซต์สำหรับเว็บบอร์ดที่เข้ามาชมอย่างล้นหลาม และมีผู้ร่วมแสดงความคิดเห็นหรือตอบกระทู้มากมาย ของไทยก็มี www.pantip.com เป็นต้น

Free E-card E-card (Electronic card)

Free E-card E-card (Electronic card) คือ บริการส่งการ์ดอวยพร ดิจิตอลไปยังผู้รับฟรีเนื่องในโอกาสและเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งจะคล้ายกับการส่งฟรีอีเมลล์แต่ต่างกันว่า E-card จะมักเก็บการ์ดไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ของเว็บที่ให้บริการ และส่งแต่ URL หรือลิงค์ตำแหน่งที่เก็บการ์ดบนเซิร์ฟเวอร์นั้นไปให้ผู้รับ ซึ่งผู้รับจะต้องคลิกที่ลิงค์จึงจะพบการ์ดที่เว็บนั้น ๆ ส่งข้อความไปยังมือถือผ่านอินเทอร์เน็ต

Short Message

การส่ง SMS หรือ Short Message ผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นมีประโยชน์เพราะสามารถออกข้อความยาวๆและภาษาไทยได้รวดเร็วกว่าการใช้ปุ่มบนเครื่องโทรศัพท์มาก สำหรับเว็บไซต์ที่ให้บริการส่ง SMS นั้นที่สามารถส่งได้ตลอดเวลานั้นคือผู้ให้บริการของแต่ละรายเอง เช่น

AIS, DTAC, Truemove ซึ่งจะส่งได้เฉพาะหมายเลขในเครือข่าย ของตนเองใช้มือถือท่องเว็บด้วย WAP และ GPRS

ในปัจจุบันเทคโนโลยีของโทรศัพท์มือถือก้าวล้ำสมัยมาก จนทำให้สามารถใช้มือถือท่องเว็บได้เหมือนคอมพิวเตอร์ของคุณเลย รวมทั้งการเชื่อมต่อเข้ากับโน้ตบุ๊ก, Pocket PC เพื่อให้อุปกรณ์เหล่านี้ท่องเว็บได้โดยไม่ต้องใช้โมเด็มแต่ผ่านมือถือแทน

สำหรับ WAP (Wireless Application Protocol) นั้นเป็นโพรโตคอลหรือรูปแบบการรับส่งข้อมูลที่เป็นมาตรฐาน เพื่อใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกับ WWW แต่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้กับอุปกรณ์ไร้สายโดยเฉพาะและใช้ภาษา WML (Wireless Markup Language) แทน HTML ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายบน WWW

ส่วน GPRS (General Packet Radio Service) เป็นวิธีการที่ทำให้มือถือใช้รับส่งข้อมูลที่นอกเหนือจากเสียงได้ด้วย โดยไม่ต้องแปลงข้อมูลให้เป็นสัญญาณเสียงก่อนแล้วค่อยส่งออกไปเหมือนอย่างโมเด็มทั่วไป แต่ใช้วิธีส่งข้อมูลให้เป็นสัญญาณดิจิทัลเลย ซึ่งทำได้เพราะระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ในปัจจุบันเองก็ทำงานแบบดิจิทัลอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังรับส่งได้ตลอดเวลาทยอยส่งข้อมูลที่ละเล็กที่ละน้อยก็ได้ โดยไม่ต้องมีการสั่งเชื่อมต่อก่อนส่ง และวางสายเมื่อเลิกส่งเหมือนโมเด็มปกติ ส่วนค่าใช้จ่ายก็ไม่ได้คิดตามเวลาที่ใช้ แต่คิดตามปริมาณข้อมูลที่ส่งตรง ๆ เลยนั่นเอง วิธีนี้นอกจากจะทำให้โทรศัพท์มือถือสามารถเชื่อมต่อกับบริการต่างๆ ได้มากขึ้นกว่าเดิมแล้วยังเป็นโมเด็มความเร็วสูงเพื่อเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หรือ Palm และ Pocket PC เข้ากับอินเทอร์เน็ตได้ด้วย โดยผ่านเครือข่ายของผู้ให้บริการมือถือซึ่งทำตัวเป็น ISP ด้วยนั่นเอง ข้อดีอีกอย่างหนึ่งของ GPRS ก็คือขณะที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตนั้น คุณยังสามารถโทรออกและรับสายเข้าได้เหมือนปกติ ทำให้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

การทำงานของ GPRS ในรายละเอียดนั้น จะแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ ก่อนจะส่งออกไปแล้วไปประกอบข้อมูลเหล่านั้น พร้อมทั้งจัดเรียงลำดับที่ฝั่งปลายทาง คล้ายกับวิธีรับส่งข้อมูลของอินเทอร์เน็ตนั่นเอง ทำให้ในทางทฤษฎีแล้วสามารถรับส่งข้อมูลได้เร็วสูงสุดถึง 171.2 กิโลบิตต่อวินาที (kbps) หรือเร็วกว่าโมเด็มทั่วไปถึง 3 เท่า แต่ในทางปฏิบัติแล้วปัจจุบันยังจำกัดความเร็วอยู่ที่ 40 kbps ซึ่งใกล้เคียงกับโมเด็มธรรมดา (56 kbps)

หางานผ่านอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันไม่ต้องเดินออกไปหางานแล้ว เพียงแค่มียินเทอร์เน็ตก็สามารถหางานได้ง่ายๆ เว็บที่ให้บริการแบบนี้มีอยู่มากมาย ซึ่งสะดวกทั้งผู้สมัครและผู้รับสมัคร

E-Shopping

E-Shopping ปัจจุบันถ้าอยากซื้อของสักชิ้นก็สามารถซื้อออนไลน์ได้โดยไม่ต้องออกจากบ้านซึ่งบนอินเทอร์เน็ตก็มีสินค้ามากมายที่มาเปิดร้านขายอยู่ เช่น หนังสือ เครื่องสำอาง เครื่องประดับ เครื่องใช้ไฟฟ้า หรือแม้แต่ของใช้ในชีวิตประจำวันอย่าง เช่น ผงซักฟอก น้ำอัดลม หรือแม่แต่นม

โฆษณาขายของ นอกจากจะซื้อของจากอินเทอร์เน็ตแล้ว ยังมีเว็บไซต์มากมายที่ให้บริการโฆษณาขายของที่มีอยู่โดยจะสามารถประกาศขายของได้ในเว็บบอร์ดที่เขาจัดไว้ให้ ซึ่งรายการสินค้าต่าง ๆ จะถูกจัดไว้เป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ผู้ที่สนใจทั้งซื้อและขายสามารถหาสิ่งที่ต้องการได้ง่ายและรวดเร็วที่สุด

การประมูลหรือ Auction

การประมูล หรือ Auction นั้นหมายถึงการนำสินค้าพร้อมราคาที่ต้องการขายไปไว้ยังเว็บไซต์ที่บริการประมูลออนไลน์ เมื่อมีใครเห็นสินค้าแล้วถูกใจ เขาก็จะลงราคาเอาไว้ เมื่อมีคนเข้ามาใหม่ซึ่งต้องการสินค้าของคุณเหมือนกัน เขาก็จะให้ราคาที่สูงกว่าเพื่อให้ได้สินค้านั้น ๆ ไป และคนต่อ ๆ มา ก็จะต้องเสนอราคาที่สูงกว่าราคาสุดท้ายที่มีคนเสนอ วิธีนี้จำทำให้ทั้งผู้ขายและผู้ซื้อได้ราคาที่เป็นพอใจ ซึ่งผู้ขายสามารถที่จะบอกราคาต่ำสุดที่ต้องการขายให้กับเจ้าของระบบเอาไว้ ถ้าราคาที่มีผู้เข้ามาซื้อเสนอไม่เท่ากับราคาต่ำสุดที่ผู้ขายต้องการขาย ผู้ขายก็มีสิทธิ์ที่จะไม่ขายสินค้าเหล่านั้น

จองตั๋วผ่านอินเทอร์เน็ต

จองตั๋วผ่านอินเทอร์เน็ต การจองตั๋วหนังต่าง ๆ เช่น ตั๋วหนังการแสดงคอนเสิร์ตและอื่น ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต นอกจากจะเห็นภาพตำแหน่งที่นั่งชัดเจนบนจอเหมือนกับไปซื้อที่เคาน์เตอร์ขายตัวเองแล้ว ยังสามารถชำระเงินผ่านบัตรเครดิต และยืนยันได้ทันทีว่าได้ที่นั่งนั้น ๆ หรือไม่ โดยไม่ต้องรีบไปด้วยตัวเองทันทีเดี๋ยวนั้น ส่วนการที่จะต้องไปปรับตัวก่อนรอบฉายหรือรอบแสดงนานแค่ไหนขึ้นอยู่กับกติกาของผู้รับจองแต่ละราย

การจองตั๋วเครื่องบินผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทางหลาย ๆ รูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นทางเครื่องบิน ทางเรือ ทางรถไฟ ในรูปแบบการจองสามารถเช็คตารางการบินได้ว่า จะบินวันไหนบ้าง แวะระหว่างทางกี่สต็อป และเวลาออก/ถึงกี่โมง หากพอใจก็สามารถเช็คที่นั่งว่างและซื้อตั๋วได้เลย

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ได้กล่าวถึงการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางการศึกษาดังนี้ ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อผู้เรียน อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้รับความรู้ใหม่ ได้

เรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย เรียนรู้ประสบการณ์จากสภาพความเป็นจริงของโลกปัจจุบันเกิดทักษะความคิดขั้นสูงเป็นการช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรวมถึงเป็นการฝึกให้เกิดทักษะการเขียนด้วยเหตุผลสนับสนุนดังต่อไปนี้

1. การศึกษาวัฒนธรรมที่หลากหลายในสังคมผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจ และยอมรับ วัฒนธรรมที่แตกต่างจากตนเอง การสอนให้ผู้เรียนยึดแต่วัฒนธรรมแบบเดิมจะเป็นการเตรียมผู้เรียนให้เป็นคนที่ไม่สามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ต คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่นที่มีภูมิหลังต่างจากตนเอง การสื่อสารทางไกลทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและความเคารพในวัฒนธรรมต่างแดนมากขึ้น
2. เรียนรู้ประสบการณ์จากสภาพที่เป็นจริงการเรียนในโรงเรียนจะได้ประโยชน์อย่างมากเมื่อได้จัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับแหล่งข้อมูล อินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลที่ทันสมัยเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนแบบเดิม แล้วพบว่า การสื่อสารทางไกลเปิดโลกทัศน์ของผู้เรียนให้กว้างขึ้น
3. การเพิ่มทักษะการคิดอย่างมีระเบียบ ผู้เรียนที่ใช้การสื่อสารทางไกลจะมีทักษะการคิดแบบสืบสวนสอบสวนและทักษะการคิดอย่างมีระเบียบ เพราะลักษณะของการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผู้เรียนต้องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเลือกรับข้อมูลและได้สื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญ
4. สร้างแรงจูงใจให้มีทักษะในการเขียน ผู้เรียนที่มีประสบการณ์การใช้การสื่อสารทางไกล จะมีความสามารถในการเขียนเพิ่มขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเขียนและเพิ่มแรงจูงใจให้มีการเขียนและแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับเพื่อนผู้ร่วมอภิปราย

นอกจากนี้ กิดานันท์ มะลิทอง (2540) ยังได้กล่าวถึงการใช้งานของอินเทอร์เน็ตในลักษณะคล้ายคลึงกันและมีเพิ่มเติมบางส่วน เช่น

1. บริการสารสนเทศในวงกว้าง (Wide Area Information Server : WAIS) เนื่องจากฐานข้อมูลที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตมีเป็นจำนวนมาก จึงทำให้ไม่สะดวกในการค้นหาจึงต้องมีบริการนี้ขึ้นมาเพื่อเชื่อมโยงศูนย์ข้อมูลที่กระจายอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกัน ซึ่งจะทำให้การค้นหา ข้อมูลสะดวกและรวดเร็วขึ้น
2. การสนทนาในข่ายงาน (Internet Relay Chat : IRC) เป็นการสนทนาผ่านเครือข่ายที่สามารถโต้ตอบกันทันทีโดยการพิมพ์ข้อความเสียง โดยอาจสนทนายระหว่างบุคคลหรือจะเป็นกลุ่มก็ได้

3. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Publisher) ปัจจุบันหนังสือพิมพ์วารสาร และ นิตยสารหลายประเภท เช่น ไทยรัฐ เดลินิวส์ ข่าวสด TIME, ELLE ฯลฯ ได้มีการบรรจุเนื้อหา และ ภาพที่ลงพิมพ์ในสิ่งพิมพ์เหล่านี้ลงในเว็บไซต์ของตน เพื่อให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้อ่านเรื่องราว เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือที่เป็นเล่ม นอกจากนี้สิ่งพิมพ์แล้ว ยังมีเอกสารและตำราวิชาการที่นำ เนื้อหาบรรจุลงใน อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ค้นหาความรู้ได้ด้วย เช่น คู่มือการออกแบบเว็บเพจของ มหาวิทยาลัยเยล ในสหรัฐอเมริกา

4. สมุดรายชื่อเป็นการตรวจหารายชื่อและที่อยู่ของผู้ที่เราต้องการจะติดต่อด้วยใน อินเทอร์เน็ต โปรแกรมที่นิยมใช้กัน ได้แก่ Finger และ Whois

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่าบริการพื้นฐานของอินเทอร์เน็ตนั้นมีดังนี้คือ

1. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail : Electronics Mail)
2. การทำงานข้ามเครื่องหรือการขอเข้าเครื่องระยะไกล (Telnet)
3. เพื่อการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (FTP : File Transfer Protocol)
4. แลกเปลี่ยนสารสนเทศซึ่งกันและกัน หรือกลุ่มข่าวที่น่าสนใจ (UseNet)
5. การสนทนาบนเครือข่าย (Talk) และ Interne Relay Chat : IRC
6. การสืบค้นข้อมูลและไฟล์ข้อมูล (Gopher/Archie) และ Whois
7. เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web)
8. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Publisher)

จากการบริการบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยทราบถึงการให้บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งใน การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นั้นจะต้องศึกษาการใช้บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต

2.4 การเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต

การเชื่อมต่อหรือการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตนั้นจำเป็นต้องมีอุปกรณ์พื้นฐาน ได้แก่ เครื่อง คอมพิวเตอร์โมเด็มและสายโทรศัพท์รวมทั้งซอฟต์แวร์ที่ใช้ติดต่ออินเทอร์เน็ต การใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตนั้นผู้ใช้ส่วนบุคคลสามารถเข้าถึงได้โดยใช้ผ่านคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์โดยใช้ อุปกรณ์ต่อพ่วงคือ โมเด็ม (Modem) ซึ่งเป็นเครื่องแปลงสัญญาณสื่อสารจากอนาล็อกของ โทรศัพท์ให้เป็นดิจิตอล โดยต้องสมัครเป็นสมาชิกกับผู้ให้บริการใช้เครือข่ายเชิงพาณิชย์หรือไอเอส พี(Internet Service Providers- ISP) เช่น KSC, Lox info, CS Internet เป็นต้น นอกจากนั้นยังมี

ใช้วงจรถ่า (Leased line) จากองค์การโทรศัพท์เพื่อใช้ในการสื่อสารโดยตรงสำหรับหน่วยงานที่มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูงด้วยสำหรับเครือข่ายภายในหรือแลนของสถาบันต่าง ๆ นั้นบุคลากรของหน่วยงานก็ต้องสมัครเป็นสมาชิกเช่นกัน บางสถาบันจะเปิดให้ผู้ที่ เป็นสมาชิกใช้ บริการจากภายนอกได้ซึ่ง ต้องติดต่อ เข้าไปโดยใช้โทรศัพท์และโมเด็ม กล่องข้อความ:วิธีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถทำได้หลายแบบ ซึ่ง แต่ละแบบ จะต้องใช้อุปกรณ์ที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งการเชื่อมต่อได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การเชื่อมต่อแบบบุคคลเป็น การเชื่อมต่อของบุคคลธรรมดาทั่วไป ซึ่งสามารถขอเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้อยู่อาจจะเป็นที่บ้านหรือที่ทำงานเชื่อมต่อผ่านทางสายโทรศัพท์ผ่านอุปกรณ์ที่โมเด็มเรียกว่า (Modem) ซึ่งค่าใช้จ่ายไม่สูงมาก เรามักเรียกการเชื่อมต่อแบบนี้ว่าการเชื่อมต่อแบบ Dial-Up โดยผู้ใช้ต้องสมัครเป็น สมาชิกของ ISP เพื่อขอเชื่อมต่อผ่านกับระบบเครือข่าย

2. การเชื่อมต่อแบบองค์กรเป็น การเชื่อมต่อสำหรับองค์กรที่มี การจัดตั้งระบบเครือข่ายใช้งานภายในองค์กรอยู่แล้วสามารถนำเครื่องแม่ข่าย (Server) ของเครือข่ายนั้นเชื่อมต่อ กับ ISP เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต โดยผ่านอุปกรณ์ที่เส้นทางหรือเราท์เตอร์ (Router) ตลอด 24 ชั่วโมง โดยทั่วไปการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตขั้นพื้นฐานนั้นจะต้องมีอุปกรณ์ที่สำคัญ ดังนี้

2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) สำหรับคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมต่อการใช้งาน หากต้องการสืบค้นรูปภาพและข้อมูลที่เป็นมัลติมีเดียควรเป็น Pentium 2 ขึ้นไป หน่วยความจำไม่ต่ำกว่า 32 MB

2.2 โมเด็ม (Modem) เป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และรับส่งข้อมูลกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์หลายๆเครื่อง โดยอาศัยตัวกลางจำพวกสายโทรศัพท์และสาย Fiber Optic ในการส่งผ่านข้อมูล หลักการทำงานโดยคร่าวของโมเด็มก็คือเปลี่ยนข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัลให้เป็นสัญญาณเสียงเพื่อให้สามารถส่งผ่านไป ตามสายโทรศัพท์ได้ และในทางกลับกันก็รับเอาสัญญาณเสียงที่ถูกส่งผ่านมาตามสายโทรศัพท์จากโมเด็มอีกฟากหนึ่งมาแปลงกลับให้เป็นข้อมูลในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัลแบบเดิม ปัจจุบันโมเด็มที่มีวางขายและใช้งานกันโดยทั่วไป ถ้าแบ่งออกตามเทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสารข้อมูลจะแบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ Dial-Up Modem (56K Dial-UP)และADSL Modem (High-Speed Internet)

2.3 โทรศัพท์ (Telephone) คือ คู่สายโทรศัพท์ที่ใช้ทั่วไปตามบ้าน สามารถใช้สำหรับติดต่อเชื่อมกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และใช้งานได้ตามปกติ

2.4 โปรแกรมสื่อสาร (Communications Program) ในระบบ Windows จะมีโปรแกรมชื่อ Dial-Up Networking ทำหน้าที่หมุนโทรศัพท์ที่ติดต่อกับ ISP และเชื่อมต่อกับโทรศัพท์อัตโนมัติ

2.5 ชื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (Internet Account) คือต้องสมัครสมาชิกของหน่วยงานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น 3BB, TOT, True เป็นต้น ซึ่งจะได้รับ Account และ Password เพื่อ Log in เข้าสู่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย เพื่อให้คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องที่มีระบบการสื่อสาร และอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แตกต่างกันสามารถทำงานร่วมกันได้นั้น ต้องมีภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันเรียกว่า โพรโตคอล (Protocal) ทั้งนี้เพื่อกำหนดวิธีการรับส่งข้อมูลเพื่อให้มีการสื่อสารกันได้อย่างถูกต้อง ไม่มีผิดพลาด สำหรับโพรโตคอลที่ใช้นั้นมีการออกแบบมากมายเพื่อใช้เป็นมาตรฐานภาษากลางในระบบเครือข่ายแต่ที่นิยมในปัจจุบันคือทีซีพี/ไอพี TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)

จากการศึกษาเกี่ยวกับการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ทราบถึงขั้นตอนการเชื่อมต่อบนระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้สื่อสารสังคมออนไลน์จำเป็นต้องใช้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำความรู้ที่ได้รับไปเชื่อมโยงต่อการศึกษาวุฒิตกกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2.5 อินเทอร์เน็ตกับการศึกษา

ตั้งแต่ต้น ปี ค.ศ.1990 เป็นต้นมา การประยุกต์อินเทอร์เน็ตทางการศึกษาได้เปลี่ยนจากช่วงของการพัฒนาและวิจัยเครือข่ายมาเป็นช่วงของความพยายามในการบูรณาการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนในระดับตั้งแต่อนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

นักการศึกษาในสหรัฐอเมริกา ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นสารสนเทศต่างๆ บนเครือข่าย เช่น รายงานการวิจัยการค้นคว้าทางการศึกษา แผนการสอน รวมไปถึงกิจกรรมการเรียนการสอน ที่ได้มีการเผยแพร่ไว้บนเครือข่าย

นอกจากนี้กลุ่มข่าว หรือ Newsgroup และ กลุ่มสนทนา หรือ Discussion Group ที่มีบริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น ได้กลายเป็นศูนย์กลางการติดต่อสื่อสาร อภิปราย แลกเปลี่ยน

และสอบถามข้อมูลของผู้เรียนตลอดจนครูอาจารย์ผู้สอนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน(ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2541)

2.6 ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษา

ปัจจุบันหลาย ๆ ประเทศ รวมทั้งประเทศไทย ต่างได้นำอินเทอร์เน็ตไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน จนถึงได้ว่าอินเทอร์เน็ตกลายเป็นเทคโนโลยีการศึกษาของยุคปัจจุบันไปแล้ว ซึ่งคุณค่าทางการศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษาไว้ดังนี้

1. การใช้กิจกรรมบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมและโลกมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลกได้
2. เป็นแหล่งความรู้ขนาดใหญ่สำหรับผู้เรียน โดยที่สื่อประเภทอื่น ๆ ไม่สามารถทำได้ กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลในลักษณะใด ๆ ก็ได้ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือในรูปแบบของสื่อประสม โดยการสืบค้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่โยงใยกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลก
3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้เรียนในด้านทักษะการคิดอย่างมีระบบ (high-order thinking skills) โดยเฉพาะทำให้ทักษะการวิเคราะห์สืบค้น (inquiry-based analytical skill) การคิดเชิงวิเคราะห์ (critical thinking) การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการคิดอย่างอิสระ ทั้งนี้เนื่องจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งรวมข้อมูล มากมายมหาศาล ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องทำการวิเคราะห์หรืออยู่เสมอ เพื่อแยกแยะข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และไม่เป็นประโยชน์สำหรับตนเอง
4. สนับสนุนการสื่อสารและการร่วมมือกันของผู้เรียน ไม่ว่าจะในลักษณะของผู้เรียนร่วมห้อง หรือผู้เรียนต่างห้องเรียนบนเครือข่ายด้วยกัน เช่น การที่ผู้เรียนห้องหนึ่งต้องการที่จะเตรียมข้อมูล เกี่ยวกับการถ่ายภาพ เพื่อส่งไปให้อีกห้องเรียนหนึ่งนั้น ผู้เรียนในห้องแรกจะต้องช่วยกันตัดสินใจที่ละขั้นตอน ในวิธีการที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและการเตรียมข้อมูลอย่างไร เพื่อส่งข้อมูลเรื่องการถ่ายภาพนี้ไปให้ผู้เรียนอีกห้องหนึ่ง โดยที่ผู้เรียนต่างห้องสามารถเข้าใจได้โดยง่าย
5. สนับสนุนกระบวนการ สหสาขาวิชาการ (interdisciplinary) กล่าวคือ ในการนำเครือข่าย มาใช้เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น นักการศึกษาสามารถที่จะบูรณาการ

การเรียนการสอนในวิชาต่างๆ เช่นคณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคม ภาษา วิทยาศาสตร์ ฯลฯ เข้าด้วยกัน

6. ช่วยขยายขอบเขตของห้องเรียนออกไป เพราะผู้เรียนสามารถที่จะใช้เครือข่ายในการสำรวจปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้เรียนมีความสนใจ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งอาจมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป ทำให้มุมมองของตนเองกว้างขึ้น

7. การที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตอนุญาตให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่ให้คำปรึกษาได้ และการที่ผู้เรียนมีความอิสระในการเลือกศึกษาสิ่งที่ตนเองสนใจ ถือเป็นแรงจูงใจสำคัญ อย่างหนึ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียน

8. ผลพลอยได้จากการที่ผู้เรียนทำโครงการบนเครือข่ายต่าง ๆ นี้ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะทำ ความคุ้นเคยกับโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ บนคอมพิวเตอร์ไปด้วยในตัว เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ เป็นต้น

ส่วน อธิปไตย คีลีสุนทร (2542) กล่าวว่า การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้เพื่อการศึกษา นั้น จะช่วยเสริมสร้างคุณภาพ และความเสมอภาคกันในหลายเรื่อง ดังนี้

1. ครูอาจารย์ผู้สอน สามารถพัฒนาคุณภาพบทเรียน หรือแนวคิดในสาขาวิชาที่สอน โดยการเรียกดูจากสถาบันการศึกษาอื่น ไม่ว่าจะ เป็นเนื้อหาวิชาการ คู่มือครูแบบฝึกหัด ซึ่งบางเรื่องสามารถคัดลอกนำมาใช้ได้ทันที เนื่องจากผู้ผลิตแจ้งความจำนงให้เป็นของสาธารณชนนำไปใช้ได้ (Public Mode) ในทางกลับกันครูอาจารย์ที่มีแนวคิดวิธีการสอน คู่มือการสอนที่น่าสนใจ สร้างความเข้าใจได้ดีกว่าผู้อื่น ก็สามารถนำเสนอเรื่องดังกล่าวในเว็บไซต์ของสถาบันตนเอง เพื่อให้ผู้อื่นศึกษาใช้งานได้ ส่วนหนึ่งของเรื่องดังกล่าวอาจจะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรืออยู่ในรูปของซีดีรอม (Compact Disc-Read Only Memory) ซึ่งโดยทั่ว ๆ ไปเรียกกันว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งมีทั้งช่วยสอนวิชาทั่ว ๆ ไป และช่วยสอนวิชาที่เกี่ยวกับวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์โดยตรง

2. นักเรียน นักศึกษา สามารถเข้าถึงการเรียนการสอนของครูอาจารย์จากต่างสถาบัน และอาจแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สถาบันตนเองยังไม่มี เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบของวิชาต่างๆ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ ภาพงานศิลปะ หรือสารคดีที่เกี่ยวข้อง วิชาภูมิศาสตร์ ฯลฯ เป็นต้น

3. ข้อมูลต่างๆ ทางการบริหารและการจัดการสามารถแลกเปลี่ยนและถ่ายโอนเพิ่มข้อมูลได้ เช่น ทะเบียนประวัตินักเรียน วิชาที่เรียน ผลการเรียนการแนะแนวการศึกษาต่อและอาชีพ หรือการย้าย

ถิ่นที่อยู่ นอกจากนี้อาจจะบรรจุข้อมูลของครูอาจารย์เงินเดือน คุณวุฒิการอบรมฝึกฝนความรู้ ความสามารถพิเศษ ฯลฯ เป็นต้น ลงไปในเว็บไซต์ซึ่งข้อมูลดังกล่าวอาจมีภาพถ่ายประกอบ ทำให้ฝ่าย บริหารสามารถติดตาม แลกเปลี่ยนข้อมูลตามความจำเป็น เพื่อดูแลให้นักเรียน และอาจารย์สามารถ พัฒนาตนเองได้สูงสุดตามศักยภาพของแต่ละคนระบบข้อมูลเช่นนี้เรียกว่าข้อมูลการบริหารจัดการ

4. การประมวผลหรือการทำงานโดยใช้เครื่องอื่นจากบริการของอินเทอร์เน็ต รวมถึง การขอใช้เครื่องที่มีศักยภาพสูงทำงานบางงานให้เราได้ หากได้รับอนุญาตหรือเราเป็นสมาชิกอยู่ ดังนั้นงานประมวผลผล หรืองานคำนวณที่ต้องการความรวดเร็วและมีความซับซ้อนสูงก็สามารถใช้ บริการนี้ได้สถานศึกษาบางแห่งอาจมีเครื่องที่มีสมรรถนะไม่สูงพอที่จะทำงาน บางงานก็สามารถ ทำงานที่เครื่องของตนเองแต่ส่งงานข้ามเครื่องไปให้ศูนย์ใหญ่หรือศูนย์สาขาช่วยทำงานให้ และส่งผลงานนั้นกลับมายังจอคอมพิวเตอร์ของเจ้าของงาน

5. การเล่นเกมเพื่อลึบสมองและฝึกความคิดกับการทำงานของมือในเครือข่าย อินเทอร์เน็ต มีเกมให้เล่นแทบทุกระดับ โดยที่ส่วนหนึ่งของเกมดังกล่าวจะเปิดให้เล่นโดยไม่คิด มูลค่า ซึ่งผู้เรียน อาจขอเข้าลองศึกษาวิธีการ และลองเล่นกับเพื่อนร่วมชั้น หรือเล่นกับเพื่อนต่าง สถาบันได้โดยสะดวก อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมควรมีข้อนำพิจารณาว่า เล่นเพื่อฝึกสมองหรือ คลายความเครียดนั้น จะเป็น ประโยชน์มากกว่าทุ่มเท เสียเวลา เพื่อจะเอาชนะการเล่นในเกม แต่เพียงอย่างเดียว

6. การศึกษางานด้านศิลปวัฒนธรรมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสังคมโลกเป็น สังคมที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลายเชื้อชาติซึ่งแต่ชนชาติล้วนมีภาษาขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่สภาวะเศรษฐกิจ ตลอดจนแนวคิด ที่แตกต่างกัน แต่ในเครือข่าย อินเทอร์เน็ต การศึกษาแลกเปลี่ยนความรู้เพื่อนำส่วนที่ดีและเหมาะสมของบางสังคมมา ประยุกต์ใช้ให้กับสังคม ของตนสามารถทำได้โดยง่าย โดยที่ผู้เรียน ครูอาจารย์รวมถึงผู้สนใจ ทั่วไป อาจจะใช้เวลาส่วนหนึ่ง เพื่อดูข้อมูลหรือรับฟังเรื่องราว อีกทั้งดูภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อที่จะนำเอาข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ประกอบการเรียน การสอน หรือการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตจะเห็นได้ว่าถูกนำมาใช้ประกอบการเรียนการ สอน การนำมาสร้างบทเรียนออนไลน์ ทำให้นักเรียน นักศึกษา สามารถเข้าถึงการเรียนการสอน ของครูอาจารย์จากต่างสถาบัน รวมถึงการถูกนำมาบริหารจัดการในส่วนของการบริหารงานของ สถาบันการศึกษาต่างๆ

3. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

มีการให้ความหมายของ Social media ออกไปในทัศนคติที่ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน ดังเช่น

พัชร เกิดศิริ (2552) กล่าวว่า Social media คือ โครงข่ายการสร้าง Media ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยคนที่สร้างสื่อใช้ความสามารถในการเข้าถึงได้ง่ายของอินเทอร์เน็ต มาณะ ตีรยาภิวัฒน์ (2554) ได้กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นคำจำกัดความอย่างกว้าง ๆ ของสื่อดิจิทัล ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ทั้งการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ภาพ เสียงระหว่างผู้ใช้ (User) ด้วยกัน คือ เป็นสื่อซึ่งเน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภคหรือผู้รับสารนั่นเอง Social Media กลายเป็นนวัตกรรมแห่งยุคสมัย ส่งผลกระทบไปถึงแวดวงต่าง ๆ ในสังคมทั้งในเชิงการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

ณัฐพล บัวอุไร (2553) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ เว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) ได้กล่าวว่า มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึงสังคมในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, ธรรมเนียม, ความเห็น) หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) โซเชียลมีเดียในที่นี้ หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการทางโลกออนไลน์

Social Media หรืออาจจะเรียกว่า Social Software คือ สื่อดิจิทัล หรือซอฟต์แวร์ ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บ หรือ เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์สามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมถึง

การใช้ประโยชน์ร่วมกัน ในสังคมมนุษย์ เช่น การติดต่อสื่อสาร การแบ่งปันความรู้การจัดการความรู้ เป็นต้น ตัวอย่างของเว็บไซต์ Social Media ที่ใช้กันในปัจจุบัน เช่น Facebook, Twitter, MySpace, Hi5, Blog และ YouTube เป็นต้น (Warr, 2008; และ Eley & Tilley, 2009) โดยเว็บไซต์ที่เป็น Social Media จะต้องมีคุณลักษณะเพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ คือ การรู้จักและเข้าใจความรู้สึกของผู้ใช้ การเปิดให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาขึ้นมาเองได้ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ มีความยืดหยุ่น ผู้ใช้มีส่วนร่วมในสังคม มีความจริงใจ โปร่งใส มีการเชื่อมโยงระหว่างกัน และมีการรวมกลุ่มในสังคม (Singh และ คณะ, 2008; และ Sarkkinen, 2009)

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า โซเชียลมีเดีย (Social media) หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันข้อมูล เนื้อหา เรื่องราวในรูปของบทความ รูปภาพ และวิดีโอให้กับผู้อื่นได้โดยผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการทางโลกออนไลน์

3.2 เครื่องมือและบริการที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) เนื้อหาของโซเชียลมีเดียโดยทั่วไปเปรียบได้หลายรูปแบบ ทั้งกระดานความคิดเห็น (Discussion boards), เว็บบล็อก (Weblogs), วิกี (wikis), Podcasts, รูปภาพและวิดีโอ ส่วนเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านี้รวมถึงเว็บบล็อก (Weblogs), เว็บไซต์แชร์รูปภาพ, เว็บไซต์แชร์วิดีโอ, เว็บบอร์ด, อีเมลล์, เว็บไซต์แชร์เพลง, Instant, Mocanging, Tool ที่ให้บริการ Voice over IP เป็นต้น เครื่องมือและบริการที่เป็นโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ดีพิมพ์ : บล็อก, วิกีพีเดีย, เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าว แบ่งปัน วิดีโอ, รูปภาพ, ดนตรี, ลิงค์ เครือข่ายสังคม เครือข่ายสังคมโดยทั่วไปและเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน

รูปแบบของ Social media สามารถแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ได้ดังนี้

สำนักกิจการพิเศษมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กล่าวว่าทุกวันนี้มีคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวันและมีการใช้ Social media ที่ผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่นๆแล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้ผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (Wiki) Podcast รูปภาพและวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (content) เหล่านี้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมลล์ IM (Instant

Message) เครื่องมือที่บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group , Facebook , My space หรือ Youtube เป็นต้น

Social Media แบ่งตามหมวดหมู่การใช้งานได้ 5 หมวด ดังนี้

หมวดการสื่อสาร (Communication) จัดแบ่งตามกลุ่มการใช้ ได้แก่

Biogs เช่น Blogger (google), Blognone, gotokow, Typepad, Wordpres

Internet forums เช่น vBuietin, phpBB

Micro-blogging เช่น Twitter , Plurk , Pownce , Jaiku

Social network aggregation เช่น Friendfeed, NutshellMail, Spokeo, Youmeo

หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน (Collaboration) จัดกลุ่มการใช้ ได้แก่

Wikis เช่น Wikipedia, Pbwiki, wefpaint

Social bookmarking เช่น Deficlous, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader , CiteULike

Social news Digg, Mixx, Reddit

Opinion sites เช่น epinions, Yelp

หมวดมัลติมีเดีย (Multimedia) ได้แก่

Photo sharing เว็บไซต์ที่แบ่งปันการใช้งานรูป เช่น flickr , Zooornr , Photobucket, Smugmug

Video sharing แบ่งปันวิดีโอ เช่น YouTube, Vimeo, Revver

Art sharing แบ่งปันภาพศิลปะ deviantART

Livcasting การถ่ายทอดสด : Ustream, tv, Justin.tv, Skype

Audil and Music Sharing เว็บไซต์ที่มีการแชร์เพลงจากสถานีวิทย์ และเว็บเพลงหรือดนตรี เช่น imcern , The Hype Machine , Last.fm, ocMixtor

หมวดรีวิว และแสดงความคิดเห็น (Reviews and Opinlons) ได้แก่

Product Reviews: epinions.com , MouthShut.com, Yelp.com

O&A : Yahoo Answers

หมวดบันเทิง (Entertainment) ส่วนใหญ่จะเป็นเกม ได้แก่

Virtuat worlds : Second Life, The Sims Online

Online gaming : World of Warcraft, EverQuest, Age of Conan, Spore (2008 video game)

Game sharing : Miniclip

จากแนวคิดข้างต้นการใช้งานของโซเชียลมีเดีย ได้มีการแบ่งออกตามหมวดหมู่ของการใช้งานได้ 5 หมวด คือ หมวดการสื่อสาร หมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน หมวดมัลติมีเดีย หมวดวีว และแสดงความคิดเห็น หมวดบันเทิง

3.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553) Social Media ที่ใช้งานกันในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลาย ประเภท ซึ่งจะขอสรุปเป็นประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ คือ

1. Blog มาจากคำเต็มว่า WeBlog บางครั้งอ่านว่า We Blog บางคนอ่านว่า Web Log ซึ่ง Blog ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ ใช้งานบนเว็บไซต์มีลักษณะเหมือนกับเว็บบอร์ด ผู้ใช้ Blog สามารถ เขียนบทความของตนเองและเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ตได้โดยง่าย Blog เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ เผยแพร่ ความรู้ด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Blog เช่น wordpress และ blogger.com เป็นต้น

2. Social Networking หรือเครือข่ายสังคม เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้เขียนและอธิบายความสนใจหรือกิจกรรมที่ทำ เพื่อเชื่อมโยงความสนใจและกิจกรรมกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมด้วยการ สนทนาออนไลน์ การส่งข้อความ การส่งอีเมล การอัปโหลดวิดีโอ เพลง รูปถ่ายเพื่อแบ่งปันกับสมาชิกในสังคมออนไลน์ เป็นต้น เครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น Facebook, Hi5, Bebo, LinkedIn, MySpace และ Orkut เป็นต้น

3. Micro Blog เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาด ของข้อความที่เขียน ผู้ใช้สามารถเขียนข้อความได้สั้นๆ ตัวอย่าง ของ Micro Blog เช่น Twitter, Pownce, Jaiku และ tumblr เป็นต้น โดย Twitter เป็น Micro Blog ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด กล่าวคือ สามารถเขียนข้อความแต่ละครั้งได้เพียง 140 ตัวอักษร ปัจจุบัน twitter ถูกนำไปใช้ในทางธุรกิจเพื่อเพิ่มยอดขาย สร้างแบรนด์ และบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลด รูปภาพ แฟ้มข้อมูล หรือวิดีโอ เพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Flickr และ Multiply เป็นต้น

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและสามารถให้คะแนนและเลือกบทความหรือเนื้อหาใดที่น่าสนใจที่สุด ได้ ผู้ใช้สามารถ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบได้ รวมทั้งยังแบ่งปันให้กับผู้อื่นได้นักการตลาดจะใช้ Social Media ชนิดนี้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามายังเว็บไซต์ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Del.icio.us, Digg เป็นต้น

6. Online Forums เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุย ในหัวข้อที่สนใจ เช่น เพลง หนังสือนิทรรศการ กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุน เป็นต้น โดยมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น forums. sem.or.th เป็นต้น ในปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้ Facebook, Twitter, Hi5 และ Social Media ประเภทอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ประกอบกับการขยายตัวเพิ่มมากขึ้นของโทรศัพท์มือถือและสมาร์ตโฟน ยิ่งทำให้จำนวนของผู้ใช้เว็บไซต์ของ Social Media เพิ่มมากขึ้นไปอีก เนื่องจากสามารถใช้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งปัจจุบันมีจำนวน ผู้ใช้ Facebook ทั่วโลกมากกว่า 500 ล้านคน และมีจำนวนผู้ใช้ Twitter ทั่วโลกมากกว่า 75 ล้านคน สำหรับประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้ Facebook เพิ่มขึ้นร้อยละ 918 โดยเพิ่มจาก 284,340 คน ในเดือนมีนาคม 2552 เป็น 2,895,320 คน ในเดือนมีนาคม 2553 ("Facebook usage statistics by country - July 2010 compared to July 2009 and July 2008", 2010) และมีจำนวนผู้ลงทะเบียนใช้งาน Twitter จำนวน 105 ล้านคน และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ("Twitter has 105,779,710 Registered Users, Adding 300K A Day", 2010)

दनवकिन जेरिणु (2556) กล่าวว่ social media หรือสื่อสังคม มีดว้กัน 19 ประเภทดังต่อไปนี้

1. Social Networking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าดว้กัน กล่าวคือ ผู้คนสามารถทำควมรู้จ้กแสดงควมสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันในทิศทงใดทิศทงหนึ่งผ่านเครือข่ยได้ ตัวอย่างของประเภทนี้ที่เห็นได้ย่ดชัดเจน คือ Facebook

2. Publish เป็นเว็บที่ให้ผู้ใช้สามารถที่จะเผยแพร่ข้อมูลได้ ซึ่งแต่เดิมการสร้าง website จะต้องเรียนรู้ ภาษษ HTML แต่ตอนนี้ทุกคนสามารถที่จะสร้าง Website เป็นเจ้ของ Website ของตนเองได้ ผ่านเครือข่ยอย่ด Word-Press, Joomla, SlideShare เป็นต้น โดยเรอสามารถนำเสนอ Files ในรูปแบบต่ง ๆ เช่น รูปภพ และวิดีโอต่ง ๆ ได้การเขียน blog โดยส่วใหญ่จะโฟกัสไปยัง

หัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง หากเรามีความชำนาญและสนใจในเรื่องนั้น เราสามารถที่จะไปเขียน blog ของเราได้ ซึ่งหาก blog ของเรามี Traffic ที่สูง คนสนใจมาก ๆ ก็จะนำไปสู่รายได้ที่เพิ่มขึ้นด้วย

Slideshare เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการแสดงผลงาน Presentation ของตัวเองให้บุคคลภายนอกรับรู้ โดยที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ นอกจากนี้ Slideshare จะแสดงภาพธรรมดาแล้วยังสามารถแสดง Slide พร้อมเสียง หรือที่เรียกว่า "Slidecast" อีกทั้งยังสามารถนำ Presentation จาก Microsoft PowerPoint ไปแสดงยัง Slideshare ได้โดยตรงอีกด้วย Wikipedia เป็นโครงการสารานุกรมเนื้อหาเสรีหลายภาษาบนเว็บไซต์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิวิกิพีเดีย องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร เนื้อหากว่า 21 ล้านบทความ (เฉพาะวิกิพีเดียภาษาอังกฤษมีเนื้อหากว่า 3.9 ล้านบทความ) เกิดขึ้นจากการร่วมเขียนของอาสาสมัครทั่วโลกทุกคนที่สามารถเข้าถึงวิกิพีเดียสามารถร่วมแก้ไขได้แทบทุกบทความได้อย่างเสรี โดยมีผู้เขียนประจำราว 100,000 คน จนถึงเดือนมีนาคม พ.ศ.2555

วิกิพีเดีย 284 รุ่นภาษา และได้กลายมาเป็นงานอ้างอิงทั่วไปที่ใหญ่ที่สุดและได้รับความนิยมมากที่สุดบนอินเทอร์เน็ต จนถูกจัดเป็นเว็บที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดในโลกอันดับที่ 6 ตามการจัดอันดับของ อเล็กซา ด้วยจำนวนผู้อ่านกว่า 365 ล้านคน มีการประเมินว่าวิกิพีเดียมีการเรียนดูหน้าถึง 2,700 ล้านครั้งต่อเดือนในสหรัฐอเมริกาประเทศเดียว

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

1. Photo Sharing คือเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ที่เป็นรูปภาพ และสามารถแชร์รูปภาพกับผู้อื่นได้ แต่ละเว็บไซต์มีการให้บริการที่แตกต่างกัน

2. Audio หรือ Social Media ประเภทเสียง Podcast มีความหมายว่า "การบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุหรือไฟล์เสียงอื่นๆในรูปแบบดิจิทัล โดยบันทึกไว้ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่น Audio ส่วนบุคคลได้ Podcast คือ การให้บริการอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการแพร่กระจายเสียง (File Audio) โดยเปิดโอกาสให้ผู้คนทั่วไปสามารถดาวน์โหลดและรับฟังข่าวสารจากเครื่องเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา เป็นคำที่ผสมจากคำว่า Ipod กับคำว่า Broadcasting อย่างไรก็ตาม Podcast สามารถเล่นบนเครื่องเล่น audio รุ่นใดก็ได้

3. Video คือเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากไฟล์วิดีโอ และสามารถนำไปเผยแพร่ได้โดยใช้ Embedded Code ไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ได้ทั่วโลก ปัจจุบันเว็บไซต์อันดับ 1 ที่รับฝากไฟล์วิดีโอ คือ Youtube

4. Microblogging เป็นการส่งข้อความขนาดสั้นระหว่างคนในเครือข่ายเดียวกัน โดยผู้ใช้มี 2 บทบาท คือ ผู้ตาม (Followers) และผู้ถูกตาม (Followed) ข้อความที่ผู้ใช้ Post หรือ Tweet จะไปปรากฏบนหน้าจอ (Wall) ของผู้ตาม ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ Twitter

5. Livcasting เป็นเว็บไซต์ที่ทำการออกอากาศรายการสด ไม่ว่าจะเป็นรายการวิทยุ โทรทัศน์ การสนทนา เป็นต้น ตัวอย่างเช่น blib.tv และ Blogtalkradio เป็นต้น

6. Virtual Worlds เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ที่สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ คนพร้อม ๆ กันผ่านเครือข่ายออนไลน์ ด้วยการสร้างโลกเสมือน 3 มิติขึ้นมา ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนเสมือนจริง (Avatar) ได้ ผู้ใช้สามารถสร้างสิ่งออกแบบและสิ่งก่อสร้างเสมือนจริงเองได้ มีการดำเนินงานในลักษณะชุมชน ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Second Life

7. Gaming เป็นรูปแบบของเกมส์ที่อาศัยความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ใช้สามารถออกแบบควบคุมเนื้อหาเองได้ อาทิ World of Warcraft ที่มีรูปแบบเป็น Massively multiplayer online game หรือ Entropia Universe

8. Aggregators เป็นการรวมเอา contents จากเว็บไซต์อื่น ๆ ให้อยู่ภายในหน้าเว็บเดียว เพื่อประหยัดเวลาในการเข้าใช้ข้อมูลทาง internet อาทิ igoogle และ my yahoo! ผู้ใช้สามารถออกแบบที่ตนเองต้องการเห็นได้ อาทิเช่น

9. iGoogle ก็คือ Google Personalized Home Page ซึ่งเป็นบริการหน้า home page ฟรี ของ Google ให้เราสามารถเลือกเนื้อหา ต่างๆ ที่สนใจเข้ามาวางได้ อาทิ ข่าวสารจาก blog ที่เข้าไปดูอยู่เป็นประจำตลอดจนสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ theme ให้กับมันได้ด้วย

10. My yahoo! เป็นการบริการข้อมูลแบบส่วนตัว โดยผู้ใช้ต้องเลือกข่าวสารที่ต้องการจะทราบความเคลื่อนไหว เช่น ค่าเงิน สภาพอากาศ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ที่เข้าฉายซึ่งทาง yahoo ได้เปิดให้ใช้งานได้ฟรี โดยสามารถสมัครด้วยขั้นตอนง่ายๆ

11. RSS ย่อมาจาก "Real Simple Syndication"เป็นการกระจายข่าวสาร โดยกำหนดให้ผู้ที่ต้องการกระจายข่าวสารสร้าง RSS Feed ซึ่งเป็นไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบ XML ขึ้นมาบนเซิร์ฟเวอร์ และนำ Linkของไฟล์นั้นแจกจ่ายให้กับผู้ที่ต้องการจะติดตามข่าวสาร ขั้นตอนต่อมาคือผู้ใช้ต้องการจะติดตามข่าวสารต้องลงทะเบียนกับ RSS Feed นั้นโดยใช้ Rss Reader ซึ่งจะเป็นตัวที่ทำหน้าที่

ดึงข่าวสารจากต้นทางแล้วส่งไปยังปลายทางเป็นระยะ ๆ โดยที่ผู้รับข่าวสารไม่จำเป็นต้องเข้าไปดูตามเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อที่จะทราบข้อมูลใหม่ๆ และมันยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลประเภทอื่น ๆ อีกอย่างเช่น Podcast ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลภาพและเสียง เป็นต้น

12. Search การค้นหาข้อมูล (Search) จัดว่าเป็นสื่อสังคมเนื่องจากผลของการค้นหาข้อมูลถูกจัดอันดับโดยพฤติกรรมของผู้ใช้

Google Search เป็นเครื่องมือที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลบน internet ของ google.com เป็นที่รู้จักกันมากที่สุดในปัจจุบัน เพียงพิมพ์ Keyword เกี่ยวกับเนื้อหาที่สืบค้น google ก็จะแสดง website ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ keyword ทั้งหมด นอกจากนั้นการสืบค้นยังรวมไปถึง รูปภาพ ข่าวสารบนเว็บ อีกด้วย

13. Mobile การใช้ Social Media ในปัจจุบันถูกให้ใช้ผ่านช่องทางโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด นอกจากนั้นฟังก์ชันหนึ่งของโทรศัพท์เคลื่อนที่การระบุตำแหน่งที่ตั้งของผู้ใช้ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถถูกแชร์ในระหว่างเครือข่ายสังคมได้

Foursquare เป็นการผสมผสานกันของสื่อสังคม และข้อมูลที่ตั้งของผู้ใช้ (location) เกิดเป็น Location Based Social Network เป็นการบริการผ่านเว็บไซต์ และ mobile Application ที่เปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ รู้ว่าเพื่อน ๆ อยู่ที่ไหนผ่านการ Check in (การระบุตำแหน่งที่ตั้ง) โดยทุกครั้งที่มีการ Check in จะได้รับคะแนน (point) เป็นรางวัล โดยสามารถที่จะเชื่อมต่อเข้ากับ social network อื่น ๆ ได้เช่น facebook หรือ twitter เป็นต้น

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

15. P2P เป็นระบบเครือข่ายที่เป็นการเชื่อมต่อโดยระหว่างคอมพิวเตอร์โดยทำให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องเป็นทั้ง Client และ Server พร้อมกัน ทำให้ผู้ใช้เปลี่ยนไฟล์ระหว่างกันผ่านระบบเครือข่าย และสื่อสารจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังอีกเครื่องหนึ่งได้โดยตรงโดยไม่จำเป็นต้องเพิ่มแม่ข่ายในการแจกไฟล์ ตัวอย่างเช่น eMule, Bit Torrent, และ Kasa เป็นต้น

16. Crowdsourcing คือการกระจายปัญหาไปยังสาธารณะเพื่อหาคำตอบและวิธีการแก้ไขปัญหาทางธุรกิจนั้น ๆ บริษัทจะกระจายคำถามไปยังกลุ่มบุคคลขนาดใหญ่ นั่นคือกลุ่มชุมชน online ที่พยายามเสนอความคิดต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้บริษัท สามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุด หน้าที่ของ Crowdsourcing คือการกระจายปัญหาไปยังกลุ่ม User ซึ่งเปรียบเสมือน Database

นั่นเอง โคนปกติ User จะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินหรือรางวัลที่ชวนดึงดูดใจมาให้มาแก้ไขปัญหานั้นเอง ตัวอย่างของ Crowdsourcing

17. Tagging คือการให้อ่านาผู้ใช้ในการระบุข้อมูลหรือจัดหมวดหมู่ลงในสื่อต่าง ๆ เช่น รูปภาพ และ Video สามารถ Tag หรือให้คำอธิบายข้อมูลได้ เช่น ใครอยู่ในภาพ ถ่ายที่ไหน อยู่กลุ่มไหน การ Tag เป็นที่นิยมใน facebook และ google map เป็นต้น

18. social Bookmarking Social Bookmark การ Bookmark เป็นการเก็บบันทึก website ที่เราชื่นชอบได้และสามารถเรียกมาดูได้บนอินเทอร์เน็ตแม้ว่าไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ของเราเอง นอกจากนั้นสามารถแบ่งปันไปยังบุคคลอื่นและให้คะแนนเรตติ้งได้ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ www.delicious.com

19. Print on Demand เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ให้บริการพิมพ์หนังสือให้โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ และสามารถสั่งพิมพ์ที่เล่มก็ได้ โดยไม่มีขั้นต่ำ และค่าใช้จ่ายไม่สูง ผู้ใช้สามารถ upload เนื้อหาพร้อมกับตั้งราคา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ www.lulu.com

จากการศึกษาประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานกันในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท แต่ละประเภทที่เชื่อมโยงกันด้วย การใช้งานผู้ใช้งานก็เลือกตามความเหมาะสมของงานประเภทของงาน

3.4 ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) กล่าวว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียมีดังนี้

2.4.1 ผลกระทบของเชิงสร้างสรรค์

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

2.4.2 ผลกระทบเชิงลบ

- 1) ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย
- 2) ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย

2.1) นักศึกษาเล่นเฟซบุ๊กในขณะที่ครูหรืออาจารย์สอนหนังสือ

2.2) ศัลยแพทย์อเมริกันเสียชีวิต จากการประสบอุบัติเหตุบนถนน

เพราะอัปเดตทวิตเตอร์ขณะอยู่บนท้องถนน

2.2) มีผลการสำรวจพบว่า มีคนอเมริกันประมาณ 47 เปอร์เซ็นต์ ใช้โซเชียลมีเดียในขณะที่ขับรถบนท้องถนน

2.4) ใช้โซเชียลมีเดียในขณะที่ใช้เวลากับเพื่อนหรือครอบครัว ทำให้พูดคุยกับเพื่อนหรือครอบครัวน้อยลง

3) ใช้คำพูดไม่เหมาะสม

3.1) เฟซบุ๊ก-ทวิตเตอร์แหล่งระบายอารมณ์ของคนไทย (คมชัดลึก)

3.2) ตำรวจอเมริกันคนหนึ่งต้องการลาออกจากงาน เพราะเขียนในเฟซบุ๊กว่าจะมีกฎหมายที่อนุญาตให้ตำรวจจับคนเข้าคุกเพราะทำอะไรโง่ ๆ

3.3) แอร์โฮเตสทดสอบสัจจของสายการบินในอังกฤษถูกไล่ออกเพราะเขียนคอมเมนต์ดูถูกผู้โดยสาร

3.4) พนักงานคนหนึ่งในประเทศอังกฤษถูกไล่ออกจากงานเพราะบนในเฟซบุ๊กว่างานของเธอน่าเบื่อและเธอไม่มีความสุขในการทำงาน

4) โพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง

4.1) ผู้ใช้เฟซบุ๊กคนหนึ่งที่เป็นผู้หญิงโพสต์บนเฟซบุ๊กว่าตัวเองจะไปชมคอมเสิร์ต ของตนเองและที่อยู่ของคนอื่นซึ่งทำให้เพื่อนในเฟซบุ๊กคนหนึ่งที่ไม่ได้คุยมานานเข้าไปขโมยของในบ้านของตนเอง

4.2) ครูผู้หญิงคนหนึ่งชาวอังกฤษคนหนึ่งฆ่าตัวตายหลังจากแฟนเก่าโพสต์รูปโป๊ของตัวเองบนเฟซบุ๊ก ขณะที่ตนเองทำงานที่ประเทศตะวันออกกลาง

4.3) ผู้หญิงคนหนึ่งถูกรำโดยแฟนเก่าหลังจากที่แฟนเก่าเห็นภาพของผู้หญิงคนนี้กับผู้ชายคนใหม่ในเฟซบุ๊ก

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียประกอบด้วย ผลกระทบทางบวกและทางลบ ในด้านบวกเชิงสร้างสรรค์ สามารถช่วยทางการตลาด การหางาน ส่วนเชิงลบจะเป็นการใช้โซเชียลมีเดียในเวลาที่ไม่เหมาะสม ไม่ถูกเวลา และสร้างความเสียหายให้เกิดขึ้นได้

3.5 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) กล่าวถึงปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า "Connectivism" ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรคนิยม (Constructivism)

ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดจากการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกันเพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า "ปรัชญาการเชื่อมโยง (Connectivism)" ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
2. การเรียนรู้เปิดกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย
3. การเรียนรู้อาจมิใช่รูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันทั่ว ๆ ไปก็เป็นได้
4. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้ันั้นเกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
5. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย์
6. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิดและมโนทัศน์คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้
7. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น
8. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณ และมีความรอบคอบเพื่อส่งผลการตัดสินใจการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น

จากแนวคิดข้างต้น หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อโซเซียลมีเดีย สรุปได้ว่า ปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรคนิยม (Constructivism) ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่อเนื่อง เชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างหลากหลาย และใช้วิจารณญาณในการรับรู้อย่างรอบคอบ

3.6 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในหลักสูตรและการสอน (Social Media in Curriculum and Instruction)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) เนื่องจากวิวัฒนาการของสื่อใหม่ หรือสื่อทางสังคมในปัจจุบันได้ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว และเป็นที่ยอมรับในการนำมาใช้อย่างแพร่หลายในสังคมทุกกลุ่มดังนั้นจึงได้มีการนำมาปรับใช้ในวงการศึกษาเรียนรู้จากสื่อประเภทดังกล่าวนี้ ซึ่งเหตุผลประการสำคัญของ

การนำเอาสื่อสังคม หรือ Social Media มาใช้ร่วมกันในหลักสูตรและการเรียนการสอนนั้นมีหลายประการ แต่มีเหตุผล 2 ประการที่สำคัญที่ Kommers (2011) ได้กล่าวไว้ที่น่าสนใจว่า

3.6.1 สื่อโซเชียลมีเดีย (เช่น Blog, Wikis, Facebook, Twitter, MSN, LinkedIn, Flickr, etc) เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเอาสื่อประเภทเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะสนองต่อจุดประสงค์สำคัญและเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้

3.6.2 การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการกำจัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตัวเองโดยเฉพาะการสื่อสารจากการใช้เว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับต้นได้อีกด้วย

ประเภทสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในวงการศึกษา หรือการเรียนการสอน ในปัจจุบันมีหลายประเภท 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. Secona Life | 18. You Tube |
| 9. Online Forums | 19. Audio Graphics |
| 10. Video Messaging | |

ในประเภทของโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอน ได้มีการนำเสนอขอโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นนิยมมาใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่ง Poore (2013) รองศาสตราจารย์ ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์รา (The University of Canberra) ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกของกลุ่มโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบันว่ากลุ่ม "The Big Four" ประกอบไปด้วย Blogs, Wikis, Social Networking และ Podcasting ซึ่งผู้สนใจควรจะได้ศึกษาในรายละเอียดของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงนี้มีคู่มือการใช้หรือเอกสารตำราที่กล่าวไว้ให้เกิดความรอบรู้ในเชิงลึกต่อไป

สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงเหล่านี้ เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสาร และนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่างๆ ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้จะต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสม

จากข้างต้นกล่าวได้ว่าสื่อโซเชียลมีเดีย หรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน เหตุผลประการสำคัญของการนำเอาสื่อสังคม หรือ โซเชียลมีเดียมาใช้ร่วมกันในหลักสูตรและการเรียนการสอนนั้นมีหลายประการ คือ สื่อโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นอีกทั้งยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ให้

3.7 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดียเป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเสนอเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้ที่น่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียได้กล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

3.7.1 เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบ และระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

3.7.2 เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3.7.3 เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าว ที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

3.7.4 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ Poore (2013) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1. คุณประโยชน์ด้วยการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การวิเคราะห์ และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis , interpretation , synthesis , critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

1.2) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation, assessment, evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บ ในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

1.3) เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

1.4) เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญเพื่อถอดรหัสเพื่อสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

1.5) เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์ความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

1.6) เป็นสื่อที่มุ่งสร้างเสริมสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่น การสร้าง Usernames, การ upload ข้อมูล, การจัดการไฟล์ตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานทางด้านอื่น ๆ เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

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

2.1) ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ร่วมกัน

2.2) การสร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ไขปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

2.3) การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

2.4) การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

2.5) เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดีย จะช่วยให้การปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

2.6) เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ทางการเรียน

2.7) เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการเปลี่ยนแปลงและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

3. ประโยชน์การเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่

3.1) ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตัวเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

3.2) เกิดความพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้ความพยายามในการเรียนรู้งานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งที่ได้รับในการเรียนรู้

3.3) เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มคนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมกว้าง นำกลับมาสู่ผู้เรียนได้ทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

3.4) เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self - Publication) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดการจัดระบบงานตนเองในการเปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

3.5) เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระรวมทั้งรูปแบบน่าสนใจในหลากหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

4. คุณประโยชน์ด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits)

4.1) เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่ายสะดวกและรวดเร็ว

4.2) เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบมีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่กำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

4.3) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off-Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่าง ๆ ที่มีอยู่

4.4) ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication With Parents) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลการก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

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

4.6) เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์กรทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ในสื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network, Wikis, Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

จากข้างต้นกล่าวได้ว่า การใช้โซเชียลมีเดียมีคุณประโยชน์ต่อการเรียนรู้ คือ เป็นสื่อสำหรับ

ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ สร้างช่องทางในการเรียนรู้และหาประสบการณ์ใหม่ ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคม การเสริมสร้างแรงจูงใจ และการบริหารจัดการ สร้างเครือข่ายองค์กรให้กว้างขึ้น

3.8 ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้ที่น่าสนใจดังนี้

3.8.1 เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ทางเชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพ หรือการค้นพบอาชีพ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีการพัฒนารุดหน้าไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

3.8.2 เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่ว ๆ ไป ที่พวกเขาสามารถจะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดความเป็นสัมพันธภาพความเป็นมิตรที่แบบแนวทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3.8.3 เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพทางการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่าง ๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดขึ้นกับการศึกษาเรียนรู้ที่จะต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ภายใต้ของอิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างความบันเทิง การสื่อสารและมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบันจนกลายเป็นการสร้าง

สังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten , 2012)

จากการศึกษาขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์ สรุปได้ว่าขอบข่ายของโซเชียลมีเดียเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ทางเชิงสังคม เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธ์ภาพข้ามมิติ เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างควมบันเทิง การสื่อสารและมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ

4. พฤติกรรม (Behavior)

4.1 ความหมายของพฤติกรรม

ความหมายของพฤติกรรม ในการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในแต่ละวันเราต้องพบปะ พูดคุยหรือติดต่อสื่อสารกับบุคคล หลายฝ่ายด้วยกันทั้งที่รู้จักและที่ไม่รู้จัก ดังนั้น การปฏิบัติตน หรือการแสดงออกท่าทาง การกระทำ หรือคำพูดของเรา ตลอดถึงการทำทางซึ่งก็คือ พฤติกรรม ดังนั้นเราจึงมีความจำเป็นต่อการศึกษาความหมายของคำว่าพฤติกรรม เพื่อประโยชน์ในการเข้าใจที่ตรงกัน และได้มีนักวิชาการ สถาบันทางการศึกษาหลายแห่งได้ร่วมกันอธิบายความหมายเช่น

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

ธมนวรรณ ศักดิ์วิงปลา (2546) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรม หมายถึง กิจกรรมทุกประเภทหรือการกระทำสิ่งใด ๆ ที่มีมนุษย์แสดงออกหรือปรากฏออกมา เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและสิ่งเร้าภายนอกทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ โดยผู้ที่อยู่รอบข้างสามารถสังเกตเห็นได้หรือไม่สามารถสังเกตเห็นได้แต่สามารถใช้เครื่องมือวัดได้

เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ (2549) อธิบายความหมายของพฤติกรรมสรุปได้ว่า พฤติกรรมหมายถึง พฤติกรรมมนุษย์และสัตว์แสดงออกอันเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ เช่น การเดิน การนั่ง การยืน และพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ เช่น การแสดงออกด้านจิตใจ เช่น อารมณ์รัก การคิด และทุกสิ่งทุกอย่างที่บุคคลทำไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม จนบางครั้งต้องใช้เครื่องมือในการสังเกต เช่น เครื่องจับเท็จ ใช้จับเวลาคนโกหก เครื่องวัดความดันโลหิตในขณะที่มีอารมณ์ต่าง

จวีวรรณ สัตยธรรม (2541) ได้กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิบัติของสิ่งมีชีวิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกร่างกาย ปฏิบัติตอบสนอง หมายถึง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ทั้งที่สังเกตเห็นและสังเกตไม่เห็น

ราชบัณฑิตยสถาน (2525) พฤติกรรมหมายถึง การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

สมโภชน์ เขียมสุภาชิต (2536) หมายถึง สิ่งที่คุณแสดงออกมาเพื่อตอบสนองหรือโต้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาพอาการหนึ่ง

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า พฤติกรรม คือ การกระทำ ของบุคคล ทุกลักษณะทั้งที่สังเกตเห็นและสังเกตไม่เห็น เช่นการเดิน การนั่ง การยืน และพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ เช่น แนวคิด และความรู้สึก

4.2 ประเภทของพฤติกรรม

ถวิล ธาราโภชน์ (2545) การศึกษาพฤติกรรมยุคปัจจุบันไม่เน้นการแบ่งประเภทของพฤติกรรม แต่ในที่นี้ได้พิจารณาเห็นได้ว่าการแบ่งประเภทของพฤติกรรมจะช่วยให้เข้าใจแนวการพัฒนาพฤติกรรมได้ง่าย ขึ้นซึ่งนักจิตวิทยานิยมแบ่งพฤติกรรมได้ 2 ประเภทดังนี้ พฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายใน

พฤติกรรมภายนอก (overt behavior) เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้โดยชัดเจนแยกได้อีก 2 ชนิด คือ

- 1) พฤติกรรมที่สังเกตได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การพูด การหัวเราะ การร้องไห้ การเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือแม้แต่การเต้นของหัวใจ ซึ่งผู้อื่นสังเกตได้โดยอาศัยประสาทสัมผัส
- 2) พฤติกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือหรือการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ เช่น การเปลี่ยนแปลงของสารเคมีหรือปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือด การทำงานของกระเพาะอาหาร และลำไส้ ซึ่งไม่สามารถสังเกตด้วยตาเปล่าได้หรือประสาทสัมผัสเปล่า

พฤติกรรมภายในหรือ “ความในใจ” (covert behavior) เป็นพฤติกรรมที่เจ้านั้นจึงจะรู้ดี ถ้าไม่บอกใคร ไม่แสดงออกก็ไม่มีใครรู้ได้ดี เช่น การจำ การรับรู้ การเข้าใจ การได้กลิ่น การได้ยิน การฝัน การหิว การโกรธ การคิด การตัดสินใจ เจตคติ จินตนาการ พฤติกรรมเหล่านี้อาจมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ขณะใช้ความคิดคลื่นสมองทำงานมากหรือขณะโกรธ ปริมาณน้ำตาลในกระแสเลือดมีมาก ซึ่งวัดได้โดยเครื่องมือ แต่ก็ไม่มีใครรู้ละเอียดลงไปได้ว่าเขาคิดอะไร หรือเขารู้สึกอย่างไร คนรู้ละเอียดคือเจ้าของของพฤติกรรมนั้น

พฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายในในความสัมพันธ์กัน โดยพฤติกรรมภายในเป็นตัวเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก เช่น คนเราย่อมพูดหรือยอมแสดงกิริยาโดยสอดคล้องกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดภายใน ถ้าต้องการศึกษาให้เข้าใจเกี่ยวกับ "จิตใจ" หรือพฤติกรรมภายในของคนก็ต้องศึกษาจากส่วนที่สัมผัสได้ชัดเจนคือพฤติกรรมภายนอก ซึ่งแนวทางสู่ความเข้าใจพฤติกรรมที่เป็นความในใจพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์แสดงออกอันเป็นพฤติกรรมภายนอกเราก็ต้องศึกษาให้เข้าใจธรรมชาติของการคิด การตัดสินใจ การรับรู้ การรู้สึก ฯลฯ ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายใน

การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งมักมีทั้งพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายใน พฤติกรรมที่เป็นเรื่องธรรมชาติเสรีระ ซึ่งมักเรียกว่า "พฤติกรรมแบบเครื่องจักร" และพฤติกรรมที่เป็นเรื่องของประสบการณ์ ซึ่งมักเรียกกันว่า "พฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย" แต่โดยทั่วไปแล้วมักเน้นการศึกษาเฉพาะพฤติกรรมที่เกิดเนื่องจากประสบการณ์เท่านั้น ซึ่งพฤติกรรมนั้น ๆ มีการแลกเปลี่ยนเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอตามระยะเวลาที่ผ่านไปตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และสำหรับการศึกษาพฤติกรรมเพื่อพัฒนาตน มุ่งเน้นการพัฒนาจิต ความคิด หรือพฤติกรรมภายในเป็นลำดับแรก เนื่องจากพฤติกรรมภายในเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ และพฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่ไม่แสดงออก

4.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม

คณาจารย์กลุ่มจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี (2552) ได้กล่าวว่ เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั้น เป็นผลมาจากการผสมผสานขององค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวมนุษย์ที่เป็นองค์ประกอบภายในตัวมนุษย์เอง ได้แก่ การรับรู้ สถิติปัญญา การคิด เจตคติ และอารมณ์

การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหมายจากการสัมผัส การรับรู้จึงต้องใช้กระบวนการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและส่งประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความ

องค์ประกอบของการรับรู้

- 1) สิ่งเร้า ได้แก่ วัตถุ แสง เสียง กลิ่น รสต่างๆ
- 2) อวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง ถ้าไม่สมบูรณ์ถ้าไม่สมบูรณ์จะทำให้สูญเสียการรับรู้ได้

ทำให้สูญเสียการรับรู้ได้

- 3) ประสาทในการรับสัมผัส เพื่อเป็นตัวกลางส่งกระแสประสาทจากอวัยวะรับสัมผัสไปยังสองส่วนกลางเพื่อการแปลความต่อไป

4) ประสบการณ์เดิม การรู้จัก การจดจำ ทำให้การรับรู้ได้ดีขึ้น

5) ค่านิยม ทักษะคติ เช่น การวาดรูปเหรียญ เด็กยากจนวาดเหรียญใหญ่กว่าเด็ก
มีเงิน รับรู้ว่ามีค่ามาก

6) ความใส่ใจ ความตั้งใจ ข้อมูลที่ส่งกระทบกับอวัยวะรับสัมผัสอาจสูญหายได้
ถ้าไม่มีความตั้งใจ สนใจรับรู้

7) สภาพจิตใจอารมณ์ เช่น การคาดหวัง ความดีใจ เสียใจ

8) ความสามารถทางสติปัญญา ทำให้รับรู้ได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งความสามารถ
ในการประมวลผลความรู้เพื่อแปลความได้เร็วขึ้น

สติปัญญา (Intelligence)

แมคเนมาร์ (Mc Nemar) ได้สรุปความหมายของสติปัญญา ที่นักจิตวิทยากลุ่มต่าง ๆ ได้
กล่าวไว้ ว่าแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ให้ความหมายของสติปัญญา ในแง่ของ ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับ
สิ่งแวดล้อม (Adaptation) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 2 ให้ความหมายของสติปัญญาว่า เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem
solving) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะแก้ปัญหาได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 3 ให้ความหมายของสติปัญญาว่า เป็นเรื่องของความสามารถในการคิดแบบ
นามธรรม (Abstract thinking) ผู้ที่มีสติปัญญาสูง จะคิดแบบนามธรรมได้ดีกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

กลุ่มที่ 4 ให้ความหมายของสติปัญญาว่า เป็นความสามารถในการเรียนรู้ (Learning) ผู้ที่
มีสติปัญญาสูงจะเรียนรู้ได้เร็วกว่าผู้ที่มีสติปัญญาต่ำ

การทำความเข้าใจว่าสติปัญญาคืออะไรนั้น หากได้นำแง่มุมที่นักจิตวิทยาทั้งหลายได้ให้ไว้
มาผสมผสานกัน จะทำให้เข้าใจความหมายของ สติปัญญาได้กว้าง และชัดเจนขึ้น

การคิด (Thinking)

การคิด เป็นกระบวนการทำงานของสมองในการสร้างสัญลักษณ์ หรือภาพ ให้ปรากฏใน
สมอง ความสามารถในการคิดนั้น มีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญา

ลักษณะพื้นฐานของการคิด การคิด แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ความคิดรวมยอด (concept)

2) จินตนาการ (imaginaion)

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

จินตนาการ เป็นสร้างภาพขึ้นในสมอง ตามความนึกคิดของตนเอง เป็นผลงานมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับ ความต้องการ ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์ และความรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกันของบุคคลแต่คน จะแตกต่างกันออกไป

ลักษณะพื้นฐานของการคิดที่กล่าวถึงข้างต้น ทำให้เกิดการคิด 2 รูปแบบได้แก่

- 1) การคิดอย่างมีเป้าหมาย
- 2) การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย

การคิดอย่างมีเป้าหมาย เป็นกระบวนการคิดที่มีขั้นตอน มีทิศทางเพื่อบังคับไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ การคิดอย่างมีเป้าหมาย ที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ ได้แก่

1) การคิดหาเหตุผล (Reasoning) เป็นการสรุปความคิดจากข้อมูลที่มีอยู่โดยสามารถอธิบายได้ด้วยหลักของเหตุผล ซึ่งอาจคิดจากหลักไปสู่รายละเอียดหรือข้อเท็จจริงย่อย ๆ (คิดแบบนิรนัย) หรือคิดจากข้อเท็จจริงย่อย 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 โดยการพิจารณาไตร่ตรองผลดี ผลเสีย อย่างรอบครอบแล้ว

การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย เป็นการคิดที่เป็นไปตามจินตนาการ ความรู้สึก ความคาดหวัง และอารมณ์ ขาดขั้นตอนที่ชัดเจน

ความคิดรวบยอด เป็นลำดับขั้นตอนที่เกิดจากการทำงานของสมอง ในการจัดกลุ่ม หรือ การสรุปรวม ที่จะทำความเข้าใจในสิ่งของ บุคคลเรื่องราว ประสบการณ์ ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ หรือต่อความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความชัดเจน ว่าคืออะไร เช่นการรับรู้ มะม่วง ชมพู ส้ม มังคุด ว่าเป็นผลไม้ รับรู้ สุนัข แมว หมู เป็ด ไก่ ว่าเป็นสัตว์เลี้ยง

จินตนาการ เป็นสร้างภาพขึ้นสมอง ตามความนึกคิดของตนเอง เป็นผลมาจากการสะสม การรับรู้จากการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกัน ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์ และ ความรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกันของบุคคลแต่ละคน จะแตกต่างกันออกไป

ลักษณะพื้นฐานของการคิดที่กล่าวถึงข้างต้น ทำให้เกิดการคิด 2 รูปแบบได้แก่

- 1) การคิดอย่างมีเป้าหมาย
- 2) การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย

การคิดอย่างมีเป้าหมาย เป็นกระบวนการคิดอย่างมีขั้นตอน มีทิศทางเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย ที่วางไว้ การคิดอย่างมีเป้าหมาย ที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมมนุษย์ ได้แก่

1) การคิดหาเหตุผล (Reasoning) เป็นการสรุปความคิดจากข้อมูลที่มีอยู่ โดยสามารถอธิบายได้ด้วยหลักเหตุผล ซึ่งอาจคิดจากหลักการไปสู่รายละเอียดหรือข้อเท็จจริงย่อย ๆ (คิดแบบนินัย) หรือคิดจากข้อเท็จจริงย่อย ๆ ไปสู่หลักการ (คิดแบบอุปนัย)

2) การตัดสินใจ (Decision Making) เป็นการเลือกทางปฏิบัติ ในกรณีที่มีตัวเลือกมากกว่า 1 ทางเลือก

3) การคิดแก้ปัญหา (problem solving) เป็นการหาวิธีจัดการกับความยุ่งยากที่เกิดขึ้น

4) การคิดสร้างสรรค์ (Critical thinking) เป็นการหาวิธีการ แนวทาง รูปแบบ สิ่งแปลกใหม่ที่มีประโยชน์

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

การคิดอย่างไม่มีเป้าหมาย เป็นการคิดที่เป็นไปตามจินตนาการ ความรู้สึก ความคาดหวัง และอารมณ์ ขาดขั้นตอนที่ชัดเจน

เจตคติ (Attitude)

ความหมายของเจตคติ

เจตคติเป็นสภาพความพร้อมของความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มพฤติกรรมของบุคคล อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ ทัศนคติ เป็นแรงที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคลต่อ เหตุการณ์ 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 ที่บุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้

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

3) องค์ประกอบด้านความคิด (Cognitive component-C) เป็นความรู้ หรือความคิดของบุคคลที่มีต่อบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ดี ไม่ดี ถูกต้อง ไม่ถูกต้อง เหมาะสม ไม่เหมาะสม คุณ ให้โทษ

องค์ประกอบทั้ง 3 นี้ จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน หากองค์ประกอบด้านใดด้านหนึ่งเปลี่ยนแปลงไป เจตคติของบุคคลนั้นก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ลักษณะของเจตคติ

เจตคติของบุคคลมิได้มีมาแต่กำเนิด เจตคติ มีกระบวนการพื้นฐานมาจากการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ได้รับ การเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้น เกิดได้หลายวิธี เช่น เกิดจากการเลียนแบบบุคคลที่เขาศรัทธา นิยมชมชอบ สืบเกิดจากการกระทำของบุคคลอื่น และดูผลว่าจะเกิดอะไรขึ้น จากประสบการณ์ที่นำความพอใจ หรือไม่พอใจมาให้ จากการได้รับข้อมูล ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ จากกลุ่มเพื่อน จากการรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่น เป็นต้น เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลง และพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ได้แต่อาศัยระยะเวลา และกระบวนการหลายอย่าง

อารมณ์ (Emotion)

ความหมายของอารมณ์

ความหมายของอารมณ์นาย แพทย์เทิดศักดิ์ เดชคง (2542) กล่าวถึงอารมณ์ว่า เป็นสภาวะทางจิตใจที่มีผลจากตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น ทั้งที่มาจากภายใน ได้แก่ความไม่สบาย ความเจ็บปวด และอาจมาจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น บุคคล อุณหภูมิ ดินฟ้าอากาศ อารมณ์อาจมีความหมายได้หลายแง่ ทั้งแง่ดี แง่ไม่ดี

อาร์ เพชรผูด (2530) ให้ความหมายไว้ว่า อารมณ์ คือภาวะอินทรีย์ (Organism) ถูกเร้าให้เกิดการตอบสนอง หรือที่เรียกว่า ผลกระทบจากสิ่งเร้า ไม่ว่าจะผลกระทบนั้นจะหนักหรือเบา ก็ตาม จะทำให้เกิดปฏิกิริยาขึ้นได้และมีการแสดงออกได้เป็น 3 แบบคือ

- 1) แบบที่เกิดทันทีทันใด (Emotional experience) เช่น รู้สึกโกรธ กลัวดีใจ
- 2) พฤติกรรมที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากอารมณ์ (Emotional behavior) เช่น กล่าวคำสบถสาบานเมื่อรู้สึกโกรธ กระโดดโลดเต้นเมื่อรู้สึกดีใจ
- 3) เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (Physical change) เช่น หน้าแดง มือสั่น ปากสั่น

อารมณ์กับความรู้สึกเป็น สิ่งที่ต่อเนื่องกัน และยากที่จะแยกแยะว่าอันไหนเป็นความรู้สึก (Feeling) อันไหนเป็นอารมณ์ (emotion) เพราะเป็นภาวะที่ต่อเนื่องกัน จากความรู้สึกที่ธรรมดาไปจนถึงความรู้สึกที่ธรรมดา ไปจนถึงความรู้สึกที่รุนแรง

Baron (1996) สรุปไว้ว่า อารมณ์เป็นกิริยาที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกายภาพระดับของการคิดแบบอัตโนมัติ และพฤติกรรมที่แสดงออก

จากข้างต้นได้กล่าวถึง องค์ประกอบของพฤติกรรม ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า องค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ที่องค์ประกอบภายในตัวมนุษย์ ได้แก่ ความรับรู้ สติปัญญา การคิด เจตคติ และอารมณ์

4.4 ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

เคสส์เลอร์ (Kessler, 1966) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ปกติว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมกับเวลา สถานที่ และอายุ ดังนั้นในทางตรงกันข้าม อาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างไม่เหมาะสมกับวัย เวลา และสถานที่ อาจกล่าวได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหาเป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นในสังคมรู้สึกไม่พอใจ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่ทำให้คนอื่นได้รับความเดือดร้อน สรุปได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ การแสดงออกที่แตกต่างออกไปจากปกติวิสัยที่คนทั่วไปประพฤติปฏิบัติ และเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา

สำหรับในสถานศึกษานั้น ครูอาจารย์มักจะพบพฤติกรรมของนักเรียนในรูปแบบต่าง ๆ กัน โดยเฉพาะกับนักเรียนวัยรุ่น ที่มักจะมีการแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ครู อาจารย์ต้องประสบปัญหาอยู่เนือง ๆ เช่น ปัญหาการขาดเรียนบ่อย ปัญหาเด็กเกรไม่ตั้งใจเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าว พุดปลด ลักขโมย ก่อการทะเลาะวิวาท ทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา

นักจิตวิทยาได้ให้ความสนใจและศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาไว้มาก และสรุปว่าการที่เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา หรือมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมนั้น เป็นเพราะเด็กมีความรู้สึกว่าคุณมีความผิดอยู่เสมอ จึงพยายามที่จะหาวิธีป้องกันตนเองโดยใช้วิธีต่าง ๆ ที่ต่อต้านสังคม และในทางตรงกันข้าม พฤติกรรมที่เป็นปัญหา อาจหมายถึง การที่เด็กเหล่านี้ต้องการความช่วยเหลือ และเรียกร้องให้ผู้อื่นสนใจตน ตลอดจนต้องการหาสิ่งทดแทนสิ่งที่ตนขาดไป

4.5 เกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

การตัดสินว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาหรือไม่นั้น จำเป็นต้องอาศัยหลักเกณฑ์ในการพิจารณาด้วย ทั้งนี้เพราะในแต่ละสังคมนั้นรับรู้ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่างกัน และการบ่งชี้ว่าพฤติกรรมใดเป็นปัญหายังส่งผลกระทบต่อตัวเด็กและผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย ดังนั้นการที่กล่าวว่าพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นปัญหานั้น ควรมีการทำความเข้าใจในเกณฑ์การตัดสินพฤติกรรมร่วมกันเสียก่อน

ดังได้กล่าวแล้วว่า เคสส์เลอร์ (Kessler, 1966) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าการที่จะตัดสินว่าพฤติกรรมใดจะเป็นปัญหาหรือไม่นั้น ให้ยึดหลักของความเหมาะสมของพฤติกรรมนั้นในเวลาสถานที่ และอายุของผู้แสดงพฤติกรรม นอกจากนี้เคสส์เลอร์ยังได้เสนอเกณฑ์การตัดสินว่าพฤติกรรมใดถือว่เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาไว้ ดังนี้

1. อายุ พัฒนาการในแต่ละช่วงอายุใดอายุหนึ่ง มีลักษณะพฤติกรรมเฉพาะอย่าง พฤติกรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตถือว่เป็นพฤติกรรมที่ปกติ แต่ถ้าพฤติกรรมเดียวกันนี้เกิดขึ้นอีกในช่วงเวลาหนึ่งก็ถือว่เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ดังเช่น กรณีของ "จันทร์ภา" อายุ 14 ปีแล้วยังบัสสาวะรดที่นอนอยู่ทุกคืน เช่นนี้ถือว่เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับวัย ทั้งนี้เพราะโดยปกติแล้ว กล้ามเนื้อที่ควบคุมอวัยวะขับถ่ายได้ดีเมื่อเด็กอายุ 3-4 ขวบ ขึ้นไป ถ้าเด็กที่อายุเกิน 4 ขวบขึ้นไป ยังบัสสาวะรดที่นอนอยู่จึงให้ตั้งข้อสังเกตว่กำลังจะมีปัญหา นอกจากนี้แล้วยังอาจจะต้องพิจารณาพฤติกรรมอื่นประกอบ

2. ความถี่และความรุนแรงของการเกิดพฤติกรรม การพิจารณาลักษณะของ

พฤติกรรมที่เป็นปัญหานั้น จะต้องพิจารณาลักษณะของพฤติกรรมตามสภาพแวดล้อม และผลกระทบที่มีต่อตัวเด็กและผู้อื่นด้วย ถ้าพฤติกรรมใดมีความถี่มากและมีผลกระทบต่อตนเองหรือผู้อื่นสูง ก็กล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น ในชั่วโมงคณิตศาสตร์ ครูพบว่า ด.ญ.มาลี เอาไม้บรรทัดตีเพื่อน 10 ครั้ง หรือ ด.ช.มานพ ทะเลาะวิวาทและชกต่อยกับเพื่อนทุกวัน ดังนั้น ความถี่ของการเกิดพฤติกรรมจะเป็นเกณฑ์ประเมินพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่งว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะเป็นปัญหา และการที่จะสามารถบอกได้ว่าพฤติกรรมใดมีความถี่ และความรุนแรงเพียงใดนั้น จะต้องอาศัยผลจากการสังเกตพฤติกรรมอย่างเป็นระเบียบและมีการรวบรวมข้อมูลเป็นเวลานานพอสมควร จึงจะสามารถตัดสินได้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นปัญหาหรือไม่

3. จำนวนของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เกณฑ์ข้อนี้จะพิจารณาจากจำนวนของพฤติกรรมที่แสดงออก ถ้าพฤติกรรมที่แสดงนั้นมากกว่าพฤติกรรมปกติที่เด็กในสังคมนั้นแสดงก็เป็นที่น่าสังเกตว่าเด็กผู้นั้นมีปัญหา ซึ่งจะเป็นผลทำให้มาสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมนั้นได้

4. การสูญเสียโอกาสทางสังคม หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้เด็กผู้นั้นสูญเสียโอกาสที่จะเรียนหนังสือในโรงเรียน หรือสูญเสียอิสรภาพในสังคมปกติ เช่น การไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน การแต่งกายไม่เรียบร้อย ก่อนการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน หรือการแสดงกิริยาอาการที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้ อาจทำให้เด็กต้องสูญเสียโอกาสของการเข้ากลุ่มหรืออยู่ในสังคมแวดล้อมได้อย่างสงบสุข หรืออาจทำให้ต้องถูกออกจากสถานศึกษาไป เป็นต้น

5. การส่งผลต่อความเจ็บปวด-ต่อตนเองหรือผู้อื่น เกณฑ์ข้อนี้พิจารณาจากผลการกระทำนั้น ๆ ก่อให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวด ความละอายใจ หรือความรู้สึกผิดที่ตนได้รับ หรือผลต่อผู้อื่น เช่น การขโมยของผู้อื่น การทำร้ายผู้อื่น ถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นก่อให้เกิดผลที่ไม่เป็นที่พอใจ ซึ่งอาจเกิดกับผู้กระทำเอง หรือเกิดจากผู้ได้รับผลจากการกระทำนั้นมาก พฤติกรรมนั้นย่อมเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

6. การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมต่างๆ ในการแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งของเด็กควรสังเกตด้วยว่าเด็กมีการปรับตัวในสภาวะแวดล้อมอื่น ๆ เป็นอย่างไร ถ้าเขาไม่สามารถปรับตัวได้ ในทุกสถานการณ์ ก็แสดงว่าเขามีปัญหา แต่ถ้าเด็กสามารถปรับตัวกับสถานการณ์อื่นได้ พฤติกรรมนั้นอาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่ร้ายแรง แต่ก็ควรได้รับการเอาใจใส่ให้มากขึ้น เช่น ด.ช.ชาติวัย 13 ปี เริ่มมีสิ่วบนหน้าและเสียงเริ่มแตก และเมื่อออกไปพูดหน้าชั้นก็ถูกเพื่อนหัวเราะเยาะ ด.ช.ชาติ โกรธมาก เมื่อกลับถึงบ้านก็เล่าให้แม่ฟังและบอกว่าเกลียดครู เกลียดเพื่อนและไม่ยอมไปโรงเรียน พฤติกรรมเช่นนี้เกิดขึ้นพร้อมกับปัญหาด้านอื่น ๆ ด้วย เพราะมีผลกระทบกระเทือนต่อการ

เรียนและมีผลกระทบต่อการปรับตัวทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ก็แสดงว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา และควรรีบแก้ไขโดยทันที เพราะถ้าปล่อยทิ้งไว้อาจทำให้เกิดปัญหารุนแรงยิ่งขึ้น

7. **บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล** พิจารณาจากพฤติกรรมที่แสดงออกป็นั้นชัดเจนว่าการดำเนินชีวิตของเขามากน้อยเพียงใด สามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้หรือไม่ เช่น บางคนมีบุคลิกภาพที่ถดถอย เก็บตัว หรือบางคนมีบุคลิกภาพที่ถดถอย เก็บตัว หรือบางคนมีบุคลิกภาพก้าวร้าว บุคลิกภาพเหล่านี้อาจเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ ถ้าพบว่าบุคคลนั้นไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ แต่ถ้าเขาสามารถปรับตัวได้ก็แสดงว่าพฤติกรรมนั้นไม่ชัดเจนว่าการดำเนินชีวิตย่อมแสดงว่าบุคลิกภาพของบุคคลนั้นไม่เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

จากการศึกษาเกณฑ์การตัดสินพฤติกรรมว่าพฤติกรรมอะไรเป็นปัญหาหรือไม่เป็นปัญหาดังกล่าวนี้ เป็นเพียงแนวทางกว้าง ๆ ซึ่งใช้เป็นแนวทางในการพิจารณาพฤติกรรม อย่างไรก็ตามการตัดสินพฤติกรรมใด ๆ นั้น ควรต้องมีการพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วนเสียก่อน ทั้งนี้เพราะพฤติกรรมที่เป็นปัญหานั้นมีตั้งแต่พฤติกรรมที่เป็นปัญหามากและรุนแรง ไปจนถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาน้อย และในเด็กแต่ละคนก็อาจมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาแตกต่างกันออกไปตามเหตุการณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ และพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในแต่ละสังคมก็มีความแตกต่างกันอีกด้วย ดังนั้นผู้ประเมินพฤติกรรมว่าพฤติกรรมใดเป็นปัญหา ควรจะต้องมีความรู้ด้านพัฒนาการมนุษย์ มีหลักในการพิจารณา และดำเนินการพิจารณาอย่างเป็นระบบ ละเอียด รอบคอบ และพิจารณาทุกแง่ทุกมุมด้วย

4.6 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

วิธีการศึกษาพฤติกรรม คือวิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งวิชาใด ๆ ที่มีความเป็นศาสตร์จะนำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแสวงหาความรู้ทั้งสิ้น ซึ่งวิธีการทางวิทยาศาสตร์นี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ กำหนดปัญหา ตั้งสมมุติฐาน รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ตามลำดับ ขั้นตอนดังกล่าวเป็นแนวทาง สำหรับวิธีการศึกษาพฤติกรรมโดย ต้องดำเนินการตาม แม้ว่าแต่ละวิธีจะมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไปก็ตาม สำหรับวิธีการศึกษาพฤติกรรมกระทำได้หลายวิธี ตามลักษณะของพฤติกรรมที่ศึกษา (ลักษณะ สรวิวัฒน์, 2544) ดังนี้

1. การทดลอง (Experimental Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมในทางจิตวิทยาที่เป็นวิทยาศาสตร์สูงมาก โดยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างเหตุการณ์สองเหตุการณ์ และ เหตุการณ์ที่เป็นเหตุเรียกว่า ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ส่วนเหตุการณ์ที่เป็นผล

เรียกว่า ตัวแปรตาม (Dependent Variable) การปฏิบัติต่อตัวแปรอิสระ เรียกว่าการจัดกระทำ (Treatment) ในการทดลองแต่ละครั้ง ผู้ทดลองต้องตั้งสมมุติฐานก่อนแล้วทำการทดลอง การทดลองมี 2 ลักษณะ คือ การทดลองในห้องปฏิบัติการ และการทดลองภาคสนาม ในการทดลองแต่ละครั้งต้องคำนึงถึงการ ปฏิบัติซ้ำ หมายถึงว่าการกระทำซ้ำอีกครั้งแม้ว่าจะบุคคลและสถานที่กันก็ได้ผลอย่างเดิมทุกครั้ง นักจิตวิทยาควรทำการทดลองซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งเพื่อให้ได้ผลอย่างเดิมเพื่อให้เกิดความมั่นใจ ส่วนการ ควบคุมตัวแปรนั้นจะเห็นว่า ในการทดลองแต่ละครั้งมีข้อจำกัด เพราะการที่จะควบคุมตัวแปรใดตัวแปร หนึ่งนั้น อาจจะมีตัวแปรซ่อนมา ทำให้ผลลัพธ์คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงได้ ในการสรุปผลก็ เช่นเดียวกัน ต้องมีขอบเขตจำกัดคือ ผลการทดลองจะเกิดลักษณะนั้นได้เฉพาะในกลุ่มที่มีคุณลักษณะ แบบนั้น เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถนำไปใช้กับกลุ่มอื่นที่แตกต่างกัน ออกไปได้ข้อดีของการทดลองก็คือ นักจิตวิทยาสามารถควบคุมตัวแปรต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมได้ ทำให้แน่ใจได้ว่า อะไรเป็น สาเหตุอะไรเป็นผล

2. การสำรวจ (Survey Method) เป็นการศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์เช่นกัน แม้ว่า จะไม่เข้มข้น นักก็ยังมีวิธีการศึกษาตัวแปรเหมือนการทดลองแต่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจะเป็นเหตุเป็นผลแก่กันไม่ได้ และผู้ศึกษาไม่มีการจัดกระทำ ต่อตัวแปร กระทำเพียงแค่ศึกษาตัวแปรอย่างมีระบบในสถานการณ์ที่พบ การสำรวจจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือ ที่มีทั้งความเชื่อถือได้ (Reliability) ความเที่ยงตรง (Validity) รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการที่เหมาะสมเพื่อให้เป็นตัว แทนที่ดีของประชากร

3. วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง (Introspection Method) วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง หรือ วิธีการพินิจภายในนี้ หมายถึง วิธีการที่บุคคลสังเกตตนเองหรือสำรวจตนเอง โดยการให้บุคคล พิจารณา ความรู้สึกของตนเอง สำรวจตรวจสอบตนเอง แล้วรายงานถึงสาเหตุและความรู้สึกของตนเองออกมา ซึ่งในการตรวจสอบจิตตนเอง บางครั้งอาจใช้วิธีการนี้ย้อนทบทวนไปถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และฝังใจ หรือประทับใจในอดีต อาจกลายเป็นปมขัดแย้ง ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ

4. วิธีทางคลินิก (Clinical Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมแบบลึก (In-Depth Study) รายใด รายหนึ่งโดยใช้เครื่องมือหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลหลาย ๆ ด้าน และใช้ระยะเวลาาน เพื่อให้ทราบ สาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ตลอดจนได้ข้อความรู้ใหม่ ๆ ที่จะนำไปใช้กับกรณีอื่น ๆ ได้ นักจิตวิทยาจะไม่เพียงแต่ศึกษาเรื่องตามที่คนไข้เล่าให้ฟังเท่านั้นยังต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก ประสบการณ์ในอดีตชีวิตประวัติ ศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัว และ

สิ่งแวดล้อมเพื่อดูภูมิหลังทางสังคมของคนไข้โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น การทดสอบ การศึกษารายการ การสังเกต การสัมภาษณ์ สังคมมิติ การทดสอบทางจิตวิทยา อาทิ การทดสอบบุคลิกภาพ การฉายจิต เพื่อศึกษาเจตคติ ความ ต้องการทางอารมณ์และทางจิตใจ เพื่อดูสาเหตุของความผิดปกติทางบุคลิกภาพนั้น ๆ ว่ามีสาเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร

5. การสังเกตอย่างมีระบบ (Systematic Observation) พฤติกรรมเป็นจำนวนไม่น้อย จำเป็นต้องศึกษาในสถานการณ์ปกติที่สถานการณ์นั้นเกิดขึ้น โดยการเฝ้าสังเกตและบันทึก พฤติกรรม ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเรียกว่าการสังเกตอย่างมีระบบวิธีการนี้ต้องนิยามพฤติกรรมที่จะสังเกตให้ชัดเจน และวัดได้เรียกว่า นิยามปฏิบัติการ (Operational Definition) การสังเกตเป็นวิธีการที่มีความชัดเจน ง่าย และสะดวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สังเกตว่าจะมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะ ความชำนาญ มีความสามารถในการสังเกตมากน้อยแค่ไหน สิ่งเหล่านี้ผู้สังเกตควรได้รับการฝึกฝน การสังเกตมาเป็นอย่างดีการสังเกตที่ดีนั้นจะต้องมีจุดมุ่งหมายว่าจะสังเกตเรื่องอะไร สังเกตไปทำไม สถานการณ์และสภาพการณ์ที่ต้องการ สังเกต จำนวนครั้งในการสังเกต ระยะเวลา วัน เวลาในการสังเกต สิ่งเหล่านี้ต้องกำหนดให้ชัดเจน และที่สำคัญผู้ที่ทำการสังเกตต้องไม่มีอคติต่อผู้ถูกสังเกต และเรื่องที่ทำกรสังเกตอยู่รวมทั้งหมดจะต้องทำการ สังเกตโดยไม่ให้กลุ่มตัวอย่างรู้ตัวว่ามีใครคอย สังเกตอยู่การสังเกตอาจใช้เครื่องมือช่วยบันทึก รายละเอียดด้วย เช่น เครื่องบันทึกเสียง การถ่ายภาพยนตร์ เครื่องมือตรวจนับผู้มาใช้บริการของ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

6. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) การใช้แบบสอบถามเหมาะสำหรับในการศึกษา พฤติกรรมของบุคคลที่มีจำนวนมาก ๆ และต้องการคำตอบอย่างรวดเร็ว ทำให้ประหยัดเวลาค่าใช้จ่าย อื่น ๆ แบบสอบถามที่ใช้จะต้องเป็นเครื่องมือที่มีความเป็นมาตรฐาน มีคุณภาพ มีความเที่ยงตรง มีความ เชื่อมั่นได้ สามารถวัดในสิ่งที่เราต้องการจะวัดในการให้ตอบ แบบสอบถามมักจะถามเกี่ยวกับ เจตคติ เกี่ยวกับ เรื่องที่ต้องการจะทราบ เมื่อรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามได้แล้วก็จะใช้วิธีการทาง สถิติวิจัยหาคำตอบออกมา เพื่อให้ได้ผลที่ชัดเจนขึ้นควรนำ วิธีการอื่นมาใช้ตรวจสอบอีกครั้ง เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น

7. การทดสอบทางจิตวิทยา (Psychological Testing) แบบทดสอบทางจิตวิทยาเป็น เครื่องมือที่ใช้วัดลักษณะพฤติกรรมที่แอบแฝงอยู่ในตัวบุคคลซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลพยายามปกปิดซ่อนเร้นไว้ จะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม อาทิการตรวจเช็คระดับสติปัญญา การวัดความถนัด และความสนใจ การตรวจลักษณะของบุคลิกภาพและอารมณ์ซึ่งในขั้นตอนของการสร้างแบบทดสอบนั้นต้องผ่านกระบวนการที่น่าเชื่อถือเพื่อให้ได้แบบทดสอบที่แม่นยำ สรุปแล้ววิธี

การศึกษาทางจิตวิทยาต่าง ๆ เหล่านี้ไม่มีวิธีใดที่ดีที่สุด การนำไปใช้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้ใช้เป็นสำคัญ วิธีการสังเกต การสำรวจ การใช้แบบสอบถาม และการทดลอง มักใช้ศึกษากับกลุ่มคนจำนวนมาก ๆ และมักเป็นการศึกษาเพื่อหาความรู้โดยไม่สนใจพฤติกรรมเฉพาะตัวบุคคล ส่วนวิธีการทดสอบ การตรวจสอบจิตตนเอง และการศึกษาประวัติรายกรณีมักใช้ในทางคลินิก เพื่อทำความเข้าใจ หรือแก้ปัญหาเฉพาะบุคคล

นอกจากนี้ วัลธูญา รัตนวราหะ (2555) การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์เป็นเรื่องยุ่งยากมากกว่าการศึกษาเรื่องสสารหรือแร่ธาตุต่าง ของนักฟิสิกส์หรือนักเคมี เพราะพฤติกรรมของมนุษย์เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และมนุษย์แต่ละคนก็มีความแตกต่างกันในเรื่อง ทำให้การวัดและการแปลความหมายพฤติกรรมมนุษย์ไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์เพียงพอ ภายใต้ข้อจำกัดของเครื่องมือและวิธีการเชิงวิทยาศาสตร์ที่ใช้กันอยู่ ซึ่ง กมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์ (2528) แบ่งวิธีการศึกษาพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภทคือวิธีการตรวจสอบตนเอง (Introspection) และวิธีพฤติกรรมนิยม (Behavioristic method)

1. วิธีการตรวจสอบด้วยตนเอง (Introspection) หรือบางที่เรียกว่าวิธีการพินิจภายใน ซึ่งเป็นวิธีการศึกษาพฤติกรรมภายในเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในใจของแต่ละคน วิธีการนั้นจะให้บุคคลหรือผู้ที่กระทำได้วิเคราะห์การกระทำของตนเองเป็นการสำรวจความรู้และความคิดของตนเองว่าการที่ตนได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ไปแล้วนั้น เป็นเพราะอะไรจนถึงทำอย่างนั้น เช่น เด็กคนหนึ่งโกรธเพื่อนของเขามากถึงเอาก้อนหินขว้างศีรษะเพื่อนแตก เมื่อเรื่องราวยุติลงแล้วก็เรียกเด็กนั้นมาเพื่อให้เขาเล่าสาเหตุหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ว่าทำไมถึงโกรธเพื่อนคนนั้นซึ่งจะทำให้เด็กได้พบถึงความเปลี่ยนแปลงในร่างกายที่เกิดขึ้นเมื่อตอนเขาโกรธ และเข้าใจถึงเพื่อนจะมีความรู้สึกอย่างไร

ขั้นตอนการตรวจสอบตนเอง (Stages of Introspection) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ

ก. บุคคลจะพยายามค้นหาพื้นฐานหรือเหตุผลในการกระทำของเขาเอง

ข. แต่ละคนจะเริ่มต้นคิดว่า การกระทำของเขานั้นดีหรือไม่ดีเพียงใด

ค. แต่ละคนจะพยายามเข้าใจตนเอง และจะพิจารณาการกระทำของเขาว่าเป็นสิ่งที่ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำ จึงจะทำให้เกิดความเข้าใจที่พยายามแก้ไขปรับปรุงตัวเอง

ผลที่ได้จากการตรวจสอบตนเองนั้น อาจได้ข้อมูลที่ไม่ตรงความเป็นจริง ทั้งนี้เป็นเพราะสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ ประการแรกผู้เล่าลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ประการที่สองผู้เล่าเองไม่เล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความเป็นจริง ถ้าเหตุการณ์เหล่านั้นทำให้เกิดผลเสียแก่ตนเอง แต่อย่างไรก็ตามวิธีนี้จะทำให้เราได้ข้อมูลมาบ้างพอสมควร หรืออย่างน้อยก็ทำให้ผู้ตรวจสอบตัวเองได้คิดถึง

ผลดีและผลเสียของการกระทำ อันจะเป็นแนวทางให้ผู้กระทำปรับปรุงตัวเองให้ดียิ่งขึ้นในโอกาสต่อไป ดังเห็นได้จากขั้นตอนของการตรวจสอบตนเองทั้ง 3 ชั้น ที่กล่าวไว้ในเบื้องต้น

2. วิธีพฤติกรรมนิยม (Behavioristic method) เป็นวิธีที่ศึกษาได้ทั้งพฤติกรรม

ภายในและภายนอก โดยพยายามดึงสิ่งที่เป็นที่เป็นพฤติกรรมภายในออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอก วิธีการนี้แบ่งออกเป็น 2 วิธีคือ

2.1 วิธีธรรมชาติ (Natural method) เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสภาพความเป็นจริงตามธรรมชาติ โดยผู้ศึกษาจะไม่ไปแตะต้องกับสิ่งแวดล้อมเลย แต่หน้าที่สังเกตบันทึกและวิเคราะห์ตามสภาพการณ์ที่ตนศึกษา ซึ่งอาจทำได้หลายวิธีดังนี้

2.1.1 การสังเกต(Observation) หมายถึงการเฝ้ามองพฤติกรรมของสิ่งเราที่เราต้องการศึกษา เป็นการเก็บข้อมูลโดยตรงที่มีประโยชน์มากในการศึกษาพฤติกรรมของคนอื่น เพราะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกสังเกตไม่สามารถบอกหรือไม่ยอมบอกเราก็ได้ นับได้ว่าเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพ

วิธีสังเกตจะได้ผลดีและเชื่อถือได้ จะต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า มีการจดบันทึกพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างตรงไปตรงมา มีการสังเกตต้องไม่รู้ตัว และที่สำคัญคือผู้ทำการสังเกตต้องมีใจเป็นกลาง ไม่ใช่ความคิดเห็นส่วนตัวเข้าไปเกี่ยวข้องในการสังเกต

2.1.2 การสัมภาษณ์ (Interview) คือการสนทนาหรือพูดคุยของบุคคลโดยผู้สัมภาษณ์จะเป็นผู้ตั้งคำถามให้ผู้สัมภาษณ์ตอบ ซึ่งการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ในบางครั้งจะให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบเพียงสั้น ๆ เป็นการใช้คำถามแบบตายตัว เช่น คุณมีอายุเท่าไร คุณมีพี่น้องกี่คน และในบางครั้งจะใช้คำถามแบบเปิดทาง ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ ทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็น

การสัมภาษณ์จะได้ผลดี ผู้สัมภาษณ์จะต้องสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเองและเป็นบรรยากาศที่ดีก่อนสัมภาษณ์ ทำให้ผู้รู้สึกสบายใจให้มากที่สุด

2.1.3 การใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) คือ ชุดของคำถามหรือปัญหาที่ใช้ในการรวบรวมข้อเท็จจริง ซึ่งอาจเป็นด้านความเห็น ความสนใจ เจตคติ หรือบุคลิกภาพ

แบบสอบถามที่ดี ข้อคำถามต้องกะทัดรัด ชัดเจน ง่ายต่อความเข้าใจ เสร็จแล้วจึงส่งให้ผู้ตอบคำถามตามที่ผู้ศึกษาต้องการ

2.1.4 ประวัติรายกรณี (Case history) เป็นการศึกษาเพื่อต้องการทราบ

รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคล เช่น ประวัติด้านสุขภาพ การศึกษา ครอบครัว การทำงาน เป็นต้น

การศึกษาประวัติรายกรณีอาจทำได้โดยการสัมภาษณ์เจ้าตัวหรือญาติพี่น้อง การให้ผู้ที่เรากำลังศึกษาเขียนรายงาน หรืออาจดูหลักฐานที่บ้านที่ข้อมูลของผู้ที่เราจะศึกษา เช่น ระเบียบ หรือเอกสารต่าง

2.1.5 การทดสอบ (Testing) การใช้แบบทดสอบทางจิตวิทยา

ความสามารถต่าง ๆ ของบุคคลเราต้องการทราบความสามารถทางใด ก็นำแบบทดสอบชนิดนั้น มาวัด เช่น แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) แบบทดสอบความถนัด (Aptitude) แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ (Personality) แบบทดสอบเจตคติ (Attitude Test)

แบบทดสอบที่ดีและมีคุณภาพจะต้องสร้างอย่างถูกหลักเกณฑ์ คือ มีความเที่ยงตรง (Attitude Test) และมีความเชื่อมั่น (Reliability) สูง การศึกษาหาข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบมีจุดเด่นคือได้ข้อมูลมาก แต่เสียเวลาน้อย

2.1.6 การสหสัมพันธ์ (Correlation) เป็นการศึกษาหาความสัมพันธ์

ระหว่างตัวแปรตั้งแต่สองตัวขึ้นไป เช่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเรียน วิชาคณิตศาสตร์ (ตัวแปร) ซึ่งนักจิตวิทยาจะวัดถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเกิดผลของตัวแปรนั้น ๆ ว่าเกี่ยวข้องกันอย่างไร

สิ่งที่ต้องเข้าใจ ค่าความสัมพันธ์จะมีค่าตั้งแต่ +1 ถึง -1 มีลักษณะสำคัญ คือ ถ้าสหสัมพันธ์เท่ากับ 0 แสดงว่าตัวแปรทั้งสองไม่มีความสัมพันธ์กันเลย นั่นคือค่าสหสัมพันธ์ใกล้ 1 จะมีความสัมพันธ์มาก ถ้าใกล้ 0 จะมีความสัมพันธ์กันน้อย

อีกอย่างหนึ่งคือ เครื่องหมาย + และ - ถ้าค่าตัวเลขเป็นบวก ตัวแปรทั้งสองจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะตามกัน แต่ค่าตัวแปรเป็นลบ ตัวแปรทั้งสองจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะกลับกันตัวอย่างเช่น นักศึกษาที่มาเรียนในชั้นเป็นประจำกับคะแนนสอบได้ดี มีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ 0.85 จะหมายความว่า นักศึกษาที่มาเรียนประจำ ย่อมทำคะแนนสอบได้ดีเป็นความจริงอย่างมาก แต่ถ้าค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ -0.85 ก็จะมีความสัมพันธ์กลับกันคือ นักศึกษาที่มาเรียนประจำ ทำคะแนนสอบได้ไม่ดีเลย

2.2 วิธีการทดลอง (Experimental method) เป็นวิธีการรวบรวมข้อมูลโดยการจัด

สภาพการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมา แล้วสังเกตดูพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการจัดสภาพการณ์นี้ อย่งไร เช่น จัดให้พนักงานบริษัทฝึกกายบริหารตอนเช้า และเมื่อเช้าทำงานจะมีประสิทธิภาพ

อย่างไร หรือจัดให้นอนวันละ 5 ชั่วโมง จากที่เคยนอนวันละ 8 ชั่วโมง ผลต่อการร่งวงนอนในตอนกลางวันจะเป็นอย่างไร

ในทางการทดลองการจัดสภาพการณ์ใด ๆ ให้เราเรียกสิ่งเหล่านั้นว่าตัวแปร การฝึกกายบริหารตอนเช้าเป็นตัวแปร การจัดเวลาให้นอนเป็นตัวแปรและผลที่ตามมาเป็นตัวแปร ดังนั้นตัวแปร (Variable) คือสิ่งที่ผู้ทำการทดลองต้องการศึกษาและเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ซึ่งจะแบ่งออกเป็นตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ ตัวแปรที่ผู้ทดลองสามารถเลือกได้อย่างอิสระตามต้องการ เช่น จะเลือกกำหนดเวลาให้นอนกี่ชั่วโมงก็ได้ และตัวแปรตาม (dependent Variable) คือ ตัวแปรที่ไม่สามารถกำหนดได้ จะมีค่าเปลี่ยนแปลงไปตามตัวอิสระจึงได้ชื่อว่าตัวแปรตาม

การทดลองจะเป็นไปตามจุดมุ่งหมาย สิ่งสำคัญก็คือจะต้องควบคุมตัวแปรให้คงที่แล้วผันแปรเฉพาะตัวแปรอิสระที่ต้องการศึกษาเท่านั้น และการจะสรุปผลที่ได้จากการทดลองจำเป็นต้องมีการเปรียบเทียบกัน ซึ่งโดยมากจะมีสองกลุ่ม

1) กลุ่มทดลอง (Experimental group) คือกลุ่มที่จัดสภาพการณ์ให้หรือกลุ่มที่สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมที่ต้องการ

2) กลุ่มควบคุม (Control group) คือกลุ่มที่ทำงานปกติในสภาพตามธรรมชาติที่เป็นอยู่ จรรยา สุวรรณทัต และคณะ (2534) ได้กล่าวถึงการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ด้วยการวิจัยของนักจิตวิทยาว่ามีผลกระทบที่สำคัญ 5 ประการ สรุปได้ดังนี้

2.1 กระตุ้นให้เกิดการคิดในเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ และมีความรับผิดชอบต่อการใช้ผลวิจัยอย่างถูกต้องหรือพัฒนาวิชาชีพและสังคม

2.2 ให้ทางเลือกต่าง ๆ แก่บุคคลเพื่อปรับปรุงตนเองให้เหมาะสมกับตนเองและบริบทที่แวดล้อม

2.3 ผู้บริหารสามารถนำผลวิจัยไปใช้ประกอบการตัดสินใจในการวางนโยบาย และแผนได้อย่างรอบคอบมากกว่าการใช้สามัญสำนึก

2.4 เนื่องจากปัจจุบันมีความสนใจการวิจัยทางจิตวิทยาอยู่ในทุกแวดวงวิชาการ ผลกระทำที่อาจเกิดขึ้นในเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นได้คือ คนนอกสาขาที่ไม่ได้ใช้ความรู้ในจิตวิทยาแท้ ๆ ที่เป็นทฤษฎีและผลการวิจัยสาขาจิตวิทยา หากใช้จิตวิทยาในเชิงสามัญสำนึกให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี

2.5 จิตวิทยาที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ เหตุการณ์และสาเหตุ

ของพฤติกรรมอาชญากรรม โดยอ้างให้สัมพัทธ์ของจิตวิทยาฝ่ายนำบับต่ออย่างผิวเผิน ฉาบฉวยมากกว่าฝ่ายวิชาการและฝ่ายวิจัยอาจทำให้ประชาชนผู้รับสื่ออาจเกิดความสับสน แคลงใจ และเข้าใจผิดในที่สุด จึงควรสังวรระวังในการดูแลป้องกันผลกระทบสำคัญข้อนี้ด้วย

จึงข้างต้นได้กล่าวถึง วิธีการศึกษาพฤติกรรม ผู้ศึกษาควรสรุปได้ว่า วิธีการศึกษาวิธีการศึกษา พฤติกรรมกระทำได้หลายวิธี ตามลักษณะของพฤติกรรม ดังนี้ การทดลอง การสำรวจ วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง วิธีการคลินิก การสังเกตอย่างมีระบบ การทดสอบทางจิตวิทยา การใช้วิธีการสัมพัทธ์ และการใช้แบบสอบถาม

4.7 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

นักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงที่สุดในกลุ่มนี้คือ สกินเนอร์ (B.F. Skinner) เชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก และเชื่อในทฤษฎีการวางเงื่อนไขโดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง การให้การเสริมแรง ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่มนุษย์ตอบสนองต่อสิ่งเร้า และพฤติกรรมตอบสนองจะเข้มข้นขึ้นหากได้รับการเสริมแรงที่เหมาะสม

ทิสนา แชมมณี (2548) ผู้รวบรวม กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีนี้คือ มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติเป็นลำดับขั้น และต้องการที่จะรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้เน้นการเข้าถึงความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน และตอบสนองความต้องการพื้นฐานนั้นอย่างพอเพียง ให้อิสรภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ มีการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด ประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง มาสโลว์ ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้นเรียงตามลำดับ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) คือความต้องการปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต

ขั้นที่ 2 ความต้องการความ มั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs) คือความต้องการที่จะมีชีวิต ที่มั่นคง ปลอดภัย

ขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (Love and Belonging Needs) มนุษย์เมื่อเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดก็ต้องการให้ตนเป็นที่รักและยอมรับในกลุ่มที่ตนอยู่

ขั้นที่ 4 ความต้องการได้ รับการยกย่องจากผู้อื่น (Self-Esteem Needs) เป็นความต้องการในลำดับต่อมา ซึ่งความต้องการในขั้นนี้ถ้าได้รับจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจตนเอง

ขั้นที่ 5 ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการขั้นสูงของมนุษย์ ซึ่งน้อยคนที่จะประสบได้ถึงขั้นนี้

สรวงศ์ โค้วตระกูล(2541) กล่าวว่า นักคิด นักจิตวิทยาในกลุ่มพฤติกรรมนิยมมองธรรมชาติของมนุษย์ในลักษณะเป็นกลาง คือ ไม่ดีไม่เลว (neutral-passive) การกระทำต่าง ๆ เกิดจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอก พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (stimulus-response) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองของกลุ่มพฤติกรรมนิยมให้ความสำคัญกับ "พฤติกรรม" มาก เพราะพฤติกรรมเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้ สามารถวัดและทดสอบได้ ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มพฤติกรรมนิยม ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 3 ทฤษฎี ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory)

2. ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory)

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์ (Hull's Systematic Behavior Theory) ทฤษฎีพื้นฐานทางความคิด (assumption) ของทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม คือ พฤติกรรมทุกอย่างเกิดขึ้นโดยการเรียนรู้และสามารถสังเกตได้ พฤติกรรมแต่ละชนิดเป็นผลรวมของการเรียนรู้ที่เป็นอิสระหลายอย่าง เสริมแรง (Reinforcement) ช่วยให้พฤติกรรมเกิดขึ้น

ประสาท อิศรปริดา (1993:160-196) ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์กล่าวว่า ถ้าร่างกายเมื่อล้มการเรียนรู้จะลดการตอบสนองต่อการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ที่สุดเมื่อได้รับแรงเสริมในเวลาใกล้เคียงเป้าหมายหลักการจัดการเรียนการสอน ตามทฤษฎีนี้จึงมักคำนึงถึงความพร้อม ความสามารถและเวลาที่ผู้เรียนจะเรียนได้ดีที่สุด การจัดการเรียนการสอนควรให้ทางเลือกที่หลากหลายเพื่อตอบสนองระดับความสามารถ ของผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 3 แนวด้วยกัน คือ

- ทฤษฎีการเชื่อมโยง (Classical Connectionism) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ บุคคลจะมีการลองผิดลองถูกปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการตอบสนองที่สามารถให้ผลที่พึงพอใจมากที่สุด เมื่อเกิดการเรียนรู้แล้ว บุคคลจะใช้รูปแบบการตอบสนองที่เหมาะสมเพียงรูปแบบ และจะพยายามใช้รูปแบบนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าในการเรียนรู้ต่อไปเรื่อยๆ การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จึงเน้นที่การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนแบบลองผิดลองถูกบ้าง มีการสำรวจความพร้อมของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องกระทำก่อนการสอนบทเรียน เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว

ครูควรฝึกให้ผู้เรียนฝึกการนำการเรียนรู้นั้นไปใช้บ่อยๆ การศึกษาว่าสิ่งใดเป็นสิ่งเร้าหรือรางวัลที่ผู้เรียนพึงพอใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

- ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory) ประกอบด้วยทฤษฎีย่อย 4 ทฤษฎี ดังนี้

1) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบอัตโนมัติของพาฟลอฟ (Pavlov's Classical Conditioning) เน้นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข สรุปแนวคิดตามทฤษฎีนี้ได้ว่า การเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตเกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข

2) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบอัตโนมัติของวัตสัน (Watson's Classical Conditioning) เน้นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเช่นกัน สรุปแนวคิดตามทฤษฎีนี้ได้ว่า การเรียนรู้จะคงทนถาวรหากมีการให้สิ่งเร้าที่สัมพันธ์กันนั้นควบคู่กันไปอย่างสม่ำเสมอ

3) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบต่อเนื่องของกัทธี (Guthrie's Contiguous Conditioning) เน้นหลักการจูงใจ สรุปแนวคิดตามทฤษฎีนี้ได้ว่า การเรียนรู้เมื่อเกิดขึ้นแล้วแม้เพียงครั้งเดียวก็นับว่าได้เรียนรู้แล้วไม่จำเป็นต้องทำซ้ำอีก

4) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนต์ของสกินเนอร์ (Skinner's Operant Conditioning) เน้นการเสริมแรงหรือให้รางวัล สรุปแนวคิดตามทฤษฎีนี้ได้ว่า การกระทำใด ๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก การเสริมแรงที่แปรเปลี่ยนทำให้การตอบสนองคงทนกว่าการเสริมแรงที่ตายตัว การจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จึงเน้นที่การเสนอสิ่งเร้าในการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีการเสริมแรงหรือให้รางวัลเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจที่จะเรียนรู้

-ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์ (Hull's Systematic Behavior Theory) มีความเชื่อว่าถ้าร่างกายเมื่อยล้า การเรียนรู้จะลดลง การตอบสนองต่อการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อได้รับแรงเสริมในเวลา ใกล้เคียงเป้าหมาย หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จึงมักคำนึงถึงความพร้อม ความสามารถและเวลาที่ผู้เรียนจะเรียนได้ดีที่สุด การจัดการเรียนการสอนควรให้ทางเลือกที่หลากหลายเพื่อตอบสนองระดับความสามารถ ของผู้เรียนกลุ่มที่เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิด แนวคิดกลุ่มนี้เริ่มขยายความคิดที่เน้นทางด้านพฤติกรรมออกไปสู่กระบวนการทางความคิด ซึ่งเป็นกระบวนการภายในสมอง โดยนักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ใช่เรื่องของพฤติกรรมที่ เกิดจากกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพียงเท่านั้น การเรียนรู้ของมนุษย์มีความซับซ้อนยิ่งกว่านั้น เป็นกระบวนการทางความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูล การสร้างความหมายและความสัมพันธ์ของข้อมูลและการดึงข้อมูลออกมาใช้ในการกระทำและการแก้ปัญหา ต่าง ๆ เป็นการใช้สติปัญญาของมนุษย์ในการสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ตนเองนั่นเอง

จากการศึกษาทฤษฎีในกลุ่มพฤติกรรมสรุปได้ว่าการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอกเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ บุคคลจะมีการลองผิดลองถูกปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการตอบสนองที่สามารถให้ผลที่พึงพอใจมากที่สุด

5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

ทัศนันท์ พุ่มนุช (2555) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมและพัฒนาแนวทางการใช้เครือข่ายทางสังคมในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครปฐม พบว่าบุคลากรทางการศึกษาส่วนใหญ่เคยใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในระดับปานกลาง เว็บไซต์เครือข่าย เข้าใช้งาน คือ Face book, Hi5, Blog Gang, Twitter, Blogger, MySpace, Ex teen , Multiply, Skype โดยใช้งานเฉลี่ย 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์มากที่สุดใน ช่วงเวลา 18.01 - 24.00 น. ระยะเวลาที่ใช้งานใน ใช้ภาษาไทยในการเข้าไปใช้และต้องการให้มีการจัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา ส่วนแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาคือ 1) ควรมีลักษณะการสื่อสารทั้งกลุ่มเดี่ยวและต่างกลุ่มกัน 2) ควรจัดหาเครื่องมือในเครือข่ายสังคมเช่นควรมีการสร้างกิจกรรม ควรมีบล็อกแสดงความคิดเห็น ควรมีการสร้างกลุ่มเครือข่าย และควรมีการสร้างโปรไฟล์ 3) ควรมีการเผยแพร่และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคม และ 4) ควรได้รับการสนับสนุนด้านพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายทางสังคม ควรจัดหาสื่อและเครื่องมือ เตรียมความพร้อมด้านระบบอินเทอร์เน็ตและแนวทางการจัดกิจกรรม

นพเก้า ศิริชนะ(2552:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาปัญหาและความต้องการอินเทอร์เน็ตของนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพเชียงคำ อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา พบว่านักเรียนนักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าระบบอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลทางการศึกษาที่กว้างใหญ่สามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างไร้พรมแดน มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าด้วยตนเองอย่างเพียงพอและสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารในระบบอินเทอร์เน็ตได้ดี ปัญหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการมีความล่าช้าในการเรียกใช้ข้อมูล

รัชนิกร บุญกลืน (2557:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่าพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนในทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ผลของปัญหาการใช้งานโซเชียลมีเดียมีพฤติกรรมระดับปานกลาง และผลของแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียพบว่ามีพฤติกรรมระดับมาก คือต้องระวังการป้องกันรหัสผ่านไม่ให้อื่นทราบเพื่อความปลอดภัย

สุธีวรรัตน์ ใจจันทร์(2554:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มกรคอมพิวเตอร์ที่บ้านเป็นของตนเอง มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตโดยเพื่อนแนะนำให้รู้จักกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้บริการ www.facebook.com มากที่สุด ในช่วงเวลา 16.00 น.- 20.00 น. ด้านพฤติกรรมการใช้ มีการใช้ในการคุยในห้องสนทนาเป็นส่วนมาก

อภิญา ชุณหะทิพากร (2557:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาสภาพ ปัญหา และแนวทางการแก้ไขการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา:คณะคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จากการศึกษาพบว่าสภาพการใช้เครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนพบว่านิสิตระดับปริญญาตรีคณะคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งานเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่มหาวิทยาลัย โดยใช้อุปกรณ์สื่อสารคือ โทรศัพท์มือถือ มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยสัญญาณ wifi รายการที่มากที่สุดเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อการเรียนการสอน โดยปัญหาการใช้เครือข่ายที่พบคือทำให้ไม่มีเวลาศึกษาเพิ่มเติม

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

โมไฮอดิน (Mohaiadin,1996 อ้างใน พิมพ์ลักษณ์ ชูแก้ว, 2551) ศึกษาประโยชน์และองค์ประกอบสัมพันธ์กับการยอมรับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ศึกษาในต่างประเทศ พบว่า

1. นักศึกษาชาย มีแนวโน้มการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและทักษะการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตดีกว่านักศึกษาหญิง
2. นักศึกษาเริ่มใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ลงทะเบียนเรียน
3. จุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าสังคมมากกว่าการเรียน
4. การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ส่วนใหญ่เป็นการใช้เพื่อส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

5. ประสบการณ์และทักษะการใช้คอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับความถี่การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

6. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คือ คุณประโยชน์ ความเข้ากันได้ ความยากง่าย ความซับซ้อน การสังเกต



บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก เป็นการศึกษา
ค้นคว้าเชิงสำรวจ (Survey Research) เป็นการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองโดยใช้แบบสอบถาม
(Questionnaire)

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าดำเนินไปตามกระบวนการวิจัยและบรรลุวัตถุประสงค์
ผู้ศึกษาค้นคว้ามี่ขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

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

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์
จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 181 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์
อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 155 คน โดยกำหนด
ขนาดกลุ่มตัวอย่างตามหลักการเครจซี่และมอร์แกน (R.V.Krejcie and D.W.Morgan อ้างใน
ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543)

ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางการสุ่ม เครจซี่
ซีและมอร์แกน (R.V.Krejcie and D.W.Morgan) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 155 คน ในจำนวน
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2558 จำนวน 181 คน ได้ตามตารางต่อไปนี้

ชั้นเรียน	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มัธยมศึกษาปีที่ 1	70	59
มัธยมศึกษาปีที่ 2	52	44
มัธยมศึกษาปีที่ 3	59	52
รวม	181	155

ตารางที่ 2 จำแนกกลุ่มตัวอย่างตามชั้นเรียน

2.การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1. ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)

2.2 สร้างเครื่องมือกำหนดขอบข่ายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมการใช้ social media กรณีศึกษานักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์

2.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความชัดเจนของข้อคำถาม ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำ ความถูกต้อง และความครอบคลุมของเนื้อหา

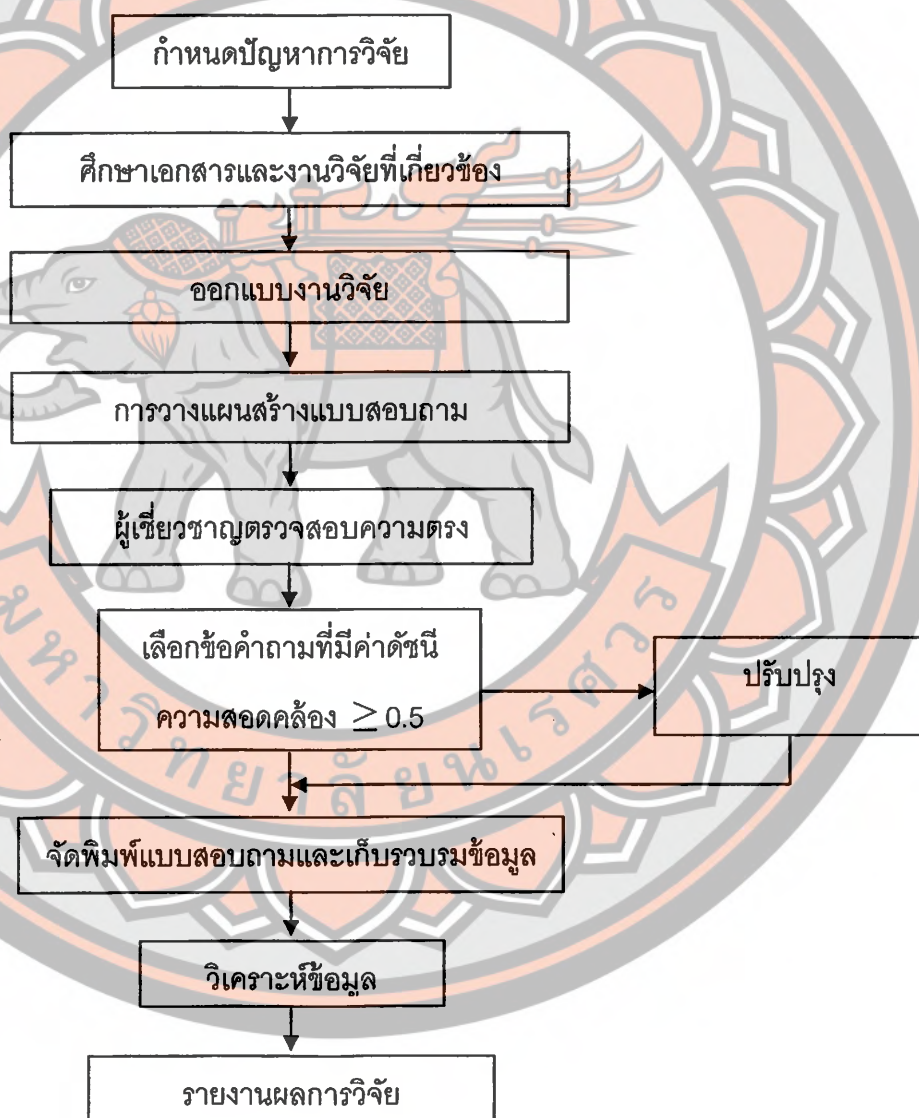
2.4 นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องความสมบูรณ์และความครอบคลุมของเนื้อหาแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

2.5 นำแบบสอบถามทั้ง 5 ตอน ที่ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้ตรวจสอบแล้วมาหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า โดยให้

- + 1 หมายถึง แนใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- + 1 หมายถึง แนใจว่าข้อความสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1 หมายถึง แนใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2.6 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอความเห็นชอบและนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 155 คน

วิธีการสร้างเครื่องมือ



ตารางที่ 3 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ โดยให้ผู้ตอบเลือกจากคำตอบที่จัดเตรียมให้ไว้ จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียนเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ปรับปรุงจากบุญชม ศรีสะอาด (2545:102) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 27 ข้อ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 9 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 9 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 9 ข้อ

โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2545:102)

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

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีหลักเกณฑ์ ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2545:102)

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

ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ปรับปรุงจากบุญชม ศรีสะอาด (2545:102) โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2545:102)

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

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆเป็นแบบคำถามปลายเปิด (Open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

2. ผู้ศึกษาค้นคว้าดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 155 ฉบับ

3. ผู้ศึกษาค้นคว้านำเสนอแบบสอบถามมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีทางสถิติ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และดำเนินการดังนี้

1. ทำการคัดเลือกแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืนทุกฉบับ คัดเลือกฉบับที่สมบูรณ์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล แล้วตรวจคะแนนของแบบสอบถามทั้ง 5 ตอน เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เพื่อคำนวณหาค่าทางสถิติ

3. กรอกระยะจากแบบสอบถามตอนที่ 1 ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage)

4. กรอกระยะจากแบบสอบถามตอนที่ 2, 3, 4 ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สำเร็จรูป โดยกำหนดระดับคะแนนออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท สเกล (Likert Scale) โดยให้ค่าคะแนนดังต่อไปนี้ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ

5. นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อใช้แปลความหมายจากการตอบคำถาม โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย 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. สรุปผล

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ คือ หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยอาศัยดุลพินิจของผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาลงความคิดเห็นและให้คะแนน

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

$\sum R$ แทน ผลรวมของการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

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

สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1. ร้อยละ (Percentage)

$$P = \frac{X \times 100}{N}$$

P = ค่าร้อยละ

X = จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

N = จำนวนประชากร

2. ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean : \bar{X}) มีสูตร ดังนี้ อ้างถึง (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

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

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 N แทน จำนวนประชากรทั้งหมดในกลุ่ม

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

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
 $(\sum X)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม
 n แทน จำนวนผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งการศึกษานี้ได้
ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามจากนักเรียนโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์
จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 127 คน และได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 พฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียน

ตอนที่ 2 ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์

ตอนที่ 1 พฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียน

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1 ชาย	59	46.46
2 หญิง	68	53.54
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 4 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.54 และเป็นเพศ
ชาย คิดเป็นร้อยละ 46.46

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	37	29.13
2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	49	38.58

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	41	32.28
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 5 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 38.58 รองลงมาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 32.28 และน้อยที่สุดคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 29.13

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามการใช้ Social Media ผ่านอุปกรณ์สื่อสาร

อุปกรณ์สื่อสาร	จำนวน	ร้อยละ
1 คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)	10	7.87
2 คอมพิวเตอร์ (Notebook)	11	8.66
3 โทรศัพท์มือถือ	104	83.46
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 6 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ Social Media ผ่านโทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 83.46 รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ (Notebook) คิดเป็นร้อยละ 8.66 และน้อยที่สุดเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) คิดเป็นร้อยละ 7.87

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามสถานที่การใช้ Social Media

สถานที่การใช้ Social Media	จำนวน	ร้อยละ
1 บ้าน	105	82.68
2 ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียน)	8	6.30
3 ห้องสมุดโรงเรียน	0	0.00
4 ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต	11	8.66
5 บ้านเพื่อน	3	2.36
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้ Social Media ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 82.68 รองลงมาคือใช้ที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 8.66 และน้อยที่สุดคือห้องสมุดโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 0.00

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามความถี่การใช้ Social Media

ความถี่การใช้ Social Media	จำนวน	ร้อยละ
1 ทุกวัน	37	29.13
2 4 - 6 วันต่อสัปดาห์	19	14.96
3 2 - 3 วันต่อสัปดาห์	34	26.77
4 1 วันต่อสัปดาห์	9	7.09
5 นานๆครั้ง	28	22.05
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 8 พบว่าความถี่การใช้ Social Media ของนักเรียนส่วนใหญ่ใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 29.13 รองลงมาคือใช้งาน 2 - 3 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 26.77 และน้อยที่สุดคือใช้งาน 1 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 7.09

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามระยะเวลาใช้งาน Social Media ในแต่ละครั้ง

ใช้งาน Social Media ในแต่ละครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
1 น้อยกว่า 30 นาที	18	14.17
2 มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง	43	33.86
3 มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1 ชั่วโมงครึ่ง	16	12.60
4 มากกว่า 1 ชั่วโมงครึ่ง - 2 ชั่วโมง	19	14.96
5 มากกว่า 2 ชั่วโมง	31	24.41
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 9 พบว่าใช้งาน Social Media ของนักเรียนในแต่ละครั้งส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลามากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง โดยคิดเป็นร้อยละ 33.86 รองลงมาคือ เข้าใช้งานมากกว่า 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 24.41 และน้อยที่สุดคือ เข้าใช้งานมากกว่า 1 ชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมงครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 12.60

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของนักเรียน จำแนกตามประสบการณ์การใช้งาน Social Media

ประสบการณ์การใช้งาน Social Media	จำนวน	ร้อยละ
1 น้อยกว่า 1 ปี	42	33.07
2 มากกว่า 1-2 ปี	44	34.65
3 มากกว่า 2-4 ปี	29	22.83
4 มากกว่า 5 ปีขึ้นไป	12	9.45
รวม	127	100.00

จากตารางที่ 10 พบว่าประสบการณ์การใช้งาน Social Media ของนักเรียนส่วนใหญ่มากกว่า 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.65 รองลงมาคือ น้อยกว่า 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.07 และน้อยที่สุด คือ มากกว่า 5 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 9.45

พฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียน

ตารางที่ 11 แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการศึกษา

รายการ	สรุปผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1 ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด	3.48	0.93	ปานกลาง
2 ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	3.05	1.01	ปานกลาง
3 ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	3.52	1.08	มาก

รายการ	\bar{X}	สรุปผลการประเมิน	
		S.D.	ระดับความคิดเห็น
4 ท่านใช้เพื่อค้นหาหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน	3.64	1.15	มาก
5 ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media	3.29	1.11	ปานกลาง
6 ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน	2.80	1.15	ปานกลาง
7 ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูล เพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน	3.13	1.13	ปานกลาง
8 ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกมประเภทสร้างปัญญา	3.00	1.18	ปานกลาง
9 ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ	2.81	1.18	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	3.19	0.70	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 พบว่าพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 0.7) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ ค้นหาหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.64$, S.D. = 1.15) รองลงมา ได้แก่ การใช้เพื่อค้นหาหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน ได้แก่ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.52$, S.D. = 1.08) การใช้เพื่อค้นหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 0.93) และระดับการใช้งานที่น้อยที่สุด ได้แก่ ใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 1.15)

ตารางที่ 12 แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการบันเทิง

รายการ	\bar{X}	สรุปผลการประเมิน	
		S.D.	ระดับความคิดเห็น
1 ท่านใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์	3.20	1.35	ปานกลาง

		สรุปผลการประเมิน		
รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	
2 ท่านใช้ Social Media ในการเล่นพนันออนไลน์	1.94	1.31	น้อย	
3 ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ หรือรูปภาพ	3.77	1.11	มาก	
4 ท่านใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลงออนไลน์	3.95	1.11	มาก	
5 ท่านใช้ Social Media ในการดาวน์โหลดเพลง หรือภาพยนตร์	3.93	1.16	มาก	
6 ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการการท่องเที่ยว	2.73	1.26	ปานกลาง	
7 ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์	2.24	1.31	น้อย	
8 ท่านใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น	4.14	1.10	มาก	
9 ท่านใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม (เว็บไซต์อนาจาร ลามก ภาพโป๊)	1.76	1.38	น้อย	
คะแนนเฉลี่ย	3.08	0.76	ปานกลาง	

จากตารางที่ 12 พบว่าพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.08$, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 1.10) รองลงมา ได้แก่ การใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 1.11) การใช้ Social Media ในการดาวน์โหลดเพลง หรือภาพยนตร์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 1.16) และระดับการใช้งานที่น้อยที่สุด ได้แก่ การใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม (เว็บไซต์อนาจาร ลามก ภาพโป๊) คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 1.76$, S.D. = 1.38)

ตารางที่ 13 แสดงผลด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการติดต่อสื่อสาร

	รายการ	สรุปผลการประเมิน		
		\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat, line, skype, facetime และอื่นๆ	3.61	1.28	มาก
2	ท่านใช้ Social Media ในการส่งอีเมลล์	3.06	1.23	ปานกลาง
3	ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์เอกสาร ประเภท *.doc, *.xls, *.pdf, *.jpg และอื่นๆ	2.73	1.30	ปานกลาง
4	ท่านใช้ Social Media ในการซื้อ-ขาย สินค้าออนไลน์	2.23	1.31	น้อย
5	ท่านใช้ Social Media เพื่อลดปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม	3.46	1.04	ปานกลาง
6	ท่านใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่	3.86	1.04	มาก
7	ท่านใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์	3.35	1.14	ปานกลาง
8	ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ที่สนใจ	2.65	1.22	ปานกลาง
9	ท่านใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล	2.61	1.41	ปานกลาง
	คะแนนเฉลี่ย	3.06	0.81	ปานกลาง

จากตารางที่ 13 พบว่าพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.06$, S.D. = 0.81) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.04) รองลงมา ได้แก่ การใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat, line, skype, facetime และอื่นๆ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 1.28) ใช้ Social Media เพื่อลดปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.46$, S.D. = 1.04) และระดับการใช้งานที่น้อยที่สุด ได้แก่ การใช้ Social Media ในการซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.23$, S.D. = 1.31)

ตอนที่ 2 ปัญหาด้านการใช้ Social Media

ตารางที่ 14 แสดงผลด้านปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน

รายการ	สรุปผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1 ท่านใช้เวลาในการใช้ Social Media	3.38	1.05	ปานกลาง
2 ท่านใช้ Social Media ระหว่างเรียน	2.31	1.28	น้อย
3 ท่านใช้ Social Media ขณะกำลังขับขี่ยานพาหนะ	2.14	1.21	น้อย
4 ท่านใช้ Social Media ขณะรับประทานอาหาร	2.54	1.28	ปานกลาง
5 ท่านโพสต์ข้อความที่มีผลกระทบต่อสังคม	1.94	1.25	น้อย
6 ท่านโพสต์ข้อความจนทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งกับผู้ที่ได้รับผลกระทบ	1.83	1.13	น้อย
7 มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตราคาแพง	2.27	1.26	น้อย
8 ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่ามีไวรัส	2.30	1.20	น้อย
9 ท่านพบปัญหาการติดต่อสื่อสารที่มีความผิดพลาดผ่าน Social Media	2.39	1.16	น้อย
10 ท่านใช้ภาษาในการพิมพ์ผ่าน Social Media ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	2.73	1.29	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	2.38	0.89	น้อย

จากตารางที่ 14 พบว่าปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ ภาพรวมอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.38$, S.D. = 0.89) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีปัญหาการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้เวลานานกับการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 1.05) รองลงมา ได้แก่ ปัญหาการใช้ภาษาในการพิมพ์ผ่าน Social Media ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 1.29) ปัญหาการใช้ Social Media ขณะรับประทานอาหาร คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.54$, S.D. = 1.28) และระดับปัญหาการใช้งานที่น้อยที่สุด ได้แก่ โพสต์ข้อความจนทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งกับผู้ได้รับผลกระทบ ($\bar{X} = 1.83$, S.D. = 1.13)

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน

ตารางที่ 15 แสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media

	รายการ	สรุปผลการประเมิน		
		\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	ไม่ควรโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียบกลางคืน	2.87	1.67	ปานกลาง
2	ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์	3.86	1.26	มาก
3	ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายกับคนอื่น	3.35	1.49	ปานกลาง
4	หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	2.88	1.35	ปานกลาง
5	ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตนเองกำลังทำอะไร ที่ไหน	3.07	1.34	ปานกลาง
6	มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media	3.34	1.25	ปานกลาง
7	ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง	3.35	1.59	ปานกลาง
8	ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media	3.29	1.51	ปานกลาง
9	ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จักผ่าน Social Media	3.45	1.37	ปานกลาง
10	ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย	3.77	1.48	มาก
คะแนนเฉลี่ย		3.32	1.03	ปานกลาง

จากตารางที่ 15 พบว่าแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.32$, S.D. = 1.03) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.26) รองลงมา ได้แก่ ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 1.48) ควรระมัดระวังในการ

รับเพื่อนที่ไม่รู้จักผ่าน Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.45$, S.D. = 1.37) และระดับแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้งานที่น้อยที่สุด ได้แก่ ไม่ควรโพสต์ หรืออัปโหลด (upload) รูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรม ที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เที่ยวกลางคืน ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 1.67)



บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media 2) ศึกษาปัญหาการใช้ Social Media และ 3) ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2558 จำนวน 181 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามหลักการเครจซี่และมอร์แกน จำนวน 155 คน และได้ทำการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ได้กลับคืนมาชุดที่สมบูรณ์ จำนวน 127 ชุด และได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอการวิจัยได้แก่

ตอนที่ 1 พฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

ตอนที่ 2 ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ผู้ศึกษาค้นคว้าสามารถสรุปผลได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 53.54 ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 38.58 ส่วนใหญ่จะใช้การ Social Media ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ คิดเป็นร้อยละ 83.46 สถานที่ที่ใช้ Social Media ส่วนใหญ่ใช้ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 82.68 มีความถี่ของการใช้งานส่วนใหญ่ใช้งานทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 29.13 โดยการใช้งาน Social Media ของนักเรียนในแต่ละครั้งส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลามากกว่า 30 นาทีถึง 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 33.86 และมีประสบการณ์การใช้งาน Social Media มาแล้วมากกว่า 1 – 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.65

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาพฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลกแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ การใช้งานเพื่อการศึกษา การใช้งานเพื่อการบันเทิง และการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสาร ดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้อยู่ระดับ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 0.7) ซึ่งพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการศึกษาส่วนใหญ่คือ ค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.64$, S.D. = 1.15)

2. ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการบันเทิงพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้อยู่ระดับ ปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.08$, S.D.= 0.76)ซึ่งพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่คือ การใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.14$, S.D.= 1.10)

3. ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้อยู่ระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.06$, S.D.= 0.81) ซึ่งพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ คือ การใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D.= 1.04)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า ปัญหาการใช้ Social Media ภาพรวมอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.38$, S.D. = 0.89) ซึ่งปัญหาส่วนใหญ่ คือ การใช้เวลานานกับการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 1.05)

ตอนที่ 3 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.32$, S.D. = 1.03) ซึ่งแนวทางการแก้ไขปัญหาคือ ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.26)

อภิปรายผล

การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการศึกษา ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการบันเทิง และด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า โดยรวมนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ Social Media อยู่ในระดับปานกลาง ผู้ศึกษาค้นคว้าขอแนะนำเสนอการอภิปรายเป็นรายด้าน ดังนี้

1.1 ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีระดับการใช้ อยู่ระดับปานกลาง คือ นักเรียนใช้ Social Media ในการค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ ในการส่งการบ้านและรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากระบบเครือข่าย Social Media เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ นักเรียนมีการสืบค้นข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการทำ รายงาน และส่งงานไปยังอาจารย์ผู้สอน สอดคล้องกับ อธิปตย์ คลี่สุนทร กล่าวว่าการนำ อินเทอร์เน็ตมาใช้เพื่อการศึกษา เป็นการเข้าถึงการเรียนการสอนของครูอาจารย์จากต่างสถาบันและ อาจแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สถาบันตนเองยังไม่มี และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถ ค้นคว้าได้ด้วยตนเอง เหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

1.2 ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการบันเทิง ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีระดับการใช้ อยู่ระดับปานกลาง คือ การใช้เพื่อสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความต้องการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การแชร์ ข้อความ รูปภาพ เพลง เกมส์ ตลอดจนข่าวบันเทิงอื่นๆ เพื่อแบ่งปันให้กับเพื่อนและบุคคลอื่น โดยผ่าน Social Media

เหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการบันเทิง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

1.3 ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร ผลการศึกษา ค้นคว้าพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีระดับการใช้อายุระดับปานกลาง คือ การใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การใช้ Social Media ทำให้คนแปลกหน้าจากทั่วทุกมุมของโลกได้มารู้จักกัน ผ่านเว็บไซต์ ผ่าน แอปพลิเคชัน (Application) บนโทรศัพท์มือถือได้ง่ายในปัจจุบัน โดยเฉพาะวัยรุ่น จากพฤติกรรมดังกล่าว สอดคล้องกับผลสำรวจการหาเพื่อนผ่านสื่อออนไลน์ ของสำนักวิจัยสยามเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตโพลล์ (poll) วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม ระดับอุดมศึกษา (2556) พบว่าพฤติกรรม การหาเพื่อนใหม่ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล จำนวน 1,081 คน ส่วนใหญ่อายุเฉลี่ย 18-21 ปี เก็บรวบรวมระหว่างวันที่ 22-29 ตุลาคม 2556 ด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มเฉพาะเจาะจง Purposive Sampling สรุปผลการสำรวจพฤติกรรมดังกล่าว สูงสุด 5 อันดับแรกคืออยากมีเพื่อนเพิ่ม , แก๊ง , หาคู่รัก , หาเพื่อนที่ชอบหรือสนใจในเรื่อง เดียวกัน และเล่นเกม ตามลำดับส่วนสื่อยอดนิยมที่ใช้ในการหาเพื่อนใหม่ที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน 5 อันดับแรก คือ Face book, Line, Twitter ,Skype และ What App Messenger ซึ่งเหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก มีพฤติกรรมการใช้งาน Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

2. ผลการศึกษาปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า ปัญหาการใช้ Social Media ภาพรวม อยู่ในระดับน้อย มีดังนี้

2.1 การใช้เวลานานกับการใช้ Social Media

2.2 มีการใช้ Social Media ขณะรับประทานอาหาร

2.3 มีการใช้ภาษาในการพิมพ์ผ่าน Social Media ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย

จากสภาพปัญหาดังกล่าว สอดคล้องกับ กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) กล่าวว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียมี ดังนี้ ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย ใช้เวลาไม่เหมาะสม ในการใช้โซเชียลมีเดีย ใช้คำพูดไม่เหมาะสม และโพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง จากที่ กล่าวมาการใช้งาน Social Media ที่ไม่เหมาะสมส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลใน ระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสังคมระดับครอบครัว แวดวงเพื่อนฝูง พฤติกรรมดังกล่าวนอกจากจะทำให้ ชาติปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนรอบข้างยังก่อให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพ เนื่องจากการก้มเป็น เวลานาน ทำให้เกิดปัญหากับต้นคอ และปัญหาทางสายตาที่เกิดจากการเพ่งมองมากเกินไป หรือ

ทางด้านจิตใจ คือ ก่อให้เกิดความหมกมุ่นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป จนก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร ต่อไป

3. ผลการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแนวทางการแก้ไขปัญหามีดังนี้

- 3.1 ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์
- 3.2 ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย
- 3.3 ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายกับคนอื่น
- 3.4 ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง

จากแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวข้างต้น นักเรียนควรได้รับความรู้ ตลอดจนการดูแลและเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดจากการใช้งาน Social Media เพราะการห้ามไม่ให้นักเรียนเข้าใช้งาน Social Media ไม่ใช่แนวทางการแก้ไขปัญหามา แต่จะทำให้เข้าถึงได้อย่างปลอดภัยเป็นวิธีที่ครูและผู้ปกครองต้องทำ เพราะนักเรียนที่ใช้งานอาจจะทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 โดยไม่รู้ตัว และการไม่รู้เท่าทันการใช้ Social Media การระมัดระวังตัวจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวต่อสาธารณะ ดังนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรช่วยกันป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาเหล่านี้ขึ้น ให้คำแนะนำ ข้อดี ข้อเสียของการใช้งานด้านต่างๆ รวมถึงโทษของการกระทำผิดจากพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 กำหนดและควบคุมการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต ไม่ให้มากเกินไป รวมถึงการส่งเสริมให้ใช้ Social Media ทางด้านการศึกษามากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

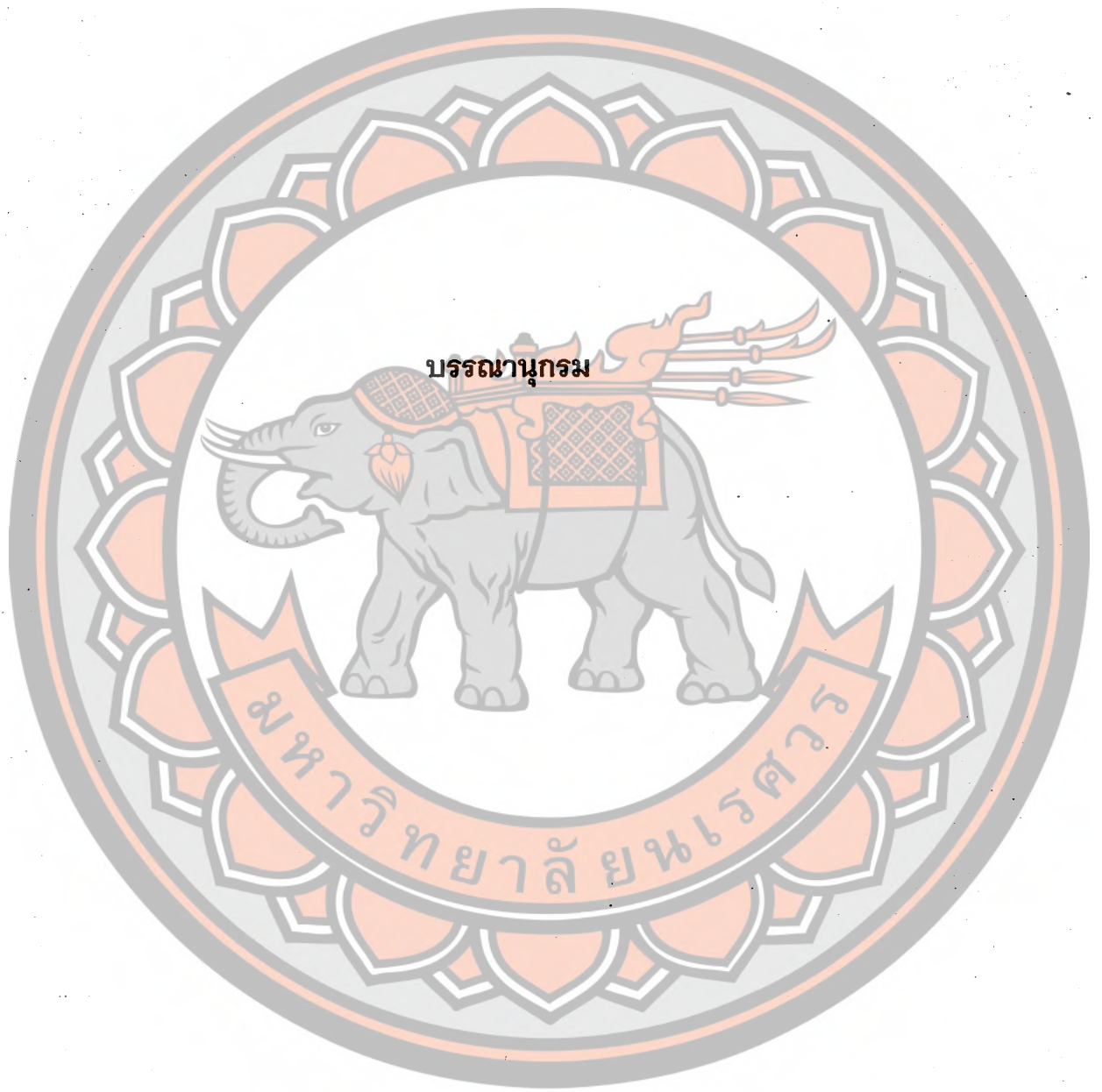
ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้ามีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ ดังนี้

1. จากการการศึกษาค้นคว้าพบว่าการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก แสดงให้เห็นถึงการเข้าใช้งาน Social Media ได้โดยง่ายโดยผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งในปัจจุบัน เป็น Smartphone ที่ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น บทบาทของการส่งเสริมด้านการศึกษาของครูต้องปรับให้เหมาะสม มีการประยุกต์ใช้ และเพิ่มเทคนิคการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

2. ผลจากการศึกษาปัญหาการใช้งาน Social Media ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้งานที่อาจก่อให้เกิดปัญหาพฤติกรรมอื่นๆ ตามมา รวมถึงปัญหาสุขภาพ จนไปถึงปัญหาสังคมที่



พระเชตุวรบวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร
พระเชตุวรบวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร บวรสถานศึกษาพระเชตุวร



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระเวศม์

บรรณานุกรม

- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว.(2554). Social Media (โซเชียลมีเดีย). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152#>.(วันที่ค้นข้อมูล 12 กรกฎาคม 2558).
- กิดานันท์ มะลิทอง. (2540). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น.(2545).พฤติกรรมวัยรุ่น (Adolescent Behavior) (พิมพ์ครั้งที่ 8) .ปากเกร็ด นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จรรยา สุวรรณทัต และคณะ (2534).เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาและสังคมวิทยาพื้นฐานเพื่อการวัดและประเมินผลการจัดการศึกษา.กรุงเทพฯ:ภาควิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฉวีวรรณ สัตยธรรม .(2541).การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต.(พิมพ์ครั้งที่ 3): นนทบุรี.โครงการสวัสดิการวิชาการ สถาบันพระบรมราชชนก กระทรวงสาธารณสุข.
- ณัฐพล บัวอุไร.(2553).เครือข่ายสังคมออนไลน์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก. <http://www.nattapon.com/2011/12/social-network/> .(วันที่ค้นข้อมูล 10 สิงหาคม 2558).
- ดนุวสิน เจริญ.(2556). เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความสามารถในการแข่งขัน: ทฤษฎีและกรณีศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). อินเทอร์เน็ตเครือข่ายเพื่อการศึกษา.กรุงเทพฯ: อรุณาการพิมพ์.
- ถวิล ธาราโภชน์.(2545).พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.(พิมพ์ครั้งที่ 3):กรุงเทพฯ.อักษรภาพพัฒนา.
- ทัศนันท์ พุ่มนุช .(2555).การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคม(Social Network) เพื่อพัฒนาแนวทางในการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม :การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สาขาวิชา เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทีศนา แฉมมณี. (2548). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- เทอดศักดิ์ เดชคง.(2542).ความฉลาดทางอารมณ์. (พิมพ์ครั้งที่ 5) . กรุงเทพมหานคร : มติชน.
- ธมนวรรณ ศักดิ์วิงปลา. (2539). การศึกษาพฤติกรรมกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของนักเรียนโรงเรียนโสต ศึกษา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรภูมิ เอกะกุล.(2543).ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. อุบลราชธานี :
สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

นพเก้า ศิริชนะ.(2552).การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยการอาชีพเชิงคำ
อำเภอเชิงคำ จังหวัดพะเยา.การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สาขาการบริหารการศึกษา,
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

บุญสม ศรีสะอาด.(2556). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาส์น.

ประสาท อิศรปรีดา.(2538). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สายส่งสุขภาพใจ.

พัชร เกิดศิริ.(25 กันยายน 2552).Social Media. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.positioningmag.com/content/>.(วันที่ค้นข้อมูล 5 สิงหาคม 2558).

พัฒน์นรี แดนบริสุทธิ์.(2555).การพัฒนาบทเรียนแสวงรู้โดยใช้เทคโนโลยีสื่อสังคม เรื่อง
การสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 2.การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยยรนเรศวร.

พิมพ์ลักษณ์ ชูแก้ว.(2551).พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใน
เขตองค์การบริหารส่วนตำบลตาขัน อำเภอบ้านค่าย จังหวัดระยอง.การศึกษาค้นคว้า
ด้วยตนเอง แขนงวิชา การปกครองท้องถิ่น วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น
มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เพ็ญทิพย์ ชัยพัฒน์ (2549).จิตวิทยาวัยรุ่นและการศึกษา (Psychology of adolescence and
education). ฝ่ายตำราและอุปกรณ์การศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง:กรุงเทพฯ

ภาสกร เรืองรอง.(2556) เอกสารคำสอน 355431 รายวิชาคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา :กรุงเทพฯ .

มานะ ตีรยาภิวัฒน์.(2552).มานะ ตีรยาภิวัฒน์ 2552. .[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www.tja.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=1683%3A-social-media-&catid=46%3Aacademic&Itemid=7/.(วันที่ค้นข้อมูล 10 สิงหาคม 2558).

ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพมหานคร :
อักษรเจริญทัศน์.

รัชนิกร บุญกลิ่น.(2557).การศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพิชัย จังหวัดอุดรดิติตต์. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
แขนงวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4).**

กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ลักขณา สิริวัฒน์. (2544). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วิภา เพิ่มทรัพย์.(2546).**ครบเครื่องเรื่องอินเทอร์เน็ต.**กรุงเทพฯ :บริษัท โปรวิชั่น จำกัด.

สมโภชน์ เขี่ยมสุภาษิต. (2545). **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม.** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุธัญรัตน์ ไจซ์นธ์.(2554).**การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก.**การศึกษา

ค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สุพรรณษา ครุฑเงิน.(2555).**สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ข้อมูลสารสนเทศ**

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต.สาขาวิชา

เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2555). **สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา.สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา**

ประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2.

สุรางค์ ไคว่ตระกูล. (2541). **จิตวิทยาการศึกษา(ครั้งที่ 4).** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ .**แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม**

แห่งชาติ ฉบับที่ 4. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.nesdb.go.th/>

(วันที่ค้นข้อมูล 28 กรกฎาคม 2558).

สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ สป.กระทรวงศึกษาธิการ.(2558).**แผนปฏิบัติราชการ ประจำปี**

งบประมาณ พ.ศ.2558 ของกระทรวงศึกษาธิการ.กรุงเทพฯ

อธิปัตย์ คลี่สุนทร.(2541) **Internet & SchoolNet กับการเสริมสร้างคุณภาพการศึกษาไทย.**

[ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.moe.go.th/main2/article/article5.htm> (วันที่ค้น

ข้อมูล 8 สิงหาคม 2558).

อภิญา ชุณหะทิพากร.(2557).**การศึกษาสภาพ ปัญหา และแนวทางการแก้ไขการใช้**

เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยี

และการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง.(2553, 18 กรกฎาคม) **Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพ**

ทางธุรกิจ. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ,ปีที่ 30 ฉบับที่ 4 , 63-69.

อารี เพชรผุด. (2530). **มนุษย์สัมพันธ์ในการทำงาน**: กรุงเทพฯ. เนตกิุลการพิมพ์.

Feldman, R.S. (1994). **Essentials of Understand Psychology**. New York: McGraw-Hill.

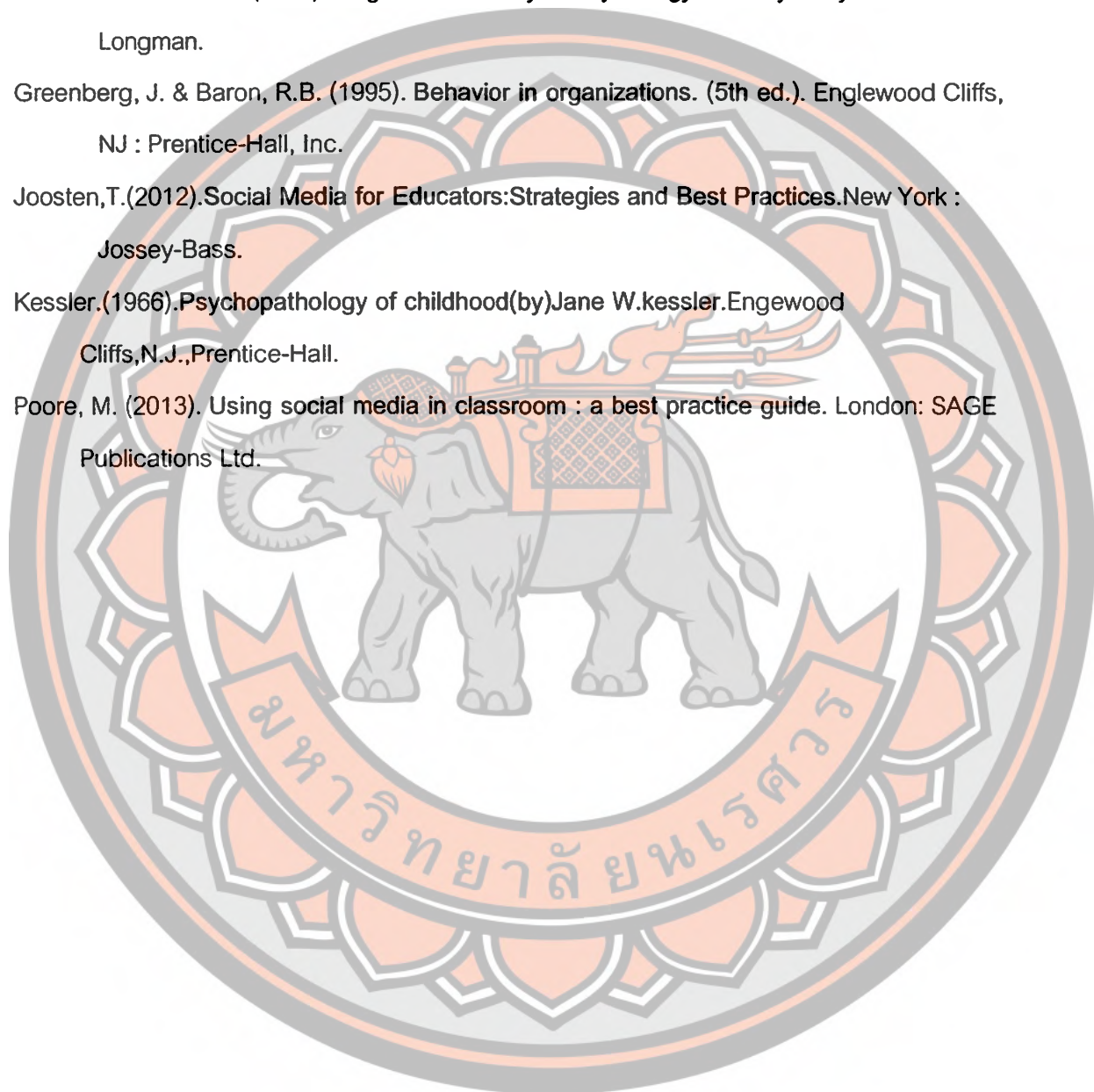
Goldenson Robert M.(1984).**Longman Dictionary of Psychology and Psychiltry**.New York: Longman.

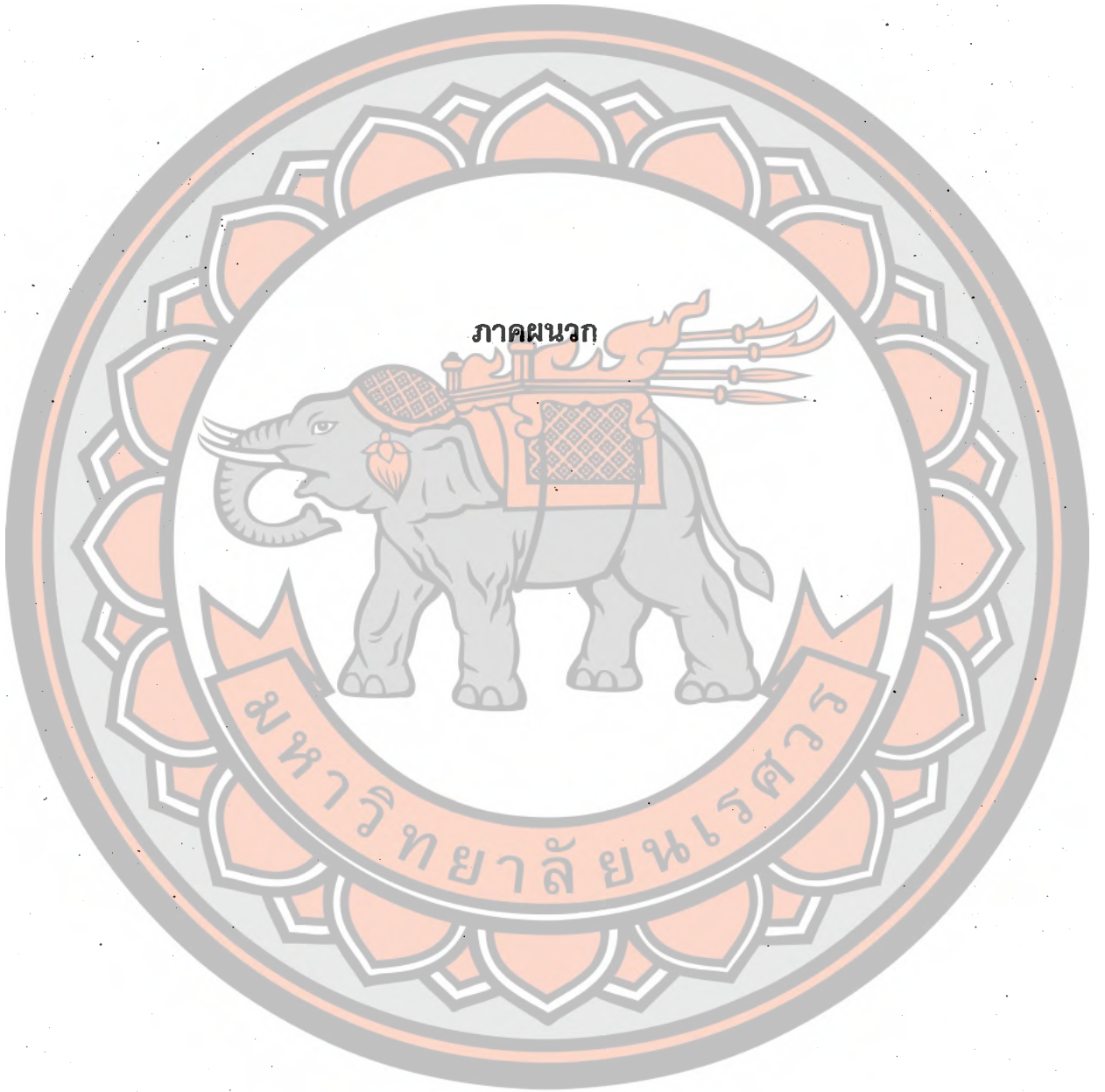
Greenberg, J. & Baron, R.B. (1995). **Behavior in organizations**. (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall, Inc.

Joosten,T.(2012).**Social Media for Educators:Strategies and Best Practices**.New York : Jossey-Bass.

Kessler.(1966).**Psychopathology of childhood**(by)Jane W.kessler.Engewood Cliffs,N.J.,Prentice-Hall.

Poore, M. (2013). **Using social media in classroom : a best practice guide**. London: SAGE Publications Ltd.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระจุฬาลงกรณ์



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการตรวจเครื่องมือ การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media
ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด จิรวรพงศ์
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. นางผกาภรณ์ พลายสังข์
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3
3. นายภิเศก ชุ่มศิรี
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3
ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
4. นายวินัย ปานไท้
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3
ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
5. นางสิริลักษณ์ ปั่นแจ่ม
สถานที่ทำงาน โรงเรียนวัดโบสถ์
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ



ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๕๕๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด จีรวรพงศ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางบุญนุช พรหมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางบุญนุช พรหมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๔๙

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๕๕๘



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณผกาภรณ์ พลายสังข์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางบุญยง พรหมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางบุญยง พรหมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๔๙

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๙๙๘



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณศิริลักษณ์ ปันแจ่ม

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางบุญยง พรมมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร ทลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางบุญยง พรมมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๔๙



ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๙๙๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณภิกษุ ชันศิริ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางบุญยนุช พรหมมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางบุญยนุช พรหมมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๔๙

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๕๕๘



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ

เรียน คุณวินัย ปานไต้

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางบุญนุช พรหมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าอิสระ ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางบุญนุช พรหมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๔๙



ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/๒๕๕๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ สิงหาคม ๒๕๕๘

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดโบสถ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน...155...ฉบับ

ด้วย นางบุญยนุช พรหมมินทร์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๗๔๒๐๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่องนี้ จำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากหน่วยงานของท่าน บัณฑิตวิทยาลัย จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑.งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒.นางบุญยนุช พรหมมินทร์

โทร ๐๘-๗๓๖๑-๘๘๕๙



คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

๗ คณะศิลปกรรม

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน วัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก
2. แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง				
2. ท่านกำลังศึกษาในระดับใด <input type="radio"/> ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 <input type="radio"/> ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 <input type="radio"/> ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3				
3. ท่านใช้ Social Media ผ่านอุปกรณ์สื่อสารประเภทใด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ))				
4. สถานที่ในการใช้ Social Media เป็นส่วนใหญ่ <input type="radio"/> บ้าน <input type="radio"/> ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียน) <input type="radio"/> ห้องสมุดโรงเรียน <input type="radio"/> ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต				

<input type="radio"/> บ้านเพื่อน <input type="radio"/> สถานที่อื่นๆ (โปรดระบุ)				
ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
5. ท่านใช้ Social Media บ่อยเพียงใด <input type="radio"/> ทุกวัน <input type="radio"/> 4 - 6 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 2 - 3 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> 1 วันต่อสัปดาห์ <input type="radio"/> นาน ๆ ครั้ง				
6. ท่านใช้ Social Media ในแต่ละครั้งระยะเวลา นานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที - 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง - 1 ชั่วโมงครึ่ง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมงครึ่ง - 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 2 ชั่วโมง				
7. ช่วงเวลาในการใช้งาน Social Media บ่อยที่สุด เวลาใด <input type="radio"/> 06.00-12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 น. - 16.00 น. <input type="radio"/> หลัง 16.00 น. - 20.00 น. <input type="radio"/> หลัง 20.00 น. - 24.00 น. <input type="radio"/> ช่วงระยะเวลากลางวัน <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)				

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
8. ท่านมีประสบการณ์การใช้งาน Social Media มานานเท่าใด <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 ปีขึ้นไป				

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียน นักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อการศึกษา	1.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด				
	2.ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจาก อาจารย์ผู้สอน				
	3.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม จากการเรียนในชั้นเรียน				
	4.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ ประโยชน์ในการส่งการบ้านและ รายงาน				
	5.ท่านใช้เพื่อส่งงานไปยังอาจารย์				

	ผู้สอน				
--	--------	--	--	--	--

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อการศึกษา	6. ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับ ผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media				
	7. ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน				
	8. ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูล เพื่อเตรียม ตัวก่อนเข้าเรียน				
	9. ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกม ประเภทสร้างปัญญา				
	10. ท่านใช้ Social Media เพื่อลด ปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม				

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อการบันเทิง	1. ท่านสามารถใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์				
	2. ท่านสามารถใช้ Social Media ในการเล่นพนันออนไลน์				
	3. ท่านสามารถใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ หรือรูปภาพ				
	4. ท่านสามารถใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลง ออนไลน์				

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการบันเทิง	5.ท่านใช้ Social Media ในการดาวน์โหลดเพลง หรือภาพยนตร์				
	6.ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการการท่องเที่ยว				
	7. ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์				
	8. ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาการเพื่อนและบุคคลอื่น				
	9. ท่านใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่				
	10. ท่านใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม (เว็บไซต์อนาจาร ลามก ภาพโป๊)				

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการติดต่อสื่อสาร	1.ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat, line, skype, facetime และอื่นๆ				
	2.ท่านใช้ Social Media ในการส่งอีเมลล์				

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อการ ติดต่อสื่อสาร	3. ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์เอกสาร ประเภท *.doc,*.xls,*.pdf,*.jpg และอื่นๆ				
	4. ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์				
	5.ท่านใช้ Social Media ในการขายสินค้าออนไลน์				
	6.ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ				
	7. ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลข่าวสาร				
	8. ท่านใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์				
	9. ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ที่สนใจ				
	10. ท่านใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล				

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน นักเรียน เป็น

แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
สภาพปัญหาการใช้ Social Media	1.ท่านใช้เวลานานกับการใช้ Social Media				

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
สภาพปัญหาการใช้ Social Media ของ นักเรียน	2. ท่านใช้ Social Media ระหว่างเรียน				
	3.ท่านใช้ Social Media ขณะกำลังรับประทานอาหาร				
	4.ท่านใช้ Social Media ขณะรับประทานอาหาร				
	5.ท่านโพสต์ข้อความที่มีผลกระทบต่อสังคม				
	6.ท่านโพสต์ข้อความจนทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งกับผู้ได้รับผลกระทบ				
	7. มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตราคาแพง				
	8. ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่ามีไวรัส				
	9. ท่านพบปัญหาการติดต่อสื่อสารที่มีความผิดพลาดผ่าน Social Media				
	10. ท่านใช้ภาษาในการพิมพ์ผ่าน Social Media ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย				

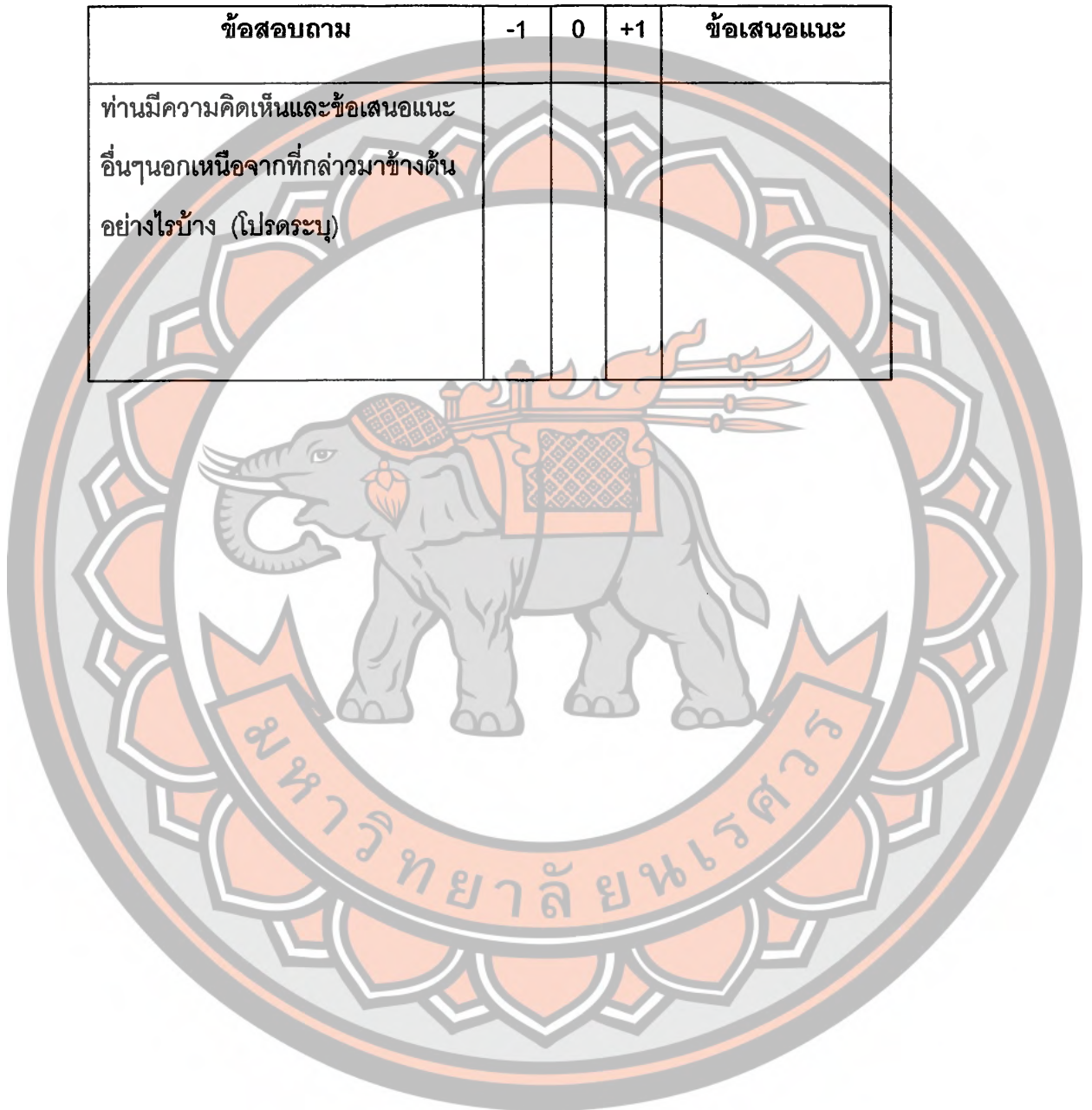
ตอนที่ 4 แบบสอบถามความต้องการใช้ Social Media ของนักเรียน นักเรียน เป็น
แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
แนวทางการ แก้ปัญหาการใช้ Social Media	1.ไม่ควรโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เที่ยวกลางคืน				
	2. ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์				
	3. ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายกับคนอื่น				
	4.หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตามพรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550				
	5.ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตนเองกำลังทำอะไร ที่ไหน				
	6. มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media				
	7. ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง				
	8. ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media				
	9. ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จัก				
	10. ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย				

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆเป็นแบบคำถามปลายเปิด

(Open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่นๆนอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้น อย่างไรบ้าง (โปรดระบุ)				



2. แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก แสดงความคิดเห็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 9 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 9 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามความต้องการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้	5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
	4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
	3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
	2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
	1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆเป็นแบบคำถามปลายเปิด (Open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

แบบสอบถาม

ความต้องการเว็บฝึกอบรม เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ท่านเห็นว่าตรงกับ

ความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ท่านกำลังศึกษาในระดับใด

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. ท่านใช้ Social Media ผ่านอุปกรณ์สื่อสารประเภทใด

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)

คอมพิวเตอร์ (Notebook)

โทรศัพท์มือถือ

อื่นๆ (โปรดระบุ

4. สถานที่ในการใช้ Social Media เป็นส่วนใหญ่

บ้าน

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียน)

ห้องสมุดโรงเรียน

ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต

บ้านเพื่อน

สถานที่อื่นๆ (โปรดระบุ

5. ท่านใช้ Social Media บ่อยเพียงใด

- ทุกวัน
- 4 - 6 วันต่อสัปดาห์
- 2 - 3 วันต่อสัปดาห์
- 1 วันต่อสัปดาห์
- นาน ๆ ครั้ง

6. ท่านใช้ Social Media ในแต่ละครั้งระยะเวลาานเท่าใด

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

7. ท่านมีประสบการณ์การใช้งาน Social Media มานานเท่าใด

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

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Social Media

รายการจุดประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1. ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการศึกษา						
1	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด					
2	ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน					
3	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน					
4	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน					
5	ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media					
6	ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน					
7	ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูล เพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน					
8	ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกมประเภทสร้างปัญญา					
9	ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ					
2. ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการบันเทิง						
1	ท่านใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์					
2	ท่านใช้ Social Media ในการเล่นพนันออนไลน์					
3	ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ หรือรูปภาพ					
4	ท่านใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลง ออนไลน์					
5	ท่านใช้ Social Media ในการดาวน์โหลดเพลง หรือภาพยนตร์					
6	ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการการท่องเที่ยว					

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
7	ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์					
8	ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาการเพื่อนและบุคคลอื่น					
9	ท่านใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม (เว็บไซต์อาจารย์ ลามก ภาพโป๊)					
3. ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เพื่อการติดต่อสื่อสาร						
1	ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat, line, skype, facetime และอื่นๆ					
2	ท่านใช้ Social Media ในการส่งอีเมลล์					
3	ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์เอกสาร ประเภท *.doc,*.xls,*.pdf,*.jpg และอื่นๆ					
4	ท่านใช้ Social Media ในการซื้อ- ขาย สินค้าออนไลน์					
5	ท่านใช้ Social Media เพื่อลดปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม					
6	ท่านใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่					
7	ท่านใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์					
8	ท่านใช้ Social Media ในการเข้าบริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ที่สนใจ					
9	ท่านใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล					

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้ Social Media

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
สภาพปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน						
1	ทำนใช้เวลานานกับการใช้ Social Media					
2	ทำนใช้ Social Media ระหว่างเรียน					
3	ทำนใช้ Social Media ขณะกำลังขับขี่ยานพาหนะ					
4	ทำนใช้ Social Media ขณะรับประทานอาหาร					
5	ทำนโพสต์ข้อความที่มีผลกระทบต่อสังคม					
6	ทำนโพสต์ข้อความจนทำให้เกิดปัญหาขัดแย้งกับผู้ได้รับผลกระทบ					
7	มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตราคาแพง					
8	ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่ามีไวรัส					
9	ทำนพบปัญหาการติดต่อสื่อสารที่มีความผิดพลาดผ่าน Social Media					
10	ทำนใช้ภาษาในการพิมพ์ผ่าน Social Media ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย					

ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
แนวทางการแก้ปัญหาการใช้ Social Media						
1	ไม่ควรโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน					
2	ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์					
3	ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายกับคนอื่น					
4	หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ.ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550					
5	ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตนเองกำลังทำอะไร ที่ไหน					
6	มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media					
7	ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง					
8	ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media					
9	ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จัก ผ่าน Social Media					
10	ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม.....



ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้า
ด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก



1. ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบสอบถาม เพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
1. เพศ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ท่านกำลังศึกษาในระดับใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ท่านใช้ Social Media ผ่านอุปกรณ์สื่อสารประเภทใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. สถานที่ในการใช้ Social Media เป็นส่วนใหญ่	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5. ท่านใช้ Social Media บ่อยเพียงใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6. ท่านใช้ Social Media ในแต่ละครั้งระยะเวลาานเท่าใด	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
7. ช่วงเวลาในการใช้งาน Social Media บ่อยที่สุด เวลาใด	1	0	0	0	1	0.4	ใช้ไม่ได้
8. ท่านมีประสบการณ์การใช้งาน Social Media มานานเท่าใด	1	0	0	1	1	0.6	ใช้ได้

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้ Social Media

กรอบการวิจัย	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1 ด้านพฤติกรรม การใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อ การศึกษา	1	1	0	1	0	1	0.6	ใช้ได้
	2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	3	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	4	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
	5	1	1	0	0	1	0.6	ใช้ได้
	6	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	7	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	8	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
	9	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
	10	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2 ด้านพฤติกรรม การใช้ Social Media ของ นักเรียน เพื่อการ บันเทิง	1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	2	1	1	0	0	1	0.6	ใช้ได้
	3	1	1	1	1	1	0.6	ใช้ได้
	4	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	5	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	6	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	7	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
	8	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
	9	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
	10	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้

กรอบการวิจัย	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
3 ด้านพฤติกรรม	1	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
การใช้ Social	2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
Media ของ	3	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
นักเรียน เพื่อการ	4	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ติดต่อสื่อสาร	5	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	6	1	0	1	-1	1	0.4	ใช้ไม่ได้
	7	1	0	1	1	1	0.8	ใช้ได้
	8	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	9	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	10	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้ Social Media

กรอบการวิจัย	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
สภาพปัญหาการ	1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ใช้ Social	2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
Media ของ	3	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
นักเรียน	4	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	5	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
	6	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
	7	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	8	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	9	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
	10	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้



ตารางสรุปองค์ประกอบและอรรถาภิธาน (Krejcie & Morgan)

ภาคผนวก ๑

ตารางการคำนวณตัวอย่างของเศรษฐกิจและธนาคาร(Krajie & Morgan)

ปี	ปี	ปี	ปี	ปี	ปี	ปี	ปี	ปี	ปี
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15	14	110	88	280	280	105	105	265	341
20	10	120	82	300	300	100	100	280	348
25	24	130	87	320	320	175	175	274	351
30	28	140	100	340	340	181	181	278	354
35	32	150	108	360	360	188	188	285	357
40	36	160	113	380	380	191	191	291	361
45	40	170	118	400	400	198	198	297	364
50	44	180	123	420	420	201	201	302	367
55	48	190	127	440	440	205	205	308	368
60	52	200	132	460	460	210	210	310	370
65	56	210	136	480	480	214	214	313	375
70	58	220	140	500	500	217	217	317	377
75	63	230	144	550	550	228	228	320	378
80	68	240	148	600	600	234	234	322	380
85	70	250	152	650	650	242	242	327	381
90	73	260	155	700	700	248	248	331	382
95	76	270	158	750	750	254	254	335	384

(ที่มา : Robert V. Krajie and Earle W. Morgan, 1970 หน้า 179 และ 181, 254)



ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ - สกุล	บุญยงูช พรหมมินทร์
วันเดือนปีเกิด	5 ตุลาคม 2525
ที่อยู่ปัจจุบัน	130 ม.2 ต.อ่าวนาไผ่ อ.เวียงสา จ.น่าน
ที่ทำงานปัจจุบัน	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 3
ตำแหน่งปัจจุบัน	นักทรัพยากรบุคคล
ประวัติการศึกษา	ศึกษาศาสตร์ (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) มหาวิทยาลัยนเรศวร

มหาวิทยาลัยนเรศวร