

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร



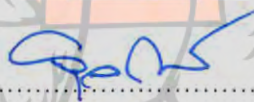
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
กรกฎาคม 2559  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้พิจารณา  
การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง "การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัด  
พิจิตร" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร)

หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

กรกฎาคม 2559



มหาวิทยาลัยนเรศวร

## ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจน ตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จ สมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้า ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

และขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก วีระภุชงค์ ดร.พิชญานา ยวงสร้อย อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นายสมควร จันทพิมพ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองสะแกสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 นางอรพินเพชรโต ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองสะแก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 และ นางอัจฉราพร บัวจับ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองสะแก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไข รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ จนทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สมบูรณ์ เป็นประโยชน์และมีคุณค่า

วรรัตน์ เพ็ชรโต

ชื่อเรื่อง	การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
ผู้ศึกษาค้นคว้า	วราภรณ์ เพ็ชรโต
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. สาขาวิชาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	พฤติกรรมการใช้ , สื่อสังคมออนไลน์ , Social Media

### บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร 4) เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของครู โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร จำนวน 82 คน และครู จำนวน 20 คน โดยใช้ตารางการสุ่ม เครื่องหมายและมอร์แกน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติขั้นพื้นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า 1) ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อยู่ระดับปานกลาง พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษาส่วนใหญ่ คือ การใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=3.79, S.D.=0.75$ ) พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการบินเทิงส่วนใหญ่ คือ การใช้ Social Media ในการ ดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=4.13, S.D.=0.81$ ) และ พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ คือ การใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetime และอื่นๆ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=4.24, S.D.=0.68$ ) 2) ผลการศึกษาค้นคว้าปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอยู่ระดับปานกลาง ส่วนใหญ่คือ พูดคุยกับคนอื่นน้อยลงคิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=4.22, S.D.=0.65$ ) 3) แนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน อยู่ระดับปานกลาง ส่วนใหญ่ คือ มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=4.26, S.D.=0.66$ ) 4) แนว



ทางแก้ไขปัญหาการไร้ข้อมูลของออนไลน์ของใคร่ครวญคนจำนวนมาก ส่วนใหญ่คือ ผู้มีการรู้เท่าทันสถานการณ์  
ใช้คอมพิวเตอร์เน็ต และการใช้ Social Media คือเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.50)

Title A STUDY ON SOCIAL MEDIA USE OF STUDENTS HIGH BEGINNING OF NONGSAKAE SCHOOL IN AMPHOE PHOPRATHAPCHANG PHICHIT PROVINCE

Authors Wararat Phetto

Advisor Asst. Phof. 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,

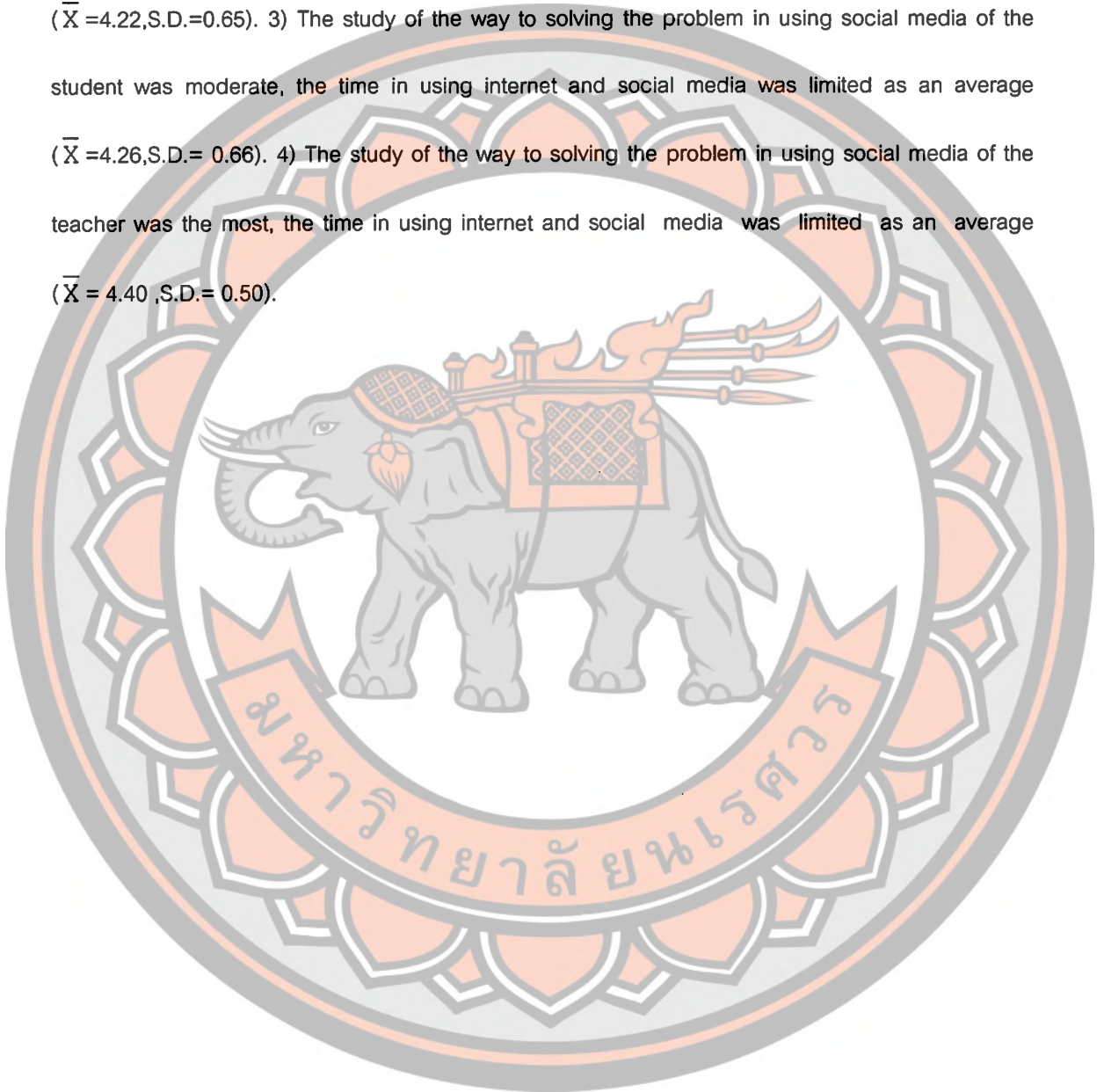


### ABSTRACT

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 Nongsakae School, Amphoe Phoprathapchang, Phichit. 4) To studie The solution to the problem of using social media of the teacher Student in Nongsakae School , Amphoe Phoprathapchang , Phichit. The samples were 82 students who were studying in lower Secondary School Student of Nongsakae School, Amphoe Phoprathapchang, Phichit. And 20 Teacher of Nongsakae School, Amphoe Phoprathapchang, Phichit.. 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 using for information researching in social media instead of going to the library as an average ( $\bar{X}=3.79, S.D.=0.75$ ). The using social media behavior for entertainment is using social media in watching the movie and listening to music as an average ( $\bar{X}=4.13, S.D.=0.81$ ) and the using social media behavior for communications is using media in online conversations such

as Chat, Line, Skype, Facetime and etc. as an ( $\bar{X} = 4.24, S.D. = 0.68$ ). 2) The study of the social media behavior problem was moderate, there was less of talking to another people as an average ( $\bar{X} = 4.22, S.D. = 0.65$ ). 3) The study of the way to solving the problem in using social media of the student was moderate, the time in using internet and social media was limited as an average ( $\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.66$ ). 4) The study of the way to solving the problem in using social media of the teacher was the most, the time in using internet and social media was limited as an average ( $\bar{X} = 4.40, S.D. = 0.50$ ).



## สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	8
อินเทอร์เน็ต (Internet).....	35
พฤติกรรม (Behavior).....	41
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	54
โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร.....	59
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
การดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	63
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	67
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	68



## สารบัญ (ต่อ)

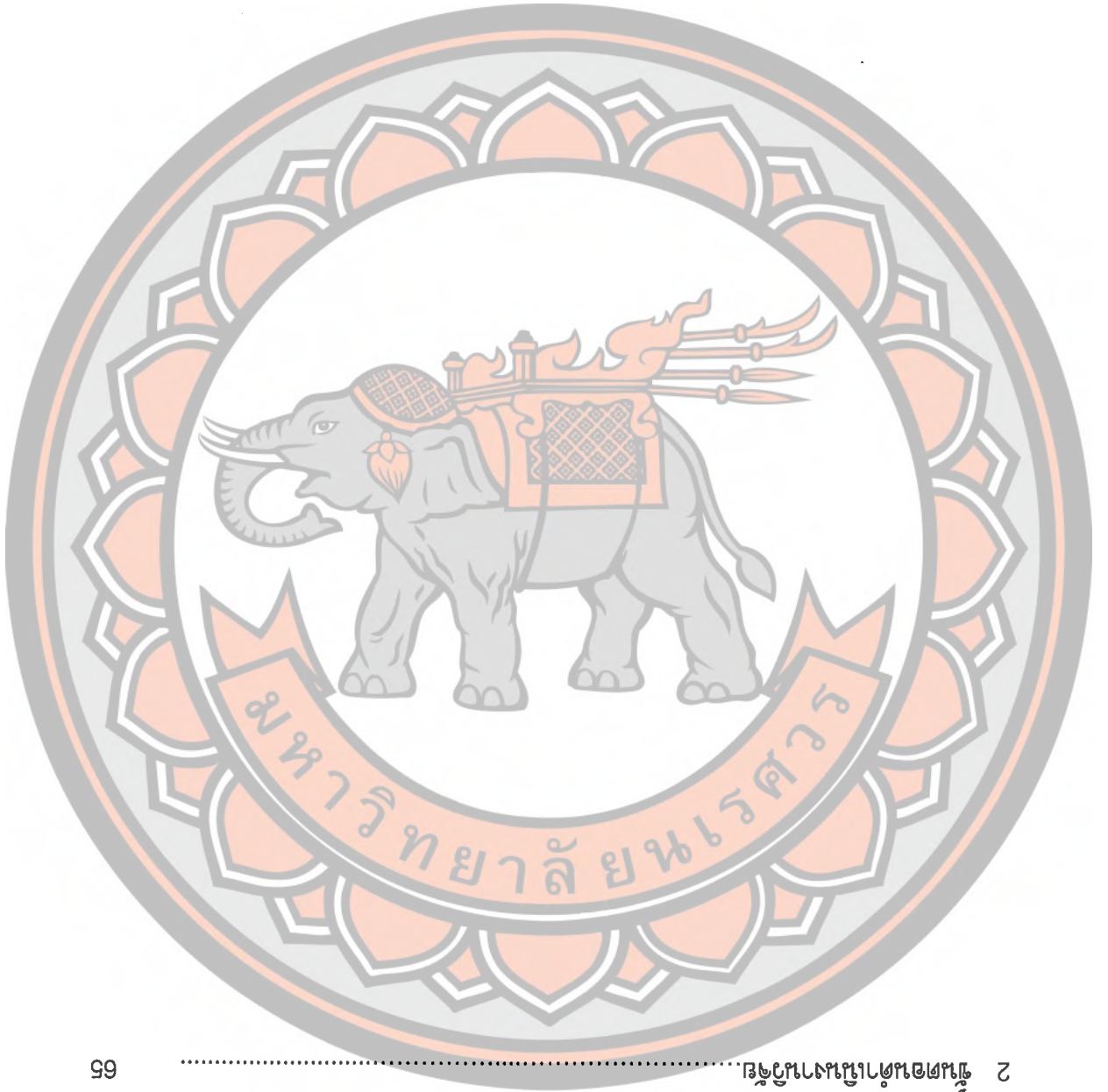
บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
<b>ข้อมูลนักเรียน</b>	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	71
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	76
ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) .....	79
ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ไขปัญหาสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	80
<b>ข้อมูลครูและบุคลากรทางการศึกษา</b>	
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	82
ตอนที่ 2 แนวทางแก้ไขปัญหามือถือสังคมออนไลน์ (Social Media).....	85
5 บทสรุป.....	88
สรุปผลการวิจัย.....	89
อภิปรายผลการวิจัย.....	91
ข้อเสนอแนะ.....	94
บรรณานุกรม.....	95
ภาคผนวก.....	102
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญ.....	104
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	113
ภาคผนวก ค ค่าสถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	140
ภาคผนวก ง ตารางสำเร็จรูปของเครื่องซีมอร์แกน.....	147
ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า.....	149

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงตารางจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามชั้นเรียน	63
2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	71
3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับชั้นที่กำลังศึกษา	71
4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทของอุปกรณ์การเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	72
5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานที่ที่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	72
6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์	73
7 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลาการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในแต่ละครั้ง	73
8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามช่วงเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด	74
9 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	74
10 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามบัญชีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	75
11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนเพื่อการศึกษา	76
12 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนเพื่อการบันเทิง	77
13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนเพื่อการติดต่อสื่อสาร	78

## สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
14	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน	79
15	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ ของนักเรียน	80
16	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศของครู และ บุคลากรทางการศึกษา	82
17	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำแนกตามอายุ	82
18	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษา	83
19	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ทำงาน	83
20	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับตำแหน่งงาน	84
21	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทของอุปกรณ์ การเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	84
22	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่การเข้าใช้ สื่อสังคมออนไลน์	85
23	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา	85



65

..... 2 ฐานข้อมูลสารสนเทศ

61

..... 1 โครงสร้างการบริหารงานของคณะ

๒๕๕

๒๕๕

๒๕๕๒

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาของปัญหา

ในธรรมชาติของมนุษย์นั้น มีความต้องการอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเพื่อดำเนินกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ทำให้มีการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ทำงานสร้างสรรค์สังคมเพื่อให้สังคมมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น จากการดำเนินชีวิตร่วมกันทั้งในด้านครอบครัว ด้านการทำงาน ตลอดจนด้านสังคมและการเมืองทำให้ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการพบปะ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันได้ เมื่อมนุษย์มีความจำเป็นที่ต้องมีการติดต่อระหว่างกัน จึงมีการพัฒนาการหลายด้านที่ตอบสนองเพื่อให้ใช้งานได้ตามความต้องการ

ในโลกยุคใหม่ที่ไร้พรมแดน ผู้คนสามารถเดินทางข้ามพรมแดน ข้ามกาลเวลาไปพบปะพูดคุยกับ ใครก็ได้ ที่ไหนก็ได้ เวลาใดก็ยอมได้เพียงแค่นิ้วสัมผัส โดยเริ่มจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จะเห็นได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศจะมีผลต่อ ระบบการศึกษาโดยตรง ทั้งนี้ เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการรวบรวมข้อมูล ข่าวสาร ความรอบรู้ จัดระบบประมวลผล ส่งผ่านและสื่อสารด้วยความเร็วสูงและปริมาณมาก น่าเสนอ และแสดงผลด้วยระบบสื่อต่าง ๆ ทั้งทางด้านข้อมูล รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ อีกทั้งยังสามารถสร้างระบบการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบทำให้การเรียนรู้ในยุคใหม่ประสบผลสำเร็จด้วยดี (กุลทร ชอนยิ้ม. 2553 :ออนไลน์) ซึ่งในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา ความเจริญก้าวหน้าและการเติบโต อย่างก้าวกระโดดด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และเทคโนโลยีการ สื่อสารได้เปลี่ยนวิถีทางการดำเนินชีวิต การดำเนินธุรกิจ และการสื่อสารของคนในสังคมไปอย่างมากมาย โดยงานวิจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารได้บ่งชี้ว่าสื่อหรือเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลา จะมีอิทธิพลต่อความคิดของคนและจะเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดกรอบความคิดและความเข้าใจในการมอง โลก รอบ ๆ ตัวเราด้วย

ความเจริญก้าวหน้าและการเติบโตอย่างก้าวกระโดดด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) และเทคโนโลยีการสื่อสาร ส่งผลให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามามีอิทธิพลอย่างรวดเร็ว และได้เปลี่ยนวิถีทางการดำเนินชีวิต การดำเนินธุรกิจ และการสื่อสารของคนในสังคมไปอย่างมากมาย ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสาร

จากยุคการสื่อสารแบบดั้งเดิมที่พูดคุยสนทนาแบบเห็นหน้าพบเจอตัวกัน หรือการเขียนส่งจดหมายทางไปรษณีย์ เป็นการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัลของโลกเสมือนจริง (Virtual World) ก่อให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อการสื่อสารระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ตโดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ซึ่งทำให้ผู้คนสามารถที่จะแลกเปลี่ยน แบ่งปันข้อมูล ตามประโยชน์กิจกรรม หรือความสนใจ เฉพาะเรื่องซึ่งกันและกัน (เอมิกา เหมมินทร์,2556,หน้า1)

สำหรับในประเทศไทยการพัฒนาเทคโนโลยีการรับส่งข้อมูลความเร็วสูงในปัจจุบันเป็นปัจจัยหนึ่งที่ผลักดันให้ความต้องการการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องส่งผลให้การขยายตัวของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเพิ่มขึ้นในอัตราส่วนที่สูงขึ้น โดยในปีพ.ศ.2556 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด 25 ล้านคนและสำหรับทางด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของประเทศไทยและประเทศในแถบเอเชีย พบว่ายังคงนิยมการใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ อย่างต่อเนื่องเพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือสื่อสารที่สร้างแค่ความบันเทิงให้กับบุคคลทั่วไป แต่กลายเป็นเครื่องมือทางการตลาดที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้ อาจกล่าวได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีกระแสความนิยมอย่างกว้างขวาง และในช่วงหนึ่งปีที่ผ่านมาเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ได้จำกัดวงอยู่แต่เฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น ยังรวมไปถึงวัยทำงาน นักธุรกิจและพนักงานของภาครัฐและเอกชนต่างก็หันไปใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้นทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายมาเป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากเช่น Facebook Hi5 และ Twitter ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันโดยมีอัตราจำนวนผู้ใช้งานเติบโตอย่างรวดเร็ว (มานัทญานันท์ นภักดิ์โพธิ์ศรี,2556,หน้า1)

ในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนมากขึ้น จากตัวอย่าง 1,000 คนพบว่าผู้ใช้งานเกือบครึ่งหนึ่งมีการติดตามความเคลื่อนไหวเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งก่อนเข้านอนและตอนตื่นในตอนเช้า โดยผู้ใช้งานมากกว่าครึ่งหนึ่งต้องติดตามความเคลื่อนไหวเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนอย่างน้อยวันละหนึ่งครั้ง และมากกว่า 10% ที่เข้าไปดูความเคลื่อนไหวล่าสุดทุกๆ 2-3 ชั่วโมง ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมและมีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตประจำวันในกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต เป็นผลให้เครือข่ายขยายวงกว้างออกไปเรื่อยๆ และเติบโตต่อไปอีกในอนาคต(เอมิกา เหมมินทร์,2556:2)

จากผลการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2554 จากประชากรทั้งสิ้นประมาณ 62 ล้านคน พบว่า มีผู้ใช้

อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 12.0 เป็นร้อยละ 23.7 (บุญเลิศ, 2555) สอดคล้องกับจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้จากการศึกษาของสำนักงานสถิติแห่งชาติ เกี่ยวกับคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ลักษณะส่วนบุคคลที่ต่างกัันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต่างกัน

โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน และบริหารจัดการองค์กร โดยมีห้องคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 2 ห้อง ห้องละ 20 เครื่อง รวมมีเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน 40 เครื่อง เพื่อใช้ในการเรียนการสอนของนักเรียน ยังมีคอมพิวเตอร์ใช้สำหรับค้นหาข้อมูลในห้องสมุด 3 เครื่อง และคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการบริหารจัดการ 10 เครื่อง เพื่อใช้ในงานธุรการโรงเรียน รวมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในโรงเรียนทั้งสิ้น 53 เครื่อง การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนบ้านหนองสะแก มีการใช้งานที่หลากหลาย และมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการศึกษาหลายอย่าง เช่น การค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำรายงานของนักเรียน ใช้เป็นสื่อกลางการเรียนการสอน และใช้ทบทวนบทเรียนต่างๆ รวมถึงการเข้าสังคมออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเพื่อการบันเทิง เมื่อสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทมากในชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสะแก ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์และใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ผิด ผู้บริหารจึงเล็งเห็นความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

นอกจากนี้แล้วยังพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ไม่ถูกที่ และไม่ถูกเวลา เช่น นักเรียนใช้เวลาที่ครูให้ค้นคว้าหาข้อมูล นักเรียนจะนำเวลาส่วนนั้นไปเล่นเกมหรือใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง จึงทำให้ไม่มีงานส่งครูได้ทันตามกำหนดเวลา เกิดการไม่สนใจวิชาที่เรียน แต่สนใจที่จะใช้สื่อสังคมในทางที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมีความแตกต่างกัน ทำให้โรงเรียนต้องมีการควบคุมดูแลพฤติกรรมการใช้งานของนักเรียนเป็นพิเศษ

ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ซึ่งถือเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น ที่ทุกฝ่ายจะต้องหันมาให้ความสำคัญ โดยเฉพาะการศึกษาในการศึกษาขั้นพื้นฐาน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนจะมีผลกระทบอย่างมากในการศึกษาภาคอนาคตต่อไป ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญในส่วนนี้ที่จะศึกษาพฤติกรรม และผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทาง การควบคุมพฤติกรรมที่

เปลี่ยนไป และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
ของนักเรียนต่อการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมทางอินเทอร์เน็ตต่อไป

#### จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
2. เพื่อศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
3. เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
4. เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครู  
โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

#### ขอบเขตของงานวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าการรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social  
Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และครู โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับ  
ช้าง จังหวัดพิจิตร การศึกษาค้นคว้ามีขอบเขตดังนี้

#### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน  
บ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตรมีจำนวนทั้งสิ้น 101 คน และครูโรงเรียน  
บ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตรมีจำนวนทั้งสิ้น 20 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร เนื่องจากทราบจำนวนประชากรที่  
แน่นอนจึงคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของเครซีและมอร์แกน Krejcie & Morgan  
(1970) กำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่  
ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% สามารถคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างกับ  
ประชากรที่มีขนาดเล็กได้ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป จะได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวนนักเรียน  
82 คน ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 82 คน และ ครู 20 คน เมื่อ



ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างแล้วผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย(random sampling)

### ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร โดยศึกษาเพศ ระดับชั้น ซึ่งประกอบไปด้วย พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์(Social media) และแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงสภาพการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนในปัจจุบัน
2. เพื่อเป็นแนวทางการควบคุมพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป และเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรม และผลกระทบการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ต่อการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมทางอินเทอร์เน็ตต่อไป
3. เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบาย หรือระเบียบที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

### นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างสื่อในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ เป็นต้น โดยผู้ใช้สามารถสื่อสารเรื่องราวต่างๆ เชื่อมโยงกับความสนใจของตนเองและสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ในบริการสื่อสังคมออนไลน์(Social Media) โดยได้มีการจัดแบ่งประเภทของSocial Media ออกเป็นหลายประเภท เช่น ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ (Publish) ที่มี Wikipedia, Blogger เป็นต้น,

ประเภทสื่อแลกเปลี่ยน (Share) ที่มี YouTube, Flickr, SlideShare เป็นต้น, ประเภทสื่อสนทนา (Discuss) ที่มี MSN, Skype, Google Talk เป็นต้น

**พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)** หมายถึง การกระทำในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเรื่องประสบการณ์ในการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ช่องทางที่ใช้บ่อยที่สุด ความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด คุณสมบัติที่ชอบมากที่สุด และแหล่งหรือสื่อที่ทำให้สนใจใช้

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

**สภาพปัญหา** หมายถึง สภาพการดำเนินงานของนักเรียนที่ไม่เหมาะสม ไม่เป็นตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ควรมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไข

**ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)** หมายถึง ข้อจำกัดหรือลักษณะที่เป็น การขัดขวาง หรือสร้างความไม่สะดวกในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแกอำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ ดังนี้

#### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
  - 1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)
  - 1.2 พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
  - 1.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)
  - 1.4 ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
  - 1.5 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)
  - 1.6 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)
  - 1.7 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน
2. พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต
  - 2.1 ด้านการติดต่อสื่อสาร
  - 2.2 ปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ต
3. พฤติกรรม (Behavior)
  - 3.1 ความหมายของพฤติกรรม
  - 3.2 ประเภทของพฤติกรรม
  - 3.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม
  - 3.4 ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
  - 3.5 เกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
  - 3.6 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

### 3.7 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

## 4. โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

### 4.1 ข้อมูลทั่วไปโรงเรียนบ้านหนองสะแก

### 4.2 ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านหนองสะแก

### 4.3 ระบบโครงสร้างการบริหารโรงเรียนบ้านหนองสะแก

## 5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

### 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 1. ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)

### 1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)

มีผู้อธิบายไว้หลายท่านดังนี้

พัชร เกิดศิริ (2552) กล่าวว่า Social Media คือโครงข่ายการสร้าง Media ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยคนที่สร้างสื่อใช้ความสามารถในการเข้าถึงได้ง่ายของอินเทอร์เน็ต

ณัฐพล บัวอุไร (2553) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง

มานะ ตริยาภิวัฒน์ (2552) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นคำจำกัดความอย่างกว้างๆ ของสื่อดิจิทัล ซึ่งถูกใช้เป็นที่มือในการปฏิบัติการทางสังคม ทั้งการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ แบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูล ภาพ เสียง ระหว่างผู้ใช้ (User) ด้วยกัน คือ เป็นสื่อเน้นการมีส่วนร่วม (Collaborative) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภคหรือผู้รับสารนั่นเอง Social Media กลายเป็นนวัตกรรมแห่งยุคสมัย ส่งผลกระทบไปถึงแวดวงต่างๆ ในสังคมในเชิงการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) ได้กล่าวว่า มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล(Social) หมายถึง สังคมในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม, ความเห็น) หรือปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) โซเชียลมีเดียในที่นี้ หมายถึง สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารหรือเขียนเล่าเนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ

และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการทางโลกออนไลน์

จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2554) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่าเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นฐานคือให้ผู้สนใจสร้างหน้าเว็บไซต์ส่วนตัว (Profile) ลงในเว็บไซต์แบ่งปันไฟล์แบบต่างๆ ได้แก่ ภาพเสียงหรือคลิปวิดีโอมีการส่งข้อความส่วนตัว (Personal Message : PM) และการแสดงความคิดเห็น (Comment) กันเป็นสังคม

ธัญวิวัฒน์ กาบคำ (2553) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Social media ว่าหมายถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทางโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้สภากาชาดไทย (2553) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) หมายถึงช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตซึ่งผู้ใช้สามารถสื่อสารเนื้อหา อาทิ twitter.com, facebook.com, youtube.com, weblog ต่างๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2525) ได้บัญญัติคำว่า "Social Media" ไว้ว่า "สื่อสังคม" หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ไฮไฟฟ์ (Hi5) (อ่านว่า ไฮ-ไฟฟ์), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกีพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ

Social Media หรืออาจจะเรียกว่า Social Software คือ สื่อดิจิทัล หรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บ หรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์สามารถแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกันในสังคมมนุษย์ เช่น การติดต่อสื่อสาร การแบ่งปันความรู้ การจัดการความรู้ 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 การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้มีความยืดหยุ่น ผู้ใช้มีส่วนร่วมในสังคม มีความจริงใจ โปร่งใสมีการเชื่อมโยงระหว่างกัน และมีการรวมกลุ่มในสังคม (Singh และคณะ, 2008; และ Sarkkinen, 2009)

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้าสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) หมายถึง การใช้เส้นทางอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคนด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน และเป็นสื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม(Social Network)ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวติดต่อสื่อสารกับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

## 1.2 พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)

ในยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตกำลังเป็นที่นิยมและมีผลกระทบในทุกๆ ด้านในปัจจุบัน ทำให้ทุกคน ทุกสังคมต้องมีการปรับตัวและพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกของการสื่อสารและการพัฒนาของโลกเว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ซึ่งเศรษฐกิจมะลิสุวรรณ (2552) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของอินเทอร์เน็ตซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ยุคแรกคือ Web 1.0 ซึ่งมีลักษณะเป็น Static Web คือมีการนำเสนอข้อมูลทางเดียว (oneway communication) ด้วยการแปลงข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่รอบตัวเราให้อยู่ในรูปของดิจิทัลเช่นหนังสือพิมพ์นิตยสารหรือการโฆษณาตามหน้าเว็บไซต์โดยผู้ใช้สามารถอ่านได้แต่ไม่สามารถเข้าร่วมในการสร้างข้อมูลได้

แต่เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคที่ 2 ของเทคโนโลยีเว็บไซต์หรือ Web 2.0 เป็นยุคที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีศักยภาพในการใช้งานมากขึ้นเน้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ (Co-Creation) ลงบนเว็บไซต์ร่วมกันและสามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์หรือการมีปฏิสัมพันธ์กันได้ (Interactivity) มีลักษณะเป็น Dynamic Web ที่ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา (Content) แลกเปลี่ยนและกระจายข้อมูลข่าวสารเพื่อแบ่งปันถึงกันได้ทั้งในระดับบุคคลกลุ่มและองค์กรจะเห็นได้ว่า Web 2.0 เป็นยุคของการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) ซึ่งไม่ใช่แค่เพียงการรับส่งอีเมล (E-mail) รูปภาพหรือการดาวน์โหลดข้อมูลผ่าน Search Engine หรือใช้เว็บบอร์ด (Web board) ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเท่านั้น Web 2.0 ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ (Relationship) ระหว่างผู้ใช้ในกลุ่มต่างๆจนเกิดเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดกลายเป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual Communication) ซึ่งเป็นสังคมหนึ่งในโลกของอินเทอร์เน็ตที่ปัจจุบันยังคงผูกพันและเข้าช้ช้กับการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลกของความเป็นจริง

จุดกำเนิดของ Web 2.0 และการพัฒนาก้าวผ่านเข้าสู่ยุค 3.0 หรือ Sematic Web ทำให้กระแสความนิยมของเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการเติบโตอย่างไม่หยุดยั้งเป็นไปตามผลการสำรวจของประเทศสหรัฐอเมริกาที่พบว่าผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ทุกปีและมีแนวโน้มของผู้ใช้บริการทั่วโลกมากกว่า 1,200 ล้านคนปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆมีการพัฒนาและเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์เชิงสังคมกันมากขึ้นทั้งเว็บไซต์ในตระกูลของ Wiki, Youtube, Hi5, Myspace, Facebook และอีกมากมายซึ่งในแต่ละเว็บไซต์จะมีลักษณะเฉพาะสำหรับการใช้งานแตกต่างกันออกไปโดยเว็บไซต์ที่มีจำนวนผู้เข้าชมสูงสุดในประเทศไทยประจำปี 2014 (สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม, 2557) คือ Facebook รองลงมาคือ Twitter, Inatagramตามลำดับ

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งสรุปได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีจุดเริ่มต้นจากเว็บไซต์ Classmate.com และเว็บไซต์ SixDegrees.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกันเพื่อสร้างประวัติข้อมูลติดต่อสื่อสารส่งข้อความและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันระหว่างเพื่อนในลิสต์เท่านั้นต่อมาเว็บไซต์ Epinions.com ซึ่งเกิดขึ้นจากการพัฒนาของ Jonathan Bishop โดยได้เพิ่มในส่วนของการที่ผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ไม่เพียงแต่เพื่อนในลิสต์เท่านั้นนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งหลายที่กำเนิดต่อมาในยุคปัจจุบันเช่น Myspace, Google, Facebook เป็นต้น

Kommers (2011) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social media) ไว้ที่น่าสนใจดังนี้

1. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่นและการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่ารวดเร็วและสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคมไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนผู้เล่นเกมนักวิชาชีพหรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไปที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิทกลุ่มเพื่อนบ้านคณะทำงานหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนโรงเรียนก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social media ดังกล่าว

3. เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆทั้งเชิงสังคม

วัฒนธรรมวิถีชีวิตคุณธรรมจริยธรรมโดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนซึ่งสื่อ Social media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

(Joosten, 2012) หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้วอาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพวิดีโอ การส่งข้อความ เป็นต้น ซึ่งปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอยโดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบันจนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่วันที่ ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน

จากที่กล่าวมา ตั้งแต่เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคที่ 2 ของเทคโนโลยีเว็บไซต์หรือ Web 2.0 กระแสความนิยมของเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การติดต่อสื่อสาร ขยายวงกว้างอย่างรวดเร็วผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ พัฒนาจนสามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์หรือการมีปฏิสัมพันธ์กันได้ สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดกลายเป็นสังคมเสมือนจริง (Virtual Communication) ซึ่งเป็นสังคมหนึ่งในโลกของอินเทอร์เน็ตที่ดำเนินชีวิตร่วมกับผู้คนในโลกของความเป็นจริง

### 1.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สำหรับการแบ่งประเภทสื่อสังคมออนไลน์นั้นในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจนเพราะแต่ละเว็บไซต์ต่างก็คิดค้นพัฒนาเพื่อเอาใจผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้งและยังมีฟังก์ชันการทำงานมากมายแต่อาจจะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไปเพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์ (เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ, 2552) ดังนี้

1. ประเภท Publishing เป็น Blog และเว็บประเภทเนื้อหา (content) เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละเว็บบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่างๆ ตามความสนใจ เช่น Oknation.net เป็น Blog ที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียน Blog นำเสนอข่าวต่างๆ Blognone.com นำเสนอข่าวแวดวงไอที Keng.com เป็น Blog สำหรับผู้ที่สนใจการตลาด Gotoknow.org เป็น Blog ที่รวบรวมความรู้แขนงต่างๆ Pzecret.net เป็น Blog แนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น



2. ประเภท Community หรือเครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกันเช่น Facebook, Hi5 และ Myspace เป็นต้น

3. ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิดีโอภาพยนตร์เพลงเช่น Youtube, Ustream.tv, Yahoo Video, Doucore.tv, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh, Netflix, Imeem, Last.fm, Ijigg เป็นต้น

4. ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวแทนในโลกเสมือนจริงใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ติดต่อสื่อสารทำกิจกรรมต่างๆรวมกันกับผู้อื่นเช่น SecondLife, World WarCraft, Audition, Gamegum, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

5. ประเภท Photo Management เว็บฝากรูปออนไลน์ที่ช่วยจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล และยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ หรือจะเปิดขายภาพเลยก็ได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop Express, Glowfoto, Shutterfly เป็นต้น

6. ประเภท Business/Commerce เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจซื้อขายประมูลสินค้าออนไลน์เช่น Amazon, eBay, Officelive, PayPal, LinkedIn, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

7. ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้เช่น Wikipedia, Answers, Zickr, Tag.in.th, Del.icio.us, Digg, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

อรรถกร วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553) Social Media ที่ใช้งานกันในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท ซึ่งจะขอสรุปเป็นประเภทใหญ่ๆ ดังนี้ คือ

1. Blog มาจากคำเต็มว่า WeBlog บางครั้งอ่านว่า We Blog บางคนอ่านว่า Web Log ซึ่ง Blog ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้งานบนเว็บไซต์มีลักษณะเหมือนกับเว็บบอร์ด ผู้ใช้ Blog สามารถเขียนบทความของตนเองและเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ตได้โดยง่าย Blog เปิดโอกาสให้บุคคลที่มีความสามารถในด้านต่างๆ เผยแพร่ความรู้ด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Blog เช่น wordpress และ blogger.com เป็นต้น

2. Social Networking หรือเครือข่ายสังคม เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้ใช้เขียนและอธิบายความสนใจหรือกิจกรรมที่ทำ เพื่อเชื่อมโยงความสนใจและกิจกรรมกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมด้วยการสนทนาออนไลน์ การส่งข้อความ การส่งอีเมล การอัปโหลดวิดีโอเพลง รูปถ่ายเพื่อแบ่งปันกับสมาชิกในสังคมออนไลน์ เป็นต้น เครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น Facebook, Hi5, Bebo, LinkedIn, MySpace

และ Orkut เป็นต้น

3. Micro Blog เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของข้อความที่เขียน ผู้ใช้สามารถเขียนข้อความได้สั้นๆ ตัวอย่างของ Micro Blog เช่น Twitter, Pownce, Jaiku และ tumblr เป็นต้น โดย Twitter เป็น Micro Blog ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด กล่าวคือสามารถเขียนข้อความแต่ละครั้งได้เพียง 140 ตัวอักษร ปัจจุบัน twitter ถูกนำไปใช้ในทางธุรกิจเพื่อเพิ่มยอดขาย สร้างแบรนด์ และบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดรูปภาพ เพิ่มข้อมูลหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Flickr และ Multiply เป็นต้น

5. Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและสามารถให้คะแนนและเลือกบทความหรือเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดได้ ผู้ใช้สามารถ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบได้ รวมทั้งยังแบ่งปันให้กับผู้อื่นได้ด้วย นักการตลาดจะใช้ Social Media ชนิดนี้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามาอยู่ที่เว็บไซต์ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Del.icio.us, Digg เป็นต้น

6. Online Forums เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่สนใจ เช่น เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือการลงทุน เป็นต้น โดยมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่างๆ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น forums.sem.or.th เป็นต้น

มานะ ตีรยาภิวัฒน์ (2553) ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลัก ดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจการเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendster

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า "บล็อกจ๊ว" ซึ่งเป็นเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า "Status" หรือ "Notice" เพื่อแสดงสถานะของตัวเองที่กำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการ และยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo bucket, Photoshop, Express, Zoomr

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online 168 Executive Journal

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่นสำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าทั้งหลักและรองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษารวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ "Pod" กับ "Broadcasting" ซึ่ง "POD" หรือ Personal On- Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน "Broadcasting" เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

Safko, L. (2012)หลายคน ได้ยิน social media หรือสื่อสังคม ซึ่งหลายคนเข้าใจว่า Social Media มีแค่ Facebook หรือ Twitter เท่านั้น จริงๆแล้ว Social Media มีด้วยกัน 19 ประเภทดังต่อไปนี้

1. Social Networking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน กล่าวคือ ผู้คนสามารถทำความรู้จักแสดงความสัมพันธ์ และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่งผ่านเครือข่ายได้ ตัวอย่างของประเภทนี้ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Facebook และ Facebook กับการทำธุรกิจ ในปัจจุบันเราสามารถที่จะใช้ได้หลายรูปแบบ เช่น การทำ Facebook page เป็นการให้บริการแบบฟรี ([www.facebook.com/page](http://www.facebook.com/page)) แต่ มีอีกอันหนึ่งที่เราสามารถจะลงโฆษณาได้ เป็น link ที่อยู่ทางขวามือใน Facebook ตรง ซึ่งหากใครต้องการลงโฆษณา ก็สามารถที่จะเข้าไปที่ Facebook advertising ได้ ([www.facebook.com/advertising](http://www.facebook.com/advertising)) นอกจากนี้เราสามารถที่จะระบุ target ได้

เลยว่า โฆษณาของเราจะไปอยู่ที่ target group ไหน อายุเท่าไร จบการศึกษาระดับไหน ที่มาของรายได้ (Revenue Model) ของ Social network โดยทั่วไป มี 2 ลักษณะ คือ

1.1 รายได้ผ่านการโฆษณา (Advertising) เช่น Facebook

2.2 รายได้ผ่านการขาย Online items เช่น Cyworldของเกาหลี เป็นการขาย online items เป็นต้น

2. Publish เป็นเว็บที่ให้ผู้ใช้งานสามารถที่จะเผยแพร่ข้อมูลได้ ซึ่งแต่เดิมการสร้าง website จะต้องเรียนรู้ ภาษา HTML แต่ตอนนี้ทุกคนสามารถที่จะสร้าง Website เป็นเจ้าของ Website ของตนเองได้ ผ่านเครื่องมืออย่าง Word-Press, Joomla, SlideShare เป็นต้น โดยเราสามารถนำเสนอฟiles ในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ และวิดีโอต่างๆได้ การเขียน blog โดยส่วนใหญ่จะโฟกัสไปยังหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง หากเรามีความชำนาญและสนใจในเรื่องนั้น เราสามารถที่จะไปเขียน blog ของเราได้ ซึ่งหาก blog ของเรามี traffic ที่สูง คนสนใจมากๆ ก็จะนำไปสู่รายได้ที่เพิ่มขึ้นด้วย

Blogger.com Blog มาจากคำว่า Web-blog คือการจดบันทึกบนโลกอินเทอร์เน็ต เป็น Personal Websiteประเภทหนึ่ง แต่ปัจจุบันได้พัฒนามาเป็น ช่องทางการสื่อสารหลายๆเรื่อง เช่น ธุรกิจ การค้าขาย การร้องเรียนการประชาสัมพันธ์ โดยจุดเด่นของ Blog คือความไม่เป็นทางการ หรือความเป็นกันเองระหว่างผู้เขียน Blog กับผู้ติดตามอ่าน

Slideshareเป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการแสดงผลงาน Presentation ของตัวเองให้บุคคลภายนอกรับรู้ โดยที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ นอกจากนี้ Slideshareจะแสดงผลกรรมดาแล้ว ยังสามารถแสดง Slide พร้อมเสียง หรือที่เรียกว่า "Slidecast" อีกทั้งยังสามารถนำ Presentation จาก Microsoft PowerPointไปแสดงยัง Slideshareได้โดยตรงอีกด้วย

Wikipedia เป็นโครงการสารานุกรมเนื้อหาเสรีหลายภาษาบนเว็บไซต์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิวิกิพีเดีย องค์กรไม่แสวงหาผลกำไร เนื้อหากว่า 21 ล้านบทความ (เฉพาะวิกิพีเดียภาษาอังกฤษมีเนื้อหากว่า 3.9 ล้านบทความ) เกิดขึ้นจากการร่วมเขียนของอาสาสมัครทั่วโลก ทุกคนที่สามารถเข้าถึงวิกิพีเดียสามารถร่วมแก้ไขได้แทบทุกบทความได้อย่าง เสรี โดยมีผู้เขียนประจำราว 100,000 คน จนถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2555 วิกิพีเดียมี 284 รุ่นภาษา และได้กลายมาเป็นงานอ้างอิงทั่วไปที่ใหญ่ที่สุดและได้รับความนิยมมากที่สุด บนอินเทอร์เน็ต จนถูกจัดเป็นเว็บที่มีผู้เข้าชมมากที่สุดในโลกอันดับที่ 6 ตามการจัดอันดับของ อเล็กซา ด้วยจำนวนผู้อ่านกว่า 365 ล้านคน มีการประเมินว่าวิกิพีเดียมีการเรียกดูหน้าถึง 2,700 ล้านครั้งต่อเดือนในสหรัฐอเมริกาประเทศเดียว

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

3. Photo Sharing คือเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ที่เป็นรูปภาพ และสามารถแชร์รูปภาพกับผู้อื่นได้ แต่ละเว็บไซต์มีการให้บริการที่แตกต่างกันตัวอย่างของเว็บฝากรูปมีดังนี้

ฟลิคเกอร์ (Flickr) เป็นเว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพ สามารถแบ่งปันแก่ผู้อื่นได้ เป็นที่นิยมของผู้เขียนบล็อกเนื่องจากสามารถนำโค้ด รูปจาก Flickr มาใช้เขียนในบล็อกได้โดยตรง มีความสามารถพิเศษในการเขียนคำอธิบายรูปและค้นหาตามชื่อที่ เขียนโดย User สามารถอัปโหลดไฟล์ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือยี่ห้อในเกือบทุกรุ่น ได้โดยตรง

Photobucket เป็นอีกหนึ่งเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากรูปถ่ายและไฟล์วิดีโอ โดยสามารถตกแต่งภาพและแบ่งปันกับผู้อื่นได้

#### 4. Audio หรือ Social Media ประเภทเสียง

Podcast มีความหมายว่า “การบันทึกโปรแกรมรายการวิทยุหรือไฟล์เสียงอื่นๆ ในรูปแบบดิจิทัล โดยบันทึกไว้ใน เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่น Audio ส่วนบุคคลได้ Podcast คือการให้บริการอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของการแพร่กระจายเสียง (File Audio) โดยเปิดโอกาส ให้ผู้คนที่ไปสามารถดาวน์โหลดและรับฟังข่าวสารจากเครื่องเล่นได้ ทุกที่ ทุกเวลา เป็นคำที่ ผสมจากคำว่า Ipod กับคำว่า Broadcasting อย่างไรก็ตาม Podcast สามารถเล่นบนเครื่องเล่น audio รุ่นใดก็ได้ หรือจะใช้บนพีซีก็ยังได้

การทำงานของ Podcast นั้นคล้ายกับ Internet radio เพียงแต่ ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเข้าเว็บไซต์ที่กำลังออนไลน์ แต่ผู้ใช้จะทำการสมัคร (Subscribe) บริการที่มีการเก็บรวบรวมเนื้อหาเป็นหมวด หมู่ทำให้สามารถดาวน์โหลดมาฟังได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา นอกจากนี้ Podcast ยังมีการทำงานร่วมกับ RSS (Really Simple Syndication) ซึ่งเป็นตัวช่วยในการ update หัวข้อและสรุปเนื้อหาต่างๆอัตโนมัติโดยผู้ใช้ไม่ต้องเข้าเว็บไซต์เพื่อดาวน์โหลดเองทั้งหมด

5. Video คือเว็บไซต์ที่ให้บริการรับฝากไฟล์วิดีโอ และสามารถนำไปเผยแพร่ได้โดยใช้ Embedded Code ไปยังเว็บไซต์อื่นๆได้ทั่วโลก ปัจจุบันเว็บไซต์อันดับ 1 ที่รับฝากไฟล์วิดีโอคือ Youtube

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

7. Livcasting เป็นเว็บไซต์ที่ทำการออกอากาศรายการสด ไม่ว่าจะเป็นรายการวิทยุ โทรทัศน์ การสนทนาเป็นต้น ตัวอย่างเช่น blib.tv และ Blogtalkradio เป็นต้น

8. Virtual Worlds เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ที่สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้หลายคนพร้อมๆกันผ่านเครือข่ายออนไลน์ ด้วยการสร้างโลกเสมือน 3 มิติขึ้นมา ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนเสมือนจริง (Avatar) ได้ ผู้ใช้สามารถออกแบบและสร้างสิ่งก่อสร้างเสมือนจริงเองได้ มีการดำเนินงานในลักษณะชุมชน ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Second Life

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

10. Aggregators เป็นการรวมเอา contents จากเว็บไซต์อื่นๆ ให้อยู่ภายในหน้าเว็บเดียว เพื่อประหยัดเวลาในการเข้าใช้ข้อมูลทาง internet อาทิ igoogle และ my yahoo! ผู้ใช้สามารถออกแบบข้อมูลที่ต้องการเห็นได้ อาทิเช่น

iGoogle ก็คือ Google Personalized Home Page ซึ่งเป็นบริการหน้า home page ฟรีของ Google ให้เราสามารถเลือกเนื้อหา ต่างๆที่สนใจเข้ามาวางได้ อาทิ ข่าวสารจาก blog ที่เข้าไปดูอยู่เป็นประจำตลอดจนสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ theme ให้กับมันได้ด้วย

My Yahoo! เป็นการบริการข้อมูลข่าวสารแบบส่วนตัว โดยผู้ใช้ต้องเลือกข่าวสารที่ต้องการจะทราบความเคลื่อนไหว เช่น ค่าเงิน สภาพ อากาศ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ที่เข้าฉาย ซึ่งทาง yahoo ได้เปิดให้ใช้งานได้ฟรี โดยสามารถสมัครด้วยขั้นตอนที่ง่าย

11. RSS ย่อมาจาก "Real Simple Syndication" เป็นการกระจายข่าวสาร โดยกำหนดให้ผู้ที่ต้องการจะกระจายข่าวสารสร้าง RSS Feed ซึ่งเป็นไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบ XML ขึ้นมาบนเซิร์ฟเวอร์ และนำ Linkของไฟล์นั้นแจกจ่ายให้กับผู้ที่ต้องการที่จะติดตามข่าวสาร ขั้นตอนต่อมาคือผู้ที่ต้องการจะติดตามข่าวสารต้องลงทะเบียนกับ RSS Feed นั้นโดยใช้ RSS Reader ซึ่งจะเป็นตัวที่ทำหน้าที่ดึงข่าวสารจากต้นทางแล้วส่งไปยังปลายทาง เป็นระยะๆ โดยที่ผู้รับข่าวสารไม่จำเป็นต้องเข้าไปดูตามเว็บไซต์ต่างๆเพื่อที่จะ ทราบข้อมูลใหม่ๆ และมันยังถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลประเภทอื่นๆอีกอย่างเช่น Podcast ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลภาพและเสียง เป็นต้น

12. Search การค้นหาข้อมูล (Search) จัดว่าเป็นสื่อสังคมเนื่องจากผลของการค้นหาข้อมูลถูกจัดอันดับโดยพฤติกรรมของผู้ใช้

Google Search เป็นเครื่องมือที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลบน internet ของ google.com ที่เป็นที่รู้จักกันมากที่สุดในปัจจุบัน เพียงพิมพ์ Keyword เกี่ยวกับเนื้อหาที่ต้องการสืบค้น google ก็แสดง website ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ keyword ทั้งหมด นอกจากนี้การสืบค้นยังรวมไปถึงรูปภาพ ข่าว สารบนเว็บอีกด้วย

13. Mobile การใช้ Social Media ในปัจจุบันถูกใช้ผ่านทางช่องทางโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด นอกจากนี้ฟังก์ชันหนึ่งของโทรศัพท์เคลื่อนที่คือการระบุตำแหน่งที่ตั้งของผู้ใช้ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถถูกแชร์ในระหว่างเครือข่ายสังคมได้

Foursquare เป็นการผสมผสานกันของสื่อสังคม และ ข้อมูลที่ตั้งของผู้ใช้ (location) เกิดเป็น Location Based Social Network เป็นบริการผ่านเว็บไซต์ และ mobile Application ที่เปิดโอกาสให้เพื่อนๆรู้ว่า เพื่อนๆอยู่ที่ไหนผ่านการ check in (การระบุตำแหน่งที่ตั้ง) โดยทุกครั้งที่มีการ check in จะได้รับคะแนน (point) เป็นรางวัล โดยสามารถที่จะเชื่อมต่อเข้ากับ social network อื่นๆได้เช่น facebook หรือ twitter เป็นต้น

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

15. P2P เป็นระบบเครือข่ายที่เป็นการเชื่อมต่อโดยตรงระหว่างคอมพิวเตอร์โดยทำให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องเป็นทั้ง Client และ Server ร่วมกัน ทำให้ผู้ใช้และเปลี่ยนไฟล์ระหว่างกันผ่านระบบเครือข่าย และสื่อสารจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังอีกเครื่องหนึ่งได้โดยตรง โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งแม่ข่ายในการแจกไฟล์ ตัวอย่างเช่น eMule, Bit Torrent, และ Kasa เป็นต้น

16. Crowdsourcing คือการกระจายปัญหาไปยังสาธารณะเพื่อหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาทางธุรกิจ นั้นๆ บริษัทจะกระจายคำถามไปยังกลุ่มบุคคลขนาดใหญ่ นั่นคือกลุ่มชุมชน online ที่พยายามเสนอความคิดต่างๆในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้บริษัท สามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุด หน้าทีของ Crowdsourcerคือการกระจายปัญหาไปยังกลุ่ม User ซึ่งเปรียบเสมือน Database นั้นเอง โดยปกติ User จะได้รับผลตอบแทนเป็นเงินหรือรางวัลที่ชวนดึงดูดให้มาแก้ไขปัญหา นั้นเอง ตัวอย่างของ Crowdsourcing เช่น [www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com) และ [www.innocentive.com](http://www.innocentive.com)

Innocentive.com คือ Website ที่เปิดโอกาสให้องค์กรที่มีปัญหา ต้องการแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยให้ผลตอบแทนเป็นรางวัลโดยมี User ที่เก่งเฉพาะทางอยู่จำนวนมาก



17. Tagging คือการให้อ่านาผู้ใช้ในการระบุข้อมูลหรือจัดหมวดหมู่ลงในสื่อต่างๆ เช่น รูปภาพ และ Video สามารถ Tag หรือให้คำอธิบายของข้อมูลได้ เช่น ใครอยู่ในภาพ ถ่ายที่ไหน อยู่กลุ่มไหน การ Tag เป็นที่นิยมใน facebook และ google map เป็นต้น

18. Social Bookmarking Social Bookmark การ Bookmark เป็นการเก็บบันทึก website ที่เราชื่นชอบได้ และสามารถเรียกมาดูได้บนอินเทอร์เน็ตแม้ว่าจะไม่ได้ใช้ คอมพิวเตอร์ของเราเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งปันไปยังบุคคลอื่น และให้คะแนนเรตติ้งได้ ตัวอย่างที่เห็นที่ชัดเจนคือ [www.delicious.com](http://www.delicious.com)

19. Print on Demand เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ ให้บริการพิมพ์หนังสือให้โดยไม่ผ่านสำนักพิมพ์ และสามารถสั่งพิมพ์ที่เล่มได้ โดยไม่มีขั้นต่ำ และค่าใช้จ่ายไม่สูง ผู้ใช้สามารถ upload เนื้อหาพร้อมกับตั้งราคา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ [www.lulu.com](http://www.lulu.com)

จากการศึกษาประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งานกันในปัจจุบัน แบ่งออกเป็นหลายประเภท แต่ละประเภทที่เชื่อมโยงกันด้วย การใช้งาน ผู้ใช้งานก็เลือกตามความเหมาะสมของงานประเภทของงานนั้นๆ

#### 1.4 ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ดร.อมรวิชัย นาคทรรพ (2548) ปัจจุบันเด็กทั่วโลกต่างเกิด เติบโตและตกอยู่ท่ามกลางวัฒนธรรมสื่อที่ถือเป็นสิ่งแวดล้อมและปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของทีวีที่เปรียบเสมือนเพื่อนประจำบ้านของเด็ก ซึ่งพบว่า เด็กส่วนใหญ่จะใช้เวลากับการดูโทรทัศน์โดยเฉลี่ยส่วนใหญ่ประมาณ 3-5 ชั่วโมง ไม่รวมสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือที่มีแนวโน้มจะเข้ามาแทนที่สื่อ อื่นๆ ในเร็ววันนี้

ข้อมูลจากการสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนเรื่อง "ชีวิตไซเบอร์" ในโครงการความร่วมมือระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมกับสถาบันรามจิตติ ซึ่งสำรวจกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น 3,360 คน ครอบคลุมตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา และอุดมศึกษาใน 7 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือตอนบน ภาคเหนือตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวม 14 จังหวัด พบว่าเด็กใช้เวลาหนึ่งในสามของชีวิตกับสื่อเทคโนโลยีต่างๆ เช่น คุยโทรศัพท์โดยเฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ส่งเอสเอ็มเอสวันละ 2 ครั้ง โหลดภาพเพลงริงโทนวันละ 2 รอบ โดยเพศหญิงมีระยะเวลาในการคุยมากกว่าเพศชายเล็กน้อย เทียบเป็นร้อยละ 67.38 และร้อยละ 59.38 ตามลำดับ เด็กในระดับอุดมศึกษาคุยโทรศัพท์ต่อวันนานที่สุด 82.12 นาที เซ็คอีเมล์ แชนท์ อ่านข่าว ค้นข้อมูลใน

อินเทอร์เน็ตประมาณวันละ 1 ชั่วโมง โดยเด็กผู้หญิงจะใช้เวลาเช็คอีเมลล์บ่อยกว่าผู้ชาย และใช้เวลาค้นข้อมูลหรืออ่านข่าวในอินเทอร์เน็ตนานกว่า แต่ใช้เวลาในการแชตใกล้เคียงกัน เด็ก มัธยมปลายนิยมเข้าไปแชตสูงสุด โดยใช้เวลาเฉลี่ย 92.86 นาทีต่อวัน ฟังเพลงจากเอ็มพี 3 หรือซีดี 2 ชั่วโมง โดยเพศหญิงฟังเพลงมากกว่าเพศชายเล็กน้อยที่ 128.02 นาทีต่อวัน เทียบกับ 117.10 นาทีต่อวัน ดูหนังจากซีดี วีซีดี ดีวีดี 2 ชั่วโมง โดยเพศชายดูหนังมากกว่าเพศหญิงเล็กน้อยที่ 139.01 นาทีต่อวัน 113.11 นาทีต่อวัน เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2 ชั่วโมง โดยเพศชายเล่นเกมมากกว่าอย่างชัดเจน โดยเฉลี่ย 133.69 นาทีต่อวัน เทียบกับเพศหญิง 92.09 นาทีต่อวัน

ดร.อมรวิรัช กล่าวต่อว่า เด็กไทยขณะนี้เหมือนตกอยู่ในวงล้อมสื่อร้าย และอยู่ในสถานการณ์น่าเป็นห่วง ข้อมูลจากสถาบันรามจิตติ ในโครงการการติดตามสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) และงานศึกษาเรื่อง "รู้สาร ท้นสื่อ" รวมถึงโครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม (Media Monitor) ตลอดจนข้อมูลจากรายงานของศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม รวมถึงเอกสารวิชาการในเครือข่ายของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริม สุขภาพ (สสส.) และสำนักวิจัยเอแบคโพลล์มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ล้วนให้ข้อมูลที่สอดคล้องกันว่า แม้ปัจจุบันเด็กไทยจะมีโอกาสเข้าถึงสื่อได้มากขึ้น แต่การเข้าถึงสื่อส่วนใหญ่ของเด็กก็ยังคงเผชิญกับความเสี่ยงอันเนื่องมาจากสื่อที่ด้อยคุณภาพ เสี่ยงเรื่องเพศ เช็กผิดวัย เด็กต้องเผชิญกับสื่อประเภทหนัง ละครไทยที่มีฉากยั่วเย้าทางเพศ หรือฉากรุนแรง 3 ฉากทุก 1 ชั่วโมง และเด็กร้อยละ 30 ยังเสพสื่อลามก (การ์ตูนวีซีดี เว็บโป๊ ภาพโป๊ทางมือถือ) เป็นประจำ โดยเฉพาะเด็กผู้ชาย ส่วนเด็กอาชีวะเป็นกลุ่มที่เข้าไปดูเว็บโป๊เป็นอัตราส่วนมากที่สุดคือร้อยละ 37.7 ตามมาด้วยเด็กมหาวิทยาลัย ร้อยละ 31.6 ที่น่าเป็นห่วงคือ เด็กจำนวนมากที่เข้าถึงสื่อประเภทอินเทอร์เน็ตนั้น แม้จะไม่ได้ตั้งใจดูสื่อลามก ก็ยังเสี่ยงต่อสื่อโซเชียลเช็กต่างๆ ที่มีการประมาณว่า ปัจจุบันมีเว็บไซต์เฉพาะเว็บลามกประเภท "Porn" ไม่ต่ำกว่า 106 ล้านเว็บ ซึ่งการเสพสื่อลามกหรือสื่อรุนแรงมีผลต่อทัศนคติทางเพศและการใช้ความ รุนแรงแก้ปัญหา

สื่อรุนแรง "โหด มัน เขี้ยว" เด็กร้อยละ 70 ชอบดูหนังยิงกันฆ่ากัน ขณะที่เด็กติดเกมร้อยละ 80 เล่นเกมต่อสู้ ซึ่งการเข้าถึงสื่อเหล่านี้มีผลกระทบต่อเด็กไม่ทางตรงก็ทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมที่ชอบการแข่งขัน เอาชนะกัน การต่อสู้และการใช้ความรุนแรงของเด็ก เป็นต้น

ในบรรดาสื่อรุนแรงนั้นนอกจากทีวีและสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไปแล้ว ยังพบว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ส่งผ่านภาพรุนแรงที่น่าเป็นห่วง ปัจจุบันมีเว็บเกมออนไลน์กว่า 10 ล้านเว็บที่สืบค้นได้จาก Google และโดยมากเกมเหล่านี้จะต้องแข่งขันหรือต่อสู้ หรือไม่ก็เป็นเกมลามกที่มีภาพความ

รุนแรงหรือช่วยยวให้ใช้ความรุนแรงกับตัวละครในเกม

เสียงสุขภาพเสื่อม เด็กใช้เวลากับสื่อทีวี อินเทอร์เน็ต มือถือ เอสเอ็มเอส รวมกันวันละกว่า 7 ชั่วโมง ซึ่งส่วนสัมพันธ์กับสุขภาพในแง่ของการเหนื่อยล้า อ่อนเพลียจากการใช้เวลากับสื่อนานเกินไป หรือในบางกรณีเช่น เด็กติดเกมอาจเสี่ยงต่อการอดหลับอดนอนเพราะเสพสื่อมากเกินไป เสี่ยงต่อสมองฝ่อ เด็กร้อยละ 41.4 บอกว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่าความรู้ ขณะที่เด็กเล็กใช้เวลาเฉลี่ยกว่า 3 ชั่วโมงกับการดูทีวี ทั้งที่มีข้อมูลเชิงงานวิชาการเสนอว่าการดูทีวีเกิน 2 ชั่วโมงของเด็กเล็กจะมีผลต่อสมองและพัฒนาการของเด็ก นอกจากนี้ การเสพสื่อที่ไม่สร้างสรรค์ไม่ว่าวัยใดล้วนมีผลกระทบต่อสมอง และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เสี่ยงต่อการเสพติดมีรายงานว่าสื่อต่างๆ เป็นช่องทางหนึ่งที่มีส่วนทำให้เด็กว่ากรกินเหล้า สูบบุหรี่ ไปจนถึงการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดาที่พบเห็นโดยทั่วไป เสี่ยงเป็นเหยื่อเจอ "ผู้ร้ายไร้สังกัด อาชญากรไร้ตัวตน" โดยเฉพาะปัญหาการตกเหยื่อของมิจฉาชีพออนไลน์ ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือที่ดูจะเป็นช่องทางของผู้ร้ายยุคใหม่ ที่บางครั้งปรากฏตัว ผ่านการล่อลวงขายสินค้า จัดหางาน นัดหาคู่ หรือชักชวนให้เล่นการพนันผ่านเว็บ ผ่านมือถือ

ปัญหาของการใช้ชีวิตติดสื่อที่ผนวกกับการเข้าถึงสื่อที่ด้อยคุณภาพกำลัง กลายเป็นปัญหาสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับความเสี่ยงต่อการเสพสื่อที่ดูจะมีสื่อร้ายมากกว่าสื่อดี ดังผลกระทบที่ตามมาจึงไม่ใช่เฉพาะผลที่มีต่อตัวเด็กเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมไทย

ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่จะต้องดำเนินการในการให้การศึกษเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและการรู้เท่าทันสื่อในยุคโลกาภิวัตน์ให้มากขึ้น ตลอดจนการกำกับสนับสนุนให้สื่อทุกประเภทให้เป็นมิตรการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก และช่วยเสริมสร้างการพัฒนาเด็กทั้งทางร่างกายสติปัญญา อารมณ์ สังคม ให้เป็นกำลังคนที่เข้มแข็งของประเทศ

ดร.แพง ชินพงศ์(2556) กล่าวว่า ในโลกยุคปัจจุบัน อินเทอร์เน็ต และสื่อออนไลน์ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมากทีเดียว ในระบบการศึกษาแต่ก่อนนั้น หากเด็กนักเรียนนักศึกษาต้องทำการบ้านหรือรายงานต่างๆ ก็จะต้องค้นหาข้อมูลผ่านหนังสือสิ่งพิมพ์ที่อยู่ในห้องสมุด แต่สมัยนี้แทบจะทุกคนทำการค้นหาข้อมูลผ่านทางระบบออนไลน์ บางคนสามารถลอกงานกันได้ง่ายๆผ่านสื่อจำพวกนี้

เด็กที่อายุ 10 ปีขึ้นไปส่วนใหญ่มักจะมีการใช้อีเมล เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ วอทซ์แอป อินสตาแกรมอย่างแพร่หลาย หากใครไม่มีแอปฯ ไม่มีการติดต่อสื่อสารทางสังคมออนไลน์แบบนี้ก็ถือว่าตกเทรนด์ ไม่ทันสมัยและเชยมาก แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นเหมือนดาบสองคม คือมีทั้งให้คุณ

และให้โทษด้วยในเวลาเดียวกัน เพราะแม้ว่าระบบการสื่อสารที่ทันสมัยของเทคโนโลยีจะทำให้เราก้าวทันเหตุการณ์แต่ในทางกลับกันการให้ลูกหมกมุ่นกับสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจมีอันตรายต่อเด็กได้เช่นกัน ดังนี้

1. สร้างให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้เกิดขึ้น มีเด็ก ๆ หลายคนที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนไปอย่างไม่รู้ตัวเพราะสื่อออนไลน์ เช่น ลูกเห็นว่าเพื่อนๆ ลงรูปแต่งตัวโป๊ วัลๆ แวมๆ ลงตามสื่อออนไลน์ต่างๆ แล้วมีคนให้ความสนใจกด like จำนวนมาก เด็กก็เลยอยากจะเป็นที่สนใจเช่นนั้น ก็เลยนำรูปถ่ายวัลๆ แวมๆ ของตนเองลงตามสื่อออนไลน์ต่างๆ บ้าง ทำให้เกิดความเสื่อมเสียต่อชื่อเสียงและอาจมีผลกระทบต่อการเรียนและการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมของลูกได้

2. อาจตกเป็นเหยื่อของพวกผู้ร้ายหรือผู้ที่ไม่ประสงค์ดี พวกคนร้ายมักแฝงตัวอยู่ในสังคมออนไลน์ เพราะมันสามารถทำความผิดได้ง่ายโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง การรับบุคคลใดเป็นเพื่อนผ่านเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรือโปรแกรมสนทนาออนไลน์โดยที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน อาจเป็นช่องทางให้ถูกหลอกหลวง ซึ่งแน่นอนว่าอาจเกิดความไม่ปลอดภัยและเกิดผลเสียต่อลูกได้ เช่น การหลอกนัดให้ออกมาเจอตัวกันจริงๆ แล้วพาไปลวงละเมิดทางเพศ หรือชิงทรัพย์ หรือไม่เช่นนั้นอาจเป็นช่องทางให้คนที่คิดไม่ดีกับเด็ก ใสความในทางที่อาจเสียหายต่อชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นหรือถูกเกลียดชัง เช่น การนำรูปเด็กไปตัดต่อ การนำข้อมูลส่วนตัวของเด็กไปใช้ในทางที่เสียหาย

3. ทำให้หมดเปลืองเวลาโดยไร้ประโยชน์ หากเทียบกับผู้ใหญ่ที่หมกมุ่นอยู่ในสื่อออนไลน์ การแชทผ่านทางวอทซ์แอปไลน์ การเข้าไปดูข่าวสารหรือการเข้าไปดูยูทูบ ยังสามารถทำให้เสียเวลาเสียงานเสียการไปมาก ยิ่งไปกว่านั้นสักแค่วันสำหรับลูกซึ่งยังเป็นเด็กอยู่ในวัยที่ไม่สามารถควบคุมตัวเอง อารมณ์และความต้องการได้ จะยิ่งตกเป็นทาสของสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้นไปกว่าผู้ใหญ่เสียอีก ดังนั้นคุณพ่อคุณแม่ควรเข้ามาช่วยควบคุมลูกในเรื่องของเวลาในการเล่นสื่อออนไลน์อย่างจริงจัง เช่น กำหนดให้ใช้โทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ตได้หลังจากทำการบ้าน อ่านหนังสือทบทวนบทเรียนเรียบร้อยแล้ว หรือกำหนดจำนวนชั่วโมงที่จะให้ใช้ได้ จะช่วยให้เด็กไม่ติดกับมันมากเกินไปและทำให้เขามีเวลาทำกิจกรรมอย่างอื่นมากขึ้น

4. ทำให้ละเลยกิจกรรมที่มีประโยชน์ การใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต หรือสมาร์ทโฟนมากเกินไป ทำให้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ที่ควรจะทำตามวัย เช่น ออกกำลังกาย ทำงานบ้าน พุดคุยกับครอบครัว รวมถึงการทำงานเป็นอาสาสมัครช่วยเหลือสังคม

5. ลักลอบทำสิ่งผิดกฎหมาย มีเว็บไซต์มากมายที่เป็นช่องทางแห่งอบายมุขและการทำธุรกิจที่ผิดกฎหมาย เช่น การค้าประเวณี การขายยาเสพติด การพนันออนไลน์ ซึ่งหากลูก

เข้าไปดูไปชมเว็บไซต์เหล่านี้ก็อาจถูกชักชวนให้เข้าไปข้องเกี่ยวกับสิ่งไม่ดีเหล่านี้ได้ ด้วยความที่เด็กๆ เป็นวัยที่อยากรู้ อยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากลอง ก็อาจทำให้ถูกหลอกล่อได้ง่าย

6. เป็นสื่อสกรปรกที่ใช้ทำร้ายกันได้ไม่ยาก สังคมออนไลน์เป็นแหล่งของการหลอกลวงที่ใหญ่มาก เด็กๆ จะได้อ่านข้อความใส่ร้าย โจมตี หยาบคาย ลามก ตลอดจนการลงรูปภาพผ่านทางสื่อออนไลน์ที่อาจจะเป็นรูปภาพที่แต่งเติมตัดต่อเพื่อใช้ประจานหรือกลั่นแกล้งผู้หนึ่งผู้ใด ซึ่งจะทำให้ลูกซึมซับความก้าวร้าว รุนแรง ผ่านสื่อเหล่านี้ไปอย่างไม่รู้ตัว

จริงๆ แล้วสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่มีประโยชน์มากหากเรานำมาใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ หรือนำมาใช้ให้เกิดความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร แต่หากใช้มันเพื่อทำการไม่ดี หรือใช้อย่างหมกมุ่นมัวสุ่มเกินกว่าความจำเป็น ก็อาจเป็นโทษได้อย่างมากมายเช่นกัน

ดังนั้น ในฐานะของคุณพ่อคุณแม่ควรดูแลเอาใจใส่ และให้คำแนะนำที่ถูกต้องแก่เด็กๆ ในการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม และคุณพ่อคุณแม่ควรต้องศึกษาการใช้สื่อออนไลน์ไว้ด้วยเพื่อใช้ในการดูแลลูก เช่น หากลูกถูกล่อลวงและหายออกจากบ้านไป อาจต้องใช้ระบบติดตาม GPS ที่อยู่ในสมาร์ทโฟนในการช่วยติดตามหาสถานที่ที่ลูกอยู่ได้ หรือใช้ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนของลูกหรือผู้ปกครองของเพื่อนลูก หรือรู้จักการบล็อกเว็บที่เป็นอันตรายต่อเด็ก นี้แหละถึงจะเป็นคุณพ่อคุณแม่ของลูกยุคออนไลน์อย่างแท้จริง

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) กล่าวว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียมีดังนี้  
ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์

1. การเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด
2. การเปลี่ยนแปลงในการประชาสัมพันธ์
3. การเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว
4. นำไปใช้ในการรับสมัครงานและการหางาน

ผลกระทบเชิงลบ

1. ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย
2. ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย
3. ใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม
4. โพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง

สถิติของการใช้ Facebook และ Twitter สถิติของ Facebook ในเดือนสิงหาคม 2553 คนใช้เวลาประมาณ 700 พันล้านนาทีในการใช้ Facebook ในแต่ละเดือน โดยเฉลี่ยผู้ใช้ 1 คนเข้าร่วม 80 เพจ, กลุ่ม, หรือกิจกรรม โดยเฉลี่ยผู้ใช้สร้างข้อมูล 90 อันในแต่ละเดือน คนแบ่งปันข้อมูล (เว็บ

ลิงก์..) 30 พันล้านอัน ในแต่ละเดือน สถิติของ Twitter ในเดือนมิถุนายน 2553 มีคนเข้าเยี่ยม 190 ล้านคนต่อเดือน มีการทวีต 65 ล้านครั้งต่อวัน 73 งานวิจัยที่บ่งชี้ว่าคนใช้เวลามากเกินไปในโซเชียลมีเดีย การสำรวจโดย MyJobGroupเปิดเผยว่า พนักงานที่อังกฤษจำนวนมากกว่าครึ่งอัปเดตโปรไฟล์ของโซเชียลมีเดียในระหว่างทำงาน หนึ่งในสามของพนักงานใช้เวลาประมาณครึ่งชั่วโมงในเว็บเครือข่ายสังคมและทำให้เศรษฐกิจของอังกฤษเสียหาย 22 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในแต่ละปี 14% ของคนที่ตอบแบบสอบถามยอมรับว่าการใช้เว็บเครือข่ายสังคมทำให้ผลของงานลดลง และที่น่าสนใจคือ 10% ตอบว่าการใช้เว็บเครือข่ายสังคมทำให้ผลของงานเพิ่มขึ้น 2 ใน 3 ของพนักงานไม่ยากให้องค์กรห้ามไม่ให้ใช้โซเชียลมีเดียใน 74 เวลาทำงานการใช้เวลาที่ไม่เหมาะสมในโซเชียลมีเดียนักศึกษาเล่นเฟซบุ๊กขณะที่ครูหรืออาจารย์สอนหนังสือ

ประกายเพชร สุกะเกษและคณะ (2551) การติดเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กหลายด้าน เช่น ปัญหาการเรียน การทำงานสุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น พุดปด ลักขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว มีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิดโกรธง่าย และก้าวร้าว ปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาที่ทุกคนต้องร่วมมือกันในการป้องกันและหาแนวทางในการแก้ไข เพราะเด็กปัจจุบันหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะเข้าไปสัมผัสกับสิ่งเหล่านี้ซึ่งมีอยู่และเข้าถึงได้ง่ายมากในสังคมปัจจุบัน ปัญหาเด็กติดเกมจึงพบได้บ่อยขึ้นในครอบครัวไทยยุคนี้ ซึ่งสร้างความลำบากใจให้แก่พ่อแม่ เนื่องจากไม่รู้จะบังคับให้เด็กเลิกเล่นเกมอย่างไร อีกทั้งเด็กบางคนติดเกมจนไม่สนใจเรียน ทำให้ผลการเรียนตกลงเรื่อย ๆ หรือบางคนเล่นจนไม่รู้เวลากินเวลานอนกันเลยทีเดียว ทำอย่างไรที่จะทำให้เด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นไปเป็นเวลาแห่งการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์และการสร้างเสริมสุขภาพ

ปัญหาเด็กติดเกมมีสาเหตุและวิธีการแก้ไขอย่างไร

คอมพิวเตอร์มีคุณประโยชน์มากมาย ถ้าใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสม แต่ในขณะเดียวกันถ้าพ่อแม่ไม่ควบคุมการใช้ โดยเฉพาะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็อาจมีโทษมหันต์ต่อเด็กได้ การสร้างความเข้าใจระหว่างพ่อแม่และเด็กเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องร่วมมือกันเพื่อแก้ไขปัญหา การศึกษาสาเหตุของการติดเกมของเด็กซึ่งอาจจะไม่ได้มาจากเด็กเพียงอย่างเดียว บางครอบครัวพ่อแม่ก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกม การเลือกหาวิธีเพื่อการแก้ไขปัญหาก็กต้องเลือกให้ถูกต้องและเหมาะสมด้วย ดังนี้

1. สาเหตุที่เกิดจากผู้ปกครอง พ่อแม่ส่วนใหญ่ไม่ได้กำหนดระยะเวลาที่อนุญาตให้เด็กเล่นเกม หรือคอมพิวเตอร์ให้แน่ชัดลงไปเป็นเวลาที่เหมาะสมหรือกำหนดว่ากี่ชั่วโมง พ่อแม่ส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสนใจในเนื้อหาและรายละเอียดของเกมที่เด็กเล่น หรือไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแบ่งชนิดของเกมตามความเหมาะสมของอายุของผู้เล่นตามที่กำหนด เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมหลังเวลาเลิกเรียน เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้ปกครองยังไม่เลิกงาน ทำให้ไม่มีเวลาดูแลเด็ก

2. สาเหตุที่เกิดจากตัวเด็กเอง เด็กอาจเล่นเกมเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ หรือเล่นเพราะมีสังคมเพื่อนอีกกลุ่มที่รอคอยการพูดคุยสนทนาถึงความก้าวหน้าของการเล่นเกมที่จะแข่งขันของระดับความยากของเกมซึ่งเป็นการสร้างความภาคภูมิใจหากมีระดับความยากที่สูงหรือมีแต้มคะแนนที่สูงกว่าเพื่อน

3. สาเหตุความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ที่มีรูปแบบ เนื้อหา แสง เสียง วิธีการ ความรวดเร็ว ความแปลกใหม่ในเทคนิคต่างๆ ทำให้เกิดความตื่นตื้นเร้าใจ เหมือนจริงมากขึ้นและในบางครั้งก็เกินความเป็นจริงมากเกินไป เหมือนเป็นการสร้างจินตนาการเพื่อฝันให้เด็กกลุ่มหลงเนื้อหาของเกมในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เป็นเรื่องสมมติและจินตนาการไม่ค่อยมีความรุนแรงเกี่ยวข้องกับมนุษย์ กลายเป็นเรื่องราวที่มีความรุนแรงและเหมือนชีวิตจริงมากขึ้น และที่สำคัญกว่านั้นคือ มีการให้รางวัลหรือการได้รับการยกย่องชมเชยเมื่อมีการกระทำที่ผิดกฎเกณฑ์ต่อต้านสังคมหรือผิดกฎหมายขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของสังคม

ป้องกันปัญหาเด็กติดเกมได้อย่างไร?

การป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ย่อมดีกว่ามาตามแก้ไขเมื่อเด็กติดเกมไปแล้ว การสร้างเกราะป้องกันเพื่อไม่ให้เด็กต้องไปหลงเสียเวลาการกับเล่นเกมก็สามารถช่วยลดปัญหาได้อีกทาง เพราะการป้องกันปัญหาย่อมจะดีกว่าการต้องมานั่งแก้ไขปัญหาลงท้าย ดังนี้

1. ให้ความสำคัญในเนื้อหาของเกมที่เด็กเล่น ว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการเลือกเกมให้เด็กโดยมีส่วนร่วมในการเลือกและตัดสินใจซื้อหรือเล่นเกมต่างๆ ด้วย

2. ควรเข้าไปเล่นเกมกับเด็กด้วย เพราะนอกจากจะได้เข้าไปกำกับดูแลเนื้อหาในเกมแล้วยังได้สังเกตพฤติกรรมและการตอบสนองของเด็กต่อเกมต่างๆ สามารถสอดแทรกแนวความคิด ข้อคิดเห็นต่างๆ อีกด้านหนึ่งให้แก่เด็กในแง่ความถูกต้อง ความเหมาะสมในสังคมและโลกของความเป็นจริงมากขึ้น รวมถึงผลที่จะเกิดตามมาจากการกระทำนั้นๆ

3. ให้คำแนะนำ ปลุกฝังบอกให้เด็กรู้ผลดีผลเสียในด้านต่างๆ ของการเล่นเกมมากเกินไป เช่น ขาดประสบการณ์ ขาดทักษะ ไม่ได้ทำกิจกรรมในด้านอื่นๆ ที่สำคัญและจำเป็นใน

การดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ผลการเรียนรู้อาจต่ำลง ถ้าเล่นนานเกินไป ตาและกล้ามเนื้อตาไม่ได้หยุดพัก เกิดอาการปวดลำ ปวดตา และปวดศีรษะได้ บางคนเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดการติดเกมทำให้การพักผ่อนไม่เพียงพอ กินอาหารไม่ตรงเวลา ซึ่งจะมีผลกระทบต่อสุขภาพและการเจริญเติบโต

4. ควรศึกษาถึงชนิดของเกมต่างๆ ความรุนแรง ความเหมาะสม อายุและพัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ เพื่อจะช่วยให้ในการเลือกได้อย่างเหมาะสมกับเด็ก โดยจะมีเครื่องหมายและคำอธิบายแสดงไว้ที่กล่องบรรจุเกมโดยกำหนดสัญลักษณ์ตามเกณฑ์อายุ

5. กำหนดและควบคุมเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของเด็กให้ชัดเจน และควบคุมไม่ให้เด็กใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป อาจต้องลงในรายละเอียดว่าให้เล่นได้วันละกี่ชั่วโมง สัปดาห์ละกี่วัน บางบ้านก็ตั้งกฎไว้เลยว่าจะให้เล่นได้เฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์เท่านั้น

6. ส่งเสริมให้เด็กใช้ประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์ในแง่การศึกษาให้มากขึ้น เช่น คัดเลือกโปรแกรมเกมที่เหมาะสมกับอายุให้เด็ก เช่น โปรแกรมสอนวิชาต่างๆ เกมการศึกษา หรือการสอนภาษาอังกฤษ ช่วยเด็กค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ทางเว็บไซต์ ในอินเทอร์เน็ต หากิจกรรมเสริมที่น่าสนใจ เช่น ชวนเด็กไปเล่นกีฬา สร้างสรรค์งานศิลปะ ปลูกต้นไม้ ทำอาหาร อ่านหนังสือ ทัศนศึกษา พ่อแม่ต้องพยายามหากิจกรรมที่น่าสนใจกว่าเพื่อเอาชนะความสนุกที่เด็กได้จากเกมให้ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียประกอบด้วย ผลกระทบทางบวกและทางลบ ในด้านเชิงบวกสร้างสรรค์ สามารถช่วยทางการตลาด การหางานแพร่กระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ส่วนในเชิงลบจะเป็นการใช้โซเชียลมีเดียในเวลาที่ไม่เหมาะสม ไม่ถูกเวลา และสามารถสร้างความเสียหายให้เกิดขึ้นได้

### 1.5 หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อสังคมออนไลน์(Social Media)

Siemens ( 2002 ) กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า "Connectivism" ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม(Cognitivism) และปรัชญาสรรค์นิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า "ปรัชญาการเชื่อมโยง(Connectivism)" ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้



1. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย
3. การเรียนรู้อาจมีรูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่วไปก็ได้
4. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้ นั้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
5. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย์
6. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้
7. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น
8. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณและมีความรอบคอบ เพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น

จากแนวคิดข้างต้น หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อสังคมออนไลน์ คือ คือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรค์นิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบมีการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกันเพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า "ปรัชญาการเชื่อมโยง(Connectivism)" ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญ คือการเรียนรู้ที่ไม่หยุดนิ่ง เป็นคลังความรู้ที่หลากหลาย ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ เป็นปัจจัยหลักในการสร้างทักษะการเรียนรู้

#### 1.6 คุณประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่ กำลัง มีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบันซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลาย

ประการ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย ตอบสนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม

และทัศนคติการยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์ที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ ที่มีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ สุรศักดิ์ ปาเย ได้กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนในประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ ( Intellectual Benefit ) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างๆดังต่อไปนี้

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

1.2 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุผล การประเมินผล และตรวจสอบ(validation , assessment . evaluation ) โดยใช้กิจกรรมของโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

1.3 เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น ( traditional literacies ) ทั้งการอ่านและการเขียน

1.4 เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

1.5 เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ ( Media Literacy ) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

1.6 เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย ( Functional Literacy ) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่นการสร้าง usernames , การ upload ข้อมูล , การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

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

2.1 ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร ( Communication ) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2.2 สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม ( Collaboration and Teamwork ) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

2.3 การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม ( Community and Participation ) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

2.4 การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง ( Audience and Participation ) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

2.5 เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้น กับผู้เรียนได้โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

2.6 เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปราย ชักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

2.7 เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

กล่าวคือ สื่อสังคมออนไลน์ให้คุณประโยชน์มากมายในสังคมปัจจุบันซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์ที่สำคัญต่อผู้เรียน แลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวาง

### 1.7 สื่อสังคมออนไลน์(Social Media)ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน

Marquez (2011) ได้กล่าวถึง 1. Facebook ว่าเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมสำหรับติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารโดย Facebook เปิดใช้งานเมื่อ 4 กุมภาพันธ์พ.ศ. 2547 โดย Mark Elliot Zuckerberg นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด (Harvard University) ในช่วงแรกนั้น Facebook เปิดให้ใช้งานเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดซึ่งต่อมาได้ขยายตัวออกไปสำหรับมหาวิทยาลัยทั่วประเทศอเมริกาและตั้งแต่ 11 กันยายนพ.ศ. 2549 ได้ขยายมาสำหรับผู้ทั่วไปทุกคนเหมือนในปัจจุบัน

2. Web Blog หรือ Blog คือการบันทึกบทความของตนเอง (Personal Journal) ลงบนเว็บไซต์โดยเนื้อหาของ Blog นั้นจะครอบคลุมได้ทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวส่วนตัวหรือเป็นบทความเฉพาะด้านต่างๆเช่นเรื่องการเมืองเรื่องกล้องถ่ายรูปเรื่องกีฬาเรื่องธุรกิจ เป็นต้นโดยจุดเด่นที่ทำให้บล็อกเป็นที่นิยมก็คือผู้เขียนบล็อกจะมีการแสดงความคิดเห็นของตนเองใส่ลงไปในบทความนั้นๆโดยบล็อกบางแห่งจะมีอิทธิพลในการโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านสูงมากแต่ในขณะเดียวกัน

บางบล็อกก็จะเขียนขึ้นมาเพื่อให้อ่านกันในกลุ่มเฉพาะเช่นกลุ่มเพื่อนๆหรือครอบครัวตนเอง (กติกาสายเสนีย์, 2548)

3. Youtubeเป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากไฟล์วิดีโอและแลกเปลี่ยนวิดีโอผ่านทางเว็บไซต์ก่อตั้งเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2548 โดย Chad Hurley, Steve Chen และ Jawed Karim ปัจจุบันเว็บส่วนหนึ่งของบริษัท Google โดยบริษัท Google เข้าซื้อกิจการไปด้วยมูลค่า 1,650 ล้านดอลลาร์ (เศรษฐพงษ์ มะลิวรรณ, 2552)

4. Slideshareเป็นสื่อสังคมออนไลน์อีกประเภทหนึ่งที่สมาชิกสามารถแบ่งเป็นเอกสารหรือสไลด์ Presentation ที่สร้างขึ้นให้แก่สมาชิกคนอื่นและสามารถนำไปใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆได้ง่ายและสะดวกอีกด้วย (ภัทรลักษณ์ สังข์วงษ์, 2554)

5. Twitter Armstrong (2008) ได้กล่าวว่า Twitter คือเว็บไซต์ที่ให้บริการ Micro-Blog ซึ่งสามารถให้ผู้ใช้งานส่งข้อความของตนเองให้ผู้ที่ใช้ติดตาม Twitter ของเราอยู่อ่านได้และเราเองก็สามารถอ่านข้อความของเพื่อนหรือคนที่เราติดตามเค้าอยู่ได้ซึ่ง Twitter ก็ถือได้ว่าเป็นเว็บไซต์ประเภทสื่อสังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน

ในรูปแบบของ Twitter นี้ที่เรียกว่าเป็น Micro-Blog ก็เพราะว่า Twitter ให้เขียนข้อความได้ครั้งละไม่เกิน 140 ตัวอักษรซึ่งข้อความนี้เมื่อเขียนแล้วจะไปแสดงอยู่ในหน้า profile ของผู้เขียนและจะทำการส่งข้อความนี้ไปยังสมาชิกที่ติดตามผู้เขียนคนนั้นอยู่ (follower) โดยอัตโนมัติ (กติกาสายเสนีย์, 2548)

6. MySpace เป็นเว็บไซต์ในรูปแบบของเครือข่ายชุมชนชื่อดังเว็บหนึ่งให้บริการทำเว็บส่วนตัวบล็อกการเก็บภาพวิดีโอดนตรีและเชื่อมโยงเข้ากับกลุ่มคนอื่น My Space มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่เบเวอร์ลีฮิลล์รัฐแคลิฟอร์เนียสหรัฐอเมริกาโดยมีลูกเล่นค่อนข้างมากกว่าไม่ว่าจะเป็นในส่วนของการเลือกจำนวนของ Entry หรือบทความที่จะแสดงในหน้าแรกของบล็อกได้ต่ำสุดที่ 5 และความสามารถในการกำหนดขนาดตัวอักษรยังไม่มีการให้ใส่หรือเลือกขนาดตัวอักษรสำหรับบทความได้ในจุดไหน

7. Instagramคือโปรแกรมที่สามารถนำรูปที่ถ่ายไว้ในแกลลอรี่หรือวิดีโอมาตกแต่งให้สวยงามในสไตล์ที่เราต้องการด้วยฟิลเตอร์ (Filter) และเครื่องมือที่มีอยู่ในInstagramซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบให้เลือกแล้วนำรูปภาพที่ตกแต่งนั้นไปแชร์ให้เพื่อนๆใน Social media ได้ดูเช่น Twitter, Facebook, Foursquare หรือTumblrและในทางกลับกันเราก็สามารถเปิดดูแสดงความชื่นชอบ

(Likes) และแสดงความคิดเห็น (Comments) ในรูปหรือวิดีโอที่เพื่อนๆของเราแชร์ไว้ได้ด้วย เช่นเดียวกันจุดเด่นที่ทำให้Instagramได้รับความนิยมอย่างสูงตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาคือใช้งานง่ายสะดวกรวดเร็วมีผู้ใช้งานร่วมกันเยอะมีอินเทอร์เฟซที่สวยงามมีความสนุกอยู่ในตัวและยังมีดาราดังชอบใช้กันอีกก็ยิ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้กระแสของ Instagram แรงแซงตามลำดับ สำหรับการอัปโหลดภาพและวิดีโอสามารถเลือกจาก Camera Roll ที่ถ่ายเอาไว้แล้วหรือจะถ่ายทอดสดจากกล้องเลยก็ได้ และก่อนที่คุณจะอัปโหลดรูป Instagram ยังให้คุณแต่งภาพได้เช่นการ Crop ภาพและการใส่ฟิลเตอร์ Instagram มีระบบ Followers และ Following ให้เลือกติดตามชมรูปภาพ ความเคลื่อนไหวการใช้งานของเพื่อนๆที่ใช้งานแอปพลิเคชันตัวนี้หากถูกใจชอบรูปภาพไหนสามารถกด Like รวมไปถึง Comment รูปภาพนั้นได้

8. LINE คือแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมาผนวกเข้าด้วยกันจึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชทสร้างกลุ่มส่งข้อความโพสต์รูปต่างๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องเสียเงินหากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้วแถมยังสามารถใช้งานร่วมกันระหว่างiosและ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่นๆได้อีกด้วยล่าสุดสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ PC และ Mac ได้แล้วด้วยความที่มีลูกเล่นมากมายสามารถแชทส่งรูปส่งไอคอนส่ง Sticker ตั้งค่าคุยกันเป็นกลุ่มๆทำให้มีผู้ใช้งานแอปนี้เป็นจำนวนมากการทำงานของ LINE นั้นต้องใช้เบอร์โทรศัพท์เพื่อยืนยันการใช้งาน

9. WhatsApp คือแอปพลิเคชันสำหรับมือถือใช้สำหรับส่งข้อความแบบไม่จำกัดรวมถึงส่งรูปภาพเสียงและวิดีโอได้อย่างรวดเร็วและไม่จำกัดไม่ว่าเพื่อนคุณจะอยู่ที่ไหนในโลกโดยไม่ต้องเสียค่าบริการเหมือนกับการส่ง SMS ทั่วไปข้ามระบบปฏิบัติการ (Platform) ไม่ว่าจะเป็น iPhone, BlackBerry, Android และ Nokia ช่วยให้สามารถแชทกับเพื่อนๆที่ใช้โทรศัพท์มือถือต่างระบบปฏิบัติการนอกจากนี้ยังสามารถสร้างกลุ่มเพื่อใช้งานสำหรับพูดคุยกันเฉพาะกลุ่มได้อีกด้วย โดยการใช้งาน WhatsApp นั้นจะต้องเชื่อมต่อผ่าน GPRS/EDGE, WiFi และ 3G จุดเด่นที่ทำให้โปรแกรมWhatsAppพิเศษกว่าโปรแกรมประเภทเดียวกันนี้คือWhatsAppใช้งานง่ายไม่ต้องสมัครสมาชิกหรือมีเลขที่ PIN ให้งุ่นวายเพียงคุณแจ้งเบอร์โทรศัพท์ของคุณกับระบบของ WhatsApp เท่านั้นก็สามารถเข้าใช้งานได้แล้วมีลักษณะการทำงานคล้ายๆกับ MSN นอกจากนี้ WhatsApp ยังรองรับการใช้งานร่วมกันระหว่างสมาร์ตโฟนที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น iPhone, BlackBerry, Android หรือ Nokia

10. Google+ เป็นบริการเครือข่ายสังคมให้บริการโดย Google ทำธุรกรรมทุกอย่างที่เชื่อมไว้ทางออนไลน์กับ Google ผ่าน Google+ ได้ทันทีไม่ว่าจะเป็นเช็คอีเมลล์ลงตารางนัดหมาย

ส่งเอกสารหาข้อมูลใช้วิดีโอแอปพลิเคชันฯลฯสามารถแบ่งเป็นทั้งข้อความรูปวิดีโอโดยจำกัดได้ว่า จะแบ่งเป็น/แชร์/สทริมกับเซอร์เคิลไหนหรือจะเลือกแค่คนเดียวก็ได้เป็นต้นและสามารถจำแนก เพื่อนๆออกเป็นสัดส่วนได้ง่ายทั้งการจำแนกกลุ่มยังส่งผลดีต่อการสทริมข้อความ (เหมือนการตั้งส เททซ์ของเฟซบุค)เพราะเลือกให้เห็นเฉพาะกลุ่มได้ด้วยคุยรวมกันได้ผ่านวิดีโอหน้าตาของแอป Google+ บนมือถือมีความเรียบง่ายสะอาดตาการจัดลำดับต่างๆก็ทำให้ใช้งานได้ง่ายใช้งานได้ทั้ง สมาร์ทโฟนและผ่านหน้าเว็บไซต์ทำให้ใช้งานได้สะดวกนอกจากนี้ยังสามารถเรียกข้อมูลที่เคยฝาก ไว้ใน Account คืนได้หมดทั้งจากเว็บฝากรูปพิกษาฯ, ภูเก็ตโพสไฟล์, ภูเก็ตพลัสสทริม, บัซและคอน แแทคต่างๆ Google+ ทำงานโดยรวมบริการหลายอย่างของทาง Google เข้าไว้ที่เดียวกันอาทิเช่น ภูเก็ตบัซซ์, ภูเก็ตโพสไฟล์, ภูเก็ตทอล์กและอีกหลายบริการปัจจุบันได้มีการรับรองการทำงานผ่านเว็บ เบราวเซอร์, แอปพลิเคชันของ Android และแอปพลิเคชันของiosสำหรับ iPhone

สรุปได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในปัจจุบันมีหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับการใช้งานและ วัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ซึ่งทุกคนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อสื่อสารโต้ตอบ หรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันสามารถเขียนอธิบายแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือ ความสนใจร่วมกันได้แก่ Weblog, Facebook, Twitter, Youtube และ Slideshare เป็นต้น

## 2. พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต

### 2.1 ด้านการติดต่อสื่อสาร

ไพรัตน์ สุนทรวิทย์,(2545) การติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบที่ได้รับการนิยม สูงสุด โดยใช้ข้อความที่เป็นตัวอักษร ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เป็นการสื่อสารที่ รวดเร็วไร้พรมแดนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากนัก ดังนั้นการใช้งานด้านอีเมล ถือเป็นการติดต่อการ สื่อสารที่เป็นที่นิยมอย่างหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งหน่วยงานและองค์กรต่างๆ ใช้อีเมลใน การติดต่อสื่อสาร ติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว รูปแบบการติดต่อสื่อสาร ที่เป็นที่นิยมอีกอย่างคือ ห้องสนทนา (Chat room) เป็นการคุยตอบโต้กันช่วงเวลานั้น การ สนทนาแบบนี้มีข้อดีคือ ได้ความเพลิดเพลิน ส่วนการติดต่อสื่อสารด้วยภาพและเสียง ได้แก่ การ โทรศัพท์ทางไกลด้วยอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก นอกจากนี้ยังมีซอฟต์แวร์สำหรับการ สื่อสารด้วยภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้งานต้องมีอุปกรณ์เพิ่มเติม เช่น ไมโครโฟน การ์ดเสียง กล้องวิดีโอ เพราะการติดต่อด้วยภาพและเสียงนั้นมีการใช้งานที่ซับซ้อน จึงจะ สามารถคุยผ่านแบบเห็นหน้ากันได้นอกจากนี้แล้วยังสามารถไปประยุกต์กับการประชุมทางไกล

ทางอินเทอร์เน็ต ความเร็วอยู่ในระดับที่น้อย ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นเครื่องมือในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศมากที่สุด รองลงมาด้านการติดต่อสื่อสาร

กล่าวคือ การติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบที่เป็นการสื่อสารที่รวดเร็วไร้พรมแดนไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากนัก การส่งอีเมลถือเป็นการติดต่อสื่อสารที่เป็นที่นิยมอย่างหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมักนำไปใช้ทั้งในหน่วยงานและองค์กรต่างๆ หรือติดต่อสื่อสารแบบห้องสนทนา เป็นการตอบโต้กันในช่วงเวลานั้น การสนทนาแบบนี้ได้รับข้อมูลที่ทันท่วงที เกิดความเพลินเพลิน สามารถคุยผ่านแบบเห็นหน้ากันได้ ยังสามารถไปประยุกต์กับการประชุมทางไกลทางอินเทอร์เน็ต

## 2.2 ปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ต

กรภัทร สุทธิดาราร (2543 หน้า 6 - 11) ในโลกปัจจุบันนี้เป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ศึกษาให้ความสำคัญต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญในการค้นคว้าหาข้อมูลและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการรับรู้ข่าวสาร ความบันเทิง และอื่นๆ อีกมากมาย อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้ได้เรียนรู้และค้นคว้าสารสนเทศในอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ถูกต้อง เมื่อมีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ตแล้ว ปัญหาในการใช้งานคือสิ่งที่ อาจเกิดขึ้นกับผู้ใช้งานได้ง่ายเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยปัญหาต่างๆ นั้นแยกออกเป็นด้านได้ดังนี้

2.2.1 ปัญหาของการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมีหลากหลายวิธี เพราะอินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทำให้การค้นหาในรูปแบบที่ไม่จำกัด และมีการพัฒนามากขึ้นเท่าไรก็มักจะมีปัญหาต่างๆ ในการค้นหาข้อมูล ได้แก่

2.2.2 ขาดการวางแผนในการการค้นหาข้อมูล ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของบางกลุ่มที่ใช้ อาจไม่ได้ข้อมูลที่ต้องการและเป็นการสิ้นเปลือง เพราะการท่องอินเทอร์เน็ตทำให้พบเว็บไซต์ที่หลากหลาย และอาจได้แนวความคิดหรือความรู้ใหม่

2.2.3 ผลการค้นหามีการเปลี่ยนแปลง เช่น เว็บไซต์มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาหรือการย้ายเว็บไซต์ ทำให้ข้อมูลที่ได้จากการค้นหาไม่ทันสมัย หรือไม่ตรงตามการค้นหา

2.2.4 ข้อมูลได้จากการค้นหาไม่ตรงกับความต้องการ เช่น ข้อมูลมากเกินไปหรือการค้นหาไม่ชัดเจนทำให้ได้ผลลัพธ์มากไป หรือการที่ได้อ่านผลลัพธ์ในลำดับแรกๆ อาจทำให้พลาดโอกาสในการค้นหาเว็บไซต์ที่ต้องการในลำดับต่อไป



2.2.5 ขาดทักษะในการค้นหา การให้บริการข้อมูลเว็บไซต์ มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักการค้นหาข้อมูลซึ่งอาจไม่ตรงกับความต้องการ ต้องอาศัยวิธีพิเศษที่เว็บไซต์แต่ละที่เตรียมไว้ให้และอาจให้ผลลัพธ์ที่มีความแตกต่างกันนับตั้งแต่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทมากในชีวิตประจำวัน การใช้เทคโนโลยีเป็นไปอย่างกว้างขวางซึ่งหมายถึงการใช้เทคโนโลยีไปในด้านต่างๆ ซึ่งแน่นอนที่ทุกสิ่งย่อมมีทั้ง คุณและโทษซึ่งจำแนกผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตจากการทำงานของอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่มีความหลากหลายในด้านต่างๆ นั้นก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้ใช้งาน ในด้านต่างๆ ดังนี้

1) ทำให้เกิดอาชญากรรม อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรมได้โจรผู้ร้ายหรือผู้ไม่หวังดีอาจใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด เช่น การล่อลวงจากการพูดคุยผ่านทางอินเทอร์เน็ต และนำไปสู่การหลอกลวงให้เสียทรัพย์สิน การทำร้ายร่างกาย หรือคดีทางเพศ

2) ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เสื่อมถอย การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโปรแกรมพูดคุยต่างๆ ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเห็นตัว หรือการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือแม้แต่การเล่นเกมนอนไลน์มีลักษณะการใช้งานเพียงคนเดียว ทำให้ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลงผลกระทบนี้ทำให้มีความเชื่อว่า มนุษย์สัมพันธ์ของบุคคลจะน้อยลงสังคมใหม่จะเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพากัน

3) ทำให้เกิดความวิตกกังวลผลกระทบนี้เป็นผลกระทบทางด้านจิตใจของกลุ่มบุคคลบางกลุ่มที่มีความวิตกกังวลว่า อินเทอร์เน็ตอาจทำให้เกิดการว่างงานน้อยลง เนื่องจากการมีการพัฒนาธุรกิจต่างๆ ให้สามารถนำมาใช้โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาและดำเนินธุรกิจซึ่งจะทำให้มีการใช้คนน้อยลงในการบริหารจัดการ โดยความจริงแล้วความคิดเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับบุคลากรบางกลุ่มเท่านั้นแต่ถ้าบุคคลนั้นมีการปรับตัวให้เข้ากับการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือมีการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถสูงขึ้นแล้วปัญหานี้จะไม่เกิดขึ้น

4) ให้เกิดการเสี่ยงภัยทางด้านธุรกิจ ธุรกิจในปัจจุบันมีการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ข้อมูลข่าวสารทั้งหมดของธุรกิจฝากไว้ในศูนย์ข้อมูล เช่น ข้อมูลลูกหนี้การค้า ข้อมูลสินค้าและบริการต่างๆ หากเกิดการสูญหายของข้อมูลไม่ว่าจะโดยวิธีใดก็ตามย่อมทำให้เกิดผลกระทบต่อธุรกิจโดยตรง

5) ทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็วเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่ไร้ขอบเขต ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้อย่างสะดวก การนำมาใช้ในทางใดจึงขึ้นอยู่กับผู้ใช้ จริยธรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องสำคัญดังเช่นการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีผู้สร้างโฮมเพจหรือสร้างข้อมูลข่าวสารในเรื่องภาพที่ไม่

เหมาะสมเช่น ภาพอนาจาร หรือภาพที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การดำเนินการเช่นนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจริยธรรมของผู้ดำเนินการ นอกจากนี้ยังมีการปลอมแปลงระบบจดหมาย เพื่อส่งจดหมายถึงผู้อื่น โดยมีเจตนากระจายข่าวที่เป็นเท็จ จริยธรรมการใช้งานเครือข่ายเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปลูกฝังอย่างมาก

6) ทำให้ข้อมูลหรือโปรแกรมถูกทำลายได้ง่ายด้วยอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนามากข้อมูลก็มีความสำคัญมากขึ้นตามไปด้วยทำให้ข้อมูลถูกทำลายได้ง่าย อาจจะถูกทำลายด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่สามารถทำสำเนาตัวเองเข้าไปอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ สามารถแพร่ไปยังระบบคอมพิวเตอร์อื่นๆ ได้โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ตไวรัสคอมพิวเตอร์บางชนิดทำลายโปรแกรมหรือข้อมูลต่างๆ บางชนิดทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลง ผลกระทบต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นอยู่กับประเภทของไวรัสคอมพิวเตอร์และจุดประสงค์ของผู้เขียนโปรแกรมไวรัสนั้น ว่าต้องการให้โปรแกรมทำงานอย่างไร ทั้งนี้ควรปลูกฝังให้เยาวชนมีจิตสำนึกที่ดีไม่ให้นำข้อมูลผู้อื่น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความเสียหายได้ซึ่งในปัจจุบันนับได้ว่าอินเทอร์เน็ตทำให้มีการแพร่ระบาดของไวรัสได้อย่างรวดเร็ว และมากที่สุด อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่มีประโยชน์ในการใช้งานในด้านต่างๆ แล้ว หากใช้งานอินเทอร์เน็ตผิดวัตถุประสงค์ หรือใช้งานผิดประเภทแล้วก็นำมาซึ่งโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งมีทั้งโทษที่เกิดขึ้นทางตรงและที่เกิดขึ้นทางอ้อม อินเทอร์เน็ตจึงถูกนำมาใช้ในด้านลบซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงและเพิ่มขึ้น

2.2.6 โรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Disaster) การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต ทำให้เสียงานผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนันการติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการล้มเหลว ในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีใดๆ (สุรา หรือยาเสพติด) หรือที่เรียกว่าโรคติดอินเทอร์เน็ต (IND) Internet Addiction Disaster ผู้ป่วยจะมีอาการวิตกกังวลถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของตนเอง

- 1) หมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตเมื่อไม่ได้ใช้จะกระวนกระวาย
- 2) มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
- 3) ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
- 4) รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
- 5) ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น

อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น

- 6) หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง
- 7) การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงานการเรียนและความสัมพันธ์ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก
- 8) มีอาการผิดปกติอย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
- 9) ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้มีผลกระทบต่อการทำงาน อาชีพ สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของคนคนนั้นการติดเทคโนโลยีอย่างเช่น การติดเล่นเกมส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับเพศชายแต่ผลลัพธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง วัยกลางคนและไม่มียานพาหนะ

2.2.7 เรื่องอนาจารผิดศีลธรรม (Pornography/Indecent Content) การเข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์ต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่นเว็บไซต์ลามกอนาจาร ที่มีอยู่จำนวนมากโดยการเข้าไปใช้บริการเว็บนั้นๆ ง่ายดายมากถึงแม้ว่าในสถานที่ราชการ หรือสถานศึกษาบางแห่งจะเข้าไปสกัดกั้น ไม่ให้เข้าไปใช้บริการบนเว็บนั้นได้แต่ก็ไม่สามารถสกัดกั้นได้เนื่องจากยังมีสถานที่ซึ่งรองรับการบริการอินเทอร์เน็ตแบบเช่าชั่วโมงให้กับเยาวชน ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วไปข้อมูลเว็บไซต์เหล่านั้นมีออกมาหลากหลายรูปแบบ เพื่อดึงดูดความสนใจไม่ว่าจะนำเสนอเป็นภาพนิ่งวีดีโอ ภาพยนตร์ ฯลฯ จึงทำให้ธุรกิจด้านสื่อลามกมีผู้ใช้บริการมากขึ้นจากการที่เยาวชนของเราได้เข้าไปดูในเว็บไซต์ต่างๆเหล่านี้ อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย เช่น ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาครอบครัว ฯลฯ

อรรถนพ เขียรถาวร (2540 , หน้า 128-129) จากปัญหาที่เกิดขึ้นต้นเหตุปัญหาที่สำคัญไม่ได้อยู่ที่อินเทอร์เน็ต แต่ที่สำคัญอยู่ที่ผู้ใช้ไม่มีความพร้อม สำนึกู้ที่จะใช้ชีวิตในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะรับรู้ข้อมูลบางเรื่องที่ไม่สามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ ไม่สามารถเร่งเห็นถึงคุณประโยชน์ และคุณโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศได้หากแต่ผู้ใช้มีความพร้อมมีศักยภาพพอที่จะจัดการกับตัวเองได้ ผู้ปกครองหมั่นเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานของตนในการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยอาจกำหนดช่วงเวลาในการใช้งานและหากพบว่าไม่สามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุตรหลานได้ก็จำเป็นต้องปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือจิตแพทย์เพื่อช่วยเหลือ และควรสร้างสัมพันธ์ภายในครอบครัว การมีเวลาอยู่ด้วยกัน ทำกิจกรรมร่วมกันช่วยลดปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมได้เป็นอย่างดีเรื่องของข้อมูลต่างๆที่มีเนื้อหาไปในทางขัดต่อศีลธรรมลามกอนาจาร หรือรวมถึงภาพโป๊เปลือยต่างๆนั้นเป็นเรื่องที่มีมานานพอสมควรแล้วบนโลกอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสมัยก่อนเป็นยุคที่ยังไม่พัฒนาสำหรับการตรวจสอบก็เป็นเรื่องที่ยาก

เพราะว่าอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้รวดเร็วจนไม่สามารถจับกุมหรือเอาผิดผู้ที่ทำสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาได้

2.2.8 ไวรัส ม้าโทรจัน หนอนอินเทอร์เน็ต และระเบิดเวลานอกจากโทษทั้ง 2 ข้อของการใช้งานอินเทอร์เน็ตแล้วที่กล่าวถือว่าเป็นโทษทางตรงจากการใช้งานผิดวัตถุประสงค์ มีโทษอีกทางหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นโทษทางอ้อมของการใช้อินเทอร์เน็ตยกตัวอย่างเช่น

1) ไวรัส เป็นโปรแกรมอิสระที่จะสืบพันธุ์โดยการจำลองตัวเองให้มากขึ้นเรื่อยๆเพื่อที่จะทำลายข้อมูล หรืออาจทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้าลงโดยการแอบใช้หน่วยความจำหรือพื้นที่ว่างบนดิสก์โดยพลการ

2) ม้าโทรจันเป็นตำนานนักรบที่ซ่อนตัวอยู่ในม้าไม้ แล้วแอบเข้าไปในเมืองจนกระทั่งยึดเมืองได้สำเร็จ โปรแกรมนี้ก็ทำงานคล้ายๆกัน คือโปรแกรมนี้อาจทำหน้าที่ไม่พึงประสงค์ มันจะซ่อนตัวอยู่ในโปรแกรมที่ไม่ได้รับอนุญาตมันมักจะทำในสิ่งที่เราไม่ต้องการและสิ่งของมันทำนั้น ไม่มีความจำเป็นต่อเราด้วย

3) หนอนอินเทอร์เน็ต คือโปรแกรมที่จะสืบพันธุ์โดยการจำลองตัวเองมากขึ้นเรื่อยๆจากระบบหนึ่งครอบครองทรัพยากรและทำให้ระบบช้าลงอุปสรรคและปัญหาที่สำคัญที่สุดของอินเทอร์เน็ต จะเป็นเรื่องข้อจำกัดทางด้านสายส่งข้อมูลในปัจจุบัน เพราะยังไม่สามารถส่งข้อมูลจำนวนมากได้ในราคาที่ประหยัด

4) ระเบิดเวลา คือรหัสซึ่งจะทำหน้าที่เป็นตัวกระตุ้นรูปแบบเฉพาะของการโจมตีนั้นๆ ทำงานเมื่อสภาพการโจมตีนั้นๆมาถึง เช่น ระเบิดเวลาจะทำลายไฟล์ทั้งหมด

กล่าวคือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญในการค้นคว้าหาข้อมูลและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนและการรับรู้ข่าวสาร ความบันเทิง และอื่นๆ อีกมากมาย เมื่อมีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ตแล้ว ปัญหาในการใช้งานก็มักเกิดตามมามากมาย เช่น การใช้สารสนเทศผ่านสื่อสังคมต่างๆ ถ้าผู้ใช้ไม่มีวุฒิภาวะพอที่จะรับรู้ข้อมูลบางเรื่องที่ไม่สามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ ไม่สามารถมองเห็นถึงคุณประโยชน์ และคุณโทษของเทคโนโลยีได้ ก่อให้เกิดโทษมากกว่าผลดี เพราะอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้รวดเร็วจนไม่สามารถจับกุม หรือเอาผิดผู้ที่ทำสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาได้ และปัญหาหลักที่พบเจอกัน คือข้อจำกัดทางด้านสายส่งข้อมูลในปัจจุบัน เพราะยังไม่สามารถส่งข้อมูลจำนวนมากได้ในราคาที่ประหยัด

### 3.1 ความหมายของพฤติกรรม

คำว่าพฤติกรรม (Behavior) นั้นนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้หลากหลายดังเช่น สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2543) ผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับพฤติกรรมได้ให้ความหมายพฤติกรรมว่าหมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำ แสดงออกมา ตอบสนอง หรือได้ตอบสนองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่งโดยที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า เป็นการกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

Weiten (2002) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมว่าหมายถึง การแสดงออกหรือกิจกรรมทุกอย่างที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องของระบบร่างกาย

Dennis (2001) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมว่าหมายถึง การกระทำต่างๆ ของมนุษย์ เช่น การกิน การหลับ การพูดคุยหรือการจาม แม้กระทั่งการฝัน โดยปกติมนุษย์เราจะให้ความสนใจพฤติกรรมที่สังเกตได้ชัดเจนแต่นักจิตวิทยาจะศึกษาทั้งพฤติกรรมที่สังเกตได้และพฤติกรรมที่ต้องสันนิษฐาน เช่น ความคิดความจำ อารมณ์ที่แสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ

Gerrig&Zimbardo(2005) กล่าวว่าพฤติกรรม หมายถึง การที่บุคคลสามารถเปลี่ยนแปลงตนเองไปตามสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในลักษณะการกระทำแบบต่างๆกล่าวโดยสรุป พฤติกรรมคือการตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ ที่เข้ามากระทบกับบุคคลทั้งภายในและภายนอกโดยการตอบสนองนั้นอาจจะสามารถสังเกตได้โดยตรงหรือไม่ก็ได้การแสดงออกนั้นอาจเกิดขึ้นในช่วงที่เรามีสติรู้สึกตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ล้วนจัดเป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

เวดและทาวริส (Wade and Tavis 1999 : 245 ) อธิบายว่า พฤติกรรมคือการกระทำของคนเราที่สังเกตได้

ซิมบาร์ โดและเกอร์ริก (Zimbardo and Gerrig 1999 : 3) อธิบายว่า พฤติกรรมเป็นการกระทำของบุคคลเพื่อปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้

ลาเฮย์ (Lahey 2001 : 5) กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นการประพฤติปฏิบัติของบุคคลที่สามารถสังเกตได้จากความหมายและคำอธิบายที่อ้างถึงไว้ อาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมคือการกระทำ ของบุคคลในทุกลักษณะ ทั้งที่เป็นโดยธรรมชาติทางสรีระและที่จงใจกระทำ ซึ่งอาจจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว และ เป็นการกระทำที่สังเกตได้โดยอาจใช้ประสาทสัมผัสธรรมดาหรือใช้เครื่องมือช่วยการสังเกต

Allen and Santrock(1993:8)พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ทุก ๆ สิ่งทีบุคคลทำ ซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรง หรืออยู่ในกระบวนการทางจิตใจ ซึ่งใดแก่ความคิดความรู้สึกและแรงขับ ซึ่งเป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง

จากความหมายข้างต้นนั้น พฤติกรรมของมนุษย์ มีความหมายครอบคลุมการแสดงออก ทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ซึ่งถือเป็นการแสดงออกทางด้านร่างกายก็จะแสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น เดิน วิ่ง นอน หรือ กระโดด เป็นต้น แต่ถ้าเป็นการแสดงออกที่อยู่ในกระบวนการของจิตใจก็จะไม่แสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ซ้ำซ่อนอยู่ภายในจิตใจ เช่น ความคิดความรู้สึก หรือแรงจูงใจ เป็นต้น เมื่อไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยตรงแล้ว ก็ต้องอาศัยการคาดเดาสรุปเอาจากการกระทำต่าง ๆ ที่สามารถสังเกตเห็นได้

### 3.2 ประเภทของพฤติกรรม

ประเภทของพฤติกรรมพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อนที่ต้องศึกษาโดยละเอียดแต่อย่างไรก็ตามนักวิชาการการได้จำแนกพฤติกรรมมนุษย์ที่เป็นสาระในการศึกษาออกเป็นประเภทต่าง ๆ โดยใช้เกณฑ์ในการจำแนก 5 เกณฑ์ (บุญศรี คำชายและคณะ, 2545) ดังนี้

1. เกณฑ์ในการใช้การสังเกตในการใช้การสังเกตเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งปรากฏเห็นได้ชัดเจน เช่น การหัวเราะ ยิ้ม ร้องไห้ เป็นต้น ประเภทที่สองคือ พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน เช่น ความคิดความรู้สึก การเข้าใจ ความจำ เป็นต้น พฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายในมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน กล่าวคือ พฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายในต่างก็เป็นตัวกำหนดเช่น ถ้าพฤติกรรมภายในโศกเศร้าก็จะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอกทางสีหน้า แววตาเศร้า ทำทางเก็บกดเก็บตัว หรือร้องไห้ออกมาได้ ในทำนองเดียวกัน ถ้าพฤติกรรมภายนอกเกรี้ยวกราด ตวาดแม่ไปโดยไม่ตั้งใจ ก็จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมภายใน คือ รู้สึกผิดและอาจคิดในทางร้ายว่าแม่ไม่รักตน

2. เกณฑ์ด้านแหล่งกำเนิดพฤติกรรมในการใช้แหล่งที่เกิดเป็นเกณฑ์พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรกคือ พฤติกรรมวุฒิภาวะ (Maturity) ซึ่งเป็นความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเฝ้าพันธุ์และวงจรของชีวิตมนุษย์สามารถเกิดพฤติกรรมนั้นขึ้นมาได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องผ่านประสบการณ์หรือการฝึกฝน เช่น การคลาน การร้องไห้การนอน เป็นต้น ประเภทที่สอง คือพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้(Learned) ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์และการฝึกฝน เช่น การว่ายน้ำการขี่จักรยาน การอ่านหนังสือ เป็นต้น

3. เกณฑ์ด้านภาวะทางจิตของบุคคลในการใช้ภาวะทางจิตของบุคคลเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ประเภทแรก คือ

3.1 พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึกเช่นพูดวิ่ง เดิน เป็นต้นประเภทที่สอง

3.2 พฤติกรรมที่กระทำ โดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเป็นพฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ เช่น ผีน ละครเมอ เป็นต้น

4. เกณฑ์ด้านการแสดงออกของอินทรีย์ในการใช้การแสดงออกของอินทรีย์เป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ประเภทแรก คือ

4.1 พฤติกรรมทางกาย (Physical activity) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขน หรือขา การปรับเปลี่ยนอริยาบทของร่างกายการพยักหน้าการโคลงตัว เป็นต้น

4.2 พฤติกรรมทางจิต (Psychological activity) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายใน เช่น ความคิดความเข้าใจ หรือการเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5. เกณฑ์ด้านการทำงานของระบบประสาทในการใช้การทำงานของระบบประสาทเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภทได้แก่ประเภทแรกคือ

5.1 พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุมและสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ เช่น การพูดคุยก การแกว่ง แขนขา เป็นต้นประเภทที่สอง

5.2 พฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นการทำงานของอินทรีย์ที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น ปฏิกริยาสะท้อน (สะท้อน) สัญชาติญาณ (สะดุ้ง) และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้นจากสาระทั้งหมดที่นำเสนอจะเห็นได้ว่า พฤติกรรมครอบคลุมถึงการกระทำทุกอย่างของมนุษย์ทั้งที่ปรากฏชัดเจนและไม่ปรากฏชัดเจน ในอันที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในและสิ่งเร้าภายนอกเพื่อให้เกิดความสมดุลของระบบในร่างกายและจิตใจ ทำให้ตอบสนองความต้องการของอินทรีย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นความสามารถในการปรับตัวและการจัดการกับสภาพการต่าง ๆ ของมนุษย์

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542: 2-5) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. พิจารณาจากพฤติกรรมที่ปรากฏด้วยการสังเกต พฤติกรรมภายนอก (Overt) คือ พฤติกรรมที่ปรากฏเห็นได้อย่างชัดเจน และพฤติกรรมภายใน (Covert) คือพฤติกรรมที่ไม่ปรากฏให้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน

2. พิจารณาจากแหล่งที่เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในร่างกายเมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะเป็นพฤติกรรมความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปตามเผ่าพันธุ์ และวงจรชีวิตและพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้น เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากประสบการณ์ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น

3. พิจารณาจากภาวะทางจิตของบุคคล พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก และพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเรียกอีกอย่างว่า พฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ

4. พิจารณาจากแหล่งพฤติกรรมการแสดงออกของอินทรีย์ พฤติกรรมทางกายภาพ (Physiological Activities) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขนหรือขา การปรับเปลี่ยนอวัยวะของร่างกาย การพยักหน้า การโคลงตัว เป็นต้น และพฤติกรรมทางจิตใจ (Psychological Activities) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับความคิด ความเข้าใจหรือเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5. พิจารณาจากการทำงานของระบบประสาท พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุม และการสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ และพฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นพฤติกรรมการทำงานของระบบร่างกายที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น กิริยาสะท้อน สัญชาตญาณ และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น จากแนวคิดข้างต้นชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของมนุษย์แบ่งออกได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ พฤติกรรมที่เกิดจากภาวะทางกาย และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางจิตใจ ซึ่งมีทั้งประเภทที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว แบ่งออกเป็นที่ควบคุมได้ และแบบที่ไม่สามารถควบคุมได้

จากข้างต้น พฤติกรรม หมายถึง กิริยาอาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ หรือที่มนุษย์ได้แสดง หรือปฏิบัติกิริยาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อได้เผชิญกับสิ่งเร้า เป็นพฤติกรรมที่ควบคุมได้ และควบคุมไม่ได้ เกิดจากสภาวะทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งมีทั้งประเภทรู้ตัวและไม่รู้ตัวไม่สามารถควบคุมได้ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบ สติปัญญาหรืออารมณ์ จะเป็นตัวตัดสินว่า ควรจะปล่อยกิริยาใดออกไป ถ้าสติปัญญาควบคุมการปล่อยกิริยา เราเรียกว่าเป็นการกระทำตามความคิดหรือ ทำด้วยสมอง แต่ถ้าอารมณ์ควบคุมเรียกว่า เป็นการกระทำตามอารมณ์ หรือปล่อยตามใจ



### 3.3 องค์ประกอบของพฤติกรรม

ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช(2550) องค์ประกอบของพฤติกรรมพฤติกรรมของมนุษย์นั้น แยกออกมาเป็นปัจจัยย่อย ๆ เรียกว่า องค์ประกอบพฤติกรรม ได้แก่ การรับรู้ การเรียนรู้ การคิด สติปัญญา เจตคติ อารมณ์และความเชื่อ

1. การรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากกระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้าและส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความ

2. การเรียนรู้ (Learning) การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล อย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่ผลจากการตอบสนองของสัญชาตญาณ อุบัติเหตุหรือความบังเอิญโดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการต่อเนื่องเชื่อมโยงจากการรับรู้

3. การคิด(Thinking) การคิดเป็นกระบวนการของสมอง ในการสร้างสัญลักษณ์หรือภาพให้ปรากฏในสมอง เพื่อเป็นตัวแทนของวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความสามารถในการคิดนั้นมีความสัมพันธ์ระดับสติปัญญาแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

3.1 ความคิดรวบยอด (concept) เป็นลำดับขั้น ที่เกิดจากการทำงานของสมอง ในการจัดกลุ่มหรือการสรุปรวมที่จะทำความเข้าใจในสิ่งของ บุคคลเรื่องราว ประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับรู้หรือต่อความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความชัดเจน ว่า คืออะไร

3.2 จินตนาการ (imagination) เป็นการสร้างภาพนั้นในสมองตามความนึกคิดของตนเองเป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับความต้องการ ความสนใจความคาดหวังอารมณ์และความรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกัน ของบุคคลแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป

4. สติปัญญา (Intelligence) สติปัญญา เป็นความสามารถในตัวบุคคล ที่จะทราบได้จากพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก ระดับของสติปัญญาสังเกตได้จากการแสดงออกที่มีความคล่องแคล่ว รวดเร็ว ความถูกต้อง ความสามารถในการคิดการแก้ปัญหาและการปรับตัว การใช้แบบทดสอบวัดสติปัญญาจะทำให้ทราบระดับสติปัญญาชัดเจนขึ้น

5. เจตคติ(Attitude) เจตคติเป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาในทางบวกหรือทางลบ เช่น พอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ชอบหรือไม่ชอบ ต่อบุคคล หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด สภาวะนี้เป็นแรงที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคลต่อเหตุการณ์สิ่งของ หรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

6. อารมณ์ (Emotion) อารมณ์เป็นสภาวะทางจิตใจ ที่มีต่อสิ่งเร้า ซึ่งมีผลต่อร่างกาย และการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

7. ความเชื่อ (Beliefs) ความเชื่อ เป็นการยอมรับนับถือเชื่อมั่น ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เราอาจต้องอยู่บนพื้นฐานของความคิดเหตุผลที่สามารถพิสูจน์ได้หรืออาจต้องอยู่บนพื้นฐานของการยอมรับ ศรัทธา โดยปราศจากเหตุผลหรือการพิสูจน์ใด ๆ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม เราไม่อาจสังเกตความเชื่อได้โดยตรง แต่จะสังเกตได้จากพฤติกรรมที่บุคคลกระทำ และสันนิษฐานว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้น เป็นผลมาจากความเชื่อ ความเชื่อไม่จำเป็นต้องมีเหตุผลแต่เป็นการกำหนดขึ้นจากสิ่งที่บุคคลต้องการจะเชื่อในสิ่งใดเขาสามารถเชื่อในสิ่งใดเขาสามารถเชื่อในอะไร และเขาถูกวางเงื่อนไขในสิ่งที่เชื่อมาอย่างไร อีกประการหนึ่ง ความเชื่อนั้น ทำให้เขาตอบสนองความต้องการพื้นฐานได้

กล่าวโดยสรุปคือ องค์ประกอบของพฤติกรรม สามารถแบ่งแยกย่อยได้เป็นหลายข้อ ทั้งจากการรับรู้โดยการสัมผัส และสามารถเชื่อมโยงไปการเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตัวเอง ทั้งความคิด เพื่อมองภาพให้เกิดเป็นเรื่องราวทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เป็นการสร้างภาพนั้นในสมองตามความนึกคิดของตนเองเป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับความต้องการ ความสนใจความคาดหวังอารมณ์และความรู้สึกของบุคคล

### 3.4 ความหมายของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

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

สำหรับในสถานศึกษานั้น ครูอาจารย์มักจะพบพฤติกรรมของนักเรียนในรูปแบบต่างๆ กัน โดยเฉพาะกับนักเรียนวัยรุ่น ที่มักจะมีการแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ครู อาจารย์ ต้องประสบปัญหาอยู่เรื่อยๆ เช่น ปัญหาการขาดเรียนบ่อย ปัญหาเด็กเกเรไม่ตั้งใจเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าว พุดปด ลักขโมย ก่อการทะเลาะวิวาท ทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา

นักจิตวิทยาได้ให้ความสนใจและศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาไว้มาก และสรุปว่าการที่เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา หรือมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมนั้น เป็นเพราะเด็กมี

ความรู้สึกว่าตนมีความผิดอยู่เสมอ จึงพยายามที่จะหาวิธีป้องกันตนเองโดยใช้วิธีต่างๆ ที่ต่อต้านสังคม และในทางตรงกันข้าม พฤติกรรมที่เป็นปัญหา อาจหมายถึงการที่เด็กเหล่านี้ต้องการความช่วยเหลือและเรียกร้องให้ผู้อื่นสนใจตน ตลอดจนต้องการหาสิ่งทดแทนสิ่งที่ตนขาดไป

กล่าวคือ พฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างไม่เหมาะสมกับวัย เวลา และสถานที่ เช่น เด็กที่มีสภาพความเป็นอยู่หรือสภาพแวดล้อมบางอย่างที่ก่อให้เกิดปัญหาทางความประพฤติ กลายเป็นเด็กที่มีพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความยุ่งยากต่อตนเอง และต่อกลุ่มเพื่อนหรือสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ มักจะพบมากในโรงเรียน เด็กๆ พวกนี้มักจะมีพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมบกพร่องจนทำให้ตนเอง และเพื่อนๆ ตลอดจนถึงครูได้รับความเดือดร้อน รำคาญใจ

### 3.5 เกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

การตัดสินว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาหรือไม่นั้น จำเป็นต้องอาศัยหลักเกณฑ์ในการพิจารณาด้วย ทั้งนี้เพราะในแต่ละคน นั้นรับรู้ลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่างกัน และการบ่งชี้ว่าพฤติกรรมใดเป็นปัญหายังส่งผลต่อตัวเด็กด้วยและผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย ดังนั้นการที่กล่าวว่าพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเป็นปัญหานั้น ควรมีการทำความเข้าใจเกณฑ์การตัดสินพฤติกรรมร่วมกันเสียก่อน

ดังได้กล่าวแล้วว่า เคสส์เลอร์ (Kessler, 1966) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าการที่จะตัดสินว่าพฤติกรรมใดจะเป็นปัญหาหรือไม่นั้น ให้ยึดหลักของความเหมาะสมของพฤติกรรมนั้นในเวลา สถานที่ และอายุของผู้แสดงพฤติกรรม นอกจากนี้เคสส์เลอร์ยังได้เสนอเกณฑ์การตัดสินว่าพฤติกรรมใดถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาไว้ ดังนี้

1. อายุ พัฒนาการในแต่ละช่วงอายุใดอายุหนึ่ง มีลักษณะพฤติกรรมเฉพาะอย่าง พฤติกรรมบางอย่างที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตถือว่าเป็นพฤติกรรมที่ปกติ แต่ถ้าพฤติกรรมเดียวกันนี้เกิดขึ้นอีกในช่วงเวลาหนึ่งก็ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาดังเช่น กรณีของ "จันทรา" อายุ 14 ปี แล้วยังปีศาจระรดที่นอนอยู่ทุกคืน เช่นนี้ ถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับวัย ทั้งนี้เพราะโดยปกติแล้ว กล้ามเนื้อที่ควบคุมอวัยวะการขับถ่ายได้ดีเมื่อเด็กอายุ 3-4 ขวบ ขึ้นไป ถ้าเด็กที่อายุเกิน 4 ขวบขึ้นไป ยังปีศาจระรดที่นอนอยู่จึงให้ตั้งข้อสังเกตว่ากำลังจะมีปัญหา นอกจากนี้แล้วยังอาจจะต้องพิจารณาพฤติกรรมอื่นประกอบ

2. ความถี่และความรุนแรงของการเกิดพฤติกรรม การพิจารณาลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นปัญหานั้น จะต้องพิจารณาลักษณะของพฤติกรรมตามสภาพแวดล้อม และผลกระทบที่มีต่อตัวเด็ก และผู้อื่นด้วย ถ้าพฤติกรรมใดมีความถี่มากและมีผลกระทบต่อตนเองหรือ

ผู้อื่นสูง ก็กล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น ในช่วงโมงคณิตศาสตร์ ครูพบว่า เด็กหญิง มาลีเอาไม้บรรทัดตีเพื่อน 10 ครั้ง หรือเด็กชายมานพทะเลาะวิวาทและชกต่อยกับเพื่อนทุกวัน ดังนั้นความถี่ของการเกิดพฤติกรรมจะเป็นเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมอีกอย่างหนึ่งว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะเป็นปัญหา และการที่จะสามารถบอกได้ว่าพฤติกรรมใดมีความถี่ และความรุนแรงเพียงใดนั้น จะต้องอาศัยผลจากการสังเกตพฤติกรรมอย่างเป็นระบบและมีการรวบรวมข้อมูลเป็นเวลานานพอสมควร จึงจะสามารถตัดสินใจได้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นปัญหาหรือไม่

3. จำนวนของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เกณฑ์ของนี้จะพิจารณาจากจำนวนของ พฤติกรรมที่แสดงออก ถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นมากกว่าพฤติกรรมปกติที่เด็กในสังคมนั้น แสดงก็เป็นที่น่าสังเกตว่าเด็กผู้นั้นมีปัญหา ซึ่งจะเป็นผลทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมนั้นได้

4. การสูญเสียโอกาสทางสังคม หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้เด็กผู้นั้น สูญเสียโอกาสที่จะเรียนหนังสือในโรงเรียน หรือสูญเสียอิสรภาพในสังคมปกติ เช่น การไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของโรงเรียน การแต่งกายไม่เรียบร้อย ก่อการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน หรือ การแสดงกิริยาอาการที่เหมาะสม เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้ อาจทำให้เด็กต้องสูญเสียโอกาสของการเข้ากลุ่ม หรืออยู่ในสังคมแวดล้อมได้อย่างสงบสุข หรืออาจทำให้ถูกออกจากสถานศึกษาไป เป็นต้น

5. การส่งผลกระทบต่อความเจ็บปวดต่อตนเองหรือผู้อื่น เกณฑ์ข้อนี้พิจารณาจากผล การกระทำนั้นๆ ก่อให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวด ความละอายใจ หรือความรู้สึกผิดที่ตนได้รับ หรือ ผลต่อผู้อื่น เช่น การขโมยของผู้อื่น การทำร้ายผู้อื่น ถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นก่อให้เกิดผลที่ไม่เป็นที่พอใจ ซึ่งอาจจะเกิดกับผู้กระทำเอง หรือเกิดจากผู้ได้รับผลจากการกระทำนั้นมาก พฤติกรรมนั้นย่อมเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

6. การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมต่างๆ ในการแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง ของเด็กควรสังเกตด้วยว่าเด็กมีการปรับตัวในสภาวะแวดล้อมอื่นๆ เป็นอย่างไร ถ้าเขาไม่สามารถปรับตัวได้ในทุกสถานการณ์ ก็แสดงว่าเขามีปัญหา แต่ถ้าเด็กสามารถปรับตัวกับสถานการณ์อื่น ได้ พฤติกรรมนั้นอาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่ร้ายแรง แต่ก็ควรได้รับการเอาใจใส่ให้มากขึ้น เช่น ด.ช. ชาติ วัย 13 ปี เริ่มมีสิ่วบนหน้าและเสีงเริ่มแตก และเมื่อออกไปพูดหน้าชั้นก็ถูกเพื่อนหัวเราะเยาะ ด.ช.ชาติ โกรธมาก เมื่อกลับบ้านก็เล่าให้แม่ฟังและบอกว่าเกลียดครู เกลียดเพื่อนและ ไม่ยอมไปโรงเรียน พฤติกรรมเช่นนี้เกิดขึ้นพร้อมกับปัญหาด้านอื่นๆ ด้วย เพราะมีผลกระทบ<sup>กระเทือน</sup>ต่อการเรียนและมีผลกระทบต่อการปรับตัวทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ก็แสดงว่าเป็น

พฤติกรรมที่เป็นปัญหา และควรรีบแก้ไขโดยทันที เพราะถ้าปล่อยทิ้งไว้อาจทำให้เกิดปัญหา รุนแรงยิ่งขึ้น

7. บุคลิกภาพของแต่ละบุคคล พิจารณาจากพฤติกรรมที่แสดงออกไปนั้น ขีดขวงการดำเนินชีวิตของเขามากน้อยเพียงใด สามารถตัวในสถานการณ์ต่างๆ ได้หรือไม่ เช่น บางคนมีบุคลิกภาพที่ถดถอย เก็บตัว หรือบางคนมีบุคลิกภาพที่ถดถอย เก็บตัว หรือบางคนมีบุคลิกภาพก้าวร้าว บุคลิกภาพเหล่านี้อาจเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ ถ้าพบว่าบุคคลนั้นไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ แต่ถ้าเข้าสามารถปรับตัวได้ก็แสดงว่าพฤติกรรมนั้นไม่ขัดขวางการดำเนินชีวิต ย่อมแสดงว่าบุคลิกภาพของบุคคลนั้นไม่เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

เกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา คือ อายุ และ พฤติกรรมตามสภาพแวดล้อม บุคลิกภาพที่ถดถอย ไม่สามารถเข้ากับผู้อื่นได้ การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมต่างๆ ในการแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งของเด็กควรสังเกตด้วยว่าเด็กมีการปรับตัวในสภาวะแวดล้อมอื่นๆ เป็นอย่างไร ถ้าเขาไม่สามารถปรับตัวได้ในทุกสถานการณ์ ก็แสดงว่าเขามีปัญหา และก่อผลกระทบที่มีต่อตัวเอง และผู้อื่นด้วย ถ้าพฤติกรรมใดมีความถี่มากและมีผลกระทบต่อตนเองหรือผู้อื่นสูง ก็กล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

### 3.6 วิธีการศึกษาพฤติกรรม

วิธีการศึกษาพฤติกรรม คือวิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการแสวงหาความรู้ ต่างๆ เกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งวิชาใดๆ ที่มีความเป็นศาสตร์จะนำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแสวงหาความรู้ทั้งสิ้น ซึ่งวิธีการทางวิทยาศาสตร์นั้นประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ กำหนดปัญหา ตั้งสมมุติฐาน รวบรวมข้อ มูลวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล ตามลำดับขั้นตอนดังกล่าวเป็นแนวทางสำหรับวิธีการศึกษาพฤติกรรมโดย ต้องดำเนินการตาม แม้ว่าแต่ละวิธีจะมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกัน ไปก็ตาม สำหรับวิธีการศึกษา พฤติกรรมกระทำได้หลายวิธี ตามลักษณะของพฤติกรรมที่ศึกษา (ลักษณะ สิริวิวัฒน์, 2544)ดังนี้

1. การทดลอง (Experimental Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมในทางจิตวิทยาที่เป็น วิทยาศาสตร์สูงมาก โดยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างเหตุการณ์สองเหตุการณ์ และ เหตุการณ์ที่เป็นเหตุเรียกว่า ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ส่วนเหตุการณ์ที่เป็นผล เรียกว่า ตัวแปรตาม (Dependent Variable) การปฏิบัติต่อตัวแปรอิสระ เรียกว่าการจัดกระทำ (Treatment) ในการทดลองแต่ละครั้ง ผู้ทดลองต้องตั้งสมมุติฐานก่อน แล้วทำการทดลองการทดลองมี๒ ลักษณะ คือ การทดลองในห้องปฏิบัติการ และการทดลองภาคสนาม ในการทดลองแต่ละครั้งต้องคำนึงถึงการ ปฏิบัติซ้ำหมายถึงว่าการกระทำซ้ำอีกครั้ง

แม้ว่าจะบุคคลและสถานที่กัน ก็ได้ผลอย่างเดิมทุกครั้ง นักจิตวิทยาควรรหา การทดลองซ้ำๆ หลายๆ ครั้งเพื่อให้ได้ผลอย่างเดิมเพื่อให้เกิดความมั่นใจ ส่วนการ ควบคุมตัวแปรนั้นจะเห็นว่า ในการทดลองแต่ละครั้งมีข้อจำกัด เพราะการที่จะควบคุมตัวแปรใดตัวแปร หนึ่งนั้น อาจจะมีตัวแปรซ่อน มาท ทำให้ผลลัพธ์คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงได้ ในการสรุปผลก็ เช่นเดียวกันต้องมีขอบเขต จำกัด คือ ผลการทดลองจะเกิดลักษณะนี้ได้เฉพาะในกลุ่มที่มีคุณลักษณะ แบบนั้น เท่านั้น ซึ่งไม่สามารถนำไปใช้กับกลุ่มอื่นที่แตกต่างกัน ออกไปได้ข้อดีของการทดลองก็คือ นักจิตวิทยาสามารถ ควบคุมตัวแปรต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมได้ทำให้แน่ใจได้ว่าอะไรเป็น สาเหตุอะไรเป็นผล

2. การสำรวจ (Survey Method) เป็นการศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์เช่นกันแม้ว่า จะไม่เข้มข้น นักก็ยังมีวิธีการศึกษาตัวแปรเหมือนการทดลองแต่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจะ เป็นเหตุเป็นผลแก่ กันไม่ได้ และผู้ศึกษาไม่มีการจัดกระทำต่อตัวแปร กระทำเพียงแค่ศึกษาตัวแปร อย่างมีระบบในสถานการณ์ที่พบ การสำรวจจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือ ที่มีทั้งความเชื่อถือได้ (Reliability) ความเที่ยงตรง (Validity) รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการ ที่เหมาะสมเพื่อให้เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร

3. วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง (Introspection Method) วิธีการตรวจสอบจิต ตนเอง หรือ วิธีการพินิจภายในนี้หมายถึง วิธีการที่บุคคลสังเกตตนเองหรือสำรวจตนเอง โดยการ ใ้บุคคลพิจารณา ความรู้สึกของตนเอง สำรวจตรวจสอบตนเอง แล้วรายงานถึงสาเหตุและ ความรู้สึกของตนเองออกมา ซึ่งในการตรวจสอบจิตตนเอง บางครั้งอาจใช้วิธีการนี้ยกยอนทบทวน ไปถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และฝังใจ หรือประทับใจในอดีต อาจกลายเป็นปมขัดแย้ง ซึ่งเป็นสาเหตุ ทำให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ

4. วิธีทางคลินิก (Clinical Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมแบบลึก (In-Depth Study) รายใด รายหนึ่งโดยใช้เครื่องมือหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลหลาย ๆ ด้าน และใช้ระยะเวลา นานเพื่อให้ทราบ สาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ตลอดจนได้ข้อความรู้ใหม่ ๆ ที่จะ นำไปใช้กับกรณีอื่น ๆ ได้ นักจิตวิทยาจะไม่เพียงแต่ศึกษาเรื่องตามที่คนไข้เล่าให้ฟังเท่านั้นยังต้อง มีการเก็บรวบรวมข้อ มูลจาก ประสบการณ์ในอดีตซึ่งประวัติ ศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัวและ สิ่งแวดล้อมเพื่อดูภูมิหลังทางสังคมของคนไข้โดยใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น การทดสอบ การศึกษาราย กรณีการสังเกต การสัมภาษณ์ สังคมมิติ การทดสอบทางจิตวิทยา อาทิ การทดสอบบุคลิกภาพ การฉายจิต เพื่อศึกษาเจตคติ ความ ต้องการทางอารมณ์และทางจิตใจ เพื่อดูสาเหตุของความ ผิดปกติทางบุคลิกภาพนั้นๆ ว่ามีสาเหตุที่ แท้จริงมาจากอะไร

5. การสังเกตอย่างมีระบบ (Systematic Observation) พฤติกรรมเป็นจำนวนไม่น้อย จำเป็นต้องศึกษาในสถานการณ์ปกติที่สถานการณ์นั้น เกิดขึ้น โดยการเฝ้าสังเกตและบันทึกพฤติกรรม ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเรียกว่าการสังเกตอย่างมีระบบวิธีการนั้นต้องนิยามพฤติกรรมที่จะสังเกตให้ชัดเจน และวัดได้เรียกว่านิยามปฏิบัติการ (Operational Definition) การสังเกตเป็นวิธีการที่มีความชัดเจน ง่าย และสะดวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สังเกตว่าจะมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะ ความชำนาญ มีความสามารถในการสังเกตมากน้อยแค่ไหน สิ่งเหล่านี้ผู้สังเกตควรได้รับการฝึกฝนการสังเกตมาเป็นอย่างดีการสังเกตที่ดีนั้นจะต้องมีจุดมุ่งหมายว่าจะสังเกตเรื่องอะไร สังเกตไปทำไม สถานการณ์และสภาพการณ์ที่ต้องการ สังเกต จำนวนครั้งในการสังเกต ระยะ เวลา วัน เวลา ในการสังเกต สิ่งเหล่านี้ต้องกำหนดให้ชัดเจน และที่สำคัญผู้ที่ทำการสังเกตต้องไม่มีอคติต่อผู้ถูกสังเกตและเรื่องที่ทำการศึกษาอยู่รวมกันจะต้องทำ การสังเกตโดยไม่ให้กลุ่มตัวอย่างรู้ตัวว่ามีใครคอยสังเกตอยู่การสังเกตอาจใช้เครื่องมือช่วยบันทึก รายละเอียดด้วย เช่น เครื่องบันทึกเสียง การถ่ายภาพยนตร์ เครื่องมือตรวจนับผู้มาใช้บริการของ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

6. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) การใช้แบบสอบถามเหมาะสำหรับในการศึกษา พฤติกรรมของบุคคลที่มีจำนวนมากๆ และต้องการคำตอบอย่างรวดเร็ว ทำให้ประหยัดเวลาค่าใช้จ่ายอื่น ๆ แบบสอบถามที่ใช้จะต้องเป็นเครื่องมือที่มีความเป็นมาตรฐาน มีคุณภาพ มีความเที่ยงตรง มีความ เชื่อมั่น ได้สามารถวัดในสิ่งที่เราต้องการจะวัดในการให้ตอบแบบสอบถามมักจะถามเกี่ยวกับเจตคติ เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการจะทราบ เมื่อรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามได้แล้วก็จะใช้วิธีการทาง สถิติวิจัยหาคำตอบออกมา เพื่อให้ได้ผลที่ชัดเจนขึ้นควรนำวิธีการอื่นมาใช้ตรวจสอบอีกครั้ง เช่น การ สัมภาษณ์การสังเกต เป็นต้น

7. การทดสอบทางจิตวิทยา (Psychological Testing)แบบทดสอบทางจิตวิทยาเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดลักษณะพฤติกรรมที่แอบแฝงอยู่ในตัวบุคคลซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลพยายามปกปิดซ่อนเร้นไว้จะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม อาทิการตรวจเช็กระดับสติปัญญา การวัดความถนัดและความสนใจ การตรวจลักษณะของบุคลิกภาพและอารมณ์ซึ่งในขั้นตอนของการสร้างแบบทดสอบนั้น ต้องผ่านกระบวนการที่น่าเชื่อถือเพื่อให้ได้แบบทดสอบที่แม่นยำตรง สรุปแล้ววิธีการศึกษาทางจิตวิทยาต่าง ๆ เหล่านี้ไม่มีวิธีใดที่ดีที่สุด การนำไปใช้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้ใช้เป็นสำคัญ วิธีการสังเกต การสำรวจ การใช้แบบสอบถาม และการทดลอง มักใช้ศึกษากับกลุ่มคนจำนวนมาก ๆ และมักเป็นการศึกษาเพื่อหาความรู้โดยไม่สนใจพฤติกรรมเฉพาะตัวบุคคล ส่วนวิธีการทดสอบ การตรวจสอบจิตตนเอง และการศึกษาประวัติรายกรณีมักใช้ในทางคลินิกเพื่อทำความเข้าใจ หรือแก้ปัญหาเฉพาะบุคคล

วิธีการสำรวจพฤติกรรม คือ การกำหนดปัญหา ตั้งสมมุติฐาน รวบรวมข้อ มูลวิเคราะห์ ข้อมูลและสรุปผล อาจยกตัวอย่างด้วยการทดลอง โดยการสร้างสมมุติฐานแล้วทำการทดลอง จาก ตัวอย่างการศึกษารายบุคคลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาอาจใช้วิธีและเครื่องมือเก็บข้อมูล พฤติกรรมได้หลายรูปแบบ อาจเป็นการสัมภาษณ์ สังเกต การสำรวจ การทดสอบ เป็นต้น ซึ่งการ ที่จะใช้วิธีใดบ้างนั้น ต้องขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และพฤติกรรมที่ศึกษา

### 3.7 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

ทิตนา แชมมณี(2548 : 52 - 53) กล่าวถึงพฤติกรรมตอบสนองของมนุษย์ คือ

1. พฤติกรรมตอบสนองของมนุษย์เกิดจากการวางเงื่อนไขที่ตอบสนองต่อ ความต้องการทางธรรมชาติ
2. พฤติกรรมตอบสนองของมนุษย์สามารถเกิดขึ้นได้จากสิ่งเร้าที่เชื่อมโยงกับ สิ่งเร้าตามธรรมชาติ
3. พฤติกรรมตอบสนองของมนุษย์ที่เกิดจากสิ่งเร้าที่เชื่อมโยงกับสิ่งเร้าตาม ธรรมชาติจะลดลงเรื่อย ๆ และหยุดลงในที่สุดหากไม่ได้รับการตอบสนองตามธรรมชาติ
4. พฤติกรรมตอบสนองของมนุษย์สิ่งเร้าที่เชื่อมโยงกับสิ่งเร้าตามธรรมชาติจะ ลดลงและหยุดไปเมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามธรรมชาติ และจะกลับปรากฏขึ้นได้อีกโดยไม่ต้อง ใช้สิ่งเร้าตามธรรมชาติ
5. มนุษย์มีแนวโน้มที่จะจำแนกลักษณะของสิ่งเร้าให้แตกต่างกันและเลือก ตอบสนองได้ถูกต้อง

แม่น้ำ [นามแฝง](1 สิงหาคม 2551) ได้รวบรวมกลุ่มพฤติกรรมนิยมให้ความสนใจ กับ "พฤติกรรม" มากเพราะพฤติกรรมเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัด สามารถวัดและทดสอบได้ ทฤษฎีการ เรียนรู้ในกลุ่มนี้ ประกอบด้วยแนวคิดสำคัญๆ 3 แนวด้วยกัน คือ

1. ทฤษฎีการเชื่อมโยง (Classical Connectionism) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองซึ่งมี หลายรูปแบบบุคคลจะมีการลองผิดลองถูกปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จนกว่าจะพบรูปแบบการ ตอบสนองที่สามารถให้ผลที่พึงพอใจมากที่สุด เมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วบุคคลจะใช้รูปแบบการ ตอบสนองที่เหมาะสมเพียงรูปแบบและจะพยายามใช้รูปแบบนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งเร้าในการเรียนรู้ ต่อไปเรื่อยๆการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จึงเน้นที่การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนแบบ



ลองผิดลองถูกบ้าง มีการสำรวจความพร้อมของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องกระทำก่อนการสอบ  
บทเรียนเมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้วครูควรฝึกให้ผู้เรียนฝึกการนำการเรียนรู้ไปใช้บ่อยๆ  
การศึกษาว่าสิ่งใดเป็นสิ่งเร้าหรือรางวัลที่ผู้เรียนพึงพอใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ  
เรียนรู้

2. ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory) ประกอบด้วยทฤษฎี  
ย่อย 4 ทฤษฎี ดังนี้

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

2.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบอัตโนมัติของวัตสัน (Watson's Classical Conditioning) เน้นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขเช่นกัน สรุปแนวคิดตามทฤษฎี  
นี้ได้ว่า การเรียนรู้จะคงทนถาวรหากมีการให้สิ่งเร้าที่สัมพันธ์กันนั้นควบคู่กันไปอย่างสม่ำเสมอ

2.3 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบต่อเนื่องของกัทธรี (Guthrie's Contiguous Conditioning) เน้นหลักการจูงใจ สรุปแนวคิดตามทฤษฎีนี้ได้ว่า การเรียนรู้เมื่อ  
เกิดขึ้นแล้วแม้เพียงครั้งเดียวก็นับว่าได้เรียนรู้แล้วไม่จำเป็นต้องทำซ้ำอีก

2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขแบบโอเปอเรนท์ ของสกิน  
เนอร์ (B.F. Skinner) (Operant Conditioning Theory) ความเชื่อแนวคิดทฤษฎีของสกินเนอร์  
พฤติกรรมที่ได้รับการตอบสนองจะเกิดขึ้นอีก แต่พฤติกรรมที่ไม่ได้รับการตอบสนองจะลดลงและ  
หายไป และการเสริมแรงที่แปรเปลี่ยนทำให้การตอบสนองคงทนกว่าการเสริมแรงตายตัว เมื่อมี  
การลงโทษทำให้เรียนรู้ไวแต่ล้มง่ายการทดลองของสกินเนอร์ใช้ การฝึกหนูกดคัน โดยสิ่งที่ใช้  
ทดลองคือ กล่องสกินเนอร์ มีที่ซ่อนอาหารไม่ให้หนูเห็น และมีกลไกสำหรับควบคุมปล่อยอาหาร  
ออกมา แล้วปล่อยหนูเข้าไปในกล่องหนูจะแสดงพฤติกรรมวิ่งไปรอบๆ กล่อง จนไปแตะบนคัน  
สกินเนอร์จะปล่อยอาหารออกจากที่ซ่อน เมื่อจับหนูเข้าไปอีก หนูก็จะกดคันทันทีที่แสดงว่าหนูเกิด  
การเรียนรู้ สรุปผลการทดลองได้ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการเสริมแรง

ลักษณะของทฤษฎีโอเปอเรนท์

1. การตอบสนองเกิดจากอินทรีย์เป็นผู้กระทำขึ้นเอง (Operant Behavior)
2. การตอบสนองเกิดขึ้นโดยตั้งใจ หรือจงใจ (Voluntary Response)
3. ให้ตัวเสริมแรงหลังจาก ที่มีการตอบสนองขึ้นแล้ว

4. ถือว่ารางวัลหรือตัวเสริมแรงมีความจำเป็นมากต่อการวางเงื่อนไข ซึ่งเป็นไปตามกฎแห่งความพอใจ (Law of Effect)

5. ผู้เรียนต้องทำอะไรอย่างหนึ่งอย่างใด จึงจะได้รับการเสริมแรง

6. เป็นการเรียนรู้ ที่เกี่ยวกับการตอบสนองของกระบวนการทางสมองที่สูงกว่าอันมีระบบประสาทกลางเข้าไปเกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮัลล์ (Hull's Systematic Behavior Theory) มีความเชื่อว่า ถ้าร่างกายเมื่อยล้า การเรียนรู้จะลดลง การตอบสนองต่อการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อได้รับแรงเสริมในเวลาใกล้เคียงเป้าหมาย หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จึงมักคำนึงถึงความพร้อมความสามารถและเวลาที่ผู้เรียนจะเรียนได้ดีที่สุด การจัดการเรียนการสอนควรให้ทางเลือกที่หลากหลายเพื่อตอบสนองระดับความสามารถของผู้เรียน

จากการศึกษาทฤษฎีในกลุ่มพฤติกรรมสรุปได้ว่า ลักษณะนิสัยส่วนบุคคล และกระบวนการทางสังคมอื่นๆ ซึ่งลักษณะนิสัยนั้นประกอบด้วยความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติและบุคลิกภาพ ส่วนกระบวนการทางสังคมที่ไม่เกี่ยวกับลักษณะนิสัยของมนุษย์ คือสิ่งกระตุ้นพฤติกรรมและความเข้มข้นของสิ่งกระตุ้น สถานการณ์ จึงถือได้ว่าปัจจัยทั้งหมดนี้มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ซึ่งมีหลายรูปแบบ บุคคลจะมีการลองผิดลองถูกเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปเรื่อยๆ

## 5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยในประเทศ

สุภัฏรัตน์ ใจจันทร์ (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก พบว่า

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่ มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้านเป็นของตนเอง มีการเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์กับระบบอินเทอร์เน็ต โดยเพื่อนแนะนำให้รู้จักกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้บริการ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) มากที่สุด ในช่วงเวลา 16.00 – 20.00 น. ผู้ปกครองมีส่วนในการดูแลและให้ความรู้ในการใช้น้อย และเพื่อนมีส่วนในการสอนและแนะนำการใช้มาก 2. นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านพฤติกรรมการใช้ ด้านพฤติกรรมการคุยในห้องสนทนา ด้านส่วนบุคคล และด้านการกรอกข้อมูลส่วนตัว ตามลำดับ

บุญนุช พรหมมินทร์ (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า

1. ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media อยู่ระดับปานกลาง พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษาส่วนใหญ่ คือ ค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้าน และรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการบันเทิงส่วนใหญ่ คือการใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น และพฤติกรรมการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสารส่วนใหญ่ใช้ในการหาเพื่อนใหม่
2. ผลการศึกษาปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้เวลานานกับการใช้ Social Media
3. แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนส่วนใหญ่ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริง และเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์

มนต์ญานันท์ นภัสโพธิ์ศรี (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ของพนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า

1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ของพนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค จังหวัดกำแพงเพชร มีการเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มากที่สุด
2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook สำหรับการปฏิบัติงานของพนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค จังหวัดกำแพงเพชร ใช้ในการติดต่อ บริหารเรื่องงาน
3. ปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook สำหรับการปฏิบัติงานของพนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค จังหวัดกำแพงเพชร คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มากเกินไปทำให้เสียเวลาทำงาน

อภิญา ชูณหะทิพากร (2557:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาสภาพปัญหา และแนวทางการแก้ไขการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จากการศึกษาพบว่าสภาพการใช้เครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอนพบว่านิสิตระดับปริญญาตรี คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรส่วนใหญ่มีการใช้งานเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่มหาวิทยาลัย โดยใช้อุปกรณ์สื่อสาร คือ โทรศัพท์มือถือ มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยสัญญาณ wifi รายการที่มากที่สุดเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อการเรียนการสอน โดยปัญหาการใช้เครือข่ายที่พบคือ ทำให้ไม่มีเวลาศึกษาเพิ่มเติม

บุษย์ลา หล้าสูบ (2542) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พบว่า

1. นักศึกษาปริญญาตรีและสูงกว่าปริญญาตรีทุกสาขาวิชาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษามาเป็นระยะเวลามากกว่า 1 ปี
2. ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา คือ ด้านการให้บริการ ด้านการใช้บริการ ด้านบริการต่างๆใน

อินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการค้นคว้าวิจัยทางการศึกษา ด้านการเรียน และ ด้านตัวผู้ใช้ 3. นักศึกษามีความต้องการในระดับมากทุกด้าน และ 4. นักศึกษาเห็นว่ามหาวิทยาลัยควรจัดหาฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และบุคลากรที่มีประสิทธิภาพให้เพียงพอกับความต้องการของผู้ใช้ รวมทั้งจัดสภาพแวดล้อมในการให้บริการให้เหมาะสมมากขึ้น และควรสนับสนุนส่งเสริมให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาให้แพร่หลายมากขึ้น

วอนชนก ไชยสุนทร (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ พบว่า 1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง 2. นักศึกษาส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ มีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน รองลงมาใช้ประมาณ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์, ประมาณ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์ และประมาณ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ตามลำดับ 3. นักศึกษาส่วนใหญ่มีระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งระหว่าง 1-2 ชั่วโมง รองลงมาคือระหว่าง 3-4 ชั่วโมง มากกว่า 4 ชั่วโมง และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง 4. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตระหว่างเวลา 12.00 - 17.59 น. 5. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน

เขมิกา กลิ่นเกษร (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า 1. พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารเพื่อการศึกษาใช้งานต่อสัปดาห์อยู่ในระดับมาก และส่วนใหญ่นักศึกษามีการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับตั้งโต๊ะ (PC) นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้ระบบปฏิบัติการ Windows มากกว่าระบบปฏิบัติการ Macintosh มีความถี่ในการเข้าถึงการใช้งานทุกวันมากเป็นอันดับหนึ่ง ช่วงเวลาตั้งแต่ 18.00 น. เป็นต้นไป 2. พฤติกรรมทักษะการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาแต่ละสาขาวิชาไม่แตกต่างและเปรียบเทียบรายชื่อของพฤติกรรมทักษะและการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการสื่อสารเมื่อเปรียบเทียบต่อสาขาวิชาทั้ง 7 สาขาวิชา

วิวัฒน์ ภูวทิศ (2553) ได้ศึกษาการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบเชิงจริยธรรมในการดำเนินขอข่าวสารของผู้สื่อข่าว พบว่า "สื่อสังคมออนไลน์" กลายเป็นเครื่องมือสำคัญของผู้สื่อข่าวในสังคมยุคดิจิทัล โดยสามารถนำมาใช้ในการรวบรวมข้อมูล เพื่อสืบค้นและต่อยอดข่าวสารให้มีความหลากหลายและเป็นช่องทางในการนำเสนอ

ข่าวสาร รวมทั้งยังใช้เป็นพื้นที่เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นสาธารณะที่เกิดขึ้นในสังคมได้ อีกระไรขีดจำกัดด้านเวลาสถานที่และรูปแบบ แม้ว่าจุดเด่นของสื่อสังคมออนไลน์คือความสะดวก และรวดเร็วในการนำเสนอข่าวสาร แต่หลายฝ่ายยังวิตกกังวลถึงผลกระทบเชิงจริยธรรมในการ นำเสนอข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากข้อมูลที่ผู้ใช้เครือข่ายสังคม ขาดความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือ ดังนั้น เพื่อให้การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ผู้ใช้ทั้งในระดับองค์กรและระดับบุคคลควรต้องคำนึงถึงจริยธรรมการใช้ควบคู่ไปด้วย

จากการศึกษาค้นคว้า งานวิจัยในประเทศ สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์ เชื่อมโยงผ่านอินเทอร์เน็ต ใช้งานกันอย่างแพร่หลาย บนสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ กัน แล้วแต่ความสนใจสื่อต่างๆ เนื่องจากใช้งานกันอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ตามมา ก่อให้เกิดปัญหาตามมาเช่นกัน เด็กมักสนใจสื่อสังคมออนไลน์จนไม่สนใจหน้าที่ของ ตนเอง เกิดการนำไปใช้ที่ผิดวิธี และไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อให้การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคม ออนไลน์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ผู้ใช้ทั้งในระดับองค์กรและระดับบุคคลควรต้องคำนึงถึง จริยธรรมการใช้ควบคู่ไปด้วย

## 5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ลิว วาย (Liu Y, 2010) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้พัฒนาเทคโนโลยีของนักศึกษามหาวิทยาลัยฮูสตัน พบว่า เครื่องมือสื่อสังคมได้กลายเป็นที่แพร่หลาย และสามารถจะเห็นนักเรียนของเราใช้เครื่องมือสื่อสังคมนี้ ตลอดเวลา ในบรรดาเครื่องมือที่นิยมมากที่สุดคือ Facebook, วิกิพีเดีย, YouTube, Bulletin Board, LinkedIn, บล็อก และ Twittering ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทันสมัยได้พยายาม อย่างดีที่สุดเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับคนรุ่นใหม่ในฐานะที่เป็นนักการศึกษาเราสามารถจะใช้ประโยชน์จากแรงผลักดันนี้ได้อย่างไร รายงานการวิจัยได้เสนอผล การศึกษาวิจัยที่ได้ดำเนินการในฤดูใบไม้ร่วงปี ค.ศ.2009 ที่วิทยาเขตกลางของมหาวิทยาลัยฮู สตัน การศึกษาครั้งนี้เป็นการตรวจสอบเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือสื่อสังคมในลักษณะที่แตกต่างกัน ของนักเรียน การรับรู้และทัศนคติที่มีต่อเครื่องมือ และความต้องการของกลุ่มเครือข่ายสังคม ผล การศึกษาแสดงให้เห็นว่า เครื่องมือสื่อสังคมที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดสามลำดับ ได้แก่ Facebook, Wikipedia และ YouTube เหตุผลสูงสุด 4 ประการในการใช้เครื่องมือสังคมคือ เพื่อการมีส่วนร่วมทางสังคม ทิศทางการสื่อสาร ความรวดเร็วของการตอบสนอง และการสร้างความสัมพันธ์ การพิจารณาเกี่ยวกับกลุ่มเครือข่ายทางสังคม พวกเขาต้องการมีส่วนร่วมของกลุ่ม Civically ที่

พวกเขาต้องการเป็นกลุ่มของส่วนร่วมและการเป็นสมาชิก Civically ไม่จำเป็นต้องเป็นกลุ่ม ขึ้นอยู่กับหัวข้อร่วมสมัยซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยเบื้องต้นที่ผู้เขียนชี้ให้เห็นผลการศึกษางานบางส่วนของ เครื่องมือที่เป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าสำหรับการเรียนการสอนและการเรียนรู้

คิยัน วัง และ ฮอย ริท วู (Qiyun Wang and Huay Lit Woo, 2009) ได้ ศึกษาการสำรวจการใช้เครื่องมือ Web 2.0 เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน พบว่า ในโลก ปัจจุบันความสามารถในการทำงานร่วมกันได้กลายเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์มากขึ้น โดยงานจะมี ลักษณะเป็นสหวิทยาการมากขึ้นและยุ่งยากซับซ้อนที่จะประสบผลสำเร็จ ดังนั้น จึงเป็นสิ่งจำเป็น ที่จะต้องเตรียมนักเรียนในการงานร่วมกันขณะที่พวกเขาอยู่ในโรงเรียนเพื่อให้พวกเขาสามารถ กลายเป็นทีมงานที่มีสมรรถนะเมื่อพวกเขาเข้าสู่แรงงาน รายงานการวิจัยนี้จะแสดงวิธีการต่างๆ ที่เครื่องมือ Web 2.0 ถูกนำมาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเครื่องมือ Web 2.0 ที่ นำเสนอนี้จะรวมไปถึง Weblogs, Wikis, Google Docs, กลุ่ม Yahoo, และ Facebook และ สามารถจะใช้เครื่องมือเหล่านี้สำหรับการเรียนรู้ร่วมกันกับตัวอย่างของการใช้เครื่องมือในการ สนับสนุนครูและนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงคำอธิบายด้วย

อัลเบิร์ต แอล แฮร์ริล (Albert L. Harris, 2010) ได้ศึกษาการใช้ Web 2.0 และเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง : ผลกระทบของการพัฒนาที่มีต่อการศึกษา พบว่า Web 2.0 และ เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่มีอยู่ทุกวันนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ Facebook ในการชมการแสดง คอนเสิร์ต ดูหนังฟังเพลงและเล่นเกมในโลกเสมือนจริง บางครั้งต้องยอมรับว่า เทคโนโลยี สามารถช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้และเข้าใจได้ดีกว่าระบบการสอนในห้องเรียน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ร่วมกันได้หลายสาขาวิชา รายงานนี้จะบ่งบอกลักษณะการใช้งานของ Web 2.0 และเทคโนโลยีในโลกเสมือนจริง กล่าวถึงประเภทต่างๆ ของเทคโนโลยี Web 2.0 หา วิธีที่จะนำมาใช้ในระบบการศึกษา และใช้ในการตรวจสอบข้อดีและข้อเสียบางอย่างของการใช้ เทคโนโลยีในห้องเรียน ตอนท้ายของรายงานได้เสนอข้อคิดเห็นในอนาคตบางประเด็นของการใช้ เทคโนโลยี Web 2.0 ในชั้นเรียน

สรุปว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์ สามารถเชื่อมโยงการ ติดต่อกันสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร โดยผ่านเทคโนโลยี Web 2.0 และเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ช่วยสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวในการร่วมกันทำงานเครือข่ายสังคม เช่น สามารถ ตอบสนองรูปแบบชีวิตของมนุษย์ สามารถแสดงความคิดเห็น ทั้งในรูปแบบข้อความ รูปภาพ

และเสียง สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ได้ทันที เป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมหาศาลที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคล สามารถใช้งานได้หลายรูปแบบ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่มีอย่างมากมาย ในรูปแบบที่ต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับรูปแบบการนำไปใช้งาน ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

#### 4. โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

##### 4.1 ข้อมูลทั่วไปโรงเรียนบ้านหนองสะแก

โรงเรียนบ้านหนองสะแก ตั้งอยู่เลขที่ 389 หมู่ 6 ตำบลเนินสว่าง อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร รหัสไปรษณีย์ 66190 โทรศัพท์ 089-8815534 Website : <http://www.nongsakaeschool.com> สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 เปิดสอนระดับชั้น ก่อนประถมศึกษา ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื้อที่ 11 ไร่ 40 ตารางวา เขตพื้นที่บริการ 4 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ 6 บ้านหนองสะแก , หมู่ 8 บ้านหนองขำ , หมู่ 9 บ้านหนองโตก และ หมู่ 14 บ้านสวนเจริญ

จำนวนนักเรียนตามข้อมูล ณ วันที่ 16 พฤษภาคม 2559 จำนวนทั้งสิ้น 254 คน แบ่งเป็นระดับชั้นอนุบาล จำนวน 33 คน ระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 120 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 101 คน และจำนวนครูทั้งหมด 20 คน นักการภารโรง 1 คน

##### 4.2 ประวัติโดยย่อโรงเรียนบ้านหนองสะแก

หมู่บ้านหนองสะแก ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2500 แต่เดิมเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ มีประชาชนอาศัยอยู่ไม่มากนัก ต่อมาราษฎรแถววังปลาสด บ้านไผ่ท่าโพ ได้อพยพเข้ามาทำกินเพิ่มมากขึ้น และประกอบกับเด็กที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้าน ต้องเดินทางไปเรียนหนังสือที่โรงเรียนบ้านเนินพลวงบ้าง โรงเรียนบ้านทุ่งประพาสบ้าง ซึ่งเป็นระยะทาง ที่ไกลและทุรกันดาร ทางคมนาคมไม่สะดวก นายสวด เต็งสุวรรณ ซึ่งเป็นกำนันไผ่ท่าโพ ในขณะนั้น จึงได้เป็นผู้นำในการก่อตั้งโรงเรียนบ้านหนองสะแก โดยหาที่ว่างเปล่าได้ประมาณ 8 ไร่ และนายตอง ทศศรี ได้บริจาคเพิ่มอีกประมาณ 3 ไร่เศษ รวมแล้วประมาณ 11 ไร่ 40 ตารางวา เป็นสถานที่ก่อสร้างโรงเรียน และมีนายแบน อินตะมะ , นายจำปา ทศศรี, นายตอง ทศศรี , นายเสงี่ยม คงกลิ่นดี , นายช่วง บุญจ้อย , นายพล พิกศรี และ นายเหรียญ ศรีผึ้งจันทร์ เป็นผู้นำในการก่อสร้าง

ในปี พ.ศ. 2511 นายแบน อินตะมะ ได้รับการเลือกตั้ง เป็นผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่ 12 บ้านหนองสะแก ตำบลไผ่ท่าโพ จึงได้ร่วมมือกับราษฎร จัดตั้งโรงเรียนเป็นอาคารชั่วคราวก่อนทำ

การเปิดป้ายอาคารเรียน เมื่อวันที่ 14 สิงหาคม 2512 โดยมีนายแสวง ผอบเหล็ก ปลัดอำเภอโท หัวหน้าการกึ่งอำเภอโพธิ์ประทับช้าง เป็นประธานในพิธีเปิด เปิดทำการสอนตั้งแต่ ชั้น ป.1 – ป.4 มีนายคะแนน เนตรอิม เป็นผู้รักษาการในตำแหน่งครูใหญ่คนแรก มีนักเรียนรวมทั้งสิ้น 42 คน

ปัจจุบันโรงเรียนบ้านหนองสะแก มีอาคารเรียน 5 หลัง 25 ห้องเรียน อาคารเอนกประสงค์ 1 หลัง ห้องส้วม 2 หลัง 11 ที่ โรงอาหาร 1 หลัง สนามฟุตบอล 1 แห่ง ศาลาพักผ่อน เฉลิมพระเกียรติ 2 หลัง ร้านค้าสหกรณ์ ห้องสมุดเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรชามหาราชินี และฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช มหาราช มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 254 คน แบ่งเป็นระดับชั้นอนุบาล จำนวน 33 คน ระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 120 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 101 คน และจำนวนครูทั้งหมด 20 คน และนักการภารโรง 1 คน

#### 4.3 ระบบโครงสร้างการบริหารโรงเรียนบ้านหนองสะแก

##### วิสัยทัศน์

มุ่งพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานโรงเรียนดีประจำตำบล ให้เป็นโรงเรียนดีมีคุณภาพอย่างต่อเนื่องและสูงขึ้นตามศักยภาพแห่งตน

##### พันธกิจ

1. จัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพนักเรียน
2. จัดกิจกรรมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา
3. ส่งเสริมพัฒนาสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้
4. ส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนาโรงเรียนดีประจำตำบลให้มีคุณภาพ
5. ส่งเสริมความร่วมมือกับชุมชน ท้องถิ่น ในการพัฒนาคุณภาพโรงเรียน

##### เป้าหมาย

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีพื้นฐานทางอาชีพ มีความสามารถด้านดนตรี กีฬา ศิลปะและเทคโนโลยี
2. ผู้บริหารเป็นผู้นำที่ดี มีวิสัยทัศน์ มีภาวะผู้นำ นำการเปลี่ยนแปลง ปฏิบัติตนดี
3. ครูสอนดี มีจรรยาบรรณ ใช้สื่อเทคโนโลยี
4. โรงเรียนสวยงาม สะอาด บรรยากาศดี มีแหล่งเรียนรู้
5. พัฒนาโรงเรียนดีประจำตำบลให้เป็นโรงเรียนดีมีคุณภาพ
6. โรงเรียนร่วมมือกับชุมชนและท้องถิ่นพัฒนาคุณภาพโรงเรียน





## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้เป็นการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire)

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าดำเนินไปตามกระบวนการวิจัยและบรรลุวัตถุประสงค์ ผู้ศึกษาค้นคว้ามี่ขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินงานศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร แบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 38 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 32 คน รวมนักเรียนทั้งสิ้น 101 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 16 พฤษภาคม 2559)

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร เนื่องจากทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนจึงคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan ,1970 อ้างใน ธีรภูมิ เอกะกุล , 2543) กำหนดให้สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95% สามารถคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างกับประชากรที่มีขนาดเล็กได้ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป จะได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 82 คน ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 82 คน

เมื่อได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างแล้วผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย(random sampling) และครู โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร จำนวน 20 คน

**ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง**

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษากลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางสำเร็จรูปดังแสดงในภาคผนวก ของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan,1970:607-610) ในกรณีที่มีประชากรไม่ตรงกับที่ปรากฏในตารางให้ใช้หลักของบัญญัติไตรยางศ์คำนวณกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตามตาราง จำนวนประชากร 101 คน อยู่ระหว่างจำนวน 100 ถึง 110 จำนวนกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้น 80 ถึง 86 คน ส่วนต่างคือ  $86 - 80 = 6$  คน

ประชากรจาก 100 เป็น 101 เพิ่มขึ้น 1 คน จำนวนกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้น 1 คน คิดดังนี้  $(6 \times 1) / 10 = 1.66$  คน จำนวนเต็มคือ 2

ดังนั้น ถ้าจำนวนประชากรเป็น 101 คน จำนวนกลุ่มตัวอย่างจะเป็น  $80 + 2 = 82$  คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 82 คน ในจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 101 คน ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1 ตารางจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามชั้นเรียน**

ชั้นเรียน	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
1. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	38	31
2. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	31	25
3. ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	32	26
รวม	101	82

## 2. วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

2.2 สร้างเครื่องมือกำหนดขอบข่ายที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media กรณีศึกษานักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์

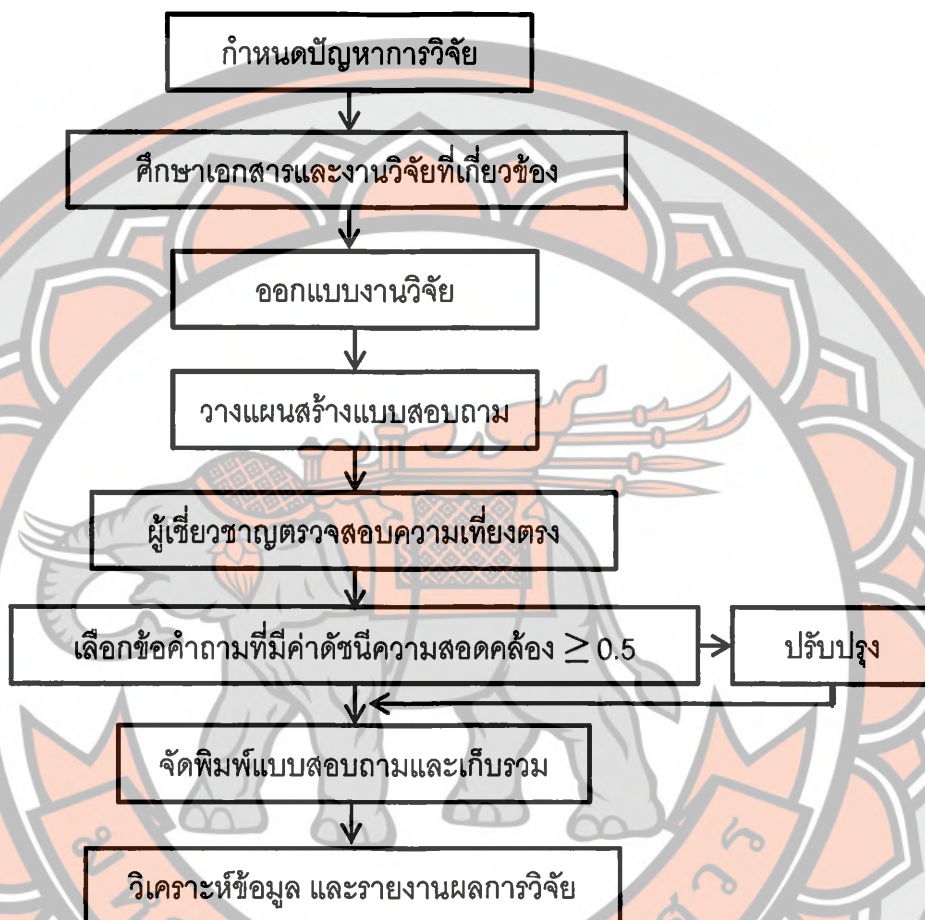
2.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความชัดเจนของคำถาม ความเหมาะสมในการใช้ถ้อยคำ คำถามถูกต้อง และความครอบคลุมของเนื้อหา

2.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ทางด้านเนื้อหา (Contents) ของแบบสอบถาม แล้วรับข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence)

- |    |         |  |
|----|---------|--|
| +1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์                |
| 0  | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ |
| -1 | หมายถึง | แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์             |

2.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขครั้งสุดท้ายแล้วไปทดลองใช้ (Try-Out) แล้วนำผลการตอบแบบสอบถาม มาคำนวณหาความเชื่อมั่น (Reliability)

## วิธีการสร้างเครื่องมือ



ภาพที่ 2 ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) เกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียนเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม และ ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ โดยให้ผู้ตอบเลือกจากคำตอบที่จัดเตรียมไว้ให้ จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ปรับปรุงจากบุญชม ศรีสะอาด(2545:102) แบ่งออกเป็น 3 ด้าน จำนวน 30 ข้อ ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2545:102)

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

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้งาน Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด(2545:102)

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

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

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง

- 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย  
1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

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

**ส่วนที่ 2** แบบสอบถามสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

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

**ตอนที่ 2** แบบสอบถามแนวทางการแก้ปัญหาการใช้งาน Social Media ของครูและบุคลากรทางการศึกษา เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ปรับปรุงจาก บุญชม ศรีสะอาด(2545:102) โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้

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

**ตอนที่ 3** แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (Open-ended question) จำนวน 1 ข้อ

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เก็บข้อมูลรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
2. ดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 82 ฉบับ
3. เก็บข้อมูลรวบรวมจากครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
4. ดำเนินการรวบรวมข้อมูล จำนวน 20 ฉบับ
5. นำแบบสอบถามมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลวิธีทางสถิติ

## 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้แบบสอบถามมาจากกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้ศึกษาค้นคว้า ได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และดำเนินการดังนี้

1. ทำการคัดเลือกแบบสอบถามฉบับที่สมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืนทุกฉบับ ให้คัดเลือกฉบับที่สมบูรณ์เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล แล้วตรวจคะแนนของแบบสอบถามทั้ง 5 ตอน เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ เพื่อคำนวณหาค่าทางสถิติ

3. กรอกรคะแนนจากแบบสอบถาม ส่วนที่ 1 ตอนที่ 1 และส่วนที่ 2 ตอนที่ 1 ลงเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage)

4. กรอกรคะแนนจากแบบสอบถามส่วนที่ 1 ตอนที่ 2,3,4 และส่วนที่ 2 ตอนที่ 2 ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยการกำหนดระดับคะแนนออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท สเกล (Likert Scale) โดยให้ค่าคะแนนดังต่อไปนี้ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด ตามลำดับ

5. นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อใช้แปลความหมายจากการตอบคำถาม โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนระหว่าง 4.51 ถึง 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนนระหว่าง 3.51 ถึง 4.50	หมายถึง	มาก
คะแนนระหว่าง 2.51 ถึง 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนระหว่าง 1.51 ถึง 2.50	หมายถึง	น้อย
คะแนนระหว่าง 1.00 ถึง 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

6. สรุปผล

## 6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ คือหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยอาศัยดุลพินิจของผู้เชี่ยวชาญ การพิจารณาลงความคิดเห็นและให้คะแนน

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



เมื่อ IOC แทน ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

$\Sigma R$  แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

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

สถิติพื้นฐานได้แก่

1. ร้อยละ (Percentage)

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

P แทน ค่าร้อยละ

X แทน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

N แทน จำนวนประชากร

2. ค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\Sigma X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนประชากรทั้งหมด

3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\Sigma X^2$  แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\Sigma X)^2$  แทน กำลังสองของคะแนนรวม

n แทน จำนวนผู้เรียน

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียนเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียนเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ (%)
ชาย	44	53.66
หญิง	38	46.34
รวม	82	100

จากตาราง 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 53.66 และเพศหญิง จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 46.34

ตาราง 3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับชั้นที่กำลังศึกษา

ท่านกำลังศึกษาในระดับใด	จำนวน	ร้อยละ (%)
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1	31	37.80
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2	25	30.49
ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3	26	31.71
รวม	82	100

จากตาราง 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากที่สุดจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 37.80 รองลงมากำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 31.71 และกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 น้อยที่สุดจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 30.49

ตาราง 4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทของอุปกรณ์การเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

อุปกรณ์สื่อสารที่เข้าใช้มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ (%)
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)	22	26.83
คอมพิวเตอร์ (Notebook)	7	8.54
โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet	53	64.63
อื่น ๆ โปรดระบุ.....	0	0
รวม	82	100

จากตาราง 4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 64.63 รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 26.83 และคอมพิวเตอร์ (Notebook) น้อยที่สุด จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 8.54

ตาราง 5 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานที่ ที่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

สถานที่ที่เข้าใช้	จำนวน	ร้อยละ (%)
บ้าน	61	74.39
ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียน)	5	6.10
ห้องสมุดโรงเรียน	3	3.66
ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต	12	14.63
บ้านเพื่อน	1	1.22
สถานที่อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)	0	0
รวม	82	100

จากตาราง 5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่บ้านมากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 74.39 รองลงมาเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 14.63 และเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในบ้านเพื่อนน้อยที่สุด จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22

ตาราง 6 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์

ความถี่ในการเข้าใช้	จำนวน	ร้อยละ (%)
ทุกวัน	58	70.73
4-6 วันต่อสัปดาห์	16	19.51
2-3 วันต่อสัปดาห์	5	6.10
1 วันต่อสัปดาห์	1	1.22
นานๆครั้ง	2	2.44
รวม	82	100

จากตาราง 6 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ทุกวัน จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.73 รองลงมา มีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 4-6 วันต่อสัปดาห์จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 19.51 และการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ น้อยที่สุด คือ 1 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.22

ตาราง 7 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลาการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาโดยเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ (%)
น้อยกว่า 30 นาที	14	17.07
มากกว่า 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง	15	18.29
มากกว่า 1 ชั่วโมง ถึง 2 ชั่วโมง	21	25.61
มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป	32	39.03
รวม	82	100

จากตาราง 7 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป ต่อครั้ง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 39.03 รองลงมา มีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 1 ชั่วโมง ถึง 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 25.61 และมีการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด คือ น้อยกว่า 30 นาทีต่อครั้ง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 17.07

ตาราง 8 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามช่วงเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่บ่อยที่สุด

ช่วงเวลาที่ใช้บ่อยที่สุด	จำนวน	ร้อยละ (%)
06.00 - 12.00 น.	5	6.10
หลัง 12.00 - 18.00 น.	12	14.63
หลัง 18.00 - 24.00 น.	58	70.73
24.00 - 06.00 น.	7	8.54
รวม	82	100

จากตาราง 8 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา หลัง 18.00 - 24.00 น. จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.73 รองลงมาเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา หลัง 12.00 - 18.00 น. จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 14.63 และมีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ น้อยที่สุดในช่วงเวลา 06.00 - 12.00 น. จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 6.10

ตาราง 9 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ (%)
น้อยกว่า 1 ปี	8	9.76
มากกว่า 1 - 2 ปี	25	30.49
มากกว่า 2 - 4 ปี	38	46.34
มากกว่า 5 ปี ขึ้นไป	11	13.41
รวม	82	100

จากตาราง 9 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 2-4 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 46.34 รองลงมา มากกว่า 1-2 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 30.49 และมีประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ น้อยที่สุดในช่วงเวลา น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.76

ตาราง 10 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสื่อสังคมออนไลน์ที่ท่านเลือกใช้มากที่สุด

สื่อสังคมออนไลน์ที่ท่านเลือกใช้มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ (%)
Hi5	0	0
Facebook	41	50
My Space	0	0
WhatsApp	3	3.66
Youtube	25	30.49
Twitter	0	0
Instagram	8	9.75
Line	5	6.10
Tango	0	0
Socialcam	0	0
Skype	0	0
อื่นๆ(โปรดระบุ.....)	0	0
รวม	82	100

จากตาราง 10 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาเข้าใช้งาน Youtube จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 30.49 และเข้าใช้บริการ WhatsApp น้อยที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.66

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการศึกษา

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด	3.79	0.75	มาก
2.ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน	2.66	1.27	ปานกลาง
3.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	2.22	1.22	น้อย
4.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงาน	3.61	0.86	มาก
5.ท่านใช้เพื่อส่งงานไปยังอาจารย์ผู้สอน	1.96	1.15	น้อย
6.ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media	3.37	0.60	ปานกลาง
7.ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน	2.91	1.11	ปานกลาง
8.ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูลเพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน	2.60	1.18	ปานกลาง
9.ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกมประเภทสร้างปัญญา	3.22	1.19	ปานกลาง
10.ท่านใช้ Social Media เพื่อลดปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม	1.52	0.77	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.79	0.65	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.79$  , S.D. = 0.65 )



เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.79$  , S.D. = 0.75 ) รองลงมาได้แก่ การใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อให้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงาน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.61$  , S.D. = 0.86 ) สามารถแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.37$ , S.D. = 0.60 ) และระดับการใช้งานน้อยที่สุดได้แก่ การใช้เพื่อส่งงานไปยังอาจารย์ผู้สอน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 1.96$  , S.D. = 1.15)

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการบันเทิง

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ท่านใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์	3.79	0.75	มาก
2.ท่านใช้ Social Media ในการเล่นพนันออนไลน์	1.68	0.80	น้อย
3.ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ หรือรูปภาพ	2.21	1.20	น้อย
4.ท่านใช้ Social Media ในการ ดูหนังและฟังเพลงออนไลน์	4.13	0.81	มาก
5.ท่านใช้ Social Media ในการดาวน์โหลดเพลง หรือภาพยนตร์	2.71	1.23	ปานกลาง
6.ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการการท่องเที่ยว	3.07	0.87	ปานกลาง
7.ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์	2.91	1.11	ปานกลาง
8.ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาการเพื่อนและบุคคลอื่น	3.16	0.95	ปานกลาง
9.ท่านใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่	3.21	1.17	ปานกลาง
10.ท่านใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม (เว็บไซต์อนาจาร ลามก ภาพโป๊)	1.52	0.77	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.84	0.46	ปานกลาง

จากตารางที่ 12 พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 2.84 , S.D. = 0.46 )

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้ Social Media ในการ ดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.13 , S.D. = 0.81 ) รองลงมา ได้แก่ การใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.79 , S.D. = 0.75) การใช้ Social Media ในการหาเพื่อนใหม่ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 3.21, S.D. = 1.17) และระดับการใช้งานน้อยที่สุด ได้แก่ การใช้ Social Media ในการเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม(เว็บไซต์อนาจาร ลามก ภาพโป๊) คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 1.52 , S.D. = 0.77)

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการติดต่อสื่อสาร

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetimeและอื่นๆ	4.24	0.68	มาก
2.ท่านใช้ Social Media ในการส่งอีเมล	1.83	0.77	น้อย
3.ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ เอกสาร ประเภท *.doc,*.xls,*.pdf,*.jpg และอื่นๆ	2.62	1.16	ปานกลาง
4.ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์	2.48	0.88	น้อย
5.ท่านใช้ Social Media ในการขายสินค้าออนไลน์	2.73	1.22	ปานกลาง
6.ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ	2.21	0.81	น้อย
7.ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลข่าวสาร	2.95	1.09	ปานกลาง
8.ท่านใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์	3.20	0.91	ปานกลาง
9.ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ในการตั้งกระทู้ที่สนใจ	3.46	0.80	ปานกลาง
10.ท่านใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล	1.61	0.84	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.73	0.44	ปานกลาง

จากตารางที่ 13 พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการติดต่อสื่อสาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=2.73$  , S.D. = 0.44 )

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ การใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetime และอื่นๆ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=4.24$  , S.D. = 0.68 ) รองลงมาได้แก่ การใช้ Social Media ในการใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ในการตั้งกระทู้ที่สนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=3.46$  , S.D. = 0.80 ) การใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=3.20$ ,S.D.= 0.91) และระดับการใช้งานน้อยที่สุด ได้แก่ การใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=1.61$  , S.D.=0.77)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ท่านใช้เวลานานกับการใช้ Social Media	4.16	0.66	มาก
2.การรับ-ส่งไฟล์ใช้เวลาโหดนาน	1.84	0.79	น้อย
3.ท่านใช้ภาษาในการพิมพ์ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	2.63	1.17	ปานกลาง
4.การติดต่อสื่อสารอาจได้ข้อมูลไม่ครบถ้วน	1.91	0.76	น้อย
5.ข้อมูลที่ค้นหาได้อาจยังไม่มีการอัปเดต	2.74	1.23	ปานกลาง
6.มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตราคาแพง	4.11	0.77	มาก
7.ไม่มีความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย	2.96	1.09	ปานกลาง
8.ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่าไวรัส	3.21	0.92	ปานกลาง

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
9.ทำให้ท่านพูดคุยกับคนอื่นน้อยลง	4.22	0.65	มาก
10.เป็นแหล่งเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม	2.26	0.84	น้อย
เฉลี่ยรวม	3.00	0.38	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 พบว่าพฤติกรรมเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.00$ , S.D. = 0.38)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ ทำให้ท่านพูดคุยกับคนอื่นน้อยลง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.22$ , S.D. = 0.65) รองลงมาได้แก่ การใช้เวลาว่างกับการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.16$ , S.D. = 0.66) ค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตราคาแพง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.11$ , S.D. = 0.80) และระดับการใช้งานน้อยที่สุดได้แก่ การรับ-ส่งไฟล์ใช้เวลาโหดนาน คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 1.84$ , S.D. = 0.79)

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ไม่ควรโพสต์ หรือ อัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน การทารุณสัตว์	3.60	0.80	มาก
2.ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์	1.98	0.77	น้อย

ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
3.ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น	3.66	0.80	มาก
4.หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550	2.24	0.82	น้อย
5.ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตัวเองกำลังทำอะไร ที่ไหน	2.73	1.22	ปานกลาง
6.มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media	4.26	0.66	มาก
7.ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง	3.13	0.98	ปานกลาง
8.ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media	3.20	0.91	ปานกลาง
9.ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จัก	3.46	0.80	ปานกลาง
10.ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย	2.24	0.82	น้อย
เฉลี่ยรวม	3.05	0.34	ปานกลาง

จากตารางที่ 15 พบว่าพฤติกรรมเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.05$  , S.D. = 0.34 )

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.26$  , S.D. = 0.66 ) รองลงมา ได้แก่ ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.66$  , S.D. = 0.80) ไม่ควรโพสต์ หรือ อัปโหลดรูปภาพที่ปั้งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เกี่ยวกับกลางคืน การทารุณสัตว์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.60$  , S.D. = 0.80) และระดับการใช้งานน้อย

ที่สุด ได้แก่ ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}=1.98$  , S.D.= 0.77)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับครูหรือบุคลากรทางการศึกษา เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ครูหรือบุคลากรทางการศึกษา)

ตาราง 16 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ (%)
ชาย	7	35
หญิง	13	65
รวม	20	100

จากตาราง 16 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65 และเพศชาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35

ตาราง 17 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำแนกตามอายุ

ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ (%)
18 – 25 ปี	1	5
26 – 33 ปี	3	15
34 – 41 ปี	5	25
42 – 49 ปี	3	15
50 ปีขึ้นไป	8	40
รวม	20	100

จากตาราง 17 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ อายุ 50 ปีขึ้นไป มากที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมามีอายุระหว่าง 34 – 41 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25 และอายุระหว่าง 18 – 25 ปี น้อยที่สุด จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตาราง 18 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ (%)
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1	5
ปริญญาตรี	15	75
สูงกว่าปริญญาตรี	4	20
รวม	20	100

จากตาราง 18 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 รองลงมาจบการศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และระดับต่ำกว่าปริญญาตรี น้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตาราง 19 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประสบการณ์ทำงาน

ประสบการณ์ทำงาน	จำนวน	ร้อยละ (%)
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 ปี	1	5
4 – 6 ปี	2	10
7 – 9 ปี	3	15
10 – 12 ปี	0	0
มากกว่า 12 ปีขึ้นไป	14	70
รวม	20	100

จากตาราง 19 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีประสบการณ์ทำงาน มากกว่า 12 ปีขึ้นไป จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมามีประสบการณ์ทำงาน 7 – 9 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 และประสบการณ์ทำงานน้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 ปี น้อยที่สุดจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตาราง 20 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับตำแหน่งงาน

ระดับตำแหน่งงาน	จำนวน	ร้อยละ (%)
ระดับผู้บริหาร	1	5
ระดับครูผู้สอน	19	95
รวม	20	100

จากตาราง 20 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นระดับครูผู้สอน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 และระดับผู้บริหาร จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตาราง 21 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทของอุปกรณ์การเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

อุปกรณ์สื่อสารที่เข้าใช้มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ (%)
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)	1	5
คอมพิวเตอร์ (Notebook)	7	35
โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet	12	60
อื่น ๆ โปรดระบุ.....	0	0
รวม	20	100

จากตาราง 21 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาใช้คอมพิวเตอร์ (Notebook) ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35 และ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ น้อยที่สุด จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5



ตาราง 22 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์

ความถี่ในการเข้าใช้	จำนวน	ร้อยละ (%)
ทุกวัน	16	80
4-6 วันต่อสัปดาห์	3	15
2-3 วันต่อสัปดาห์	0	0
1 วันต่อสัปดาห์	0	0
นานๆครั้ง	1	5
รวม	20	100

จากตาราง 22 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ทุกวัน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมามีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 4-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 และนานๆครั้งในการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ น้อยที่สุด จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตาราง 23 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา

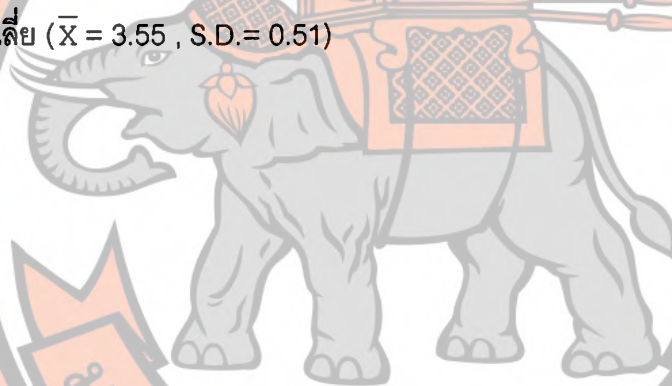
รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
1.ให้นักเรียนศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550	3.85	0.67	มาก
2.สอนวิธีการโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพ ที่ไม่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน ภาพหรือข้อความที่ไม่สมควรโพสต์ หรือคำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น	4.15	0.59	มาก

ตาราง 23 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการใช้
3.สอนถึงภัยร้ายจากการใช้งาน Social Media	4.05	0.60	มาก
4.บอกถึงข้อดี ข้อเสีย การใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ให้นักเรียนรับทราบ	3.95	0.39	มาก
5.สอนการใช้ภาษา และ วิธีการใช้งานสื่อ Social Media ที่ถูกต้อง	3.65	0.59	มาก
6.มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media	4.40	0.50	มาก
7.ร่วมกันสอดส่องดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยปะละเลย	4.10	0.45	มาก
8.วางเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตไว้ในที่เปิดเผยให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้	3.55	0.51	มาก
9.การกำหนดระเบียบข้อบังคับในการใช้ Social Media	4.05	0.69	มาก
10.ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมกลางแจ้ง หรือ กิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์	4.30	0.47	มาก
11.ต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบทันที หากนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือ โพสต์ข้อความ รูปภาพในเชิงลบ	3.65	0.75	มาก
12.จัดประชุมผู้ปกครองเพื่อทำความเข้าใจ และร่วมวางแผนแนวทางการแก้ไขปัญหา	4.15	0.37	มาก
13.ทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครอง เพื่อนำไปปรับใช้ที่บ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ต่างๆ	4.20	0.52	มาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.01</b>	<b>0.18</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 23 พบว่าพฤติกรรมเกี่ยวกับแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครู โรงเรียนบ้านหนองสะแก ภาพรวมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.01$  , S.D. = 0.18 )

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามีการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ มีการจำกัดเวลาการใช้ อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.40$  , S.D. = 0.50) รองลงมาได้แก่ ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมกลางแจ้ง หรือ กิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.30$  , S.D. = 0.47 ) ทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครอง เพื่อนำไปปรับใช้ที่บ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ต่างๆ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.20$  , S.D. = 0.52) และระดับการใช้งานน้อยที่สุด ได้แก่ วางเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตไว้ในที่เปิดเผย ให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้ คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.55$  , S.D. = 0.51)



## บทที่ 5

### บทสรุป

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) 2) ศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) 3) ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแกอำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร 4) ศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแกอำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ปีการศึกษา 2559 จำนวน 101 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามหลักการเครจซี่และมอร์แกน จำนวน 82 คน และได้ทำการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ได้กลับคืนมา ชุดที่สมบูรณ์ จำนวน 82 ชุด ประชากรครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน 20 คน และได้ทำการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ได้กลับคืนมา ชุดที่สมบูรณ์ จำนวน 20 ชุด และได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอการวิจัย ได้แก่

ส่วนที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

ส่วนที่ 2 เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของครูและบุคลากรทางการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แนวทางการแก้ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

### สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ผู้ศึกษาค้นคว้าสามารถสรุปผลได้ดังนี้

**ส่วนที่ 1** เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการศึกษาสถานภาพทั่วไปของนักเรียน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 53.66 ส่วนใหญ่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 37.80 ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ / ipad / tablet ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 64.63 สถานที่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่วนใหญ่คือที่บ้านมาก จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 74.39 ส่วนใหญ่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ทุกวัน จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.73 ส่วนใหญ่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป ต่อครั้ง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 39.03 ส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา หลัง 18.00 - 24.00 น. จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.73 ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 2 - 4 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 46.34 และเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook มากที่สุด จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 50

**ตอนที่ 2** พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร แบ่งเป็น 3 ด้านคือ การใช้งานด้านการศึกษา การใช้งานด้านการบันเทิง การใช้งานด้านการติดต่อสื่อสาร ดังนี้

1. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการศึกษา พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีพฤติกรรมการใช้ยู่ระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.79$  , S.D. = 0.65 )

2. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการบ้านหึง พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีพฤติกรรมการใช้อยู่ระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.84$  , S.D. = 0.46 )

3. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนด้านการติดต่อสื่อสาร พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีพฤติกรรมการใช้อยู่ระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 2.73$  , S.D. = 0.44)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่าปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.00$  , S.D. = 0.38 ) ซึ่งปัญหาส่วนใหญ่ คือ พุดคุยกับคนอื่นน้อยลง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.22$  , S.D. = 0.65)

ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่า แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 3.05$  , S.D. = 0.34 ) ซึ่งแนวทางแก้ไขปัญหาลง ส่วนใหญ่ คือ มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.26$  , S.D. = 0.66 )

ส่วนที่ 2 แนวทางการแก้ปัญหการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของครูและบุคลากรทางการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65 ส่วนใหญ่ อายุ 50 ปีขึ้นไป จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ทำงาน มากกว่า 12 ปีขึ้นไป จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ส่วนใหญ่เป็นระดับครูผู้สอน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 ใช้โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ส่วนใหญ่เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ทุกวัน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80

ตอนที่ 2 แนวทางการแก้ไขปัญหการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่า

แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.01$  , S.D. = 0.18) ซึ่งแนวทางแก้ไข ปัญหา ส่วนใหญ่ คือ มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media คิดเป็นค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.40$  , S.D.= 0.50)

### อภิปรายผล

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการศึกษา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการบันเทิง และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการติดต่อสื่อสาร เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า โดยรวมมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อยู่ในระดับปานกลาง ผู้ศึกษาค้นคว้าขอเสนอการอภิปรายเป็นรายด้าน ดังนี้

1.1 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการศึกษา ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีระดับการใช้ อยู่ระดับปานกลาง คือ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) แทนการไปห้องสมุด ทั้งนี้เนื่องจากมาจากจากระบบเครือข่าย Social Media เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ นักเรียนมีการสืบค้นข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย สอดคล้องกับ กรภัทร สุทธิธิดา (2543) กล่าวว่า ในโลกปัจจุบันนี้เป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ศึกษาให้ความสำคัญต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญในการค้นคว้าหาข้อมูลและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนและการรับรู้ข่าวสาร ความบันเทิง และอื่นๆ อีกมากมาย อินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน เหตุผลดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการบันเทิง ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์

ประทับใจ จังหวัดพิจิตร มีระดับการใช้อุปกรณ์ปานกลาง คือ การใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด สามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ สามารถดึงข้อมูลภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่ และเก่า มาดูได้ สอดคล้องกับ มานะ ตีรยาภิวัดณ์ (2553) กล่าวว่า Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย

1.3 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ด้านการติดต่อสื่อสาร ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร มีระดับการใช้อุปกรณ์ปานกลาง คือ การใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetime และอื่นๆ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการใช้ Social Media ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว ภายในระยะเวลาอันสั้น ไม่ว่าจะอยู่ในที่ทำงานเดียวกันหรืออยู่ห่างกันคนละมุมโลกก็ตาม สอดคล้องกับ ไพรัตน์ สุนทรวิทย์ (2545) กล่าวว่า รูปแบบการติดต่อสื่อสารที่เป็นที่นิยมอีกอย่างคือ ห้องสนทนา (Chat room) เป็นการคุยตอบโต้กันชองเวลานั้น การสนทนาแบบนี้มีข้อดีคือ ได้รับความเพลิดเพลิน ส่วนการติดต่อสื่อสารด้วยภาพและเสียง ได้แก่ การโทรศัพท์ทางไกลด้วยอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก นอกจากนี้ยังมีซอฟต์แวร์สำหรับการสื่อสารด้วยภาพและเสียงผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้งานต้องมีอุปกรณ์เพิ่มเติม เช่น ไมโครโฟน การ์ดเสียง กล้องวิดีโอ เพราะการติดต่อด้วยภาพและเสียงนั้นมีการใช้งานที่ซับซ้อน จึงจะสามารถคุยผ่านแบบเห็นหน้ากันได้

2. ผลการศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่า ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีดังนี้

- 2.1 พุดคุยกับคนอื่นน้อยลง
- 2.2 ใช้เวลานานกับการใช้ Social Media
- 2.3 มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตราคาแพง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ปัญหาการติดการใช้งานคอมพิวเตอร์ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทแพร่หลายในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งบน



โทรศัพท์มือถือ สอดคล้องกับ กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2554) กล่าวว่าผลกระทบของโซเชียลมีเดีย มีดังนี้ ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย ทำให้ติดต่อกับผู้อื่นน้อยลง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระดับต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสังคมระดับครอบครัว แวดวงเพื่อนฝูง พฤติกรรมดังกล่าวนอกจากจะทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนรอบข้างยังก่อให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพ เนื่องจากการก้มเป็นเวลานาน ทำให้เกิดปัญหากับต้นคอ และปัญหาทางสายตาที่เกิดจากการเพ่งมองมากเกินไป หรือ ทางด้านจิตใจคือ ก่อให้เกิดความหมกหมุ่นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป จนก่อให้เกิดปัญหาในการสื่อสารต่อไป

3. ผลการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่า แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งมีแนวทางการแก้ไขปัญหาดังนี้

3.1 มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media

3.2 ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น

3.3 ไม่ควรโพสต์ หรือ อัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ

เช่น ดื่มเหล้า เที่ยวกลางคืน การทารุณสัตว์

จากแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนข้างต้น สอดคล้องกับ ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2551) ควรกำหนดและควบคุมเวลาเล่นคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้ชัดเจน และควบคุมไม่ให้ใช้เวลากับคอมพิวเตอร์มากเกินไป อาจต้องลงในรายละเอียดว่าให้เล่นได้วันละกี่ชั่วโมง สัปดาห์ละกี่วัน บางบ้านก็ตั้งกฎไว้เลยว่าจะให้เล่นได้เฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์เท่านั้น

4. ผลการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่า แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีแนวทางการแก้ไขปัญหาดังนี้

4.1 มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media

4.2 ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมกลางแจ้ง หรือ กิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิด

ประโยชน์

4.3 ทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครอง เพื่อนำไปปรับใช้ที่บ้าน

เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ต่างๆ

จากแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา ข้างต้น ควรกำหนดและควบคุมเวลาเล่นคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้ชัดเจน และควบคุมไม่ให้ใช้เวลาไปกับเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมกลางแจ้ง หรือกิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ นักเรียนควรได้รับความรู้ ตลอดจนการดูแล และเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด จากการใช้งาน Social Media เพราะการห้ามไม่ให้เข้าใช้งาน Social Media ไม่ใช่แนวทางแก้ปัญหา แต่จะให้เข้าถึงได้อย่างปลอดภัยเป็นวิธีที่ครูและผู้บริหารต้องทำสอดคล้องกับ ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2551) กล่าวคือ ควรกำหนดและควบคุมเวลาเล่นคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้ชัดเจน และควบคุมไม่ให้ใช้เวลาไปกับเกมคอมพิวเตอร์มากเกินไป อาจต้องลงในรายละเอียดว่าให้เล่นได้วันละกี่ชั่วโมง สัปดาห์ละกี่วัน บางบ้านก็ตั้งกฎไว้เลยว่าจะให้เล่นได้เฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์เท่านั้น ส่งเสริมให้ใช้ประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์ในแง่การศึกษาให้มากขึ้น เช่น คัดเลือกโปรแกรมเกมที่เหมาะสมกับอายุให้เด็ก เช่น โปรแกรมสอนวิชาต่างๆ เกมการศึกษา หรือการสอนภาษาอังกฤษ ช่วยค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ทางเว็บไซต์ ในอินเทอร์เน็ต และ หากิจกรรมเสริมที่น่าสนใจ เช่น ชวนเด็กไปเล่นกีฬา สร้างสรรค์งานศิลปะ ปลูกต้นไม้ ทำอาหาร อ่านหนังสือ ทักษะศึกษา ครูและผู้บริหารต้องพยายามหา กิจกรรมที่น่าสนใจกว่าเพื่อเอาชนะความสนุกที่เด็กได้จากการใช้งาน Social Media ให้ได้

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร พบว่ามีประเด็นที่ควรนำไปปรับปรุงและพัฒนาดังต่อไปนี้

1. ผู้ปกครองควรมีส่วนรวมในการดูแล และให้ความรู้ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) แก่นักเรียนให้มากขึ้น
2. ครูควรทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครอง เพื่อนำไปปรับใช้ที่บ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ การใช้งานเว็บไซต์ต่างๆ
3. จัดกิจกรรมกลางแจ้ง หรือกิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
4. นักเรียนควรได้รับความรู้ ตลอดจนการดูแล และเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด จากการใช้งาน Social Media
5. ส่งเสริมให้ใช้ประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์ในแง่การศึกษาให้มากขึ้น

### ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษผลกระทบเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในด้านการเรียนการสอนและด้านอื่นๆ
2. ควรศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่ส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาต่อการเรียนและด้านอื่นๆ
3. ควรเป็นแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อหาปัญหาที่แท้จริงของนักเรียน





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระเชตุвр

### บรรณานุกรม

- กรภัทร สุทธิดารา. (2543). **ก้าวสู่โลกอินเทอร์เน็ต**. กรุงเทพฯ : อินโฟเพรส.
- กติกาสายเสณีย์. (2548). **Blog คืออะไร**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://keng.com/2005/09/30/what-is-blog/>. (วันที่ค้นข้อมูล 20 พฤษภาคม 2559).
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2553). **Social Media (โซเชียลมีเดีย)**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152#>. (วันที่ค้นข้อมูล 21 พฤษภาคม 2559).
- กฤษณี คำชาย. (2540). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- กุลทร อ่อนยิ้ม. (2553). **เครือข่ายสังคมออนไลน์**. สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2559, จาก <http://kunlathonstory.blogspot.com/2013/12/social-network.html>
- เขมิกา กลิ่นเกษร. (2553). **พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. **Social Network**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก [http://ngnforum.ntc.or.th/index.php?option=com\\_content&task=view&id=76&Itemid=48](http://ngnforum.ntc.or.th/index.php?option=com_content&task=view&id=76&Itemid=48). (วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).
- ณัฐพล บัวอุไร. (2553). **เครือข่ายสังคมออนไลน์**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.nattapon.com/2011/12/social-network/>. (วันที่ค้นข้อมูล 24 พฤษภาคม 2559).
- ทีศนา เขมมณี. (2548). **รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย**. กรุงเทพมหานคร : ด้านสหวิชาการพิมพ์.
- ธัญวิวัฒน์ กาบคำ. (2553). **สังคมออนไลน์ (Social Media)** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://krunum.wordpress.com/2010/06/02/social-network/> (วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).
- ธีรวิทย์ เอกะกุล . (2543). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. อุบลราชธานี : สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2555). ผลสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2554. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.stks.or.th/th/knowledge-bank/26-ict/1904-ict-survey2554.html>. (วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).
- บุญยหนูช พรหมมินทร์. (2559). การศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media กรณีศึกษา : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอวัดโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก .การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (2551). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอ เมือง จังหวัดศรีสะเกษ. วารสารสาธารณสุขศาสตร์,
- พัชร เกิดศิริ.(25 กันยายน 2552).Social Media. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.positioningmag.com/content/>.(วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).
- ไพรัตน์ สุนทรวิทย์. (2545). การศึกษาสภาพความต้องการและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนของสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์อุตสาหกรรม(คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ)กรุงเทพ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- แพง ชินพงศ์. (2556). สังคมผ่านพันภัยหากสอนเด็กยุคใหม่ให้มีจิตสาธารณะ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา<http://www.manager.co.th/family>. (วันที่ค้นข้อมูล 20 พฤษภาคม 2559).
- ภัทรลักษณ์ สังข์วงษ์. (2554). Slideshare.net. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://krunuy.wikispaces.com/Slideshare>. วันที่สืบค้น 12 กันยายน 2557.
- ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช. (2550). แนวคิดพื้นฐานพฤติกรรมมนุษย์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.geh2001.ssru.ac.th/file.php/1/u1.pdf>.(วันที่ค้นข้อมูล 20 พฤษภาคม 2559).
- 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/](http://www.tja.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=1683%3A-social-media-&catid=46%3AAcademic&Itemid=7/).(วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).

- มนต์ญานันท์ นกัศโพธิ์ศรี .(2557).การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook กรณีศึกษา : พนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค จังหวัดกำแพงเพชร . การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา หมาวิทยาลัยนครสวรรค์.
- แม่เนา [นามแฝง]. (1 สิงหาคม 2551). ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ : บ้านกิติเวช . สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2559, จาก <http://www.oknation.net/blog/nam-peth/2008/08/01/entry-1>
- ยุ้มยลา หล้าสุบ.(2542). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สาขาวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2525).พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- ลักขณา สริวัฒน์(2544).จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน.กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์.
- วอนชนก ไชยสุนทร.(2546).การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชา ด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- วัฒน์ ภูวทิศ. (2553). การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบเชิงจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสารของผู้สื่อข่าว. [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก [http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive\\_journal/jan\\_mar\\_11pdf/aw23.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/jan_mar_11pdf/aw23.pdf) (วันที่ค้นข้อมูล 29 พฤษภาคม 2559).
- เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) .เครือข่ายสังคม (SOCIAL NETWORKING). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://vcharkarn.com/varticle/40698> (ค้นคืนวันที่ 17 กันยายน 2554 )
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต.(2545).ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม.(พิมพ์ครั้งที่ 3).กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธัญรัตน์ ใจจันทร์. (2553).การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)กรณีศึกษา : นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก . การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์.(2542).พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาคน. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

สุรศักดิ์ ปาเฮ.(2555).สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา.สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาแพร่ เขต 2.

อมรวิรัช นาคทรรพ. (2548). ทักษะคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการใช้ชีวิต  
เกี่ยวกับเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: สถาบันรามจิตติ.

อรรณณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง.(2553) Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ.  
วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ,ปีที่ 30 ฉบับที่ 4 , 63-69

อรรณพ เขียวถาวร.(2540). โลกของสื่อ MEDIA WORLD.กรุงเทพฯ:บริษัท อินฟินิตี้เพลส จำกัด  
อภิญา ชุณหะทิพากร.(2557).การศึกษาสภาพปัญหา และแนวทางการแก้ไขการใช้  
เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการเรียนการสอน กรณีศึกษา : คณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง แขนงวิชา เทคโนโลยี  
และการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.

เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้  
เครือข่ายสังคม ออนไลน์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์  
วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาสถิติ ประยุกต์ คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒน  
บริหารศาสตร์. กรุงเทพฯ.

Albert L. Harris. (2010). Leadership's Impact on Virtual Learning Team Performance In  
P. Yoong (Ed.), PA: IGI Publishing.

Alten and Santrock . (1993).พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559,  
from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.

Dennis. (2001). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559, from  
<http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.

Gerring&Zimbardo.(2005). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559,  
from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.

Joosten, T. (2012). Social media for Education : Strategies and Best Practices. New York  
: Jossey-Bass.



- Kessler.(1966).Psychopathology of childhood (by)Jane W.Kessler.Engewood Cliffs,N.J.,Prentice-Hall.
- Kommers, P. (2011). Social media for Learning by Means of ICT. Retrieved May 22, 2559, from <http://www.iite.unesco.org/pics/publications/en/foles/3214685.pdf>.
- Lahey . (2001). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.
- Liu,Y. Social media tools as a learning resource . Journal Educational Technology Development and Exchange,3(1),101-114 , 2010.
- Marquez, R. (2011). Analysis of Social Networking : Good Idea or Not?. U.S.A. : Kennesaw State University.
- Qiyun Wang and Huay Lit Woo. Exploring The Use Of Web 2.0 Tools To Support Collaborative Learning. Learning Sciences and Technologies Academic Group,National Institute of Education,Nanyang Technological University,1 Nanyang Walk,Singapore 6377616 , 2009.
- Safko, Lon.,& Brake, David K. (2012). Social Media Bible. Hoboken, NJ: Wiley & Sons.
- Siemens, G. (2002). Instructional design in Elearning. Retrieved May 22,2559, from <http://www.elearnspace.org/Articles/InstructionalDesign.htm>
- Wade and Tavis .(1999). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.
- Weiten.(2002). พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22,2559, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.
- Zimbardo and Gerrig .(1999).พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. Retrieved May 22, 2559, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง.htm>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระเชตุвр



### ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการตรวจเครื่องมือ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก ชีระภุชธร  
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. ดร.พิชญภา ยวงสร้อย  
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. นายสมควร จันทพิมพ์  
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองสะแก
4. นางอรพิน เพ็ชรโต  
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร  
ตำแหน่ง ชำนาญการพิเศษ
5. นางอัจฉราพร บัวจับ ตำแหน่ง ชำนาญการพิเศษ  
สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร  
ตำแหน่ง ชำนาญการพิเศษ





## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๓๑

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๓๓๙

วันที่ ๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดิเรก อีระภูธร

ด้วย นางสาววารรัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๔๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย งานวิชาการ โทร. ๘๘๓๑

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๓๓๙

วันที่ ๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน ดร.พิชญภา ยวงสร้อย

ด้วย นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๕๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๓๓๙

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน ผู้อำนวยการสมคร จันทพิมพ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๔๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 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. นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต

โทร ๐๘-๔๓๔๐-๙๓๑๓





ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๓๓๙

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน คุณอรพิน เพ็ชรโต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๔๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอ๋อมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต

โทร ๐๘-๔๓๔๐-๙๓๑๓



ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ว ๒๓๓๙

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน คุณอัจฉราพร บัวจับ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๕๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 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. นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต

โทร ๐๘-๔๓๔๐-๙๓๑๓





ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๒๖๕๐

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองสะแก

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน...๕๒.....ฉบับ

ด้วย นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต รหัสประจำตัว ๕๔๐๗๗๕๑๐ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร เรืองรอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

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

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย วิทยาอารีย์กุล)

รองคณบดีฝ่ายวิจัยและวิเทศสัมพันธ์ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑.งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒.นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต

โทร ๐๘-๔๓๔๐-๙๓๑๓

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
2. แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. แบบประเมินค่าความสอดคล้องของแบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแกอำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียนเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับครูเพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับนักเรียนเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 5 ตอน

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 ผ่านอุปกรณ์สื่อสารประเภทใดมากที่สุด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)				

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
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.....)				
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"/> นานๆ ครั้ง				
6. ท่านใช้ Social Media ในแต่ละครั้งระยะเวลาานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 30 นาที <input type="radio"/> มากกว่า 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง ถึง 2 ชั่วโมง <input type="radio"/> มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป				
7. ช่วงเวลาในการใช้งาน Social Media บ่อยที่สุด เวลาใด <input type="radio"/> 06.00– 12.00 น. <input type="radio"/> หลัง 12.00 น. – 18.00 น. <input type="radio"/> หลัง 18.00 น. – 24.00 น. <input type="radio"/> หลัง 24.00 น. – 06.00 น.				

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
8. ท่านมีประสบการณ์ใช้งาน Social Media มา นานเท่าใด <input type="radio"/> น้อยกว่า 1 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 1 – 2 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 2 – 4 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 5 ปีขึ้นไป				
9. สื่อสังคมออนไลน์(Social media)ที่ท่านเลือกใช้ มากที่สุด <input type="radio"/> Hi5 <input type="radio"/> Facebook <input type="radio"/> MySpace <input type="radio"/> WhatsApp <input type="radio"/> YouTube <input type="radio"/> Twitter <input type="radio"/> Instagram <input type="radio"/> Line <input type="radio"/> Tango <input type="radio"/> Socialcam <input type="radio"/> Skype <input type="radio"/> foursquare <input type="radio"/> อื่นๆ(โปรดระบุ).....				



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

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1.ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนเพื่อการศึกษา	1.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด				
	2.ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน				
	3.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน				
	4.ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงาน				
	5.ท่านใช้เพื่อส่งงานไปยังอาจารย์ผู้สอน				
	6.ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media				
	7.ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน				
	8.ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูลเพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน				
	9.ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกมประเภทสร้างปัญญา				
	10.ท่านใช้ Social Media เพื่อลดปัญหาการเดินทางในการทำงานกลุ่ม				

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1.ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนเพื่อการบันเทิง	1.ท่านใช้ Social Media ในการเล่นเกมส์ออนไลน์				
	2.ท่านใช้ Social Media ในการเล่นพ็อนออนไลน์				
	3.ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์หรือรูปภาพ				
	4.ท่านใช้ Social Media ในการ ดูหนังและฟังเพลงออนไลน์				
	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 (เว็บไซต์อนาจารลามก ภาพโป๊)				

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1.ด้านพฤติกรรม การใช้ Social Media ของ นักเรียนเพื่อการ ติดต่อสื่อสาร	1.ท่านใช้ Social Media ในการ สนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetimeและอื่นๆ				
	2.ท่านใช้ Social Media ในการส่ง อีเมลล์				
	3.ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ เอกสาร ประเภท *.doc,*.xls,*.pdf,*.jpg และอื่นๆ				
	4.ท่านใช้ Social Media ในการซื้อ สินค้าออนไลน์				
	5.ท่านใช้ Social Media ในการขาย สินค้าออนไลน์				
	6.ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูล ความเคลื่อนไหวทางวิชาการ				
	7.ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูล ข่าวสาร				
	8.ท่านใช้ Social Media ในการส่ง การ์ดและคำอวยพรออนไลน์				
	9.ท่านใช้ Social Media ในการเข้า บริการเว็บบอร์ดต่างๆในการตั้งกระทู้ที่ สนใจ				
	10.ท่านใช้ Social Media ในการ ประชุมทางไกล				

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

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
สภาพปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน	1.ท่านใช้เวลานานกับการใช้ Social Media				
	2.การรับ-ส่งไฟล์ใช้เวลาโหดนาน				
	3.ท่านใช้ภาษาในการพิมพ์ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย				
	4.การติดต่อสื่อสารอาจได้ข้อมูลไม่ครบถ้วน				
	5.ข้อมูลที่ค้นหาได้อาจยังไม่มีใช้อัพเดท				
	6.มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตราคาแพง				
	7.ไม่มีความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย				
	8.ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่ามีไวรัส				
	9.ทำให้ท่านพูดคุยกับคนอื่นน้อยลง				
	10.เป็นแหล่งเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม				

ตอนที่ 4 แบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อดังนี้

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
แนวทางการ แก้ปัญหาการใช้ Social Media	1.ไม่ควรโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน				
	2.ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์				
	3.ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น				
	4.หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550				
	5.ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตัวเองกำลังทำอะไร ที่ไหน				
	6.มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media				
	7.ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง				
	8.ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media				
	9.ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จัก				
	10.ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย				

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด  
(Open-ended question) จำนวน 1 ข้อดังนี้

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



ส่วนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อหาแนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
1. เพศ <input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง				
2. อายุ <input type="radio"/> 18-25 ปี <input type="radio"/> 26-33 ปี <input type="radio"/> 34-41 ปี <input type="radio"/> 42-49 ปี <input type="radio"/> 50 ปีขึ้นไป				
3. ระดับการศึกษา <input type="radio"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี <input type="radio"/> ปริญญาตรี <input type="radio"/> สูงกว่าปริญญาตรี				
4. ประสบการณ์ทำงาน <input type="radio"/> น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 ปี <input type="radio"/> 4-6 ปี <input type="radio"/> 7-9 ปี <input type="radio"/> 10-12 ปี <input type="radio"/> มากกว่า 12 ปีขึ้นไป				
5. ระดับตำแหน่งงาน <input type="radio"/> ระดับผู้บริหาร <input type="radio"/> ระดับครูผู้สอน				

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
6. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ผ่าน อุปกรณ์สื่อสารใดมากที่สุด <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) <input type="radio"/> คอมพิวเตอร์ (Notebook) <input type="radio"/> โทรศัพท์มือถือ <input type="radio"/> อื่นๆ (โปรดระบุ.....)				
7. 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"/> นานๆครั้ง				



ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัด พิจิตร

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
แนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	1. ให้นักเรียนศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550				
	2. สอนวิธีการโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพ ที่ไม่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน ภาพหรือข้อความที่ไม่สมควรโพสต์ หรือคำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น				
	3. สอนถึงภัยร้ายจากการใช้งาน Social Media				
	4. บอกถึงข้อดี ข้อเสีย การใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ให้นักเรียนรับทราบ				
	5. สอนการใช้ภาษา และ วิธีการใช้งานสื่อ Social Media ที่ถูกต้อง				
	6. มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media				
	7. ร่วมกันสอดส่องดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยปละเลย				
	8. วางเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตไว้ในที่เปิดเผยให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้				
	9. การกำหนดระเบียบข้อบังคับในการใช้ Social Media				

กรอบการวิจัย	ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
แนวทางการแก้ไขการใช้สื่อสังคมออนไลน์	10.ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมกลางแจ้งหรือ กิจกรรมสาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์				
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	11.ต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบทันที หากนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือโพสต์ข้อความ รูปภาพ ในเชิงลบ				
	12.จัดประชุมผู้ปกครองเพื่อทำความเข้าใจและร่วมวางแผนแนวทางการแก้ไขปัญหา				
	13.ทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครอง เพื่อนำไปปรับใช้ที่บ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ต่างๆ				

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (Open-ended question) จำนวน 1 ข้อดังนี้

ข้อสอบถาม	-1	0	+1	ข้อเสนอแนะ
ท่านมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆนอกเหนือจากที่กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง (โปรดระบุ)				

2. แบบสอบถามเพื่อการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

### คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร แสดงความคิดเห็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

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

ด้านที่ 1 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการศึกษา จำนวน 10 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการบันเทิง จำนวน 10 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านพฤติกรรมการใช้ Social Media เพื่อการติดต่อสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ

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

ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ปัญหาการใช้งาน 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 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด (Open-ended question) จำนวน 1 ข้อ



## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก

อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้สำหรับดำเนินการวิจัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตรเรื่อง เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้าน หนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร โดยข้อมูลในการตอบแบบสอบถามของท่านจะ ไม่กระทบต่อหน้าที่การงานของท่านแต่ประการใด เพราะการศึกษามุ่งศึกษาและนำเสนอเป็น ภาพรวมแต่จะมีประโยชน์และคุณค่าต่องานวิจัยเป็นอย่างยิ่ง จึงขอความกรุณาจากท่านโปรดตอบ แบบสอบถามให้ครบทุกข้อความเป็นจริง

### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 5 ตอนคือ

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน

ตอนที่ 4 แบบสอบถามแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ นักเรียน

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถามปลายเปิด

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

นางสาววรรัตน์ เพ็ชรโต

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

## แบบสอบถาม

เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ที่ท่านเห็นว่าตรงกับ  
ความคิดเห็นของท่าน

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ท่านกำลังศึกษาในระดับใด

ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1

ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

3. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผ่านอุปกรณ์สื่อสารใดมากที่สุด

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)

คอมพิวเตอร์ (Notebook)

โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet

อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

4. สถานที่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นส่วนใหญ่

บ้าน

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ (โรงเรียน)

ห้องสมุดโรงเรียน

ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต

บ้านเพื่อน

สถานที่อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

5. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) บ่อยเพียงใด

- ทุกวัน
- 4-6 วันต่อสัปดาห์
- 2-3 วันต่อสัปดาห์
- 1 วันต่อสัปดาห์
- นานๆ ครั้ง

6. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในแต่ละครั้งระยะเวลานานเท่าใด

- น้อยกว่า 30 นาที
- มากกว่า 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง
- มากกว่า 1 ชั่วโมง ถึง 2 ชั่วโมงครึ่ง
- มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป

7. ช่วงเวลาในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) บ่อยที่สุดเวลาใด

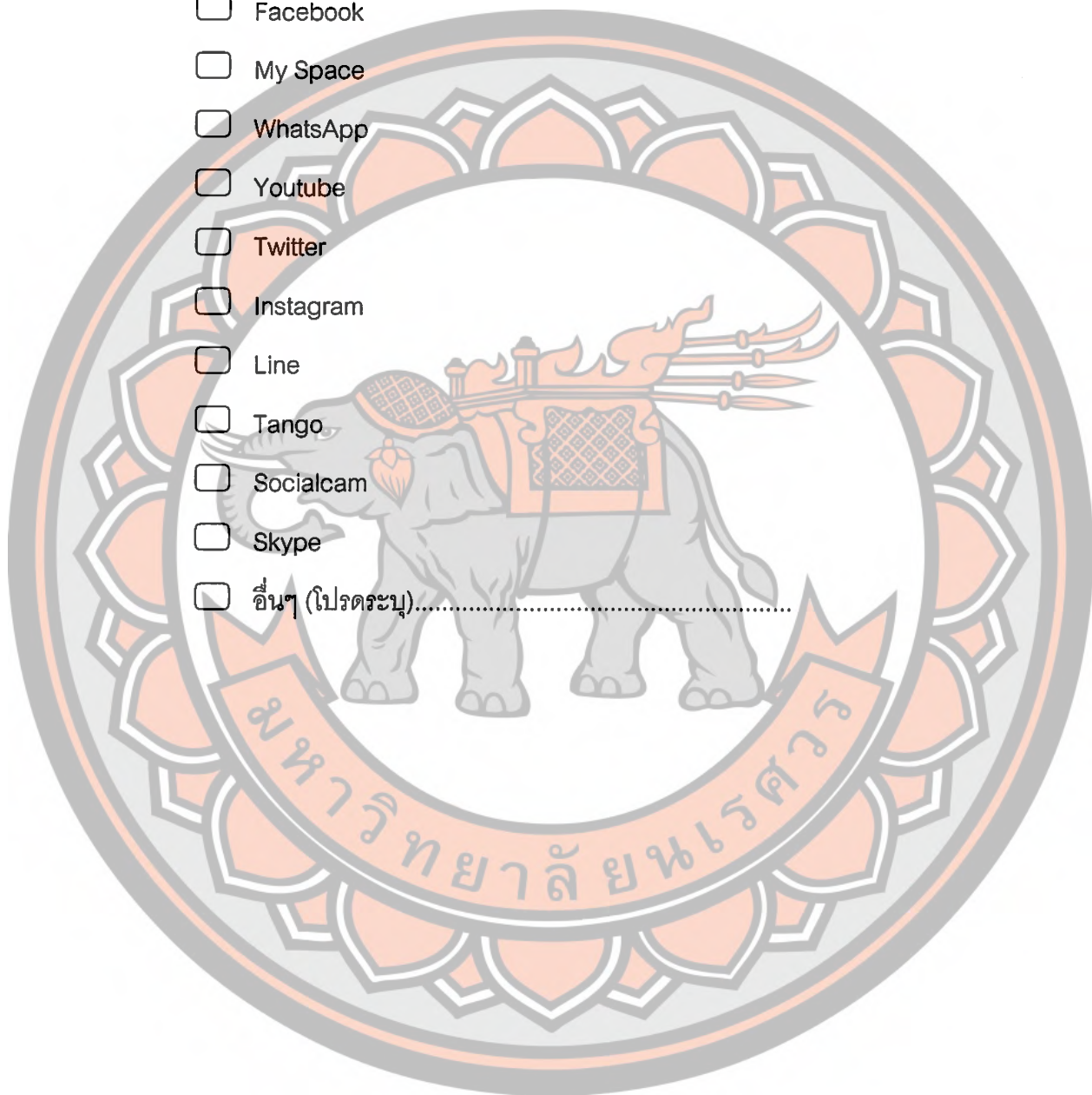
- 06.00 - 12.00 น.
- หลัง 12.00 น. - 19.00 น.
- หลัง 18.00 น. - 24.00 น.
- หลัง 24.00 น. - 06.00 น.

8. ท่านมีประสบการณ์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มานานเท่าใด

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

## 9. สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ที่ท่านเลือกใช้มากที่สุด

- Hi5
- Facebook
- My Space
- WhatsApp
- Youtube
- Twitter
- Instagram
- Line
- Tango
- Socialcam
- Skype
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....



## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความจริงมากที่สุด

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

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ของนักเรียนด้านการศึกษา						
1	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด					
2	ท่านใช้เพื่อติดต่อขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้สอน					
3	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน					
4	ท่านใช้เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้านและรายงาน					
5	ท่านใช้เพื่อส่งงานไปยังอาจารย์ผู้สอน					
6	ท่านสามารถแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับผู้เรียนอื่นผ่าน Social Media					
7	ท่านใช้เรียนผ่าน Social Media ไปพร้อมกับครูผู้สอน					
8	ท่านใช้เพื่อศึกษาข้อมูลเพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน					
9	ท่านใช้ Social Media โดยใช้เกมประเภทสร้างปัญญา					
10	ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ					



รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
<b>2. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ของนักเรียนด้านการบันเทิง</b>						
1	ท่านใช้ Social Media ในการเล่นเกมออนไลน์					
2	ท่านใช้ Social Media ในการเล่นพนันออนไลน์					
3	ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ หรือรูปภาพ					
4	ท่านใช้ Social Media ในการ ดูหนังและฟังเพลงออนไลน์					
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)					
<b>3. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ของนักเรียนด้านการติดต่อสื่อสาร</b>						
1	ท่านใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat , Line , Skype , Facetime และอื่นๆ					
2	ท่านใช้ Social Media ในการส่งอีเมลล์					
3	ท่านใช้ Social Media ในการส่งไฟล์ เอกสาร ประเภท *.doc, *.xls, *.pdf, *.jpg และอื่นๆ					
4	ท่านใช้ Social Media ในการซื้อสินค้าออนไลน์					
5	ท่านใช้ Social Media ในการขายสินค้าออนไลน์					
6	ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลความเคลื่อนไหวทางวิชาการ					

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
<b>3. ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ของนักเรียนด้านการติดต่อสื่อสาร (ต่อ)</b>						
7	ท่านใช้ Social Media เพื่อรับข้อมูลข่าวสาร					
8	ท่านใช้ Social Media ในการส่งการ์ดและคำอวยพรออนไลน์					
9	ท่านใช้ Social Media ในการใช้บริการเว็บบอร์ดต่างๆ ในการตั้งกระทู้ที่สนใจ					
10	ท่านใช้ Social Media ในการประชุมทางไกล					

### ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้ Social Media

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ท่านใช้เวลาช้านานกับการใช้ Social Media					
2	การรับ-ส่งไฟล์ใช้เวลาโหดนาน					
3	ท่านใช้ภาษาในการพิมพ์ที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย					
4	การติดต่อสื่อสารอาจได้ข้อมูลไม่ครบถ้วน					
5	ข้อมูลที่ค้นหาได้ อาจยังไม่มีการอัปเดต					
6	มีค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตราคาแพง					
7	ไม่มีความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย					
8	ในการใช้ Social Media ในการเชื่อมต่อข้อมูลแล้วพบว่า มีไวรัส					
9	ทำให้ท่านพูดคุยกับคนอื่นน้อยลง					
10	เป็นแหล่งเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม					

#### ตอนที่ 4 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ไม่ควรโพสต์ หรือ อัปโหลดรูปภาพที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เที่ยวกลางคืน การทารุณสัตว์					
2	ควรโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่เป็นความจริงและเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์					
3	ไม่ควรโพสต์คำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น					
4	หากท่านใช้ Social Media ควรมีการศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550					
5	ไม่ควรรายงานสถานะบนสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ว่าตัวเองกำลังทำอะไร ที่ไหน					
6	มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media					
7	ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายโดยใช้ Social Media เป็นช่องทาง					
8	ไม่ควรนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักผ่านทาง Social Media					
9	ควรระมัดระวังในการรับเพื่อนที่ไม่รู้จัก					
10	ควรระมัดระวังในการป้องกันรหัสผ่านของตนเองเพื่อความปลอดภัย					

#### ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม.....



## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก

อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้สำหรับดำเนินการวิจัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตรเรื่อง เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และ หาแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร โดยข้อมูลในการตอบแบบสอบถามของท่านจะไม่กระทบต่อหน้าที่การ งานของท่านแต่ประการใด เพราะการศึกษามุ่งศึกษาและนำเสนอเป็นภาพรวมแต่จะมีประโยชน์ และคุณค่าต่องานวิจัยเป็นอย่างยิ่ง จึงขอความกรุณาจากท่านโปรดตอบแบบสอบถามให้ครบทุก ข้อความเป็นจริง

### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามหาแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นแบบคำถาม ปลายเปิด

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

นางสาววรารัตน์ เพ็ชรโต

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

## แบบสอบถาม

เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามโดยให้ท่านทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  ที่ท่านเห็นว่าตรงกับ  
ความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป (สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา)

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

18 - 25 ปี

26 - 33 ปี

34 - 41 ปี

42 - 49 ปี

50 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

4. ประสบการณ์ทำงาน

น้อยกว่าหรือเท่ากับ 3 ปี

4 - 6 ปี

7 - 9 ปี

10 - 12 ปี

มากกว่า 12 ปีขึ้นไป

5. ระดับตำแหน่งงาน

ระดับผู้บริหาร

ระดับครูผู้สอน

6. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผ่านอุปกรณ์สื่อสารใดมากที่สุด

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)

คอมพิวเตอร์ (Notebook)

โทรศัพท์มือถือ/ipad/tablet

อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

7. ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) บ่อยเพียงใด

ทุกวัน

4 - 6 วันต่อสัปดาห์

2 - 3 วันต่อสัปดาห์

1 วันต่อสัปดาห์

นานๆครั้ง

## ตอนที่ 2 แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความจริงมากที่สุด

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

	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ให้นักเรียนศึกษาความผิดที่เกิดจากการทำผิดตาม พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550					
2	สอนวิธีการโพสต์ หรืออัปโหลดรูปภาพที่ไม่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับ เช่น ดื่มเหล้า เทียวกลางคืน ภาพหรือข้อความที่ไม่สมควรโพสต์ หรือคำพูดในเชิงลบ หรือว่าร้ายคนอื่น					
3	สอนถึงภัยร้ายจากการใช้งาน Social Media					
4	บอกถึงข้อดี ข้อเสีย การใช้สื่อสังคมออนไลน์ Social Media ให้นักเรียนรับทราบ					
5	สอนการใช้ภาษา และ วิธีการใช้งานสื่อ Social Media ที่ถูกต้อง					
6	มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้ Social Media					
7	ร่วมกันสอดส่องดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด ไม่ปล่อยปะละเลย					
8	วางเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไว้ในที่เปิดเผยให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้					

รายการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
9	การกำหนดระเบียบข้อบังคับในการใช้ Social Media					
10	ส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมกลางแจ้ง หรือ กิจกรรม สาธารณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์					
11	ต้องแจ้งให้ผู้ปกครองทราบทันที หากนักเรียนมีพฤติกรรม ที่ไม่เหมาะสม หรือโพสต์ข้อความ รูปภาพ ในเชิงลบ					
12	จัดประชุมผู้ปกครองเพื่อทำความเข้าใจ และร่วมวางแผน แนวทางการแก้ไขปัญหา					
13	ทำข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตกับผู้ปกครอง เพื่อ นำไปปรับใช้ที่บ้าน เช่น กำหนดระยะเวลาในการใช้ อินเทอร์เน็ต หรือ เว็บไซต์ต่างๆ					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม.....











## ตอนที่ 4 ปัญหาการใช้ Social Media

กรอบการวิจัย	ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
แนวทางการแก้ปัญหา	1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
การใช้สื่อสังคมออนไลน์	2	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
Social Media ของ	3	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
นักเรียน	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	1	1	1	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

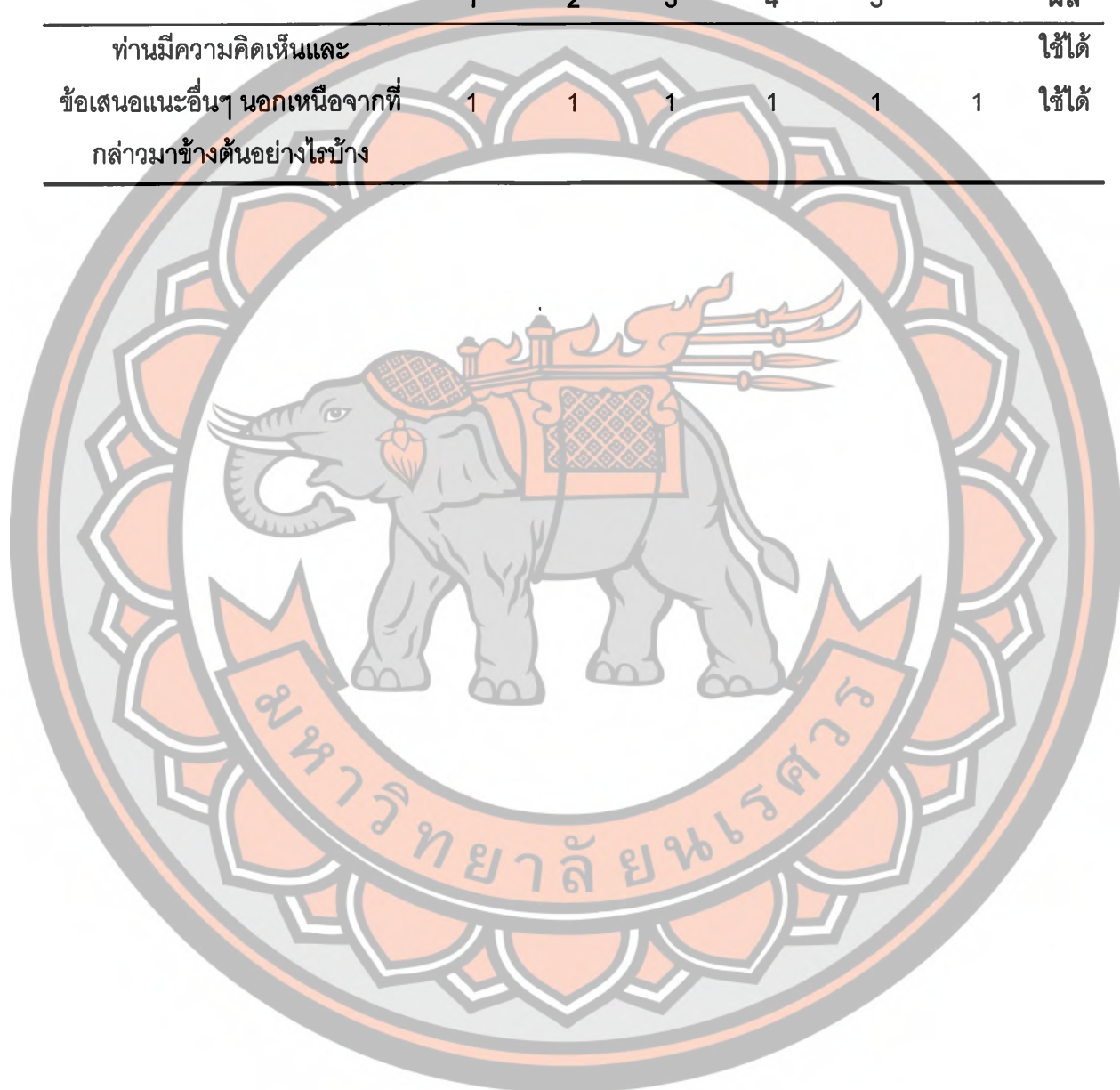
## ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

กรอบการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	1	2	3	4	5		
ท่านมีความคิดเห็นและ							ใช้ได้
ข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง							



ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

กรอบการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปล ผล
	1	2	3	4	5		
ท่านมีความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะอื่นๆ นอกเหนือจากที่ กล่าวมาข้างต้นอย่างไรบ้าง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้ ใช้ได้





ตารางแสดงจำนวนประชากรและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie and Morgan

จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364
120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	100000	384





## ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ - สกุล	วรรัตน์ เพ็ชรโต
วันเดือนปีเกิด	6 กันยายน 2527
ที่อยู่ปัจจุบัน	29/8 หมู่ 2 ตำบลบ้านคลอง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
ที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
ตำแหน่งงานปัจจุบัน	ครูโรงเรียนบ้านหนองสะแก
ประสบการณ์ทำงาน	
	พ.ศ.2550 โรงเรียนบ้านหนองสะแก
	พ.ศ.2552 โรงเรียนวังโมกข์พิทยาคม
	พ.ศ.2552 โรงเรียนบ้านหนองสะแก
ประวัติการศึกษา	
	พ.ศ.2540 โรงเรียนตะพานหิน
	พ.ศ.2546 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

มหาวิทยาลัยนเรศวร