

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฐาเพื่อพัฒนาพฤติกรรม
การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี

นางสาวโฉมสุดา ยงยีน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2562

The Effects of Using a Guidance Activities Package with Kahoot Application
to Develop Proper Social Media Usage Behaviors of Mathayom Suksa IV
Students at Thung Fon Pattana Suksa School in Udon Thani Province

Miss Chomsuda Yongyuen



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Educational in Guidance and Psychological Counseling

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2019

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรม
การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี

ชื่อและนามสกุล นางสาวโฉมสุดา ยงยีน

แขนงวิชา การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา 1. อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์
2. รองศาสตราจารย์ พันตำรวจโทหญิง ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม

วิทยานิพนธ์นี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2562

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.ครรชิต แสนอุบล)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ พันตำรวจโทหญิง ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม)



ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา จันทร์คง)

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี

ผู้วิจัย นางสาวโฉมสุดา ยงยีน **รหัสนักศึกษา** 2602800340 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา) **อาจารย์ที่ปรึกษา** (1) อาจารย์ ดร.จิระสุข สุขสวัสดิ์ (2) รองศาสตราจารย์ พันตำรวจโทหญิง ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม **ปีการศึกษา** 2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และ (2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทและของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 52 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม (2) ชุดข้อสนเทศเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และ (3) แบบวัดพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมที่เหมาะสม มีความเที่ยงทั้งฉบับ เท่ากับ .80 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทมีพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อสนเทศเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

คำสำคัญ ชุดกิจกรรมแนะแนว แอปพลิเคชันคาฮูท สื่อสังคม มัธยมศึกษา

Thesis title: The Effects of Using a Guidance Activities Package with Kahoot Application to Develop Proper Social Media Usage Behaviors of Mathayom Suksa IV Students at Thung Fon Pattana Suksa School in Udon Thani Province

Researcher: Miss Chomsuda Yongyuen; **ID:** 2602800340;

Degree: Master of Education (Guidance and Psychological Counseling);

Thesis advisors: (1) Dr. Jirasuk Suksawat; (2) Dr. Sukaroon Wongtim, Police Lieutenant Colonel Associate Professor; **Academic year:** 2019

Abstract

The purposes of this research were (1) to compare proper social media usage behaviors of the experimental group students before and after using a guidance activities package with Kahoot application to develop proper social media usage behaviors; and (2) to compare proper social media usage behaviors of the experimental group students who used the guidance activities package with Kahoot application with the counterpart behaviors of the control group students who used a set of information.

The research population consisted of 52 Mathayom Suka IV students of Thung Fon Pattana Suksa School in Udon Thani province during the first semester of the 2019 academic year. They were randomly assigned into an experimental group comprising 26 students and a control group comprising 26 students. The employed research instruments were (1) a guidance activities package with Kahoot application to develop proper social media usage behaviors; (2) a set of information to develop proper social media usage behaviors; and (3) a scale to assess proper social media usage behaviors, with .80 reliability coefficient. The employed statistics for data analysis were the mean and standard deviation.

The research findings were as follows: the post-experiment proper social media usage behaviors of the experimental group students, who used the guidance activities package with Kahoot application, was significantly higher than their pre-experiment counterpart behaviors; and the level of proper social media usage behaviors of the experimental group students, who used the guidance activities package with Kahoot application, was significantly higher than the counterpart behavior level of the control group students who used the set of information to develop proper social media usage behavior.

Keywords: Guidance activities package, Kahoot application, Social media, Mathayom Suksa

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ ดร. จิระสุข สุขสวัสดิ์ และรองศาสตราจารย์ พันตำรวจโทหญิง ดร. สุขอรุณ วงษ์ทิม ที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์กับผู้วิจัย และถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนติดตามดูแลการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ นางจิราภรณ์ สระแก้ว นางสาวเกศินี เขียนดั่ง นางมลฤดี แพทย์ปฐม นายตามพงศ์ วงศ์จัน และนางแคทลียา วงษ์อารี ที่ให้ความกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการวิศิษฐ์ อิศระดำรง ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ที่อำนวยความสะดวกในเรื่องเวลา สถานที่ในการทำวิจัย และขอขอบพระคุณบุคลากรทุกท่านในโรงเรียน ทุ่งฝนพัฒนศึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยในการทำการวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายขอขอบคุณ นายสุริยา ยงยีน นางนำสมัย ยงยีน ญาติพี่น้อง นายไตรรงค์ ทองน้อย เด็กชายเทพพิทักษ์ ทองน้อย เด็กชายรัชชานนท์ ทองน้อย ที่เป็นกำลังใจเป็นแรงสนับสนุนตลอดมาและขอขอบคุณเพื่อน ๆ นักศึกษาปริญญาโท (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา รุ่นที่ 7) ทุกคนของสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ให้กำลังใจให้ความช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ดีมาโดยตลอดผู้วิจัยรู้สึกปลาบปลื้มใจและเป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้ผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับงานแนะแนวและผู้สนใจศึกษาทุกท่าน

โฉมสุดา ยงยีน

ตุลาคม 2562



สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | จ |
| กิตติกรรมประกาศ | ฉ |
| สารบัญตาราง | ฅ |
| สารบัญภาพ | ญ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 3 |
| กรอบแนวคิดการวิจัย | 3 |
| สมมติฐานการวิจัย | 4 |
| ขอบเขตการวิจัย | 4 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ | 4 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 5 |
| บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง | 6 |
| พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม | 7 |
| วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว | 15 |
| วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคาสุท | 18 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย | 28 |
| รูปแบบการวิจัย | 28 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 29 |
| นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ | 29 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 30 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล | 34 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 34 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 35 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 35 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล | 35 |
| การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน | 35 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 36 |
| บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 40 |
| สรุปการวิจัย | 40 |
| อภิปรายผล | 41 |
| ข้อเสนอแนะ | 44 |
| ข้อจำกัดในการวิจัย | 44 |
| บรรณานุกรม | 46 |
| ภาคผนวก | 50 |
| ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย | 51 |
| ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือและเก็บข้อมูล | 53 |
| ค หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย | 56 |
| ง ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | 60 |
| จ ผลการตรวจคุณภาพของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้วยวิธี IOC | 63 |
| ฉ ผลการหาค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | 66 |
| ช ตัวอย่างชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 | 68 |
| ซ ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 | 86 |
| ฌ ตัวอย่างชุดข้อสนเทศเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 | 92 |
| ประวัติผู้วิจัย | 103 |

สารบัญตาราง

| | หน้า |
|--|------|
| ตารางที่ 3.1 การวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) | 28 |
| ตารางที่ 4.1 ระดับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง | 36 |
| ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่ม ควบคุมและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง | 37 |
| ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่ม ทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท | 37 |
| ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนักเรียนกลุ่มทดลองและ นักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง | 38 |



ญ

สารบัญภาพ

| | |
|-------------------------------------|--------|
| ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย | หน้า 3 |
|-------------------------------------|--------|



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนไทยเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการสื่อสาร การค้นคว้าหาความรู้ การทำงาน หรือการผ่อนคลาย เนื่องจากช่องทางการสื่อสารที่เพิ่มขึ้นทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการสื่อสารได้ง่ายมากขึ้นด้วยนอกจากนี้ ยังสามารถใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างมากมาย ผู้ใช้มีอิสรภาพทางความคิด การแสดงออกในการสื่อสารได้อย่างเสรีการเกิดขึ้นของเครือข่ายสังคมผ่านเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้จำนวนมาก ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถใช้โต้ตอบกันผ่านหน้าเว็บเครือข่ายสังคมเป็นเครือข่ายความสัมพันธ์เสมือนที่ตอบสนองกับการสร้างสายสัมพันธ์ให้บุคคลต่าง ๆ ได้เจอ และพบปะพูดคุยในเรื่องที่สนใจเหมือนกันสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน สร้างสังคมใหม่ ๆ ให้กับทุกคนและเชื่อมโยงการสื่อสารภายในองค์กรและภายนอกองค์กรเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้การสื่อสารในสื่อสังคมจะมีประโยชน์มากมายแต่ก็มีโทษได้เช่นกันหากถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในทางที่ไม่ถูกต้องและเหมาะสม ดังที่ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาสื่อสังคมกับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ (2555) กล่าวว่า สื่อสังคมได้รับความนิยมมากขึ้น และเมื่อผู้คนให้ความสนใจ และแสวงหาผลประโยชน์จากสื่อสังคมย่อมมีส่งผลกระทบต่อทางลบ เช่น การสร้างความปั่นป่วน และวุ่นวายแก่ชุมชน สอดคล้องกับความเห็นของ สุวรรณีย์ คำมัน (2551) ที่กล่าวถึงผลกระทบของกระแสสื่อสังคมที่มีต่อประเทศไทย โดยสังคมไทยขาดภูมิคุ้มกันจากการบริโภคผ่านสื่อสังคม ทั้งนี้ อุลิษา ครุฑะเสน (2556) ได้เสนอปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนประกอบด้วย 3 ปัจจัย ได้แก่ การคิดวิจารณ์ญาณ ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ และการรู้เท่าทันตนเอง นอกจากนี้ยังมีปัจจัยเสริมอีก 4 ปัจจัย ที่ช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ นั่น ได้แก่ กลุ่มเพื่อนและกลุ่มครู การเปิดรับสื่อสร้างสรรค์ การอ่าน และสุนทรียภาพ ซึ่งเหล่านี้จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้เยาวชนเตรียมความพร้อมที่จะใช้สื่อสังคม การรับข้อมูลข่าวสาร และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในปัจจุบัน มีการใช้สื่อสังคมที่ไม่เหมาะสมตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม และข้อความการสื่อสารโดยการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม เช่น การสื่อสารด้วยถ้อยคำหยาบคาย การข่มขู่ต่าทอ การใช้ภาษาลามก สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปภัสรา คล้ายชม (2555) พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนเอกชนมีแนวโน้มที่จะใช้สื่อสังคมไปในทางที่ไม่เหมาะสม

มากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนรัฐบาลเนื่องจากความแตกต่างในด้านค่าใช้จ่าย และรายได้ของครอบครัว ซึ่งในปัจจุบันการใช้สื่อสังคมของนักเรียนเป็นปัญหาสำคัญยิ่งต่อการใช้สื่อสังคม คือ ความน่าเชื่อถือจากการรับข้อมูลเท็จจริง และข้อคิดเห็นส่วนบุคคลซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคม คือ ตัดสินใจเลือกรับข้อมูลของผู้บริโภค ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นเรื่องที่สำคัญต่อการเฝ้าระวังให้มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมดังงานวิจัยของ วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด และ วาสิ ชันธุวาร (2555) ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาและนักศึกษาปริญญาตรี ส่วนใหญ่ยังไม่รู้เท่าทันสื่อหรือถูกครอบงำถูกตกเป็นเหยื่อของการถูกชักจูงโดยสื่อได้ง่าย และมีความคิดความเชื่อกับข้อมูลที่ถูกบิดเบือน ปัญหาหนึ่งที่สำคัญของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม คือ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งนี้สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข (2555) ระบุว่าปัญหาสุขภาพจิตของเด็กวัยรุ่นไทยมักมีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่ ปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อนร้อยละ 73.9 ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าว ร้อยละ 29.6 ปัญหาสมาธิสั้นไม่อยู่นิ่งร้อยละ 27.8 และปัญหาด้านอารมณ์ร้อยละ 13.9

โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา เป็นโรงเรียนรัฐบาล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 20 เป็นโรงเรียนขนาดกลางเปิดสอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่อาศัยอยู่ในเขตบริการของโรงเรียน ซึ่งนักเรียนใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครอง เพื่อน และครู จากการพูดคุยกับฝ่ายกิจการนักเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และครูประจำชั้นพบปัญหาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียน คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ไม่เหมาะสมจากการใช้โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โดยผ่านทางสื่อสังคมจากการสังเกตพฤติกรรม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ลงภาพที่ไม่เหมาะสม ใช้ภาษาไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม ขาดความรู้ทางด้านคุณธรรมจริยธรรมกฎหมายและการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม การใช้สื่อสังคมของนักเรียนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและบุคคลใกล้ชิด

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม คือ กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมให้กับนักเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ การตระหนักรู้และเห็นความสำคัญของจริยธรรมและการสื่อสารในการใช้สื่อสังคมอย่างถูกกฎหมายและปลอดภัยซึ่งกิจกรรมแนะแนวสามารถช่วยพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมสำหรับเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่นงานวิจัยของ ชนัญธิดา นามมา (2558) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุตรคริสเตียนวิทยา จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้น งานวิจัยของ อัญชัญ วงศ์จำปา (2558) ศึกษาผลการสร้างและการใช้เกมคาฮูทของครูเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโรงเรียนบ้านคลองน้ำใส และโรงเรียนวัดเกาะตะเคียน ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันทำให้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น และงานวิจัยของ เอกนรินทร์ นิยมใช้ (2558) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของพระภิกษุสงฆ์ ในการใช้สื่อสังคม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา และด้านความบันเทิง ผลการวิจัยพบว่า พระภิกษุสงฆ์มีพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสมอยู่ในระดับมากขึ้น

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เน้นการศึกษาเกี่ยวกับการจัดชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา และด้านความบันเทิง ซึ่งยังไม่ม้งานวิจัยชิ้นใดที่ใช้แอปพลิเคชันคาซุทในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมในวัยเด็ก ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงต้องการที่จะพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมให้สร้างสรรค์และปลอดภัยด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัยและถูกต้องได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

2.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศหลังการทดลอง

3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทให้นักเรียนกลุ่มทดลอง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนการทดลอง

4.2 หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทให้นักเรียนกลุ่มทดลอง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนทนา

5. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ ดังนี้

5.1 **กลุ่มประชากร** การวิจัยในครั้งนี้ทดลองในกลุ่มประชากร ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 56 คน ทั้งนี้มีนักเรียนที่สนใจ เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 52 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่ม ควบคุม จำนวน 26 คน

5.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

5.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

- 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท
- 2) ชุดข้อสนทนาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

5.2.2 ตัวแปรตาม

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 **พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม** หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในการใช้สื่อสังคมด้วยความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้อง การแสดงพฤติกรรมในทางที่ถูกต้อง มีความดีงาม มีความเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ของสังคม และเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมสงบสุข ซึ่ง แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

6.2 **ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม** หมายถึง ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทในการจัดกิจกรรม โดยเน้นการให้ความรู้ผ่านแอปพลิเคชัน การฝึกทำกิจกรรมผ่าน

แอปพลิเคชัน พร้อมทั้งการให้ความรู้เพิ่มเติมในชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรมครั้งละ 50 นาที โดยทุกกิจกรรมมีขั้นตอน 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุปผล

6.3 ชุดข้อเสนอแนะการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หมายถึง ชุดความรู้ในรูปแบบของข้อความ และรูปภาพเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรมครั้งละ 50 นาที โดยทุกกิจกรรมมีขั้นตอน 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุปผล

6.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูท

7.2 นักเรียนกลุ่มทดลองได้รับความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ถูกต้องและเหมาะสม

7.3 ครูแนะแนว อาจารย์ที่ปรึกษา และบุคลากรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน ได้แนวทางในการนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูทไปใช้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อ.ทุ่งฝน จ.อุดรธานี ผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
 - 1.1 ความหมายของพฤติกรรม
 - 1.2 ความหมายของสื่อสังคม
 - 1.3 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
 - 1.4 พฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคม
 - 1.5 ความสำคัญของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
 - 1.6 ประเภทและวัตถุประสงค์ของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
 - 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.7.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 1.7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.1 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.2 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว
 - 2.3 ภารกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนว
 - 2.4 คุณค่าของกิจกรรมแนะแนว
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ
3. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคาฮูท
 - 3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคาฮูท
 - 3.2 วิธีการสร้างแบบทดสอบของคาฮูท
 - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.3.1 งานวิจัยในประเทศ

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

1.1 ความหมายของพฤติกรรม

คำว่า “พฤติกรรม” มีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลาย ดังต่อไปนี้

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาและกิจกรรมทุกชนิดที่มนุษย์แสดงออกทาง “รูปประธรรม” นามประธรรม ตลอดเวลา สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส วาจา และการกระทำ สามารถแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งเป็นการกระทำที่อาจสังเกตโดยการรับรู้หรือสัมผัส และพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) เป็นการรับรู้ทางจิตใจและไม่สามารถสังเกตเห็นได้ (สิทธิโชค วรรณสันติกุล และเฉลิมพล ต้นสกุล, 2541)

พฤติกรรม หมายถึง เช่น การรู้คิด การรับรู้ และการเต้นของหัวใจ การจำ การรู้สึก การกระทำที่สังเกตไม่ได้ เช่นผู้กระทำรู้ตัว ไม่รู้ตัวเหมือนเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์เป็นการกระทำของบุคคลที่แสดงถึงความต้องการของบุคคลและเพื่อตอบสนองตัวบุคคลนั้นซึ่งสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นภายนอกและภายใน (โยธิน ศันสนยุทธ, 2533; สุชาติ มะโนทัย, 2539 และอักรินทร์ หอมประเสริฐ, 2543)

โกเดนสัน Goldenson (1984) ได้จำกัดความของพฤติกรรมไว้ว่า เป็นการกระทำหรือตอบสนองการกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองสิ่งกระตุ้นภายในหรือภายนอก รวมทั้งเป็นกิจกรรมการกระทำต่าง ๆ ที่ผ่านการวิเคราะห์สังเกตเห็นได้ เป็นไปอย่างไร้ตัว

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้น สรุปความหมายของ พฤติกรรม คือ เป็นอาการที่แสดงออกของจิตใจทั้งภายนอกและภายใน เป็นการกระทำเพื่อตอบสนองสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์ต้องการ ซึ่งมีกลุ่มบุคคลบางกลุ่มสามารถสังเกตเห็นได้ และมีเครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบได้ อ้างอิงมาจาก Cronbach (1972) ดังนี้-

1. ความมุ่งหมาย เป็นความต้องการที่ทำให้เกิดกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการที่เกิดขึ้น ความต้องการบางอย่างสามารถตอบสนองได้ทันที แต่บางอย่างต้องใช้เวลาจนจึงบรรลุความต้องการได้
2. ความพร้อม คือ ระดับวุฒิภาวะหรือความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ เป็นเหตุการณ์ที่เปิดโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ

4. การแปลความหมาย คือ มนุษย์จะพิจารณาสถานการณ์ก่อนจะทำกิจกรรมใดลงไป จึงตัดสินใจเลือกวิธีการที่เกิดความพึงพอใจมากที่สุด เพื่อตอบสนองในความต้องการของตนเอง

5. การตอบสนอง เป็นการกระทำกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการโดยวิธีการที่ได้เลือกแล้วในขั้นแปลความหมาย

6. ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา เมื่อทำกิจกรรมแล้วย่อมได้รับผลการกระทำนั้น ผลอาจจะเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามหรือตามที่คิดไว้ก็ได้

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง ในกรณีที่มนุษย์เลือกสิ่งที่ไม่สามารถตอบสนองต่อตนเองได้ มนุษย์อาจเลือกสถานการณ์ใหม่ หรือแปลความหมายของสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

บลูม (Bloom, 1975, pp. 65 - 197) ได้กล่าวถึง พฤติกรรมว่าเป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ อาจเป็นสิ่งสังเกตได้หรือไม่ได้ พฤติกรรมได้แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. พฤติกรรมด้านความรู้
2. พฤติกรรมด้านเจตคติ
3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

1. พฤติกรรมด้านความรู้ เป็นความสามารถทางด้านสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการจำต่าง ๆ เป็นการพัฒนาทักษะและสติปัญญา คิดวิเคราะห์ ประกอบการตัดสินใจ จัดจำแนกได้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ดังนี้

1.1 ความรู้ ความจำ (Knowledge) คือ พฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้หรือระลึกได้

1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) คือ ความรู้ที่ขึ้นต่อเนื่องจากพฤติกรรมที่ผ่านมา คือ จะต้องมีความรู้มาก่อนถึงจะเข้าใจได้ ความเข้าใจนี้จะแสดงสิ่งที่เราเข้าใจออกมาในรูปแบบการแปลความตีความและคาดคะเน

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิชาการ ทฤษฎี กฎเกณฑ์และแนวคิดต่าง ๆ ไปใช้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถและมีทักษะในการจำแนกเรื่องราวที่สมบูรณ์ใด ๆ ออกเป็นส่วนย่อยและมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัดระหว่างส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหา หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการนำเรื่องราวมารวมยอดเข้าด้วยกันทำให้เกิดโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจน และมีคุณภาพสูง

1.6 การประเมินผลเป็นการแสดงศักยภาพ และความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ของแต่ละบุคคลสร้างขึ้นมาหรือจะมีอยู่แล้วก็ตาม

2. พฤติกรรมด้านจิตคติคติ เป็นกระบวนการทางด้านจิตใจอารมณ์ความรู้สึก ความสนใจ เจตคติ การให้คุณค่าการปรับปรุงค่านิยม การแสดงคุณลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ รวมไปถึงความรู้สึก ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ กันจะบอกแนวโน้มของบุคคลในการกระทำพฤติกรรม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย ซึ่งได้แบ่งขั้นตอนในการเกิดพฤติกรรม ด้านเจตคติ ได้ดังต่อไปนี้

2.1 การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) คือ การที่บุคคลนั้นถูกกระตุ้น ให้รับรู้ถึงเหตุการณ์ สิ่งเร้าบางอย่างที่เกิดขึ้น บุคคลแต่ละคนมีความพอใจในสิ่งเร้า นั้น มีความยินดี มีภาวะจิตใจความพร้อม โดยการเลือกรับ มีความตระหนักมีความยินดีที่จะได้รับ

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคลถูกจูงใจให้เกิดความรู้สึกผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมครั้งนี้ประกอบด้วย ความยินยอม ความเต็มใจ และความพอใจที่จะตอบสนอง

2.3 การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นยอมรับว่า เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเอง และได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริงพฤติกรรมขั้นนี้ ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบและการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

2.4 การจัดกลุ่มคำ (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลพิจารณาถึงความสัมพันธ์และจัดระบบค่านิยมต่าง ๆ นั้น ในการจัดกลุ่มนี้ประกอบด้วย การจัดระบบของค่านิยม และการสร้างแนวคิดโดยค่านิยม

2.5 การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่า บุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่านิยมเหล่านั้นจากดีไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้เป็นตัวคอยควบคุมพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแนวทางของการปฏิบัติ การแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่เขากำหนด

3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัตินี้ ใช้ความสามารถซึ่งการแสดงออกทางร่างกาย รวมทั้งพฤติกรรมที่แสดงออกและสังเกตได้ เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้ายที่บุคคลแสดงออกมาโดยมีความรู้และด้านเจตคติ ซึ่งเป็นตัวช่วยให้เกิดพฤติกรรมด้านการปฏิบัติที่ถูกต้อง แต่ในสิ่งที่จะทำจะต้องอาศัยการตัดสินใจที่หลากหลายขั้นตอน หรือต้องอาศัยระยะเวลาที่นักวิชาการบางท่านเชื่อว่าการเกิดพฤติกรรมการปฏิบัติได้ต้องมีกระบวนการต่าง ๆ โดยเฉพาะกระบวนการทางการศึกษา

1.2 ความหมายของสื่อสังคม

นภัสกร กรวยสวัสดิ (2553) เครือข่ายสังคม หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมและมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์มีการเผยแพร่ขยายออกไปเรื่อย ๆ โดยใช้รูปแบบของการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือน

บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารการทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งประโยชน์ทางด้านการศึกษารัฐกิจและความบันเทิงในสังคม

ทัศนีย์ เกตุมุสิก (2553, น. 1) กล่าวว่า สื่อสังคม หมายถึง กลุ่มคนกลุ่มหนึ่งหรือหลาย ๆ กลุ่มที่ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่าย เพื่อพูดคุยรับส่งข้อมูลข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นการสนทนาออนไลน์รวมทั้งการโพสต์ข้อความและแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ต

สภานั่งสื่อพิมพ์ อ่างใน วัฒนวิ ภูวทิศ (2553, น. 166) กล่าวว่า สังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันเครือข่ายสังคมผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อดิจิทัลใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์

ณัฐพล บัวอุไร (2553, น. 1) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง patch from สภาวะแวดล้อมในการทำงานร่วมกันหรือเว็บไซต์ที่มุ่งเน้นในการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่ายที่มีความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายทางสังคมจะมีองค์ประกอบหลักที่ใช้เป็นตัวแทนของผู้ใช้งาน เช่น ข้อมูลส่วนตัวระหว่างแต่ละบุคคลและบริการเสริมต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย บริการเครือข่ายทางสังคมเกือบทั้งหมดโดยจะให้บริการผ่านหน้าเว็บและให้มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต

1.3 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมในเรื่องประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดช่องทางที่ใช้บ่อยที่สุดความถี่ในการใช้ต่อวันช่วงเวลาที่ใช้ระยะเวลาที่ใช้ต่อวันใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุดคุณสมบัติที่ชอบมากที่สุดและแหล่งหรือสิ่งที่ทำให้สนใจใช้ (เอมิกา เหมมินทร์, 2556, น. 5)

พฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้บริการระบบออนไลน์ (เกศรินทร์ ละเอียดดีนันท์, 2557, น. 6)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามมีการตอบสนองหรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้สื่อสังคม เช่น ความถี่ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคม

1.4 พฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคม

ความหมายของ พฤติกรรมเชิงจริยธรรม กรมวิชาการ (2523, น. 3) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรม การกระทำที่บุคคลตัดสินใจจะกระทำถูกหรือผิดในสถานการณ์แวดล้อมต่าง ๆ ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับอิทธิพลของความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้อง ดีงาม และความพึงพอใจ ที่จะนำจริยธรรมมาเป็นแนวประพฤติปฏิบัติ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2524, น. 3) กล่าวว่า เป็นการแสดงพฤติกรรมของบุคคลที่สังคมนิยม ชมชอบ หรือดเว้นการแสดงผลการกระทำในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมจึงเป็นสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญมากกว่าด้านอื่น ๆ ทั้งนี้ เพราะการกระทำในทางที่ดีและเลวของบุคคลนั้นส่งผลโดยตรงต่อความผาสุกและความทุกข์ของสังคม

โกวิท ประวาลพฤษย์ (2529, น. 20-21) กล่าวว่า เป็นการแสดงพฤติกรรมที่ดั่งงามในทุกโอกาสจนกลายเป็นบุคลิกของบุคคล การปฏิบัติตามเหตุผลด้วยความยินดีและพึงพอใจจนเชื่อมั่นอย่างแน่วแน่ ปฏิบัติอย่างคงเส้นคงวาในทุกโอกาส จากแนวคิดดังกล่าว พฤติกรรมเชิงจริยธรรม จึงหมายถึง ลักษณะที่บ่งบอกถึงการประพฤติตาม กฎเกณฑ์ของสังคม ที่มีผลต่อตนเองและสังคมให้เกิดความสงบสุข

จรรยาบรรณ 10 ประการ เกี่ยวกับจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์ (The ten Commandment of Computer Ethics) สถาบันจริยธรรมคอมพิวเตอร์ (Computer Ethic Institute) (2556) ได้แก่ 1. การไม่ใช้คอมพิวเตอร์ละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น 2. การไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น 3. การไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น 4. การไม่ใช้คอมพิวเตอร์โจรกรรมข้อมูลข่าวสาร 5. การไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ 6. การไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์ 7. การไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ 8. การไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 9. การคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดขึ้นจากการกระทำของท่าน 10. การใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

สายันท์ รวีทอง (2554) ได้อธิบายถึง การใช้งานสังคมออนไลน์อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ดังนี้ 1. ไม่ใช้สังคมออนไลน์ทำร้ายผู้อื่น 2. ไม่ใช้สังคมออนไลน์รบกวนผู้อื่น 3. ไม่ใช้สังคมออนไลน์เพื่อการลักโมเมย์ 4. ไม่ใช้สังคมออนไลน์เพื่อเป็นการเท็จหรือพยานเท็จ 5. ไม่ใช้สังคมออนไลน์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต 6. คิดถึงผลต่อเนื่องทางสังคมของการใช้สังคมออนไลน์ 7. ใช้สังคมออนไลน์ด้วยความใคร่ครวญ และเคารพต่อผู้อื่น

1.5 ความสำคัญของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

สื่อสังคมเป็นสื่อที่ให้ความรู้และความบันเทิงสารสนเทศประเภทต่าง ๆ มากมาย แต่แหล่งข้อมูลสื่อสังคมที่เผยแพร่ตากหลายเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นด้านการผิดศีลธรรมจรรยา เสพติด สิ่งผิดกฎหมายมีทั้งข้อมูลที่เป็นด้านดีและด้านไม่ดี ดังนั้นความสำคัญในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมจึงมีผู้ใช้แนวทางในการใช้สื่อสังคมไว้หลายประการ จากที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับลักษณะของภัยอันตรายที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมนั้นได้มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนเห็นว่าการใช้สื่อสังคมอย่างปลอดภัยจะต้องเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอเพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี (รัชนิกร ทองสุคติ, 2543, น. 76-78 อ้างอิงจาก Teicher, 1999) จึงได้ให้คำแนะนำถึงหลักการการใช้อินเทอร์เน็ตไว้ 5 ประการ ได้แก่ 1. ความปลอดภัยซึ่งสามารถทำได้ คือ ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ชื่อจริงนามสกุลจริง ที่อยู่เบอร์โทรศัพท์ เพราะทำให้สามารถสืบเสาะตามหาได้ถึงตัว ไม่ส่งหลักฐานส่วนตัวของตนเองและคนในครอบครัวให้ผู้อื่น สำเนาบัตรประชาชน รหัสบัตรเอทีเอ็มหรือบัตรเครดิต ไม่โต้ตอบจดหมายข้อความหรือความคิดเห็นใน

กระดานข่าวที่เห็นว่าอาจเป็นอันตราย ถ้าสิ่งที่พบเห็นก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดใจ ไม่สบายใจ ให้เลิกใช้บริการนั้นเสีย ตรวจสอบชื่อที่อยู่ของเว็บไซต์ (URL) ให้แน่ใจก่อนที่จะกดคีย์บอร์ดพิมพ์ตัวสะกดให้ถูกต้อง เพื่อให้มั่นใจว่าจะเข้าไปยังเว็บไซต์ที่ต้องการ ระวังเรื่องข้อเสนอฟรีโดยไม่ต้องการสิ่งตอบแทน เช่น การให้ของขวัญหรือเงิน และควรระวังอย่างที่สุดหากมีการนำของขวัญมาส่งให้ถึงบ้าน หรือต้องออกไปรับข้างนอก ไม่ออกไปพบเพื่อนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตหากไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองหรือไม่มีผู้ปกครองไปด้วย ระวังการซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต 2. มารยาทในการใช้ ผู้ใช้ต้องคำนึงเสมอว่าข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เป็นข้อมูลที่มีทั้งบวกและลบ ดังนั้นผู้ใช้ต้องคำนึงถึงข้อมูลที่ส่งไปยังผู้อื่นว่าส่งไปแล้วจะมีผลต่อคนจำนวนมากหรือไม่ หรือคัดลอกข้อมูลโดยไม่ให้เครดิตเจ้าของข้อมูลหรือไม่ เป็นต้น 3. การโฆษณาและป้องกันสิทธิ์ส่วนบุคคล ในปัจจุบันการโฆษณาผ่านอินเทอร์เน็ตมีความก้าวหน้ามาก บ่อยครั้งที่เยาวชนจะแยกแยะได้ยากระหว่างข้อมูลโฆษณาและการบันเทิง ครูและผู้ปกครองจำเป็นต้องชี้แนะการตัดสินใจในการให้ข้อมูลส่วนตัวของเยาวชน เป็นต้น 4. การวิจัยเนื่องจากข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมีมากมาย ทำอย่างไรเยาวชนจะเลือกใช้ข้อมูลที่มีความถูกต้องและเหมาะสม

ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร (2547) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมอย่างเป็นประโยชน์ หมายถึง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมในด้านการสื่อสาร การค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมผ่อนคลาย สำหรับ จิตติพร ไวรโรจน์วิทยาการ (2551, น. 11) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม หมายถึง การที่นักเรียนรายงานว่าตนเองได้ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ได้แก่ อินเทอร์เน็ต การเล่นเกม ประมาณการแชทที่มีความระมัดระวัง และโทรศัพท์มือถือ เช่น การคุยโทรศัพท์มือถือกับเพื่อนในเวลาที่เหมาะสม และปริมาณการคุยที่เหมาะสม ไม่นานเกินไป เป็นต้น

จากการประมวลความหมายข้างต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดความหมาย การใช้พฤติกรรมใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสมให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้ว่า หมายถึง การกระทำกิจกรรมของเยาวชนบนเครือข่ายสื่อสังคมที่แสดงว่าเป็นผู้มีความสามารถในการป้องกันตนจากอันตราย อาจเกิดขึ้นด้วยความตระหนักรู้ถึงภัยอันตรายและสามารถใช้สื่อสังคมได้อย่างมั่นใจในความปลอดภัย

1.6 ประเภทและวัตถุประสงค์ของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

ประเภทและวัตถุประสงค์ของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมนอกจากการใช้สื่อสังคมในการค้นหาความรู้หรือหาข้อมูลเพื่อใช้ในต่าง ๆ ที่หลากหลาย หรือเพื่อวัตถุประสงค์ที่ต้องการที่ได้พูดถึงนั้นก็ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ถือเป็นกิจกรรมอีกประเภทหนึ่งบนสื่อสังคมที่เป็นที่นิยมของทุกเพศทุกวัยถือเป็นการรับข้อมูลข่าวสารด้านบันเทิงเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และเป็นการผ่อนคลายความเครียด หรือเป็นการพักผ่อน เช่น การค้นหาวารสารหนังสือพิมพ์ภาพ และข่าวสารอื่น ๆ การเล่นเกมออนไลน์ ฟังวิทยุหรือการดูการถ่ายทอดสดผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเรียกใช้ข้อมูล ดาวันโหลตเพลงภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงข้อมูลด้านบันเทิงไปยังผู้สนใจในด้านบันเทิงเหมือนกัน ซึ่งความ

บันเทิงจะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเกิดความสนใจในการเข้าใช้งาน เพราะเป็นการเข้าใช้งานได้รวดเร็วเข้าถึงง่ายน่าสนใจ การใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าด้านอื่น ๆ นอกจากเป็นข้อมูลที่ทุกคนสามารถเข้าไปใช้งานได้ง่าย และการค้นหาข้อมูล ด้านบันเทิงนั้นได้ง่ายเช่นกัน สมชาย นำประเสริฐชัย (2543) 1. ดูหนังฟังเพลงโดยใช้ realplayer mps ทั้งในด้านเรื่องย่อข่าวสารภาพยนตร์รายการโทรทัศน์การฟังวิทยุผ่านทางอินเทอร์เน็ต 2. เกมการ์ตูน เนื่องจากเกมการ์ตูนมีการพัฒนาและปรับปรุงให้เหมาะสมกับวัย 3. การท่องเที่ยว hyperspace โดยสื่อผสมต่าง ๆ ได้รับความนิยมซึ่งเป็นเว็บไซต์ทางด้านกีฬาศิลปะและการท่องเที่ยว 4. โปสการ์ดอิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้แสดงความรู้ในโอกาสต่าง ๆ ซึ่งโปสการ์ดอิเล็กทรอนิกส์มีทั้งเสียงภาพเคลื่อนไหวตลอดรูปแบบที่หลากหลายให้เลือก และมีเว็บไซต์มากมายที่ให้บริการทั้งฟรีและเสียค่าใช้จ่ายนับว่าแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะเป็นช่องทางที่ทุกคนให้ความสนใจข้อมูลด้านนี้สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและให้ผู้บริการสามารถปรับปรุงข้อมูลที่ทันสมัยอยู่เสมอ

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย โดยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่าย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการใช้บริการและลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่น และค้นหาข้อเปรียบเทียบลักษณะประชากรศาสตร์ว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นอายุระหว่าง 13 ถึง 24 ปี โดยใช้แบบทดสอบ 400 ฉบับ ผลวิจัยพบว่า การศึกษาครั้งนี้ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีอายุระหว่าง 19 ถึง 21 ปี ซึ่งจะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีระดับการศึกษาระดับอุดมศึกษาหรือมีระดับการศึกษาสูงกว่า ซึ่งใช้เวลาในการเข้าถึงประมาณ 1 ถึง 3 ชั่วโมง และการใช้บริการของนักศึกษาที่มีประสบการณ์ใช้ไม่ถึง 1 ปี ส่วนมากนักศึกษาทั้งหมดที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาจะใช้บริการเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก เป็นการเขียนโต้ตอบผ่านสื่อ และติดต่อพูดคุยในกลุ่ม และการเล่นเกมส์ การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบกด like

นาชา มะหะมาน (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักศึกษาเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมของนักศึกษา โดยจำแนกตามสาขากลุ่มตัวอย่างชั้นปีของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา โดยจำแนกตามชั้นปีและมีการจำแนกตามสาขาวิชา มีนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา ที่ศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอยู่ในปีการศึกษา 2556 จำนวน 254 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น ซึ่งใช้แบบสอบถามพฤติกรรมเชิง

จริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 35 ข้อ มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87 วิเคราะห์เปรียบเทียบสถิติโดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา มีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมากเท่ากับ 4.10 นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยภาพรวมไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95% นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาขาวิชาต่างกันมีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05

สุนิสา มาณพ (2550) ได้ศึกษาวิจัยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป การใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่บ้านที่พักอาศัยโดยใช้ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ครั้งหนึ่งใช้เวลา 1 - 2 ชั่วโมง ในช่วงเวลากลางคืน ก่อนเที่ยงคืน และใช้ด้านการศึกษาเพื่อลงทะเบียนผ่านอินเทอร์เน็ต ในด้านบันเทิงจะใช้เพื่อการดูหนังฟังเพลงมากที่สุด

จิรายุ สุดสงวน (2549) ได้ศึกษามารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบมารยาทการใช้ประโยชน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งมีผลการวิจัยดังนี้ 1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง มีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมากเฉลี่ย = 395 นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีเพศต่างกันมีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95% 3. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์-อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มีชั้นปีของแต่ละหลักสูตรแตกต่างกันแบ่งเป็นหลักสูตรต่อเนื่อง 2 ปี และหลักสูตร 4 ปี โดยนักศึกษาหลักสูตรต่อเนื่อง 2 ปี มีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมไม่แตกต่างกันด้วยความเชื่อมั่น 95% ส่วนนักศึกษาหลักสูตร 4 ปี มีมารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สังกัดภาควิชาต่างกันมีมารยาทการใช้ชนิดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

จากงานวิจัยของ Hong, Lin and Chang (2006) พบว่า การรับรู้ได้ของความเพลิดเพลินในแต่ละคนในการใช้บริการ mobile learning เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในและมีการตรวจพบว่ามีผล

ต่อการยอมรับของผู้ใช้บริการเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญซึ่งจะนำไปสู่ทัศนคติและเกิดพฤติกรรมในการใช้บริการนั่นเอง

จากงานวิจัยของ Liao, Tsou and Huang (2007) การรับรู้ได้ถึงความเพลิดเพลินเป็นปัจจัยภายนอกที่ทำให้เกิดการใช้บริการเทคโนโลยี 3G การรับรู้ได้ถึงความเพลิดเพลินซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มีการใช้เทคโนโลยี 3G โดยเป็นปัจจัยภายนอกที่ทำให้เกิดการใช้บริการเทคโนโลยี 3G กล่าวคือ ผู้ใช้บริการในระบบดังกล่าวเกิดความตื่นเต้นและมีความสนุกสนานกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนในอดีต และมีความแตกต่างจากอดีต ทำให้การรับรู้และความเพลิดเพลินเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการใช้บริการ

งานวิจัยด้านพยาบาลศาสตร์ของชาวเกาหลีใต้ ทางการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของการเสพติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นชาวเกาหลีใต้ (Jang; Hwang; & Choim, 2008) ที่เรียนอยู่ในเกรด 7 - 12 พบว่า เมื่อทางการควบคุมลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของวัยรุ่นชาวเกาหลีให้เท่าเทียมกัน ผลพบว่า วัยรุ่นที่มีลักษณะติดอินเทอร์เน็ต เป็นผู้ที่มีอาการหมกมุ่นกับการเล่นอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่าถูกอินเทอร์เน็ตเข้าสิง” (Obsessive - Compulsive symptom) อย่างชัดเจน ทำให้คาดได้ว่าถ้าวัยรุ่นมีอาการ “ถูกอินเทอร์เน็ตเข้าสิง” มากเท่าใด ก็เชื่อได้ว่าวัยรุ่นจะทำกิจกรรมอย่างมีสติสัมปชัญญะลดน้อยลง และอาจนำไปสู่ความกล้าเสี่ยงอย่างขาดเหตุผลมากขึ้นในการทำกิจกรรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว

2.1 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว

ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนวไว้หลายท่าน ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2521) กล่าวว่า ชุดการสอน คือ ระบบการนำเสนอแบบประสมที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยมาช่วยในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเรียนรู้ของเด็กให้บรรลุจุดหมาย

วัฒน์กิจ สิทธิสถิตอังกูร (2546) กล่าวว่า จากการสัมมนาหาคำจำกัดความของคำว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวคณาจารย์และนักศึกษาระดับมหาบัณฑิตแขนงวิชาการแนะแนวมหาลัทธิสุโขทัย-ธรรมมาธิราช ปีการศึกษา 2545 ได้กำหนดใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่ประกอบด้วย กิจกรรมแนะแนวหลาย ๆ กิจกรรมที่นำมารวมกันอย่างเป็นระบบตามเป้าหมายของขอบข่ายการแนะแนว โดยชุดกิจกรรมแนะแนว ประกอบด้วย 1. คู่มือผู้ให้บริการซึ่งมีคำชี้แจงการเตรียมการของผู้ให้บริการและแผนการจัดกิจกรรมต่าง ๆ 2. คู่มือผู้รับบริการซึ่งมีใบงาน ใบความรู้ และแบบทดสอบก่อนและหลัง 3. สื่ออุปกรณ์การจัดกิจกรรม

ช่อลัดดา ขวัญเมือง (2541) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นการให้ข้อมูลแก่นักเรียนที่ดีวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถช่วยตนเองได้จากการที่รู้จักตนเองในทุก ๆ ด้าน และรู้จักสิ่งแวดล้อม

รอบตัวอย่างกว้างขวางทำให้สามารถนำไปประกอบพิจารณาเลือกแผนการเรียนและกิจกรรมเพื่อการศึกษาต่อหรือเลือกประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมซึ่งจะทำให้ประสบความสำเร็จในการตัดสินใจ

ศิริวรรณ อินทรวัฒนา (2553) ได้กล่าวสรุปถึง ความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่มีรูปแบบหลากหลายที่มุ่งพัฒนาป้องกันและแก้ไขปัญหากับทุกกลุ่มคนในขอบข่ายด้านการศึกษาอาชีพส่วนตัวและสังคม ให้เป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของสังคมและประเทศชาติ

2.2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะแนว

ความหมายของ กิจกรรมแนะแนวกระทรวงศึกษาธิการ (2545, น. 1) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนว หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตนเอง และเสริมสร้างทักษะชีวิตพื้นที่ภาวะทางอารมณ์การเรียนรู้ในทางพหุปัญญาและการสร้างสัมพันธภาพที่ดี

คอมแมน อาชยาน เกอร์กราฟ (สมร ทองดี และปราณี รามสูตร (2545) อ้างอิงจาก Kottman, Ashby & De Groaf, 2001, p. 3) ให้ความหมายว่า กิจกรรมแนะแนว (Guidance Activities) เป็นมวลประสบการณ์ทุกรูปแบบที่จัดให้หรือสนับสนุนให้ผู้รับบริการแนะแนวแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มได้ปฏิบัติหรือได้มีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้รับบริการบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาเสริมสร้าง ป้องกัน และแก้ไขปัญหาด้านการศึกษาอาชีพส่วนตัวและสังคม

สรุปความหมายของ กิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์ที่จัดให้ผู้รับบริการแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มได้ปฏิบัติหรือได้มีส่วนร่วม เพื่อให้ผู้รับบริการบรรลุเป้าหมายที่ตนจะพัฒนาหรือสร้างเสริมตนเอง ตลอดจนป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม ทั้งด้านการศึกษาอาชีพส่วนตัวและสังคม

ข้อควรคำนึงในการเลือกและจัดกิจกรรมแนะแนว อังคณา เมตุลา (2546) กล่าวไว้ดังนี้

1. ควรมีทั้งงานแนะแนวการศึกษา งานแนะแนวอาชีพ และแนะแนวปัญหาส่วนตัวและสังคมในทุกระดับชั้นให้เหมาะสม ควรจัดให้เหมาะสมกับระดับชั้นตามคาบสอน
2. เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามบริบทและมีความสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน และสอดคล้องกับปัญหาต่างด้วย

2.3 ภารกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนว

สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย (2542, น. 20-21) ระบุภารกิจด้านการสอนกิจกรรมแนะแนว ดังนี้ การจัดทำหลักสูตรการสอนและกิจกรรมทุกชั้นพร้อมจะทำแผนการสอนตลอดปี จัดหาผลิตสื่อการสอนกิจกรรมค่ายแนะแนวร่วมกับครูแนะแนวในกลุ่มโรงเรียน ดำเนินการนิเทศภายในเพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมคาบแนะแนว ปรับปรุงการสอนกิจกรรมเข้าเล่มให้เป็นรูปประธรรม เช่น การใช้กิจกรรมกลุ่ม เนื้อหากิจกรรมแนะแนวตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักเรียนและสอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน เนื้อหากิจกรรมชั้นแนะแนวควรเป็นเรื่องที่พัฒนานักเรียนในเรื่องการเรียนอาชีพและพัฒนา

บุคลิกภาพ 8 อื่น ๆ เช่น การสอนนักเรียนฝึกการคิดตัดสินใจรวมทั้งการจัดกิจกรรมพัฒนาความสามารถของนักเรียนในด้านต่าง ๆ

2.4 คุณค่าของกิจกรรมแนะแนว

กิจกรรมแนะแนวมีความจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ถ้าบุคคลสามารถที่จะเข้าใจถึงแก่นแท้ของการแนะแนวแล้ว บุคคลเหล่านั้นสามารถนำเอาไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ และจะทำให้เกิดคุณค่าอย่างมหาศาล สามารถดำเนินชีวิตของตนไปสู่เป้าหมายสูงสุดที่จะป้องกันได้ ดนัยงามมานะ (2545) มนุษย์ทุกคนต้องการความสำเร็จในชีวิต การที่มนุษย์เกิดความผิดพลาดในชีวิต และเกิดความล้มเหลว ทำให้เกิดความทุกข์ในจิตใจ หมัดกำลังใจในการดำเนินชีวิต ชีวิตสิ้นหวังมีความเศร้าใจ ที่นักเรียนนักศึกษาบางคนที่ไม่ผ่านหรือสอบตกก็มีความท้อแท้หรือเสียใจ และลาออกจากโรงเรียนไป ขณะที่บางคนนำเอาความผิดพลาดมาเป็นประสบการณ์ในการใช้ชีวิต แล้วก็นำมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองมีความตั้งใจในการทำสิ่ง ๆ ต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาเรียนรู้หรือการประกอบอาชีพ ทำให้เกิดผลสำเร็จในชีวิตก็มีจำนวนไม่น้อย

กิจกรรมแนะแนวทำให้คนมีหลักในการดำเนินชีวิต รู้จักตั้งเป้าหมายของตนเอง รู้จักวางแผนในการดำเนินชีวิต รู้จักคิด รู้จักเลือก รู้จักตัดสินใจ รู้จักเอาชนะใจตนเอง สร้างกำลังใจให้กับตนเอง เป็นผู้นำในชีวิตของตนเอง สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ และปรับตัวตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ทันเวลา ทำให้ตนเองอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีความสุข และสังคมมีความสุข

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ

ชนัญชิตา นามมา (2558) ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัครคริสเตียนวิทยา จังหวัดอุดรธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ใช้โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัครคริสเตียนวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 80 คน ทำการสุ่มตัวอย่างโดยจับฉลาก 40 คน และหลังจากนั้นสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. ชุดกิจกรรมแนะแนว 2. แบบวัดการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมมีค่าความเที่ยง = 0.65 และ 3. โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสูงขึ้นภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับจุด 05 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเหมาะสมสูงกว่าของกลุ่มควบคุมที่ได้รับโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับจุด 05

2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ซิงค์ทออดี เบอร์ดัน (Youngue, Toddy & Burton, 1981, pp. 369-373) ได้ศึกษาผลของวิธีการสอนอาชีพในชั้นเรียนกับการสอนจัดประสบการณ์เรียนรู้ต่อวุฒิภาวะทางอาชีพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในรัฐเวอร์จิเนียตอนใต้ จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมเท่ากัน กลุ่มทดลองจะออกไปเยี่ยมชมสถานที่ประกอบอาชีพและบุคคลที่ประกอบอาชีพต่าง ๆ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 2 ชั่วโมง และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มทดลองเพิ่มมากขึ้นกว่ากลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า การสอนแบบให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจะช่วยให้วุฒิภาวะทางอาชีพของนักเรียนเพิ่มได้มากกว่าวิธีสอนในชั้นเรียน

3. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแอปพลิเคชันคาฮูท

3.1 ความหมายของแอปพลิเคชันคาฮูท

คาฮูท! (อังกฤษ: Kahoot!) เป็นเทคโนโลยีในการเรียนรู้ผ่านเกม แบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีการศึกษา เกิดเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ได้แก่ 1. ขณะนี้มีจำนวนผู้เล่นกว่า 50 ล้านคน 2. ใน 180 ประเทศ ด้วยความที่ถูกรออกแบบให้สามารถเล่นได้ทุกที่ และเข้าถึงได้ทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็นข้างนอกห้องเรียน หรือในห้องเรียน ห้องอบรมต่าง ๆ และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ทั่วโลก ผู้ใช้ทุกคนสามารถสร้างเกมการเรียนรู้ของคาฮูท! ได้เอง โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านอายุหรือทางด้านหัวข้อ คาฮูทเป็นแอปพลิเคชัน เป็นเกมที่ทุกคนสามารถเล่นหรือใช้งานผ่านอุปกรณ์ได้หลายอุปกรณ์ เช่น การเล่นผ่านสมาร์ตโฟน อุปกรณ์พกพาที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ เช่น แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ทำให้ได้รับความสนใจในการเรียนรู้โดยที่นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมนำอุปกรณ์มาเอง

คาฮูท! เป็นแอปพลิเคชันที่ถูกใช้กับกลุ่มคนต่าง ๆ เพื่อให้มีพัฒนาการเพิ่มขึ้น เช่น นักเรียนหรือผู้ร่วมอบรมแต่ละคนมีการเข้าถึงเป้าหมายและการเรียนรู้ ซึ่งถึงข้อดีและข้อด้อยของแต่ละบุคคล และระบุสิ่งที่นักเรียนอาจต้องการให้ตัวเพิ่มแบบตัวต่อตัว รวมไปถึงการเสนอโอกาสทางการเรียนรู้อื่น ๆ หรือทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบางเรื่อง

ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์อาจนำเกมคาฮูทไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อแนะนำหัวข้อใหม่ กระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบ ทำทายห้องเรียนอื่น ๆ ทั่วโลก ตรวจสอบความคิดเห็น รวบรวมข้อมูลเชิงลึก และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

ผู้ใช้คาฮูท! ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนและครูในทุกระดับชั้น โดยจำนวนผู้ใช้ในระดับมหาลัยนั้นกำลังมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ตามสำนักงานหรือบริษัทต่าง ๆ ยังใช้คาฮูท! ในการอบรมในที่ทำงานอีกด้วย

3.2 วิธีการเล่นคาฮูท

คาฮูท! ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนทั้งหมดที่จะเล่นเกมต้องรวมตัวอยู่หน้าจอเดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ หรือ หน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อเปิดคาฮูททุกคนจะต้องใส่รหัสตามเลข pin ที่ขึ้นตามหน้าจอ โดยที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา ผู้เล่นเข้าเว็บไซต์ kahoot.it ตามด้วยการใส่รหัส PIN และชื่อเล่น โดยการใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นจะถูกนำไปหน้าจอ เมื่อชื่อเล่นของผู้เล่นทุกคนปรากฏบนหน้าจอแล้ว หัวหน้า (ปกติจะเป็นครู) กดปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มการเล่นหรือทดสอบในเกม คำถามและตัวเลือก (มากที่สุด 4 ตัวเลือก) จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอหลัก แต่ละคำตอบจะมาพร้อมกับสีและรูปร่างที่ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องเลือกหนึ่งในตัวเลือกที่ต้องการตอบ โดยเกมถูกออกแบบมาเพื่อที่ผู้เล่นจะต้องเงยหน้าจากจอของตนเอง เพื่อมองจอรวมของส่วนกลาง 3. เป็นการเพิ่มปฏิริยาทางสังคมกับครูและเพื่อนในชั้นเรียน ผู้เรียนจะได้รับคะแนนเมื่อตอบคำถามถูก (สูงสุด 1000 แต้ม โดยให้ตามเวลาที่ใช้ก่อนจะตอบ) หลังจบแต่ละคำถาม ผู้เรียนจะเห็นคะแนนของตนเอง รวมไปถึงลำดับของตนเองเมื่อเทียบกับคนอื่นในห้องเรียนบนหน้าจอของตนเอง รายชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนมากที่สุด 5 อันดับแรก จะถูกแสดงให้เห็นคะแนนบนจอส่วนกลางเพื่อกระตุ้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น

3.3 วิธีการสร้างแบบทดสอบของคาฮูท

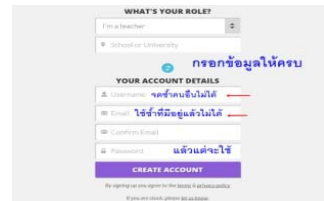
วิธีการสร้างแบบทดสอบคาฮูท Kahoot เป็นโปรแกรมที่ใช้ตอบคำถาม คำตอบทาง Online และมีการสรุปผลคะแนน คนที่ได้คะแนนมากที่สุด เรียงลำดับ และมีคะแนนรายบุคคลที่เข้าร่วมเล่นในระบบที่ผู้เล่นต้องมีคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต โดยเชื่อมต่อเข้าในระบบออนไลน์ พร้อมระบุชื่อบุคคลที่จะเล่น เพื่อเก็บคะแนนหรือแข่งขันกัน อันดับแรกไปที่ <https://www.kahoot.it>



เลือกตรงช่อง getkahoot.com



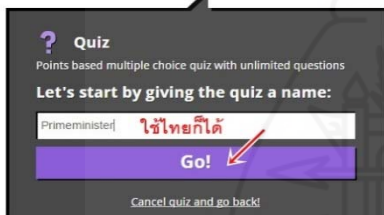
เลือก Sign up for free โปรดเลือกข้อความให้ครบถ้วนและระบุรายการ



เมื่อเรียบร้อยแล้วจะมาที่ช่องนี้



Create new Kahoot!



ขอเลือก Quiz ในการตั้งคำถาม คำถามนั้นห้ามเกินกว่า 95 ตัวอักษร

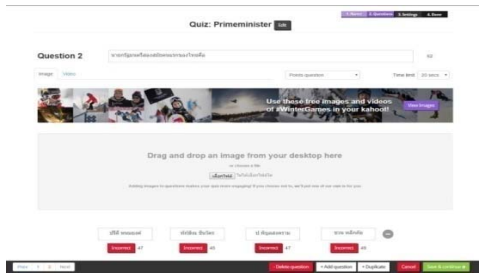


เริ่มตั้งคำถามพร้อมกับเฉลยคำตอบล่าสุด 2 ข้อมากที่สุด 4 ข้อ ถ้ากดที่จะเป็นการลดจำนวนข้อเลือกออก คำตอบต้องไม่เกินกว่า 60 ตัวอักษร Points question ให้คะแนนคำตอบ กด Incorrect สีแดงจะกลายเป็นสีเขียว Correct Time limit ให้เวลาตอบแต่ละข้อจะตั้งนานกว่านี้ก็ได้



จะใส่รูปภาพ หรือ คลิปวิดีโอลงพร้อมกับคำถามก็ได้แต่ต้องกดขอผ่านไปก่อน

ถ้าเลือก Duplicate จะนำคำถามคำตอบทั้งหมดไปตั้งเป็นข้อใหม่และเข้าไป แก้ไขในข้อใหม่นี้ได้



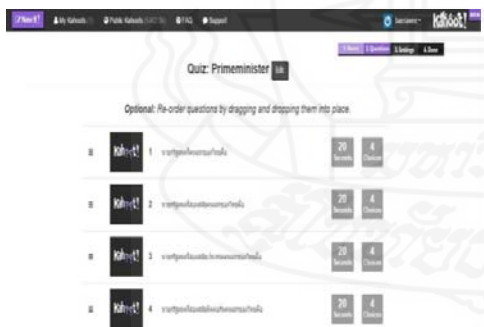
ถ้าไม่ได้ให้คำตอบที่ถูกต้องไว้ จะแจ้งเตือน

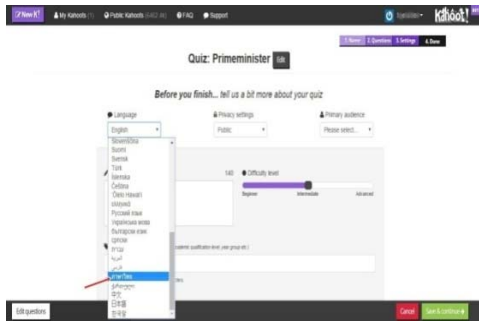


การจะแก้ไขโจทย์ หรือ คำตอบ กดหมายเลขข้อก็สามารถเข้าไปแก้ไขได้สมมุติว่าครบแล้ว ต้องเลือกกด Save & Continue

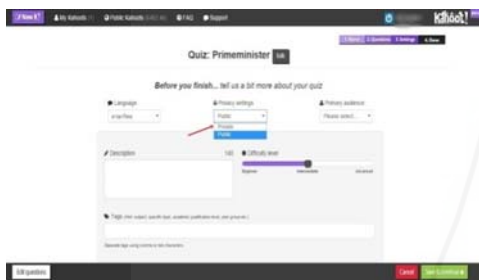


จะมาที่หน้านี้จะมีรายการและการใช้เวลาในการตอบคำถาม แต่ละข้อมีทั้งหมด 4 ตัวเลือก

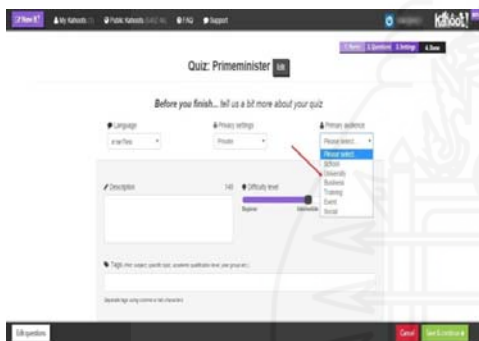




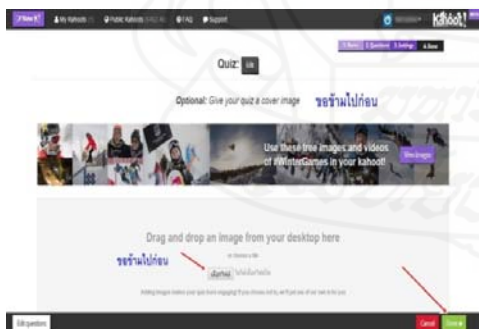
ให้กดเลือก Save & Continue อีกครั้ง แล้วจะขึ้นที่หน้านี้ ให้ระบุรายละเอียดตามตัวอย่าง เนบขอเลือกภาษาไทย



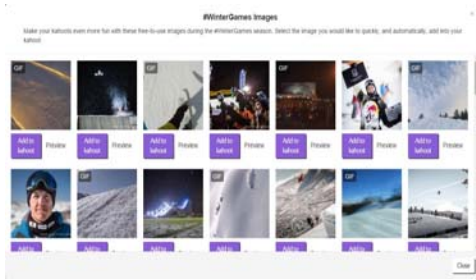
เลือก Private ก่อนเพราะยังต้องทดสอบก่อนเผยแพร่เป็นPublic



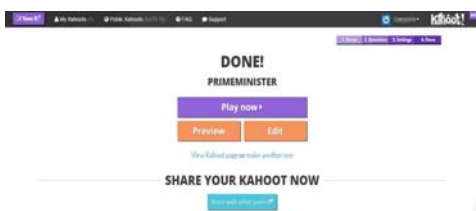
Primary audience กลุ่มผู้ใช้งาน
Description บรรยายข้อมูล/สังเขป
Tag ดัชนี/คำค้นหา
Difficulty Level ระดับความยากง่าย



จะใส่ภาพเคลื่อนไหวของผู้ให้บริการ หรือ ข้ามไปก่อนก็ได้



ภาพเคลื่อนไหวของผู้ให้บริการที่ผู้ใช้ได้สามารถ
เข้าไปเลือกใช้ได้ตามต้องการ



ถ้าพร้อมแล้วกด Done ขอเลือก Preview เพื่อเล่น
กับเครื่องจำลอง



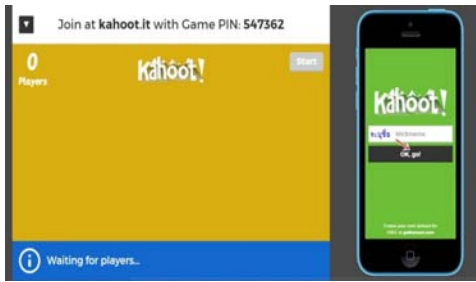
จะมาที่หน้าต่าง Kahoot เลย



เลือกตั้งค่าที่จำเป็นก่อนกด Launch



ถ้าพร้อมแล้วเริ่มตามลำดับในภาพเป็นการทดสอบ
กับเครื่องจำลองของโปรแกรมใส่ Pin ตามที่กำหนดไว้



ใช้นามจริงหรือนามแฝงในการเล่นเกม



ในระบบ Online ถ้าเข้าระบบได้แล้ว ถ้ามีหลายคน จะแจ้งว่าเข้าระบบแล้วกี่คน



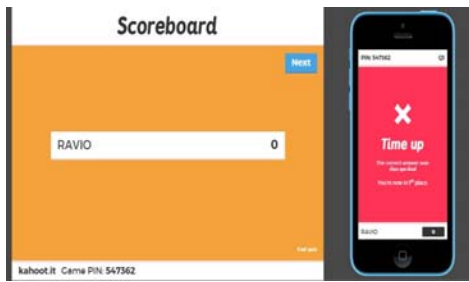
พร้อมจะทำแบบทดสอบ เลข Pin จะแตกต่างกัน เพราะยังหน้าจอเพื่อเรียงเรียง/ทดสอบในวันต่างกัน



จะมีคำตอบให้ตอบภายใน 20 วินาที



ถ้าตอบไม่ทันหรือตอบผิดจะแจ้งในหน้าจอของผู้ เล่นทันที



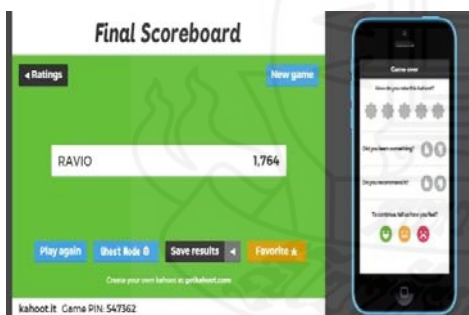
จะแจ้งว่าคำตอบผิด จะเริ่มข้อต่อไปได้จนจบเกม



จะแจ้งว่าคำตอบถูก จะเริ่มข้อต่อไปได้จนจบเกม



จบเกมจำลองจะระบุ ว่าได้คะแนนเท่าไร



ดูรายงานและสรุปผลการเล่นเกมส์ครั้งนี้ ผู้เล่นสามารถให้คะแนนความพึงพอใจประเมินผลเกมส์นี้ได้

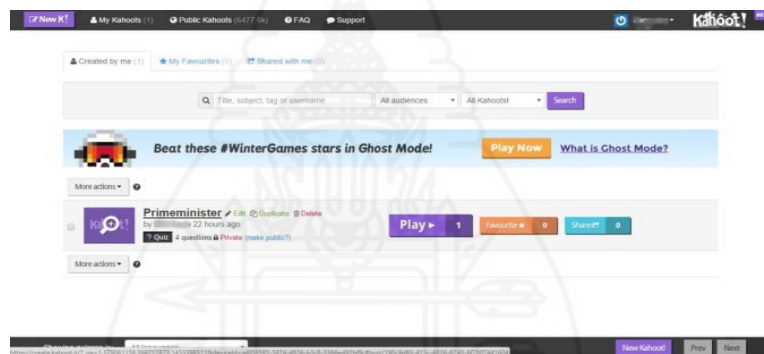


ดูรายงานและสรุปผลการเล่นเกมส์ครั้งนี้ ผู้เล่นสามารถให้คะแนนความพึงพอใจ/ประเมินผลเกมส์นี้ได้

| STUDENT | CORRECT ANSWERS | INCORRECT ANSWERS | SCORE | รายชื่อผู้เล่น ตามลำดับ | สีของแถบ โหล่ง | สีที่กรรมการ สนใจ | สีที่ผู้เล่น ตอบ |
|---------------------------|-----------------|-------------------|-------|----------------------------|-------------------|----------------------|---------------------|
| BAVO | 2 | 1 | 1784 | โหล่ง | โหล่ง | โหล่ง | โหล่ง |
| OVERALL PERFORMANCE | | | | | | | |
| % TOTAL CORRECT ANSWERS | 67% | | | | | | |
| % TOTAL INCORRECT ANSWERS | 33% | | | | | | |
| AVG SCORE | 1784 | | | | | | |

เลือก Download จะเป็นไฟล์ Excel เพื่อตรวจคะแนนจะเห็นรายละเอียดย่อ ๆ ถ้ามีผู้เล่นหลายคนจะเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย และคะแนนต่าง ๆ

<https://getkahoot.com> เป็นขั้นตอนที่สำคัญถ้าตั้งค่าที่ Private ไว้ หรือ Public เพราะหลังจากออกจากระบบแล้วยังเข้าไปแก้ไขได้จนกว่าจะพอใจและเป็นการกำหนดการเล่นเกมส์ครั้งต่อไป ถ้ากดที่ Play เลข Pin จะไม่ซ้ำของเดิมในการเล่นครั้งใหม่แต่ละเกมส์



ในกรณีที่มีผู้เล่นหลายคน ต้องรอ Load ครบ 100% จะมาที่หน้านี้ก่อน มีอุปกรณ์ให้เลือกเล่นได้หลายแบบ แต่ทุกคนต้องเข้าไปที่ <https://kahoot.it>



ให้ผู้เล่นเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมแล้ว ไปที่ <http://kahoot.it> สีหน้าจะเปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ เลือก Pin และระบุชื่อผู้เล่นในเกมส์จะมีรายชื่อผู้เล่นขึ้นมาเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบจำนวน จึงกด Play ได้



3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4.1 งานวิจัยในประเทศ

คารม บัวผัน (2561, น. บทคัดย่อ) ได้กล่าวไว้ว่า การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนของนักศึกษาสาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเนื้อหาเชิงวิชาการด้านรัฐศาสตร์ ประกอบไปด้วย แนวคิด ทฤษฎี ลำดับเหตุการณ์ สถานที่ หรือตัวบุคคล ตั้งแต่ในประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนมองว่ามีความซับซ้อนยากแก่การทำความเข้าใจ ผู้สอนจึงได้ออกแบบวิธีการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้น โดยหนึ่งในวิธีการสอนนั้น คือ การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity - Based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง เอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด กิจกรรมคาบสุดท้ายจึงมีความเป็นเกมอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีความสุขในการเรียนรู้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสุท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี มีวิธีการดำเนินการวิจัย ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากร
3. นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย Nonequivalent control group pretest – posttest design (Christensen, 1985, p. 185) ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีการวัดคะแนนของทั้งสองกลุ่มก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งทั้งสองกลุ่มจะได้รับการจัดกระทำแตกต่างกัน โดยมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 3.1 การวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research)

| กลุ่มตัวอย่าง | ก่อนทดลอง | การทดลอง | หลังการทดลอง |
|---------------|----------------|----------------|----------------|
| E | O ₁ | X ₁ | O ₂ |
| C | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

เมื่อ

- | | | |
|---|-----|---------------------------------|
| E | แทน | กลุ่มทดลอง (Experimental group) |
| C | แทน | กลุ่มควบคุม (Control group) |

| | | |
|------------|-----|--|
| X_1 | แทน | ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฐาเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม |
| X_1 | แทน | ชุดข้อสนเทศเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม |
| O_1, O_3 | แทน | การทดสอบก่อนการทดลอง (pretest) |
| O_2, O_4 | แทน | การทดสอบหลังการทดลอง (posttest) |

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้เก็บข้อมูลในกลุ่มประชากรซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม จำนวน 56 คน ทั้งนี้มีนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 52 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน

3. นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

3.1 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หมายถึง การแสดงออกทางพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนโรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี ในด้านการสื่อสารด้วยการใช้สื่อสังคมอย่างเข้าใจในเหตุและผล และการแสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมในทางที่ถูกต้อง มีความดีงาม และมีความเหมาะสมตามกฎเกณฑ์ของสังคม พร้อมทั้งสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีองค์ประกอบ 2 ด้าน ได้แก่

3.1.1 ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม หมายถึง การแสดงออกทางพฤติกรรมของนักเรียนในการใช้สื่อสังคมด้วยความเข้าใจในเหตุและผลบนพื้นฐานของความถูกต้อง และสอดคล้องกับความเป็นจริงของสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การใช้สื่อสังคมโดยไม่กระทำผิดต่อกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม เขียนข้อความที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน มีการคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะเขียนข้อความลงในสื่อสังคม เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่นและไม่ให้เกิดผลกระทบต่อตนเอง การเขียนข้อความเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง เรื่องที่เกี่ยวกับผู้อื่น หรือเรื่องราวของคนในสังคม ก่อนที่จะเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมต้องรู้ข้อมูลที่ถูกต้องของข้อความที่จะเขียน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม และส่งผลต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3.1.2 ด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม หมายถึง การแสดงออกพฤติกรรมด้านการสื่อสารด้วยการใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องและเหมาะสม ด้วยการเขียนข้อความโต้ตอบผ่านสื่อสังคม ประเภท

ต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เช่น การเขียนข้อความที่ไม่ว่าร้ายผู้อื่น การเขียนข้อความที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเขียนข้อความที่ไม่พาดพิงถึงผู้อื่น เขียนข้อความที่มีการใช้ภาษาที่สุภาพและเข้าใจง่าย ไม่ใช่ข้อความที่หยาบคายหรือถ้อยคำที่รุนแรงที่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ พิจารณาอย่างรอบคอบก่อนที่เขียนข้อความลงในสื่อสังคม เขียนข้อความผ่านสื่อสังคมเพื่อให้ผู้อื่นได้รับประโยชน์ในข้อความที่เขียน โดยการเขียนอวยพรเนื่องในโอกาสต่าง ๆ หรือเขียนข้อความเพื่อเชิญชวนช่วยเหลือเพื่อนและคนในสังคม พิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมก่อนนำข้อมูลลงสื่อสังคม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากการศึกษาเอกสาร คู่มือ ทฤษฎี และงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

4.1 ประเภทเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ประเภท ได้แก่

4.1.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

4.1.2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

4.1.3 ชุดข้อสนเทศเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

4.2 เครื่องมือแต่ละประเภทมีวิธีการดำเนินการพัฒนาดังนี้

4.2.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1) ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี บทความ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนว และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแอปพลิเคชันคาฮูท

2) ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทแบบเกม และวิธีการให้ความรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนหรือการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

3) ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ในเรื่องความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม เทคนิคการใช้ วิธีการดำเนินการ เนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน (ภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์ปฏิบัติการที่

ผู้วิจัยกำหนด และตรงกับจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยชุดกิจกรรมแนะนำโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี

4) ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมแนะนำโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยทำการทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนวิทยาคาร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 30 คน เพื่อให้มีคุณสมบัติในลักษณะใกล้เคียงกับนักเรียนที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง

5) ผู้วิจัยพิจารณาผลที่ได้จากการทดลองชุดกิจกรรมแนะนำโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุท และปรับปรุงฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในกระบวนการวิจัยในลำดับต่อไป โดยการปรับเนื้อหาและวิธีการดำเนินกิจกรรมในประเด็นที่พบปัญหาและอุปสรรค เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเป็นปัจจัยแทรกซ้อนในการเก็บข้อมูลจริง

4.2.2 ชุดข้อสนทนาศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาชุดข้อสนทนาศึกษาจากสื่อสารสนเทศและวิถีทัศน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อสนทนาศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมซึ่งประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาชุดข้อสนทนาศึกษาจากการสังเคราะห์แนวคิดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมมาฝึกปฏิบัติ และการทดลองปฏิบัติจริง ประกอบด้วยชุดความรู้ในรูปแบบข้อความ รูปภาพ เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ทั้ง 2 ด้าน ได้แก่ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา รูปแบบของชุดข้อสนทนาเพื่อทำการปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขชุดข้อสนทนา เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มควบคุม

4.2.3 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีรายละเอียด ดังนี้

1) ผู้วิจัย ศึกษาเอกสาร บทความ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาการพัฒนาแบบวัดให้มีความครอบคลุมตรงตามวัตถุประสงค์

2) ผู้วิจัยทำการศึกษาวิธีการพัฒนาแบบวัดจากเอกสารหรือแนวคำถามที่มีมาก่อนหน้าจากหลาย ๆ แหล่งที่มา เพื่อให้ได้ข้อคำถามที่ชัดเจนและครอบคลุมในตัวแปรที่ต้องการวัด จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

3) ผู้วิจัยนำแบบวัดฉบับร่างนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำในการพิจารณาตรวจสอบและปรับปรุงเนื้อหา

4) ผู้วิจัยนำแบบวัดที่แก้ไขจากคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ภาคผนวก ก) พิจารณาความตรงตามเนื้อหา (IOC) เพื่อพิจารณาความครอบคลุมเนื้อหาที่ ต้องการวัด และความเหมาะสมด้านภาษา โดยลักษณะข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณา คือ ข้อคำถามที่มีคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 0.50 - 1.00 แสดงว่าข้อคำถามนั้นสามารถทำการวัดได้ครอบคลุมเนื้อหา สำหรับแบบ วัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในครั้งนี้มีค่าความตรงตามเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่สามารถ นำไปใช้ในการวัดได้ (ภาคผนวก ข)

5) ผู้วิจัยนำแบบวัดที่ผ่านการตรวจค่าความตรงตามเนื้อหาแล้วไปทำการเก็บ ข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มที่ต้องการศึกษา (Try out) จำนวน 30 ชุด เพื่อนำมา ทดสอบหาค่าความเที่ยงของแบบวัดโดยหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของ ครอนบาคแอลฟา (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2550) ทั้งนี้ ได้ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .80 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก ค)

6) ผู้วิจัยพิจารณาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดแบบรายข้อ โดยเกณฑ์ที่สามารถ นำไปใช้ได้ คือ มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ซึ่งแบบวัดที่ใช้งานวิจัยชิ้นนี้มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ ระหว่าง .20 เป็น .80 ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้โดยมีเพียง 5 ข้อ ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ ทำการตัดข้อคำถามดังกล่าวออกตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา (ภาคผนวก ค)

7) ผู้วิจัยนำแบบฉบับสมบูรณ์ใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงที่ใช้ในการศึกษา

4.3 ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้สำหรับการทดลอง

4.3.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม เป็นชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ซึ่งใช้เวลาในการจัดกิจกรรม ครั้งละ 50 นาที โดยชุดกิจกรรมมีชั้น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นนำ ชั้นดำเนินการ และชั้นสรุปผล ของกลุ่มทดลองตัวอย่าง ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮู (ภาคผนวก ข)

4.3.2 ชุดข้อสนทนาศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม เป็นชุดความรู้ในรูปแบบของ ข้อความ รูปภาพ เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งสอง ด้าน ได้แก่ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม (ภาคผนวก ง)

4.3.3 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม มีลักษณะเป็นแบบวัดซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดย ศึกษาข้อคำถามจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ชุดก่อนทำการทดสอบ (pretest) และ ชุดหลังการสอบ (post test) มีลักษณะเป็นข้อคำถามด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมประกอบด้วยคำถาม จำนวน 20 ข้อ โดยแบ่งเป็นข้อคำถามเชิงบวก จำนวน 11 ข้อ และข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ ตัวอย่าง คำถาม เช่น นักเรียนไม่ใช้สื่อสังคมเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งเสพติด นักเรียนไม่เคยเขียนข้อความระบาย

ความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อสังคม นักเรียนส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบลูกโซ่ไปยังผู้อื่น เป็นต้น
ลักษณะคำถามจะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มีรายละเอียดของหลักเกณฑ์ดังนี้

ข้อคำถามเชิงบวก

เป็นประจำ ให้คะแนน 5 คะแนน

บ่อยครั้ง ให้คะแนน 4 คะแนน

บางครั้ง ให้คะแนน 3 คะแนน

นาน ๆ ครั้ง ให้คะแนน 2 คะแนน

ไม่เคยเลย ให้คะแนน 1 คะแนน

ข้อคำถามเชิงบวก

เป็นประจำ ให้คะแนน 1 คะแนน

บ่อยครั้ง ให้คะแนน 2 คะแนน

บางครั้ง ให้คะแนน 3 คะแนน

นาน ๆ ครั้ง ให้คะแนน 4 คะแนน

ไม่เคยเลย ให้คะแนน 5 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลคะแนน (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2551, น. 85)

เกณฑ์การแปลผลคะแนน คือ คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุดช่วงคะแนน

$$5 - 1/5 = 0.8$$

นำมาจัดกลุ่มและแบ่งความหมายดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในระดับ
น้อยที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในระดับ
ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในระดับ
มากที่สุด

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ผู้วิจัยทำบันทึกขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ และส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล และทำการทดลองกับกลุ่มประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

5.2 ผู้วิจัยรับสมัครนักเรียนที่จะทำการทดลอง โดยมีกลุ่มประชากรที่สมัครใจเข้าร่วมวิจัยจำนวน 52 คน จากจำนวนทั้งหมด 56 คน และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน

5.3 ผู้วิจัยนัดหมายประชากรเพื่อทำการทดลอง โดยทำการแยกนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมไว้คนละห้องและดำเนินการทดลองภายในวันเดียวกัน โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว โดยการใช้แอปพลิเคชันคาสูท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการ ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมผู้วิจัยใช้ชุดข้อสนเทศเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมดำเนินการทดลอง

5.4 ภายหลังจากเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยทำการประเมินผล โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ครั้งที่ 2 กับทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม เพื่อประเมินคะแนนและเปรียบเทียบผลคะแนนกับการทดสอบครั้งแรก

5.5 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์โดยการนำไปคำนวณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

การทดสอบความเที่ยงของแบบทดสอบ ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์ของครอนบาคแอลฟา โดยใช้เกณฑ์สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ที่ค่าระดับความเชื่อมั่นของแบบทดสอบมากกว่า .70

6.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

6.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปโดยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษาอำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี มีรายละเอียดดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1 เพื่อเปรียบเทียบผลของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศหลังการทดลอง

2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เป็นกลุ่มประชากร

μ แทน ค่าเฉลี่ยของประชากร

σ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร

3. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน

ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

3.1 ผลของระดับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

3.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง

3.3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท

3.4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ผลของระดับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง รายละเอียดนำเสนอในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ระดับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

| เวลาการทดลอง | μ | σ | การแปลผล |
|--------------|-------|----------|----------|
| ก่อนการทดลอง | | | |
| กลุ่มทดลอง | 3.12 | 0.36 | ปานกลาง |
| กลุ่มควบคุม | 3.10 | 0.34 | ปานกลาง |
| หลังการทดลอง | | | |
| กลุ่มทดลอง | 4.02 | 0.24 | มาก |
| กลุ่มควบคุม | 3.50 | 0.20 | มาก |

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับเท่ากัน คือ ระดับปานกลาง โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.10 (SD = 0.34) ส่วนหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับเท่ากัน คือ ระดับมาก โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งมากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.50 (SD = 0.20)

4.2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน กลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง รายละเอียดนำเสนอในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่ม ควบคุม
และนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง

| ประชากร | N | μ | σ |
|-------------|----|-------|----------|
| กลุ่มทดลอง | 26 | 3.12 | 0.36 |
| กลุ่มควบคุม | 26 | 3.10 | 0.34 |

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน
กลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองใกล้เคียงกัน โดยก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลอง
มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.10 (SD = 0.34) แสดงให้
เห็นว่าในระยะก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูททั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและ
นักเรียนกลุ่มควบคุมมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับเดียวกัน

4.3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน กลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท รายละเอียดนำเสนอใน ตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่ม ทดลอง
ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท

| เวลาการทดลอง | N | μ | σ |
|--------------|----|-------|----------|
| ก่อนการทดลอง | 26 | 3.12 | 0.36 |
| หลังการทดลอง | 26 | 4.02 | 0.24 |

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ภายหลังจากการทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่
เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่มีค่าเฉลี่ย
คะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.12 (SD = 0.36) และสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1
ที่ตั้งไว้

4.4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง รายละเอียดนำเสนอในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

| ประชากร | N | μ | σ |
|-------------|----|-------|----------|
| กลุ่มทดลอง | 26 | 4.02 | 0.24 |
| กลุ่มควบคุม | 26 | 3.50 | 0.20 |

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ภายหลังการทดลองในนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 4.02 (SD = 0.24) ซึ่งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อสนเทศเพียงเล็กน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเท่ากับ 3.50 (SD = 0.20) และสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

การศึกษาเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลปรากฏว่า ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมมากขึ้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถนำเสนอผลดังนี้

จากแบบสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีการคิดวิเคราะห์ ก่อนที่จะใช้สื่อสังคมและมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้สื่อสังคมทางด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม และด้านการสื่อสารที่ถูกต้องมากขึ้นกว่าเดิมและส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลอง เกิดการตระหนักรู้และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มมากขึ้นทั้ง 2 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม

นักเรียนมีพฤติกรรมใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องเหมาะสมมากขึ้น เช่น นักเรียนใช้สื่อสังคมโดยที่ไม่กระทำผิดต่อกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม นักเรียนเขียนข้อความที่ไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ก่อนที่จะเขียนข้อความลงในสื่อสังคมเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่นและไม่ให้เกิดผลกระทบต่อตนเอง การที่นักเรียนใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันในทุก ๆ วัน นักเรียนสามารถเขียนข้อความได้ตลอดเวลา และสามารถเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมได้ง่าย การเขียนข้อความเรื่องที่

เกี่ยวกับตนเอง เรื่องที่เกี่ยวกับผู้อื่น หรือเรื่องราวของคนในสังคม ก่อนที่นักเรียนจะเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมนักเรียนต้องรู้ข้อมูลที่ถูกต้องของข้อความที่จะเขียน และมีการพิจารณาข้อความทุกครั้งว่ามีผลดีหรือผลเสียกับตนเองและบุคคลอื่นในสังคมหรือไม่

นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเขียนข้อความที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นเป็นข้อความที่ถูกกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม เช่น นักเรียนไม่นำรูปภาพคนอื่นมาตัดต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต นักเรียนไม่นำข้อมูลที่เป็นเท็จมาเขียนลงในสื่อสังคม ก่อนที่นักเรียนจะเขียนข้อความหรือลงรูปภาพต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคม นักเรียนจะพิจารณารูปภาพหรือข้อความก่อนที่จะเขียนลงในสังคมทุก ๆ ครั้งเพื่อความปลอดภัยของตนเองและเพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายกับคนในสังคม และการอยู่ร่วมกันกับคนในสังคมได้อย่างมีความสุข

ด้านที่ 2 ด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ผลการสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการใช้สื่อสังคมเกี่ยวกับการเขียนข้อความต่าง ๆ ลงในสื่อสังคมทางด้านการสื่อสาร เช่น การเขียนข้อความที่ไม่ว่าร้ายผู้อื่น การเขียนข้อความที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การเขียนข้อความที่ไม่พาดพิงถึงผู้อื่น นักเรียนเขียนข้อความที่มีการใช้ภาษาที่สุภาพและเข้าใจง่าย นักเรียนไม่ใช่ข้อความที่หยาบคายหรือถ้อยคำที่รุนแรงที่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ นักเรียนพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนที่เขียนข้อความลงในสื่อสังคม นักเรียนเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมเพื่อทำให้ผู้อื่นได้รับประโยชน์ในข้อความที่นักเรียนเขียนโดยการเขียนอวยพรเนื่องในโอกาสต่าง ๆ หรือเขียนข้อความเพื่อเชิญชวนช่วยเหลือเพื่อนและคนในสังคม นักเรียนพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมก่อนนำข้อมูลลงสื่อสังคม

นอกจากนี้ นักเรียนเขียนข้อความที่มีเนื้อหาเหมาะสมโดยการนำเรื่องราวดี ๆ ของตนเองที่ได้ปฏิบัติ และสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับคนในสังคมมาเขียนลงในสื่อสังคม นักเรียนนำประสบการณ์ความรู้ที่นักเรียนมีมาเผยแพร่ให้บุคคลในสังคมได้รับรู้เพื่อเป็นประสบการณ์การใช้ชีวิต ดังนั้นนักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเองที่สามารถใช้สื่อสังคมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม สามารถนำความรู้ความเข้าใจในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม และสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบผลของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองในระยยะก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ

1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนการทดลอง

1.2.2 หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดข้อสนเทศ

1.3 วิธีการการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย Nonequivalent control group pretest – posttest design ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีการวัดคะแนนของทั้งสองกลุ่มในระยะก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งทั้งสองกลุ่มจะได้รับการจัดกระทำแตกต่างกัน

1.3.1 ประชากรของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 52 คน ทั้งนี้มีนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 52 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 26 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 26 คน

1.3.2 เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุท เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จำนวน 8 กิจกรรม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมครั้งละ 50 นาที 2) ชุดข้อสนทนเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ใช้สำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 8 ครั้ง เครื่องมือสำหรับวัดตัวแปร คือ แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมมีค่าความเที่ยงของแบบวัดทั้งฉบับเท่ากับ .80 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี และค่าอำนาจจำแนกมีค่าอยู่ระหว่าง .20 ถึง .70

1.3.3 สถิติใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร โดยสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลที่ได้พบมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.4 สรุปผลการวิจัย

ผลวิจัยพบว่า

1.4.1 ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

1.4.2 ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

2. อภิปรายผล

จากการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลตามประเด็นสำคัญที่พบผลการวิจัยตามลำดับดังต่อไปนี้

2.1 ผลการวิจัยตามสมมุติฐานข้อที่ 1 พบว่า ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนการทดลอง

ผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ ชันญธิตา นามมา (2558) ผลการวิจัยพบว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสามารถเพิ่มคะแนนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียน และงานวิจัยของ ชมพูนุท เมฆเมืองทอง และนิรุต ถึงนาค (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมทางพฤติกรรมศาสตร์ร่วมกับวรรณกรรมบำบัดเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏ-มหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ต

อย่างมีวิจารณ์ญาณ สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ได้นั้น มีประเด็นอภิปราย ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง

นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง อาจเป็นผลมาจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทที่นำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการจัดกิจกรรมมาใช้กระตุ้นความสนใจของนักเรียนและมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป ซึ่งการใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเหมาะสมกับนักเรียนในสังคมปัจจุบัน ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดาณัฐ์ แสนเหลาเจริญยิ่ง (2559) ที่พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Microsoft Producer เรื่องการปฏิบัติเบอเกอร์เบื้องต้น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้จากการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ ซึ่งเป็นการเสริมแรงให้กับนักเรียนได้รู้สึกตื่นเต้น อยากรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และงานวิจัยของ ชนนท์ธิดา ประพิน กอบสุข คงมนัส ช่อบุญ จิราณภาพ และวารินทร์ แก้วอุไร (2562) ที่ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ด้วยการเรียนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ผลวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประเด็นที่ 2 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท จำนวน 8 กิจกรรม และระยะเวลา 50 นาทีต่อกิจกรรม มีความเพียงพอต่อการเพิ่มขึ้นของคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมในระยะหลังการทดลอง

ผลการวิจัยที่สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 แสดงถึงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทที่ออกแบบให้มีจำนวน 8 กิจกรรมใช้เวลากิจกรรมละ 50 นาที และมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ ขั้นดำเนินการ และขั้นสรุป ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนที่เพียงพอซึ่งครอบคลุมขอบเขตของตัวแปรตาม คือการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม 2 ด้าน ได้แก่ ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม และด้านการสื่อสารในการใช้สื่อสังคม และครอบคลุมชุดกิจกรรมแนะแนวอย่างครบถ้วนโดย สุชีวา ว่องไว และฉันทนา กล่อมจิต (2560) ที่ศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัย

พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปทิตตา รอดประพันธ์ วิเชียร อารังโสติสสกุล และสายฝน วิบูลรังสรรค์ (2559) ที่ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรเยาวชนรู้เท่าทันสื่อตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ค่าเฉลี่ยจากการรู้เท่าทันสื่อหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการวิจัยตามสมมติฐานข้อที่ 2 พบว่า ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการวิจัยของ ณัฐกุล กิ่งแก้ว (2558) ที่ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดสมาร์ตโฟนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดสมาร์ตโฟนของตนสูงขึ้นกว่าการควบคุมตนเองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ สาริศา จันทระอำพร และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับภาวะการรับรู้ปัจจุบันกับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มทดลองมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ถึงแม้ว่านักเรียนกลุ่มควบคุมจะมีระดับคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แต่ยังไม่สามารถที่จะพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมได้เทียบเท่ากับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท เนื่องจากการได้รับชุดข้อสนเทศเป็นช่องทางในการรับรู้ข้อมูลในทิศทางเดียวในขณะที่ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเป็นการจัดกิจกรรมโดยนำแอปพลิเคชันคาซูทมาใช้ และมีวิธีการที่หลากหลายทำให้เกิดการกระตุ้นความอยากรู้ของนักเรียนเพื่อให้เรียนรู้ได้มากขึ้น และมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูท

3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท เพื่อพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี ครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทมีการใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนในปัจจุบันกำลังให้ความสนใจอย่างมาก ตัวอย่างการนำผลการวิจัยไปใช้มีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 บุคคลที่สนใจสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทไปใช้เพื่อพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกาศนียบัตรวิชาชีพประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเหมาะสมกับคนรุ่นใหม่ที่ใช้ชีวิตประจำวันอยู่กับสื่อสังคม และเทคโนโลยีที่กระตุ้นการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และเข้าใจง่าย

3.1.2 บุคคลที่สนใจสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท ไปใช้จัดกิจกรรมได้ต้องศึกษาข้อมูลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทให้เข้าใจ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนานและจัดให้เหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้แอปพลิเคชันคาฮูทซึ่งเหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนที่มีอุปกรณ์รองรับในการจัดการเรียนรู้

3.2.2 ผู้วิจัยควรศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนอย่างถูกต้องและเหมาะสม

3.2.3 ผู้วิจัยควรศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเล่นออนไลน์อย่างไรให้ไม่เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

4. ข้อจำกัดในการวิจัย

4.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท มีความจำกัดไว้สำหรับผู้วิจัยและนักเรียนที่มีความพร้อมด้านการใช้อุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีผ่านเครือข่ายการใช้สื่อสังคม เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ

4.2 ชุดกิจกรรมแนะนำโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้หากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีความขัดข้องระหว่างการดำเนินกิจกรรม ก็อาจจะส่งผลให้การเข้าร่วมกิจกรรม ขาดความต่อเนื่องได้

4.3 ชุดกิจกรรมแนะนำโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูท มีความจำกัดสำหรับนักเรียนที่ต้องมี อุปกรณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ นักเรียนบางคนอาจเข้าร่วมกิจกรรมเป็นไปได้อย่างลำบาก และอาจไม่มีความมั่นใจในการเข้าร่วมกิจกรรม





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- โกวิท ประวาลพุกษ์. (2529). การพัฒนาจริยศึกษาในจริยศึกษา. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา หน่วยที่ 1 - 5. (พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาสื่อสังคมออนไลน์กับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ ใน คณะกรรมการการทหาร. (2555). รายงานพิจารณาศึกษาสื่อสังคมออนไลน์กับภัยคุกคามต่อความมั่นคงของชาติ.
- จิรายุ สุดสงวน. (2549). *มารยาทการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพฯ.
- ชญชิตา นามมา. (2558). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัครคริสเตียนวิทยา จังหวัดอุดรธานี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ชมพูนุท เมฆเมืองทอง และนิรุต ถึงนาค. (2560). การพัฒนาโปรแกรมทางพฤติกรรมศาสตร์ร่วมกับวรรณกรรมบำบัดเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการรับสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. *วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 5(1), 69 – 82.
- ณัฐกุล กิ่งแก้ว. (2558). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเองมีพฤติกรรมติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ตจังหวัดภูเก็ต*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ณัฐพล บัวอุไร. (2554). *เครือข่ายสังคมออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://www.nattapon.com>.
- ดวงกมล ทรัพย์พิทยากร. (2547). *ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. (ภาคินพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2524). *ทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมการวิจัยและการพัฒนาบุคคล*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 28(3), 81-88.

- นาชา มะหะมาน. (2557). *พฤติกรรมเชิงจริยธรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงวิทยาลัยเทคนิคฉะเชิงเทรา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพฯ.
- บุบผา เมฆศรีทองคำ. (2554). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิธีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ*, 5(1), 69 – 82.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมกรใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทยกรณีศึกษาเฟซบุ๊ก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สถาบันจริยธรรมคอมพิวเตอร์. (2556). *บัญญัติ 10 ประการ ของจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์*. สืบค้นจาก <http://computerethicsinstitute.org/images/TheTenCommandments Of Computer Ethics.pdf>.
- สมร ทองดี และปราณี รามสุต. (2545). แนวคิดในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว. ใน *ประมวลชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรม*. (หน่วยที่ 9). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.
- สายันท์ รี้วทอง. (2554). *คุณธรรมและจริยธรรมการใช้สังคมออนไลน์ (Social Network)*. สืบค้นจาก <http://www.km.mut.ac.th/attachments>.
- สุชีวา ว่องไว และฉันทนา กล่อมจิต. (2560). ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 11(1), 224 – 231.
- สุดานัญญ์ แสนเหล่าเจริญยิ่ง. (2559). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Microsoft Producer เรื่องการปฏิบัติเบอเกอร์เบื้องต้น โดยใช้เทคนิคการสอนแบบการเรียนรู้จากการทำงาน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปี ที่ 3 วิทยาลัยเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 2(2), 14 – 21.
- อมร สวัสดิ์รักษ์, เพ็ญพิศุทธิ์ ใจสนิท, คมสัน รัตนสิมากุล, เสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 9(3), 122 – 138.
- อุลิสซา ครุฑะเสน. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. *Veridian E - Journal*, 6 (3), 276 - 285.

- เอกรินทร์ นิยมทรัพย์. (2558). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของพระภิกษุสงฆ์ในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- Chen, Dai - Ling. (2015). *Developing Critical Thinking through Problem - Based Learning: an Action Research for a Class of Media Literacy*. (Doc - toral thesis). UK: Durham University.
- Chun - Hsiung Liao Chun - Wang Tsou Ming - Feng Huang. (2007). "Factors influencing the usage of 3G mobile services in Taiwan". *Online information Review*, 31(6), 759-774.
- Feuerstein, Mira. (2002). *Media literacy in support of critical thinking*. (Doctoral thesis). England: University of Liverpool.
- Jen - Hung Huang, Yu - Ru Lin and Shu - Ting Chuang. (2006). Elucidating user behavior of mobile learning A perspective of the extended technology acceptance model. *The Electronic Library*, 25(5), 585-598.
- Simon Kemp. (2017) We Are Social's. (2017). *Digital in 2016*. Retrieved from <http://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2016>.





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. อาจารย์จิราภรณ์ ศักดิ์แก้ว

| | |
|-------------------------|---|
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต |
| วุฒิการศึกษา | ศษ.ม. (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา) |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ครูชำนาญการพิเศษ หัวหน้างานแนะแนวโรงเรียน |

2. อาจารย์เกศิณี เขียนด้วง

| | |
|-------------------------|--|
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนศรีราษฎร์ 2 จังหวัดชุมพร |
| วุฒิการศึกษา | ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ครูชำนาญการ การแนะแนว วิทยากรการให้คำปรึกษา เพื่อนที่ปรึกษา |

3. อาจารย์มลฤดี แพทย์ปฐม

| | |
|-------------------------|---|
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต |
| วุฒิการศึกษา | ศษ.ม. (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา) |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ครูชำนาญการพิเศษ งานแนะแนวโรงเรียน |

4. อาจารย์ตามพงษ์ วงษ์จันทร์

| | |
|-------------------------|---|
| สถานที่ทำงาน | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| วุฒิการศึกษา | ศษ.ม. (การแนะแนว) |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ประสบการณ์ทำงานด้านแนะแนว หัวหน้างานแนะแนว หัวหน้างานปกครองเป็นนักแนะแนวการศึกษาและอาชีพ |

5. อาจารย์แคทลียา วงศ์อารีย์

| | |
|-------------------------|---|
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนหนองหานวิทยา |
| วุฒิการศึกษา | ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา) |
| ประสบการณ์หรือความชำนาญ | ประสบการณ์ทำงานด้านแนะแนว งานแนะแนวในโรงเรียน |

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือและเก็บข้อมูล





ที่ อว ๐๖๐๖.๑๖ (บ/๔๑)

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ห้าบึงบางซู้ด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาทดลองเครื่องมือ
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งมนวิทยาคาร

ด้วยนางสาวโอมสุตา ขงอิน นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษา
เชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรม
แนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔
โรงเรียนทุ่งมนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือจากนักศึกษชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ ๔ จำนวน ๓ ห้อง เพื่อทำการทดลองกับข้อมูล

ในการนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย โดยทำการทดลองจากนักศึกษชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๓ ห้อง ทั้งนี้ จะมีให้เป็นการรบกวนเวลาเรียนตามปกติของนักเรียน และผลการวิจัยที่ได้
จะเป็นประโยชน์แก่งานวิชาการสืบไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการอนุญาตให้นักศึกษาได้ทดลองเครื่องมือ ตามวัน เวลา
และรายละเอียดที่นักศึกษาเสนอมาพร้อมนี้ หวังว่าจะได้รับความกรุณาจากท่าน และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.หวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ผ่านบัณฑิตศึกษา
โทร. ๐-๒๕๐๔-๔๕๐๔
โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๓
เบอร์โทรศัทพ์นักศึกษา๐๕๒-๓๐๓๘๖๒๔



ที่ อว ๐๖๐๒.๑๖ (บ)/๕๑๗

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๗ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา

ด้วยนางสาวโฉมสุดา ยงยีน นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษา
เชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุด
กิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาคูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี

ในกรณี นักศึกษาจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการทำวิทยานิพนธ์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนทุ่ง
ฝนพัฒนศึกษา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๒

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ในการอนุญาตให้นักศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูล เพื่อการทำ
วิทยานิพนธ์ ตามวัน เวลา และรายละเอียดที่นักศึกษาเสนอมาพร้อมนี้ หวังว่าจะได้รับความกรุณาจากท่านและ
ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.หิรวัดน์ วิฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๒-๓๐๓๘๖๒๔



ภาคผนวก ค

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



ที่ อว ๐๖๐๒ (วิ/ ๕๓๖)

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๕ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวเกศิณี เขียนด้วง

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวโสมสุตา ยงอิน นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนาศึกษา จังหวัดอุดรธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณ
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๒-๓๐๓๘๖๒๔



ที่ อว ๐๖๐๒ (บ)/ ๒๗๖

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๕ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นายตามพงษ์ วงษ์จันทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวโฉมสุดา ยงยีน นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคานูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๔-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๖-๓๐๓๘๖๒๔



ที่ อว ๐๖๐๖ (ว/๕๖)

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี ๑๑๑๒๐

๕ สิงหาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอร้องเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางมลฤดี แพทย์ปฐม

สิ่งที่ส่งมาด้วยโครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยนางสาวโฉมสุตา ยงอิน นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. ๐-๒๕๐๕-๘๕๐๕

โทรสาร. ๐-๒๕๐๓-๓๕๖๖-๗

เบอร์โทรนักศึกษา ๐๘๒-๓๐๓๘๖๖๔



ภาคผนวก ง

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมอยู่ในระดับใด จากนั้นเขียนเครื่องหมาย/ลงในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด โดยคำตอบที่ได้จะไม่ส่งผลใด ๆ ต่อตัวนักเรียน และขอความกรุณาตอบให้ครบทุกข้อ

| ข้อที่ | พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม | ระดับพฤติกรรม | | | | |
|--------|---|---------------|-----------|----------|-------------|-----------|
| | | เป็นประจำ | บ่อยครั้ง | บางครั้ง | นาน ๆ ครั้ง | ไม่เคยเลย |
| 1 | นักเรียนไม่ใช้สื่อสังคมเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งเสพติด | | | | | |
| 2 | นักเรียนเข้าไปเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตผ่านสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ | | | | | |
| 3 | นักเรียนไม่นำความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ โดยไม่ได้รับอนุญาต | | | | | |
| 4 | นักเรียนไม่เคยส่งข้อความหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นผ่านสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เพื่อทำให้เกิดความเสียหาย | | | | | |
| 5 | นักเรียนไม่ใช้รหัสประจำตัวผู้อื่นเพื่อเข้าสู่ระบบสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ | | | | | |
| 6 - 10 | | | | | | |

| ข้อที่ | พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม | ระดับพฤติกรรม | | | | |
|---------|--|---------------|-----------|----------|-------------|-----------|
| | | เป็นประจำ | บ่อยครั้ง | บางครั้ง | นาน ๆ ครั้ง | ไม่เคยเลย |
| 11 | นักเรียนคัดลอกข้อความที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นจากสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ | | | | | |
| 12 | นักเรียนส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบลูกโซ่ไปยังผู้อื่น | | | | | |
| 13 | นักเรียนไม่เคยเขียนข้อความระบายความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ | | | | | |
| 14 | นักเรียนไม่เคยนำรูปภาพของผู้อื่นมาตัดต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต | | | | | |
| 15 | นักเรียนเขียนข้อความอวยพรในโอกาสต่างๆ ลงในสื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ | | | | | |
| 16 - 20 | | | | | | |



ภาคผนวก จ

ผลการตรวจคุณภาพของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้วยวิธี IOC

ตารางที่ 1 ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม จำนวน 2 ด้าน

| ข้อที่ | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | ΣR | IOC | แปลผล |
|---------------------------------|-------------------|---|---|---|---|----|------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ด้านที่ 1 ด้านจริยธรรม | | | | | | | | |
| ในการใช้สื่อสังคม | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 5 | 1 | / |
| 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.80 | / |
| 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 9 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.80 | / |
| ด้านที่ 2 ด้านการสื่อสาร | | | | | | | | |
| ในการใช้สื่อสังคม | | | | | | | | |
| 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | / |
| 15 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 16 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 18 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 1 | / |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 21 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 0.80 | / |
| 22 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |

| ข้อที่ | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | ΣR | IOC | แปลผล |
|--------|-------------------|---|---|---|---|----|-----|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 24 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |
| 25 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1 | / |



ภาคผนวก ฉ

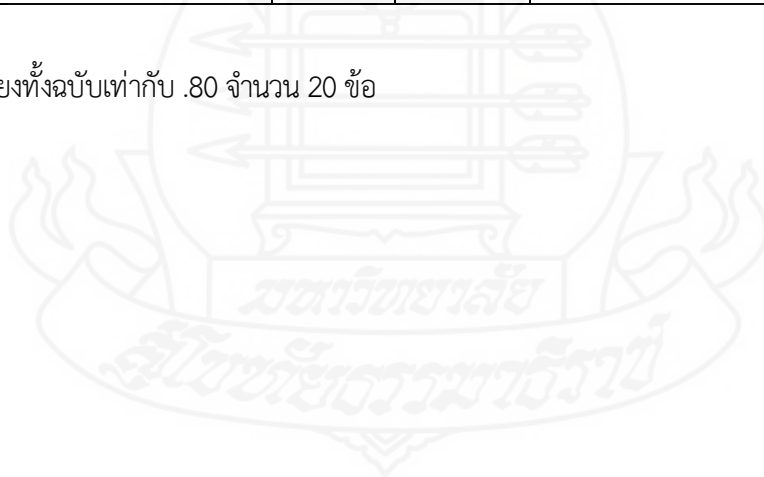
ผลการหาค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม



ค่าความเที่ยงและอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการทดสอบนักเรียนไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ($n = 30$)

| ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ | แปรผล | ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ | แปรผล |
|--------|---------------------|-----------|--------|---------------------|-----------|
| 1 | .20 | ใช้ได้ | 14 | .51 | ใช้ได้ |
| 2 | .20 | ใช้ได้ | 15 | .08 | ใช้ไม่ได้ |
| 3 | .20 | ใช้ได้ | 16 | -.02 | ใช้ไม่ได้ |
| 4 | .20 | ใช้ได้ | 17 | .24 | ใช้ได้ |
| 5 | .20 | ใช้ได้ | 18 | .42 | ใช้ได้ |
| 6 | .27 | ใช้ได้ | 19 | .47 | ใช้ได้ |
| 7 | .02 | ใช้ไม่ได้ | 20 | .31 | ใช้ได้ |
| 8 | .50 | ใช้ได้ | 21 | .50 | ใช้ได้ |
| 9 | -.21 | ใช้ไม่ได้ | 22 | .70 | ใช้ได้ |
| 10 | .80 | ใช้ได้ | 23 | .45 | ใช้ได้ |
| 11 | .40 | ใช้ได้ | 24 | .54 | ใช้ได้ |
| 12 | -.11 | ใช้ไม่ได้ | 25 | .38 | ใช้ได้ |
| 13 | .30 | ใช้ได้ | | | |

ค่าความเที่ยงทั้งหมดเท่ากับ .80 จำนวน 20 ข้อ



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



**ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาฮูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ**

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| หัวข้อ | ปฐมนิเทศ |
| ชื่อกิจกรรม | มารู้จักพฤติกรรมการใช้สื่อกันเถอะ |
| ระยะเวลา | 50 นาที |
| วัตถุประสงค์ | |

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมแนะแนว
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนในการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว
3. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญและยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว
4. เพื่อให้นักเรียนทำแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ก่อนการทดลอง

สาระสำคัญ ในปัจจุบันพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมมีด้วยกันหลากหลาย การแสดงออกทางพฤติกรรมของแต่ละบุคคลก็ไม่เหมือนกัน นักเรียนควรรู้วิธีการใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องและเหมาะสมตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม ด้านจริยธรรม และด้านการสื่อสาร เรียนรู้พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมในปัจจุบัน และนำมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของตนเองให้เหมาะสม

สื่ออุปกรณ์

1. ใบความรู้พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
2. ตารางการร่วมกิจกรรม
3. แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน
2. ผู้วิจัยนำกิจกรรมชี้แจงวัตถุประสงค์ความสำคัญของกิจกรรมการแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชัน

คาฮูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ขั้นดำเนินการ

1. ผู้วิจัยพูดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักเรียนในปัจจุบันทางด้านจริยธรรมและด้านการสื่อสารเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคม
2. นักเรียนเล่าประสบการณ์การใช้สื่อสังคมของตนเองให้เพื่อนฟัง
3. ให้นักเรียนจับกลุ่มระดมความคิดออกมารายงานที่หน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับจริยธรรมและการสื่อสารในการใช้สื่อสังคมในยุคปัจจุบัน

ขั้นสรุป

1. สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน
2. ผู้วิจัยและผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสรุปประโยชน์และสิ่งที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและการสรุปของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. นักเรียนทำแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมก่อนการทดลอง



ใบความรู้พฤติกรรมของคนกับสื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมของคนในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงจากในอดีตก่อนที่สื่อสังคมออนไลน์จะแพร่หลายเช่นในปัจจุบัน

นักวิชาการ ได้เริ่มศึกษาวิจัย ทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปเนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ และได้ข้อมูลที่น่าสนใจหลายประการด้วยกัน

เริ่มตั้งแต่การสื่อสาร ที่คนจะพูดคุยกันน้อยลง แต่สื่อสารผ่านทางแอปพลิเคชันบนมือถือหรือผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น ผลการวิจัยค้นพบว่าสาเหตุที่คนชอบสื่อสารผ่านเทคโนโลยีมากกว่าเจอหน้าคุยกันนั้น เนื่องจากการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีนั้นง่ายกว่าและเหนื่อยน้อยกว่าการพูดคุยแบบเห็นหน้า เมื่อเราสื่อสารแบบเห็นหน้านั้น สมองจะทำงานหนักขึ้น เนื่องจากการสนทนาที่ดีจะต้องมีอารมณ์ร่วมไปกับคู่สนทนาด้วย นอกจากนี้เมื่อสื่อสารแบบเจอหน้านั้น นอกจากสื่อสารกันผ่านทางภาษาพูดแล้ว ยังมีการสื่อสารผ่าน ภาษากายด้วย ซึ่งภาษากายนั้นก็ป็นรูปแบบการสื่อสารที่ทำให้คู่สนทนาเข้าใจกันและกันมากขึ้น

อย่างไรก็ดี เมื่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยี จะไม่มีการส่งอารมณ์กันไปมาหรือการมีอารมณ์ร่วมเหมือนเจอหน้ากัน ทำให้การเข้าไปมีส่วนร่วมทางอารมณ์ในระหว่างการสื่อสารนั้นน้อยลง พร้อมกันนี้เนื่องจากไม่เห็นหน้า กิริยา ไม่ได้ยินเสียงของคู่สนทนา ก็ทำให้สมองส่วนที่ต้องไปรับรู้หรือแปลภาษากายนั้น ไม่ต้องทำงานหนักด้วย สรุปคือ การสนทนา หรือสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีนั้น ทำให้การทำงานของทั้งสมองและอารมณ์นั้นน้อยกว่าการสื่อสารแบบ face to face ทำให้เราไม่รู้สึกรู้หายเหนื่อย และนำไปสู่การเลือกที่จะสื่อสารผ่านเทคโนโลยีมากกว่าแบบเห็นหน้ากัน

นอกจากเรื่องการสื่อสารแล้ว สังคมออนไลน์ อย่างเช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ก็ยังนำไปสู่การศึกษาใหม่ๆ ทางด้านจิตวิทยา ซึ่งจากที่ค้นพบนั้นยังมีความเห็นที่แตกต่างกันในด้านประโยชน์และโทษของสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเห็นตรงกันว่าคนส่วนใหญ่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้เพื่อเชื่อมต่อกับผู้อื่น และทำให้รู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม อย่างไรก็ตามก็ดีมีคนกลุ่มหนึ่งใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าไปเปรียบเทียบทางสังคมกับผู้อื่น (แบบไม่รู้ตัว) ซึ่งการเปรียบเทียบทางสังคมนั้นอาจจะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าไปเปรียบเทียบกับผู้ที่มีมากกว่าหรือมีน้อยกว่า

มีการวิจัยที่พบว่า การเข้าไปเปรียบเทียบกับผู้ที่มีมากกว่า (เช่น ได้ท่องเที่ยว ได้รับการยกย่อง ได้กินอาหารอร่อย ได้ประสบการณ์ดี ๆ ฯลฯ) มักจะนำไปสู่การสูญเสียความมั่นใจในตนเองและอาจจะนำไปสู่อาการหดหู่ได้ แถมยังอาจจะนำไปสู่การคิดว่าชีวิตของผู้อื่นนั้นดีกว่าตัวเอง

อย่างไรก็ดีผลสรุปดังกล่าวไว้ว่าจะเกิดขึ้นกับทุกคน ขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้งานแต่ละคนเข้าไปดูสื่อสังคมออนไลน์เพื่ออะไร นอกเหนือจากการเข้าไปเปรียบเทียบกับผู้อื่นแล้ว ยังมีบางคนเพียงแค่เข้าไปดูข่าวคราวต่าง ๆ หรือเขาู้เห็นเรื่องชาวบ้าน

ล่าสุดมีงานวิจัยเกี่ยวกับการได้รับการกด “ไลค์” ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ว่าจะส่งผลต่อการทำงานของสมองของเด็กวัยรุ่นอย่างไร (ผู้วิจัยคงอยากจะทำไม่วัยรุ่นเมื่อเขียนข้อความแล้วถึงต้องการ “ไลค์” เยอะๆ) โดยการทดลองนี้จะมีการสแกนสมองของวัยรุ่นในขณะที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลพบว่า เมื่อรูปหรือข้อความที่ตนลงได้รับไลค์เยอะ ๆ สมองของวัยรุ่นในบางส่วนจะมีการทำงานที่มากขึ้น ซึ่งส่วนที่ทำงานมากขึ้นนั้น จะเป็นส่วนเดียวกับที่ทำงาน เมื่อได้รับประทานช็อกโกแลตหรือเมื่อได้เงินมาแบบลาภลอย การได้รับการกดไลค์เยอะ ๆ จะทำให้วัยรุ่น (จริง ๆ เชื่อว่ามีวัยรุ่นด้วย) มีความสุขนั่นเอง

สรุปคือ สื่อสังคมออนไลน์ทำให้คนเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรมและแนวคิดจริง ๆ เพียงแต่จะเล็กน้อยเพียงใดคงจะต้องขึ้นอยู่กับแต่ละคนด้วย

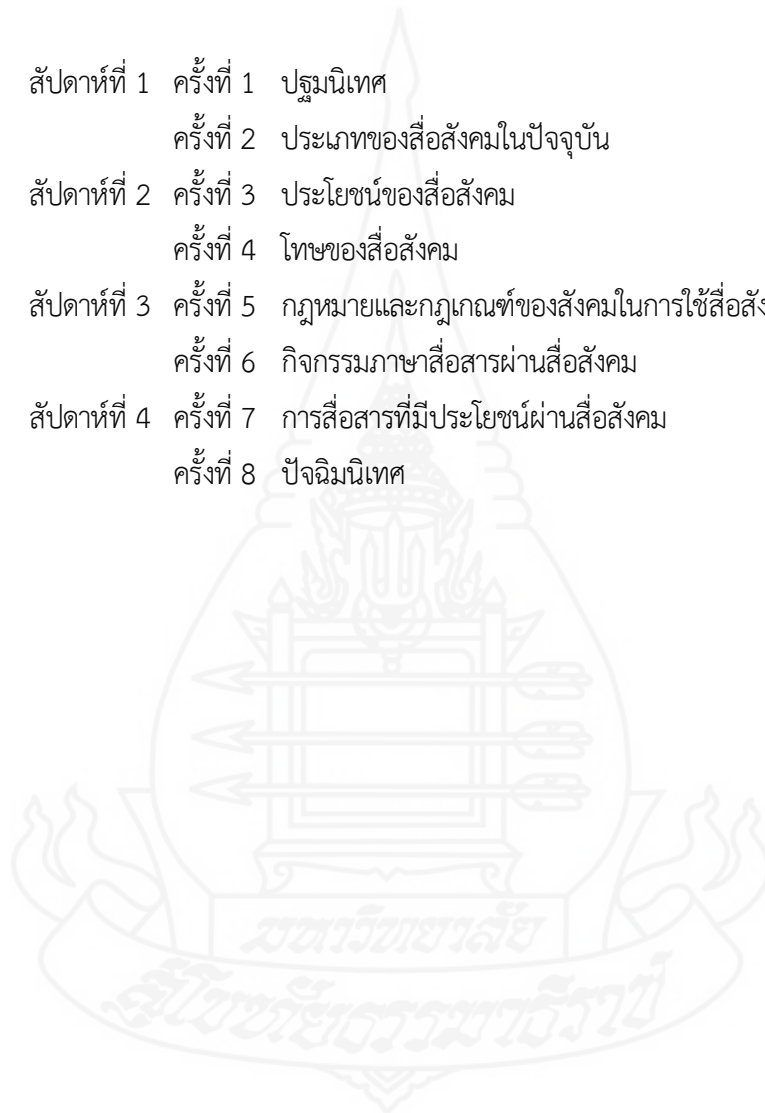


ใบความรู้

โปรแกรมการจัดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสทูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีแผนกิจกรรม 8 แผน รวมทั้งสิ้น 8 กิจกรรม ๆ ละ 50 นาที

- | | | |
|--------------|------------|---|
| สัปดาห์ที่ 1 | ครั้งที่ 1 | ปฐมนิเทศ |
| | ครั้งที่ 2 | ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน |
| สัปดาห์ที่ 2 | ครั้งที่ 3 | ประโยชน์ของสื่อสังคม |
| | ครั้งที่ 4 | โทษของสื่อสังคม |
| สัปดาห์ที่ 3 | ครั้งที่ 5 | กฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคมในการใช้สื่อสังคม |
| | ครั้งที่ 6 | กิจกรรมภาษาสื่อสารผ่านสื่อสังคม |
| สัปดาห์ที่ 4 | ครั้งที่ 7 | การสื่อสารที่มีประโยชน์ผ่านสื่อสังคม |
| | ครั้งที่ 8 | ปัจฉินิเทศ |



ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ด้านที่ 1 ด้านจริยธรรมในการใช้สื่อสังคม

ครั้งที่ 2 ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน

หัวข้อ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม

ชื่อกิจกรรม ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนอธิบายประเภทของสื่อสังคมต่าง ๆ ในปัจจุบัน
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม

สาระสำคัญ นักเรียนรู้จักประเภทของสื่อสังคมและการใช้สื่อสังคมได้อย่างเหมาะสมถูกต้องและเหมาะสมตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม พร้อมกับการนำความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

สื่ออุปกรณ์

1. สื่อใบความรู้ประเภทของสื่อสังคมปัจจุบัน
2. โปรแกรมแอปพลิเคชันคาซุทข้อคำถามประเภทสื่อสังคม
3. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ชั้นนำ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนอธิบายประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบันที่มีการใช้อย่างแพร่หลาย

ขั้นดำเนินการ

1. นักเรียนศึกษาใบความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคม
2. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันคาซุทที่มีข้อคำถามเกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมตอบเป็นกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มยกตัวอย่างประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน
3. ให้นักเรียนจับคู่สนทนา ประเภทของสื่อสังคมไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ เกิดผลดี มากกว่าผลเสียได้อย่างไรบ้าง ยกตัวอย่างการเข้ามา 1 ประเภท

ขั้นสรุป

1. สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน
2. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์และสิ่งที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับ

ชั้นประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและการสรุปของนักเรียน



ใบความรู้ประเภทสื่อสังคมในปัจจุบัน

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม หลักดังนี้

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

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกัน แลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิส หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้น ๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่นำเสนอในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณา คั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลด และดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้วยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ

สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือ การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลักและรอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำ คือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ 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



ข้อคำถามครั้งที่ 2 โดยแอปพลิเคชันคาสุท

1. ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบันคือข้อใด

1. facebook
2. hi5 line
3. twitter
4. ถูกทุกข้อ

2. online video หมายถึงข้อใด

1. สื่อบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่เผยแพร่ข้อมูล
2. บล็อกจิว
3. เว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
4. เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากรูปภาพ

3. photo sharing หมายถึงข้อใด

1. สื่อบุคคลบนอินเทอร์เน็ต
2. บล็อกจิว
3. เว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
4. เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากรูปภาพ

4. Wikis หมายถึงข้อใด

1. เป็นเว็บไซต์มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลมีความรู้ซึ่งผู้เขียนจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ
2. บล็อกจิว
3. เป็นเว็บไซต์ที่เข้าให้บริการฝากรูปภาพ
4. เว็บไซต์ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

5. บล็อกจิวหมายถึงสังคมออนไลน์ใด

1. weblogs
2. Social Networking
3. Micro Blogging Micro Sharing
4. Online video

6. สื่อสังคม หมายถึงอะไร

1. สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม
2. สื่อส่วนบุคคลที่เผยแพร่ข้อมูล
3. ใช้เชื่อมต่อระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล
4. ถูกทุกข้อ

7. online video ได้รับความนิยมอย่างมากเชื่อมโยงไปยังเว็บอื่น ๆ คือข้อใดที่ไม่นิยมใช้

1. MSN
2. yahoo
3. YouTube
4. photoshop

8. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

1. คอมพิวเตอร์
2. สมาร์ทโฟน
3. แท็บเล็ต
4. เซิร์ฟเวอร์

9. ข้อใดคืออุปกรณ์เครือข่าย

1. แท็บเล็ต
2. smartphone
3. ฮับ หรือเรียก รีพีตเตอร์
4. คอมพิวเตอร์

10. Discuss/preview เป็นเว็บบอร์ดประเภทใด

1. สร้างจินตนาการโดยการจำลอง
2. เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น
3. เป็นเว็บบริการวิดีโอโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
4. สืบเชื้อสายบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ผลิตแพร่ข้อมูลข่าวสาร

ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคานูเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
 ด้านที่ 2 การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม
 ครั้งที่ 6 กิจกรรมภาษาสื่อสาร

หัวข้อ การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ชื่อกิจกรรม กิจกรรมภาษาสื่อสาร

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอธิบายวิธีการสื่อสารด้วยการใช้ภาษาที่สุภาพในการเขียนข้อความตอบโต้ผ่านสื่อสังคมต่าง ๆ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารทางสังคมด้วยการเขียนข้อความตอบโต้ผ่านสื่อสังคมต่าง ๆ โดยใช้ภาษาที่สุภาพ

สาระสำคัญ ในปัจจุบันการศึกษาในการใช้สื่อสังคมมีอย่างแพร่หลาย การเข้าใจสื่อสังคมอาจมีการใช้ภาษาในการสื่อสารไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม การสื่อสาร คือ กระบวนการที่ความคิดหรือข่าวสารถูกส่งจากแหล่งสารไปยังผู้รับสารโดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมบางประการของผู้รับสาร” เมื่อผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสารย่อมก่อให้เกิดผลบางประการที่ผู้ส่งสารปรารถนาในตัวผู้รับสาร ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงความรู้ทัศนคติ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสารก็ได้ จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ที่สำคัญยิ่งของการสื่อสารก็คือ การก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

สื่ออุปกรณ์

1. ใบความรู้ตัวอย่างการใช้ภาษาที่สุภาพและไม่สุภาพในการใช้สื่อสังคม
2. โปรแกรมแอปพลิเคชันคานูหาคำถามเกี่ยวกับภาษาในการใช้สื่อสังคม
3. ข้อความในการแสดงบทบาทสมมติ
4. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยยกตัวอย่างภาษาสุภาพที่มีการใช้สื่อสังคมในปัจจุบันให้นักเรียนได้รับทราบ หรือผู้วิจัยให้นักเรียนเปรียบเทียบคำพูด
2. ให้นักเรียนบอกเล่าภาษาที่ใช้ในการสื่อสารที่นักเรียนเคยใช้ในสื่อสังคม

ขั้นตอนการ

1. ผู้วิจัยนำใบความรู้ตัวอย่างการใช้ภาษาที่สุภาพในการใช้สื่อสังคมให้นักเรียนศึกษา
2. นำแอปพลิเคชันคาซุสที่มีข้อความเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาษาในการใช้สื่อสังคมมาให้นักเรียน

ตอบคำถามเป็นคู่

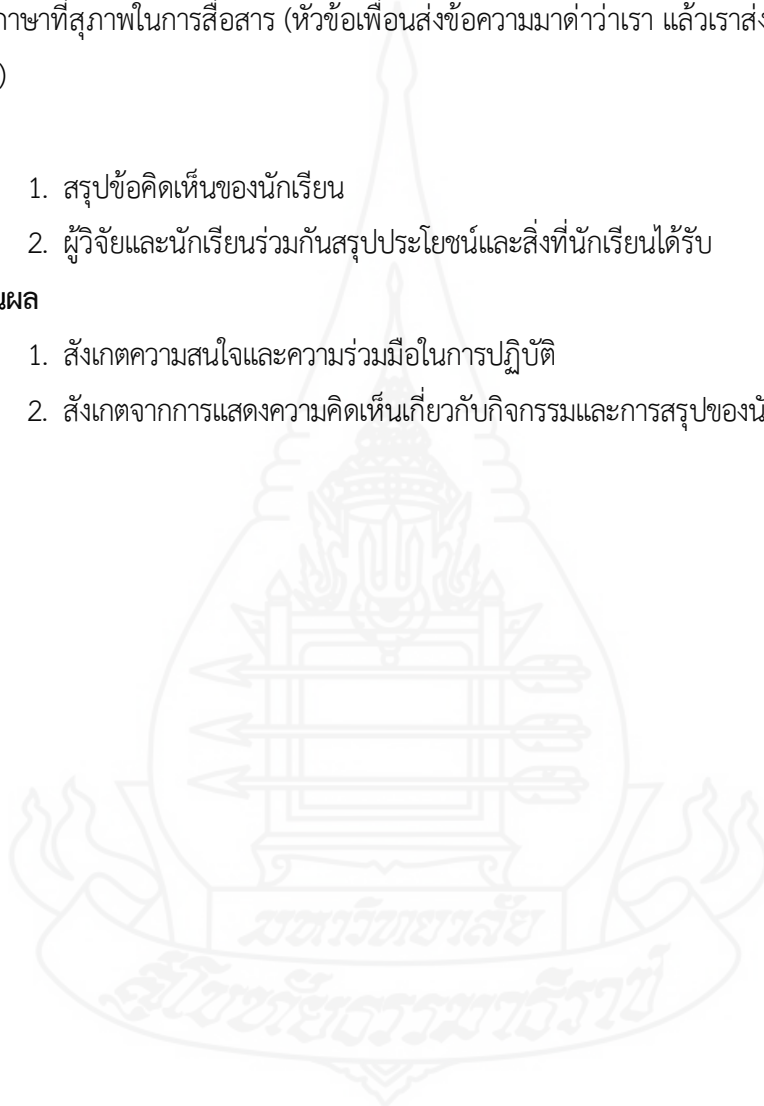
3. นักเรียนจับคู่ แสดงบทบาทสมมุติในการเขียนข้อความโต้ตอบผ่านสื่อสังคมหน้าชั้นเรียน โดยการใช้ภาษาที่สุภาพในการสื่อสาร (หัวข้อเพื่อนส่งข้อความมาว่าเรา แล้วเราส่งข้อความไปถามเพื่อนสนิทอีกคน)

ขั้นสรุป

1. สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน
2. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์และสิ่งที่นักเรียนได้รับ

ขั้นประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมและการสรุปของนักเรียน



ในความรู้

การใช้ภาษาสุภาพ และไม่สุภาพ

การใช้ภาษาสุภาพนั้น เรียกว่า ภาษาที่ไม่เป็นมลพิษในสื่อสังคม ทำให้ไม่เดือดร้อนต่อตนเอง และผู้อื่นตัวอย่างการใช้ภาษาสุภาพในการใช้สื่อสังคมมีดังต่อไปนี้

การใช้ภาษาที่สุภาพ ไม่ควรมีข้อความที่หยาบคาย ไม่มีข้อความลามกอนาจาร ไม่ควรใช้ภาษาวิบัติ ไม่ควรพูดประชดประชันผู้อื่น ไม่ตั้งฉายาให้ผู้อื่น ไม่ลดคุณค่าในตัวผู้อื่น ไม่ข่มขู่ผู้อื่น ไม่สาปแช่งผู้อื่น ไม่เปรียบเทียบบุคคลอื่นในแง่ลบ

การใช้ภาษาไม่สุภาพนั้น เรียกว่า มลพิษทางภาษา เป็นมลพิษอย่างหนึ่งที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อร่างกายโดยตรง แต่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนทุกวันนี้ มลพิษปรากฏอยู่ในที่สาธารณะ เช่น คำด่า คำหยาบ มลพิษทางภาษามีมากมาย สามารถแบ่งได้ตามประเภทต่าง ๆ ตามแหล่งที่พบการใช้ภาษาไม่สุภาพ ดังนี้

1. สถานที่สาธารณะ อย่างจารึกของบรรดานักเรียนนักศึกษาที่จารึกไว้ตามรั้วบ้าน และสถานที่ราชการ ตลอดจนตู้โทรศัพท์สาธารณะที่ที่พอจะขีดเขียนและพ่นหนังสือได้ นอกจากนั้นตามท้องถนน มักพบวรรณกรรมประเภทหนึ่ง เรียก “วรรณกรรมรถบรรทุก” คือถ้อยคำที่เขียนไว้ตามส่วนต่าง ๆ ของรถบรรทุก ซึ่งมีการใช้ภาษาที่ดี เช่น “สุขใจแต่ไร้เกียรติ” “ขับช้าถึงที่หมาย ขับไวถึงป่าช้า” เป็นต้น และมีคำจำนวนมากที่ใช้คำไม่สุภาพ เช่น “อย่าจุกตูดหนู” เป็นต้น ซึ่งคำเหล่านี้ไม่แค่ถูกปล่อยละเลยให้เขียนขึ้นยังแพร่ตามเส้นทางที่ถ่วง

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์ หนังสือการ์ตูนเป็นแหล่งที่เด็กและวัยรุ่นรู้จักกันดี หนังสือเหล่านี้จำนวนไม่น้อยที่มีภาพและคำบรรยายที่ลามกอนาจาร ผู้ปกครองคิดว่าเด็กเพียงอ่านการ์ตูน แต่ไม่รู้ว่าการ์ตูนที่เด็กอ่านเต็มไปด้วยคำด่า คำบรรยายเรื่องเพศหยาบๆ จนเด็กเลียนแบบคำพูด หนังสือเหล่านี้เป็นตัวสอนและเผยแพร่คำพูดไม่ดีให้แก่เด็ก ๆ ได้ เมื่อเด็กได้พูดจนชินปาก ฟังกันจนชินหู ก็ไม่รู้สึกลัวเสียหาย

3. โทรทัศน์ โทรทัศน์เป็นแหล่งมลพิษภาษาอีกแหล่ง เมื่อก่อนพบตามโฆษณา นอกจากนี้โทรทัศน์เรื่องที่มีการกล่าวคำหยาบ เรียกว่า ด่าแหลก ก็เป็นมลพิษภาษาอีกอย่างหนึ่งที่เป็นแหล่งเผยแพร่ภาษาไม่สุภาพได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ แม้แต่รายการโทรทัศน์ก็ทำให้เกิดมลพิษขึ้นได้ มักใช้คำผิดเกิดจากการใช้คำจนติดปากและชิน การลดมลพิษทางภาษาลักษณะนี้ผู้ดำเนินรายการควรเปลี่ยนแปลงแก้ไข

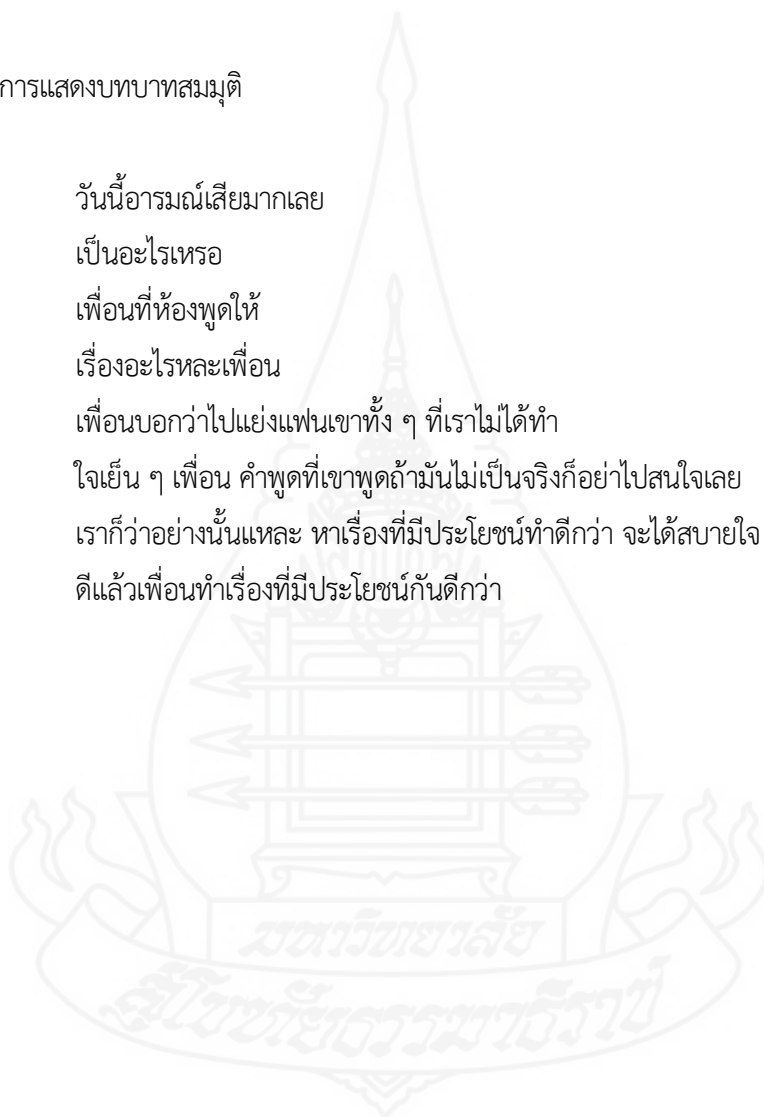
4. หนังสือพิมพ์ โดยเฉพาะพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ การพาดหัวข่าวจำกัดเนื้อที่ และการสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่านจริง เช่นมีการตัดคำ มีการใช้ภาษาแสลง และมีทั้งคำโกหกและคำหยาบ ซึ่งเป็น

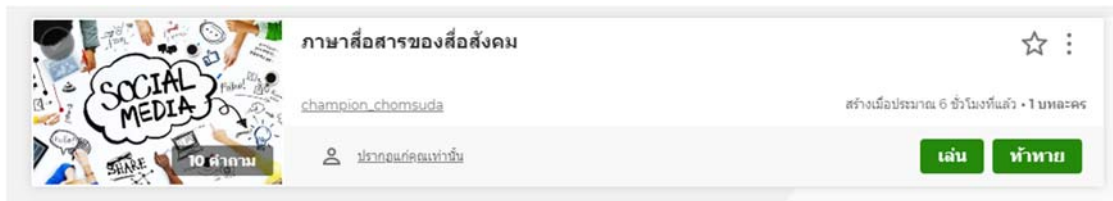
ภาษาไม่สุภาพขัดกับจรรยาบรรณวิชาชีพหนังสือพิมพ์ เช่น เพียงแต่พรอຍเสื่อไกล้หมู่บ้าน พาดหัวว่า “เสื่อไคร้งบุกหมู่บ้าน”

5. การใช้ภาษาในสื่อสังคม เกี่ยวกับการกล่าวชม ภาษาไทยเป็นภาษาที่คำใช้จำนวนมาก เมื่อต้องกล่าวชมก็มักสรรหาคำไปในทางบวก ซึ่งเป็นถ้อยคำที่ดีที่ทำให้ผู้ฟังพอใจ บางครั้งอาจจะพบว่า ถ้อยคำดังกล่าวอาจจะทำให้ผู้ฟังรู้สึกไม่พอใจก็ได้ หาเป็นการใช้ไม่ถูกกาลเทศะไม่ถูกคน

ข้อความในการแสดงบทบาทสมมุติ

| | |
|--------|---|
| เรา | วันนี้อารมณ์เสียมากเลย |
| เพื่อน | เป็นอะไรเธอ |
| เรา | เพื่อนที่ห้องพูดให้ |
| เพื่อน | เรื่องอะไรทะเลเพื่อน |
| เรา | เพื่อนบอกว่าไปแย่งแฟนเขาทั้ง ๆ ที่เราไม่ได้ทำ |
| เพื่อน | ใจเย็น ๆ เพื่อน คำพูดที่เขาพูดถ้ามันไม่เป็นจริงก็อย่าไปสนใจเลย |
| เรา | เราก็ว่าอย่างนั้นแหละ หาเรื่องที่มีประโยชน์ทำดีกว่า จะได้สบายใจ |
| เพื่อน | ดีแล้วเพื่อนทำเรื่องที่มีประโยชน์กันดีกว่า |






ข้อคำถามที่ 6 โดยแอปพลิเคชันคาฮูท

1. การใช้ภาษาในการสื่อสารที่สุภาพคือข้อใด
 1. มีปัญหาอะไรหรือเปล่า
 2. มาจากที่ไหน ทำไมเก่งจัง
 3. เบื่อจังเลยคนแถวนี้
 4. สวัสดิ์จ้าทำงานสบายดีไหม
2. การเขียนข้อความผ่านสื่อสังคมควรคำนึงถึงเรื่องใด
 1. ความถูกต้องและเหมาะสม
 2. ความคิดเห็นของตนเอง
 3. ตามความคิดเห็นของผู้อื่น
 4. ถูกทุกข้อ
3. ภาษาที่เราใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมควรมีเนื้อหาลักษณะอย่างไร
 1. หวังใจ
 2. เป็นมิตร
 3. หยาดคาย
 4. ถูกทั้ง 1 และ 2
4. ทำไมคนแถวนี้แลดูไม่เป็นคนดีเลยข้อความดังกล่าวมีลักษณะเป็นอย่างไร
 1. ว่าให้ตนเอง
 2. เปรียบเทียบตนเอง
 3. กล่าวพาดพิงถึงบุคคลอื่นในทางที่ไม่ดี
 4. ทำให้คนอื่นเดือดร้อน
5. “ใครอย่ามาจองหงอนมากนะ ใครมาก่อนให้รู้ชะบ่าง” เป็นข้อความลักษณะใด
 1. เป็นการสร้างมิตรภาพเพื่อน
 2. ทำให้คนอื่นสนใจ
 3. ทำให้เป็นมิตรภาพในการต้อนรับเพื่อนที่ไม่ดี
 4. ทำให้สังคมยอมรับ

6. ถึงเพื่อนเราจะมาทำงานใหม่ เราควรปรับตัวให้ได้นะ ข้อความดังกล่าวเป็นอย่างไร
 1. เป็นการเข้าใจคนอื่น
 2. เป็นการเข้าใจตนเอง
 3. อยากมีเพื่อนใหม่ๆ
 4. คนเราทุกคนต้องปรับตัวให้อยู่กับเพื่อนร่วมงานทุก ๆ คน
7. การที่เราใช้ภาษาที่สุภาพและสังคมจะทำให้ผู้ที่อ่านรู้สึกอย่างไร
 1. รู้สึกชอบมีตัวเรา
 2. รู้สึกไม่มีความสนใจใด ๆ
 3. รู้สึกอ่านแล้วไม่มีโทษกับใครและยังนำไปปรับใช้ได้
 4. รักและคิดถึงเสมอมา
8. “เป็จริง ๆ คนชอบยุ่งเรื่องของชาวบ้าน” ข้อความดังกล่าวมีผลอย่างไรต่อผู้เขียนลงในสังคม
 1. ทำให้ทุกคนชอบ
 2. คนอยากอยู่ใกล้
 3. คนมองว่าอยากเด่น
 4. คนที่ได้อ่านรู้สึกว่ามีปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
9. ถ้าเราพิจารณาข้อความอย่างละเอียดก่อนเขียนลงในสื่อสังคมจะเป็นอย่างไร
 1. ข้อความนั้นจะสมบูรณ์
 2. ข้อความอาจไม่เป็นโทษกับผู้เขียน
 3. ข้อความเนื้อหาดี
 4. ข้อความมีประโยชน์มาก
10. “ถึงแม้วันนี้เราจะล้มเราก็ยังลุกขึ้นสู้ใหม่ได้” ข้อความดังกล่าวทำให้นึกถึงสิ่งใด
 1. การทำงาน
 2. การช่วยเหลือผู้อื่น
 3. กำลังใจในการดำรงชีวิตต่อไป
 4. การเดินทางที่ยาวไกล



ภาคผนวก ซ

ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 2 ผลการประเมินชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม


| หัวข้อชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | แปลผล |
|---|-------------------|---|---|---|---|-----|-----------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 1 การปฐมนิเทศ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 1.60 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 ใบความรู้พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 2.2 ตารางการร่วมกิจกรรม | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 2.3 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 3. สารสำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4. วิธีดำเนินกิจกรรม | | | | | | | | / |
| 4.1 ชี้นำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.2 ชี้นำดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 4.3 ชี้นำสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| ครั้งที่ 2 ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 2 ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 สื่อใบความรู้ประเภทของสื่อสังคมปัจจุบัน | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.2 โปรแกรมแอปพลิเคชันคาสุท ข้อคำถามประเภทสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 2.3. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 8 | 1.60 | / |
| 3. สารสำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4. วิธีดำเนินกิจกรรม | | | | | | | | / |
| 4.1 ชี้นำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |

| หัวข้อชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | แปลผล |
|---|-------------------|---|---|---|---|-----|-----------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 4.2 ชั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.3 ชั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| ครั้งที่ 3 กิจกรรมการให้ความรู้เรื่อง ประโยชน์ของสื่อสังคม | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 3 กิจกรรมการให้ความรู้ เรื่องประโยชน์ของสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 ในความรู้เรื่องประโยชน์ของสื่อ สังคม | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 2.2 ใบงานเรื่องประโยชน์ของสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.3 โปรแกรมแอปพลิเคชันคาซุท ข้อคำถามประเภทสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.4. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 3.สาระสำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 4.วิธีดำเนินกิจกรรม | | | | | | | | |
| 4.1 ชั้นนำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.2 ชั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.3 ชั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| ครั้งที่ 4 โทษของสื่อสังคม | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 4 โทษของสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 ในความรู้เรื่องโทษของสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 2.2 ใบงานเรื่องโทษของสื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.3 โปรแกรมแอปพลิเคชันคาซุท ข้อคำถามโทษสื่อสังคม | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |

| หัวข้อชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ แอปพลิเคชันคาฮูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | แปลผล |
|---|-------------------|---|---|---|---|-----|-----------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 2.4. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 3. สารสำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| 4. วิธีดำเนินกิจกรรม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.1 ขั้นนำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| 4.2 ขั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 4.3 ขั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| ครั้งที่ 5 กฎหมายในการใช้สื่อสังคม | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 5 กฎหมายในการใช้สื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 ใ้ความรู้เรื่องกฎหมายและ กฎหมายของสังคมในการใช้สื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.2 โปรแกรมแอปพลิเคชันคาฮูท ข้อคำถามเกี่ยวกับกฎหมายและกฎหมาย ของสังคมในการใช้สื่อ | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 2.3. โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | 1.80 | / |
| 3. สารสำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| 4. วิธีดำเนินกิจกรรม | | | | | | | | / |
| 4.1 ขั้นนำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| 4.2 ขั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 4.3 ขั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| ครั้งที่ 6 ภาษาสื่อสาร | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 1. ครั้งที่ 6 ภาษาสื่อสาร | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 ใ้ความรู้ตัวอย่างการใช้ภาษาที่ สุภาพและไม่สุภาพในการใช้สื่อสังคม | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |

| หัวข้อชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้ แอปพลิเคชันคาซุทเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม | ผู้เชี่ยวชาญคนที่ | | | | | รวม | ค่าเฉลี่ย | แปลผล |
|---|-------------------|---|---|---|---|-----|-----------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 4.1 ขั้นนำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | 1.60 | / |
| 4.2 ขั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 1.80 | / |
| 4.3 ขั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| ครั้งที่ 8 ปัจฉิมนิเทศ | | | | | | | | |
| 1. ครั้งที่ 8 ปัจฉิมนิเทศ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2. สื่อที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม | | | | | | | | |
| 2.1 กระดาษ เอ 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 2.2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ที่เหมาะสม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 3. สำคัญ | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 8 | 1.60 | / |
| 4. วิธีดำเนินกิจกรรม | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.1 ขั้นนำ | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 10 | 2.00 | / |
| 4.2 ขั้นดำเนินงาน | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |
| 4.3 ขั้นสรุป | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 2.00 | / |





ภาคผนวก ณ

ตัวอย่างชุดข้อสอบเทคโนโลยีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ข้อเสนอเทศ
ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

หัวข้อ ปฐมนิเทศ

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่ตนเองในการรับฟังการให้ข้อเสนอเทศ
2. เพื่อให้นักเรียนทราบโปรแกรมการจัดกิจกรรม
3. เพื่อให้นักเรียนทำแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมก่อนการทดลอง

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน

ขั้นดำเนินการ

ผู้วิจัยแจกโปรแกรมให้ข้อเสนอเทศกับนักเรียน จะพบกับนักเรียนทั้งหมด 2 สัปดาห์ ๆ ละ 4 วัน วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี รวม 8 กิจกรรม ๆ ละ 50 นาที

สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ

ครั้งที่ 2 ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน

สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 3 ประโยชน์ของสื่อสังคม

ครั้งที่ 4 โทษของสื่อสังคม

สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 5 กฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคมในการใช้สื่อสังคม

ครั้งที่ 6 กิจกรรมภาษาสื่อสารผ่านสื่อสังคม

สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 7 การสื่อสารที่มีประโยชน์ผ่านสื่อสังคม

ครั้งที่ 8 ปัจฉิมนิเทศ

ขั้นสรุป

1. เพื่อให้นักเรียนทราบ และเข้าร่วมตามโปรแกรมการจัดกิจกรรมประเมินผล 1. จากการเข้าร่วมกิจกรรม

2. นักเรียนทำแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสาร

ข้อเสนอเทศ
ครั้งที่ 2 ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน

หัวข้อ จริยธรรมในการใช้สื่อสังคม

ชื่อกิจกรรม ประเภทของสื่อสังคมในปัจจุบัน

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอธิบายประเภทของสื่อสังคมต่าง ๆ ในปัจจุบัน
2. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม

สาระสำคัญ นักเรียนรู้จักประเภทของสื่อสังคมและการใช้สื่อสังคมได้อย่างเหมาะสมถูกต้อง และเหมาะสมตามกฎหมายและกฎเกณฑ์ของสังคม พร้อมกับการนำความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมไปใช้ได้อย่างถูกต้อง

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

กล่าวทักทายนักเรียน

ขั้นดำเนินการ

แจกใบความรู้เกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคม

ขั้นสรุป

1. สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน
2. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์และสิ่งที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับ

ขั้นประเมินผล

สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ

ใบความรู้ประเภทสื่อสังคมในปัจจุบัน

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม หลักดังนี้

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

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกัน แลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิส หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้น ๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้วยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ

สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือ การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ 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



ครั้งที่ 3.....

ครั้งที่ 4.....

ครั้งที่ 5.....

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ผู้วิจัย



ข้อสนเทศ
ด้านที่ 2 การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม
ครั้งที่ 6 กิจกรรมภาษาสื่อสาร

หัวข้อ การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ชื่อกิจกรรม กิจกรรมภาษาสื่อสาร

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนอธิบายวิธีการสื่อสารด้วยการใช้ภาษาที่สุภาพในการเขียนข้อความตอบโต้ผ่านสื่อสังคมต่าง ๆ

สาระสำคัญ ในปัจจุบันการศึกษาในการใช้สื่อสังคมมีอย่างแพร่หลาย การเข้าใจสื่อสังคมอาจมีการใช้ภาษาในการสื่อสารไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม การสื่อสาร คือ กระบวนการที่ความคิดหรือข่าวสารถูกส่งจากแหล่งสารไปยังผู้รับสารโดยมีเจตนาที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมบางประการของผู้รับสาร” เมื่อผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสารย่อมก่อให้เกิดผลบางประการที่ผู้ส่งสารปรารถนาในตัวผู้รับสาร ซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะคติ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสารก็ได้ จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ที่สำคัญยิ่งของการสื่อสารก็คือการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

สื่ออุปกรณ์

ใบความรู้ตัวอย่างการใช้ภาษาที่สุภาพและไม่สุภาพในการใช้สื่อสังคม

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน

ขั้นดำเนินการ

ผู้วิจัยนำใบความรู้ตัวอย่างการใช้ภาษาที่สุภาพในการใช้สื่อสังคมให้นักเรียนศึกษา

ขั้นสรุป

สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน

ขั้นประเมินผล

สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ

ใบความรู้

การใช้ภาษาสุภาพ และไม่สุภาพ

การใช้ภาษาสุภาพ นั้นเรียกว่า ภาษาที่ไม่เป็นมลพิษในสื่อสังคม ทำให้ไม่เดือดร้อนต่อตนเอง และผู้อื่นตัวอย่างการใช้ภาษาสุภาพในการใช้สื่อสังคมมีดังต่อไปนี้

การใช้ภาษาที่สุภาพไม่ควรมีข้อความที่หยาบคาย ไม่มีข้อความลามกอนาจาร ไม่ควรใช้ภาษา วิบัติ ไม่ควรพูดประชดประชันผู้อื่น ไม่ตั้งฉายาให้ผู้อื่น ไม่ลดคุณค่าในตัวผู้อื่น ไม่ข่มขู่ผู้อื่น ไม่สาปแช่งผู้อื่น ไม่เปรียบเทียบบุคคลอื่นในแง่ลบ

การใช้ภาษาไม่สุภาพ นั้นเรียกว่า มลพิษทางภาษา เป็นมลพิษอย่างหนึ่งที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อร่างกายโดยตรง แต่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนทุกวันนี้ มลพิษปรากฏอยู่ในที่สาธารณะ เช่น คำด่า คำหยาบ มลพิษทางภาษามีมากมาย สามารถแบ่งได้ตามประเภทต่างๆ ตามแหล่งที่พบการใช้ภาษาไม่สุภาพ ดังนี้

1. สถานที่สาธารณะ อย่างจารึกของบรรดานักเรียนนักศึกษาที่จารึกไว้ตามรั้วบ้าน และสถานที่ราชการ ตลอดจนตู้โทรศัพท์สาธารณะที่ที่พอจะขีดเขียนและพ่นหนังสือได้ นอกจากนี้ตามท้องถนนมักพบวรรณกรรมประเภทหนึ่ง เรียก “วรรณกรรมรถบรรทุก” คือ ถ้อยคำที่เขียนไว้ตามส่วนต่าง ๆ ของรถบรรทุก ซึ่งมีการใช้ภาษาที่ดี เช่น “สุขใจแต่ไร้เกียรติ” “ขับช้าถึงที่หมาย ขับไว้ถึงป่าช้า” เป็นต้น และมีคำจำนวนมากที่ใช้คำไม่สุภาพ เช่น “อย่าจวบตูดหนู” เป็นต้น ซึ่งคำเหล่านี้ไม่แค่ถูกปล่อยละเลยให้เขียนขึ้น ยังแพร่ตามเส้นทางที่รถวิ่ง

2. หนังสือการ์ตูนออนไลน์ หนังสือการ์ตูนเป็นแหล่งที่เด็กและวัยรุ่นรู้จักกันดี หนังสือเหล่านี้จำนวนไม่น้อยที่มีภาพและคำบรรยายที่ลามกอนาจาร ผู้ปกครองคิดว่าเด็กเพียงอ่านการ์ตูน แต่ไม่รู้ว่าการ์ตูนที่เด็กอ่านเต็มไปด้วยคำด่า คำบรรยายเรื่องเพศหยาบ ๆ จนเด็กเลียนแบบคำพูด หนังสือเหล่านี้เป็นตัวสอนและเผยแพร่คำพูดไม่ดีให้แก่เด็ก ๆ ได้ เมื่อเด็กได้พูดจนชินปาก ฟังกันจนชินหู ก็ไม่รู้สึกลัวเสียหาย

3. โทรทัศน์ โทรทัศน์เป็นแหล่งมลพิษภาษาอีกแหล่ง เมื่อก่อนพบตามโฆษณา นอกจากนี้โทรทัศน์เรื่องที่มีการกล่าวคำหยาบเรียกว่า ด่าแหลก ก็เป็นมลพิษภาษาอีกอย่างหนึ่งที่เป็นแหล่งเผยแพร่ภาษาไม่สุภาพได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ แม้แต่รายการโทรทัศน์ก็ทำให้เกิดมลพิษขึ้นได้ มักใช้คำผิดเกิดจากการใช้คำจนติดปากและชิน การลดมลพิษทางภาษาลักษณะนี้ผู้ดำเนินรายการควรเปลี่ยนแปลงแก้ไข

4. หนังสือพิมพ์ โดยเฉพาะพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ การพาดหัวข่าวจำกัดเนื้อที่ และการสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่านจริง เช่น มีการตัดคำ มีการใช้ภาษาแสลง และมีทั้งคำโกหกและคำหยาบ ซึ่งเป็น

ภาษาไม่สุภาพขัดกับจรรยาบรรณวิชาชีพหนังสือพิมพ์ เช่น เพียงแต่พรอຍเสื่อไถ้หมู่บ้าน พาดหัวว่า “เสื่อไถ้รุ่งบุกหมู่บ้าน”

5. การใช้ภาษาในสื่อสังคม เกี่ยวกับการกล่าวชม ภาษาไทยเป็นภาษาที่คำใช้จำนวนมาก เมื่อต้องกล่าวชมก็มักสรรหาคำไปในทางบวก ซึ่งเป็นถ้อยคำที่ดีที่ทำให้ผู้ฟังพอใจ บางครั้งอาจจะพบว่า ถ้อยคำดังกล่าวอาจจะทำให้ผู้ฟังรู้สึกไม่พอใจก็ได้ หาเป็นการใช้ไม่ถูกกาลเทศะไม่ถูกคน



ข้อเสนอเทศ

ด้านที่ 2 การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม ครั้งที่ 7 การสื่อสารที่มีประโยชน์

หัวข้อ การสื่อสารในการใช้สื่อสังคม

ชื่อกิจกรรม การสื่อสารที่มีประโยชน์

ระยะเวลา 50 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้แก่นักเรียนอธิบายวิธีการสื่อสารที่มีประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมต่าง ๆ

สาระสำคัญ ในยุคปัจจุบันมีการสื่อสารในสังคมอย่างแพร่หลาย สิ่งที่สังคมใช้เป็นช่องทางให้เข้าถึงบุคคลได้อย่างรวดเร็ว การสื่อสารในด้านสื่อสังคมยังมีประโยชน์ต่อบุคคลที่เข้ามาใช้ตลอดเวลา และสามารถให้ประโยชน์จากการสื่อสารผ่านสื่อสังคมเพื่อช่วยเหลือคนรอบข้างได้อีกด้วย

สื่ออุปกรณ์

ใบงานเกี่ยวกับการสื่อสารที่มีประโยชน์ของสื่อสังคม ตัวอย่างการช่วยเหลือผู้คนผ่านสื่อสังคม

วิธีการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

ขั้นนำ

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน

ขั้นดำเนินการ

ผู้วิจัยให้นักเรียนทำใบงานเกี่ยวกับการสื่อสารที่มีประโยชน์ของสื่อสังคม พร้อมศึกษาภาพ

ตัวอย่างการช่วยเหลือคนผ่านสื่อสังคม

ขั้นสรุป

สรุปข้อคิดเห็นของนักเรียน

ขั้นประเมินผล

สังเกตความสนใจและความร่วมมือในการปฏิบัติ

ใบงาน

คำสั่ง ให้นักเรียนยกตัวอย่างการสื่อสารที่มีประโยชน์ของสื่อสังคมอย่างน้อย 2 ข้อ

.....

.....

.....

1



2



3



4



5



ตัวอย่างการช่วยเหลือคนผ่านสื่อสังคม

1. นักวิ่งสาวแบ่งน้ำให้กับนักวิ่งชายผู้พิการแขนทั้ง 2 ข้าง ในขณะที่วิ่งมาราธอนระดับโลก
2. ผู้คนช่วยกันผลักรถไฟฟ้า เพื่อช่วยเหลือคนที่ขาตงไปติดตรงช่องว่างระหว่างทางเดิน
3. ตำรวจหนุ่มซื้อรองเท้าให้กับชายเร่ร่อน ผู้ที่ไม่มีรองเท้าใส่
4. หญิงสาวทำแหวนเพชรหล่นหาย แต่ชายจรจัดผู้นี้เก็บได้และนำมาคืน เธอจึงตอบแทนเขาด้วยเงินเล็กน้อย
5. สาว ๆ นักซอฟต์บอล กำลังช่วยเหลือคู่แข่งที่ได้รับบาดเจ็บ

ประวัติผู้วิจัย

| | |
|------------------|---|
| ชื่อ | นางสาวโฉมสุดา ยงยี่น |
| วัน เดือน ปีเกิด | 10 กันยายน 2531 |
| สถานที่เกิด | อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี |
| ประวัติการศึกษา | ศษ.บ.การแนะแนว มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2558 |
| สถานที่ทำงาน | โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา อำเภอทุ่งฝน จังหวัดอุดรธานี |
| ตำแหน่ง | ครูแนะแนว |

