

การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6
โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

นางสาวนันทน์ภัท เรือนประเสริฐ



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2564

Social Media Usage for Learning of Grade 4-6 Students at
Ambassador Bilingual School in Chiang Mai Province

Miss Nunnapus Rreanprasert



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Educational Technology and Communications

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2021

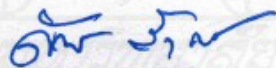
หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6
ชื่อและนามสกุล	โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่
แขนงวิชา	นางสาวนันณ์นภัส เรือนประเสริฐ
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
	รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 23 กันยายน 2565

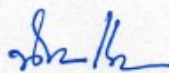
คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)



..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.คันสนีย์ สังสรรค์อนันต์)



.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษา **ค้นคว้าอิสระ** การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา
จังหวัดเชียงใหม่

ผู้ศึกษา นางสาวนันณ์ณภัส เรือนประเสริฐ **รหัสนักศึกษา** 2632700338 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) **อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ
ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียน
ยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่
ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 211 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามการใช้สื่อ
สังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์
ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีระดับการศึกษาเกรด 5 มีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทุกคน ประเภทอุปกรณ์ที่ใช้มากที่สุด คือ สมาร์ทโฟน โดยทุกคนใช้สื่อสังคม มีความสามารถในการใช้สื่อสังคมระดับพื้นฐาน ส่วนใหญ่เรียนรู้การใช้สื่อสังคมด้วยตนเองจากสื่ออินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ที่ใช้สื่อสังคมทุกวัน ในวันธรรมดาเวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด คือ ช่วง 19.00 - 21.00 น. ในวันหยุดเวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด คือ ช่วง 19.00 - 21.00 น. ทุกคนมีการจำกัดระยะเวลาการใช้สื่อ ใน 1 วัน โดยระยะเวลาที่ถูกจำกัดการใช้สื่อสังคม คือ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน (2) ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน โดยมีรายละเอียดแต่ละด้าน ได้แก่ (2.1) ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล นักเรียนใช้เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจ (2.2) ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน นักเรียนใช้เพื่อเล่นเกม และ (2.3) ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ นักเรียนใช้เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว และ (3) ด้านผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การเรียน ด้านจิตใจ และด้านครอบครัว โดยมีรายละเอียดแต่ละด้าน ได้แก่ (3.1) ด้านการเรียน ผลกระทบทางบวกด้านการเรียน ทำให้นักเรียนเก่งภาษามากขึ้น ส่วนผลกระทบทางลบด้านการเรียน ทำให้นักเรียนละเลยที่จะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจ (3.2) ด้านจิตใจ ผลกระทบทางบวกด้านจิตใจ ทำให้นักเรียนมีความสุข ส่วนผลกระทบทางลบด้านจิตใจ ทำให้นักเรียนโกรธง่าย ซอบบ่น และ (3.3) ด้านครอบครัว ผลกระทบทางบวกด้านครอบครัว ทำให้นักเรียนมีโอกาสได้สื่อสารกับผู้ปกครองมากขึ้น ส่วนผลกระทบทางลบด้านครอบครัว ทำให้พ่อแม่ไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้านเรื่องการแบ่งเวลาใช้สื่อสังคม

คำสำคัญ การใช้สื่อสังคม โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา เชียงใหม่

Independent study title: Social Media Usage for Learning of Grade 4-6 Students at Ambassador Bilingual School in Chiang Mai Province

Author: Miss Nunnapus Rueanprasert; **ID:** 2632700338;

Degree: Master of Education (Educational Technology and Communications);

Independent study advisor: Dr. Taweewat Watthanakuljaroen, Associate Professor;

Academic year: 2021

Abstract

The objective of this study was to investigate social media usage for learning of Grade 4-6 students in Bilingual Program of Ambassador Bilingual School in Chiang Mai Province.

The research population consisted of 211 Grade 4-6 students in Bilingual Program of Ambassador Bilingual School in Chiang Mai Province, who were studying in the first semester of the 2021 academic year. The research instrument was a questionnaire on social media usage of Grade 4-6 students in Bilingual Program of Ambassador Bilingual School in Chiang Mai Province. Statistics for data analysis were the percentage, mean, and standard deviation.

The research results showed that (1) regarding the general information of the respondents, it was found that the majority of the respondents were males, with Grade 5 educational level; everyone had a device that could be connected to the Internet; the smartphone was the most commonly used device; they had ability for using the social media at the basic level; most of them learned how to use social media on their own from the media in the Internet; most of them used social media every day in each week; on week days they mostly gained access to the social media during 7:00 p.m. to 9:00 p.m., while on holidays they mostly gained access to the social media during 7:00 p.m. to 9:00 p.m. also; and social media usage was limited to 3 - 4 hours per day; (2) regarding the objectives of social media usage for learning, it was found that all three objectives were rated at the moderate level, with the details in each objective being as follows: (2.1) for the objective of education and information retrieval, the students used the media for searching for information and knowledge that they were interested in; (2.2) for the objective of entertainment and following news in daily life, the students used the media to play games; and (2.3) for the objective of communications and creation of online networks, the students used the media to communicate with their family members; and (3) regarding the impacts of social media usage, it was found that both the overall and all three aspects of the impacts, namely, on learning, on mentality, and on family, were rated at the moderate level, with the details in each impact being as follows: (3.1) for the impact on learning, the positive impact was that it enabled the students to have better language proficiency, while the negative impact was that it caused them to neglect to follow interesting news and information around them; (3.2) for the impact on mentality, the positive impact was that it enabled the students to feel happy, while the negative impact was that it caused them to be easily angry and like to complain; and (3.3) for the impact on family, the positive impact was that it provided the students with the opportunity to communicate more with their parents, while the negative impact was that it caused parents to be less inclined to set limits on how much time their children spend on social media.

Keywords: Social media usage, Ambassador Bilingual School, Chiang Mai

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและติดตามการทำวิจัยครั้งนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ กรรมการสอบการศึกษา ค้นคว้าอิสระนี้ที่ได้เสนอแนะในการปรับปรุงงานให้เสร็จสมบูรณ์มากขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ปรีชา ศุภกาญจนพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ สีนถาวร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร นักเรียนทนารุ่งภักดิ์ ที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้คำปรึกษา ชี้แนะ จนทำให้งานวิจัยสำเร็จด้วยดี

ขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และผู้เรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัด เชียงใหม่ ที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณะครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิจัยครั้งนี้ทุกท่านที่ได้กรุณาให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมเป็นเครื่องบูชาพระคุณแต่ บิดามารดาผู้มีพระคุณและคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน

นันทน์ภัส เรือนประเสริฐ

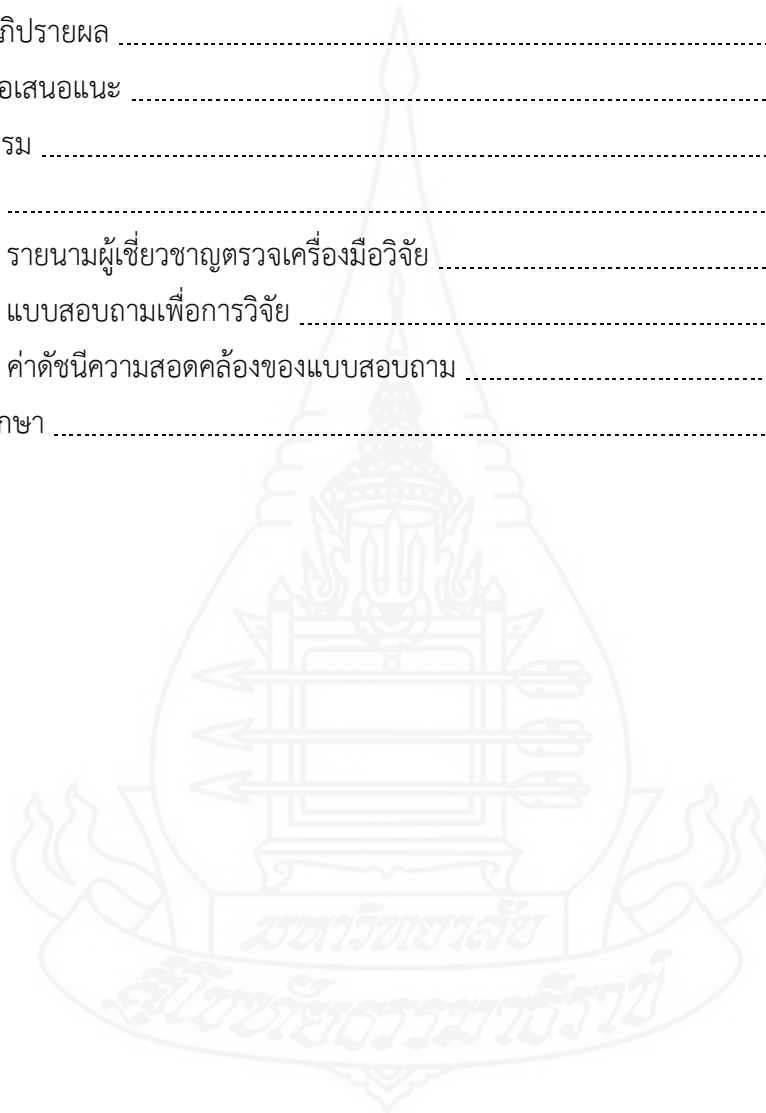
กันยายน 2565

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	7
ขอบเขตการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
ประโยชน์ที่ได้รับ	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	9
สื่อสังคม	9
พฤติกรรม	19
นักเรียนเกรด 4-6	26
ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	37
ประชากร	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล	40
การวิเคราะห์ข้อมูล	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	43
ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม	47
ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม	51
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	56

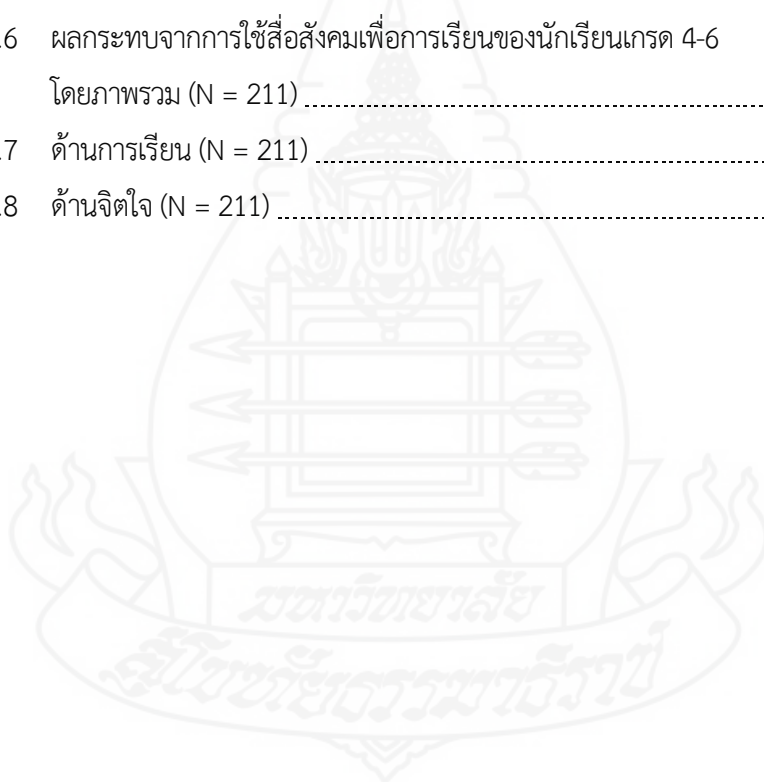
สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
สรุปการวิจัย	57
อภิปรายผล	59
ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	63
ภาคผนวก	69
ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	70
ข แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	72
ค ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม	81
ประวัติผู้ศึกษา	91



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ประเภทของสื่อสังคม	13
ตารางที่ 3.1 รายละเอียดประชากรที่ใช้ในการวิจัย	37
ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (N = 211)	43
ตารางที่ 4.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โดยภาพรวม (N = 211)	48
ตารางที่ 4.3 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล (N = 211)	48
ตารางที่ 4.4 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน (N = 211)	49
ตารางที่ 4.5 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ (N = 211)	50
ตารางที่ 4.6 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โดยภาพรวม (N = 211)	51
ตารางที่ 4.7 ด้านการเรียน (N = 211)	52
ตารางที่ 4.8 ด้านจิตใจ (N = 211)	53



ญ

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 สถิติการใช้สื่อสังคมของคนไทยปี 2564	หน้า 15
--	---------



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมสารสนเทศเป็นสังคมที่พัฒนา แพร่กระจาย ใช้ประโยชน์ และปรับเปลี่ยน สารสนเทศ เป็นกิจกรรมหลักในการตัดสินใจ ให้ความรู้และข่าวสาร เพื่อสร้างความเข้าใจในอันดีในการดำเนินงานทางการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นองค์ประกอบสำคัญ ลักษณะสำคัญในสังคมสารสนเทศมี 10 ประการ ครอบคลุมด้านการดำเนินชีวิตและการทำงานด้านธุรกิจและอุตสาหกรรม ด้านสังคม ด้านความมั่นคงและการรักษากฎหมาย ในด้านการศึกษา ด้านศิลปวัฒนธรรม ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ด้านบริหาร ด้านวิชาการและด้านบริการ ในสังคมสารสนเทศ ภาพรวมการจัดการสถานศึกษาเปลี่ยนแปลงไป โรงเรียน วิทยาลัยมหาวิทยาลัยมีการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมสถานศึกษา การจัดโครงสร้างอาคารสถานที่เรียนให้เป็นศูนย์กลางการ ศึกษาค้นคว้า ศูนย์การเผชิญประสบการณ์ และศูนย์บริการ การเรียนการสอนต้องเปลี่ยนกระบวนทัศน์ และการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศเป็นเครื่องมือในการบริหาร วิชาการ และบริการการจัดการศึกษาในสังคมสารสนเทศเน้นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารครอบคลุม การวางแผน การจัดองค์กร การบริหารบุคลากร การกำกับควบคุม การสื่อสารประสานงานและร่วมมือ การจัดสรรทรัพยากร การรายงาน และการประเมิน ในการจัดการวิชาการ ครอบคลุมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการเรียนการสอน การสอนเสริม และการเสริมความรู้ และการบริการ ครอบคลุมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้า การเผชิญประสบการณ์ การให้คำปรึกษาแนะแนว และการติดต่อสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือดำเนินการ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2553, น. 2-3)

ในบรรดาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีการเชื่อมโยงผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และกำลังมีบทบาทเพราะได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว คือ สื่อสังคม สาเหตุที่สื่อสังคมได้รับความนิยมเป็นเพราะช่วยให้การติดต่อสื่อสารทำได้ง่ายตายสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ทั้งยังมีการพัฒนารูปแบบการสื่อสาร 2 ทาง สามารถสร้างกลุ่มเฉพาะกลุ่มได้ สื่อสารได้ตลอดเวลา ไม่เสียค่าใช้จ่ายนอกจากค่าบริการทางอินเทอร์เน็ตซึ่งนับว่าประหยัดมาก อีกทั้งสามารถส่งเนื้อหาได้หลายแบบ และสามารถสนทนาด้วยภาพและเสียง (สิริชัย วงษ์สาธิตศาสตร์, 2543, น. 44)

จากลักษณะดังกล่าวข้างต้นทำให้สื่อสังคมนั้นมีบทบาทสำคัญในฐานะที่เป็นสื่อกลางช่วยส่งเสริมการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นการนำสื่อสังคมมาใช้ในการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการศึกษา

ออกแบบ วางแผนการใช้งานอย่างเหมาะสมเพื่อจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2553, น. 18)

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นโรงเรียนที่ให้ความสำคัญเรื่องการนำเทคโนโลยีสารสนเทศรวมทั้งสื่อสังคมมาใช้อำนวยความสะดวกสำหรับงานบริหาร วิชาการ และการบริการในส่วนต่าง ๆ เพื่อให้การดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพตรงตามวิสัยทัศน์ที่กล่าวว่า ภายในปี 2563 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์นักเรียน ให้มีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี มีทักษะในการใช้เทคโนโลยี มีคุณธรรมและสุขภาพสมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตในสังคมสากลที่หลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุขและเป็นคนดี มุ่งเน้นการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม โดยครูและบุคลากรที่มีคุณภาพ

แต่ทว่าในปัจจุบันยังไม่มีการศึกษาว่าสื่อสังคมที่ใช้อยู่ปัจจุบันในภาพรวมว่าเป็นอย่างไร ทั้งนี้เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้มีแนวคิดที่จะศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียน โดยได้เลือกกลุ่มนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับเกรด 4-6 เนื่องจากเป็นกลุ่มที่เริ่มจะพัฒนาการเข้าสู่วัยรุ่นในช่วงต้นเป็นวัยแห่งหัวเลี้ยวหัวต่อ ต้องการการเลี้ยงดูเอาใจใส่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมอันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

1.1 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนครอบคลุม (1) ด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน และ (2) ด้านการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวัน

1.1.1 สภาพที่พึงประสงค์ด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน กล่าวคือ นักเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการสำคัญ คือ เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีจุดมุ่งหมาย คือ มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ในส่วนของเทคโนโลยี คือ นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 12)

1.1.2 สภาพที่พึงประสงค์ด้านการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ การใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันมีคุณประโยชน์มากมายทั้งในแง่การศึกษา จริยธรรม มารยาททางสังคม การเลือกสื่อสังคมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนจะมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนในเรื่องต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพของสังคมและประเทศต่อไปในอนาคต (ชมรมจิตแพทย์นักเรียนและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย, 2557)

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

วิสัยทัศน์ของระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนานักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นความสามารถใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ รวมทั้งสื่อสังคม เพื่อให้ เกิดการพัฒนาตนเองในการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การประยุกต์และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม เพื่อเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ ก่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้า ทั้งต่อ ตนเอง ครอบครัว และสังคม

สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียน ยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุม (1) ด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน และ (2) ด้านการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวัน (โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา, 2565)

1.2.1 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันในด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน กล่าวคือ เมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้แพร่ระบาดไปทั่วโลก ทำให้โรงเรียน ไม่สามารถเปิดทำการสอนที่โรงเรียนได้ตามปกติ โรงเรียนยุวทูตศึกษาก็ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์เพื่อไม่ให้เกิดกระทบกับการเรียนการสอน ซึ่งนักเรียนทุกคนต้องใช้ โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต แตกต่างกันไป ในส่วนของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่ทางโรงเรียนได้เลือกใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ทาง ออนไลน์เป็นหลักก็ได้แก่ Zoom นอกจากนี้ Zoom นี้ นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้สื่อสังคมอื่น เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ในฐานะเป็นสื่อเสริม และเป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารกับครูผู้สอน ครูประจำชั้น หรือฝ่ายวิชาการเพื่อ ได้รับข้อมูลข่าวสารซึ่งเกี่ยวข้องกับการเรียน

ซึ่งโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนาเชียงใหม่ นั้นมุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดสมรรถนะ สำคัญ ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ รวมทั้งสื่อออนไลน์ เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม มีคุณธรรม เกิดความรู้ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาอันเกิดจากการใช้สื่อสังคมได้ สามารถนำ สื่อสังคมเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเสริมความรู้เนื้อหาที่สื่อหลักอาจขาดไปทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ ความสนุกสนาน มีใจรักในการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดี ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการศึกษา

1.2.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันในด้านการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในชีวิตประจำวันที่นักเรียนมีเวลาส่วนตนนอกเหนือจากเวลาเรียน นักเรียนได้รับการสนับสนุนให้สามารถใช้ สื่อสังคมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากแหล่งต่างๆ ทั่วโลก นักเรียนส่วนใหญ่เป็นผู้ลงทะเบียนใช้สื่อสังคม เช่น ไลน์ และเฟซบุ๊ก มีรูปโปรไฟล์ ชื่อของนักเรียน ซึ่งผู้ปกครองสนับสนุนให้ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร นอกเหนือไปจากการเรียนในห้องเรียน นักเรียนซึ่งอยู่ในวัยที่ชอบความสนุกสนานยังคงใช้สื่อสังคมโดยเน้น เลือกความสนใจไปที่เกมส์ หรือรายการที่ให้ความบันเทิง

1.3 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นของนักเรียน กล่าวคือ แม้สื่อสังคมจะมีบทบาทต่อการศึกษา แต่ทว่ามิได้ถูกสร้าง ออกแบบขึ้นมาหรือวางแผนการใช้งานเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียน และในปัจจุบันก็ยังไม่ได้นำมาพิจารณาเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์และวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทางผู้วิจัยจึงมีความต้องการทราบถึงการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียน โดยเลือกประชากร คือ นักเรียนระดับเกรด 4-6 ซึ่งเป็นวัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นในการนำมาศึกษาเพื่อจะได้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและหาแนวทางจัดการแก้ไขปัญหา อันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนต่อไป

จากสภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ สามารถวิเคราะห์สภาพที่ปัญหาจากการสังเกต และสัมภาษณ์นักเรียนได้ 2 ด้าน คือ (1) ด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอน และ (2) ด้านการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวัน

1.3.1 สภาพปัญหาของการนำสื่อสังคมมาใช้ในการเรียนการสอน กล่าวคือ นักเรียนบางคนขาดทักษะในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนในห้องเรียน ต้องมีผู้ปกครองเข้ามาช่วยจัดการให้ อีกทั้งในวิชาที่ต้องปฏิบัตินักเรียนบางส่วนไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือสอบได้ทันตามเวลาภายในห้องเรียน ปัญหาอาจเกิดจากสัญญาณอินเทอร์เน็ต สื่อที่ใช้ประกอบการเรียนไม่เหมาะสม หรือการขาดสมาธิ ขาดความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียนเอง เช่น วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น นอกจากนี้ นักเรียนบางส่วนไม่สามารถส่งงานให้ตรงเวลา ขาดการบริหารจัดการแบ่งเวลา โดยเฉพาะในงานลักษณะที่ต้องทำรายงาน โครงการส่ง การทำงานกลุ่มเพื่อเกิดการเรียนรู้ร่วมกันเป็นไปได้ยาก เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถเข้าร่วมตามกำหนดเวลาที่มีการนัดหมาย หรือสรุปประเด็นหน้าที่การทำงานเพื่อแบ่งหน้าที่กันได้ นักเรียนขาดสมาธิ ไม่มีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน บางคนปิดกั้น ไม่เข้าเรียน แอปพลิเคชั่น เล่น แอปเล่นเกมหรือดูสื่ออื่นระหว่างเรียนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 การเรียนการสอนบางวิชาที่เน้นการบรรยายหรือเปิดสื่อการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้สื่อสังคมเข้ามาช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้

1.3.2 สภาพปัญหาของการนำสื่อสังคมมาในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ แม้สื่อสังคมจะมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน เป็นช่องทางเสริมความรู้เนื้อหานอกเหนือไปจากห้องเรียน แต่นักเรียนยังไม่เข้าใจเรื่องของการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม คือ นักเรียนยังไม่มีความเข้าใจในการแยกแยะสื่อสังคมที่จริงหรือเท็จ สื่อที่เป็นประโยชน์หรือเป็นโทษ นักเรียนยังขาดการกระตุ้นการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมนอกเวลาเรียน ส่งผลให้นักเรียนใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันโดยขาดประสิทธิภาพ สื่อที่มีไม่ได้ช่วยให้การเรียนพัฒนาเท่าที่ควร ไม่มีการจัดการวิเคราะห์เรื่องคุณธรรมจริยธรรมสื่อ ส่งผลให้ผลการเรียนและพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อสังคม

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหาเรื่องการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน กล่าวคือ โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนาได้ให้ครูประจำชั้นช่วยประสานส่งคลิปวิดีโอที่สอนเกี่ยวกับขั้นตอนการใช้สื่อสังคมทั่วไป เช่น สอนการใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชัน Zoom มีการเขียนหนังสือขอความร่วมมือกับผู้ปกครองให้ช่วย

สอดส่อง ดูแล เอาใจใส่ และควบคุมการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนให้เป็นไปในทางที่เหมาะสม อีกทั้งแจ้งให้กับผู้ปกครองตอนช่วงปฐมนิเทศที่โรงเรียนและในไลน์ส่วนตัวช่วงระหว่างภาคเรียนการศึกษา

ในส่วนของความพยายามในการแก้ปัญหาจากการศึกษาค้นคว้างานวิจัย พบว่าไม่มีงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 จังหวัดเชียงใหม่โดยตรง แต่ในระหว่างปี 2556-2561 มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมที่นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

(1) สมชัย ทองดอนน้อย (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง โดยงานวิจัยให้ข้อเสนอแนะว่า ควรนำผลการวิจัยไปประชาสัมพันธ์ให้เห็นโทษและประโยชน์ของสื่อสังคม เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงการแบ่งเวลาในการเรียนและการเข้าใช้สื่อสังคมอย่างระมัดระวังและเหมาะสม และใช้ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการเรียนการสอน และให้นักเรียนได้รู้จักการแบ่งเวลาในการเรียนและศึกษาค้นคว้าความรู้จากสื่อสังคม

(2) วรรัตน์ เพ็ชรโต (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ได้ให้ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่คือ มีการจำกัดเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้ Social Media

(3) ชัญญุศิริ แจ่มเล็ก (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชุมชนวังหลุมวิทยาการ อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร ผลการศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลานานเกินไป ทำให้เกิดค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น นักเรียนใช้ภาษาในการพิมพ์ติดต่อสื่อสารไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย และนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ระหว่างเวลาเรียน แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนคือ ผู้ปกครองและครูควรดูแลการควบคุมการใช้งานในเวลาที่เหมาะสม รวมไปถึงการศึกษาพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และควรมีการจำกัดเวลาการใช้งานทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ตลอดจนให้ความรู้แก่นักเรียนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ไม่โพสต์รูปภาพตนเองในลักษณะที่ไม่เหมาะสม ไม่นัดพบเพื่อนที่รู้จักใหม่จากทางสื่อสังคมออนไลน์ การใช้คำพูดในเชิงลบ พุดหยาบคายหรือทำลายผู้อื่นให้เสียชื่อเสียง ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นช่องทางในการกระทำความผิด ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรช่วยกันป้องกัน ดูแลไม่ให้เกิดปัญหา พร้อมให้คำแนะนำในการใช้ ข้อดี ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ และโทษของการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 รวมถึงส่งเสริมให้นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในด้านการศึกษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เพิ่มขึ้น

(4) เบญจางค์ อัจฉริยะโพธา และคณะ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและความคิดเห็นด้านผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าตนเองติดสื่อสังคมออนไลน์ และมีการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เกินเวลาที่ตัวเองกำหนดโดยมีพฤติกรรมการเข้าใช้บ่อยครั้งมากกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์และใช้เวลา 4 ชั่วโมงต่อครั้ง สอดคล้องกับการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนคุย เมื่อรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียว และภายหลังการเข้าใช้มักมีอาการทางร่างกาย เช่น ง่วงปวดตา ปวดเมื่อยตัว ตลอดจนบุคคลในครอบครัวไม่พอใจเมื่อเข้าใช้มากเกินไป เพื่อเป็นการป้องกันหรือแก้ไขปัญหากจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม พ่อแม่หรือผู้ปกครองตลอดจนสถาบันการศึกษาหรือครู อาจารย์ควรให้คำแนะนำการเข้าใช้ที่เหมาะสมและดูแลอย่างใกล้ชิดให้กับเยาวชนด้วย

จากงานวิจัยที่ผ่านมาสรุปได้ว่า แนวทางในการแก้ปัญหาเป็นไปในแนวทางที่ คือ ในนโยบายว่าภาครัฐที่เกี่ยวข้องจึงควรมีกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และความคล่องในสื่อ (Digital Fluency) เพื่อจะช่วยเหลือกระตุ้นให้กลุ่มนักเรียนและเยาวชนมีความสามารถที่จะกำหนดความรู้ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นในการที่จะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย ผู้ปกครองครูและนักเรียน ควรแลกเปลี่ยนความรู้ทัศนคติซึ่งกันและกัน โดยการเปิดใจยอมรับในกระแสของสื่อออนไลน์พร้อมที่จะพูดคุยและใช้สื่อร่วมกันในลักษณะของเวลาคุณภาพของครอบครัว และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อนักเรียน ๆ รวมทั้งการสอนให้นักเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์รวมทั้งสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในบทเรียนต่าง การให้ความรักความอบอุ่นจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน ผนวกกับการมีจริยธรรมในตนเอง การปฏิบัติตนตามกฎหมาย ระเบียบในสังคม สนับสนุนให้นักเรียนและเยาวชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ จะสามารถลดอิทธิพลของสื่อสังคมที่มีต่อนักเรียนและเยาวชนได้

1.5 แนวทางที่ผู้วิจัยจะดำเนินการแก้ปัญหา

อนึ่งการแก้ไขอาจทำได้มากมายหลากหลายบริบทขึ้นกับมุมมอง ในด้านการเรียนการสอนผู้วิจัยมีมุมมองในการกระตุ้นหรือชี้แนะช่องทางในการค้นหาข้อมูลให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้มากขึ้นผ่านสื่อสังคม ในส่วนของโรงเรียนผู้วิจัยมีแนวคิดที่อยากให้มีการพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนที่นำสื่อสังคมเข้ามาใช้บูรณาการกับการสอนในวิชาต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน รวมทั้ง เพื่อจะได้ทราบข้อมูลพฤติกรรมที่อาจมีที่บ่งชี้ให้ทราบสถานะที่อาจจะนำไปสู่ความล้มเหลวในด้านการเรียน เพื่อประสานความร่วมมือในการป้องกันและแก้ไขก่อนจะพัฒนาไปเป็นปัญหาทางต่อไปในอนาคต ทั้งนี้เพื่อจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนานักเรียนอย่างเต็มศักยภาพ และเพิ่มประสิทธิภาพทางการศึกษาโดยรวมของประเทศ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

2.2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 รูปแบบการวิจัย การวิจัยเชิงสำรวจ

3.2 ประชากร ได้แก่ นักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 211 คน

3.3 ขอบข่ายเนื้อหาสาระในการวิจัย คือ การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุมวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนและผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน

3.4 เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

3.5 ระยะเวลาในการทำวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 พฤติกรรม หมายถึง ลักษณะที่แสดงออกทางการกระทำ ความคิดของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอกในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน

4.2 สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานโดยใช้ช่องทางการสื่อสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเชื่อมต่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนเกรดระดับเกรด 4-6 โรงเรียน

ยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ใช้เป็นสื่อกลางเพื่อประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 การใช้สื่อสังคม หมายถึง ลักษณะการใช้สื่อสังคมของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุม (1) ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล (2) ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน และ (3) ด้านติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์

4.4 นักเรียนเกรด 4-6 หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปีหรือผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

4.5 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา หมายถึง สถานศึกษาเป็นโรงเรียนประเภทสามัญศึกษา (หลักสูตร 2 ภาษา) ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ จัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษาเอกชน สถานศึกษาที่ เขต 4 สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2552 ตั้งอยู่ที่ เลขที่ 222 ถนนสุขุมเปอร์ไฮเวย์เชียงใหม่-ลำปาง ตำบลหนองผึ้ง อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1 ได้ข้อมูลการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

5.2 ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์เพื่อการเรียนของนักเรียน เกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง ใช้สื่อสังคมของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัด เชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุม คือ (1) สื่อสังคม (2) พฤติกรรม (3) นักเรียนเกรด 4-6 (4) ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ และ (5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดครอบคลุม

1. สื่อสังคม

การรวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม ผู้วิจัยศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุม (1) ความหมายของสื่อสังคม (2) รูปแบบของสื่อสังคม (3) วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคม (4) ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคม และ (5) ปัญหาและข้อคำนึงในการใช้สื่อสังคม

1.1 ความหมายของสื่อสังคม

นักวิชาการกล่าวถึงความหมายของสื่อสังคมไว้ดังนี้

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคม คือ สื่อที่ผู้ส่งสารสื่อสารผู้รับสารในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายออนไลน์ซึ่งสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง โดยแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่าง ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโคร บล็อก (Twitter and Microblogging) สื่อสังคม (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ได้กล่าวว่า สื่อสังคม คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาโส (2556) ได้ให้ความหมายของ สื่อสังคม คือ การรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่ม คนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นเครือข่าย เช่น เว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (YouTube) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

รักเกียรติ พันธุ์ชาติ (2560) กล่าวว่า สื่อสังคม (Social Media) เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า เว็บ 2.0 (Web 2.0) คือ เครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ และการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันมีการให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ หรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการ ตลอดจนองค์กรต่าง ๆ โดยสื่อสังคมสามารถที่จะใช้งานได้ผ่านเครื่องมือ อุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังนั้นสื่อสังคมจึงเป็นช่องทางการสื่อสารอีกช่องทางหนึ่งที่หน่วยงานราชการนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ได้เช่น หน่วยงานของรัฐสามารถนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวข้องกับของรัฐ การเสนอกฎหมาย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการนิติบัญญัติ เป็นต้น สื่อสังคมช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารถึงกันได้ทันทีและสามารถสื่อสารถึงกันแบบการสื่อสารสองทางได้ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

โดยสรุป สื่อสังคม คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม ผ่านเครื่องมืออุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยเน้นให้ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ช่วยให้คนสามารถทำความรู้จักกัน สามารถเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ วิดีโอ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความสนใจร่วมกัน ผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นทางการ ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (YouTube) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

1.2 ประเภทของสื่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับประเภทสื่อสังคม มีผู้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

พิชิต วิจิตรบุญรักษ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทตามระบบการจัดการเนื้อหา กล่าวคือ (1) บล็อก (Blogging) (2) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) (3) สื่อสังคม (Social Networking) และ (4) การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

1. บล็อก (Blogging) คือ ระบบการจัดการเนื้อหาที่ช่วยให้ผู้เขียนบล็อกสามารถเผยแพร่บทความส่วนตัวของตนเอง โดยการโพสต์ลงบล็อก ซึ่งจุดเด่น คือ ทำให้ผู้เขียนสามารถสื่อสารกับผู้อ่านได้อย่างเป็นกันเองผ่านระบบการแสดงความคิดเห็น (Comment)

2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) คือ อีกรูปแบบของบล็อกที่จำกัดขนาดการโพสต์ แต่แต่ละครั้งสามารถโพสต์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร จุดเด่นคือ ใช้งานง่าย และใช้เวลาไม่นาน หลายองค์กรที่ใช้ทวิตเตอร์ในการแจ้งกิจกรรมต่าง ๆ หรือข่าวสารข้อมูลของบริษัท เพื่อไม่ให้ขาดการติดต่อกับสังคม

3. สื่อสังคม (Social Networking) คือ เว็บไซต์ที่สามารถสื่อสารกับเพื่อนหรือคนที่ไม่รู้จัก หรือคนที่รู้จักภายหลังทางออนไลน์ได้ ซึ่งแต่ละเว็บไซต์สื่อสังคมจะมีลักษณะโดยภาพรวมคล้ายกัน แต่มีลักษณะเฉพาะบางอย่างที่แตกต่างกันออกไป ส่วนประกอบหลักที่เหมือนกัน คือ โปรไฟล์ (Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จัก) และการส่งข้อความ (Messaging - เพื่อส่งข้อความส่วนตัว หรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น โดยเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์สื่อสังคมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งเป็นสื่อทางออนไลน์ ที่สามารถทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์เพื่อแบ่งปันสื่อแก่ผู้ใช้ทั่วไป ซึ่งได้รับความนิยมมากในปัจจุบันเพราะเป็นสื่อผสม โดยผู้ใช้สามารถอัปโหลด รูป สไลด์หรือวิดีโอ พร้อมกันผ่านการติดต่อโปรแกรมต่าง ๆ ที่มีให้เลือกมากมาย ใช้งานง่าย ที่ได้รับความนิยม คือ ยูทูบ (YouTube)- สามารถแบ่งปันไฟล์วิดีโอ ฟลิคซ์ (flickr) สามารถแบ่งปันไฟล์รูป และ สไลด์แชร์ (slideshare) สามารถแบ่งปันไฟล์พรีเซนเตชันได้ เป็นต้น

รักเกียรติ พันธุ์ชาติ (2560, น. 3) กล่าวว่า เมื่อพิจารณาที่วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน มีการใช้งานมีเป้าหมายในการใช้งานไปในทางเดียวกันสื่อสังคมจึงสามารถแบ่งออกได้เป็น 9 ประเภท คือ

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) สื่อสังคมประเภทนี้ขึ้นสำหรับการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของการเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการค้นหาเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อ และการเขียนบทความได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้น ๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอื่นอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

1.2 ไมโครบล็อก (Micro Blog) สื่อสังคมประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้น ๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้น ๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter, Blauk, Weibo, Tout, Tumblr

2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) สื่อสังคมประเภทนี้ เป็นสังคมสำหรับการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตนเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก สื่อสังคมประเภทนี้จะมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตนเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ

รูปภาพเพลง โดยเน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคม ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket, Instagram, Vimero, Pinterest และ Slideshare เป็นต้น

3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นสื่อสังคมที่ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) จุดเด่น คือ ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่คั่นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคม ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, delicio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น

4. เวิร์กทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นสื่อสังคมที่ต้องการความคิดความรู้ และการต่อยอดจากผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้ออกมา มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการสื่อสังคมในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google earth , Google Maps, Google Groups, Yahoo Groups, Pantip เป็นต้น

5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เป็นสื่อสังคมประเภทนี้มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online games) ซึ่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง มีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of War Craft เป็นต้น

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นสื่อสังคมเพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากสื่อสังคมมาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเองและสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในสื่อสังคมนี้ได้ ผู้ให้บริการสื่อสังคมประเภทนี้ได้แก่ LinkedIn เป็นต้น

7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P) เป็นสื่อสังคมแห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคม ประเภทนี้ ได้แก่ Skype และ BitTorrent เป็นต้น

8. เครือข่ายสังคม (Social Networking Site) เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนข้อมูล (สถานะของตน) เผยแพร่รูปภาพภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความชอบหรือส่งต่อ หรือเผยแพร่ หรือแสดงความคิดเห็น โต้ตอบการสนทนา หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ได้แก่ Facebook, Badoo, Google+, Linkdin, Orkut

9. โปรแกรมสังคม (Social Network Application) การรับส่งข้อความสั้นจากสมาร์ทโฟน - SMS (text messaging) การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging) พร้อมความเห็นและรูปภาพคุยโต้ตอบ การส่งรูปภาพ อาร์มณี และการแชร์ ได้แก่ Line, Facebook, Wechat, MSN เป็นต้น

สื่อสังคมมีหลายประเภททั้งประเภทที่เป็นเครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งาน สามารถแบ่งได้ครอบคลุม (Williamson, 2013, p. 9)

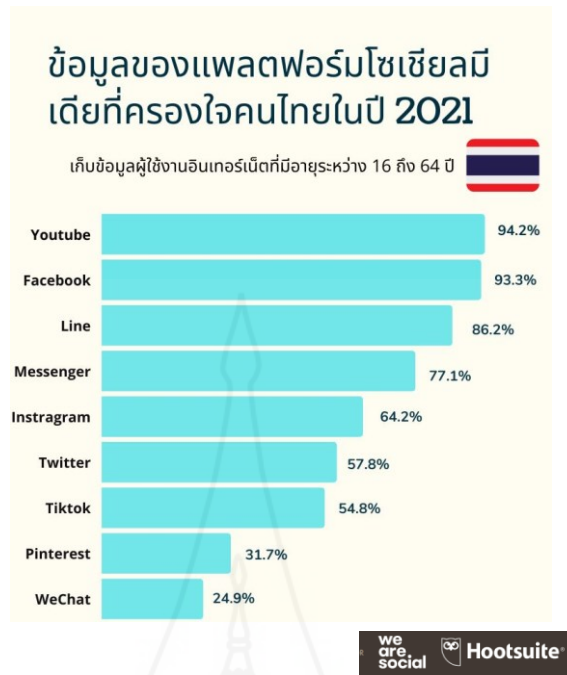
ตารางที่ 2.1 ประเภทของสื่อสังคม

ประเภทของสื่อสังคม	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
สื่อสังคม (Social networking site)	เป็นเว็บไซต์ที่สามารถ สร้างข้อมูล (สถานะของตน) เผยแพร่รูปภาพภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่น สามารถเข้ามาส่งต่อ หรือแสดงความคิดเห็นได้	- Badoo - Facebook - Google+ - LinkedIn
ไมโครบล็อก (Micro-blog)	เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความ สั้น ในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งเชื่อมต่อกับกลุ่ม คนที่มีความสนใจในเรื่อง เดียวกันได้	- Twitter - Branch
เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปัน สื่อ ออนไลน์ (Video and photo sharing website)	เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อ ข้อมูล รูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปัน แก่ผู้อื่น	- Flickr - Vimeo - Youtube
บล็อกส่วนบุคคลและองค์กร (Blogs including personal and corporate blogs and podcasts)	เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือน เป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์ สามารถ เขียนใน ลักษณะไม่เป็นทางการและแก้ไข ได้บ่อย	- Blogger - Tumblr - Wordpress
บล็อกบริษัทสื่อ (Blogs hosted by media outlets)	เป็นทางการน้อยกว่าบทความในหนังสือพิมพ์แบบ ดั้งเดิม แต่มีมากกว่า มีโครงสร้างและเป็นทางการ มากกว่าบล็อก	- Commentis Free (The Guardian newspaper)
วิกิและพื้นที่ความร่วมมือ (Wikis and online collaborative space)	ข้อความและเอกสารที่ผู้ใช้สร้างขึ้นและร่วมกัน พัฒนาขึ้นทางออนไลน์	- Wikipedia

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ประเภทของสื่อสังคม	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
ฟอรัมและกระดานสนทนา และกลุ่ม (Forums, discussion boards and groups)	เว็บเฉพาะที่หรือรายการตามอีเมลสำหรับการอภิปราย สามารถเป็นสาธารณะหรือส่วนตัว	- Google Groups - Yahoo Groups
เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform)	เป็นเว็บไซต์ที่เสนอรูปแบบการเล่นเกม ออนไลน์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถ เล่นได้คนเดียว หรือเป็นกลุ่ม	- Second life, -- World of Warcraft
ข้อความฉับพลัน (Instant messaging)	การส่งข้อความสั้นบนโทรศัพท์มือถือ	- SMS (text messaging)
การติดแท็กเชิงพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ (Geo-spatial tagging)	โพสต์ตำแหน่งของคุณ (รวมถึงความคิดเห็นและรูปภาพ) ไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์	- Facebook - Foursquare

เว็บไซต์ Data Reportal กล่าวว่า สื่อสังคมที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ YouTube Facebook และLine ยังคงเป็นสื่อสังคมที่ได้รับความนิยมต่อคนไทยโดยมีผู้ใช้งานนำเป็น 3 อันดับแรกมีจำนวนผู้ ที่ใช้งานใกล้เคียงกัน คือ YouTube (ร้อยละ 94.2) Facebook (ร้อยละ 93.3) LINE (ร้อยละ 86.2) Facebook Messenger (ร้อยละ 77.1) Instagram (ร้อยละ 64.2) Twitter (ร้อยละ 57.8) Tiktok (ร้อยละ 54.8) Pinterest (ร้อยละ 31.7) และWeChat (ร้อยละ 24.9) จากข้อมูลของ แพลตฟอร์ม โซเชียลมีเดียที่ครองใจคนไทยในปี 2021 เก็บข้อมูลผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 16 ถึง 64 ปี ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 สถิติการใช้สื่อสังคมของคนไทยปี 2564

ที่มา : <https://datareportal.com/reports/digital-2021-thailand?rq=digital%20thailand%202021>
สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2565

โดยสรุป ประเภทของการสื่อสารสังคมสามารถแบ่งประเภทของสื่อสังคมได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะที่ 1 ตามระบบจัดการเนื้อหา คือ (1) บล็อก (Blogging) (2) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) (3) สื่อสังคม (Social Networking) และ (4) การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) และลักษณะที่ 2 ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ซึ่งมี 9 ประเภทคือ (1) สร้างและประกาศตัวตน (2) สร้างและประกาศผลงาน (3) ความชอบในสิ่งเดียวกัน (4) เวทีทำงานร่วมกัน (5) ประสบการณ์เสมือนจริง (6) เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (7) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (8) เครือข่ายสังคม และ (9) โปรแกรมสังคม

1.3 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคม มีผู้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้ รีกเกียรติ พันธุ์ชาติ (2560) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน 9 วัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาย่อสรุปประเด็นต่างๆ คือ

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network)
2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network)
3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network)

4. เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network)
5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality)
6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network)
7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P)
8. เครือข่ายสังคม (Social Networking Site)
9. โปรแกรมสังคม (Social Network Application)

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา (2561) ได้กล่าวถึง การแบ่งวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน
ได้ 7 วัตถุประสงค์ โดยผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิงเพื่อเป็นแนวคิดปรับใช้กับสื่อสังคม ครอบคลุม

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network)
2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network)
3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network)
4. เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network)
5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality)
6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network)
7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P)

จงจินต จิตรแจ่ม (2552) ได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์
แบ่งออกได้เป็น

1. การแสดงความเป็นตัวตน (Self-extensions) โดยบอกเล่าเรื่องราวของตนเอง แสดง
ความคิดเห็นเผยแพร่รูปภาพ เพลง คลิปวิดีโอ เพื่อสะท้อนบุคลิกลักษณะรวมทั้งการนำเสนอผลงาน
2. ค้นหาและติดต่อเพื่อนเก่า รวมทั้งการหาเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต เพื่อพูดคุย
แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทศนคติ ความคิดเห็นที่มีประเด็นต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์ระหว่างกัน ทำให้
สามารถขยายเครือข่ายเพื่อน เพื่อทำความรู้จักกับบุคคลอื่น ๆ ในเครือข่ายเพื่อนเพิ่มขึ้น
3. แหล่งข้อมูลความรู้ เพื่อหาความรู้ที่สนใจ หรือเรียนรู้สิ่งใหม่ เช่น ภาษา ต่างประเทศ
งานอดิเรกต่าง ๆ ตลอดจนข้อมูลทางวิชาการ การเรียนการสอนต่างๆ
4. แหล่งซื้อขายสินค้า เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก โดยเฉพาะผู้ขายรายย่อยนิยมใช้เครือข่าย
สังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการนำเสนอขายสินค้าผ่านเครือข่ายเพื่อน ซึ่งช่วยให้ผู้ซื้อที่มีปฏิสัมพันธ์กับ
ผู้ขายได้ดียิ่งขึ้น

โดยสรุป วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคม มีอยู่ 12 วัตถุประสงค์ได้แก่ (1) สร้างและประกาศ
ตัวตน (Identity Network) (2) สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) (3) ความชอบในสิ่งเดียวกัน
(Passion Network) (4) เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) (5) ประสบการณ์เสมือนจริง
(Virtual Reality) (6) เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) (7) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกัน

ระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) (8) เครือข่ายสังคม (Social Networking site) (9) โปรแกรมสังคม (Social Network Application) (10) ค้นหาและติดต่อเพื่อนเก่า (11) แหล่งข้อมูลความรู้ เพื่อหาความรู้ที่สนใจ หรือเรียนรู้สิ่งใหม่ และ (12) แหล่งซื้อขายสินค้า

1.4 ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้สื่อสังคม มีผู้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้
 รีกเกียรติ พันธุ์ชาติ (2560) กล่าวว่า การนำสื่อสังคมมาใช้อาจมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วการนำสื่อสังคมมาใช้นั้น ส่วนใหญ่เพื่อเป็นการส่งเสริมแนวความคิดสนับสนุนและขยายวิธีการสื่อสาร และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้ทั่วถึงมากขึ้น และสร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ใช้งานมากขึ้น แต่การนำสื่อสังคมมาใช้ นั้น มีประโยชน์ครอบคลุม

1. สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการสนทนา/สื่อสารแก่สาธารณะได้
2. หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ สามารถเข้าไปใกล้ชิดกับสาธารณชนมากขึ้น
3. สามารถสร้างความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจ
4. สนับสนุนความโปร่งใสและธรรมาภิบาล
5. สร้างโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มที่ 3 ในการเข้ามามีส่วนร่วมและสนับสนุนเผยแพร่และส่งต่อข้อมูลในลักษณะซ้ำเป็นทอด ๆ (Viral distribution) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว
6. ลดต้นทุนการดำเนินการช่วยให้เข้าใจความคิดเห็นของประชาชนมากขึ้น
7. สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา
8. ลดเวลาที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารลง
9. สามารถที่จะนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ในการสื่อสารและเป็นสื่อกลางในการขยายการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และเผยแพร่ข่าวสาร

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา (2561) กล่าวว่าสำหรับข้อดีของรูปแบบการใช้สื่อสังคมมี 7 ข้อครอบคลุม

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. สามารถเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม เพราะสามารถเสนอแนะและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจเข้ามาตอบหรือมีส่วนร่วมได้
3. สามารถประหยัด ค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเองเช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. สามารถใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้าได้

6. สามารถช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ ขึ้น
7. สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

โดยสรุป ประโยชน์ของการใช้สื่อสังคม มีอยู่ 11 ข้อครอบคลุม (1) สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการสนทนา/แลกเปลี่ยนความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ (2) สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเสนอแนะและแสดงความคิดเห็นหรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นช่วยเข้ามาตอบได้ (3) หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ สามารถใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ได้ ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจแก่สาธารณชน (4) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานส่วนตัวของตัวเองได้ สามารถช่วยสร้างรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ ขึ้น (5) สนับสนุนความโปร่งใสและธรรมาภิบาล (6) สร้างโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มที่ 3 ในการเข้ามามีส่วนร่วม และสนับสนุนเผยแพร่และส่งต่อข้อมูลในลักษณะซ้ำเป็นทอด ๆ (Viral distribution) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว (7) ลดต้นทุนการดำเนินการช่วยให้เข้าใจความคิดเห็นของประชาชนมากขึ้น (8) สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่นในชีวิตประจำวัน (9) อำนวยความสะดวกและรวดเร็ว (10) สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา และ (11) ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

1.5 ปัญหาและข้อค้ำนังในการใช้สื่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับปัญหาและข้อค้ำนังในการใช้สื่อสังคมมีผู้ให้คำอธิบายไว้ดังนี้

รักเกียรติ พันธุ์ชาติ (2560) กล่าวว่า ในการนำสื่อสังคมมาใช้อาจมีปัญหาค้ำนังข้อจำกัด 4 ข้อครอบคลุม

1. มารยาทและรูปแบบการใช้งานแตกต่างจากสื่อรูปแบบอื่น
2. มีความเสี่ยงของความไม่แท้จริง การหลอกลวง และความไม่โปร่งใสของการใช้งาน
3. มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและอยู่เหนือการควบคุมของเจ้าของ
4. การหาเครือข่ายใหม่การสร้างเรื่องใหม่ ๆ เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดาได้ว่าจะมีจำนวนผู้ใช้เท่าใดและไม่มีการรับรองผลว่าการสื่อสารจะเกิดขึ้นและส่งสารไปยังผู้รับสื่อ

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา (2561) กล่าวว่าสำหรับปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นได้มี 7 ข้อครอบคลุม

1. ช่องทางการให้บริการบางแห่ง อาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูลอาจถูกผู้ไม่หวังดีนำไปใช้ในทางเสียหายหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดหมายกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์

3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ขโมยผลงาน หรือ ถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของผู้ใช้ให้บุคคลอื่นได้เห็นและแสดงความคิดเห็น

4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิก และแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าเป็นความจริงหรือไม่ ดังนั้น อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิกหรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

5. ผู้ใช้ที่เล่น Social Network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน อาจทำให้สุขภาพและสายตาเสียได้

6. ถ้าผู้ใช้หมกมุ่นและใช้เวลากับสื่อประเภทนี้มากเกินไป อาจทำให้เสียงานได้

7. เป็นการเสียเวลาถ้าผู้ใช้ ๆ อย่างไม่รู้ประโยชน์

โดยสรุป ปัญหาและข้อคำนึงในการใช้สื่อสังคมมีอยู่ 7 ข้อ ครอบคลุม (1) ช่องทางการให้บริการบางแห่ง อาจจะไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำไปใช้ในทางเสียหายหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ (2) เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดหมายกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ (3) เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของผู้ใช้ให้บุคคลอื่นได้เห็นและแสดงความคิดเห็น (4) ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิก และแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าเป็นความจริงหรือไม่ ดังนั้น อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิกหรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้ (5) ผู้ใช้ที่เล่น Social Network และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน อาจทำให้สุขภาพและสายตาเสียได้ (6) ถ้าผู้ใช้หมกมุ่นและใช้เวลากับสื่อประเภทนี้มากเกินไป อาจทำให้เสียงานได้ (7) เป็นการเสียเวลาถ้าผู้ใช้ ๆ อย่างไม่รู้ประโยชน์

2. พฤติกรรม

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนรายบุคคล ครอบคลุม (1) ความหมายของพฤติกรรม (2) ประเภทของพฤติกรรม (3) ลักษณะพฤติกรรมนักเรียนและเยาวชน 9-12 ปี และ (4) การใช้สื่อสังคมของนักเรียนและเยาวชน

2.1 ความหมายของพฤติกรรม

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมไว้ดังนี้

ธัญญา อีระอนิษฐ์ (2555) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง อาการที่แสดงออกของมนุษย์ ปฏิบัติการโต้ตอบต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว โดยจากการสังเกตหรือการใช้เครื่องมือช่วยวัดพฤติกรรมซึ่งส่งผลต่อกระบวนการทางร่างกาย

ดวงรัก จิรวัดนรังสี (2558) กล่าวว่า พฤติกรรม (Practice) คือ เป็นการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานมาจากความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน ความแตกต่างของความรู้และทัศนคติเกิดขึ้นเพราะความแตกต่างกันในเรื่องการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างในการแปลความสารที่ตนได้รับ จึงทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป และทำให้มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลที่แตกต่างกันออกไป โดยทั่วไปการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวพฤติกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทุกระดับ ตั้งแต่ปัจเจกชนจนถึงระดับสังคม

สุดาวรรณ ชันธมิตร (2538) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิบัติการหรือการแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจจะเป็นไปโดยไม่รู้สึกรู้สีกตัว หรือมีการตรึงตรองมาอย่างดีแล้ว โดยมีความรู้ ความเข้าใจ และการปฏิบัติเป็นตัวก่อให้เกิดแสดงออกมาโดยที่บุคคลอื่นที่อยู่รอบ ๆ จะสังเกตการณ์ กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือทดสอบวัดได้

โดยสรุป พฤติกรรม คือ การกระทำหรือการแสดงออกของสัตว์ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือสิ่งที่มีมากระตุ้น (Stimulus) อาจเกิดขึ้นทันทีหรือเกิดขึ้นหลังจากที่ถูกกระตุ้นมาแล้วระยะหนึ่ง พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับการทำงานของระบบประสาท กล้ามเนื้อและฮอร์โมน การเรียนรู้พฤติกรรมของสัตว์ ทำให้มนุษย์ล่าสัตว์กินเป็นอาหารได้แทนที่จะเป็นผู้ถูกล่า เพิ่มโอกาสในการอยู่รอดของหรือ Darwinian fitness มนุษย์ และสัตว์จะแสดงพฤติกรรมไปในทางที่ทำให้เกิด fitness สูงสุดต่อตัวเอง เช่น พฤติกรรมการกินอาหาร (เลือกกินอาหารพลังงานสูง) พฤติกรรมการเลือกคู่ (เลือกคู่ผสมพันธุ์ที่ทำให้ลูกที่เกิดมามีความสมบูรณ์ที่สุด) ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมได้แก่ ยีน (Gene) และสิ่งแวดล้อม

2.2 ประเภทของพฤติกรรม

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้กล่าวถึงประเภทของพฤติกรรมไว้ดังนี้

อาภรณ์ รัช (2560) กล่าวว่า พฤติกรรมจำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด (Innate behavior) แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นพฤติกรรมที่ได้มาจากกรรมพันธุ์ สามารถแสดงออกได้โดยไม่ต้องเรียนรู้มาก่อน มีแบบแผนเดียวกัน (Stereotyped) ไม่ค่อยมีการปรับเปลี่ยนโดยการเรียนรู้ มีลักษณะเฉพาะของแต่ละสปีชีส์ (Species-specific) พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิดแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

1.1 Kinesis เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางไม่แน่นอน

1.2 Taxis เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาหรือออกจากสิ่งเร้าโดยมีทิศทางแน่นอน

1.3 พฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน (Fixed action pattern หรือ FAP) เมื่อสัตว์ถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้าจากภายนอกที่เรียกว่า Sign stimulus (releaser) จะทำให้เกิดพฤติกรรมที่มีแบบแผนแน่นอน

2. พฤติกรรมการเรียนรู้ (Learning behavior) สามารถปรับเปลี่ยนได้อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ ไม่ใช่เกิดจากการที่สัตว์มีอายุมากขึ้น (Maturation) พฤติกรรมการเรียนรู้ได้รับอิทธิพลจากทั้งยีนและสิ่งแวดล้อม จำแนกเป็น 6 ประเภทครอบคลุม

2.1 พฤติกรรมความเคยชิน (Habituation) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์หยุดตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ซ้ำ ๆ กัน เนื่องจากไม่ได้รับการตอบสนองที่เหมาะสม

2.2 พฤติกรรมการฝังใจ (Imprinting) เป็นพฤติกรรมที่ถูกกำหนดมาแล้วโดยยีน จะเกิดขึ้นเฉพาะในช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิต (Critical period) และมีลักษณะเป็น Irreversible learning สิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการฝังใจเรียกว่า Imprinting stimulus จากการศึกษาของนักชีววิทยาชาวเยอรมันชื่อ Konrad Lorenz พบว่าลูกห่านที่ฟักออกจากไข่จะเดินตามแม่ของมัน

2.3 การเรียนรู้แบบมีเงื่อนไข (Classical conditioning) คือ การที่สัตว์เรียนรู้ที่จะนำสิ่งเร้าใหม่เข้าไปทดแทนสิ่งเร้าเดิมในการกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองตามธรรมชาติ (Unconditioned response) สิ่งเร้าเดิมซึ่งปรกติกระตุ้นให้สัตว์เกิดการตอบสนองเรียกว่าสิ่งเร้าที่ไม่เป็นเงื่อนไข (Unconditioned stimulus) ส่วนสิ่งเร้าใหม่ซึ่งปรกติไม่กระตุ้นให้สัตว์แสดงการตอบสนองนี้เรียกว่าสิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไข (Conditioned stimulus)

2.4 การลองผิดลองถูก (Operant conditioning หรือ Trial and error) คือ การที่สัตว์เรียนรู้ที่จะเชื่อมโยงพฤติกรรมหนึ่งกับการได้รางวัลหรือการถูกลงโทษ เมื่อได้รางวัลสัตว์ก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำ แต่เมื่อถูกลงโทษสัตว์ก็จะหลีกเลี่ยงที่จะแสดงพฤติกรรมนั้นอีก

2.5 การลอกเลียนแบบ (Observational learning) เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการที่สัตว์ดูพฤติกรรมของสัตว์อื่นและเรียนรู้ข้อมูลสำคัญบางอย่างแล้วทำตาม

2.6 การรู้จักใช้เหตุผล (Insight learning หรือ reasoning) คือ การที่สัตว์สามารถแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องตั้งแต่ครั้งแรกถึงแม้ว่าสัตว์นี้จะไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน

2.7 การใช้ความคิดประมวลข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ (Cognition) การคิดประมวลข้อมูลเป็น ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม และเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของพฤติกรรม

โดยสรุป พฤติกรรมเกณฑ์ตามหลักของการเรียนรู้ มี 2 ประเภท ได้แก่ (1) พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด (Innate behavior) แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นพฤติกรรมที่ได้มาจากกรรมพันธุ์ สามารถแสดงออกได้โดยไม่ต้องเรียนรู้มาก่อน มีแบบแผนเดียวกัน และ (2) พฤติกรรมการเรียนรู้ (Learning behavior) ปรับเปลี่ยนได้อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์

2.3 ลักษณะพฤติกรรมนักเรียนและเยาวชน 9-12 ปี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสำรวจโดยสถาบันการศึกษา องค์การที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเยาวชน ในช่วงปี 2551-2564 ได้ทบทวนพัฒนาการและพฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นตอนต้น ไว้ดังต่อไปนี้

ทวีศิลป์ วิษณุโยธินและคณะ (2551) กล่าวว่า วัยรุ่นตอนต้น อายุประมาณ 11-13 ปี เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบอย่างมากมีการเพิ่มของน้ำหนักและส่วนสูงอย่างมาก มีการเจริญเติบโตสูงใหญ่อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะที่คอ แขน ขามากกว่าที่ลำตัว ทำให้นักเรียนรู้สึกกว่าตัวเองมีรูปร่างเก้งก้างน่ารำคาญ และการเจริญเติบโตขยายขนาดของร่างกายในแต่ละส่วน อาจเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน นักเรียนหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่านักเรียนชาย 1-2 ปี ผลของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างรวดเร็ว มีผลกระทบต่ออารมณ์ของนักเรียนวัยนี้ได้มากโดยจะสามารถเห็นลักษณะของอารมณ์ที่แปรปรวน สับสน อ่อนไหวง่ายอารมณ์ขึ้น ๆ ลง ๆ ไม่มั่นคง และสามารถที่จะเห็นลักษณะอารมณ์ได้ทุกรูปแบบ ทั้งความวิตกกังวล หงุดหงิด หงุดหงิด หงุดหงิด ไม่พอใจในรูปร่างที่เปลี่ยนไป กล่าวว่าจะมีความผิดปกติในร่างกาย วิตกกังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้นและพฤติกรรมทางเพศ กล่าวการเป็นผู้ใหญ่กลัวความรับผิดชอบ บางครั้งอยากเป็นนักเรียนบางครั้งอยากเป็นผู้ใหญ่การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพื่อนเป็นบุคคลที่สำคัญสำหรับวัยรุ่น วัยนี้ชอบคลุกคลีกับเพื่อนเพศเดียวกัน วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ ต้องการความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง วัยรุ่นจะเลือกคบเพื่อนที่คล้าย ๆ ตัวเอง การได้มีโอกาสได้รู้จักกับเพื่อนทั้งชายและหญิงช่วยให้วัยรุ่นได้เรียนรู้การวางตัวในบทบาทที่เหมาะสมกับเพศของตน ช่วยให้เขารู้สึกมั่นคงในความเป็นชายหรือเป็นหญิงของตัวเอง วัยรุ่นให้ความสำคัญกับเพื่อนมาก บางครั้งเชื่อถือ และรับฟังเพื่อนมากกว่าผู้ปกครอง แต่ถ้าเขาเคยใกล้ชิด มีความเคารพใครในตัวผู้ปกครองมาตั้งแต่วัยนักเรียนแล้ว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ปกครองกับวัยรุ่นจะไม่รุนแรง เพราะวัยรุ่นมีความผูกพันกับผู้ปกครองอยู่

สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2558) ได้กล่าวอธิบายพฤติกรรมนักเรียนวัยเรียนตอนปลายไว้ว่า ในช่วงปลายของวัยเรียนนักเรียนหญิงอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งการเข้าสู่วัยรุ่นเร็วนี้อาจจะส่งผลต่อความมั่นใจในตัวเองของ นักเรียนเริ่มเรียนรู้ที่จะอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ปฏิบัติตามกฎระเบียบที่โรงเรียนกำหนดรู้จักมารยาทสังคมสามารถมีความรับผิดชอบได้ด้วยตนเองมากขึ้น

โดยเฉพาะเรื่องส่วนตัวและเรื่องการเรียนรู้นักเรียนวัยเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครู และกลุ่มเพื่อน อยากเป็นสมาชิกในกลุ่มเพื่อน และให้กลุ่มยอมรับตนเอง แสวงหาเพื่อนที่มีความคล้ายคลึงกันในด้านบุคลิกลักษณะหรือความชอบยึดมั่นกับกลุ่มเพื่อน มีความรู้สึกเป็นเจ้าของกลุ่ม ชื่อสัตย์ต่อกลุ่ม มีพฤติกรรมแสดงออกคำพูด หรือการแต่งกายที่เหมือนกลุ่มความเป็นเพื่อนเริ่มลึกซึ้งและยั่งยืนขึ้น มีความหมายมากกว่าการเล่นด้วยกัน เป็นความรู้สึกไว้วางใจ เป็นพวกเดียวกัน อยากช่วยเหลือกัน

นักเรียนวัยนี้มักจะเข้ากลุ่มตามเพศตัวเองและมักมีพฤติกรรมที่คิดว่าเหมาะสมกับเพศตนเอง เช่น นักเรียนหญิงรักสวยรักงาม นักเรียนชายเล่นผาดโผนซึ่งพัฒนาการดังกล่าวมีความสำคัญในการที่จะเรียนรู้บทบาททางเพศของตนเอง ในการเข้ากลุ่มนักเรียนจะได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแข่งขันและความรับผิดชอบ การเล่นของนักเรียนวัยนี้จะเป็นการเล่นเชิงสังคม มีการเล่นเป็นกลุ่ม มีกติกาลำดับขั้นตอน มีกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อนมากกว่านักเรียนวัยเรียนตอนต้น

ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย และ สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (2560) ได้อธิบาย เรื่อง ลักษณะพฤติกรรมนักเรียนและเยาวชน 9-12 ปี ไว้ครอบคลุม

นักเรียนอายุ 9 ปี รู้ว่าอะไรควรไม่ควรในสถานการณ์ต่างกัน

นักเรียนอายุ 10-12 รู้จักวางตัวจนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มได้ วางตนเหมาะสมกับกาลเทศะ เริ่มยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากของตนเองได้

การที่นักเรียนจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ดีจะต้องมาจากรากฐานครอบครัวที่มีความรัก เอื้ออาทรและมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ความรู้สึกว่ามีคนรัก ห่วงใยและมีผู้ที่จะอยู่เคียงข้าง ช่วยเหลือในยามที่ต้องการหรือเมื่อประสบกับปัญหา ซึ่งชมยินดีเมื่อนักเรียนทำได้ประสบการณ์ที่ดีจะช่วยให้เด็กเรียนรู้สึกตนเองมีคุณค่า ภูมิใจและเชื่อมั่นตนเอง รวมถึงมีจิตใจที่มั่นคงและมองผู้อื่นดีตามมา นักเรียนวัยนี้จึงเป็นช่วงสำคัญในการฝึกเข้าสังคม นอกจากจะฝึกให้เล่น และทำกิจกรรมแล้วการฝึกฝนจิตใจให้เข้าใจคนอื่น การอ่อนอ่อนผ่อนตาม การรักษากติกาความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาการเสียสละ เป็นต้น จะเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการสร้างมิตรภาพระยะยาว

ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย ได้จัดทำ คู่มือสำหรับผู้ปกครอง (2560) เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็กวัยเรียน 6-12 ปี อธิบายว่า วัย 9-12 ปี เป็นวัยที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองได้ดีมากยิ่งขึ้น ฟังผู้ใหญ่ค่อยลง แยกจากผู้ปกครองมากขึ้น เข้าสู่สังคมภายนอกมากขึ้น เป็นวัยสำคัญในการเริ่มสร้างความมั่นใจในตัวเองผ่านการชื่นชมและการยอมรับจากคนรอบข้าง เป็นวัยที่ต้องฝึกให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นอดทน เริ่มมีความสนใจและอยากลองกิจกรรมหลากหลาย เช่น ฝึกเล่นกีฬา ดนตรี เป็นต้น ผู้ปกครองควรเอาใจใส่และสนับสนุนทั้งด้านการเรียน และกิจกรรมนอกจากการเรียน

ทักษะพื้นฐานที่ควรมีสำหรับวัยนี้ ได้แก่

1. ทักษะการดำรงชีวิตประจำวัน ได้แก่ ฝึกเรียนรู้การเดินทาง ทำหรือหาอาหารเอง ซื่อของ ทำงานบ้าน การเก็บออม เป็นต้น
2. ทักษะการเป็นคนดีได้แก่ การอ่อนน้อมถ่อมตน มีน้ำใจต่อผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ให้อภัย รู้จักอดทนอดกลั้น
3. ทักษะการเอาตัวรอด ได้แก่ ความระมัดระวังตัวเอง เข้าใจคนและรู้เท่าทันความคิดที่ไม่ดีของคนบางคน รู้จักปฏิเสธสิ่งที่ไม่เหมาะสม ไม่พาตนเองไปอยู่ในสถานการณ์หรือสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย
4. ทักษะสังคม ได้แก่ การสื่อสารชัดเจน เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ควบคุมอารมณ์ แสดงออกได้ เหมาะสม สามารถเจรจาต่อรองและจัดการ ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งได้ดีรู้จักกาลเทศะ มีความมั่นใจ ในตนเอง ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น ในขณะที่จะต้องไม่ยอมให้คนอื่นละเมิดสิทธิของตัวเอง
5. ทักษะการเรียนรู้ได้แก่ รู้จักคิด วิเคราะห์ มีความคิดรวบยอดได้ดีมีสมาธิดีฟังและจับใจ ความได้ดีเป็นคนช่างสงสัย ช่างคิด มีความอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้นในการเรียน รู้วิธีค้นหาข้อมูล

จากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีวินัยและความรับผิดชอบ ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงกล้ามเนื้อแข็งแรงโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมือ (ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, น. 37-38)

พนม เกตุมาน (2554) กล่าวว่า ช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นวัยเรียนที่มักจะหาจุดดี หรือ เต็มของตนเอง หากการสร้างนิสัยที่ดี เป็นที่ยอมรับก็จะเป็นคนที่มีจุดเด่นของตนเอง ถ้าขาดก็กลายเป็นคนมีปมด้วย รู้สึกไม่ดีต่อตนเอง และขาดความมั่นใจ

โดยสรุป พฤติกรรมของนักเรียนอายุ 9-12 ปี หรือวัยเรียนตอนปลาย เป็นวัยที่เริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างมากยิ่งขึ้น อยากเป็นคนที่มีความสำคัญ ได้รับการยอมรับ การส่งเสริมและอยู่เคียงข้าง ช่วยเหลือในยามที่นักเรียนต้องการหรือเมื่อประสบกับปัญหา ซึ่ขมยินดีเมื่อนักเรียนทำได้ ประสบการณ์ที่ดีจะช่วยให้เด็กเรียนรู้สึกตนเองมีคุณค่า ภูมิใจและเชื่อมั่นตนเอง รวมถึงมีจิตใจที่มั่นคงและมองผู้อื่นดีตามมา

2.4 การใช้สื่อสังคมของนักเรียนและเยาวชน

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้กล่าวถึงการใช้สื่อสังคมของนักเรียนและเยาวชน 9-12 ปีไว้ดังนี้

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2561) ได้ศึกษาพฤติกรรม ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 พบว่า คนไทย 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มอายุต่ำกว่า 18 ปี (GEN Z) และ อายุ 18-37 ปี (GEN Y) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียน 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียนมากที่สุด

2. รองลงมาเป็นกลุ่ม อายุ 38-53 ปี (GEN X) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียน 8 ชั่วโมง 25 นาทีต่อวัน และน้อยที่สุดกลุ่ม อายุ 54-72 ปี (BABY BOOMER) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียน 8 ชั่วโมง 21 นาทีต่อวัน

จากข้อมูลยังพบว่ากลุ่ม Gen Y และ Gen Z ชอบความบันเทิงมาก ดังนั้น SocialMedia ที่ทั้ง 2 Gen นี้เลือกมากที่สุด ได้แก่

1. YouTube โดยมี Gen Y (99.6%) และ Gen Z (99.77%)
2. Chat online ผ่าน Line โดยมี Gen Y (99.36%) และ Gen Z (96.69%)
3. Facebook โดยมี Gen Y (98.45%) และ Gen Z (91.04%)
4. Messenger โดยมี Gen Y (94.32%) และ Gen Z (88.06%)
5. Instagram โดยมี Gen Y (75.97.32%) และ Gen Z (84.33%)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2562) ได้ทำสถิติเรื่อง การใช้ ICT ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ที่มีอายุระหว่าง 6-24 ปี ในปี 2562 พบว่าจากจำนวนประชาชนอายุ 6 -24 มีจำนวนประมาณ

16.3 ล้านคน แบ่งเป็นชาย 50.8% หญิง 49.2% พบว่า มีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 86.3% สถานที่ที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ผ่านสมาร์ทโฟน 85.3%, ที่พักอาศัย 67.2%, ที่สถานศึกษา 54.6%, สถานที่ให้บริการเชิงพาณิชย์ 26.4% กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Social Network เช่น Facebook, Twitter, Line Instragram 86.5% , ดาวน์โหลดหรือสตรีมมิ่งรูปภาพ หนังสืวีดีโอ เพลง เกม เล่นเกม ดูหนัง 81.9% โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์ผ่าน Line, Facebook, Facetime, WhatsApp เป็นต้น 80.5% ในส่วนของ ข้อมูลความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตแสดงให้เห็นว่า ใช้ทุกวัน 82.3%, อย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง 16.5%, อย่างน้อยเดือนละครั้ง 0.2% เมื่อจำแนกการใช้ อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ที่เข้าถึง พบว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน 94.1%, คอมพิวเตอร์ ตั้งโต๊ะ 55%, คอมพิวเตอร์พกพา 12.9%, และทักษะความสามารถที่ใช้ ตัด คัดลอก หรือวางข้อความ ในเอกสาร 80.6%, คัดลอกเคลื่อนย้ายไฟล์งานหรือแฟ้มงาน 78.5%, ใช้สูตรเบื้องต้นในเอกสารประเภท สเปรดชีท 58.6%

โดยสรุป เมื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมของนักเรียนและเยาวชนในปี 2561 พบว่า กลุ่มนักเรียนอายุต่ำกว่า 18 ปี (GEN Z) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียน 10 ชั่วโมง 22 นาทีต่อวัน ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยในวันทำงาน/เรียน มากที่สุด จากข้อมูลยังพบว่า GenZ ชอบความบันเทิงมาก ดังนั้น Social Media ที่เลือกมากที่สุดได้แก่ YouTube (99.77%) รองลงมา Chat online ผ่าน Line (96.69%) ส่วนอันดับ 3 จะเป็น Facebook (91.04%) อันดับ 4 จะเป็น Messenger (88.06%) และ ลำดับ 5 สุดท้ายจะเป็น Instragram (84.33%) นอกจากนี้เมื่อศึกษาข้อมูลของสำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำ สถิติเรื่อง การใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย ที่มีอายุระหว่าง 6-24 ปี ในปี 2562 พบว่าจาก จำนวนประชาชนอายุ 6 -24 มีจำนวนประมาณ 16.3 ล้านคน แบ่งเป็นชาย 50.8% หญิง 49.2% พบว่า มีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 86.3% สถานที่ที่นิยมใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ สถานที่ต่าง ๆ ผ่าน โทรศัพท์สมาร์ทโฟน 85.3%, ที่พักอาศัย 67.2%, ที่สถานศึกษา 54.6%, สถานที่ให้บริการเชิงพาณิชย์ 26.4% กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Social Network เช่น Facebook, Twitter, Line Instragram 86.5% , ดาวน์โหลดหรือสตรีมมิ่งรูปภาพ หนังสืวีดีโอ เพลง เกม เล่นเกม ดูหนัง 81.9% โทรศัพท์ผ่าน อินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์ผ่าน Line, Facebook, Facetime, WhatsApp เป็นต้น 80.5% ในส่วนของ ข้อมูลความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตแสดงให้เห็นว่า ใช้ทุกวัน 82.3%, อย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง 16.5%, อย่างน้อยเดือนละครั้ง 0.2% เมื่อจำแนกการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ที่เข้าถึง พบว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน94.1%, คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 55%, คอมพิวเตอร์พกพา 12.9%, และทักษะ ความสามารถที่ใช้ ตัด คัดลอก หรือวางข้อความในเอกสาร 80.6%, คัดลอกเคลื่อนย้ายไฟล์งานหรือแฟ้มงาน 78.5%, ใช้สูตรเบื้องต้นในเอกสารประเภทสเปรดชีท 58.6%

3. นักเรียนเกรด 4-6

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ นักเรียนเกรด 4-6 ครอบคลุม (1) ความหมายของนักเรียนเกรด 4-6 และ (2) คุณภาพของนักเรียน

3.1 ความหมายของนักเรียนเกรด 4-6

จากการค้นคว้าเอกสาร บทความ หรือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้กล่าวถึงนักเรียนเกรด 4-6 ไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ให้คำจำกัดความว่า ช่วงประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐาน การติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (ออนไลน์) ได้ให้คำอธิบายว่า นักเรียนช่วงประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงประถมศึกษาปีที่ 6 เรียกว่าประถมศึกษาตอนปลาย (มักเรียกโดยย่อว่า ป.ปลาย) เทียบเท่ากับ grade 4-6

โดยสรุป นักเรียนเกรด 4-6 คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปีหรือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นช่วงชั้นเรียนที่ 2 หรือ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

3.2 คุณภาพของนักเรียน

จากการค้นคว้าเอกสาร บทความ หรือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้มีผู้กล่าวถึงคุณภาพของนักเรียนไว้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2546) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2542 กำหนดแนวการจัดการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 รู้ความต้องการและความสนใจของตนเอง พัฒนาจุดเด่นและปรับปรุงจุดด้อย รู้และเข้าใจปัญหาที่ซับซ้อน มีการควบคุมอารมณ์และมีการแสดงออกได้เหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ตัดสินใจแก้ปัญหาตนเอง ครอบครัวยุโรป โรงเรียน สามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลายและเลือกใช้ข้อมูลให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน โดยมีจุดเน้นด้านความรู้ดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม รวมถึงประวัติความเป็นมาของสังคมไทย และระบอบการปกครอง

2. ความรู้ และทักษะด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี

3. ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะวัฒนธรรม การกีฬา กฎมณเฑียรบาลไทยและการประยุกต์ใช้กฎหมาย

4. ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

5. ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีจุดมุ่งหมาย คือ มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี ในส่วนของเทคโนโลยี คือ นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม นักเรียนสามารถใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลก โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา นอกเหนือไปจากการเรียนในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้สูงขึ้น ทำให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น ทำให้การเรียนรู้รวดเร็วขึ้นเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนการสอน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก 8 ประการ ได้แก่

1. รักชาติ ศาสน กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความпенไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง ในส่วนสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งใหญ่เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและสงสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าว

1. สารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยี ด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้อ่านสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

โดยสรุป คุณภาพของนักเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการครอบคลุม (1) รักชาติ ศาสน กษัตริย์ (2) ซื่อสัตย์สุจริต (3) มีวินัย (4) ใฝ่เรียนรู้ (5) อยู่อย่างพอเพียง (6) มุ่งมั่นในการทำงาน (7) รักความเป็นไทย (8) มีจิตสาธารณะ นอกจากนี้ยังกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ (1) ความสามารถในการสื่อสาร (2) ความสามารถในการคิด (3) ความสามารถในการแก้ปัญหา (4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ทั้งนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2542 (2542) กำหนดแนวการจัดการศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ในการกำหนด จุดเน้นด้านความรู้ 5 ความรู้ดังนี้ (1) ความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม รวมถึงประวัติความเป็นมาของสังคมไทย และระบอบการปกครอง (2) ความรู้ และทักษะด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (3) ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทยและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา (4) ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และ (5) ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

4. ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

การรวบรวมข้อมูลทั่วไปของโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ครอบคลุม (1) สภาพทั่วไป (2) ประวัติโรงเรียน (3) วิสัยทัศน์ (4) พันธกิจ (5) คำขวัญ (6) เป้าหมาย (7) หลักสูตรด้านวิชาการ และ (8) แนวคิดในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 สภาพทั่วไป

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นโรงเรียนได้รับการอนุญาตให้จัดตั้งเป็นโรงเรียนโดยกระทรวงศึกษาธิการ และเป็นโรงเรียนเอกชนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 4 โดยมีสภาพทั่วไปครอบคลุม

ชื่อโรงเรียน	โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา (ย.ศ.)
ชื่อเป็นภาษาอังกฤษ	Ambassador Bilingual School (ABS)
เปิดสอนประเภท	สามัญศึกษา (หลักสูตร 2ภาษา)
เปิดสอนระดับ	ระดับชั้นเตรียมอนุบาล ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6
ตั้งอยู่ที่	เลขที่ 222 ถ.ซุเปอร์ไฮเวย์เชียงใหม่-ลำปาง ตำบลหนองผึ้ง

อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนาสร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2552 โดย อาจารย์ชูเกียรติ และอาจารย์ อัมพร กมลโกมุท ซึ่งท่านทั้งสองมีประสบการณ์ทางการสอนและเป็นผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษามากกว่า 20 ปี

4.2 ประวัติโรงเรียน

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา เป็นโรงเรียนที่สร้างขึ้นเพื่อรองรับนักเรียนที่จบชั้นอนุบาล 3 จากโรงเรียน Little Stars Bilingual Pre-School ตั้งอยู่บนถนนศิริมงคลจารย์ซึ่งเป็นโรงเรียนอนุบาลที่สร้างขึ้นจากท่านอาจารย์ทั้งสอง ในปี พ.ศ. 2544 โดยเริ่มจากนักเรียนเพียง 15 คนในปีแรก และปัจจุบันโรงเรียน Little Stars Bilingual Pre-School มีนักเรียนทั้งหมดประมาณ 80-100 คน และนักเรียนที่จบอนุบาล 3 ส่วนมากจะมาเรียนต่อที่โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และถึงระดับมัธยมศึกษาต่อไป

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนาเริ่มเปิดเรียนในปีการศึกษา 2552 ตั้งแต่ระดับชั้นเตรียมอนุบาล จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, ประถมศึกษาปีที่ 5 ในปี 2553, ประถมศึกษาปีที่ 6 ในปี 2554 และขยายไปจนถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในปี 2555 นอกจากนี้ทางโรงเรียนกำลังจะเปิดดำเนินการสอนจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อรองรับนักเรียนให้ศึกษาต่อจนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนได้พัฒนาหลักสูตรทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์, คุณธรรม และจริยธรรมควบคู่ไปกับสภาพแวดล้อมที่เอื้อในการเรียนรู้แบบนานาชาติ โดยยังคงสืบสานขนบธรรมเนียม และประเพณีไทย ควบคู่กับปฏิบัติการพัฒนาโรงเรียนไม่ว่าจะเป็นทางด้านหลักสูตร, การบริหารองค์กร และ การพัฒนาอาคารเรียนต่าง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ และปรัชญาที่เน้นให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่สมบูรณ์แบบ และเหมาะสมนำพาสู่ความสุข ความสำเร็จ

4.3 วิสัยทัศน์

ภายในปี 2563 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์นักเรียน ให้มีทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี มีทักษะในการใช้เทคโนโลยี มีคุณธรรมและสุขภาพสมบูรณ์ สามารถดำรงชีวิตในสังคมสากลที่หลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุขและเป็นคนดี มุ่งเน้นการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม โดยครูและบุคลากรที่มีคุณภาพ

4.4 พันธกิจ

1. พัฒนาโรงเรียนให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
2. พัฒนานักเรียนให้มีความรู้และทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทย ในการสื่อสารอย่างถูกต้อง มีความเป็นเลิศด้านภาษาอังกฤษ พร้อมก้าวสู่ประชาคมโลก
3. พัฒนานักเรียนให้มีความรู้และทักษะตามหลักสูตร มีผลสัมฤทธิ์ทั้งในระดับสถานศึกษาและระดับชาติเป็นไปตามเกณฑ์
4. พัฒนาสื่อเทคโนโลยี การสื่อสาร และแหล่งเรียนรู้ให้ทันสมัยเพื่อนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นผู้นำ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ มีวิจรณ์ญาณยอมรับวัฒนธรรมที่หลากหลาย
6. ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีทักษะการดำรงชีวิตอย่างสันติสุข
7. ส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพพลานามัยแข็งแรง
8. พัฒนาระบบบริหารแบบมีส่วนร่วม ประสานสัมพันธ์ชุมชน เพื่อมุ่งผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง
9. พัฒนาระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้เข้มแข็งและมีประสิทธิภาพ
10. พัฒนาครูและบุคลากรให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ตามมาตรฐานวิชาชีพ และมีจรรยาบรรณ

4.5 คำขวัญ

“ ภาษาล้ำเลิศ เชิดชูคุณธรรม ก้าวนำวิชาการ สืบสานวัฒนธรรมไทย มุ่งไปสู่สากล ”

4.6 เป้าหมาย

1. โรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
2. นักเรียนมีความรู้และทักษะภาษาอังกฤษและภาษาไทย ในการสื่อสารอย่างถูกต้อง มีความเป็นเลิศด้านภาษาอังกฤษ พร้อมก้าวสู่ประชาคมโลก
3. นักเรียนมีความรู้ตามหลักสูตร มีผลสัมฤทธิ์ทั้งในระดับสถานศึกษาและระดับชาติตามเกณฑ์

4. โรงเรียนมีสื่อเทคโนโลยี การสื่อสาร และแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยสามารถนำไปใช้ได้
อย่างมีประสิทธิภาพ
5. นักเรียนมีความเป็นผู้นำกล้าคิดกล้าแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์
มีวิจารณ์ญาณ ยอมรับวัฒนธรรมที่หลากหลาย
6. นักเรียนมีคุณธรรม เป็นคนดีของสังคมมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร
มีทักษะ การดำรงชีวิตอยู่อย่างสันติสุข
7. นักเรียนมีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์แข็งแรง
8. โรงเรียนมีระบบบริหารแบบมีส่วนร่วม ประสานสัมพันธ์ชุมชน เป็นที่พึงพอใจของ
ผู้เกี่ยวข้อง
9. โรงเรียนมีระบบประกันคุณภาพภายในที่เข้มแข็งและมีประสิทธิภาพ
10. ครูและบุคลากรเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ตามมาตรฐานวิชาชีพและมีจรรยาบรรณ
(โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา)

4.7 หลักสูตรด้านวิชาการ

หลักสูตรของโรงเรียนตั้งอยู่บนหลักสูตรการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ โดยนำมา
ผนวกกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 บูรณาการกับของรัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศ
สหรัฐอเมริกา สำหรับวิชาที่สอนเป็นภาษาอังกฤษ ได้แก่ วิชาภาษาอังกฤษ, คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และ
สุขพลศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นการบูรณาการของหลักสูตรภาษาไทย
ของกระทรวงศึกษาธิการ และหลักสูตรการศึกษาจากรัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งช่วยให้การ
สอนวิทยาศาสตร์ทั้งภาษาอังกฤษ และภาษาไทย พร้อมเป็นการเสริมความรู้ความเข้าใจแก่นักเรียนได้ดี
ยิ่งขึ้น

โรงเรียนฯ จะมีการเก็บคะแนนตลอดคาบเรียนทั้งปีและรายงานผลการเรียนแก่ผู้ปกครอง
เพื่อให้ผู้ปกครองทราบผลพัฒนาการของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง และหากนักเรียนคนใดที่ต้องการเสริมด้าน
ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ สามารถเรียนพิเศษในชั้นเรียนภาษา (ESL และ TSL) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียน
สามารถปรับตัวด้านภาษาเพื่อร่วมเรียนในชั้นเรียนปกติได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4.8 แนวคิดในการจัดการเรียนการสอน

หลักสูตรโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551
บูรณาการกับหลักสูตรการศึกษาจากแคลิฟอร์เนียสหรัฐอเมริกา ยึดหลักว่านักเรียนมีองค์ปัญญาแห่งความ
รอบรู้ ความดีงาม โดยถือว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอน 2 แบบ คือ แบบ
สองภาษา (EP) และแบบนานาชาติ (International) ที่เน้นความเป็นเลิศทางภาษา ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์
ของโรงเรียน ที่ว่า “ภาษาดีมีความสุข” และมุ่งมั่นพัฒนานักเรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมบูรณ์

ทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะด้านการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี มีคุณธรรมและจริยธรรม สามารถสืบค้นและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการทำงาน เห็นคุณค่า และสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีและภูมิปัญญาท้องถิ่น มีเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ มีสุขภาพ พลานามัยที่สมบูรณ์แข็งแรงและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

โครงสร้างหลักสูตรของโรงเรียนยุวศูตศึกษาพัฒนา มีการจัดการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษามัธยมศึกษาที่ยึดตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยมีจุดเน้น คือ การสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษสำหรับ ในส่วนของการศึกษาระดับปฐมวัยนั้น เรายึดหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่มีจุดเน้น คือ การสื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วยเช่นกัน

บุคคลกรฝ่ายบริหารที่มากความสามารถในการกำหนดเป้าหมายและทิศทางของโรงเรียน โดยผู้บริหารยึดหลักการบริหารแบบ SBM คือ หลักแนวคิดทางการบริหารและการจัดการศึกษาที่มุ่งให้สถานศึกษามีอิสระในการบริหาร วิชาการ บุคลากรงบประมาณ และการบริหารทั่วไป

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างทางโรงเรียนได้คัดเลือกครูชาวต่างชาติผู้เป็นเจ้าของภาษา ซึ่งผ่านการอบรมทั้งด้านคุณภาพการสอน ประสบการณ์ เทคนิคในการสอน และมีความเป็นมืออาชีพในการจัดการเรียนการสอน ในขณะเดียวกันเรายังมีครูไทยที่มากด้วยความรู้ความสามารถมีคุณวุฒิ คุณสมบัติที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน ควบคู่กันไป เราจึงมั่นใจอย่างยิ่งว่า เราสามารถส่งเสริมความรู้ ทักษะ ความก้าวหน้าให้แก่นักเรียนได้อย่างสมบูรณ์แบบ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศมี 4 เรื่อง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศมี 5 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยรวมทั้งเอกสารภายในประเทศทั้ง 4 งาน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 – 2561 มีการศึกษาการใช้สื่อสังคมของนักเรียน กล่าวคือ

สมชัย ทองดอนน้อย (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตภาคกระบี่ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน ได้แก่ ด้านวิชาการ ด้านสื่อสาร และด้านความบันเทิง และเมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้นไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

วรารัตน์ เพ็ชรโต (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัยพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่คือ การใช้เพื่อค้นคว้าหาข้อมูลทาง Social Media แทนการไปห้องสมุด พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการบันเทิง ส่วนใหญ่คือ การใช้ Social Media ในการดูหนังและฟังเพลงออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ คือ การใช้ Social Media ในการสนทนาออนไลน์ เช่น Chat Line Skype Facetime และอื่นๆ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่คือ พูดคุยกับคนอื่นน้อยลง

ชญุณศิริ แจ้งเล็ก (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชุมชนวังหลุมวิทยาจารย์ อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับมาก พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านส่วนบุคคล ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านการศึกษา ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นสื่อประกอบในการเรียนรู้ เช่น ดูจาก Youtube ฯลฯ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิง/ติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ดูหนัง ฟังเพลง ผลการศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่คือ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลาานเกินไป ทำให้เกิดค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น นักเรียนใช้ภาษาในการพิมพ์ติดต่อสื่อสารไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย และนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ระหว่างเวลาเรียน

เบญจางค์ อัจฉริยะโพธา และคณะ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและความคิดเห็นด้านผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลาานคือ 4 ปีขึ้นไป เรียนรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยตัวเอง มีการเข้าใช้มากกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์ และระยะเวลาการเข้าใช้มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อครั้ง การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เกินเวลาที่ตัวเองกำหนด โดยในช่วงเวลาวันจันทร์ถึงศุกร์มีการเข้าใช้ในช่วงหลังเลิกเรียน โดยระยะเวลาที่เข้าใช้หลังเลิกเรียนมากกว่ากิจกรรมอื่น (ยกเว้นการนอน) ส่วนวันเสาร์อาทิตย์มีการเข้าใช้ในชวงกลางวัน (เวลา 11.00 -16.00 น.) นิยมใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ประเภทยูทูป (youtube) เฟซบุ๊ก (facebook) และไลน์ (line) โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่นิยมใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เข้าใช้เพื่อคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า เพื่อดูหนัง/ฟังเพลง และเล่นเกมส์ มีการใช้

ข้อมูลส่วนตัวจริงเพียงบางส่วนเพื่อสมัครเป็นสมาชิก และมีพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ ความคิดเห็นด้านผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ความคิดเห็นเชิงบวกในภาพรวมอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก โดยข้อที่กลุ่มตัวอย่างระดับมากมีจำนวน 3 ข้อ คือ เมื่อเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์จะรู้สึก ผ่อนคลาย ทำให้ติดต่อกับผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว และใช้เพื่อการศึกษาหาความรู้และรับข่าวสาร ในชีวิตประจำวันตามลำดับ ส่วนข้อที่คิดเห็นระดับปานกลางมีจำนวน 1 ข้อ คือ ทำให้ได้เจอสังคมใหม่และ เพื่อนใหม่ ส่วนความคิดเห็นเชิงลบ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับน้อย โดยข้อที่กลุ่มตัวอย่าง เห็นด้วยระดับ มากมีจำนวน 1 ข้อคือ เวลาที่รู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียวจะใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนคุย ระดับปานกลางมีจำนวน 4 ข้อคือ เกิดความมั่นใจในการใช้เพื่อการสื่อสารมากกว่าแบบการติดต่อแบบ เเผชิญหน้ากัน บุคคลในครอบครัวไม่พอใจเมื่อใช้มากเกินไป มีการนำภาษาแปลกๆ มาโต้ตอบกับบุคคลอื่นใน ชีวิตประจำวัน และมักมีอาการทางร่างกาย เช่น ง่วง ปวดตา ปวดเมื่อยตัว

โดยสรุป จากงานวิจัยที่ผ่านมาสรุปได้ว่า แนวทางในการแก้ปัญหา คือ ภาครัฐควรมี กระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และความคล่องในสื่อ (Digital Fluency) เพื่อ จะช่วยกระตุ้นให้กลุ่มนักเรียนและเยาวชนมีความสามารถที่จะกำหนดความรู้ทักษะและทัศนคติที่จำเป็นใน การที่จะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย ผู้ปกครอง ครู และนักเรียน ควรแลกเปลี่ยนความรู้ ทัศนคติซึ่งกันและกัน โดยการเปิดใจยอมรับในกระแสของสื่อออนไลน์พร้อมที่จะพูดคุยและใช้สื่อร่วมกันใน ลักษณะของเวลาคุณภาพของครอบครัว และเป็นแบบอย่างที่ดีต่อนักเรียน ๆ รวมทั้งการสอนให้นักเรียน รู้เท่าทันสื่อออนไลน์รวมทั้งสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในบทเรียนต่าง การให้ความรักความอบอุ่นจากครอบครัว กลุ่มเพื่อน ผนวกกับการมีจริยธรรมในตนเอง การปฏิบัติตามตามกฎ ระเบียบในสังคม สนับสนุนให้นักเรียน และเยาวชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ จะสามารถลดอิทธิพลของสื่อสังคมที่มีต่อนักเรียนและเยาวชนได้

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

สำหรับบทความและงานวิจัยในต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาหามาแล้วแต่ไม่พบ แต่พบว่ามีอยู่ 5 แหล่งที่เป็นงานวิจัยที่ เกี่ยวข้องด้านการใช้สื่อสังคมด้านการศึกษาที่มีผู้ศึกษาไว้แล้วตั้งแต่ปี ค.ศ. 2016-2022 คือ วิจัยเรื่อง ปฏิสัมพันธ์สื่อสังคมระหว่างครูและนักเรียน:โอกาสและความท้าทายในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษา บทความเรื่องผลกระทบของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคม: บริบทการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ วิจัยเรื่อง ประสบการณ์ของครูและนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นเครื่องมือการสอนภายในห้องเรียน: ทบทวนวรรณกรรม ที่เป็นระบบ วิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมเพื่อสนับสนุนแก้ปัญหาที่มีโครงสร้างไม่ดี: พิจารณาในแง่ความเป็นไป ได้และความท้าทาย บทความเรื่องการระบาดของโรคโควิด 19: ผลกระทบของสื่อสังคมในระดับมัธยมศึกษา กล่าวคือ

มาติน เซาสตรา (Martijn Schouwstra, 2016) ทำวิจัยเรื่อง ปฏิสัมพันธ์สื่อสังคมระหว่าง ครูและนักเรียน:โอกาสและความท้าทายในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษา กล่าวว่า หลังจากการทดลอง

6 สัปดาห์ ครู 6 คนเข้าร่วมกับนักเรียนใน WhatsApp และ Instagram พร้อมจดบันทึกและจดบันทึกในแต่ละวัน หลังจากนั้นนักเรียนจากแต่ละชั้นเรียนได้รับเลือกให้เข้าร่วมในการอภิปรายกลุ่มก่อนและหลังการเรียน ผลการวิจัยของเราชี้ให้เห็นว่าครูและนักเรียนจำนวนมากมีประสบการณ์เชิงบวกกับการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ซึ่งกันและกัน แม้ว่าการใช้สื่อสังคมเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่มีผลยอดเยี่ยมแต่ความท้าทายหรืออุปสรรคต่อไปนี้ส่งผลกระทบมากที่สุดต่อประสบการณ์: สภาพแวดล้อมส่วนบุคคลและการทำงานแบบผสมผสาน การรักษาระดับกิจกรรมของครู การใช้กลุ่มทางเลือกของนักเรียน และปัญหาการช่วยสำหรับการเข้าถึง ครูควรพยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเอาชนะอุปสรรคเหล่านี้และพิจารณาการฝึกอบรมเพื่อประเมินการสื่อสารที่นักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

อาทมาต ฮตยาตูลลาห์ และ เอดาง สุปราทิ (Achmad Hidayatullah & Endang Suprapti, 2020) เขียนบทความเรื่องผลกระทบของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคม: บริบทการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยกล่าวว่า แม้คณิตศาสตร์เป็นบทเรียนอย่างหนึ่งในโรงเรียนที่มีปัญหาค่อนข้างซับซ้อนอยู่บ่อยครั้ง ถูกระบุว่าเป็นวิชาที่ยาก ด้อยในด้านนวัตกรรมและเป้าหมาย จากการการใช้สื่อสังคมในการเรียนคณิตศาสตร์ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ โดยใช้ภาพและเสียง เช่น บน YouTube หรือ Instagram ได้ทำให้งานงานการสอนเบาลง อย่างไรก็ตามการเรียนคณิตศาสตร์ด้วยสื่อสังคมในยุคนี้มีความท้าทายว่าสื่อสังคมอาจบิดเบือนบทบาทของครูในฐานะผู้สอน การใช้สื่อสังคมในการสอนอย่างเดียวยาจลดทอน แรงจูงใจ และการมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ แต่หากครูสามารถส่งเสริมความร่วมมือการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมแบบโต้ตอบ และช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและครูได้ก็จะทำให้การใช้สื่อสังคมมีประสิทธิภาพ ยังมีข้อเสียอื่น ๆ ที่อาจมีสิ่งที่ต้องระวังขณะใช้สื่อสังคม เช่น คำพูดหรือภาษาที่ไม่เหมาะสม การละเมิดความเป็นส่วนตัว ประเด็นเรื่องการบริหารเวลา และจรรยาบรรณในการใช้สื่อสังคม จึงควรมีแนวทางหรือนโยบายในการจัดการที่ชัดเจน เช่น สื่อสังคมที่แนะนำที่แนะนำ ระยะเวลา การกำหนดกฎพื้นฐานสำหรับการสื่อสารและการสนทนาออนไลน์นอกจากนี้ โรงเรียน ผู้บริหาร และครูควรตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีการสื่อสารนโยบายและแนวทางปฏิบัติในสื่อสังคมนั้นเป็นที่เข้าใจตรงกัน

แอดรี เอ โคเลอร์ และดานีลา เรเซนเด วิลารินโฮ พีรีรา (Adrie A. Koehler & Daniela Rezende Vilarinho-Pereira, 2021) ทำการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อสนับสนุนแก้ปัญหาที่มีโครงสร้างไม่ดี: พิจารณาในแง่ความเป็นไปได้และความท้าทาย กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในนักเรียนเป็นเป้าหมายหลักของความพยายามในการสอนและการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมในการสอนที่เน้นปัญหาเป็นความท้าทายสำหรับนักเรียน ผู้เชี่ยวชาญได้พยายามแสวงหาวิธีการต่าง ๆ ในการสนับสนุนนักเรียนในเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนจากแอปพลิเคชันของสื่อสังคมพร้อมใช้งานโดยนักการศึกษา ซึ่งมีจำนวนมากมาช่วยเอื้อต่อกิจกรรมการสอนและการเรียนรู้ แม้ว่าการใช้สื่อสังคมจะมอบโอกาสให้กับนักเรียนในการศึกษา แต่แท้จริงเครื่องมือเหล่านี้ไม่ได้มาโดยปราศจากความท้าทาย และการวิจัยแสดงให้เห็น

เห็นว่าว่าเครื่องมือดังกล่าวจะช่วยอำนวยความสะดวกในการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนโดยเฉพาะได้โดยระบุแหล่งทางการศึกษาที่โดดเด่นของสื่อสังคม และค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้

โรซาน ทราด (Rozan Trad, 2021) ทำการวิจัยเรื่องประสบการณ์ของครูและนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นเครื่องมือการสอนภายในห้องเรียน: ทบทวนวรรณกรรมที่เป็นระบบ ผลการวิจัยพบว่าการใช้สื่อสังคมในห้องเรียนมีผลดีมากกว่าผลเสีย โดยที่การรับรู้เชิงบวกมีน้ำหนักเกินที่เป็นลบ สื่อสังคมถือเป็นเครื่องมือสำคัญและมีประโยชน์ในการสอนและการเรียนรู้ที่อำนวยความสะดวกในการประเมินและข้อเสนอแนะ คือ ควรเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและอนุญาตให้นักเรียนได้รับทักษะทางที่สำคัญบางประการในการรู้เท่าทันสื่อ นอกจากนี้มีความเห็นว่า นโยบายและแนวทางในการนำสื่อสังคมมาใช้ยังไม่ชัดเจน ผลการวิจัยจะช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อสังคมในชั้นเรียนกับผลการเรียนที่นำสื่อสังคมมาใช้ในวิชาอื่น ๆ ด้วย

คริสทอส พาพาเดเมเทรา และคณะ (Christos Papademetriou and others, 2022) ทำบทความเรื่องการระบาดของโรคโควิด 19: ผลกระทบของสื่อสังคมในระดับมัธยมศึกษา กล่าวว่า ในกระบวนการศึกษา การนำสื่อสังคมมาใช้ต้องนำองค์ประกอบของแต่ละแพลตฟอร์มมาพิจารณาเพื่อความมั่นใจ โดยเน้นสิ่งสำคัญที่นักเรียนสื่อสารได้แบบเรียลไทม์ ไม่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่และเวลาเพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้ใหม่ตลอดจนการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่เหมาะสมกับความต้องการ เป็นวิธีใหม่หรือปรับปรุงเพื่อการสอนและการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งถือเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยีและการรวมตัวของสื่อสังคมในอนาคต อีกทั้งในด้านของการประเมินผลการเรียนควรปรับให้มีรูปแบบขั้นตอนหรือระบบที่สามารถติดตามผลการทำกิจกรรมของนักเรียนเพื่อลดขั้นตอนการทำงานที่ยุ่งยากของครูผู้สอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้สื่อสังคมทั้งครูและนักเรียน

โดยสรุป จากบทความและงานวิจัยต่างประเทศให้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยภายในประเทศ ที่เป็นไปในลักษณะการเน้นการใช้สื่อสังคมร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น อภิปรายกลุ่มก่อนและหลังการเรียน การมีส่วนร่วมแบบถามตอบระหว่างครูและนักเรียน ตลอดจนกิจกรรมการมีส่วนร่วมต่าง ๆ ทั้งนี้ขึ้นกับประสบการณ์การรักษาระดับกิจกรรมของครู รวมถึงการจัดการสภาพแวดล้อมส่วนบุคคลและการทำงานแบบผสมผสาน ยังมีข้อเสนอแนะเรื่องการออกแบบออกแบบขั้นตอนหรือระบบที่สามารถติดตามผลการทำกิจกรรมของนักเรียนเพื่อลดขั้นตอนการทำงานที่ยุ่งยากของครูผู้สอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้สื่อสังคมทั้งครูและนักเรียน รวมถึงทางโรงเรียนควรมีกรอบแนวทางหรือนโยบายในการจัดการที่ชัดเจนในทางปฏิบัติสำหรับสื่อสังคม บทความและงานวิจัยเหล่านี้จะช่วยเพิ่มความเข้าใจในบริบทสังคมในมุมมองสากลที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในลักษณะเดียวกันกับภายในประเทศไทย ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวจะช่วยนำไปสู่การพัฒนาเครื่องมือหรือระบบเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนอันจะส่งผลในการพัฒนาการศึกษาของประเทศในภายภาคหน้า

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา: การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย คือ กำหนดประชากร สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 211 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.1 รายละเอียดประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ระดับชั้น	เพศ		รวม
	ชาย	หญิง	
เกรด 4	35	23	58
เกรด 5	35	44	79
เกรด 6	45	29	74
รวม	115	96	211

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับ: การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน จำนวน 27 ข้อ ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน จำนวน 31 ข้อ และตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะทั่วไป เป็นคำถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

ขั้นที่ 1 กำหนดสิ่งต้องประเมิน ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ: การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 3 ด้าน คือ (1) ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล (2) ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน และ (3) ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์

ขั้นที่ 2 ศึกษาทฤษฎีหลักการต่าง ๆ จากตำรา แนวความคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนอายุระหว่าง 9-12 ปี หรือ นักเรียนเกรด 4-6

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม ประกอบด้วย (1) แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีระดับคะแนนครอบคลุม

ระดับคะแนน	แปลความหมาย
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

และ (2) แบบสอบถามปลายเปิด

ขั้นที่ 4 สร้างแบบสอบถาม โดยการประมวลเนื้อหาสาระให้ครอบคลุมขอบข่ายที่เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 27 ข้อ ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางพัฒนาการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและปรับแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมีการปรับปรุงแบบสอบถามครอบคลุม

1. ได้ปรับปรุงข้อคำถามให้เหมาะสม
2. ดูความถูกต้องของการสะกดคำ ประโยค
3. เพิ่มเติมข้อคำถามให้ทันสมัยกับยุคปัจจุบัน
4. จัดรูปแบบตารางของแบบสอบถามให้สวยงาม
5. การจัดระเบียบของงานให้เรียบร้อย
6. แก้ไข นักเรียน เป็น นักเรียน
7. แก้ไขเรื่องระบบตัวเลขใหม่

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ได้ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย) โดยผู้เชี่ยวชาญจะทำการทดสอบความถูกต้องรวมทั้งครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการวัด และตรวจสอบข้อคำถามทุกข้อให้มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ภาษาที่ใช้ชัดเจนแจ่มแจ้ง เข้าใจตรงกัน และผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดีมาก 1 ท่าน ระดับดี 1 ท่าน ระดับพอใช้ 1 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.33-1.00

เกณฑ์การให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ผู้วิจัยนำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) แล้วหาค่าเฉลี่ยซึ่งกำหนดค่าคะแนนครอบคลุม

- | | | |
|-----|----------------|------------------------------|
| + 1 | ถ้าแน่ใจว่า | รายการสอบถามมีความเหมาะสม |
| 0 | ถ้าไม่แน่ใจว่า | รายการสอบถามมีความเหมาะสม |
| - 1 | ถ้าแน่ใจว่า | รายการสอบถามไม่มีความเหมาะสม |

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับข้อคำถามจากการพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า $IOC \leq .50$ แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้ง 4 ด้าน ซึ่งผลพบว่าข้อคำถามรายข้อมีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.33 – 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ 72 ข้อ (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ค ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม)

ขั้นที่ 7 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ข้อคำถามมีความชัดเจนและภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม โดยมีการปรับปรุงแบบสอบถามครอบคลุม

1. ตัดข้อคำถามที่ซ้ำกันออก
2. ได้ปรับปรุงข้อคำถามให้กระชับ ชัดเจน
3. เรียงข้อคำถามใหม่
4. เพิ่มเติมวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนด้านจริยธรรมและมารยาทในการใช้สื่อสังคม

การใช้สื่อสังคม

5. แก้ไขหัวข้อตอนที่ 3 การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมของผู้ตอบแบบสอบถาม

6. แก้ไขคำ สมาร์ทโฟน เป็น สมาร์ทโฟน

ขั้นที่ 8 หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถาม จึงทดลองใช้แบบสอบถามหลังจากการปรับปรุงแบบสอบถาม ตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ จึงนำมาใช้สอบถามความต้องการกับประชากรในการวิจัยแบบสอบถามสมบูรณ์ มีรายละเอียด ครอบคลุม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ

ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 27 ข้อ เป็นแบบสอบถาม จำนวน 3 ด้าน ครอบคลุม

ด้านที่ 1 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 8 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 10 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 9 ข้อ

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ครอบคลุม

ด้านที่ 1 ด้านการเรียน เป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 10 ข้อ

ด้านที่ 2 ด้านจิตใจ เป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 11 ข้อ

ด้านที่ 3 ด้านครอบครัว เป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ มีข้อคำถามย่อย 10 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ข แบบสอบถามเพื่อการวิจัย)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โดยผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมเอกสารด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอนครอบคลุม

3.1 ทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล ติดต่อผู้อำนวยการโรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อขออนุญาตทำการวิจัย

3.2 ประสานงานกับครูในโรงเรียน เพื่อช่วยในการแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนจำนวน 211 ฉบับ ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมเอกสารด้วยตนเอง ภายในเดือนสิงหาคม 2564

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล นำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนทั้งหมดคิดเป็นร้อยละ 100 มาตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบ และดำเนินการแยกและจัดหมวดหมู่เพื่อเตรียมข้อมูลไปทำการวิเคราะห์ต่อไป

3.4 คัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์ ซึ่งแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมข้อมูลได้ จำนวน 211 ฉบับ มีความสมบูรณ์จำนวน 204 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.68 โดยนำมาลงรหัสให้คะแนนตามเกณฑ์การใช้คะแนนแต่ละข้อเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

3.5 ทำการวิเคราะห์ข้อมูล นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปแปลผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรครอบคลุม

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ค่าร้อยละ

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม} \times 100}{\text{จำนวนคนทั้งหมด}}$$

4.2 วิเคราะห์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษา พัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้สูตรค่าเฉลี่ย

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อกำหนดให้ μ แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
 N แทน จำนวนผู้ตอบแต่ละข้อคำถาม

การวิเคราะห์แบบสอบถาม กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยตามแนวของ จอห์น ดับบลิว เบสท์ และเจมส์ วี คาคัน (Best John W. and Kahn James V, 1993, pp. 181-182) ครอบคลุม

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 - 5.00	มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด
3.50 - 4.49	มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก

2.50 - 3.49	มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยปานกลาง
1.50 - 2.49	มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อย
1.00 - 1.49	มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

4.3 สูตรค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation – S.D.) (Lafferty Peter and Rowe Julian, 1995, pp. 561-562)

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

เมื่อกำหนดให้ σ	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$N \sum X^2$	แทน	ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทุกจำนวน
$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทุกจำนวนยกกำลังสอง
N	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

4.4 วิเคราะห์ผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูต-ศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้เกณฑ์

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
- 5	มีผลกระทบทางลบในระดับมากที่สุด
- 4	มีผลกระทบในทางลบในระดับมาก
- 3	มีผลกระทบในทางลบในระดับปานกลาง
- 2	มีผลกระทบในทางลบในระดับน้อย
- 1	มีผลกระทบทางลบในระดับน้อยที่สุด
5	มีผลกระทบในทางบวกในระดับมากที่สุด
4	มีผลกระทบในทางบวกในระดับมาก
3	มีผลกระทบในทางบวกในระดับปานกลาง
2	มีผลกระทบในทางบวกในระดับน้อย
1	มีผลกระทบในทางบวกในระดับน้อยที่สุด
0	ไม่มีผลกระทบ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามครอบคลุมเพศ ระดับการศึกษา อุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ประเภทอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การใช้สื่อสังคม ความสามารถในการใช้สื่อสังคม ช่องทางการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับใช้สื่อสังคม การใช้สื่อสังคมใน 1 สัปดาห์ ช่วงเวลาในวันธรรมดาเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคม ช่วงเวลาในวันหยุดในการเข้าถึงสื่อสังคม การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม และการจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคมใน 1 วัน

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (N = 211)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	117	55.45
หญิง	94	44.55
รวม	211	100
2. ระดับการศึกษา		
เกรด 4	58	27.49
เกรด 5	79	37.44
เกรด 6	74	35.07
รวม	211	100

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
3. อุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต		
มี	211	100
ไม่มี	-	-
รวม	211	100
4. ประเภทอุปกรณ์/เครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	52	24.64
โน้ตบุ๊ก / แล็ปท็อป	139	65.88
แท็บเล็ต	97	45.97
สมาร์ทโฟน	159	75.36
สมาร์ตวอตช์	34	16.11
รวม	481	227.96
5. การใช้สื่อสังคม		
ใช้	211	100
ไม่ใช้	-	-
รวม	211	100
6. ความสามารถในการใช้สื่อสังคม		
มีความรู้พื้นฐาน	122	57.82
มีความรู้ในระดับการใช้งานได้เป็นอย่างดี	60	28.44
มีความรู้ในระดับเชี่ยวชาญ	29	13.74
ไม่มีความรู้เลย	-	-
รวม	211	100
7. ช่องทางการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับใช้สื่อสังคม		
เพื่อนหรือรุ่นพี่แนะนำ	25	11.85
ครูที่โรงเรียน	28	13.27
ศึกษาด้วยตนเองจากสื่อในอินเทอร์เน็ต	79	37.44
พี่น้องหรือญาติแนะนำ	22	10.43
ผู้ปกครองแนะนำ	57	27.01
รวม	211	100

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
8. การใช้สื่อสังคมใน 1 สัปดาห์		
1-2 วันต่อสัปดาห์	6	2.84
3-4 วันต่อสัปดาห์	26	12.32
5-6 วันต่อสัปดาห์	33	15.64
ใช้ทุกวัน	146	69.19
รวม	211	100
9. ช่วงเวลาในวันธรรมดาเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคม		
ช่วงเช้าก่อน 8.00 น.	33	15.64
ช่วง 8.00-12.00 น.	25	11.85
ช่วง 13.00-15.00 น.	22	10.43
ช่วง 16.00-18.00 น.	41	19.43
ช่วง 19.00-21.00 น.	77	36.49
ช่วง 22.00 น. เป็นต้นไป	13	6.16
รวม	211	100
10. ช่วงเวลาในวันหยุดในการเข้าถึงสื่อสังคม		
ช่วงเช้าก่อน 8.00 น.	23	10.90
ช่วง 8.00-12.00 น.	49	23.22
ช่วง 13.00-15.00 น.	34	16.11
ช่วง 16.00-18.00 น.	31	14.69
ช่วง 19.00-21.00 น.	50	23.70
ช่วง 22.00 น. เป็นต้นไป	24	11.37
รวม	211	100
11. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม		
มี	211	100
ไม่มี	-	-
รวม	211	100

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
12. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคมใน 1 วัน		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	24	11.37
1-2 ชั่วโมง	56	26.54
2-3 ชั่วโมง	39	18.48
4-5 ชั่วโมง	89	42.18
6 ชั่วโมง	3	1.42
รวม	211	100

ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า

1. เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.45 และเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 44.55

2. ระดับการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามในระดับเกรด 5 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.44 รองลงมา ได้แก่ เกรด 6 คิดเป็นร้อยละ 35.07 และเกรด 4 คิดเป็นร้อยละ 27.49

3. อุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนใช้อุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 100

4. ประเภทอุปกรณ์/ เครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สมาร์ตโฟนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.36 รองลงมาใช้โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป คิดเป็นร้อยละ 65.88 ใช้แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 45.97 ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 24.64 และใช้สมาร์ตวอตช์ คิดเป็นร้อยละ 16.11

5. การใช้สื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนใช้สื่อสังคม คิดเป็นร้อยละ 100

6. ความสามารถในการใช้สื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้พื้นฐานในการใช้สื่อสังคมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.82 รองลงมา คือ มีความรู้ในระดับการใช้งานได้เป็นอย่างดี คิดเป็นร้อยละ 28.44 และมีความรู้ในระดับเชี่ยวชาญ คิดเป็นร้อยละ 13.74

7. ช่องทางการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับใช้สื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเรียนรู้การใช้สื่อสังคมจากการศึกษาด้วยตนเองจากสื่อออนไลน์อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 37.44 และผู้ปกครองแนะนำ คิดเป็นร้อยละ 27.01 ครูที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 13.27 เพื่อนหรือรุ่นพี่แนะนำ คิดเป็นร้อยละ 11.85 และพี่น้องหรือญาติแนะนำ คิดเป็นร้อยละ 9.95

8. การใช้สื่อสังคมใน 1 สัปดาห์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้ทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 69.19 รองลงมา คือ 5-6 วัน คิดเป็นร้อยละ 15.64 3-4 วัน คิดเป็นร้อยละ 12.32 และ 1-2 วัน คิดเป็นร้อยละ 2.84

9. ช่วงเวลาในวันธรรมดาเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สื่อสังคมในวันธรรมดาในช่วงเวลา 19.00-21.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.49 รองลงมา คือ ช่วงเวลา 16.00-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 19.43 และช่วงเช้ามืดก่อน 8.00 น. คิดเป็นร้อยละ 15.64 ช่วงเวลา 8.00-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 11.85 ช่วงเวลา 13.00-15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 10.43 และช่วงเวลา 22.00 น. เป็นต้นไป คิดเป็นร้อยละ 6.16

10. ช่วงเวลาในวันหยุดในการเข้าถึงสื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สื่อสังคมในวันหยุดในช่วงเวลา 19.00-21.00 น. มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 23.70 รองลงมา คือ ช่วงเวลา 8.00-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 23.22 และช่วงเวลา 13.00-15.00 น. คิดเป็นร้อยละ 16.11 ช่วงเวลา 16.00-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 14.69 ช่วงเวลา 22.00 น. เป็นต้นไป คิดเป็นร้อยละ 11.37 และ ช่วงเช้ามืดก่อน 8.00 น. คิดเป็นร้อยละ 10.90

11. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนมีการจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม คิดเป็นร้อยละ 100

12. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคมใน 1 วัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้สื่อสังคมเฉลี่ย 3-4 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.18 รองลงมา คือ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 26.54 ขณะที่ใช้ 2-3 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 18.48 น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 11.37 และ 6 ชั่วโมง ต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 1.42

ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน ครอบคลุม

ด้านที่ 1 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล

ด้านที่ 2 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน

ด้านที่ 3 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์

ผลการวิเคราะห์วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมของนักเรียนเกรด 4-6 ด้านที่ 1 - 3 โดยภาพรวม รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โดยภาพรวม (N = 211)

ลำดับที่	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล	3.00	1.24	ปานกลาง
2	ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน	2.94	1.35	ปานกลาง
3	ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์	2.67	1.42	ปานกลาง
รวม		2.87	1.34	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.2 พบว่า โดยภาพรวมวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 อยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.87$, $\sigma = 1.34$) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล ($\mu = 3.00$, $\sigma = 1.24$) รองลงมา คือ ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน ($\mu = 2.94$, $\sigma = 1.35$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ ($\mu = 2.67$, $\sigma = 1.42$)

ผลการวิเคราะห์วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 ด้านที่ 1 - 3 รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3 - 4.5

ด้านที่ 1 การศึกษาและค้นคว้าข้อมูล

ตารางที่ 4.3 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล (N = 211)

ข้อที่	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	เพื่อหารูปภาพต่างๆ ประกอบรายงานและหาข้อมูล	3.12	1.19	ปานกลาง
2	เพื่อฝึกฝนภาษาจีน	1.73	1.16	น้อย
3	เพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ	3.27	1.28	ปานกลาง
4	เพื่อการฝึกทำตัวอย่างข้อสอบ	2.77	1.24	ปานกลาง
5	เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์การบ้านของโรงเรียน	2.78	1.35	ปานกลาง
6	เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจ	3.66	1.30	มาก
7	เพื่อเรียนออนไลน์ เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน	3.53	1.22	มาก
8	เพื่อทำกิจกรรมประกอบเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ แบบฝึกหัดแบบฝึกทักษะต่างๆ	3.16	1.22	ปานกลาง
รวม		3.00	1.24	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.3 พบว่า โดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล อยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 3.00$, $\sigma = 1.24$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก 2 ข้อคือ เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจและเพื่อเรียนออนไลน์ เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน อยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อคือ เพื่อหารูปภาพต่างๆ ประกอบรายงานและหาข้อมูล เพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ เพื่อการฝึกทำตัวอย่างข้อสอบ เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์การบ้านของโรงเรียนและเพื่อทำกิจกรรมประกอบเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะต่างๆ อยู่ในระดับน้อย 1 ข้อคือ เพื่อฝึกฝนภาษาจีน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจ ($\mu = 3.66$, $\sigma = 1.30$) รองลงมา คือ เพื่อเรียนออนไลน์ เช่น Facebook, Line, Zoom, หรือ MS Teams เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน ($\mu = 3.53$, $\sigma = 1.22$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อฝึกฝนภาษาจีน ($\mu = 1.73$, $\sigma = 1.16$)

ด้านที่ 2 ความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4.4 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน (N = 211)

ข้อที่	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	เพื่อเล่นเกม	4.27	1.10	มาก
2	เพื่อฟังเพลง	3.72	1.29	มาก
3	เพื่ออ่านข่าวสาร	2.29	1.27	น้อย
4	เพื่อดูคลิป Youtube	4.03	1.22	มาก
5	เพื่อเต้นออกกำลังกาย	2.28	1.26	น้อย
6	เพื่อดูหนังหรือภาพยนตร์	3.51	1.39	มาก
7	เพื่อดูการแข่งขันหรือประกวด	2.47	1.43	น้อย
8	เพื่อดูรูปภาพใน Instagram	2.31	1.58	น้อย
9	เพื่อทำสื่อออนไลน์ เช่น ขายของ ทำ Vlog, Blog หรือ Story	1.98	1.35	น้อย
10	เพื่อโพสวิดีโอด้านการเต้นหรือวิดีโอประกอบเสียง ใน Tiktok	2.57	1.61	ปานกลาง
รวม		2.94	1.35	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.4 พบว่า โดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.94$, $\sigma = 1.35$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ข้อ ข้อคือ เพื่อเล่นเกม เพื่อฟังเพลง เพื่อดูคลิป Youtube และเพื่อดูหนังหรือภาพยนตร์ อยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อคือ เพื่อโพสวิดีโอด้านการเต้นหรือวิดีโอประกอบเสียง ใน Tiktok และอยู่ในระดับน้อย 5 ข้อคือ เพื่ออ่านข่าวสาร เพื่อเต้นออกกำลังกาย เพื่อดูการแข่งขันหรือประกวด เพื่อดูรูปภาพใน Instagram

และเพื่อทำสื่อออนไลน์ เช่น ขายของ ทำ Vlog, Blog หรือ Story โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อเล่นเกม ($\mu = 4.27$, $\sigma = 1.10$) รองลงมา คือ เพื่อดูคลิป Youtube ($\mu = 4.03$, $\sigma = 1.22$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อทำสื่อออนไลน์ เช่น ขายของ ทำ Vlog, Blog หรือ Story ($\mu = 1.98$, $\sigma = 1.35$)

ด้านที่ 3 การติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์

ตารางที่ 4.5 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ (N = 211)

ข้อที่	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	เพื่อโพสต์ภาพหรือวิดีโอใน Tiktok	2.50	1.60	ปานกลาง
2	เพื่อโพสต์ข้อความทวิตใน Twitter	1.72	1.29	น้อย
3	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว	3.78	1.28	มาก
4	เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆจากสังคมออนไลน์	2.92	1.55	ปานกลาง
5	เพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่างๆ	3.17	1.51	ปานกลาง
6	เพื่อโพสต์ข้อความหรือรูป ใน Facebook	1.91	1.38	น้อย
7	เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน	3.39	1.37	ปานกลาง
8	เพื่อพูดคุยกับศิลปินหรือคนมีชื่อเสียงที่ชื่นชอบ	2.20	1.40	น้อย
9	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับครูที่โรงเรียนหรือครูนอกโรงเรียน	2.46	1.40	น้อย
รวม		2.67	1.42	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.5 พบว่า โดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.67$, $\sigma = 1.42$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดข้อคือ เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว ระดับปานกลาง 4 ข้อคือ เพื่อโพสต์ภาพหรือวิดีโอใน Tiktok เพื่อหาเพื่อนใหม่ ๆ จากสังคมออนไลน์ เพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่าง ๆ และเพื่อการเข้าสังคมเพื่อน ๆ หรือเล่นตามเพื่อน และระดับน้อย 4 ข้อคือ เพื่อโพสต์ข้อความทวิตใน Twitter เพื่อโพสต์ข้อความหรือรูป ใน Facebook เพื่อพูดคุยกับศิลปินหรือคนมีชื่อเสียงที่ชื่นชอบ และเพื่อพูดคุยสื่อสารกับครูที่โรงเรียนหรือครูนอกโรงเรียน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว ($\mu = 3.78$, $\sigma = 1.28$) รองลงมา คือ เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน ($\mu = 3.39$, $\sigma = 1.37$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อโพสต์ข้อความทวิตใน Twitter ($\mu = 1.72$, $\sigma = 1.29$)

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน ครอบคลุม

ด้านที่ 1 ด้านการเรียน

ด้านที่ 2 ด้านจิตใจ

ด้านที่ 3 ด้านครอบครัว

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 ด้านที่

1 - 3 โดยภาพรวม รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โดยภาพรวม (N = 211)

ลำดับที่	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	ด้านการเรียน	2.60	1.80	ปานกลาง
2	ด้านจิตใจ	2.55	1.90	ปานกลาง
3	ด้านครอบครัว	2.43	1.96	ปานกลาง
	รวม	2.53	1.89	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.6 พบว่า โดยภาพรวมผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 อยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.53$, $\sigma = 1.89$) และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการเรียน ($\mu = 2.60$, $\sigma = 1.80$) รองลงมา คือ ด้านครอบครัว ($\mu = 2.43$, $\sigma = 1.96$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านจิตใจ ($\mu = 2.55$, $\sigma = 1.90$)

ผลการวิเคราะห์ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 ด้านที่ 1 - 3 รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.7 - 4.9

ด้านที่ 1 การเรียน

ตารางที่ 4.7 ด้านการเรียนรู้ (N = 211)

ข้อที่	ผลกระทบทาง	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	+	ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น	2.67	1.80	ปานกลาง
2	+	ทำให้นักเรียนเป็นคนเอาใจใส่ในการเรียน ติดตามส่งงานตลอด	2.30	1.93	น้อย
3	+	ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลากหลาย แง่มุม	2.86	1.99	ปานกลาง
4	+	ทำให้นักเรียนมีมุมมองเปิดกว้างมีความรู้ รอบตัวเพิ่มขึ้น	2.83	1.84	ปานกลาง
5	+	ทำให้นักเรียนเก่งภาษามากขึ้น	3.00	1.86	ปานกลาง
6	+	ทำให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะอื่นๆ เช่น กีฬา การ เต้น การร้องเพลง เป็นต้น	2.94	1.92	ปานกลาง
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางบวก			2.77	1.89	ปานกลาง
7	-	ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิม	1.60	2.43	น้อย
8	-	ทำให้นักเรียนเป็นคนขาดสมาธิจดจ่อ ลืม ทำงานส่งอยู่เสมอ	1.76	2.37	น้อย
9	-	ทำให้นักเรียนเป็นคนซึ่งเข้าไม่สามารถทำ กิจกรรมได้เสร็จทันเวลาที่กำหนด	1.63	2.25	น้อย
10	-	ทำให้นักเรียนละเลยที่จะติดตามข่าวสารข้อมูล ต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจ	2.15	2.04	น้อย
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางลบ			1.79	2.27	น้อย

จากตารางที่ 4.7 พบว่า โดยภาพรวมในด้านการเรียนรู้ผลกระทบทางบวกอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.77$, $\sigma = 1.89$) อยู่ในระดับปานกลาง 4 ข้อคือ ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลากหลายแง่มุม ทำให้นักเรียนมีมุมมองเปิดกว้างมีความรู้รอบตัวเพิ่มขึ้น และทำให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะอื่น ๆ เช่น กีฬา การเต้น การร้องเพลง เป็นต้น และอยู่ในระดับน้อย 1 ข้อคือ ทำให้นักเรียนเป็นคนเอาใจใส่ในการเรียน ติดตามส่งงานตลอด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดของผลกระทบทางบวกคือ นักเรียนเก่งภาษามากขึ้น ($\mu = 3.00$, $\sigma = 1.86$) รองลงมา คือ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะอื่นๆ ($\mu = 2.94$, $\sigma = 1.92$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ทำให้นักเรียนเป็นคนเอาใจใส่ในการเรียน ติดตามส่งงานตลอด ($\mu = 2.30$, $\sigma = 1.93$)

โดยภาพรวมในด้านการเรียนผลกระทบทางลบอยู่ในระดับน้อย ($\mu = 1.79$, $\sigma = 2.27$) อยู่ในระดับน้อยทั้งหมด 4 ข้อคือ ทำให้การเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิม ทำให้นักเรียนเป็นคนขาดสมาธิจดจ่อ ลืมทำงานส่งอยู่เสมอ ทำให้นักเรียนเป็นคนเขื่องซ่าไม่สามารถทำกิจกรรมได้เสร็จทันเวลาที่กำหนด และทำให้นักเรียนละเอียดที่จะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุดของผลกระทบทางลบ คือ ทำให้นักเรียนละเอียดที่จะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจ ($\mu = 2.15$, $\sigma = 2.04$) รองลงมา คือ ทำให้นักเรียนเป็นคนขาดสมาธิจดจ่อ ลืมทำงานส่งอยู่เสมอ ($\mu = 1.76$, $\sigma = 2.37$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ทำให้การเรียนของนักเรียนแย่ลงกว่าเดิม ($\mu = 1.60$, $\sigma = 2.43$)

ด้านที่ 2 จิตใจ

ตารางที่ 4.8 ด้านจิตใจ (N = 211)

ข้อที่	ผลกระทบทาง	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	+	นักเรียนมีความสุข	3.55	1.82	มาก
2	+	นักเรียนเชื่อมั่นในตนเอง	2.46	2.11	น้อย
3	+	มีแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ในชีวิต	2.73	1.96	ปานกลาง
4	+	นักเรียนมีแรงกระตุ้น มีความพยายามและความอดทน	2.61	2.10	ปานกลาง
5	+	นักเรียนมักจะทำอะไรสำเร็จตามที่ตั้งใจ	2.39	1.88	น้อย
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางบวก			2.74	1.97	ปานกลาง
6	-	นักเรียนโกรธง่าย ขอบบ่น	1.95	2.37	น้อย
7	-	นักเรียนกังวลในการเปรียบเทียบกับตนเองกับคนอื่น	1.84	2.29	น้อย
8	-	นักเรียนเป็นคนขี้กลัว ตกใจง่าย	1.76	2.54	น้อย
9	-	นักเรียนเครียด ใจร้อน อดทนรอไม่ค่อยได้	1.80	2.39	น้อย
10	-	เมื่อมีคนขัดใจนักเรียนมันขว้างปาข้าวของทำลาย หรือกล่าวคำไม่สุภาพ	1.65	2.41	น้อย
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางลบ			1.80	2.4	น้อย

จากตารางที่ 4.8 พบว่า โดยภาพรวมในด้านจิตใจผลกระทบทางบวกอยู่ในระดับปานกลาง ($\mu = 2.74$, $\sigma = 1.97$) อยู่ในระดับมาก 1 ข้อคือ นักเรียนมีความสุข ระดับปานกลาง 2 ข้อคือมีแรงบันดาลใจใหม่ๆ ในชีวิต และนักเรียนมีแรงกระตุ้น มีความพยายามและความอดทน ระดับน้อย 2 ข้อคือ นักเรียน

เชื่อมั่นในตนเอง และนักเรียนมักจะทำอะไรสำเร็จตามที่ตั้งใจ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นผลกระทบทางบวก คือ นักเรียนมีความสุข ($\mu = 3.55$, $\sigma = 1.82$) รองลงมา คือ มีแรงบันดาลใจใหม่ๆ ในชีวิต ($\mu = 2.73$, $\sigma = 1.96$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ นักเรียนมักจะทำอะไรสำเร็จตามที่ตั้งใจ ($\mu = 2.39$, $\sigma = 1.88$)

โดยภาพรวมในด้านจิตใจผลกระทบทางลบอยู่ในระดับน้อย ($\mu = 1.80$, $\sigma = 2.40$) อยู่ในระดับน้อยทั้งหมด 5 ข้อคือ นักเรียนโกรธง่าย ชอบบ่น นักเรียนกังวลในการเปรียบเทียบกับคนอื่น นักเรียนเป็นคนขี้กลัว ตกใจง่าย นักเรียนเครียด ใจร้อน อดทนรอไม่ค่อยได้ และเมื่อมีคนขัดใจนักเรียน มั่นหวังปาข้าวของ ทำลาย หรือกล่าวคำไม่สุภาพ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดของผลกระทบทางลบ คือ นักเรียนโกรธง่าย ชอบบ่น ($\mu = 1.95$, $\sigma = 2.37$) รองลงมา คือ นักเรียนกังวลในการเปรียบเทียบกับคนอื่น ($\mu = 1.84$, $\sigma = 2.29$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เมื่อมีคนขัดใจนักเรียน มั่นหวังปาข้าวของ ทำลาย หรือกล่าวคำไม่สุภาพ ($\mu = 1.65$, $\sigma = 2.41$)

ด้านที่ 3 ครอบครัว

ตารางที่ 4.9 ด้านครอบครัว (N = 211)

ข้อที่	ผลกระทบทาง	รายการ	μ	σ	แปลความ
1	+	นักเรียนมีโอกาสได้สื่อสารกับพ่อแม่ มากขึ้น	2.68	2.07	ปานกลาง
2	+	พ่อแม่รับฟังปัญหาและความคิดเห็น ของนักเรียน	2.39	2.16	น้อย
3	+	พ่อแม่มักแสดงความรักความห่วงใยให้ นักเรียน	2.63	2.11	ปานกลาง
4	+	พ่อแม่สนับสนุนการใช้สื่อสังคมของ นักเรียน	2.31	2.03	น้อย
5	+	พ่อแม่สนใจให้คำปรึกษาหรือแนะนำ ในการค้นหา และการใช้สื่อสังคมเพื่อ การเรียนของนักเรียน	2.41	1.93	น้อย
6	+	พ่อแม่ให้อิสระแต่ตรวจสอบหรือถาม เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมของนักเรียน	2.02	1.98	น้อย

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

ข้อที่	ผลกระทบทาง	รายการ	μ	σ	แปลความ
7	+	พ่อแม่เตือนให้เท่าทันสื่อ เช่น สื่อ เท็จลวง อันตรายของคนแปลกหน้า ที่มากับสื่อสังคม มีการตั้งรหัสความ ปลอดภัย หรือเลือกสื่อที่เหมาะสมไม่ มีเนื้อหาด้านเพศหรือความรุนแรง	2.57	2.29	ปานกลาง
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางบวก			2.43	2.08	น้อย
8	-	พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาส่วนตัวให้ นักเรียน	1.71	2.30	น้อย
9	-	ครอบครัวทะเลาะกันบ่อยเพราะ ความเห็นไม่ตรงกัน	1.77	2.62	น้อย
10	-	พ่อแม่ไม่ค่อยลงโทษนักเรียนหรือ ตำหนิเมื่อนักเรียนฝ่าฝืนกฎของบ้าน	1.93	2.21	น้อย
11	-	พ่อแม่ไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้านเรื่อง การแบ่งเวลาใช้สื่อสังคม	2.05	2.16	น้อย
เฉลี่ยรวมผลกระทบทางลบ			1.87	2.32	น้อย

จากตารางที่ 4.9 พบว่า โดยภาพรวมในด้านครอบครัวผลกระทบทางบวกอยู่ในระดับน้อย ($\mu = 2.43$, $\sigma = 2.08$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า อยู่ในระดับน้อย 4 ข้อคือ พ่อแม่รับฟังปัญหาและความ
คิดเห็นของนักเรียน พ่อแม่สนับสนุนการใช้สื่อสังคมของนักเรียน พ่อแม่สนใจให้คำปรึกษาหรือแนะนำ
ในการค้นหา และการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียน และพ่อแม่ให้อิสระแต่ตรวจสอบหรือถาม
เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมของนักเรียน ระดับปานกลาง 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดของผลกระทบ
ทางบวก คือ นักเรียนมีโอกาสได้สื่อสารกับพ่อแม่มากขึ้น ($\mu = 2.68$, $\sigma = 2.07$) รองลงมา คือ พ่อแม่มัก
แสดงความรักความห่วงใยให้นักเรียน ($\mu = 2.63$, $\sigma = 2.11$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ พ่อแม่ให้อิสระ
แต่ตรวจสอบหรือถามเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมของนักเรียน ($\mu = 2.02$, $\sigma = 1.98$)

โดยภาพรวมในด้านครอบครัวผลกระทบทางลบอยู่ในระดับน้อย ($\mu = 1.87$, $\sigma = 2.32$) อยู่ใน
ระดับน้อยทั้งหมด 4 ข้อคือ พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาส่วนตัวให้นักเรียน ครอบครัวทะเลาะกันบ่อยเพราะ
ความเห็นไม่ตรงกัน พ่อแม่ไม่ค่อยลงโทษนักเรียนหรือตำหนิเมื่อนักเรียนฝ่าฝืนกฎของบ้าน และพ่อแม่ไม่ค่อยมี

กฎเกณฑ์ในบ้านเรื่องการแบ่งเวลาใช้สื่อสังคม โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดของผลกระทบทางลบ คือ พ่อแม่ไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้านเรื่องการแบ่งเวลาใช้สื่อสังคม ($\mu = 2.05$, $\sigma = 2.16$) รองลงมา คือ พ่อแม่ไม่ค่อยลงโทษนักเรียนหรือตำหนิเมื่อนักเรียนฝ่าฝืนกฎของบ้าน ($\mu = 1.93$, $\sigma = 2.21$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาส่วนตัวให้นักเรียน ($\mu = 1.71$, $\sigma = 2.30$)

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สรุปข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ มีรายละเอียดดังนี้

4.1 ด้านการเรียน

- 4.1.1 ควรมีอะไรแปลกใหม่มากขึ้น (จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.42)
- 4.1.2 ควรให้สามารถใช้สื่อเพื่อถามคำถามหรือการช่วยเหลือได้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้วิธีใหม่ (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.1.3 ควรพัฒนาสื่อที่การเรียนรู้ได้ง่ายเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.1.4 ควรพัฒนาสื่อสังคมเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนให้สนุก (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)

4.2 ด้านชีวิตประจำวัน

- 4.2.1 พัฒนาที่อยู่แล้ว ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ (จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.42)
- 4.2.2 ฝึกทักษะที่สนใจนอกเหนือจากการเรียน (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.2.3 สะดวก รวดเร็ว เช่น ติดต่อสื่อสาร (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.2.4 ผ่อนคลายฟังเพลง (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.2.5 เล่นเกม (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.95)
- 4.2.6 ใช้ประโยชน์หลากหลายด้าน (จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.47)
- 4.2.7 รับข่าวสาร (จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.47)

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 รูปแบบการวิจัย การวิจัยเชิงสำรวจ

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

1.2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

- 1) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่
- 2) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

1.3 การดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 211 คน

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 27 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล ด้านที่ 2 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน ด้านที่ 3 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ ตอนที่ 3 ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านที่ 1 ด้านการเรียน ด้านที่ 2 ด้านจิตใจและด้านที่ 3 ด้านครอบครัว

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

1.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมเอกสารด้วยตนเอง จำนวน 211 ฉบับ ได้รับคืน 211 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีความสมบูรณ์ จำนวน 204 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.68 ช่วงเวลาการเก็บข้อมูลในเดือนสิงหาคม 2565

1.3.4 วิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติห่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4 สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1.4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีระดับการศึกษาเกรด 5 มีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทุกคน ประเภทอุปกรณ์ที่ใช้มากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน โดยทุกคนใช้สื่อสังคม มีความสามารถในการใช้สื่อสังคมระดับพื้นฐาน ส่วนใหญ่เรียนรู้อการใช้สื่อสังคมด้วยตนเองจากสื่อในอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ที่ใช้สื่อสังคมทุกวัน ในวันธรรมดา เวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด คือ ช่วง 19.00 - 21.00 น. ในวันหยุดเวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด คือ ช่วง 19.00 - 21.00 น. ทุกคนมีการจำกัดระยะเวลาการใช้สื่อ ใน 1 วัน โดยระยะเวลาที่ถูกจำกัดการใช้สื่อสังคม คือ 3 - 4 ชั่วโมงต่อวัน

1.4.2 ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน และด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังนี้

1) **ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนใช้ เพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อเรียนออนไลน์ เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน และเพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ

2) **ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีการใช้สื่อสังคมเพื่อความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนใช้เพื่อเล่นเกมมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อดูคลิป Youtube และเพื่อฟังเพลง

3) **ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีการใช้สื่อสังคมเพื่อติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนใช้เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัวมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน และเพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่างๆ

1.4.3 ด้านผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การเรียน ด้านจิตใจ และด้านครอบครัว ซึ่งมีรายละเอียดแต่ละด้านดังนี้

1) **ด้านการเรียน** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีผลกระทบทางบวกด้านการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง โดยทำให้นักเรียนเก่งภาษามากขึ้นมากที่สุด รองลงมาคือ ทำให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะอื่นๆ เช่น กีฬา การเต้น การร้องเพลง เป็นต้น และทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลากหลายแง่มุม ส่วนผลกระทบทางลบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย โดยนักเรียนหลายคนจะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจมากที่สุด รองลงมาคือ ทำให้นักเรียนเป็นคนขาดสมาธิจดจ่อ ลืมทำงานส่งอยู่เสมอ และทำให้นักเรียนเป็นคนซึ่งเข้าไม่สามารถทำกิจกรรมได้เสร็จทันเวลาที่กำหนด

2) **ด้านจิตใจ** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีผลกระทบทางบวกด้านจิตใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยทำให้นักเรียนมีความสุขมากที่สุด รองลงมาคือ มีแรงบันดาลใจใหม่ๆ ในชีวิต และนักเรียนมีแรงกระตุ้น มีความพยายามและความอดทน ส่วนผลกระทบทางลบด้านจิตใจอยู่ในระดับน้อย โดยทำให้นักเรียนโกรธง่าย ซอบบ่นมากที่สุด รองลงมาคือ นักเรียนกังวลในการเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่น และนักเรียนเครียด ใจร้อน อดทนรอไม่ค่อยได้

3) **ด้านครอบครัว** พบว่า โดยภาพรวมของผู้ตอบแบบสอบถามมีผลกระทบทางบวกด้านครอบครัวอยู่ในระดับน้อย โดยทำให้นักเรียนมีโอกาสได้สื่อสารกับผู้ปกครองมากขึ้นมากที่สุด รองลงมาคือ พ่อแม่มักแสดงความรักความห่วงใยให้นักเรียน และพ่อแม่เตือนให้เท่าทันสื่อ เช่น สื่อเท็จลวง อันตรายของคนแปลกหน้าที่มากับสื่อสังคม มีการตั้งรหัสความปลอดภัย หรือเลือกสื่อที่เหมาะสมไม่มีเนื้อหาด้านเพศหรือความรุนแรง ส่วนผลกระทบทางลบด้านครอบครัวอยู่ในระดับน้อย โดยทำให้พ่อแม่ไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้าน เรื่องการแบ่งเวลาใช้สื่อสังคมมากที่สุด รองลงมาคือ พ่อแม่ไม่ค่อยลงโทษนักเรียน หรือตำหนิเมื่อนักเรียนฝ่าฝืนกฎของบ้าน และครอบครัวทะเลาะกันบ่อยเพราะความเห็นไม่ตรงกัน

2. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

2.1 ผลการวิจัยข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีการศึกษาในระดับเกรด 5 ทุกคนใช้อุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน มีการใช้สื่อสังคมทุกคน โดยศึกษาด้วยตนเองจากสื่อในอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมทุกวัน โดยใช้ในช่วงเวลา 19.00-21.00 น. มากที่สุด และทุกคนมีการจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม เฉลี่ย 3-4 ชั่วโมงต่อวัน

ในส่วนของการช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคม พบว่า นักเรียนช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมคือช่วง 19.00 – 21.00 น. ทั้งนี้เพราะหลังจากที่นักเรียนเลิกเรียนในช่วงเย็นสถานที่ใช้สื่อสังคมมากที่สุดคือบ้านหรือที่พักอาศัย การใช้สื่อสังคมมีการใช้มากที่สุดตั้งแต่ช่วงหลังเลิกเรียนจนถึงก่อนนอนในทุกวัน ซึ่งประเด็นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของสุจินดา ประชาชัย(2554) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตบางกอกใหญ่ พบว่า ช่วงระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือในช่วงก่อนนอน ส่วนสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ ที่บ้านหรือที่พัก ส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์ที่ไม่เสียค่าบริการโดยมีการสนับสนุนจากผู้ปกครองและครอบครัว

นักเรียนมีระยะเวลารวมที่ใช้สื่อสังคมในแต่ละวัน เป็นเวลา 3-4 ชั่วโมง โดยอุปกรณ์หรือเครื่องมือเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมที่ใช้มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟน เนื่องจากโทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งจำเป็นในการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันเพื่อการโทร หรือส่งข้อความ อีกทั้งในด้วยราคาที่ถูกลงและขนาดเล็กพกพาง่าย และทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะรุ่นที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ทำให้สะดวกในการการใช้ฟังก์ชันต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการ ประเด็นนี้สอดคล้องกับ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2563, น. 8-9) ทำการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563 พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นและสมาร์ทโฟนยังคงเป็นอุปกรณ์หลักที่ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมใช้ในการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยมีจำนวนผู้ใช้งานมากถึงร้อยละ 86.4 เมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ในช่วงระหว่างปี 2559 –2563 พบว่า ในระยะเวลา 5 ปีนี้ ประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นโดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 47.5 (29.8 ล้านคน) ในปี 2559 เป็นร้อยละ 77.8 (49.7 ล้านคน) ในปี 2563 ขณะที่สัดส่วนของผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีแนวโน้มลดลงในปี 2559 ถึง 2562 แต่ในปี 2563 เพิ่มขึ้นเล็กน้อยคิดเป็นร้อยละ 26.4 (16.8 ล้านคน)

2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูต-ศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

2.2.1 ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล พบว่า นักเรียนมีใช้สื่อสังคมเพื่อสืบค้นข้อมูลความรู้ที่ตนเองสนใจมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อเรียนออนไลน์ เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน และเพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนจะได้รับความเพลิดเพลินและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและนำข้อมูลข่าวสารไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อนหรือบุคคลอื่น ประเด็นนี้สอดคล้องกับ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2564) ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2564 สรุปได้ว่า ในปี 2564 นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตกับกิจกรรมในการค้นหาข้อมูลออนไลน์มากถึง 60.1% และเข้าร่วมกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันมากถึง 32.7% และสอดคล้องกับผลการวิจัย ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล (2556) ได้นำเสนอบทความวิชาการเครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณี

เฟซบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน โดยสรุปคือ สื่อสังคมในปัจจุบันใช้เป็นแหล่งเพื่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ระหว่างเพื่อนหรือคนรู้จักเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลในเรื่องที่ตนเองสนใจหรือการทำกิจกรรมต่างๆ

2.2.2 ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน พบว่า นักเรียนใช้สื่อสังคมเพื่อเล่นเกมมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อดูคลิป Youtube และเพื่อฟังเพลง เนื่องจากต้องการความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดหลังจากการเรียน เพราะในเกมมีภาพที่สวยงาม กระตุ้นความสนใจได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิลเลียม จี. วัตสัน (2560) กล่าวว่า สื่อสังคมที่นักเรียนให้ความสนใจ คือ สื่อประเภทเกมที่มีภาพเคลื่อนไหว สีสดใสสวยงามชัดเจน ดังนั้นเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน สอดคล้องกับผลการวิจัย

2.2.3 ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์ พบว่า นักเรียนใช้สื่อสังคมนักเรียนใช้เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัวมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน และเพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่างๆ เพราะสะดวก รวดเร็ว สามารถติดต่อได้ทุกที่ทุกเวลา ประหยัดค่าใช้จ่าย แต่บางครั้งเมื่อมีเนื้อหาที่ไม่เข้าใจ หรือ ต้องการถามคำถามเพื่อขอคำแนะนำเพิ่มเติมอาจทำไม่ได้โดยทันที มีข้อเสนอให้พัฒนาสื่อสังคมเพื่อการเรียนการสอนที่สามารถพูดคุยหรือสื่อสารระหว่างเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ชุตติมาภรณ์ คำชาย (2562) กล่าวว่า การสื่อสารพูดคุยเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยับยั้งและแก้ไขพฤติกรรมเชิงลบที่เกิดการใช้สื่อสังคม การพูดคุยอย่างสร้างสรรค์ส่งเสริม ให้กำลังใจ จะช่วยนักเรียนให้เข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญในการเรียน ผวนกับการสอนเรื่องจริยธรรม การปฏิบัติตามกฎระเบียบในสังคมจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ครูควรส่งเสริมกิจกรรมที่นักเรียนสนใจเพิ่มเติม โดยผ่านการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้ เช่น การสอนภาษาอังกฤษ การฝึกทักษะต่างๆ อาทิเช่น กีฬา การเต้น การร้องเพลง ตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3.1.2 ครูควรปรับปรุงกิจกรรมที่นักเรียนไม่สนใจในการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น โดยการใช้สื่อสังคม เช่น การผลิตสื่อการสอนโดยใช้วิดีโอคลิปที่มีภาพเคลื่อนไหว หรือส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมการค้นคว้าหาข้อมูลในเรื่องต่างๆ ผ่านสื่อสังคม

3.1.3 ครูควรส่งเสริมกิจกรรมที่นักเรียนมีความสุข โดยผ่านการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้ที่หลากหลาย กระตุ้นการสร้างแรงบันดาลใจใหม่ๆ ในชีวิต

3.1.4 ครูควรหากิจกรรมใหม่ๆ ที่เน้นเรื่องของการสร้างคุณลักษณะที่ส่งเสริมความอดทน การควบคุมอารมณ์ และสร้างความสามัคคีปรองดองไม่เปรียบเทียบชิงดีชิงเด่นกันโดยอาศัยหลักการทางศาสนาเข้ามาบูรณาการ

3.1.5 ครูควรชี้แจงผลการศึกษาคำการวิจัยนี้แก่ผู้ปกครองทราบเพื่อนำไปส่งเสริมการสื่อสารในครอบครัวให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.1.6 ครูควรชี้แจงผลการศึกษาคำการวิจัยนี้แก่ผู้ปกครองทราบเพื่อนำไปปรับใช้ในการควบคุมจัดการการใช้สื่อสังคมภายในครอบครัว และการส่งสอนดูแลบุตรหลานให้มีความเข้าใจเพื่อสร้างพฤติกรรมในเชิงบวกให้มากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผลกระทบทางลบทางการเรียนนักเรียนละเอียดที่จะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจมากที่สุด ควรมีการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อหาแนวทางแก้ไขผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนในด้านการเรียน เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ที่จะติดตามข่าวสารข้อมูลต่างๆ รอบตัวที่น่าสนใจ ส่วนผลกระทบทางลบด้านจิตใจนักเรียนไม่โกรธง่าย ชอบบ่นมากที่สุดควรมีงานวิจัยเชิงสำรวจเพื่อหาแนวทางแก้ไขผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนในด้านจิตใจ เพื่อช่วยควบคุมอารมณ์ไม่โกรธง่าย ขณะที่ผลกระทบทางลบด้านครอบครัวพ่อแม่ไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้านเรื่องการแบ่งเวลาใช้สื่อสังคมมากที่สุด ควรมีงานวิจัยเชิงสำรวจเพื่อหาแนวทางแก้ไขผลกระทบการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนในครอบครัว เพื่อกระตุ้นให้ผู้ปกครองเห็นความสำคัญเรื่องการสร้างกฎเกณฑ์เรื่องการแบ่งเวลาในการใช้สื่อสังคมกับลูก





บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

บรรณานุกรม

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2561). *สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/iup/>.
- _____. (2564). *สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2564*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/pr-news/ETDA-released-IUB-2021.aspx>.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์. สืบค้นจาก <https://www.moe.go.th/พรบ-การศึกษาแห่งชาติ-พ-ศ-2542/>.
- _____. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. สืบค้นจาก http://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf.
- จงจินต จิตรแจ้ง. (2552). *ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แบบผู้บริโภคกับผู้บริโภคบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพและความงาม*. (รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/>.
- ชเนตตี สยนานนท์. (2555). *พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/>.
- ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย. (2557). *รู้ใช้สื่อเป็นสร้างประโยชน์แก่เด็ก*. สืบค้นจาก <https://th.rajanukul.go.th/ข่าวประชาสัมพันธ์/รู้ใช้สื่อเป็นสร้างประโยชน์แก่เด็ก>.
- ชัยยงศิริ แจ้งเล็ก. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชุมชนวังหลุมวิทยาคาร อำเภอตะพานหิน จังหวัดพิจิตร*. (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/>.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2553). *สังคมสารสนเทศกับการศึกษาไทย. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาชุดวิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมเพื่อการศึกษา. (หน่วยที่ 1). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*.

- ชุติมาภรณ์ คำชาย. (2562). อิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ (กรกฎาคม-ธันวาคม 2562) คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 27(2). สืบค้นจาก <https://tdc.thailis.or.th/tdc/>.
- ดวงรัก จิรวัดนรังสี. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง *Funny Games U.S. (2007)*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5707010152_4325_3296.pdf.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2553). การสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์กับการศึกษา. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมเพื่อการศึกษา* (หน่วยที่ 2). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ. (2551). *แนวทางการดูแลช่วยเหลือผู้ปกครองและวัยรุ่นที่มีปัญหาติดเกมสำหรับบุคลากรสาธารณสุข*. กรุงเทพฯ: ดิโนคัมมิเดียม พลัส.
- ธัญญา อีระอนิษฐ์. (2555). พฤติกรรมมนุษย์เพื่อการพัฒนาตน. ใน *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาพฤติกรรมมนุษย์เพื่อการพัฒนาตน*. อุดรธานี: สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี. สืบค้นจาก <http://portal5.udru.ac.th>.
- เบญจรงค์ อัจฉริยะโพธา และคณะ. (2561). พฤติกรรมและความคิดเห็นด้านผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. *การประชุมวิชาการระดับชาติวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างสถาบัน ครั้งที่ 6 The 6 th Academic Science and Technology Conference 2018* วันพุธที่ 6 มิถุนายน 2561. สืบค้นจาก <https://www.astconference.com/download.php>.
- พนม เกตุมาน. (2554). *พัฒนาการวัยรุ่น*. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล. สืบค้นจาก [https:// http://familynetwork.or.th/content](https://http://familynetwork.or.th/content).
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต (Social Media: Future Media)*. สืบค้นจาก html.www.Executive Journal, 99.
- ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสาลอ. (2556). *เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณี เฟสบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน*. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์. มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ 5(4). สืบค้นจาก <http://journal.pnu.ac.th/ojs/index.php/pnujr/article/view/241>.

- รักเกียรติ พันธุ์ชาติ. (2560). *สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงานของรัฐ สื่อสังคมกับการเรียนการสอน*. สืบค้นจาก http://www.dsdw2016.dsdw.go.th/doc_pr/ndc_2560/PDF/8496st/8496%พลตรี%9E%20รักเกียรติ%20พันธุ์ชาติ.pdf.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. สืบค้นจาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>.
- ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย และ สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. (2560). *คู่มือสำหรับพ่อแม่ว่าด้วยเรื่องการเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและพัฒนาเด็ก 6-12 ปี*. กรุงเทพฯ: ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย และสมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. สืบค้นจาก <https://www.learningstudio.info/child-development/>.
- โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา. (2565). *เกี่ยวกับเรา*. สืบค้นจาก <https://absbilingualschool.ac.th>.
- วรารัตน์ เพ็ชรโต. (2559). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองสะแก อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร*. (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก. สืบค้นจาก <http://www.edu.nu.ac.th>.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (ออนไลน์). *ประถมศึกษา - วิกิพีเดีย (wikipedia.org)* สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ประถมศึกษา>.
- วิไลภรณ์ จิรวัดนเศรษฐ์. (2560). *เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม*. วารสารอนาคตวิทยาทางการศึกษาคณะวิทยาการจัดการ, 1(7). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา. สืบค้นจาก <http://nakhonnayok.dusit.ac.th/wp-content/uploads/2017/02/วารสารอนาคตวิทยาทางการศึกษาปีที่1-07.pdf>.
- วุฒิ อัมพันธ์. (2559). *สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 13 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน วันที่ 8-9 ธันวาคม 2559. สืบค้นจาก https://kukrdb.lib.ku.ac.th/proceedings/PKPS/search_detail/result/20002076.
- สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2558). *คู่มือการดูแลเด็กวัยเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรม-อารมณ์ สำหรับบุคลากรสาธารณสุข*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชุมชน-สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. สืบค้นจาก <https://th.rajanakul.go.th>.

- สมชัย ทองดอนน้อย. (2556). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบบการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตลาดกระบัง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2564*. สืบค้นจาก https://data.go.th/dataset/dataset_25_0.
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2561). *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook)*. สืบค้นจาก <https://borc.anamai.moph.go.th/web-upload/24xe82d9421a764bd38b31a4171c44f37a6/filecenter/KPI64/F1/Level1/F1-1-15.pdf>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลที่สำคัญของการใช้ ICT ของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2562*. สืบค้นจาก www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/ICTเด็กและเยาวชน/2562/2562_ICT-Child-Sum.pdf.
- _____. (2563). *สำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สืบค้นจาก https://www.data.go.th/dataset/ns_16_20305.
- สิริชัย วงษ์สาธิตศาสตร์. (2543). *สื่อออนไลน์ ช่องทางใหม่ในการรายงานข่าวของสื่อมวลชนไทย*. *วารสารรามคำแหง*, 23(1). สืบค้นจาก <http://e-research.siam.edu>.
- สุจินดา ประชาชัย. (2554). *ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตบางกอกใหญ่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://dric.nrct.go.th>.
- สุดาวรรณ ชันฉมิตร. (2538). *พฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติในภาคกลาง*. (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก <https://dric.nrct.go.th>.
- อาภรณ์ ไร่ไช. (2560). *พฤติกรรม (Behavior)*. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/lesson-biology/item/7001-behavior-7001>.

- Achmad Hidayatullah & Endang Suprapti. (2020). *The Affect of The Internet and Social Media: Mathematics Learning Environment Context. Article in International Conference on Environment and Technoloy*. Retrieved from <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/469/1/012080/pdf>.
- Adrie A. Koehler & Daniela Rezende Vilarinho-Pereira. (2021). *Using social media affordances to support ill-structured problem-solving skills: considering possibilities and challenges*, Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-021-10060-1>.
- Christos Papademetriou and others Article of Education Science. Title COVID-19 Pandemic: (2022). *The Impact of the Social Media Technology on Higher Education*, Retrieved from www.mdpi.com/education-12-00261-v2.pdf.
- Datareportal. (2021) DIGITAL 2021: THAILAND. Retrieved form <https://datareportal.com/reports/digital-2021-thailand?rq=digital%20thailand%202021>.
- Martijn Schouwstra. (2016). *Social media interaction between teachers and pupils: Exploring opportunities and challenges in elementary school contexts*. from Social media interaction between teachers and pupils: Exploring opportunities and challenges in elementary school contexts. (utwente.nl).
- Rozan Trad. (2021). *Teachers' and Students' Experiences Using Social Media as a Pedagogical Tool Within Classrooms: A Systematic Literature Review*, from Teachers' and Students' Experiences Using Social Media as a Pedagogical Tool Within Classrooms: A Systematic Literature Review (uwo.ca).
- Williamson, A. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments* (Retrieved April 2019), Retrieved from: <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

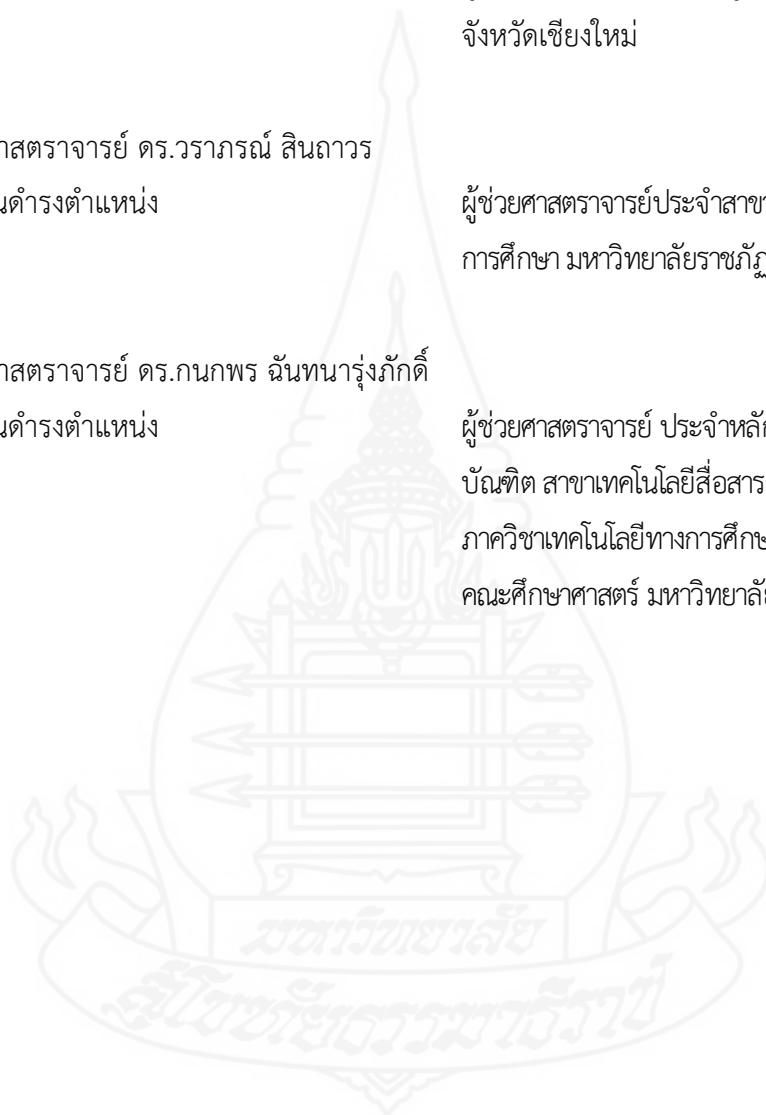


ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. อาจารย์ปรีชา ศุภกาญจนพันธุ์
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนยุวศูตศึกษาพัฒนา
จังหวัดเชียงใหม่
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ สีนถาวร
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยี
การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร ฉันทนารุ่งภักดิ์
ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำหลักสูตรการศึกษา
บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา
ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาคผนวก ข

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6

โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

ผู้ศึกษา : นางสาวนันณ์นภัส เรือนประเสริฐ
 แขนงวิชา : เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
 สาขาวิชา : ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

คำชี้แจง

1. การวิจัยในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าอิสระ หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. แบบสอบถามฉบับนี้มุ่งที่จะศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่
3. ข้อเท็จจริงในการตอบแบบสอบถามของนักเรียนจะช่วยให้การศึกษาค้นคว้าอิสระบรรลุผลและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนานักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ในอนาคตต่อไป
4. แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วย 4 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ
 - ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 27 ข้อ เป็นแบบสอบถาม ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 3 ด้าน ดังนี้
 1. ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล
 2. ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน
 3. ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์
 - ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ เป็นแบบสอบถาม ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 3 ด้าน ดังนี้
 1. ด้านการเรียน
 2. ด้านจิตใจ
 3. ด้านครอบครัว
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6 โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ
5. ผู้ศึกษาใคร่ขอความอนุเคราะห์จากนักเรียนโปรดตอบแบบสอบถามให้ครบทั้ง 4 ตอน เพราะจะทำให้ข้อมูลที่ได้มีความสมบูรณ์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นางสาวนันณ์นภัส เรือนประเสริฐ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ให้ตรงกับข้อมูลของนักเรียนตามสภาพที่เป็นจริง

13 ข้อ

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ระดับการศึกษา

เกรด 4 เกรด 5
 เกรด 6

3. อุปกรณ์/ เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

มี ไม่มี

4. ประเภทอุปกรณ์/ เครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โน้ตบุ๊ก / แล็ปท็อป
 แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน
 อื่นๆ..... (โปรดระบุ)

5. การใช้สื่อสังคม

ใช้ (ตอบข้อ 6) ไม่ใช้ (ข้ามข้ออื่นไปตอน 2 เลย)

6. ความสามารถในการใช้สื่อสังคม

มีความรู้พื้นฐาน มีความรู้ในระดับการใช้งานได้เป็นอย่างดี
 มีความรู้ในระดับเชี่ยวชาญ ไม่มีความรู้เลย

7. ช่องทางการศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับใช้สื่อสังคม

เพื่อนหรือรุ่นพี่แนะนำ ครูที่โรงเรียน
 ศึกษาด้วยตนเองจากสื่อ ในอินเทอร์เน็ต พี่น้องหรือญาติแนะนำ
 ผู้ปกครองแนะนำ

8. การใช้สื่อสังคมใน 1 สัปดาห์

1-2 วันต่อสัปดาห์ 3-4 วันต่อสัปดาห์
 5-6 วันต่อสัปดาห์ เล่นทุกวัน

9. ช่วงเวลาในวันธรรมดาเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคม

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| <input type="checkbox"/> | ช่วงเช้าก่อน 8.00 น. | <input type="checkbox"/> | ช่วง 8.00-12.00 น. |
| <input type="checkbox"/> | ช่วง 13.00- 15.00 น. | <input type="checkbox"/> | ช่วง 16.00-18.00 น. |
| <input type="checkbox"/> | ช่วง 19.00- 21.00 น. | <input type="checkbox"/> | หลัง 22.00 น. เป็นต้นไป |

10. ช่วงเวลาในวันหยุดในการเข้าถึงสื่อสังคม

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| <input type="checkbox"/> | ช่วงเช้าก่อน 8.00 น. | <input type="checkbox"/> | ช่วง 8.00-12.00 น. |
| <input type="checkbox"/> | ช่วง 13.00- 15.00 น. | <input type="checkbox"/> | ช่วง 16.00-18.00 น. |
| <input type="checkbox"/> | ช่วง 19.00- 21.00 น. | <input type="checkbox"/> | หลัง 22.00 น. เป็นต้นไป |

11. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคม

- | | | | |
|--------------------------|----------------|--------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> | มี (ตอบข้อ 13) | <input type="checkbox"/> | ไม่มี (ข้ามข้อ 13) |
|--------------------------|----------------|--------------------------|--------------------|

12. การจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคมใน 1 วัน

- | | | | |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> | น้อยกว่า 1 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> | 1 - 2 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> | 2 - 3 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> | 3 - 5 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> | อื่นๆ..... (โปรดระบุ) | | |

ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 28 ข้อเป็นแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามสภาพความเป็นจริงตามระดับสภาพการใช้งาน

เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- | | | |
|---|-------------|------------|
| 5 | หมายความว่า | มากที่สุด |
| 4 | หมายความว่า | มาก |
| 3 | หมายความว่า | ปานกลาง |
| 2 | หมายความว่า | น้อย |
| 1 | หมายความว่า | น้อยที่สุด |

ที่	รายการ	ระดับการใช้				
		5	4	3	2	1
1. ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล						
1.1	เพื่อหารูปภาพต่างๆ ประกอบรายงานและหาข้อมูล					
1.2	เพื่อฝึกฝนภาษาจีน					
1.3	เพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ					
1.4	เพื่อการฝึกทำตัวอย่างข้อสอบ					
1.5	เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์การบ้านของโรงเรียน					
1.6	เพื่อการสืบค้นข้อมูล ความรู้ที่ตนเองสนใจ					
1.7	เพื่อเรียนออนไลน์เช่น Facebook, Line, Zoom, หรือ MS Teams เพื่อรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน					
1.8	เพื่อทำกิจกรรมประกอบเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะต่างๆ					
2. ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน						
2.1	เพื่อเล่นเกม					
2.2	เพื่อฟังเพลง					
2.3	เพื่ออ่านข่าวสาร					
2.4	เพื่อดูคลิป Youtube					
2.5	เพื่อเต้นออกกกำลังกาย					
2.6	เพื่อดูหนังหรือภาพยนตร์					
2.7	เพื่อดูการแข่งขันหรือประกวด					
2.8	เพื่อดูรูปภาพใน Instragram					
2.9	เพื่อทำสื่อออนไลน์ เช่น ขายของ ทำ Vlog, Blog หรือ Story					
2.10	เพื่อโพสวิดีโอด้านการเต้นหรือวิดีโอที่มีเอฟเฟคประกอบเสียงต่างๆ ใน Tiktok					

ที่	รายการ	ระดับการใช้				
		5	4	3	2	1
3. ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์						
3.1	เพื่อโพสต์ภาพหรือวิดีโอใน Tiktok					
3.2	เพื่อโพสต์ข้อความทวีตใน Twitter					
3.3	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว					
3.4	เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆจากสังคมออนไลน์					
3.5	เพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่างๆ					
3.6	เพื่อโพสต์ข้อความหรือรูป ใน Facebook					
3.7	เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน					
3.8	เพื่อพูดคุยกับศิลปินหรือคนมีชื่อเสียงที่ชื่นชอบ					
3.9	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับครูที่โรงเรียนหรือครูนอกโรงเรียน					

ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามสภาพความเป็นจริงตามระดับ โดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

เกณฑ์การแสดงความคิดเห็น

ผลกระทบในทางลบ

- 5 หมายความว่า มีผลกระทบทางลบในระดับมากที่สุด
- 4 หมายความว่า มีผลกระทบในทางลบในระดับมาก
- 3 หมายความว่า มีผลกระทบในทางลบในระดับปานกลาง
- 2 หมายความว่า มีผลกระทบในทางลบในระดับน้อย
- 1 หมายความว่า มีผลกระทบทางลบในระดับน้อยที่สุด

ผลกระทบในทางบวก

- 5 หมายความว่า มีผลกระทบในทางบวกในระดับมากที่สุด
- 4 หมายความว่า มีผลกระทบในทางบวกในระดับมาก
- 3 หมายความว่า มีผลกระทบในทางบวกในระดับปานกลาง
- 2 หมายความว่า มีผลกระทบในทางบวกในระดับน้อย
- 1 หมายความว่า มีผลกระทบในทางบวกในระดับน้อยที่สุด

0 หมายความว่า ไม่มีผลกระทบ

ที่	รายการ	ระดับ											
		☹					0	☺					
		-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	
3.9	ทำให้พ่อแม่สนใจให้คำปรึกษาหรือแนะนำ ในการค้นหา และ การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียน ของฉัน												
3.10	ทำให้พ่อแม่ให้อิสระแต่ ตรวจสอบหรือถามเกี่ยวกับ การใช้สื่อสังคมของฉัน												
3.11	ทำให้พ่อแม่เตือนให้เท่าทันสื่อ เช่น สื่อเท็จลวง อันตรายของ คนแปลกหน้าที่มากับสื่อสังคม มีการตั้งรหัสความปลอดภัย หรือเลือกสื่อที่เหมาะสมไม่มี เนื้อหาด้านเพศหรือความ รุนแรง												

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางพัฒนาการใช้สื่อสังคมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนเกรด 4-6
โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 2 ข้อ

1. ด้านการเรียน

.....

2. ด้านชีวิตประจำวัน

.....

ขอขอบพระคุณทุกนักเรียนเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการ
ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

นางสาวนันทน์ภัส เรือนประเสริฐ

บัณฑิตศึกษา แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



ภาคผนวก ค

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม
เรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของนักเรียนเกรด 4-6
โรงเรียนยุวศูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้ให้ท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาข้อความสำหรับการวิจัยแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระในการวิจัยหรือไม่โดย

สอดคล้อง	โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง + 1
ไม่แน่ใจ	โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0
ไม่สอดคล้อง	โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง - 1

และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
	ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1.	เพศ				
	<input type="checkbox"/> ชาย	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> หญิง	+1	+1	+1	1
2.	ระดับการศึกษา				
	<input type="checkbox"/> เกรด 4	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> เกรด 5	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> เกรด 6	+1	+1	+1	1
3.	มีอุปกรณ์/ เครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือไม่				
	<input type="checkbox"/> มี	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ไม่มี	+1	+1	+1	1
4.	มีอุปกรณ์/ เครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอะไรบ้าง				
	<input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> โน้ตบุ๊ก / แล็ปท็อป	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> แท็บเล็ต	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> สมาร์ทโฟน	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	1

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
5.	ระบบปฏิบัติการที่ใช้กับอุปกรณ์/ เครื่องมือดังกล่าว คืออะไร				
	<input type="checkbox"/> IOS	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> Window Mobile	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> Window PC	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> Mac	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> Android	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	1
6.	ค่าบริการอินเทอร์เน็ตต่อเดือน				
	<input type="checkbox"/> ไม่เสียค่าใช้จ่าย	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 300	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> 300-500	0	0	0	0
	<input type="checkbox"/> 500-1000	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> มากกว่า 1,000	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	0	0	0	0
7.	นักเรียนนิยมเชื่อมต่ออุปกรณ์/ เครื่องมือจากที่ใด				
	<input type="checkbox"/> บ้านของตัวเอง	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> บ้านเพื่อนหรือคนรู้จัก	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> โรงเรียน	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	0	1	0	0.33
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	0	1	0	0.33
8.	นักเรียนใช้สื่อสังคมหรือไม่				
	<input type="checkbox"/> ใช้	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ไม่ใช้	+1	+1	+1	1
9.	นักเรียนใช้สื่อสังคมใดมากที่สุด				
	<input type="checkbox"/> Youtube	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> Line	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> Facebook	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> Instragram	0	-1	+1	0.33

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
	<input type="checkbox"/> What App	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> We Chat	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> TikTok	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> Twitter	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	0	-1	+1	0.33
10.	ส่วนใหญ่ที่นักเรียนใช้สื่อสังคม นักเรียนอยู่กับใคร				
	<input type="checkbox"/> คนเดียว	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> พี่น้อง หรือ ลูกพี่ลูกน้องที่วัยไล่เลี่ยกัน	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> คนในครอบครัวหรือญาติผู้ใหญ่	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> เพื่อนนอกโรงเรียน	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> เพื่อนที่โรงเรียน	0	-1	+1	0.33
	<input type="checkbox"/> ครู/อาจารย์	0	-1	+1	0.33
11.	นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้สื่อสังคมเพียงใด				
	<input type="checkbox"/> มีความรู้พื้นฐาน	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> มีความรู้ในระดับการใช้งานได้เป็นอย่างดี	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> มีความรู้ในระดับเชี่ยวชาญ	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ไม่มีความรู้เลย	+1	+1	+1	1
12.	นักเรียนเรียนรู้การใช้สื่อสังคมได้อย่างไร				
	<input type="checkbox"/> เพื่อนหรือรุ่นพี่แนะนำ	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ครูที่โรงเรียน	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ศึกษาด้วยตนเองจากสื่อ ในอินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> พี่น้องหรือญาติแนะนำ	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ผู้ปกครองแนะนำ	+1	+1	+1	1
13.	ความถี่ ใน 1 สัปดาห์ นักเรียนใช้สื่อสังคมบ่อยแค่ไหน				
	<input type="checkbox"/> 1-2 วันต่อสัปดาห์	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 3-4 วันต่อสัปดาห์	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 5-6 วันต่อสัปดาห์	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> เล่นทุกวัน	+1	+1	+1	1

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
14.	ระยะเวลาใน 1 วัน นักเรียนใช้สื่อสังคมนานแค่ไหน				
	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 1-2 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 3-4 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> มากกว่า 4 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
15.	ในวันธรรมดาเวลาใดที่นักเรียนเข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด				
	<input type="checkbox"/> ช่วงเช้าก่อน 8.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 8.00-12.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 13.00- 15.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 16.00-18.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 19.00- 21.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> หลัง 22.00 เป็นต้นไป	+1	+1	+1	1
16.	ในวันหยุดเวลาใดที่นักเรียนเข้าถึงสื่อสังคมมากที่สุด				
	<input type="checkbox"/> ช่วงเช้าก่อน 8.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 8.00-12.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 13.00- 15.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 16.00-18.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ช่วง 19.00- 21.00	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> หลัง 22.00 เป็นต้นไป	+1	+1	+1	1
17.	นักเรียนมีการจำกัดระยะเวลาการเข้าถึงสื่อสังคมของตนเองหรือไม่				
	<input type="checkbox"/> มี	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> ไม่มี	+1	+1	+1	1
18.	ใน 1 วัน นักเรียนจำกัดระยะเวลาเข้าถึงสื่อสังคมของตนเองว่าไม่ควรเกินกี่ชั่วโมง				
	<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 1 - 2 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 2 - 3 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> 4 - 5 ชั่วโมง	+1	+1	+1	1
	<input type="checkbox"/> อื่นๆ..... (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	1

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
ตอนที่ 2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมของผู้ตอบแบบสอบถาม					
1.	ด้านการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล				
1.1	เพื่อหารูปภาพต่างๆ ประกอบรายงาน	+1	+1	+1	1
1.2	เพื่อฝึกฝนภาษาจีน	+1	+1	+1	1
1.3	เพื่อฝึกฝนภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	1
1.4	เพื่อการฝึกทำตัวอย่างข้อสอบ	+1	+1	+1	1
1.5	เพื่อหาข้อมูลประกอบการทำรายงาน	+1	+1	+1	1
1.6	เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์การบ้านของโรงเรียน	+1	+1	+1	1
1.7	เพื่อการสืบค้นข้อมูล ความรู้ที่ตนเองสนใจ	+1	+1	+1	1
1.8	เพื่อเรียนออนไลน์เช่น Facebook, Line, Zoom, MS Teams	+1	+1	+1	1
1.9	เพื่อใช้ E-mail, Facebook, Line ในการรับ-ส่งงาน ระหว่างครูและนักเรียน	+1	+1	+1	1
1.10	เพื่อทำกิจกรรมประกอบเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะต่างๆ	+1	+1	+1	1
2.	ด้านความบันเทิงและติดตามข่าวสารในชีวิตประจำวัน				
2.1	เพื่อเล่นเกม	+1	+1	+1	1
2.2	เพื่อฟังเพลง	+1	+1	+1	1
2.3	เพื่ออ่านข่าวสาร	+1	+1	+1	1
2.4	เพื่อดูคลิป Youtube	+1	+1	+1	1
2.5	เพื่อเต้นออกกกำลังกาย	+1	+1	+1	1
2.6	เพื่อดูหนังหรือภาพยนตร์	+1	+1	+1	1
2.7	เพื่อดูการแข่งขันหรือประกวด	+1	+1	+1	1
2.8	เพื่อดูรูปภาพใน Instagram/IG	+1	+1	+1	1
2.9	เพื่อทำสื่อออนไลน์ เช่น ขายของ ทำ Vlog, Blog หรือ Story	+1	+1	+1	1
2.10	เพื่อโพสวิดีโอด้านการเต้นหรือวิดีโอที่มีเอฟเฟคประกอบเสียงต่างๆ ใน Tiktok	+1	+1	+1	1

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
3.	ด้านการติดต่อสื่อสารและสร้างเครือข่ายออนไลน์				
3.1	เพื่อโพสต์ภาพหรือวิดีโอใน Tiktok	+1	+1	+1	1
3.2	เพื่อโพสต์ข้อความทวิตใน Twitter	+1	+1	+1	1
3.3	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับคนในครอบครัว	+1	+1	+1	1
3.4	เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆจากสังคมออนไลน์	+1	+1	+1	1
3.5	เพื่อแบ่งปันเพลง เกมส์ วิดีโอ ข่าวสารต่างๆ	+1	+1	+1	1
3.6	เพื่อโพสต์ข้อความหรือรูป ใน Facebook	+1	+1	+1	1
3.7	เพื่อการเข้าสังคมเพื่อนๆ หรือเล่นตามเพื่อน	+1	+1	+1	1
3.8	เพื่อพูดคุยกับศิลปินหรือคนมีชื่อเสียงที่ชื่นชอบ	+1	+1	+1	1
3.9	เพื่อพูดคุยสื่อสารกับครูที่โรงเรียนหรือครูนอกโรงเรียน	+1	+1	+1	1
4.	ด้านจริยธรรมและมารยาทในการใช้สื่อสังคม				
4.1	เพื่อการนำภาพบุคคลใดมาใช้หรือเผยแพร่ทางสื่อใหม่ แต่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของภาพเสียก่อน	0	-1	+1	0.33
4.2	เพื่อคัดลอกหรือนำผลงานของบุคคลอื่นที่ปรากฏในสื่อใหม่ไปใช้ แต่ควรอ้างอิงแหล่งที่มา หรือขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อน	0	-1	+1	0.33
4.3	เพื่อการเผยแพร่ข้อเท็จจริงเรื่องใดที่อาจส่งผลกระทบต่อในทางเสียหายต่อบุคคลอื่น หรือต่อองค์กรอื่น แต่ควรมีการตรวจสอบข้อเท็จจริงนั้นอย่างถี่ถ้วนเสียก่อน	0	-1	+1	0.33
4.4	เพื่อการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารใดๆควรเป็นไปเพื่อประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญ	0	-1	+1	0.33
4.5	เพื่อเข้าใจและหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพหรือภาษาวิบัติ	0	-1	+1	0.33
4.6	เพื่อทราบความเป็นไปในสังคม แต่ไม่เสนอเรื่องราวลามก อนาจาร หรือโหดเหี้ยมซึ่งขัดต่อศีลธรรมอันดีของประเทศไทย และรับผิดชอบต่อสังคม	0	-1	+1	0.33

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
ตอนที่ 3 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมของผู้ตอบแบบสอบถาม					
1.	ด้านการเรียน				
1.1	ฉันเบื่อเรียน	+1	+1	+1	1
1.2	ฉันไม่ค่อยมีสมาธิในการเรียน	+1	+1	+1	1
1.3	ฉันเป็นคนไม่เอาใจใส่ในการเรียน	+1	+1	+1	1
1.4	การเรียนของฉันแย่งลงกว่าเดิมมาก	+1	+1	+1	1
1.5	ฉันมักลืมทำการบ้าน/รายงานเสมอ	+1	+1	+1	1
1.6	ฉันชอบขีดเขียนหนังสือ หรือสมุดเรียนให้สกปรก	+1	+1	+1	1
1.7	ฉันไม่สามารถคิดได้หลากหลายและมุมมองไม่ซ้ำรูปแบบ	+1	+1	+1	1
1.8	ฉันไม่สามารถคิดและปฏิบัติตามใบกิจกรรมได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	+1	+1	+1	1
1.9	ฉันไม่สามารถคิดค้นหาสิ่งที่ต้องการจากสื่อที่ให้ได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	+1	+1	+1	1
1.10	ฉันไม่สามารถสร้างผลงานได้อย่างหลากหลายแตกต่างจากตัวอย่างภายในเวลาที่กำหนด	+1	+1	+1	1
2.	ด้านจิตใจ				
2.1	ฉันเครียดง่าย	+1	+1	+1	1
2.2	ฉันโกรธง่าย ชอบบ่น	+1	+1	+1	1
2.3	ฉันไม่พอใจในตนเอง	+1	+1	+1	1
2.4	ฉันเอาแต่ใจตนเอง	+1	+1	+1	1
2.5	ฉันไม่เชื่อมั่นในตนเอง	+1	+1	+1	1
2.6	ฉันรู้สึกไม่มีความสุขในชีวิต	+1	+1	+1	1
2.7	ฉันเป็นคนขี้กลัว ตกใจง่าย	+1	+1	+1	1
2.8	ฉันไม่สามารถอดทนรออะไรได้นานๆ	+1	+1	+1	1
2.9	ฉันมักจะทำอะไรไม่ค่อยสำเร็จตามที่ตั้งใจ	+1	+1	+1	1
2.10	ฉันไม่มีกิจกรรมอื่นๆทำ (ที่ไม่ใช่การเล่นเกมส์) เพื่อคลายเครียด	+1	+1	+1	1

ที่	รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			สรุปผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
2.11	เมื่อมีคนขัดใจฉันมันขำกว้างป้าข้าของ ทำลาย หรือ กล่าวคำไม่สุภาพ	+1	+1	+1	1
3.	ด้านครอบครัว				
3.1	พ่อแม่ไม่เข้าใจฉัน	+1	+1	+1	1
3.2	พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาให้ฉัน	+1	+1	+1	1
3.3	ครอบครัวทะเลาะกันบ่อย	+1	+1	+1	1
3.4	พ่อแม่รับฟังปัญหาและความคิดเห็นของฉัน	+1	+1	+1	1
3.5	พ่อแม่ไม่ค่อยลงโทษฉันหรือตำหนิเมื่อฉันผิดกฎของ บ้าน	+1	+1	+1	1
3.6	ครอบครัวของเราไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในบ้านเรื่องการ แบ่งเวลา	+1	+1	+1	1
3.7	ครอบครัวของเราไม่ค่อยไปร่วมกิจกรรมทางศาสนา ที่วัด หรือ โบสถ์	+1	+1	+1	1
3.8	พ่อแม่ไม่สนใจให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ ในการ ค้นหา และการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนของฉัน	+1	+1	+1	1
3.9	ครอบครัวของเราไม่มีการแบ่งงานในครอบครัว เช่น ใครทำความสะอาดบ้าน ใครรดน้ำต้นไม้ ใครล้าง จาน เป็นต้น	+1	+1	+1	1
3.10	พ่อแม่ไม่สนใจเรื่องการใช้สื่อสังคมเพื่อการใช้ใน ชีวิตประจำวันของฉัน เช่น ให้เข้าใจอันตรายของ คนแปลกหน้าที่มากับสื่อสังคม ระบบการตั้งรหัส ความปลอดภัย เรื่องเลือกสื่อที่เหมาะสมไม่มีเนื้อหา ด้านเพศหรือความรุนแรง	+1	+1	+1	1

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

ดีมาก / ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

ดีมาก ดี / พอใช้ ควรปรับปรุง

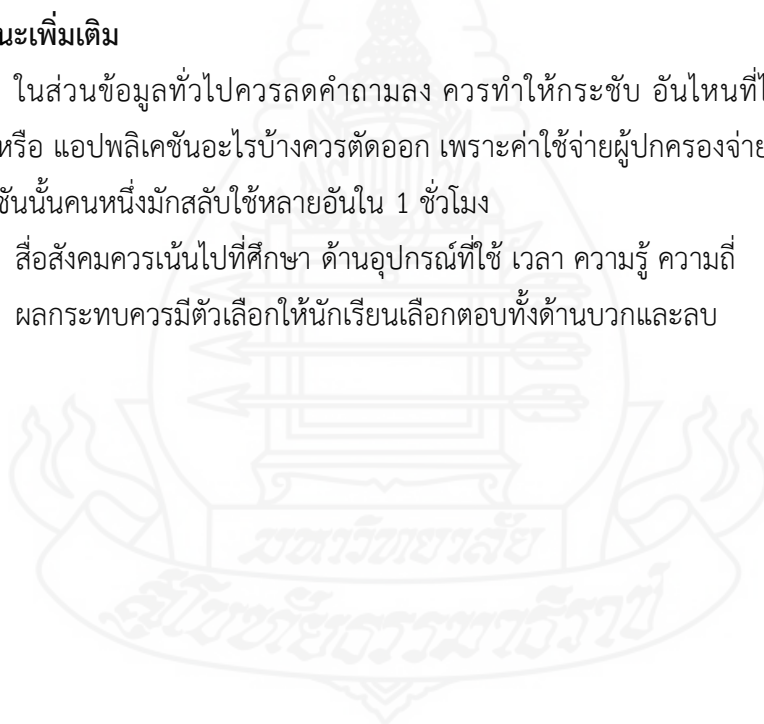
ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

/ ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. ในส่วนข้อมูลทั่วไปควรลดคำถามลง ควรทำให้กระชับ อันไหนที่ไม่จำเป็นต้องรู้ เช่น ค่าใช้จ่าย หรือ แอปพลิเคชันอะไรบ้างควรตัดออก เพราะค่าใช้จ่ายผู้ปกครองจ่ายไม่เกี่ยวกับเด็ก และ แอปพลิเคชันนั้นคนหนึ่งมักสลับใช้หลายอันใน 1 ชั่วโมง
2. สื่อสังคมควรเน้นไปที่ศึกษา ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ เวลา ความรู้ ความถี่
3. ผลกระทบควรมีตัวเลือกให้นักเรียนเลือกตอบทั้งด้านบวกและลบ



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวนันณ์นภัส เรือนประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	15 ตุลาคม 2527
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
ประวัติการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2550
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนยุวทูตศึกษาพัฒนา จังหวัดเชียงใหม่
ตำแหน่ง	เจ้าหน้าที่ฝ่ายประสานงานต่างประเทศ

