

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี

นางสาวหทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2563

**The Effects of Taking the Activities Guidance Package to Develop Behavior in  
Using the Proper Social Media of Matthayom Suksa 6 Students,  
Narivittaya School Ratchaburi Province**

**Miss Hathaitip Yodsukprasert**



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Guidance and Psychological Counseling

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2020

**หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม  
อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา  
จังหวัดราชบุรี

**ชื่อและนามสกุล** นางสาวหทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ

**แขนงวิชา** การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา

**สาขาวิชา** ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง

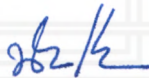
การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2564

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรินาท แสนสา)



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรินาท แสนสา)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

**ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม  
อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา  
จังหวัดราชบุรี

**ผู้ศึกษา** นางสาวหทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ รหัสนักศึกษา 2622800320

**ปริญญา** ศีษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง ปีการศึกษา 2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่  
เหมาะสมของนักเรียนในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง (2) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้  
สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการ  
ทดลองและ (3) เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมในกลุ่มทดลองหลังทดลอง กับ  
ระยะติดตามผล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา  
จังหวัดราชบุรี ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่ม  
ละ 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) แบบวัด ได้แก่พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม  
มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .98 (2) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม  
ที่เหมาะสม จำนวน 10 กิจกรรม และกิจกรรมแนะแนวแบบปกติสำหรับกลุ่มควบคุม สถิติที่ใช้ใน  
การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ (1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา  
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูง  
กว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรม  
แนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
อย่างเหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  
ระดับ .05 และ (3) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อ  
สังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หลังการทดลองกับระยะติดตามผลไม่  
แตกต่างกัน

**คำสำคัญ** ชุดกิจกรรมแนะแนว พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มัธยมศึกษา



**Independent Studying title:** The Effects of Taking the Activities Guidance Package to Develop Behavior in Using the Proper Social Media of Matthayom Suksa 6 Students, Narivittaya School Ratchaburi Province

**Author:** Miss Hathaitip Yodsukprasert; **ID:**2622800320;

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

**Independent study advisor:** Dr.Wanlapa Sabaiying, Associate Professor;

**Academic year:** 2020

### **Abstract**

The purpose of this research was to (1) to compare the behavior in using the proper social network of the students for both pre and post of the experimental group (2) to compare the M6 students' behavior in using the proper social network for the experimental group and the control group after the experiment and (3) to compare the behavior in using the proper social network of the experimental, after experimental and the follow - up groups.

The sample used in the research were the Mattayom 6 students in Narivittaya School, Ratchaburi Province. The Simple Random Sampling were as the one of the experimental group and the control group, each group for 40 students. The tools were used in the research consisted of (1) the behavior measurement of the using proper social network with the reliability of the whole version, equal to .98 (2) the activities guidance package to develop the behavior using the proper social network for 10 activities and the regular activity guidance for the control group. The statistics was used in the data analysis were the mean, standard deviation. and t - test

The result of the research finding were that : (1) Students in the experimental group that used the activity guidance to develop the behavior in using the proper social network. After the experiment found that their behavior was higher proper than before the experiment at the level of .05 (2) Students in the experimental group that used the activity guidance to develop the behavior in the proper social network were statistical significance higher than the control group using the usual activity guidance at the level of .05 (3) Students in the experimental group that used the regular activity guidance to develop their behavior in using the proper social network. Their behavior was proper after the experiment and the follow-up period, there were no statistically significant difference.

**Keywords:** Activities Guidance Package, The Behavior in Using the Proper Social Network of Mattayomsuksa Students

## กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเล่มนี้สำเร็จได้เนื่องจาก ผู้วิจัยได้รับความเมตตาและความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.วัลภา สบายยิ่ง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาเสียสละเวลาถ่ายทอดความรู้ ให้ คำปรึกษา คำแนะนำช่วยเหลือ และคอยติดตามตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องและให้ข้อเสนอแนะ ต่างๆ เป็นอย่างดีมาโดยตลอด ตลอดจนให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยให้เกิดแรงจูงใจ พยายาม เพื่อให้วิจัย ฉบับนี้สมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา ที่กรุณาให้เกียรติเป็น ประธานในการสอบ การศึกษาค้นคว้าอิสระ และให้ข้อคิดเห็น เสนอแนะเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ แก่ค้นคว้าอิสระฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู โรงเรียนนารีวิทยา ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อสถานที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่งเสริม สนับสนุน และคอยให้กำลังใจเป็นอย่างดี และ ขอบคุณนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารี ที่เสียสละ และให้ความร่วมมือใน การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ทำการเรียนรู้ของผู้วิจัยในครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจสำคัญ คอยสนับสนุน เป็น แรงผลักดัน และมอบโอกาสที่สำคัญทางการศึกษา ตลอดจนพี่น้องและเพื่อนทุกคนที่คอย ช่วยเหลือ และให้กำลังใจในการศึกษาตลอดมา จนทำให้วิจัยครั้งนี้สำเร็จไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมเป็นเครื่องบูชาพระคุณ แต่บิดามารดาผู้มีพระคุณและคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน

หทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ

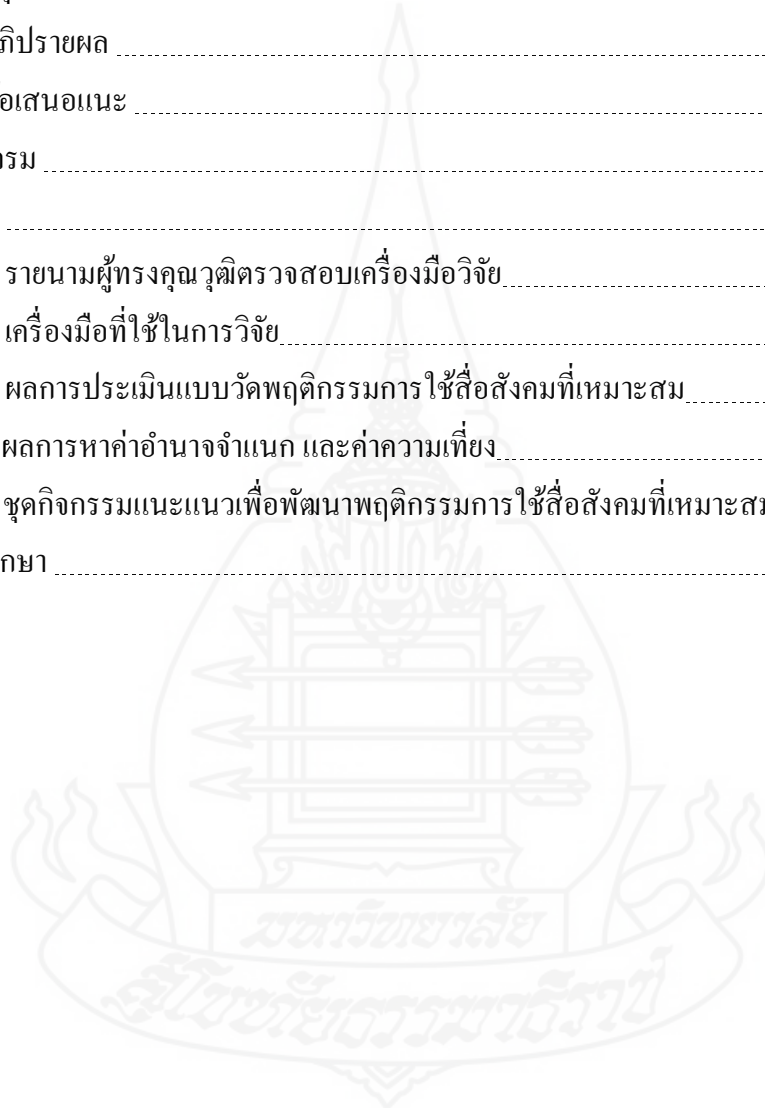
กุมภาพันธ์ 2564

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	4
ขอบเขตการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม .....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว .....	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	36
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	36
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	41
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	45
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	46

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	49
สรุปการวิจัย .....	49
อภิปรายผล .....	50
ข้อเสนอแนะ .....	53
บรรณานุกรม .....	55
ภาคผนวก .....	59
ก ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย .....	60
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	62
ค ผลการประเมินแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม .....	68
ง ผลการหาค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยง .....	71
จ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม .....	73
ประวัติผู้ศึกษา .....	137



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 4.1	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ.....	48
ตารางที่ 4.2	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน กลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม.....	48
ตารางที่ 4.3	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนว แบบปกติ.....	49
ตารางที่ 4.4	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของกลุ่ม ทดลองหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ เหมาะสม และติดตามผล.....	49



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ได้รับความนิยมอย่างมาก คือ เครื่องข่ายสังคมหรือเว็บไซต์ที่เป็นการสื่อสาร โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงได้ทั้งทางโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีนี้นับว่ามีบทบาทที่สำคัญยิ่งต่อการพัฒนาในทุกๆวงการทั่วทั้งโลก ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสังคมเศรษฐกิจ ทางด้านการท่องเที่ยว ทางด้านการทหาร ทางด้านธุรกิจ ทางด้านการศึกษา ทางด้านการสื่อสาร เป็นต้น ความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้สร้างสรรค์และอำนวยความสะดวกให้วิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ง่ายและประหยัดเวลามากขึ้น เช่น การเดินทาง การค้า การสื่อสารและอื่นๆ อีกมากมายที่ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันแทบจะทุกด้าน โดยเริ่มต้นจากการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตทำให้มนุษย์เราสามารถเข้าถึงหรือรับรู้ข่าวสารต่างๆ ได้อย่างง่ายดายและสะดวกสบายกันมากขึ้นด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารแบบไร้สาย ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การอ่านหรือแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ด การติดตามข่าวสาร การเรียนรู้ออนไลน์ (e-Learning) หรือการสนทนา(Chat) ที่กำลังได้รับความนิยมหลายช่องทางผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน(Application)มากมาย เช่น Facebook, Intragram, Twitter, Line ฯลฯ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).2558)

การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการใช้ข้อมูลสารไปอย่างมาก มีการนำ การสื่อสารผ่านสื่อสังคมมาใช้ชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่พัฒนาเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วทำให้สะดวกสบายสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ในช่วงเวลา โชคดี นกดี (2559) สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2561) เผยผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 พบว่า พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตยังเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง โดยคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยนานขึ้นเป็น 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน โดย Gen Y เป็นแชมป์การใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดติดกันเป็นปีที่ 4 Gen Y มักจะชอบทำกิจกรรมเสี่ยงผ่านสื่อสังคม โดยตั้งค่าเป็นสาธารณะ เช่น การอัปโหลดรูปถ่าย วิดีโอทันทีหลังถ่าย ร้อยละ 37.90 รวมทั้งการอัปโหลดภาพ

ตั๋วเครื่องบิน/Boarding pass ก่อนการเดินทาง ร้อยละ 33.77 และการแชร์ตำแหน่ง (Location) แบบ Real time ร้อยละ 13.57 ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ถือเป็นการสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับเจ้าของข้อมูล ดังนั้นจึงควรตั้งค่างดกล่าวเป็นส่วนตัว เปิดให้เฉพาะเพื่อน หรือญาติพี่น้อง หรือคนที่ไว้ใจได้ เท่านั้น โดยเสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร (2559.) ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 7.30 ชั่วโมงต่อวัน โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มาเป็นอันดับหนึ่ง วัตถุประสงค์ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเป็นอันดับหนึ่งคือคุยกับเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ไป การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียนได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์ระดับปานกลาง ได้รับผลกระทบด้านสังคมในระดับต่ำและได้รับผลกระทบด้านการเรียนในระดับต่ำ นอกจากนี้แอนนา ราโดวิก และคณะ (2559.) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมของวัยรุ่นจำนวน 23 คน เป็นชาย 5 คน และ เป็นหญิง 18 ซึ่งมีภาวะซึมเศร้า ผลการวิจัย วัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมในด้านการสร้างความบันเทิง ด้านอารมณ์ขั้น การสร้างความพึงพอใจ และยังใช้สื่อสังคมในการเปิดเผยตนเอง การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่น

ผู้ใช้เครือข่ายสังคมในปัจจุบันมีทุกเพศ ทุกวัย โดยจากการรวบรวม สถิติของบริษัทศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด (ปิยะ ตันทวิเชียร, 2554) ผลการสำรวจพบว่ากลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ นักเรียน-นักศึกษา และช่วงกลุ่มอายุ ระหว่าง 12 – 17 ปี พฤติกรรมของผู้ใช้ที่เปลี่ยนไป ไม่พิมพ์ URL เข้าเว็บตรงๆ แต่จะเข้า ผ่านลิงค์บน โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่าง Facebook ทำให้มีจำนวนคลิกลิงค์ ผ่าน Facebook เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น Facebook YouTube และเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆ ของเหล่าบรรดานักเรียน นักศึกษา หรือ แม้แต่วัยรุ่นหนุ่มสาว ที่ยังไม่ตระหนักถึงว่าอะไรควรหรือไม่ควรทำ เช่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในขณะที่เรียน (บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ, 2557) การเปิดเผยเรื่องของตัวเองมากขึ้น เริ่มมีเพื่อนคนรู้จักมาให้ความสนใจมากขึ้น จึงกลายเป็นพฤติกรรมที่กระตุ้นให้เปิดเผยเรื่องของตนที่เคยเป็นเรื่องส่วนตัวมากยิ่งขึ้น จนหลายครั้งผู้ใช้เริ่มแยกแยะไม่ ออกว่าเรื่องใดควรเปิดเผยหรือไม่ควรเปิดเผย และควรเปิดเผยเรื่องนี้กับใครหรือไม่ควรเปิดเผยกับใคร คนส่วนใหญ่เริ่มขาดความระมัดระวังขาดความตระหนักถึงภัยอันตราย ที่เกิดจากความรู้อยู่ไม่เท่าทันจนทำให้โลกของความเป็นส่วนตัวเริ่มหมดไป (ชนกชนม์ แต่งเติมวงศ, 2556 : 30) อาจเป็นไปได้ ว่าเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ามารวดเร็วมาก จนกระทั่ง ความรู้ ความเข้าใจ ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือสถานศึกษาที่ยัง



ไม่พร้อมด้าน การสอนเทคโนโลยีให้ผู้เรียน รู้เท่าทันในสิ่งเหล่านี้ทำให้ ขาดการดูแล ตรวจสอบ พฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กนักเรียน นักศึกษา วัยรุ่น เหล่านี้ทำให้เด็กนักเรียน นักศึกษา และวัยรุ่นใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่งไรการดูแล ขาดการ ติดตามพฤติกรรมการใช้กล่าวคือเมื่อพวกเขาทำอะไรที่ไม่เหมาะสม ก็ไม่มีใครคอย บอก คอยเตือน วัยรุ่น นักเรียนนักศึกษา เป็นวัยที่กำลังลองผิดลองถูก หาสิ่งที่ใช้สำหรับ ตนเองสิ่งใดที่ทำแล้ว ได้รับความยอมรับ โดคเด่นในกลุ่ม จะทำให้เขาเกิดความภูมิใจ และยึดทำสิ่งนั้น โดยไม่รู้ว่าเหมาะสม หรือไม่ เช่น พฤติกรรมการแต่งตัว การใช้ภาษา แปลกๆ หรือการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีแนวโน้มเกี่ยวกับปัญหาการใช้สื่อสังคม นั้นคือความน่าเชื่อถือจากการรับข้อมูล และข้อคิดเห็นส่วนบุคคลที่ส่งผลกระทบต่อ การตัดสินใจเลือกรับข้อมูลของนักเรียน (ปภัตรา คล้ายชม,2555) โรงเรียนนารีวิทยา เป็นโรงเรียน เอกชน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาส่วนใหญ่ ใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครอง เพื่อน และครู จากการพูดคุยกับครูที่ปรึกษาฝ่าย แนะแนว และครูที่ดูแลนักเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ไม่เหมาะสม ในการใช้โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โดยผ่านทางสื่อสังคม เช่น แชร้ข้อมูลของคนอื่น ลงรูปภาพที่ไม่เหมาะสม ขาด ความรู้ ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ โดยการวิจารณ์ผู้อื่นหรือสถาบันไปในทางที่ไม่เหมาะสม ซึ่งทำให้ เกิดผลเสียต่อสถาบัน สังคม ส่วนร่วมและส่วนตัว

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ เห็นความสำคัญในการใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องและ เหมาะสม เช่นงานวิจัย (ชนัญธิดา นามมา, 2558) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อ พัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ เหมาะสมเพิ่มมากขึ้น และยุพิน พุ่มหิรัญ (2550.) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการ ควบคุมตนเอง ในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน รัตนโกสินทร์สมโภช บางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมี คะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น และนักเรียนกลุ่มทดลองมี คะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี เพื่อพัฒนา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน และนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการ ควบคุมดูแลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนในอนาคตต่อไป



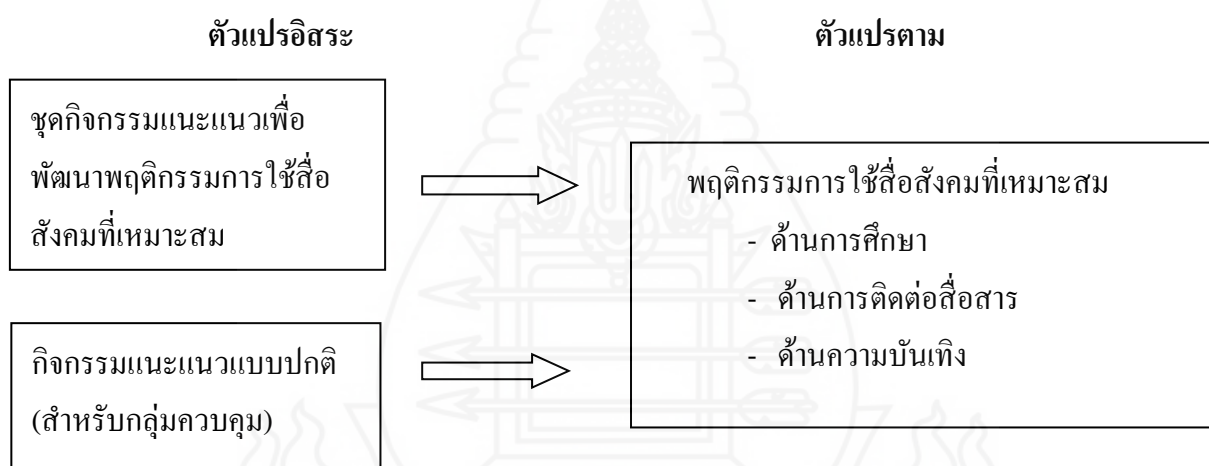
## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

2.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในหลังการทดลอง

2.3 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ในกลุ่มทดลอง หลังทดลอง กับติดตามผล

## 3. กรอบแนวคิดการวิจัย (ถ้ามี)



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

4.2 นักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุม

4.3 นักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมระยะหลังการทดลองกับระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

## 5. ขอบเขตของการวิจัย

5.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 160 คน จำนวน 4 ห้องเรียน

5.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม

5.2 ระยะเวลา ใช้เวลาในการวิจัย จำนวน 6 สัปดาห์

5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

5.4.1 ตัวแปรอิสระ คือ

- 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 2) ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

5.4.2 ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

## 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 สื่อสังคม หมายถึง หมายถึง สื่อดิจิทัลที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเอง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสิทธิภาพ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน

5.5 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หมายถึง การกระทำในการใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ โดยผ่านระบบเครือข่ายสังคม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้งานเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ การสืบค้นข้อมูลโดยพิจารณาจากการใช้งาน ระยะเวลาในการใช้งานและช่วงเวลาในการใช้งาน แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1) ด้านการศึกษา หมายถึง การใช้งานผ่านระบบเครือข่ายสังคม เพื่อศึกษาค้นคว้าข้อมูลข่าวสารทางวิชาการและสืบค้นข้อมูลทั่วไป ได้แก่ การดาวน์โหลดข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษา การทำรายงาน

2) ด้านการติดต่อสื่อสาร หมายถึง การใช้งานผ่านระบบเครือข่ายสังคมเพื่อ

ใช้ติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่รู้จัก หรือติดต่อเพื่อนใหม่ในสื่อสังคม รวมไปถึงการส่งข้อมูลภาพ เสียง การสนทนาแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ได้แก่ การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ รับข้อมูล ข่าวสาร กระตุ้นการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3) ด้านความบันเทิง หมายถึง การใช้งานผ่านระบบเครือข่ายสังคมเพื่อติดตามข้อมูล ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ ดาวโหลดเพลง หนังสือนิตยสาร ฟังเพลง เกม การ์ตูน ฯลฯ

**5.6 ชุดกิจกรรมแนะแนว** หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่ประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนวหลายๆ กิจกรรมที่นำมารวมกันเข้าอย่างเป็นระบบ สื่อหรืออุปกรณ์การจัดกิจกรรมแนะแนว เช่น ใบงาน คลิปวิดีโอ เกม ผู้วิจัยพัฒนามาจัดกิจกรรมให้นักเรียนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย กิจกรรมจำนวน 12 กิจกรรม

**5.7 ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ** หมายถึง เป็นชุดหรือคู่มือกิจกรรมแนะแนวที่มุ่งเน้นส่งเสริม พัฒนาผู้เรียนให้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ เพื่อช่วยให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

## 7) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 นักเรียนในการวิจัยในครั้งนี้ ได้รับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 ผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ได้ชุดกิจกรรมแนะแนวพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.3 ครูแนะแนว ครูที่ปรึกษาและบุคลากรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนได้แนวทางในการนำชุดกิจกรรมไปใช้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ในระดับอื่นๆ ต่อไป

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา อ.เมือง จ.ราชบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

#### 1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1.1 ความหมายของพฤติกรรม

1.2 ประเภทของพฤติกรรม

1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรม

1.4 สื่อสังคมที่เหมาะสม

1.4.1 ความหมายของสื่อสังคม

1.4.2 พัฒนาการของสื่อสังคม

1.4.3 ประเภทของสื่อสังคม

1.4.4 ข้อดี และข้อเสียของสื่อสังคม

1.4.5 ผลกระทบของสื่อสังคม

1.5 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมที่เหมาะสมด้านการศึกษา ด้านบันเทิง ด้านการติดต่อสื่อสาร

1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว

2.1 ความหมายชุดกิจกรรมแนะแนว

2.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรมแนะแนว

2.3 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนว

2.4 ขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนว

2.5 ลักษณะของกิจกรรมแนะแนว

2.6 แนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนว

2.7 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมแนะแนว

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

### 1.1 ความหมายของพฤติกรรม

คำว่า “พฤติกรรม” มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ กระทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ไม่ว่าคนอื่นจะสังเกตการณ์กระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การเดิน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่ที่เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น (ปรีชา วิหคโต, 2532, น. 6)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิดความต้องการของจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจสังเกตเห็นได้โดยตรงหรือทางอ้อม บางลักษณะอาจสังเกตได้โดยไม่ใช่เครื่องมือช่วยหรือต้องใช้เครื่องมือช่วย (ลักษณะ สรวิวัฒน์, 2544, น.17)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาของสิ่งมีชีวิตที่ตอบสนองสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกร่างกาย ปฏิกริยาตอบสนอง หมายถึงการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง ทั้งสังเกตเห็นและสังเกตไม่เห็น (ฉวีวรรณ สัตยธรรม, 2541)

พฤติกรรม หมายถึง การพัฒนาเป็นกระบวนการของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตัวเองให้ไปสู่สถานะที่ดีกว่า (ปณิตา นิศสัยสุข, 2552)

พฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาจากความคิด ความรู้สึกที่ได้รับในสภาพแวดล้อมที่เป็นพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมทางจิต หรือพฤติกรรมภายใน (วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2541)

สรุปได้ว่า พฤติกรรมหมายถึง ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต ทั้งสังเกตได้และสังเกตไม่ได้ เกิดจากการกระตุ้นหรือถูกจูงใจจากสิ่งเร้าต่างกระบวนการ การเกิดพฤติกรรมเมื่อบุคคลกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมา การกระทำนั้นจะเป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอน

### 1.2 ประเภทของพฤติกรรม

พฤติกรรมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

พฤติกรรมที่ติดตัวมาแต่กำเนิด (Unlearned Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์ทำได้เอง โดยอินทรีย์มิได้มีโอกาสเรียนรู้มาก่อนเลย พฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิดอาจเกิดขึ้นนานหลังจากกำเนิดอินทรีย์ก็ได้ เพราะฉะนั้นบางทีจึงเป็นที่สงสัยว่าอาจไม่ใช่เป็นพฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิด อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิดได้เกิดขึ้นหลังจากที่อินทรีย์เกิดขึ้นแล้วนานๆ มักหลีกเลี่ยงประสิทธิผลการเรียนรู้ไม่ได้ พฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ (Learned

Behavior) หมายถึงพฤติกรรมที่อินทรีย์ทำขึ้นหลังจากที่ได้มีการเรียนรู้ หรือเลียนแบบจากบุคคลอื่นในสังคม

พฤติกรรมยังแบ่งเป็น

### 1.2.1 พฤติกรรมภายใน หรือพฤติกรรมปกปิด (Covert behavior)

หมายถึงการกระทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งสมองจะทำหน้าที่รวบรวมและสั่งการ มีทั้งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ความคิด ความรู้สึก ทักษะคติ ความเชื่อ ค่านิยม ซึ่งอยู่ในสมองของคนไม่สามารถสังเกตเห็นได้

### 1.2.2. พฤติกรรมภายนอก หรือพฤติกรรมเปิดเผย (Overt behavior) คือ

ปฏิกิริยาของบุคคล หรือกิจกรรมของบุคคลที่ปรากฏออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้ ทั้งทางกายวาจา การกระทำ ท่าทางต่างๆ เช่น การพูด การหัวเราะ การกินอาหาร การรักษาความสะอาด การปลูกต้นไม้ พฤติกรรมภายนอกเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของมนุษย์ในการทำจะอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่น และเป็นสาเหตุที่สำคัญในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในโลกใบนี้ (ขวัญใจ พิมพ์มล, 2543)

นอกจากนี้ยังมีผู้แบ่งพฤติกรรมออกเป็น

1. พฤติกรรมภายนอก หรือพฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behavior) หมายถึงการกระทำหรือการแสดงออกที่บุคคลอื่นนอกเหนือจากเจ้าของพฤติกรรมรู้ สำหรับพฤติกรรมภายนอกนี้ บุคคลอื่นต้องอาศัยการสังเกต ไม่ว่าจะใช้ประสาทสัมผัสโดยตรง หรือเครื่องมือช่วยในการสังเกตเพื่อได้ข้อมูลจึงมีการจำแนกพฤติกรรมภายนอกได้อีก 2 ประเภทย่อย ๆ คือ

2. พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior) ได้แก่พฤติกรรมที่บุคคลอื่นสามารถสังเกตได้โดยใช้ตาสังเกตเพียงอย่างเดียวก็รับรู้ได้อย่างมีความหมายต่อกระบวนการคิดมากกว่าประสาทสัมผัสอื่น เพราะตาสามารถส่งต่อประสาทสัมผัสอื่นๆ ได้ทั้งหู จมูก เป็นต้น

3. พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่บุคคลอื่นต้องใช้เครื่องมือช่วยในการสังเกต จึงจะเห็นได้และทำให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำ

4. พฤติกรรมภายใน หรือพฤติกรรมปกปิด (Covert Behavior) หมายถึง พฤติกรรมหรือการกระทำที่บุคคลอื่น ไม่สามารถมองเห็นได้หรืออาจสังเกตเห็นได้ยาก เพราะเป็นการกระทำของอวัยวะที่อยู่ภายในร่างกาย เช่น อารมณ์ ความรู้สึก เป็นต้น

5. พฤติกรรมภายนอกหรือพฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behavior) คือ ปฏิกิริยาของบุคคล หรือกิจกรรมของบุคคลที่ปรากฏออกมาให้บุคคลอื่นเห็นได้ ทั้งทางวาจา การกระทำ ท่าทางต่างๆ (ลักขณา สิริวัฒน์, 2544)

สรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาที่แสดงออกของบุคคลอย่างมีจุดหมายโดยผ่านการรับรู้ การคิด การตัดสินใจ ขึ้นอยู่สภาพการณ์ บุคคล สถานที่ เวลาที่



เปลี่ยนไป ในการวิจัยครั้งนี้ พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่สร้างสรรค์ ปลอดภัย ถูกวิธี ใน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

### 1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรม

การเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องซึ่งผู้สอนจะต้องมีการวิเคราะห์ผู้เรียน เนื้อหา และวางแผนจัดลำดับ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนที่มีความเชื่อ แตกต่างกันยอมทำให้เกิดแนวคิด และวิธีการต่างๆ ที่เหมาะสมกับการสอน เนื้อหา หรือกระบวนการมากน้อยต่างกัน ซึ่งการสอนนั้นเป็นทั้งศาสตร์และศิลปะ ความหมายของความเป็นศาสตร์นั้นคือ การสอนมีกระบวนการมีขั้นตอนที่ชัดเจน อย่างเป็นลำดับในเชิงระบบ ส่วนศิลปะนั้นมีความหมายว่า ในการเรียนการสอนนั้นผู้สอนควรคำนึงถึง อารมณ์ ความเหมาะสมของสถานการณ์ของบรรยากาศการเรียน คำนึงถึงความรู้สึของผู้เรียนซึ่งบางครั้งไม่สามารถประเมินออกมาได้อย่างเป็นระบบ สมชาย รัตนทองคำ (2556 : 31) พอสรุปได้ดังนี้

#### 1.3.1 ทฤษฎีเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thomodike's Connected Theory)

ธอร์นไดค์ (Thomodike) เป็นนักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน เป็นเจ้าของทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (S) กับการตอบสนอง (R) เขาเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ต้องสร้างสิ่งเชื่อมโยงหรือพันธ (Bond) ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง จึงเรียกทฤษฎีนี้ว่า ทฤษฎีพันธระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง (Connectionism Theory) หรือ ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยง

หลักการเรียนรู้ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยง กล่าวถึง การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยมีหลักพื้นฐานว่า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองที่มักจะออกมาในรูปแบบต่างๆ หลายรูปแบบ โดยการลองถูกลองผิด จนกว่าจะพบรูปแบบที่ดีและเหมาะสมที่สุด

กฎการเรียนรู้ จากการทดลองสรุปเป็นกฎการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) หมายถึง สภาพความพร้อมหรือวุฒิภาวะของผู้เรียนทั้งทางร่างกาย อวัยวะต่างๆ ในการเรียนรู้และจิตใจ รวมทั้งพื้นฐานและประสบการณ์เดิม สภาพความพร้อมของหู ตา ประสาทสมองกล้ามเนื้อ ประสบการณ์เดิมที่จะเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่หรือสิ่งใหม่ ตลอดจนความสนใจ ความเข้าใจต่อสิ่งที่เห็น ถ้าผู้เรียนมีความพร้อมตามองค์ประกอบต่างๆ ดังกล่าว ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) หมายถึงการที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำๆ บ่อยๆ ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเรียนรู้ และการตอบสนองที่ถูกต้องย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์

3. กฎแห่งความพอใจ(Law of Effect) กฎนี้เป็นผลทำให้เกิดความพอใจ กล่าวคือ เมื่ออินทรีย์ได้รับความพอใจ จะทำให้หรือสิ่งเชื่อมโยงแข็งมั่นคง ในทางกลับกันหากอินทรีย์ได้รับความไม่พอใจ จะทำให้พันธะหรือสิ่งเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองอ่อนกำลังลง หรืออาจกล่าวได้ว่า หากอินทรีย์ได้รับความพอใจจากผลการทำกิจกรรม ก็จะเกิดผลดีกับการเรียนรู้ทำให้อินทรีย์อยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นอีก ในทางตรงข้ามหากอินทรีย์ได้รับผลที่ไม่พอใจก็จะทำให้ไม่อยากเรียนรู้หรือเบื่อหน่ายและเป็นผลเสียต่อการเรียนรู้

### 1.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือกระทำของสกินเนอร์ (Operant Conditioning)

Burrhus Skinner อ้างว่า นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้คิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ การกระทำ(Operant Conditioning theory หรือ Instrumental Conditioning หรือ Type-R. Conditioning) เขามีความคิดว่าทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกนั้น จำกัดอยู่กับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นจำนวนน้อยของมนุษย์ พฤติกรรมส่วนใหญ่แล้วมนุษย์จะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง ไม่ใช่เกิดจากการจับคู่ระหว่างสิ่งเร้าใหม่กับสิ่งเร้าเก่าตามการอธิบายของ Pavlov Skinner ได้อธิบายคำว่า " พฤติกรรม " ว่าประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ตัว คือ

สิ่งที่เกิดขึ้น > พฤติกรรม > ผลที่ได้รับ

ซึ่งเขาเรียกย่อๆ ว่า A-B-C ซึ่งทั้ง 3 จะดำเนินต่อเนื่องไป ผลที่ได้รับจะกลับกลายเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดขึ้นก่อนอันนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมและนำไปสู่ผลที่ได้รับตามลำดับ

การเสริมแรง(Reinforcement ) หมายถึงสิ่งเร้าใดที่ทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นแล้วมีแนวโน้มจะเกิดขึ้นอีก มีความคงทนถาวร เช่น การกอดคานและจิกเป็นสีของนกพิราบ ได้ถูกต้องต้องการทุกครั้งเมื่อหิวหรือต้องการ

ในการทดลอง Skinner ตัวเสริมแรง แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึงสิ่งเร้าใดเมื่อนำมาใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองมากขึ้น เช่น คำชมเชย รางวัล อาหาร เป็นต้น

2 ตัวเสริมแรงทางลบ (Negasitive Reinforcement) หมายถึงสิ่งเร้าใดเมื่อนำออกใช้แล้วทำให้อัตราการตอบสนองมากขึ้น เช่น เสียงดัง คำตำหนิ อากาศร้อน กลิ่นเหม็น เป็นต้นตัวเสริมแรงทางลบ



## 1.4 สื่อสังคม (Social Media)

### 1.4.1 ความหมายของสื่อสังคม มีดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของคน เช่น เฟซบุ๊ก(Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) (อ่านว่า ไฮ-ไฟ)

ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ

นาวิก นำ เสียง (2554) ได้ให้คำจำกัดความของ สื่อสังคมออนไลน์ว่า เป็นที่ที่ผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน โดยใช้สื่อต่างๆ เป็นตัวแทนในการสนทนา โดยได้มีการจัดแบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ออกเป็นหลายประเภท เช่น ประเภท สื่อสิ่งพิมพ์ (Publish) ที่มี Wikipedia, Blogger เป็นต้น ประเภท สื่อแลกเปลี่ยน (Share) ที่มี YouTube Flickr SlideShare เป็นต้น ประเภท สื่อสนทนา (Discuss) ที่มี MSN Skype GoogleTalk เป็นต้น

แสงเดือน ผ่องพูน (2556) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ รวมถึงการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ การสื่อสารเป็นแบบสองทาง

พิศมัย หาญมงคลพิพัฒน์ (2556) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การส่งข้อความ อีเมลล์วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก เป็นต้น

เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2557) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นสื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานบนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เป็นการนำเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ รวมทั้งการพูดคุยต่างๆ แบ่งปันให้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้รับรู้

วิกิพีเดีย (Wikipedia, 2016) กล่าวถึงสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นเครื่องมือที่มีการติดต่อสื่อสารหรือการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-mediated) ที่ให้บุคคลหรือบริษัทสร้าง แบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ทั้งความรู้และรูปภาพผ่านทางเครือข่ายและชุมชนเสมือน (Virtual communities)

กล่าวโดยสรุป สื่อสังคม เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยี เป็นเครื่องมือที่ทำงานบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตทั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน การแบ่งปันเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างบุคคลสองคน หรือกลุ่มบุคคลในลักษณะ ของการเข้าร่วมในเครือข่ายออนไลน์เดียวกัน

#### 1.4.2 พัฒนาการของสื่อสังคม

นับแต่มีการพัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ความเร็วสูงขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1990 ทำให้เกิดเว็บไซต์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้สร้างและนำเสนอเนื้อหาได้ด้วยตนเองบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มากขึ้น เช่น ในปี 1997 Six Degrees.com เป็นเว็บไซต์แรกที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีให้บริการ และตั้งแต่ปี 2002 เป็นต้นมา ได้มีการสร้างและขยายจำนวนสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น โดยมีทั้ง สื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดกว้างแก่ทุกกลุ่มเป้าหมายและเฉพาะกลุ่มผู้สนใจเฉพาะด้าน เช่น Friendster และ Hubculture ต้นทศวรรษ 2000 สื่อสังคมออนไลน์มีการขยายตัวการใช้งานหลากหลายมากขึ้น บางสื่อมีจำนวนผู้ใช้เป็นจำนวนเพิ่มมากขึ้น เช่น Facebook ในเดือนกันยายน 2556 พบว่า มีจำนวน ผู้ใช้ทั่วโลก 1.19 พันล้านคน Twitter เดือนกันยายน 2556 มีจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า 230 ล้านคน เป็นต้น (Facebook.com, 2013 และ twitter.com, 2013)

ปัจจัยที่มีผลส่งให้มีการใช้สื่อสังคม

- 1) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีทั้งการเพิ่มขีดความสามารถของเครือข่าย การปรับปรุง พัฒนา โปรแกรม รวมทั้งการพัฒนาขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์และมือถือให้มีประสิทธิภาพและ การใช้งานได้หลากหลายขึ้น
- 2) ปัจจัยทางสังคม ที่เกิดจากกลุ่มวัยรุ่นที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็น จำนวนเพิ่ม มากขึ้น
- 3) ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ได้แก่การซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เพิ่มขึ้น เนื่องมาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ส่งผลให้อุปกรณ์ต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในขณะที่ ราคาถูกลง รวมทั้งการให้ความสนใจต่อการนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในเชิงธุรกิจมากขึ้น (Dewing, Michael, 2013: 2)

#### 1.4.3 ประเภทของสื่อสังคม

เครือข่ายสังคมที่ยังได้มีการแบ่งตามวัตถุประสงค์เป้าหมายการใช้งาน คุณลักษณะ ของการให้บริการ สามารถแบ่งประเภทของสื่อสังคมได้ดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสาร สามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะ

เรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่าน และแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่

ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตนเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยม

ใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

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

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อน มาใช้งานได้ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo bucket, Photoshop, Express, Zoom

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

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการ โดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปจัดเป็น

สื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

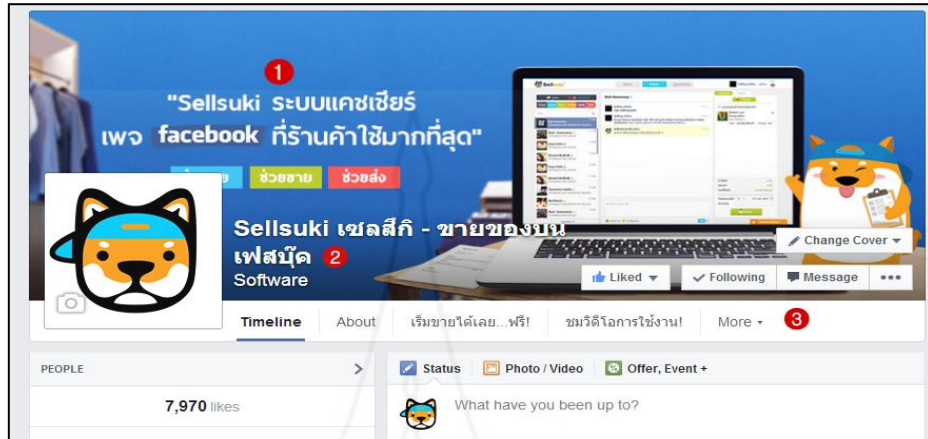
8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษารวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd Sourcing คือทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal on Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The Public in General) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp (สุภาวรรณ นวนิล, 2557)

## ตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคม (Social networking site) เช่น Facebook

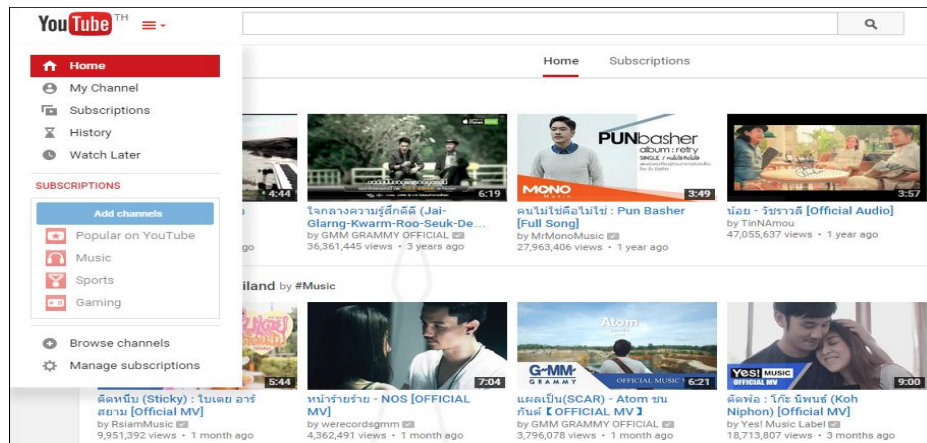


ภาพที่ 2.1 เครือข่ายสังคม (Social networking site) เช่น Facebook  
ที่มา <https://www.sellsuki.co.th/update-home> สืบค้น 6 พ.ย. 63



ภาพที่ 2.2 ไมโครบล็อก (Micro-blog) เช่น Twitter  
ที่มา <http://supalak7775.blogspot.com> สืบค้น 6 พ.ย. 63





ภาพที่ 2.3 สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ภาพเคลื่อนไหว

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=EZxJrOMJUQk> สืบค้น 6 พ.ย. 63

### Social Media ที่ถูกใช้งานมากที่สุดในประเทศไทย

- อันดับ 1 - Facebook ยังคงครองแชมป์ social media อันดับหนึ่งของโลกและประเทศไทย
- อันดับ 2 - YouTube
- อันดับ 3 - Line
- อันดับ 4 - FB Messenger
- อันดับ 5 - Instagram
- อันดับ 6 – Twitter

### จำนวนผู้ใช้งาน Social Media ในประเทศไทย

1. มีคนไทยใช้งาน Social Media ทั้งหมด 51 ล้านคน คิดเป็น 74% ของประชากรทั้งประเทศ
2. ในจำนวนคนใช้ Social Media มีมากถึง 49 ล้านคนหรือคิดเป็น 71% เข้าผ่าน “Mobile Device”

### ช่วงอายุของผู้ใช้งาน Social Media ในประเทศไทย

3. กลุ่มผู้ใช้ Social Media มากที่สุดในไทย คือ คนกลุ่มอายุระหว่าง 18 – 34 ปี
- สรุป การแบ่งประเภทของสื่อสังคม นั้นมีความหลากหลาย แต่ที่ได้รับความนิยมจากสังคมเป็นจำนวนมาก จะเป็นประเภทกลุ่มเครือข่ายสังคม (Social networking site) ซึ่งเป็นเว็บไซต์

ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงข้อมูล โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามา แสดงความเห็น หรือเผยแพร่ สนทนาโต้ตอบได้ เช่น Facebook และอีกประเภทหนึ่งคือ เว็บไซต์ ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งาน สามารถ ฝากรูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่นได้ เช่น Flickr Vimeo Youtube Line Facebook และ Instagram โดยปัจจุบันมีความสะดวกในการใช้งานทั้งใช้งานบนคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือมีการสร้างเว็บไซต์ เป็นต้น

#### 1.4.4 ข้อดี และข้อเสีย ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ในการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้อาจมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้ว การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้น ส่วนใหญ่เพื่อเป็นการส่งเสริมแนวความคิด สนับสนุนและขยาย วิธีการสื่อสาร และการ จัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้ทั่วถึงมากขึ้น และสร้าง ประสิทธิภาพใหม่แก่ผู้ใช้งานมากขึ้น แต่ การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้น มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ดังนี้ (Williamson, Andy 2013: 9-10)

##### ข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนและศึกษาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว – ด้วยความที่ยุคนี้ อินเทอร์เน็ตคือสิ่งที่สามารถทำได้เราทำอะไรได้อย่างรวดเร็ว social media เองจึงกลายเป็นตัวกลาง ที่จะเอาไว้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือศึกษาข้อมูลต่างๆ ได้รวดเร็ว ทันใจ
2. สะดวกรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย – ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาความรู้ การ ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นสามารถทำได้ง่ายๆ โดยที่ไม่ต้องเสียเงินอะไรมาก
3. สามารถแสดงสิ่งต่างๆ ของตัวเองให้คนอื่นได้เห็นได้ – ความสามารถทุกอย่าง สามารถแสดงผ่าน social media ได้ และหากเป็นที่ถูกใจคนอื่นก็จะได้รับความนิยมนจนกลายเป็นคน ดังไปอย่างง่ายๆ
4. สร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน – ตรงจุดนี้เราเห็นได้ชัดเจนมากในปัจจุบัน ทั้งการขาย ของออนไลน์ การรับงานต่างๆ ผ่าน social media เหล่านี้ล้วนสร้างรายได้ให้กับผู้ที่ใช้งานกันมานานัก ต่อเนื่องแล้ว
5. ทำให้ติดต่อคนที่ห่างไกลหรือไม่ได้ติดต่อกันนานได้ง่าย – นอกจากนี้ยังรวมไปถึง ยังสามารถเห็นความเคลื่อนไหวของคนเหล่านี้ได้แม้ไม่ได้อยู่ด้วยกันก็ตามที
6. เป็นช่องทางการตลาดรูปแบบใหม่ – องค์กรหลายๆ แห่งหันมาให้ความสำคัญกับ social media เป็นอย่างมากในการสร้างเป็นช่องทางการตลาดใหม่ๆ เพื่อขายสินค้าหรือบริการ

### ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

1. มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในที่สาธารณะ ซึ่งเอื้อต่อการทำงานของมิจฉาชีพหรือผู้ไม่ประสงค์ดี หากไม่ระวังตัวอาจจะเกิดอันตรายต่อตนเองได้
2. ถ้ามีการโพสต์รูปผลงานก็เสี่ยงต่อการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยไอเดีย หรือถูกแอบอ้างในทางที่เสียหาย
3. หากไม่มีการกำหนดเวลาหรือขอบเขตการใช้งานอย่างชัดเจน อาจทำให้เสียงานและเสียการเรียน
4. ถ้าหมกมุ่นอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรศัพท์เป็นเวลานานอาจทำให้สายตาเสียและสุขภาพไม่แข็งแรง เพราะมีแว่นแต่กดๆ จิ้มๆ ไม่ได้ขยับหรือเคลื่อนไหวร่างกาย
5. การโพสต์ข้อความผ่าน Social Media ถือเป็นดาบสองคม บางทีคนโพสต์ไม่ได้คิดอะไรมากแต่คนอ่านกลับคิด และนี่เองเป็นจุดเริ่มต้นของความเข้าใจผิดที่นำไปสู่ปัญหาในโลกแห่งความจริงได้

สรุป เมื่อทราบถึงข้อดีและข้อเสียของ Social Media แล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือผู้ใช้ต้องตระหนักถึงมารยาทและความปลอดภัยของสื่อประเภทนี้ ใช้อย่างถูกต้อง ไม่สร้างปัญหาให้ตนเองและผู้อื่น

#### 1.4.5 ผลกระทบของสื่อสังคม

จากภาพข่าวหนังสือพิมพ์ การรายงานข่าวจากโทรทัศน์สำนักต่างๆ ในปัจจุบันจะมีข่าว ทางลบว่า มีผู้ต้องการทำความผิดโดยใช้สื่อ สังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือไม่ว่าจะเป็นข่าวการ หลอกหลวงกระทำ ความผิดทางเพศ หรือข่าวหลอก ลวงให้โอนเงินสั่งซื้อสินค้าแล้วผู้ขายไม่ส่งสินค้า กลับมาให้ผู้ซื้อ หรือข่าวการใช้ข้อความเท็จสร้าง ความเสียหายให้กับประชาชนที่หลงเชื่อให้ โอน เงิน ไปช่วยเหลืออย่างใดอย่างหนึ่ง หรือข่าวการ แอบอ้างใช้ชื่อดารามีชื่อเสียงเพื่อหลอกหลวงเอา ซึ่งทรัพย์สินเงินทอง ถ้าหากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีคุณธรรม จริยธรรม นำ ความสามารถของสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ประโยชน์ในทางที่ถูกต้อง จะสามารถเพิ่มโอกาสทางการค้าขาย หรือ กระจายข่าวสารที่มี คุณค่ามีประโยชน์ไปยังประชาชนจำนวนมากได้ อย่างรวดเร็ว ทุกวันนี้ผู้คนส่วนมากในสังคมมี อุปกรณ์สื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตได้เป็นจำนวนมาก มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ มากขึ้น หากจะจำแนกผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีดังนี้

ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์ (กานดา รุณนะ พงศา สายแก้ว, 2556)

1. มีการเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและ การตลาด สามารถนำ สื่อสังคมออนไลน์ไป



ใช้เพื่อ การโฆษณาและการตลาดได้เป็นอย่างดี มีความ สะดวกรวดเร็วในการใช้งาน

2. มีการเปลี่ยนแปลง ในการ ประชาสัมพันธ์ การสื่อสารมวลชนและการกระจาย ข่าว รูปแบบการประชาสัมพันธ์ของบริษัทหรือองค์กรนั้นมีช่องทางเพิ่มมากขึ้นเมื่อมีการใช้ สื่อ สังคมออนไลน์ เช่น Facebook, google site, Twitter, Line, YouTube เป็นต้น

3. สามารถนำไปใช้ในการรับสมัครงาน และการหางานได้เป็นอย่างดี ข้อมูลการรับสมัครงานจะปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ หรืออยู่ในสื่อสังคม ออนไลน์ ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว การกรอกใบสมัครงานสามารถกรอก ได้จากในระบบออนไลน์ได้เลย ไม่ต้องเสียเวลา ตำ สำหรับการเดินทางมาสมัครด้วยตนเองเหมือน เช่นในอดีต

ผลกระทบเชิงลบ (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2556)

1. ใช้เวลามากเกินไปในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์
2. ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์
3. มีการใช้คำ พุดที่ไม่เหมาะสม
4. โพสต์ข้อมูลที่เป็นผลเสียต่อตนเอง และผู้อื่น

#### 1.5 ความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

จากการศึกษาความหมายพฤติกรรมข้างต้น มีหลายลักษณะ จึงมีการนิยามความหมาย ให้กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

เอมิกา เหมมินทร์ (2556, หน้า 5) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในเรื่องประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ของทางที่ใช้บ่อย ที่สุดความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด คุณสมบัติที่ชอบมากที่สุด และแหล่งหรือสื่อที่ทำให้สนใจใช้

กัณฑพล บรรทัดทอง (2557, หน้า 8) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้ หมายถึง ลักษณะการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์ ช่องทางการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์ ความถี่ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์

เกวรินทร์ ละเอียดคืนันท์ (2557, หน้า 6) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภค ออนไลน์(Online Consumer Behavior) หมายถึง การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรง กับการใช้บริการระบบออนไลน์

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใดๆก็ตาม มีการตอบสนองหรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เช่น ความถี่ ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

## 1'6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง และด้านการติดต่อสื่อสาร

### 1.6.1 ด้านการศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการศึกษา เนื่องจากแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูล และไม่พบผู้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยแนวคิด เกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการศึกษาโดยตรง ผู้วิจัยจึงขอนำเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดที่สอดคล้องกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการศึกษา โดยมีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

ธีระพงษ์ กุ่มราศี (2551: 7) กล่าวว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้น ข้อมูลเพื่อทำรายงาน หรือการบ้าน การสืบค้นข้อมูลที่สนใจ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการศึกษา หรือทางวิชาการ การใช้บริการห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์

ปัญชิตา อินทรักษา (2560) กล่าวว่า การศึกษาสามารถใช้สื่อสังคมได้อย่างหลากหลายสามารถนำมาใช้ในการเรียนได้ เช่น 1) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยตนเอง สามารถทำการบ้านไปพร้อมกับการใช้สื่อสังคม และสามารถพิมพ์ข้อความ และสามารถโต้ตอบการทำงานร่วมกันผ่านสื่อสังคมอย่างง่ายดาย 2) สื่อสังคมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น เช่น เมื่อผู้สอนได้กำหนดประเด็นอภิปรายร่วมกับผู้เรียน ผู้เรียนสามารถสืบค้นหาข้อมูล และนำมาอภิปรายร่วมกับเพื่อนๆ ได้ 3) หากผู้เรียนเกิดข้อสงสัยหรือมีปัญหาระหว่างการทำการบ้านหรือการค้นคว้าเพื่อรายงานผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนได้ตลอดเวลา 4) สื่อสังคมสนับสนุนให้ผู้เรียนมีวินัย มีความรับผิดชอบต่อการเรียนด้วยตนเองมากขึ้น

ช่อทิพย์ ศรีสุคนธ์รัตน์ (2555: 8) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีกลุ่มผู้เรียนที่เรียนร่วมกัน เพื่อค้นคว้าหาความรู้ในการทำโครงการ มีการร่วมแสดง ความคิดเห็นของตนเองร่วมอภิปรายตอบคำถามของผู้สอนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และความ

คิดเห็นกับ เพื่อนภายในกลุ่มบนกระดานสนทนา หรือแชทและแบ่งปันข้อมูลของตนเองพร้อมทั้งเผยแพร่ผลงาน ของตนเองไปยังบุคคลอื่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### 1.6.2 ด้านความบันเทิง

แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม เพื่อความบันเทิงเนื่องจากไม่มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม เพื่อความบันเทิงไว้โดยตรง ผู้วิจัยจึงนำเสนอข้อมูลที่ใกล้เคียงกับความหมายของพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมเพื่อความบันเทิง ดังนี้

วรวรรณ บุญเดช (2553: 5) กล่าวว่า การเล่นเกมที่มีเครือข่าย อินเทอร์เน็ตคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นเกมที่มีประโยชน์ สร้างความบันเทิง บรรเทา ความเครียด ในการสร้างมิตรภาพระหว่างผู้เล่น การเล่นเกมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาตนเองด้านต่าง ๆ

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) กล่าวว่า การใช้ประโยชน์ เพื่อการบันเทิง ผ่อนคลายความเครียด ได้แก่ การดูหนัง ฟังเพลง การเล่นเกมและอื่น ๆ

นุชทิมา โสภาวง (2558: 8) กล่าวว่า การใช้เพื่อความบันเทิงเป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการฟังเพลง ดูคลิป เล่นเกม เพื่อความบันเทิง สนุกสนานและผ่อนคลาย

### 1.6.3 ด้านการติดต่อสื่อสาร

แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการติดต่อสื่อสารเนื่องจากไม่มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการติดต่อสื่อสารไว้โดยตรง ผู้วิจัยจึงนำเสนองานวิจัยที่ใกล้เคียงกับความหมายของ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อการติดต่อสื่อสาร ดังนี้

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง (2553) กล่าวว่า หมายถึง การใช้ประโยชน์ ของอินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูล และความคิดเห็น โดยการส่งผ่านทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย และการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้สามารถโต้ตอบผ่านหน้าจอเสมือนการคุยโทรศัพท์กันอยู่ โดยการพิมพ์ข้อความสนทนา ใช้เสียงพูดคุยโต้ตอบและสามารถเห็นใบหน้า ท่าทางของกลุ่มสนทนา

อริยาภรณ์ เลิศพัฒนกิจกุล (2554) กล่าวว่า การติดต่อสื่อสารด้วย การสนทนาออนไลน์ช่วยนักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น สอบถามผู้เชี่ยวชาญ และเสนอความคิดเห็นกลุ่มสนทนา โดยสื่อสารด้วยการพิมพ์ตัวอักษรโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดระหว่างกลุ่มสนทนาที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากการส่งข้อความแล้วสามารถส่งสัญลักษณ์ รูปภาพไฟล์ข้อมูล หรือใช้อุปกรณ์เสริม เช่น กล้อง และไมโครโฟน เพื่อประชุมทางไกลในกลุ่มสนทนาได้

สรุปได้ว่า แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ใช้เพื่อในการศึกษา เพื่อความบันเทิง และเพื่อติดต่อสื่อสาร

## 1.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ดวงรัตน์ โภยกิจเจริญ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดภูเก็ต กลุ่มตัวอย่างจำนวน 504 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อาศัยอยู่กับบิดามารดา ได้รับรายได้จากผู้ปกครองเฉลี่ยเดือนละ 2,001-3,000 บาท ส่วนใหญ่มีเพื่อนแนะนำให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และนิยมใช้เฟซบุ๊ก มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวเป็นจริงบางส่วนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เผยแพร่ให้บุคคลอื่นได้เห็น ส่วนใหญ่ไม่นัดเจอเพื่อนที่พูดคุยกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยดูแลและให้ความรู้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ ส่วนเพื่อนมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยมีแนะนำให้ไปปฏิบัติเองและช่วยเหลือหากมีปัญหา

สุธิดา ปรีชานนท์ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของเยาวชนโรงเรียนในเขตเทศบาลตำบลจอมบึง อำเภोजอมบึง จังหวัดราชบุรี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 270 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่บ้านพักอาศัย มีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ อ่านข่าวสาร รองลงมาคือ เล่นเกมส์ มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ การพูดคุย ใช้เพื่อความบันเทิง ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านการค้นหาความรู้ รองลงมาคือ ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านช่องทางทางการพูดคุย รองลงมาคือด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง

กมลลักษณ์ อินทร์เอก (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย ของนักเรียนลาดทิพรสพิทยาคม อำเภอตากลี จังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 121 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษาส่วนใหญ่ ได้แก่ ค้นหาข้อมูล ทางโซเชียลมีเดียแทนการเข้าห้องสมุด ด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการบันเทิงส่วนใหญ่ ได้แก่ สนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ๆ และด้านพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อติดต่อสื่อสาร ส่วนใหญ่ ได้แก่ ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและบุคคลอื่น ๆ

จุฑารัตน์ สรวณะวงศ์ และคณะ (2560) พฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 410 คน ผลการวิจัยพบว่า ชั้นปีต่างกันมีการใช้เพื่อการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ทิวา โหมยศิริชาติ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์

ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างจำนวน 306 คน ผลการวิจัย พบว่า ระดับชั้น การศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ ระดับ.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสังคมออนไลน์เป็นสังคมเสมือนจริง

ทัศนีย์ ประธาน (2560) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ความตระหนักและ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน 6 จังหวัดชายแดน ภาคใต้ กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,263 คน ผลการวิจัยพบว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูป อินสตราแกรม และไลน์ ตามลำดับ

เสาวภาค แผลมเพชร (2559) ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบ จากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี กลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 620 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกัน ได้รับผลกระทบจาก การใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

บุญญรัตน์ นทีสถิตธาร (2559) ศึกษาพฤติกรรมและ ผลกระทบในการใช้ อินเทอร์เน็ตประกอบการเรียนของโรงเรียนสิงห์บุรี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3,028 คน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่มีพักอาศัยต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

นุชทิมา โสภาวาง (2558) ศึกษาการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียน มัธยมศึกษาในจังหวัดพิษณุโลก กลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 515 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมี พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารมากที่สุด รองลงมา เพื่อการสืบค้น ข้อมูล และความบันเทิง

ชลธิชา จุ้ยนาม (2558: 84) ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้เครือข่าย สังคม ออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย กลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้านตนเอง เรียนรู้ จากเพื่อน โดยใช้ในการในการศึกษาหาความรู้ และใช้พูดคุยกับเพื่อน ผลกระทบจากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับน้อย นักเรียนที่มีปัจจัยส่วนบุคคลด้านครอบครัว การเรียน สุขภาพ และสังคมแตกต่างกันจะมีผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

พรรณนิการ์ พุ่มจันทร์ (2558) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ของ นักศึกษาแพทย์ระดับ ปรีคลินิกของคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษา แพทย์ชั้นปีที่2 และ3 จำนวน 280 คน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ด้านความบันเทิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05



ทิพย์วรรณ รัตนธำรงพรรณ (2558) ศึกษาพฤติกรรมและ ผลกระทบการใช้ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน นักศึกษาในอำเภอแกลง จังหวัดระยอง กลุ่มตัวอย่างจำนวน 297 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ชลธิชา จุ้ยนาม (2558) ศึกษาพฤติกรรมและผลจากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดสุโขทัย กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 370 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีที่พำอาศัยต่างกันมีผลกระทบต่อการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยนักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ที่บ้านของตนเอง

สินี กิตติชนมวรกุล (2558) ศึกษาพฤติกรรมของนักเรียน จากการใช้ เครื่องข่ายสังคม ออนไลน์ในจังหวัดสงขลา ประชากรกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนที่กำลังศึกษา ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ในเขตพื้นที่จังหวัดสงขลา จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์มากที่สุด คือ เฟซบุ๊ก รองลงมา คือ ไลน์ยูทูป อินสตราแกรม และทวิตเตอร์ ตามลำดับ

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ศึกษาพฤติกรรมการใช้และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ ผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นประชาชน ที่มีอายุ ระหว่าง 15-44 ปี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สาวิตรี ไทรเชื่อนันท์ (2556) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 392 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับเพศอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ.05

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ศึกษาพฤติกรรมการใช้และ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ ผลที่ได้จากการ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นประชาชน ที่มีอายุ ระหว่าง 15-44 ปี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ผลการวิจัย พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สาวิตรี ไทรเชื่อนันท์ (2556) ศึกษาพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 392 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับชั้นปีอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05

เฟื่องฟ้า หิรัญกาญจน์ (2556) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม. 11 เขตพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คนผลการวิจัยพบว่า นักเรียนใช้สื่อสังคมประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) และ ทวิตเตอร์ (Twitter) มากที่สุด รองลงมา คือ ยูทูป (Youtube), ไลน์ (Line) และอินสตาแกรม (Instagram) ตามลำดับ

วิมลพรรณ อาภาเวท สาวิตรี ชีวะสาธน์ และชาญ เดชอัสวง (2554) ศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารใน เฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ผลการศึกษา พบว่าการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจต่อเฟซบุ๊ก (Facebook) มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับมากกับพฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook)

อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2554) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษานิเทศศาสตร์ คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ 37 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 382 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีชั้นปีแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน

ชนากิตติ์ ราชพิบูลย์ (2553) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยกับเพื่อนปัจจุบันและเพื่อนเก่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด

ศรัณยา หวังเจริญตระกูล (2553) ศึกษาพฤติกรรมการใช้แรงจูงใจ และการรับรู้ปัญหาจากการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสาร

สรุป จากงานวิจัยนักเรียนใช้เครือข่ายสังคมได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป อินสตาแกรม นักเรียนที่มีจำนวนการใช้เครือข่ายสังคมต่างกันอาจจะมีพฤติกรรมการใช้ที่แตกต่างกันเพราะนักเรียนใช้สื่อสังคมได้หลายช่องทางในการเล่น และการติดต่อสื่อสาร

### 1.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

โจแซ หลุยส์ และคณะ (2561: ออนไลน์) พฤติกรรมการเสพติดการใช้เว็บไซต์สื่อสังคมถือเป็นปรากฏการณ์ที่น่าตกใจที่สามารถแสดงปัญหาทางจิตอื่น ๆ ได้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระหว่างการใช้งานและพฤติกรรมการเสพติดของสื่อสังคม การใช้โทรศัพท์, ภาวะซึมเศร้า, และความคิดฆ่าตัวตายเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามสำหรับนักเรียนมหาวิทยาลัยจำนวน 374 คน ร้อยละ 58.6 เป็นผู้หญิงและ ร้อยละ 41.4 ผู้ชายอายุเฉลี่ย 20.01 ปี (SD = 1.84) ต่างจากการใช้งานโซเชียลสื่อพฤติกรรมเสพติดมีความสัมพันธ์กับภาวะ

ชิมเซร่าและความคิดฆ่าตัวตายอย่างมีนัยสำคัญ ร้อยละ 36.1 ของตัวอย่างรายงานว่ามีความคิดอย่างน้อยหนึ่งแนวคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายในช่วงสองสัปดาห์ที่ผ่านมาเราเสนอให้รูปแบบการอธิบายที่ถูกปรับอย่างเหมาะสมและอธิบายพฤติกรรมเสพติดด้วยความถี่ของการใช้โทรศัพท์มือถือชั่วโมงรายวันความหดหู่และความคิดฆ่าตัวตายในทางลบสรุปได้ว่าพฤติกรรมเสพติดมีสัมพันธ์ทางลบกับลักษณะทางจิตวิทยา นอกจากนี้พฤติกรรมเสพติดยังเป็นปัจจัยในการความคิดฆ่าตัวตายของผู้มีภาวะซึมเศร้า

แอนนา ราโดวิก และคณะ (2559: ออนไลน์) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมของวัยรุ่น 23 คน เป็นชาย 5 คน เป็นหญิง 18 ซึ่งมีภาวะซึมเศร้าเพื่อศึกษาผลกระทบด้านบวกและด้านลบของการใช้สื่อสังคม ผลการศึกษา พบว่าผลกระทบทางบวก ได้แก่ สร้างความบันเทิง อารมณ์ขัน การสร้างความพึงพอใจ และการเชื่อมโยงทางสังคมผลกระทบทางลบ ได้แก่ การเปิดเผยตนเอง การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่น วัยรุ่นได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้ซึ่งมีด้านลบมากกว่าด้านบวก การรักษาวัยรุ่นโดยการให้การปรึกษาเกี่ยวกับความเครียดที่เกิดจากการใช้สื่อสังคม

มอแกน รูเบิร์ต และคณะ (2557.) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมอย่างเหมาะสม กลุ่มตัวอย่างเป็นแพทย์ในสมาคมโรคต่อทางเดินปัสสาวะแห่งยุโรป สามารถสรุปได้ว่าสื่อสังคมถูกใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารของแพทย์ การแบ่งปันข้อมูล การสร้างตัวตนออนไลน์ เรียนรู้และเก็บเรื่องราวในแต่ละวัน ความสะดวกสบายในการประชุม การประเมินการทำงานในสายงานสมาคมระบบทางเดินปัสสาวะแห่งยุโรปร่วมกับคณะกรรมการ ได้สร้างกระบวนการการแนะนำ “ดังนั้นฉัน...” โดยกระบวนการ “ดังนั้นฉัน.....” ทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รู้เกี่ยวกับตนเองในแต่ละวัน มีการแบ่งปันและเรียนรู้ผู้อื่น และการระมัดระวังในการสื่อสารกับบุคคลทั่วโลก โดยการบวนการ “ดังนั้นฉัน...” ได้ครอบคลุมการสร้างตัวตน การจัดการบัญชีผู้ใช้ การป้องกันชื่อเสียงและการจัดการตนเอง การป้องกันความลับของผู้ป่วย และสร้างความซื่อสัตย์ การรับผิดชอบต่อผลกระทบในฐานะแพทย์และสมาชิกแพทย์คนอื่นๆ

สรุปว่า การใช้ สื่อสังคมมีอิทธิพลมากในชีวิตของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย ทั้งใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ติดตามความเคลื่อนไหวในสังคม แต่ในโลกของสื่อชนิดนี้ก็มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี จึงทำให้น่ากังวลว่าสังคมวัยรุ่นไทยปัจจุบันเมื่อใช้สื่อชนิดนี้แล้วจะสามารถแยกแยะได้หรือไม่ นับเป็นเรื่องน่าห่วงและสังคมควรให้ความสนใจหาทางป้องกัน มิฉะนั้นอาจเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทยในอนาคต



## 2. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว

### 2.1 ความหมายชุดกิจกรรมแนะแนว

จงดี ยั่งยืน (2535 : 42) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การนำสื่อประสมมาใช้อย่างเป็นระบบเพื่อการบริการแนะแนวที่มุ่งให้ผู้รับได้สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือบรรลุดมมุ่งหมายของการแนะแนวอย่างมีประสิทธิภาพ

อำนาจ ขาววิลาส (2536:32) และยุพดี ปิณฑะคุ (2537: 7) ได้ให้ความหมายชุดการแนะแนวว่า หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบประกอบด้วย 2 ส่วน คือ คู่มือครูและโปรแกรมกิจกรรม โดยใช้วิธีการต่างๆ เช่น การอภิปราย การรายงานเป็นกลุ่มและรายบุคคล การแสดงบทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลองพร้อมทั้งมีอุปกรณ์ต่างๆประกอบ ได้แก่ วัสดุทัศน แผนภูมิ แผนภาพ ฯลฯ เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมตามวัตถุประสงค์

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือการแนะแนว ประกอบด้วย กิจกรรมแนะแนวหลายๆกิจกรรมมารวมกัน โดยนำหลักการเรียนรู้วิธีการต่างๆเพื่อมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสม

### 2.2 ความสำคัญของชุดกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี งามสูตร ( 2545: 10) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมแนะแนวสามารถช่วยให้ผู้รับบริการสามารถพัฒนาตนเองป้องกันปัญหาและแก้ปัญหาของผู้รับบริการและช่วยให้การแนะแนวมีกิจกรรมที่หลากหลายและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งยังมีความสำคัญต่อผู้ให้บริการแนะแนวและผู้รับบริการ กล่าวคือ การพัฒนากิจกรรมแนะแนวที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้ให้บริการแนะแนวสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพได้มากขึ้น และการพัฒนากิจกรรมแนะแนวที่สอดคล้องกับผู้รับบริการแนะแนวได้อย่างแท้จริง ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าต่อสังคมละประเทศชาติ

พิทยาภรณ์ พิทยาภรณ์กุล ( 2546:36) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนา สร้างเสริม ป้องกันและแก้ไขปัญหให้กับทุกกลุ่มคนทั้งเด็ก วัยรุ่น และผู้ใหญ่ในขอบข่ายด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม โดยมีรูปแบบและเทคนิคหลากหลายอาจเป็นกิจกรรมแนะแนวโดยตรงหรือผสมผสานในการเรียนการสอน การฝึกอบรม ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม

จากเอกสารงานวิจัยที่ได้ศึกษาพอสรุปถึงความสำคัญของชุดกิจกรรมแนะแนวได้ว่าเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนา ป้องกันปัญหาและแก้ปัญหของผู้รับบริการทั้งเด็ก วัยรุ่นและผู้ใหญ่ให้ครอบคลุมทั้งสามขอบข่าย คือ ด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

### 2.3 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชาการ (2546 : 24) ได้ระบุถึงการจัดกิจกรรมแนะแนวมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญดังนี้

2.3.1 เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความถนัด ความสามารถ ความสนใจของตนเอง รักและเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น

2.3.2 เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้จากข้อมูล ข่าวสาร แหล่งเรียนรู้ ทั้งทางด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัว สังคม เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนเลือกแนวทางการศึกษา อาชีพ ให้เหมาะสมสอดคล้องกับศักยภาพของตนเอง

2.3.3 เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาบุคลิกภาพและปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.3.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ในงานอาชีพและมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพที่สุจริต

2.3.5 เพื่อให้ผู้เรียนมีค่านิยมที่ดีงามในการดำเนินชีวิต เสริมสร้างวินัย คุณธรรม และจริยธรรมแก่ผู้เรียน

2.3.6 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติ

#### 2.4 ขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชาการ (2545, หน้า 5) ได้กล่าวว่าขอบข่ายงานแนะแนวเป็นการกำหนดภารกิจของงานแนะแนวตามความต้องการของผู้เรียนที่สนองจุดหมายของหลักสูตรซึ่งการกำหนดขอบข่ายภารกิจงานแนะแนวนั้นจะต้องอาศัยหลักการแนะแนวพื้นฐาน ซึ่งมีขอบข่ายสาระสำคัญ 3 ด้าน คือ

2.4.1 ด้านการแนะแนวการศึกษา มุ่งหวังให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนได้เต็มศักยภาพ รู้จักแสวงหาความรู้และการวางแผนการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถปรับตัวด้านการเรียน และมีนิสัยใฝ่รู้ใฝ่เรียน

2.4.2 ด้านการแนะแนวอาชีพ ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเองและโลกของงานอย่างหลากหลายมีเจตคติและนิสัยที่ดีในการทำงานมีโอกาสได้รับประสบการณ์และฝึกงานตามความถนัดและความสนใจ

2.4.3 ด้านการแนะแนวเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจรักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีอารมณ์มั่นคง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้าใจสภาพแวดล้อมและสามารถปรับตัวให้

ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

สมร ทองดี และปราณี रामสูต (2545 : 11) กล่าวถึงขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนวโดยแยกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. กิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา เป็นกิจกรรมแนะแนวที่มุ่งให้ผู้รับบริการพัฒนาตน ป้องกันปัญหา และแก้ปัญหา เพื่อการเรียนรู้ในการศึกษา การฝึกอบรม การค้นคว้า แสวงหาความรู้ทั้งในระบบสถานศึกษาและนอกระบบสถานศึกษา
2. กิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ เป็นกิจกรรมแนะแนวที่ส่วนใหญ่จะเน้นด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาชีพ โลกของอาชีพในสังคมปัจจุบันและอนาคตการตัดสินใจเลือกอาชีพ และการเตรียมตัวเพื่อก้าวสู่โลกของงาน
3. กิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคม เป็นกิจกรรมแนะแนวที่มุ่งให้ผู้รับบริการพัฒนาตนเองป้องกันปัญหา และแก้ปัญหของตนด้านส่วนตัวและสังคม ซึ่งเกี่ยวกับความเป็นอยู่ การปรับตัวทางสังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น สุขภาพกายและสุขภาพจิต การพัฒนาบุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำผู้ตาม การมีชีวิตที่เป็นสุข

## 2.5 ลักษณะของกิจกรรมแนะแนว

กระทรวงศึกษาธิการ (2546 :26) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวควรมีลักษณะดังนี้

- 2.5.1 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบความถนัด ความสามารถและความสนใจของผู้เรียน
- 2.5.2 สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการศึกษา การงานอาชีพ ส่วนตัว และสังคม เพื่อใช้ในการวางแผนการเรียน การศึกษาต่ออาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง
- 2.5.3 เสริมสร้างทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ และปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข
- 2.5.4 เสริมสร้างค่านิยมที่ดี วินัย คุณธรรม และจริยธรรม
- 2.5.5 เพิ่มพูนประสบการณ์ เพื่อเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในวิชาการต่างๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีนิสัยรักการทำงานและสามารถเลือกอาชีพได้เหมาะสมกับตนเอง
- 2.5.6 จัดกลุ่มผู้เรียนเพื่อทำกิจกรรม หรือครูเป็นผู้ริเริ่ม เป็นที่ปรึกษาโดยอยู่บนพื้นฐานความต้องการของผู้เรียน เพื่อทำกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาในด้านต่างๆ และแก้ปัญหาผู้เรียนได้
- 2.5.7 จัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2.5.8 เป็นกิจกรรมที่ไม่เน้นเนื้อหาวิชาการ แต่เน้นการสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และบูรณาการให้สอดคล้องกับชีวิตจริง

2.5.9 วัดประเมินผลในแต่ละกิจกรรม โดยมีการประเมินผลจากการเข้าร่วมกิจกรรม การผ่านจุดประสงค์ของกิจกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาผู้เรียนเพื่อการผ่านช่วงชั้น

2.5.10 สรุปการประเมินผลการพัฒนาของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดและ นำเสนอผู้เกี่ยวข้อง

พิมลรัตน์ ขุนแก้ว (2548 :31) ให้ข้อสรุปไว้ว่า ลักษณะของกิจกรรมแนะแนว เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความสามารถของตนเอง เพื่อแก้ปัญหา ส่งเสริม พัฒนาการเรียนรู้ ไม่นับ วิชาการแต่เน้นการสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสอดคล้องกับชีวิตจริง สามารถวัดและ ประเมินผลได้

สรุปได้ว่า ลักษณะของกิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ ผู้เรียนค้นพบตนเองในทุก ๆ ด้าน โดยใช้เทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย เน้นคุณลักษณะที่พึง ประสงค์โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่นับเนื้อหาด้านวิชาการ และเป็นกิจกรรมที่ สามารถวัดผลและประเมินผลได้จริง

## 2.6 แนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545 : 29 – 41) ได้กล่าวถึงหลักการพัฒนา กิจกรรมแนะแนว สรุปได้ดังนี้

2.6.1 ลักษณะของสิ่งที่ต้องการพัฒนา ในการพัฒนากิจกรรมแนะแนวควรครอบคลุม ขอบข่ายของการแนะแนวทั้งด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม โดยคำนึงถึง ปัจจัยในด้านต่างๆ อาทิ ความจำเป็นและความต้องการของผู้บริการ สภาพสังคมและปัญหากระแส โลกาภิวัตน์ รัฐธรรมนูญราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษา แผนพัฒนางานแนะแนว ฯลฯ เพื่อกำหนดเป็นวัตถุประสงค์ในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว โดยให้สอดคล้องกับปรัชญา การแนะแนว ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาและเสริมสร้างตนเองสามารถแก้ปัญหา ป้องกันปัญหาได้

2.6.2 ลักษณะของผู้รับบริการ การพัฒนากิจกรรมแนะแนวต้องจัดให้สอดคล้องกับ พัฒนาการแต่ละวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 3 วัย ได้แก่

2.6.2.1 วัยเด็ก เป็นวัยที่ชอบสนุกสนาน สนุกสนาน สนใจการเล่น รับรู้เชิง รูปธรรมมากกว่านามธรรม ควรเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่น ส่งเสริมการแสดงออก ใช้สื่อหรือ กิจกรรมสอดแทรกการพัฒนาการทางสังคมและเน้นกิจกรรมกลุ่ม

2.6.2.2 วัยรุ่น เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ต้องการการยอมรับ ความอิสระ แสวงหาเอกลักษณ์และบทบาท สนใจการมีอุดมการณ์แห่งชีวิต มีพลังมากทั้งด้านร่างกาย ความคิดและปัญญา ควรเน้นกิจกรรมแบบกลุ่มและให้ลงมือปฏิบัติมาก

ที่สุด การฝึกทักษะสังคมด้านการยอมรับ ส่งเสริมกิจกรรมประเภทที่ช่วยให้ได้แสดงออก ให้มีการคิดวิเคราะห์ ทัศนศึกษา ใช้สื่อ เกม เพลง และกระบวนการกลุ่มที่สอดคล้องกับยุคสมัย

2.6.2.3 วิทยุใหญ่ เป็นวิทยุที่มีประสบการณ์ชีวิตหลายด้าน มีสถานะทางสังคม มีอาชีพ มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ แต่อาจมีปัญหาบางประการที่เกี่ยวกับการปรับตัวทางอาชีพและสังคมควรเน้นกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างผู้รับบริการและผู้ให้บริการ เน้นการคิดวิเคราะห์หาเหตุผลและเสนอความคิด

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดกิจกรรม ควรคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านบรรยากาศ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้ให้และผู้รับบริการ ให้มีความรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย เพื่อให้ผู้รับบริการได้พัฒนาและเสริมสร้างตนเอง สามารถป้องกัน และแก้ไขปัญหาของผู้รับบริการได้ตามวัย

## 2.7. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545 :48) ขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนวที่จัดในชั้นเรียนควรประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุปและขั้นประเมินผล กิจกรรมเพื่อมุ่งหวังให้ผู้รับบริการนำผลการเรียนรู้จากกิจกรรมไปใช้ประโยชน์ โดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้แบบมีตัว กระบวนการกลุ่ม ซึ่งนักการศึกษาส่วนใหญ่ยอมรับว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะเสริมสร้างผู้รับบริการทั้งกระบวนการคิดและการปฏิบัตินำไปสู่การปรับเปลี่ยนและพัฒนาพฤติกรรม ซึ่งผู้ให้บริการต้องกระตุ้นให้ผู้รับบริการมีอารมณ์ร่วมสนุกสนานมีชีวิตชีวา โดยอาจใช้ เกม เพลง นิทาน ข่าวกรณีศึกษา ฯลฯ เป็นสื่อแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีแนวทางการดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ผู้รับบริการอาจเล่นเกมบทบาทสมมติ ทำงาน ทำกิจกรรม สถานการณ์จำลอง อ่านกรณีศึกษา ค้นคว้า เล่าอดีต เล่าเรื่อง แบ่งปันประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสาระสำคัญ หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ หรือจุดมุ่งหมายของกิจกรรม

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้ (Reflecting) ผู้รับบริการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก วิเคราะห์ พิจารณาหาเหตุผล จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ขั้นที่ 1 เพื่อหาคำตอบว่า เกิดอะไรขึ้นจากขั้นที่ 1 นั้น หรือเขาคิดว่าสิ่งนั้นอย่างไร

ขั้นที่ 3 สรุปสาระชีวิต (Generalizing) ผู้รับบริการสร้างองค์ความรู้ หรือสรุป สาระการเรียนรู้จากการอภิปรายสะท้อนกลับ การรับรู้จากศึกษาจากทฤษฎีและแนวคิดเพิ่มเติมไป อีก เพื่อความสมบูรณ์ของสาระการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิต



ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) ผู้รับบริการทดลองประยุกต์ใช้สาระการเรียนรู้สู่ชีวิต โดยอาจทดลองแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง สร้างคำขวัญ วางแผนพัฒนาตน จูงใจตนเองในการปฏิบัติตามแผน ซึ่งขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมจากขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 4 อาจมีความต่อเนื่องคาบเกี่ยวกับจนแยกไม่ออกหรือบางครั้งมีการสลับขั้นตอน เช่น อาจจัดกิจกรรมนำเสนอสาระการเรียนรู้หรือองค์ความรู้ก่อน จากนั้นเป็นขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ แล้วเป็นตอนนี้จะอยู่เป็นขั้นสุดท้ายของกิจกรรมเสมอ และเมื่อถึงขั้นคิดและขั้นนำไปปฏิบัติก็อาจกลับเข้าสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์เป็นวงจรต่อไปใหม่ เพื่อเสริมสร้างเรียนรู้ให้มั่นคงขั้นนำไปสู่การปฏิบัติได้คิดขึ้นและเรียนรู้สิ่งใหม่ที่ต่อเนื่องต่อไปอีก

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งประสบการณ์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน เป็นวงจรการเรียนรู้ (Four Phases of Learning cycle) คือ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สะท้อนกลับการเรียนรู้ สะท้อนกลับการเรียนรู้ สรุปสาระสู่ชีวิต คิดและนำไปปฏิบัติ

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.8.1 งานวิจัยภายในประเทศ

วัฒนกิจ สิทธิสถิตอังกูร (2545) ได้ทดลองใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มเพื่อพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มมีการพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดการให้ข้อเสนอแนะ มีการพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลระหว่างบุคคลก่อนและหลังทดลองไม่แตกต่างกัน (3) หลังการทดลองนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มกับนักเรียนที่ใช้ชุดการให้ข้อเสนอแนะ มีการพัฒนาการสื่อสารระหว่างบุคคลไม่แตกต่างกัน

พัชรภรณ์ รักช่วย (2546) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดการแนะแนวที่มีผลต่อการพัฒนาความรับผิดชอบในการเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปากพอง จังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความรับผิดชอบในการเรียนเพิ่มขึ้นหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .02 และนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จิตวิไล ประไมย์ (2548 : 98 – 100) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนसानบัว เขตพญาไทย กรุงเทพฯ ผลการวิจัยสรุป ได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2



เรื่องการคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐาน ที่สร้างขึ้นมีจำนวน 16 ชุด ชุดการสอนแต่ละชุดมีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 อยู่ระหว่าง 69.75 – 97.18 ก่อนและหลังการใช้ชุดการสอน กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้คิดของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มารู้คิด เรื่องการคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐาน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ นักเรียนเห็นด้วยกับการใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาการรู้คิดของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีการรู้คิด เรื่องการคิดสร้างสรรค์และกระบวนการคิดขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับมาก

สุพัฒนา ทองนุ่น (2548 , น 74 -77) ได้ศึกษาผลของการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีจำนวน 17 ชุดมีความก้าวหน้าแต่ละชุด มีประสิทธิภาพอยู่ระหว่าง 56.00 / 77.33 – 74.00 / 94.67 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยใช้ชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาด้านการศึกษาและอาชีพมีความก้าวหน้าเกี่ยวกับการศึกษาและอาชีพ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ยุพิน พุ่มหิรัญ (2550.) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเอง ในพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตน โกสินทร์ สมโภชบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กัญจน์ภัส เกตุโรจน์ (2558.) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัย จังหวัดภูเก็ต มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพของ ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว และ (2) เปรียบเทียบการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพ ของกลุ่มทดลอง หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกับในระยะติดตามผลกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนภูเก็ตวิทยาลัยจังหวัดภูเก็ต ในปี การศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพ ในกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพเพิ่มขึ้น กว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพหลังการทดลองกับระยะติดตามผล ไม่แตกต่างกัน

จากงานวิจัยสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม

### 2.8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แมค โคลแมน (McColman.1975:109) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชุดการสอนและกิจกรรมกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนร่วมกับกิจกรรมกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษามากกว่านักเรียนที่ใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

ยองค์ ทอดดีและเบอร์ตัน (Youngue, Toddy; & Burton.1981: 369-373) ได้ศึกษาผลของวิธีการสอนอาชีพ ในชั้นเรียนกับการสอนจากประสบการณ์จริง ต่อวุฒิภาวะทางอาชีพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในรัฐเวอร์จิเนียตอนใต้ จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเท่ากัน กลุ่มทดลองจะออกไปเยี่ยมชมสถานที่ประกอบอาชีพ และบุคคลที่ประกอบอาชีพต่างๆ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 2 ชั่วโมง และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่มทดลองเพิ่มมากขึ้นกว่ากลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า การสอนแบบให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจะช่วยให้วุฒิภาวะทางอาชีพของนักเรียนเพิ่มได้มากกว่าวิธีสอนในชั้นเรียน

จากงานวิจัยสรุปได้ว่า การใช้ชุดการสอนเรียนในชั้นเรียน โดยสอนร่วมกับการทำกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี มีวิธีการดำเนินการวิจัย ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. รูปแบบการทดลอง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 160 คน จำนวน 4 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 40 คน

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ทำการวิจัย

##### 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- 2.1.1 ชุดกิจกรรมแนะแนว
- 2.1.2 กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

## 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

### 3. ประเภทและแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกลุ่มทดลอง (Quasi – Experimental) แบบการสุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่ม (Random Assignment) มีการสุ่มกลุ่มเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมวัดก่อนและวัดหลังการทดลอง ซึ่งมีแบบการวิจัย ตามตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงรูปแบบการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	Pretest	Treatment	Posttest
กลุ่มทดลอง	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
กลุ่มควบคุม	T <sub>1</sub>	- X	T <sub>2</sub>

ความหมายของสัญลักษณ์

T <sub>1</sub>	แทน	การวัดก่อนการทดลอง (Pretest)
T <sub>2</sub>	แทน	การวัดหลังการทดลอง (Posttest)
X	แทน	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
- X	แทน	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการศึกษาเอกสาร คู่มือ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

#### 4.1 ประเภทของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 3 ประเภท ได้แก่

- 4.1.1 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์
- 4.1.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม
- 4.1.3 กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

#### 4.2 วิธีการดำเนินการสร้างเครื่องมือ

เครื่องมือแต่ละประเภทมีวิธีการดำเนินการสร้างดังนี้

#### 4.2.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

1) การศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี บทความ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว

2) ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว ตามโครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีการจัดกิจกรรม 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ (สมร ทองดี และปราณี งามสุด, 2545, น. 48)

3) นำแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในเรื่องความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ของจัดกิจกรรม เทคนิคการใช้ วิธีการดำเนินการ เนื้อหา และการประเมินผล มี 10 กิจกรรม

4) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5) นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ใช้ดำเนินกับกลุ่มทดลอง 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน กลุ่มควบคุม ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน

#### 4.2.2 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ดำเนินการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร บทความ ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดนิยามปฏิบัติการของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มี 3 ด้าน

- (1) ด้านการศึกษา
- (2) ด้านการติดต่อสื่อสาร
- (3) ด้านความบันเทิง

3) ศึกษาแบบวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

4) ผู้วิจัยสร้างแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จำนวน 45 ข้อ ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน

5) ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ไปหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการ IOC (Item – Objective Congruence) โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ คัดเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.47 ขึ้นไป จำนวน 45 ข้อ การคำนวณค่าความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.47 - 0.93 จำนวน 45 ข้อ ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงข้อความที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

6) ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบอีกครั้งให้สมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้

7) ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จำนวน 45 ข้อ ไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน จากนั้นจึงนำมาหาความเที่ยง ของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค ( $\alpha$  - coefficient) และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ คัดเลือกข้อคำถามที่ได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปจำนวน 45 ข้อ และได้ค่าความเที่ยงของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ทั้งฉบับเท่ากับ 0.98 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีจำนวน 45 ข้อ ประกอบด้วย 1. ด้านการศึกษา จำนวน 15 ข้อ 2. ด้านความบันเทิงจำนวน 15 ข้อ 3. ด้านการติดต่อสื่อสารจำนวน 15 ข้อ

## 5. วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน และการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 ขั้นตอนที่ก่อนการทดลอง ให้นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมก่อนการทดลอง

5.2 ขั้นตอนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม คือชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกิจกรรมแนะแนวแบบปกติแบบปกติ ดังนี้

5.2.1 กลุ่มทดลอง ใช้วิธีการจัดกิจกรรมตามขั้นตอน ERGA 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing)

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting)

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing)

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ (Applying)

โดยการทำกรทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ดำเนินการทดลอง 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ 2 วัน ในคาบแนะแนว ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2563 - 4 มกราคม 2564

5.2.2 กลุ่มควบคุม ทดลองโดยใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ เป็นเวลา 6 สัปดาห์ ครั้งละ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 วัน ในคาบโฮมรูม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมแนะแนว



ปกติที่งานแนะแนวจัดไว้กับกลุ่มควบคุม โดยผู้วิจัยใช้ระยะเวลาการจัดกิจกรรมแนะแนวกับกลุ่มควบคุมเท่ากับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไว้ทั้งหมด 10 กิจกรรม ดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงกำหนดการเข้าร่วมชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

กิจกรรมที่	วัน เดือน ปี	เรื่อง
1	1 ธ.ค. พ.ศ. 2563	สานสัมพันธ์พี่น้องพี่ (ปฐมนิเทศ)
2	8 ธ.ค.พ.ศ. 2563	สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) สำคัญ ไฉน
3	9 ธ.ค.พ.ศ. 2563	“อีกฝั่ง” หนังสือสะท้อนภาพการใช้ Social Media ในสังคมปัจจุบัน
4	15 ธ.ค.พ.ศ. 2563	สื่อออนไลน์ ประโยชน์เยอะ ภัยเยอะ ต้อง แยกให้ถูก
5	16 ธ.ค.พ.ศ. 2563	ใช่หรือมั่ว ชิวส์หรือไม่
6	22 ธ.ค.พ.ศ. 25632	“รู้ว่าเสี่ยง แต่อยากลอง”
7	23 ธ.ค.พ.ศ. 2563	เห็นด้วยภาพ สะท้อนที่ใจ
8	29 ธ.ค.พ.ศ. 2563	ดาบสองคม เจริญสองด้าน
9	30 ธ.ค.พ.ศ. 2563	โซเชี่ยลมีเดีย สื่อไร้สาย มหันตภัยวัยรุ่น
10	4 ม.ค. พ.ศ. 2564	วัยใส วัยเก๋ฉลาดรู้ออนไลน์(ปัจฉิมนิเทศ)

### 5.3 หลังการทดลอง

5.3.1 ภายหลังกการทดลองผู้วิจัยให้กลุ่มควบคุมทำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม (Posttest)

5.3.2 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดดังกล่าวเป็นคะแนนหลังการทดลอง และนำมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

#### 5.4. ติดตามผล

5.4.1 เมื่อระยะเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์ ผู้วิจัยนำแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมมาวัดอีกครั้งกับกลุ่มทดลองเพื่อติดตามผล (Follow - Up) ซึ่งเป็นแบบวัดฉบับเดิม

5.4.2 นำคะแนนที่ได้จากการวัดก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผล มาวิเคราะห์เปรียบเทียบตามวิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

### 6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

6.1 ผู้วิจัยนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ติดต่อขออนุญาตจากผู้อำนวยการ โรงเรียนนารีวิทยา ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและขอความร่วมมือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

6.2 ดำเนินการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มทดลอง 10 กิจกรรม ส่วนกลุ่มควบคุมใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ ในคาบกิจกรรมแนะแนวและคาบโฮมรูม โดยดำเนินการทดลองครั้งละ 50 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้ง เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

6.3 นำคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมก่อนการทดลอง หลังการทดลองและติดตาม ผลมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

### 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 วิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

7.2 วิเคราะห์หาความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมการแสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item – Objective Congruence) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ

7.3 วิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และหาความเที่ยง (Reliability) ของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - coefficient) ของครอนบัค

7.4 วิเคราะห์คุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

7.5 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมโดยใช้  $t$  – test for dependent samples (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540, น. 126)

7.6 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและติดตามผล โดยใช้  $t$  – test for dependent samples (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540, น. 126)

7.7 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและกลุ่มควบคุมที่ได้ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติโดยใช้  $t$  – test for Independent samples (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540, น. 126)

## 8. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยดำเนินการดังนี้

8.1 วิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

8.2 วิเคราะห์หาความตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Item – Objective Congruence) สมณีภักดิ์ กัททิษธานี (2551 : 221)

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

$\sum R$  คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
 $N$  คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

8.3 สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมการแสดงค่าความเที่ยงของแบบวัด โดยใช้สูตรโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  – coefficient) ของครอนบัค (พิตร ทองชื่น 2544 : 225)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

เมื่อ	$\alpha$	คือ	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	$n$	คือ	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	$s_i^2$	คือ	ความแปรปรวนของแบบทดสอบรายข้อ
	$s_t^2$	คือ	ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

#### 8.4 ค่าอำนาจจำแนก (item – total correlation หรือ r)

8.5 สถิติวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อน หลังเข้าใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และระยะติดตามผล โดยใช้ t – test for dependent sample (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540, น. 126)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}; \text{ df} = n-1$$

เมื่อ	$t$	คือ	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution
	$D$	คือ	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$N$	คือ	จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน
	$\sum D$	คือ	ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง
	$\sum D^2$	คือ	ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง

8.6 สถิติวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ได้ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ โดยใช้ t – test for Independent sample (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540, น. 126)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{s_p^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$df = n_1 + n_2 - 2$$

เมื่อ  $\bar{X}_1 - \bar{X}_2$  คือ ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1, 2

$s_p^2$  คือ ความแปรปรวนร่วม (Pooled variance)

$$s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$n_1, n_2$  คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1, 2

df คือ ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (degree of freedom)



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาวิวิทยา จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)

S.D แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

n แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณา (t – distribution)

#### 1. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ โดยใช้ t – test for Independent samples

1.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของกลุ่มทดลอง โดยใช้ t – test for dependent samples

1.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ โดยใช้ t – test for dependent samples

1.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และระยะติดตามผลของกลุ่มทดลอง โดยใช้ t – test for dependent samples



## 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

ขั้นการทดลอง	กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D	t	Sig. (2 – tailed)
ก่อนการทดลอง	กลุ่มทดลอง	40	3.62	.33	1.12	.27
ทดลอง	กลุ่มควบคุม	40	3.55	.22		

$P > 0.1$

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบปกติ มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมไม่แตกต่างกัน โดยก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .33 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .22

ตารางที่ 4.2 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ขั้นการทดลอง	กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D	t	Sig. (2 – tailed)
ก่อนการทดลอง	กลุ่มทดลอง	40	3.64	.35	1.75	.01*
หลังการทดลอง	กลุ่มทดลอง	40	3.82	.24		

\* $P < .05$

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 ค่า

เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .35 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 3.82 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .24 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ตารางที่ 4.3 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

ชั้นการทดลอง	กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D	t	Sig. (2 – tailed)
หลังการ	กลุ่มทดลอง	40	3.80	.23	6.58	.00**
ทดลอง	กลุ่มควบคุม	40	3.45	.25		

\*\* p < .01

จากตารางที่ 4.3 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .23 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .25 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

ตารางที่ 4.4 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของกลุ่มทดลอง หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม และติดตามผล

ชั้นการทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D	t	Sig. (2 – tailed)
หลังการ	40	3.80	.23	1.43	0.16
ทดลอง					
ติดตามผล	40	3.74	.15		

P > .05

จากตารางที่ 4.4 พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หลังการทดลองและติดตามผลไม่แตกต่างกัน โดยหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .23 และติดตามผลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .15 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองและติดตามผลไม่แตกต่างกัน



## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การเสนอผลการวิจัย เรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

#### 1. การสรุปผลการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง

1.1.3 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมในกลุ่มทดลอง หลังทดลอง กับติดตามผล

##### 1.2 วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน โดยมีประชากร กลุ่มตัวอย่าง และเครื่องมือวิจัยดังนี้

1.2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี จำนวน 160 คน จำนวน 4 ห้องเรียน ห้องละ 40 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 40 คน

##### 1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1.3.1 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จำนวน 10 กิจกรรม

1.3.2 กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ จำนวน 10 กิจกรรม

1.3.3 แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 45 ข้อ

1.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที

## 1.4 ผลการวิจัย

1.4.1 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.4.3 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม หลังการทดลองและติดตามผลไม่แตกต่างกัน

## 2. อภิปรายผล

2.1. นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงขึ้น หลังจากที่ได้รับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ที่ 2

ผลที่ได้เช่นนี้เป็นเพราะนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้เรียนรู้จากกิจกรรมต่างๆ ที่จัดครอบคลุมวัตถุประสงค์ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง ซึ่งกิจกรรม มีขั้นตอนการทำกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนดำเนินกิจกรรม กลุ่มสัมพันธ์ การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติกรณีตัวอย่าง นอกจากนี้ นักเรียนได้เรียนรู้จาก ใบความรู้ สื่อการสอน ใบงาน ช่วยให้นักเรียนใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมให้เกิดประโยชน์ ในด้านการศึกษา นักเรียนได้การใช้สื่อสังคม เพื่อศึกษาค้นคว้า ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้และเข้าใจความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของตนเอง รู้โอกาสทางการศึกษาในปัจจุบันและอนาคต การตัดสินใจเลือกกลุ่มวิชาเรียน สถานที่เรียน วิธีเรียน การแบ่งเวลา การทำกิจกรรมต่างๆ การศึกษาข้อมูลวางแผนการศึกษาต่อ การปรับตัวให้เข้ากับการเรียนการสอน และชีวิตในโรงเรียน ด้านการติดต่อสื่อสาร โดยเฉพาะการแสดงออกในเรื่อง

ของความรักความห่วงใยกัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัว หรือในกลุ่มเพื่อนของความรักความห่วงใยระหว่างสมาชิกในครอบครัว หรือในกลุ่มเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับ อนันท์ งามสะอาด (2554) พบว่า การมีพฤติกรรมที่เหมาะสมนั้นต้องอาศัยปัจจัยภายในตนเองและปัจจัยภายนอก ซึ่งปัจจัยภายในตนเองนั้น การที่บุคคลเป็นผู้ดำเนินการในการพัฒนาหรือวิธีการดำเนินการเพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายหรือวิธีการดำเนินการเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายนั้น ปัจจุบันการประกอบสัมมาอาชีพของผู้คนในชนบท หรือในต่างจังหวัด พ่อ หรือแม่อาจต้องไปทำงานที่อื่น การติดต่อสื่อสารปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยน เป็นการใช้ส่งข้อความ ผ่านทางสื่อสังคมที่เหมาะสมเพื่อให้พ่อแม่ได้คลายความเป็นห่วงเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ มีความรวดเร็ว และสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอดเวลา การติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมที่เหมาะสม สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา มีความสะดวก และสามารถส่งข้อความผ่านสื่อสังคมที่เหมาะสมว่าขณะนี้ตนเองกำลังทำอะไร อยู่ที่ไหน ไปกับใคร แจ้งไปยังผู้ปกครองได้ง่ายขึ้น การใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้านการติดต่อสื่อสารยังมีส่วนช่วยในการทำการบ้าน หรือรายงานกลุ่มซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งที่มีการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม เข้ามามีบทบาทสามารถพูดคุยเห็นหน้า และสามารถส่งเอกสารหรือข้อมูลในการทำการบ้านกลุ่ม โดยที่ไม่ต้องออกจากบ้าน ด้านความบันเทิง สื่อสังคมที่เหมาะสม นับเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการแสดงออกของตนเองไม่ว่าจะเป็นการโพสตัวรูปตัวเอง สื่อสังคมเป็นชุมชนเสมือนจริงซึ่งบางครั้งการโพสตัวรูปภาพข้อความหรือภาพเคลื่อนไหว อาจจะเป็นการลองผิดลองถูกของผู้ใช้งาน เนื่องจากการตอบรับจากการกด Like เมื่อชื่นชม หรือวิพากษ์วิจารณ์ เพื่อให้ผู้โพสได้ทำการปรับปรุง หรือปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอที่ใหม่ และมีบ่อยครั้งที่นักเรียนได้นำเสนองานของตนเอง เช่น การร้องเพลง การเล่นเครื่องดนตรี หรือแม้กระทั่งงานอดิเรกของตนเองเพื่อให้เพื่อนๆ ได้รับรู้ สิ่งที่น่าสนใจขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้คน โดยใช้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อย่างเช่น เกมออนไลน์ต่าง ก็มีทั้งคุณและโทษ ถ้าแยกแยะได้ว่าเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายจากกิจกรรมต่างๆ และไม่ใช้เวลาที่มันมากเกินไป จนถึงขั้นที่เรียกว่าเสพติดเกมส์ ทำให้เสียการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ อัครสรฯ สถาพรวงษา (2551) ในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมนั้นต้องอาศัยแรงสนับสนุนจากครอบครัวทั้งทางด้านวัตถุ สิ่งของและเงินสำหรับใช้จ่ายอุปกรณ์ อีกทั้งการให้คำแนะนำในการใช้อบรมสั่งสอนรวมถึงคอยเป็นที่ปรึกษาในเวลาที่คุณต้องการความคิดเห็นจากพ่อแม่ เช่น ในการสืบค้นข้อมูลข่าวสารต่างๆ การใช้งานเพื่อความบันเทิง หรือคำแนะนำในการแสดงพฤติกรรมบางอย่างของนักเรียนบนสื่อสังคม

ผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมแนะแนวซึ่งเป็นเครื่องมือทางการแนะแนวที่ประกอบด้วยกิจกรรมหลายๆกิจกรรมที่นำมารวมกันอย่างเป็นระบบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาป้องกัน หรือแก้ไขปัญหาของผู้รับบริการในเรื่องใดเรื่องหนึ่งตามขอบข่ายของงานแนะแนว การ



ดำเนินการสร้างอย่างถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ของสิ่งที่ต้องการพัฒนา หรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ที่สอดคล้องกับวัยและปัญหาของผู้รับบริการแล้วชุดกิจกรรมแนะแนวจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ได้ผลดี และมีประโยชน์อย่างยิ่ง

2.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม หลังการทดลองและติดตามผลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จำนวน 10 กิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเปรียบเทียบกับผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ในระยะติดตามผล หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว 2 สัปดาห์ พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม กับติดตามผลไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม สร้างได้ครอบคลุมการพัฒนา ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง ซึ่งมีขั้นตอนการทำกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การอภิปรายกลุ่มย่อย การแสดงบทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง นอกจากนี้นักเรียนได้เรียนรู้จาก ใบความรู้ สื่อการสอน ใบงาน ช่วยให้นักเรียนใช้สื่อสังคมได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์ ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2555) ได้กำหนดแผนการจัดกิจกรรมแนะแนว ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นให้มีการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวจะต้องเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนานักเรียนเพื่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสม มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับ ชื่อกิจกรรม สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/อุปกรณ์ และการประเมินผลที่ชัดเจน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลอง กับระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ นักเรียนที่เข้าร่วมมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมที่คงทน สอดคล้องกับทฤษฎีเชื่อมโยงของธอร์นไคค์ (2556.) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง โดยแสดงในรูปแบบต่างๆจนเป็นที่พอใจเหมาะสมที่สุด เมื่อเกิดการเรียนรู้แล้วมีการฝึกหัดกระทำซ้ำบ่อยๆย่อมทำให้การเรียนรู้นั้นคงทนถาวร

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะด้านการนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปใช้

3.1.1 สำหรับผู้บริหาร ควรให้การสนับสนุนในการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมเพื่อนำไปใช้ให้แพร่หลายและเกิดประโยชน์ เหมาะสมกับวัยของนักเรียนภายในโรงเรียน

3.1.2 สำหรับครูแนะแนว ควรสร้างชุดกิจกรรมที่หลากหลายและมีความเหมาะสมทันสมัยต่อสถานการณ์ใน โลกปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้น

3.1.3 สำหรับครูที่ปรึกษา ควรนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมไปใช้โดยการศึกษาและทำความเข้าใจ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนต่างๆ ในการทำกิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรม ให้ละเอียดแล้วปรับใช้ให้สอดคล้องกับนักเรียนเหมาะสมกับวัย และปัญหาพบ

3.1.4 สำหรับผู้เรียนสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมไปบูรณาการกับวิชาอื่นๆ เพื่อช่วยพัฒนาการเรียน การอยู่ร่วมกันในสังคม และสามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### 3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมไปทดลองศึกษาวิจัยกับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ นอกจากระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และยังมีระดับชั้นอื่นๆ อีกที่พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่ไม่เหมาะสมที่ไม่ถูกต้อง



**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2556). โขเชียลมีเดีย 1. สืบค้นจาก  
<http://gear.kku.ac.th/krunapon/talks/socialmedia/kku-socialmedia>.
- การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการศึกษา. (2557). สืบค้นจาก  
<http://1991.sailom.com/2012/12/blog-post.html>.
- เกวรินทร์ ละเอียดคินันท์. (2557). การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคทางออนไลน์ที่มี  
ผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร.  
(การศึกษาเฉพาะบุคคลปริญญาโทมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ขวัญชนก กมลสุกจินดา. (2557). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการแสดงตัวตนของเจเนอ  
เรชั่น กรณีสึกษาความแตกต่างระหว่างเจเนเรชั่นเบบี้บูมเมอร์ส และเจเนชั่นวาย:  
การศึกษาเฉพาะบุคคลปริญญาโทมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2557). Social media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม  
2559, จาก <http://www.roying.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>
- ฉวีวรรณ สัตยธรรม. (2541). การพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สถาบัน  
พระบรมราชชนก. โครงการสวัสดิการวิชาการ.
- ช่อทิพย์ ศรีสุคนธ์รัตน์. (2555). การจัดการเรียนการสอนแบบโครงการบนเครือข่ายสังคมออนไลน์  
เรื่อง การสนทนาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่  
4-6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)  
มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชนัญธิดา นามมา (2558). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่  
เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัครคริสเตียนวิทยา จ.อุดรธานี  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- จิตรกร คิดอ่าน ฉวีวรรณ จินาเพยและสุทธิรัตน์ ปัญจพันธ์. (2555). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพะเยาพิทยาคม.
- ดาวนภา เนาวรังษี. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิต  
นักศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
บัณฑิตวิทยาลัย, พัฒนาสังคม.

- นุชทิมา โสภากา. (2558). การติดต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัด  
พิษณุโลก: (วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)
- นนทรัฐ ไร่เจริญ. (2557). การศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network). การศึกษา  
พหุบุคคลปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเนชั่น.
- ปณิชา นิติพร. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขต  
กรุงเทพมหานคร. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 23 พฤศจิกายน 2557, จาก [http://  
www.spu.ac.th/commarts/files/2012/07/บทความ-ปณิชา.pdf](http://www.spu.ac.th/commarts/files/2012/07/บทความ-ปณิชา.pdf)
- น้ำทิพย์ วิชาวิน. (2558). เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย= Social network in a networked society.  
วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย, 8(2), 119-127.
- ประเวทย์ ประเวศไพโรสนธิ. (2556). การใช้บริการสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์การทำงานของคนวัย  
ทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และ สุทธิดา ชนวนัน. (2558). ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความ  
หลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2559, จาก :  
[http://www.ms.ipsr.mahidol.ac.th/Conference XI/Download/Book/447-IPSR-  
Conference-A02-fulltext.pdf](http://www.ms.ipsr.mahidol.ac.th/Conference XI/Download/Book/447-IPSR-Conference-A02-fulltext.pdf)
- ปรีชา วิหคโต. (2532). พฤติกรรมวัยรุ่น. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมนิราช.
- พันธ์ศักดิ์ อากาศจร. (2559). ความจริงของโลกออนไลน์: ความจริงที่ภาครัฐต้องใส่ใจ (ออนไลน์).  
เข้าถึงได้จาก : [http://www.Isrenews.org/isra-news/item/49987-a\\_49987.html](http://www.Isrenews.org/isra-news/item/49987-a_49987.html)  
(3 พฤศจิกายน 2559)
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. *วารสารนักบริหาร*, ปีที่ 31  
(ฉบับที่4).
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). สื่อสังคม-เครือข่ายสังคม. สืบค้น เมื่อ 12 มกราคม 2559, จาก  
<http://www.royin.go.th/knowledge/detail.php ID= 4357/1>
- ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสาลอ. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีเฟสบุ๊ก(Facebook) กับ  
การพัฒนาผู้เรียน. *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์*, ปี 2556 (5), 197.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2544). จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เฟซบุ๊กของนิสิต  
นักศึกษา. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, พัฒนสังคม.

- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2556). บริการเครือข่าย (Social Networking). (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.vcharkn.com/varticle/40698>.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2541). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมร ทองดี. (2532). พฤติกรรมวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมนิราช.
- สิรัชชา วงศ์คม. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์) มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- แสงเดือน ผ่องพุ่ม. (2556). สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำประยุกต์ใช้. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2559, จาก <http://library.senate.go.th/document/Ext/6685/6685991-0004.pdf>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2559). ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 58 เผยคนไทยออนไลน์ผ่านมือถือทุกช่วงเวลา. สืบค้น 24 มิถุนายน 2560, จาก <http://www.it24hrs.com/2015/Thailand-Internet-user-profile-2015-2558>.
- สุภาวรรณ นวลนิล. (2557). ประเภทของ Social Media. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://supawannuannil.wordpress.com/author/supawannuannil/page/2/=18> กุมภาพันธ์ 2559).
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2555). สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [http://tibcit.blogspot.com/2014/09/teek\\_06.html](http://tibcit.blogspot.com/2014/09/teek_06.html) (18 กุมภาพันธ์ 2559).
- Bandura, A. (1994). Encyclopedia of Human Behavior, 1994 (4), 71-74
- Collin, P., Rahilly, K., Richardson, I. and Third, A. (2011). The Benefits of Social Networking Services. Cooperative Reserch Centre for Young People, Technology and Wellbeing.
- Gok, T. (2016). The effects of social networking sites on students' studying and habits. International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 2 (1), 85-93 <http://www.Phutthawan.blogspot.com> เครือข่ายสังคมออนไลน์. (2556). [http://www.Thaigoodview.com/library/contest\\_2553/typel/tech\\_03/26/sort.html](http://www.Thaigoodview.com/library/contest_2553/typel/tech_03/26/sort.html).



- L.Al-Sharqi,K. Hashim and I.Kutbi (2015). Perceptions of Social Media Impact on Students' Social Behavior: A Comparison between Arth and Science Students. International Journal of Resenrch in Education and Social Science. Vol.2 No.4;April 2015
- Wade,&Tavris. (1999). ความหมายของพฤติกรรม. Retrieved June 22, 2013, from <http://www.thaigoodview.com/node/56047>
- Williamson,A.(2013). Social Media Guidelines for Parliaments. Inter-parliamentary Union,9-10.
- Zimbardo,&Gerring. (1999). ความหมายของพฤติกรรม Retrieved June 22, 2013, from <http://www.thaigoodview.com/node/56047>





ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย



### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

1. นางสาวปัญจมากรณ์ คัมภีร์จรัสพร
 

สถานที่ทำงาน	อภิบาลข่าวดี คณะพระหฤทัยของพระเยซูเจ้า แห่งกรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต(กศม) สาขาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ประสบการณ์หรือความชำนาญ	เป็นเจ้าหน้าที่หน่วยงานอภิบาลและประกาศข่าวดี หน่วยงานข่าวดี คณะพระหฤทัย ของพระเยซูเจ้า แห่งกรุงเทพฯ
  
2. ชื่อ นางสาวณัฐกานต์ ชมศิริ
 

สถานที่ทำงาน	โรงเรียนเดินวิทยา 182 ม.7 ต. ล้อมแรด อ.เดิน จ.ลำปาง
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ประสบการณ์หรือความชำนาญ	ครูผู้สอน
  
3. ชื่อ นางสาวสาวิตรี บุญเชื่อม
 

สถานที่ทำงาน	โรงเรียนเดินวิทยา 182 ม.7 ต. ล้อมแรด อ.เดิน จ.ลำปาง
วุฒิการศึกษา	ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต จิตวิทยาการศึกษาและการแนะ แนว จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ประสบการณ์หรือความชำนาญ	เป็นวิทยากรให้แก่แกนนำ ชมรม TO BE NUMBER ONE ระดับ จังหวัด



ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนนารีวิทยา ปีการศึกษา 2563

คำชี้แจง แบบวัดฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน  
ขอให้

นักเรียนตอบแบบวัดตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ( ) ที่ตรงกับตนเองมากที่สุด

1. เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง
2. นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคม มานานเท่าไร
  - ( ) น้อยกว่า 6 เดือน ( ) 6 เดือน – 1 ปี
  - ( ) 2 - 3 ปี ( ) 3 - 4 ปี
  - ( ) 5 ปีขึ้นไป
3. เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่นักเรียนเลือกใช้ในสื่อสังคม มากที่สุด
  - ( ) Facebook ( ) YouTube
  - ( ) Twitter ( ) Weblogs
  - ( ) Website ( ) Line
  - ( ) Instagram ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
4. วัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมากที่สุด
  - ( ) ใช้เพื่อค้นข้อมูลด้านการศึกษา ( ) ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร
  - ( ) ใช้เพื่อความบันเทิง ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
5. นักเรียนใช้สื่อสังคมโดยเฉลี่ย.....ชั่วโมง/วัน
  - ( ) 1 – 2 ชั่วโมง ( ) 3 – 4 ชั่วโมง ( ) 5 – 6 ชั่วโมง
  - ( ) 7 – 8 ชั่วโมง ( ) มากกว่า 8 ชั่วโมงขึ้นไป
6. นักเรียนมักใช้สื่อสังคมในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด
  - ( ) 07.00 – 10.00 ( ) 10.01 – 13.00
  - ( ) 13.01 – 16.00 ( ) 16.01 – 19.00
  - ( ) 19.01 – 22.00 ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....



## ตอนที่ 2 แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับใดจากนั้นเขียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียนโดยอาศัยเกณฑ์ ดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 81 ขึ้นไป
บ่อยครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 61 - 80 ขึ้นไป
บางครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 41 - 60 ขึ้นไป
นาน ๆ ครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 21 - 40 ขึ้นไป
ไม่เคยเลย	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 20 ขึ้นไป

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
<b>ด้านการศึกษา</b>						
1	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เปิดรับสมัครสอบ					
2	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคณะ และค่าใช้จ่ายในการเรียน					
3	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่จะลงเรียนในคณะต่างๆ					
4	ใช้สื่อสังคมค้นหารายละเอียดของทุนต่างๆ ของมหาวิทยาลัย					
5	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อสอบ ฝึกทำข้อสอบออนไลน์					
6	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเพื่อทำรายงาน งานที่อาจารย์มอบหมาย					
7	ใช้สื่อสังคมในการใช้พิมพ์หนังสือในห้องสมุด					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
8.	ใช้สื่อสังคมในการค้นหาข้อมูลแทนการไปห้องสมุด					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งการบ้าน					
8.	ใช้สื่อสังคมในการค้นหาข้อมูลแทนการไปห้องสมุด					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งรายงาน					
10.	ใช้สื่อสังคมเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน					
11.	ใช้สื่อสังคมในการเรียนทางไกลด้วยการเรียนออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการสืบค้นข้อมูลมากกว่าการใช้ในตำราเรียน					
13.	ใช้สื่อสังคมในการแปลภาษา					
14.	ใช้สื่อสังคมในการสมัครสอบเรียนต่อ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการเช็คผลการเรียน					
<b>ด้านการติดต่อสื่อสาร</b>						
1.	การเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น (Comment)					
2.	ใช้สื่อสังคมในการรับข่าวสารด้านการศึกษาจากเว็บไซต์ต่างๆ					
3.	การพูดคุยสนทนาผ่านกระดานสนทนา (Chat)					
4.	ใช้สื่อสังคมเพื่อรับข่าวสารจากเพื่อนๆ และอาจารย์ที่ปรึกษา เช่น กลุ่ม Line					
5.	ใช้เว็บบอร์ดต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
6.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อเพื่อนๆ เช่น Facebook Line					
7.	ใช้สื่อสังคมในการส่งงาน การบ้าน รายงานให้อาจารย์ เช่น email					
8.	ใช้สื่อสังคมในการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ในการติดต่อสื่อสาร					
9.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย เช่น Line /Facebook/ Instagram					
10.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อซื้อ-ขายสินค้าในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Shopee/ Lazada					
11.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยความผ่านเครือข่าย					
12.	ใช้สื่อสังคมในการอ่านตอบกระทู้ต่างๆที่สนใจ แลกเปลี่ยนข้อมูล และแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น เช่น Pantip, Dekdee, Kapook, Mthai ฯลฯ					
13.	ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือเชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมสมาชิกในกลุ่ม					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อสนทนากับเพื่อน (Chat) และบุคคลอื่นเช่น Line /Facebook/ Instagram					
15.	ใช้สื่อสังคมเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
<b>ด้านความบันเทิง</b>						
1.	ใช้สื่อสังคมในการฟังเพลงออนไลน์					
2.	ใช้สื่อสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์					
3.	ใช้สื่อสังคมในดูคลิปต่างๆ เช่น YouTube					
4.	ใช้สื่อสังคมในการดูหนัง และละครย้อนหลัง					
5.	ใช้สื่อสังคมในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือ ภาพยนตร์					
6.	ใช้สื่อสังคมในการดูยูทูป เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ					
7.	ใช้สื่อสังคมในการเก็บรูปภาพต่างๆเป็นไฟล์ไว้เพื่อใช้ในการเปลี่ยนโปรไฟล์และโพสต์ใน Face book					
8.	ใช้สื่อสังคมในการเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว เช่น /Facebook/ Instagram					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ					
10.	ใช้สื่อสังคมในการดูสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับพักผ่อนกับครอบครัวและเพื่อน					
11.	ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการดูทีวีออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูสารคดีต่างๆ เช่น สัตว์โลก เทียบรอบโลก					
13.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพ สงคราม ฆาตกรรม)					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของดาราดังและศิลปินที่ชื่นชอบ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการถ่ายทำ Music Video					



**ภาคผนวก ค**

ผลการตรวจคุณภาพของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้วยวิธี IOC

ผลการประเมินแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม  
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี ด้วยวิธีการ IOC

ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC
	1	2	3		
1	+1	+1	+1	3	1
2	+1	+1	+1	3	1
3	+1	+1	+1	3	1
4	+1	+1	+1	3	1
5	+1	+1	+1	3	1
6	+1	+1	+1	3	1
7	+1	+1	+1	3	1
8	+1	+1	+1	3	1
9	+1	+1	+1	3	1
10	+1	+1	+1	3	1
11	+1	+1	+1	3	1
12	+1	+1	+1	3	1
13	+1	+1	+1	3	1
14	+1	+1	+1	3	1
15	+1	+1	+1	3	1
16	+1	+1	+1	3	1
17	+1	+1	+1	3	1
18	+1	+1	+1	3	1
19	+1	+1	+1	3	1
20	+1	+1	+1	3	1
21	+1	+1	+1	3	1
22	+1	+1	+1	3	1
23	+1	+1	+1	3	1
24	+1	+1	+1	3	1
25	+1	+1	+1	3	1



ข้อ	ผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC
	1	2	3		
26	+1	+1	+1	3	1
27	+1	+1	+1	3	1
28	+1	+1	+1	3	1
29	+1	+1	+1	3	1
30	+1	+1	+1	3	1
31	+1	+1	+1	3	1
32	+1	+1	+1	3	1
33	+1	+1	+1	3	1
34	+1	+1	+1	3	1
35	+1	+1	+1	3	1
36	+1	+1	+1	3	1
37	+1	+1	+1	3	1
38	+1	+1	+1	3	1
39	+1	+1	+1	3	1
40	+1	+1	+1	3	1
41	+1	+1	+1	3	1
42	+1	+1	+1	3	1
43	+1	+1	+1	3	1
44	+1	+1	+1	3	1
45	+1	+1	+1	3	1



**ภาคผนวก ง**

ผลการหาค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยง  
ของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ค่าความเที่ยงและอำนาจจำแนกของแบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลผล	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	การแปลผล
1	.757	ดีมาก	24	.801	ดีมาก
2	.798	ดีมาก	25	.926	ดีมาก
3	.697	ดีมาก	26	.906	ดีมาก
4	.841	ดีมาก	27	.730	ดีมาก
5	.810	ดีมาก	28	.710	ดีมาก
6	.824	ดีมาก	29	.673	ดีมาก
7	.848	ดีมาก	30	.816	ดีมาก
8	.783	ดีมาก	31	.746	ดีมาก
9	.835	ดีมาก	32	.769	ดีมาก
10	.824	ดีมาก	33	.822	ดีมาก
11	.817	ดีมาก	34	.603	ดีมาก
12	.878	ดีมาก	35	.477	ดีมาก
13	.887	ดีมาก	36	.880	ดีมาก
14	.798	ดีมาก	37	.832	ดีมาก
15	.879	ดีมาก	38	.809	ดีมาก
16	.868	ดีมาก	39	.851	ดีมาก
17	.810	ดีมาก	40	.860	ดีมาก
18	.795	ดีมาก	41	.839	ดีมาก
19	.802	ดีมาก	42	.845	ดีมาก
20	.900	ดีมาก	43	.861	ดีมาก
21	.832	ดีมาก	44	.907	ดีมาก
22	.881	ดีมาก	45	.842	ดีมาก
23	.937	ดีมาก			

ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.98

หมายเหตุ

การแปลผล ค่าอำนาจจำแนก

ตั้งแต่ 0.40 ขึ้นไป

ดีมาก

0.30 - 0.39

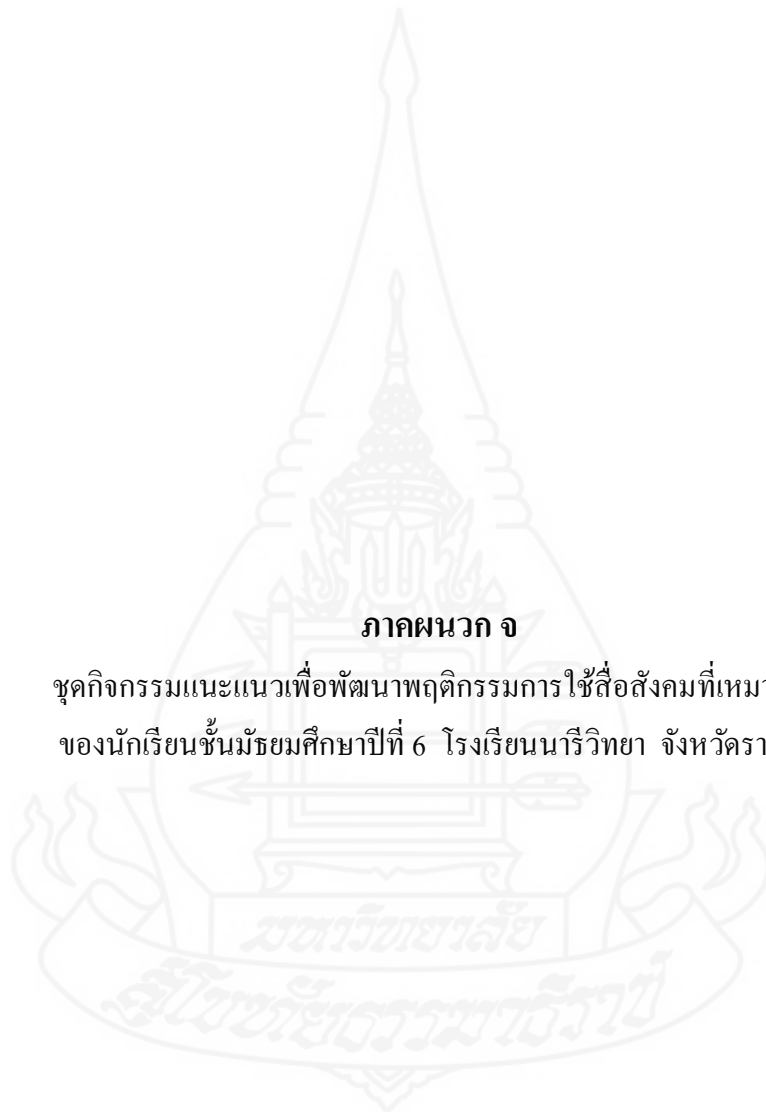
ดี

0.20 - 0.29

พอใช้

น้อยกว่า 0.20

ปรับปรุง



**ภาคผนวก จ**

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี

### คำนำ

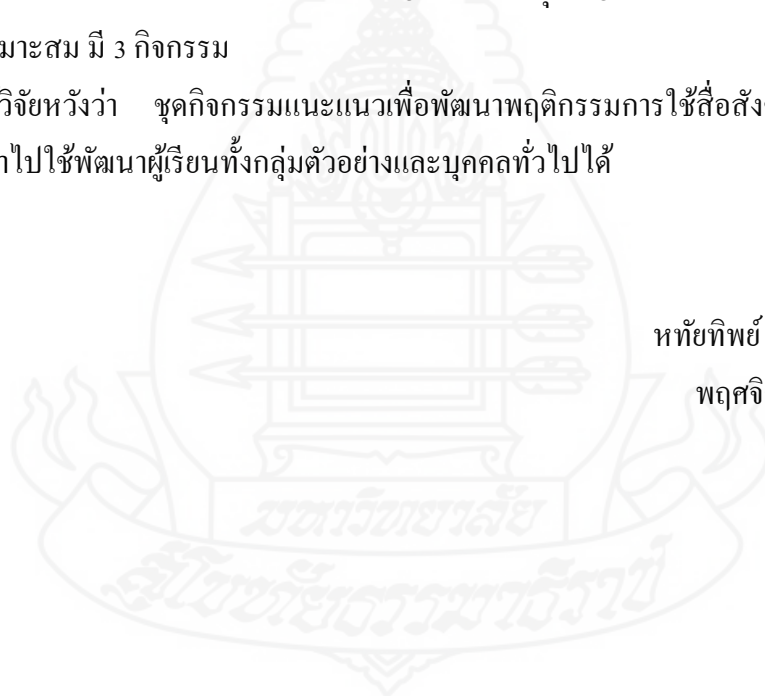
ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นเครื่องมือในการวิจัย เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนารีวิทยา อ. เมือง จ. ราชบุรี อนึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวฉบับนี้ประกอบด้วยกิจกรรมการพัฒนาพฤติกรรมใน 3 ด้าน คือ ด้านการพัฒนาการใช้สื่อสังคม ด้านป้องกันการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้านแก้ไขปัญหาในการใช้สื่อสังคม ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การแสดงละคร เกม และกิจกรรมอื่นๆ ทั้งนี้เพื่อมุ่งพัฒนาพฤติกรรมผู้เรียนให้มีการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มีทั้งหมด 8 กิจกรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 ชุด คือ ชุดแรกเป็นการพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มี 2 กิจกรรม ชุดที่ 2 เป็นการป้องกันการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มี 3 กิจกรรม ชุดที่ 3 เป็นการแก้ไขปัญหาในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม มี 3 กิจกรรม

ผู้วิจัยหวังว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม จะสามารถนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนทั้งกลุ่มตัวอย่างและบุคคลทั่วไปได้

หทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ

พฤศจิกายน 2563



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	1
2. โครงสร้างแสดงขั้นตอนเพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	2
ชุดที่ 1 การพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	2
ชุดที่ 2 การป้องกันการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	3
ชุดที่ 3 แก้ไขปัญหาในการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	4
3. กิจกรรมการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม	5

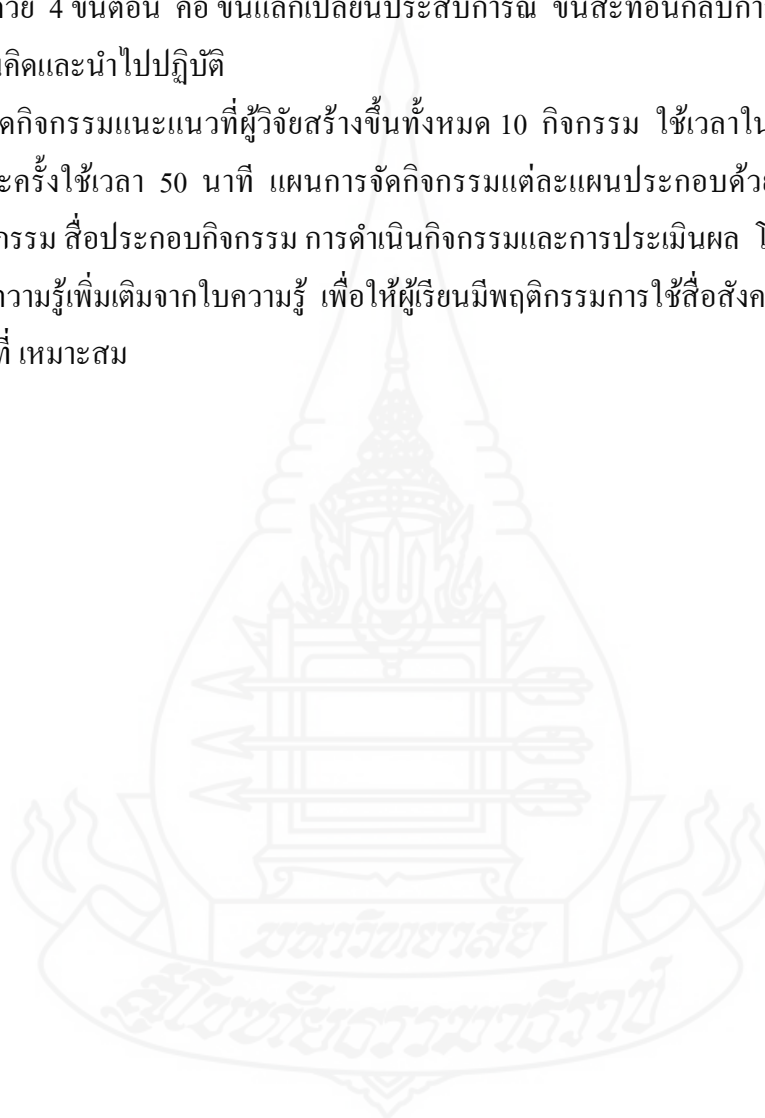




### คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนา ป้องกันและแก้ไข ปัญหาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม (Social Network) ซึ่งการดำเนินกิจกรรม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้ ขั้นสรุปสาระ คู้ชีวิต ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นทั้งหมด 10 กิจกรรม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม 10 ครั้ง แต่ละครั้งใช้เวลา 50 นาที แผนการจัดกิจกรรมแต่ละแผนประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของ การจัดกิจกรรม สื่อประกอบกิจกรรม การดำเนินกิจกรรมและการประเมินผล โดยแต่ละกิจกรรมจะมีเอกสารความรู้เพิ่มเติมจากใบความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม (Social Network) ที่เหมาะสม



## โครงสร้างแสดงขั้นตอนการเพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

### ชุดที่ 1 การการพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ขั้นตอนการพัฒนา	วิธีการพัฒนา
1. การพัฒนาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม ด้วยการให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสื่อสังคม และตระหนักถึงประโยชน์และโทษของสื่อสังคมออนไลน์	กิจกรรมที่ 2 “สื่อสังคม (Social Network) สำคัญไฉน”
2. การวิเคราะห์เพื่อเห็นแนวคิดในด้านดีของสื่อสังคม เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยที่สามารถอยู่ร่วมกับสื่อสังคมได้อย่างสมดุล เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	กิจกรรมที่ 3 “อีกฝั่ง” หนังสือสะท้อน ภาพการใช้ Social Network ในสังคมปัจจุบัน

## ชุดที่ 2 การป้องกันการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ขั้นตอนการป้องกัน	วิธีการป้องกัน
1. เพื่อเป็นการปรับพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมโดยมีสติ และระบุแนวทางในการนำสื่อสังคมมาใช้ให้ เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	กิจกรรมที่ 4 “ สื่อสังคม ประโยชน์เยอะ ภัยเยอะ ต้องแยกให้ถูก”
2. การวิเคราะห์เพื่อเห็นแนวคิดในด้านดีของสื่อสังคม เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยที่สามารถอยู่ร่วมกับสื่อสังคมได้อย่างสมดุล เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	กิจกรรมที่ 3 “อีกฝั่ง” หนังสือสะท้อนภาพการใช้ Social Network ในสังคมปัจจุบัน
2. เพื่อสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งสื่อสังคมที่มีความน่าเชื่อถือและเป็นความจริงได้ โดยความรอบคอบในการแชร์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นความจริงและมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	กิจกรรมที่ 5 “ใช่หรือมั่วส์ ชัวร์หรือไม่”
3. เพื่อให้เกิดความรอบคอบในการเลือกใช้สื่อสังคม และรู้จักวิธีในการป้องกันเมื่อพบกับสื่อสังคมที่ไม่เหมาะสม ด้วยการเรียนรู้เรื่องต่างๆ ได้จากการแสดงบทบาทสมมติ	กิจกรรมที่ 6 “รู้ว่าเสี่ยง แต่อยากลอง”

### ชุดที่ 3 การแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ขั้นตอนการแก้ปัญหา	วิธีการแก้ปัญหา
<p>1 การมองสภาพสังคมในยุคสื่อสังคมที่เต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวก ความรวดเร็ว และการก้าวล้ำทางเทคโนโลยีด้วยความเข้าใจและสามารถ วิเคราะห์สถานการณ์และสภาพสังคมในยุคสื่อสังคมด้วยการแยกแยะ สิ่งที่ดีและมีข้อคิดในการนำมาปรับใช้เมื่อเวลาที่พบกับปัญหาหรือการเผชิญหน้ากับความเสี่ยงอันเกิดจากภัยทางสื่อสังคมได้</p>	<p>กิจกรรมที่ 7 “เห็นด้วยภาพสะท้อนที่ใจ”</p>
<p>2. เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบันด้วยการตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคมและสามารถรู้เท่าทัน และแก้ไขปัญหาได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เป็นภัยจากสื่อสังคมได้</p>	<p>กิจกรรมที่ 8 “คาบสองคมเหรียญสองด้าน”</p>
<p>3. เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบันที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เพื่อให้เกิดการตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคมและการหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหา</p>	<p>กิจกรรมที่ 9 “โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สาย มหันตภัยวัยรุ่น”</p>

## ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค
1.	สถานสัมพันธน์้องพี	1. เพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนในกลุ่ม 2. เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของการร่วมกิจกรรม	1. เพลง 2. การทำแบบสอบถามการวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
2.	สื่อสังคม (Social Network) สำคัญไฉน	1. เพื่อให้ให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสื่อสังคม 2. เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึงประโยชน์และโทษของสื่อสังคมในยุคสื่อสังคม 3. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถสรุปความคิดรวบยอดเป็น (Mind Mapping) ได้	1. การอภิปราย 2. การแสดงความคิดเห็น 3. การซักถามการสรุป
3.	“อีกฝั่ง” หนังสือสะท้อนภาพการใช้ Social Network ในสังคมปัจจุบัน	1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์และบอกข้อคิดที่ได้รับจากการชมหนังสือเรื่อง “อีกฝั่ง” ได้พร้อมกับสะท้อนแนวคิดในด้านดีของสื่อสังคม เพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน 2. เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจและอยู่ร่วมกับสื่อสังคมได้อย่างสมดุลเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	1. การวิเคราะห์ 2. การแสดงความคิดเห็น 3. หนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง”
4.	สื่อสังคม ประโยชน์เยอะ ภัยเยอะ ต้องแยกให้ถูก	1. เพื่อให้ให้นักเรียนปรับพฤติกรรมในการใช้สื่อโดยมีสติ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนระบุแนวทางในการนำสื่อสังคมมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	1. การเล่นเกมออนไลน์ 2. การแสดงความคิดเห็น
5.	ใช่หรือมั่วส์ ชัวร์หรือไม่	1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งสื่อสังคมที่มีความน่าเชื่อถือและเป็นความจริงได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรอบคอบในการแชร์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นความจริงและมี	1. บัตรคำ ชัวร์ หรือมั่ว 2. การอภิปราย 3. การวิเคราะห์

## ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค
		ประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	
6.	“รู้ว่าเสี่ยง แต่อยากลอง”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรอบคอบในการเลือกใช้สื่อสังคม</li> <li>2. เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักวิธีในการป้องกันเมื่อพบกับสื่อสังคมที่ไม่เหมาะสม</li> <li>3. เพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ได้จากการแสดงบทบาทสมมติ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การแสดงบทบาทสมมติ</li> <li>2. ใบความรู้ “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมตัว”</li> <li>3. ใบงาน “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมใกล้ตัว”</li> <li>4. การวิเคราะห์</li> <li>5. การแสดงความคิดเห็น</li> </ol>
7.	เห็นด้วยภาพ สะท้อนที่ใจ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถมองสภาพสังคมในยุคสื่อสังคมด้วยความเข้าใจ</li> <li>2. เพื่อให้ นักเรียน สามารถวิเคราะห์สถานการณ์และสภาพสังคมในยุคสื่อสังคมได้</li> <li>3. เพื่อให้ นักเรียน เกิดความตระหนักรู้ และสามารถหาวิธีการแก้ไขปัญหาได้</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ภาพสะท้อนสังคม</li> <li>2. การวิเคราะห์ภาพ</li> <li>3. การอภิปราย</li> </ol>
8.	ดาบสองคม เหยี่ยวสองด้าน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบัน</li> <li>2. เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคม</li> <li>3. เพื่อให้ นักเรียนสามารถรู้เท่าทันและแก้ไขปัญหาได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เป็นภัยจากสื่อสังคมได้</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. คลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “ข้อคิดเรื่องฉอน จากพระมหาสมปอง เมื่อชีวิตไลฟ์โค้ชกลายเป็นบทเรียน”</li> <li>2. วิเคราะห์</li> <li>3. การอภิปราย</li> <li>4. ตั้งคำถาม</li> </ol>
9.	โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สาย มหันตภัยวัยรุ่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบัน</li> <li>2. เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคม</li> <li>3. เพื่อให้ นักเรียนเกิดกระบวนการหา</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. คลิปวิดีโอจาก You tube เรื่อง “เตือนภัยอาชญากรรมสื่อสังคม”</li> <li>2. การตอบคำถาม</li> <li>3. อภิปราย</li> </ol>

โครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ลำดับที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค
		วิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาได้	
10.	วัยใส วัยเก๋ฉลาดรู้ ออนไลน์ (ปัจฉิมนิเทศ)	1.เพื่อนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง เพื่อนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน 2.เพื่อให้ให้นักเรียนมีเครือข่ายในการติดต่อ ช่วยเหลือกันในกรณีที่เกิดปัญหา	1. การแสดงความคิดเห็น 2. ทำแบบสอบถามการวัด พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม





### กิจกรรมที่ 1

ชื่อกิจกรรม	สานสัมพันธ์น้องพี่ (ปทุมนิเทศ)
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที
สาระสำคัญ	

การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างผู้ให้บริการกับสมาชิกในกลุ่มจะทำให้การจัดกิจกรรมร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างนักเรียนในกลุ่ม
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายของการร่วมกิจกรรม

#### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. เพลง“ทักษาย”
2. เพลง“ฉันและเธอเจอกัน”
3. ใบความรู้
4. แบบวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม

#### การดำเนินกิจกรรม

1. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมแล้วแนะนำตนเอง เช่น ชื่ออะไร ชื่อเล่น อาหารที่ชอบ เป็นต้น
2. ผู้วิจัยชี้แจงกติกา จุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมร่วมกันในครั้งนี้ให้นักเรียนฟัง
3. ให้นักเรียนจับคู่และร้องเพลงทำท่าประกอบ โดยใช้เพลง “ทักษาย”และ “ฉันและเธอเจอกัน”พร้อมปรบมือ 16 จังหวะ
4. ให้นักเรียนเปลี่ยนคู่ไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน
5. สุ่มถามความรู้สึกของนักเรียนจากการทำกิจกรรมร่วมกัน จำนวน 4-5 คน
6. ให้นักเรียนทุกคนทำแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
7. นัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งต่อไป

**ประเมินผล**

1. สืบเนื่องจากการสนทนาแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
2. การตอบแบบสอบถามการวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม





## ใบความรู้

การสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้ให้บริการกับสมาชิกในกลุ่มจะทำให้การจัดกิจกรรมร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่นและประสบผลสำเร็จ ซึ่งการสร้างสัมพันธภาพที่ดีอาจทำได้โดย การมองตนเองและผู้อื่นในแง่ดี การสร้างอารมณ์ที่ดีต่อกัน การฝึกสร้างความรู้สึที่ดีต่อผู้อื่น เข้าใจ เห็นใจผู้อื่น การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การเป็นผู้พูดและผู้ฟังที่ดีและต้องคำนึงถึงความรู้สึกของผู้รับ การสื่อสารด้วย การแสดงความมีน้ำใจ ความเอื้อเฟื้อรู้จักให้ การรับรู้จักการให้เกียรติผู้อื่นอย่างจริงจัง การให้การยอมรับ จะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับมีความภาคภูมิใจและมีความรู้สึกที่ดีตอบแทนมา รวมทั้งการแสดงความชื่นชม ชื่นชอบและให้กำลังใจซึ่งกันและกันตามวาระที่เหมาะสม

### เพลง “ทักทาย”

ทักทายกันแบบฝรั่ง อีกทั้งก็เป็นแบบจีน แบบแขกญี่ปุ่น เกาหลี ถ้าให้ดีสวัสดีแบบไทย ถ้าให้ดีสวัสดีแบบไทย (ซ้ำ)

### เพลง “ฉันและเธอเจอกัน”

ฉันและเธอเจอกันแทบทุกวันเลยเชียว เมื่อเจอกันเราทักกันเพื่อสมานไมตรี ยิ้มให้กันที่ไร  
สุขฤทัยเปรมปรีดี ได้พูดจาพาที สวัสดิ์ลาก่อน (ซ้ำ)



**แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6****โรงเรียนนารีวิทยา ปีการศึกษา 2563**

คำชี้แจง แบบวัดฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน  
ขอให้

นักเรียนตอบแบบวัดตามความเป็นจริง

**ตอนที่ 1** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ( ) ที่ตรงกับตนเองมากที่สุด

- เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง
- นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคม มานานเท่าไร  
( ) น้อยกว่า 6 เดือน ( ) 6 เดือน - 1 ปี  
( ) 2 - 3 ปี ( ) 3 - 4 ปี  
( ) 5 ปีขึ้นไป
- เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่นักเรียนเลือกใช้ในสื่อสังคม มากที่สุด  
( ) Facebook ( ) YouTube  
( ) Twitter ( ) Weblogs  
( ) Website ( ) Line  
( ) Instagram ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
- วัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมากที่สุด  
( ) ใช้เพื่อค้นหาข้อมูลด้านการศึกษา ( ) ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร  
( ) ใช้เพื่อความบันเทิง ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
- นักเรียนใช้สื่อสังคม โดยเฉลี่ย.....ชั่วโมง/วัน  
( ) 1 - 2 ชั่วโมง ( ) 3 - 4 ชั่วโมง ( ) 5 - 6 ชั่วโมง  
( ) 7 - 8 ชั่วโมง ( ) มากกว่า 8 ชั่วโมงขึ้นไป
- นักเรียนมักใช้สื่อสังคมในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด  
( ) 07.00 - 10.00 ( ) 10.01 - 13.00  
( ) 13.01 - 16.00 ( ) 16.01 - 19.00  
( ) 19.01 - 22.00 ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

## ตอนที่ 2 แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับใดจากนั้นเขียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียนโดยอาศัยเกณฑ์ ดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 81 ขึ้นไป
บ่อยครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 61 - 80 ขึ้นไป
บางครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 41 - 60 ขึ้นไป
นาน ๆ ครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 21 - 40 ขึ้นไป
ไม่เคยเลย	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 20 ขึ้นไป

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
<b>ด้านการศึกษา</b>						
1	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เปิดรับสมัครสอบ					
2	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคณะ และค่าใช้จ่ายในการเรียน					
3	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่จะลงเรียนในคณะต่างๆ					
4	ใช้สื่อสังคมค้นหารายละเอียดของทุนต่างๆ ของมหาวิทยาลัย					
5	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อสอบ ฝึกทำข้อสอบออนไลน์					
6	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเพื่อทำรายงาน งานที่อาจารย์มอบหมาย					
7	ใช้สื่อสังคมในการใช้ยืมหนังสือในห้องสมุด					
8.	ใช้สื่อสังคมในการค้นหาข้อมูลแทนการไปห้องสมุด					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งการบ้าน/รายงาน					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
8.	ใช้สื่อสังคมในการค้นหาข้อมูลแทนการไปห้องสมุด					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งการบ้าน/ รายงาน					
10.	ใช้สื่อสังคมเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนใน ชั้นเรียน					
11.	ใช้สื่อสังคมในการเรียนทางไกลด้วยการเรียน ออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการสืบค้นข้อมูลมากกว่าการใช้ใน ตำราเรียน					
13.	ใช้สื่อสังคมในการแปลภาษา					
14.	ใช้สื่อสังคมในการสมัครสอบเรียนต่อ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการเช็คผลการเรียน					
<b>ด้านการติดต่อสื่อสาร</b>						
1.	การเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น (Comment)					
2.	ใช้สื่อสังคมในการรับข่าวสารด้านการศึกษาจากเว็บ ไซด์ต่างๆ					
3.	การพูดคุยสนทนาผ่านกระดานสนทนา (Chat)					
4.	ใช้สื่อสังคมเพื่อรับข่าวสารจากเพื่อนๆ และอาจารย์ที่ ปรึกษา เช่น กลุ่ม Line					
5.	ใช้เว็บบอร์ดต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดง ความคิดเห็น					
6.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อเพื่อนๆ เช่น Facebook Line					
7.	ใช้สื่อสังคมในการส่งงาน การบ้าน รายงานให้ อาจารย์ เช่น email					

	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
8.	ใช้สื่อสังคมในการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ในการติดต่อสื่อสาร					
9.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย เช่น Line /Facebook/ Instagram					
10.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อซื้อ-ขายสินค้าในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Shopee/ Lazada					
11.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย					
12.	ใช้สื่อสังคมในการอ่านตอบกระทู้ต่างๆที่สนใจ แลกเปลี่ยนข้อมูล และแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น เช่น Pantip, Dekdee, Kapook, Mthai ฯลฯ					
13.	ใช้สื่อสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือเชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมสมาชิกในกลุ่ม					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อสนทนากับเพื่อน (Chat) และบุคคลอื่นเช่น Line /Facebook/ Instagram					
15.	ใช้สื่อสังคมเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม					
<b>ด้านความบันเทิง</b>						
1.	ใช้สื่อสังคมในการฟังเพลงออนไลน์					
2.	ใช้สื่อสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์					
3.	ใช้สื่อสังคมในคลิปต่างๆ เช่น YouTube					
4.	ใช้สื่อสังคมในการดูหนัง และละครย้อนหลัง					
5.	ใช้สื่อสังคมในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือ ภาพยนตร์					



ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
6.	ใช้สื่อสังคมในการดูรูปเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ					
7.	ใช้สื่อสังคมในการเก็บรูปภาพต่างๆเป็นไฟล์ไว้เพื่อใช้ในการเปลี่ยนโปรไฟล์และโพสต์ใน Face book					
8.	ใช้สื่อสังคมในการเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว เช่น /Facebook/ Instagram					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ					
10.	ใช้สื่อสังคมในการดูสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับพักผ่อนกับครอบครัวและเพื่อน					
11.	ใช้สื่อสังคมในการดูทีวีออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูสารคดีต่างๆ เช่น สัตว์โลก เท่यरอบโลก					
13.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม ฆาตกรรม)					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของดาราและศิลปินที่ชื่นชอบ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการถ่ายทำ Music Video					

## กิจกรรมที่ 2

ชื่อกิจกรรม	สื่อสังคม (Social Network) สำคัญไฉน
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที

### สาระสำคัญ

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Network หมายถึง สื่อดิจิทัลที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเอง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ประสิทธิภาพ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสื่อสังคม
2. เพื่อให้ให้นักเรียนตระหนักถึงประโยชน์และโทษของสื่อสังคมในยุคดิจิทัล
3. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถสรุปความคิดรวบยอดเป็น (Mind Mapping) ได้
4. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการเรียนหรือใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างมีคุณค่า และเกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นด้วยการผลิตสื่อที่สร้างสรรค์ได้

### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. คลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “สื่อสังคม”
2. คลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “ประโยชน์และโทษของสื่อสังคม”
3. Notebook และ Projector
4. กระดาษชาร์ต/สีเมจิก/ปากกาเคมี/สีไม้

### การดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยนำนักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง
3. ผู้วิจัยนำคลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “สื่อสังคม” และคลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “ประโยชน์และโทษของสื่อสังคม”

## ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

1. ผู้วิจัยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่ผ่านมา
  - สื่อสังคม หมายถึงอะไร
  - สื่อสังคม มีประโยชน์และโทษอย่างไร
  - สามารถนำสื่อสังคมมาผลิตสื่อในการเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองและแบ่งปันผู้อื่น

## ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วระดมความคิดในการสรุปสาระสำคัญที่ได้รับฟังโดยการสรุปเป็นแผนผังความคิด (Mind mapping) ลงในกระดาษชาร์ต
2. ผู้วิจัยให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม จำนวน 1-2 คน ออกมานำเสนอแผนภาพความคิด (Mind mapping) และให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่น ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนได้ทำใบงานเรื่องความคิดสร้างสรรค์สื่อสังคมเป็นกลุ่มๆ

## ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

- ผู้วิจัยสรุปความคิดรวบยอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น
- ผู้วิจัยกล่าวชมเชยและให้กำลังใจในการร่วมกิจกรรมพร้อมเน้นย้ำให้นักเรียนใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นด้วยการคิดทำสื่อในการเรียน เพื่อช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ทันสมัยมากขึ้น

## ประเมินผล

1. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม โดยมีแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. ตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น
3. ตรวจชิ้นงาน



### ใบงานเรื่องความคิดสร้างสรรค์สื่อสังคม

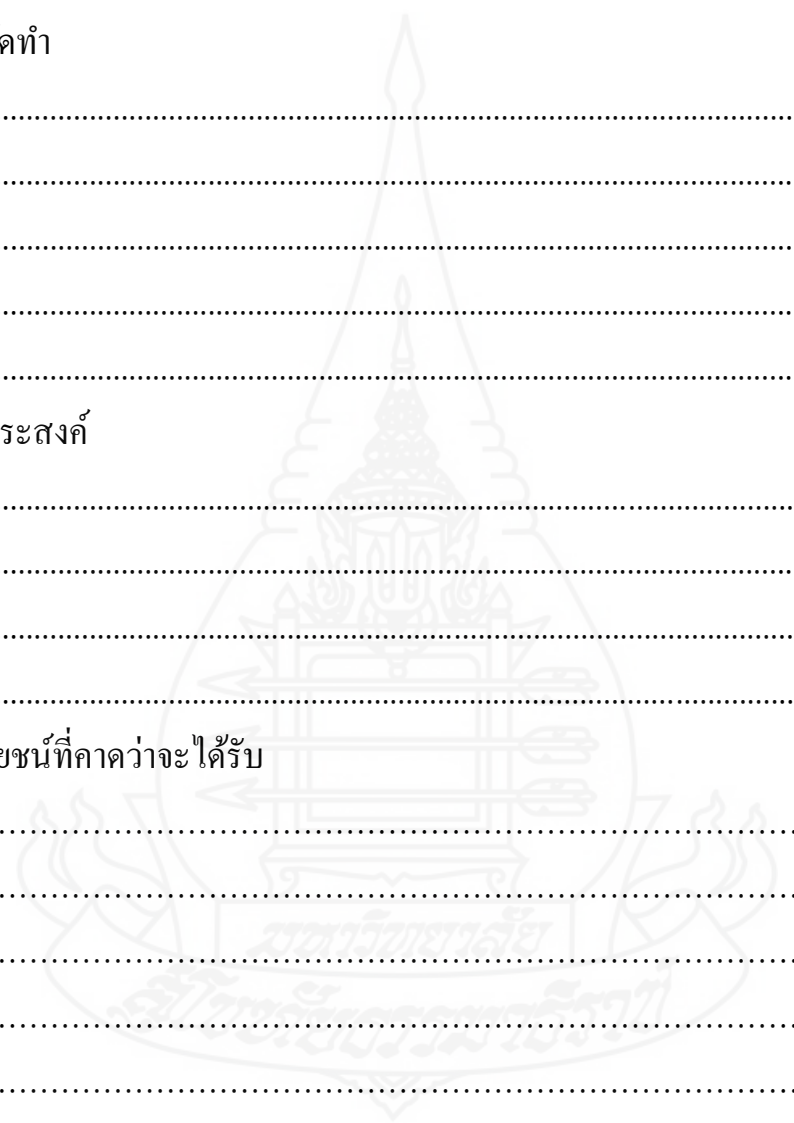
คำชี้แจง: ให้นักเรียนระดมความคิดเพื่อสร้างสรรค์สื่อสังคม โดยระบุขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้ (อย่างคร่าวๆ)

1. ชื่อหัวข้อ.....

2. ชื่อผู้จัดทำ  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. วัตถุประสงค์  
.....  
.....  
.....  
.....

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ  
.....  
.....  
.....  
.....



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ ..... สมาชิกกลุ่ม

1.....2.....

3.....4.....5.....

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับการประเมิน			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. วางแผนในการทำงานร่วมกัน				
2. พูดแสดงความคิดเห็น				
3. จัดแบ่งงานได้				
4. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย				
5. ตรวจสอบและปรับปรุงงาน				
<b>รวม</b>				

ระดับการประเมิน

3 = ดีมาก

2 = ดี

1 = ควรปรับปรุง

ลงชื่อ .....

ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 15-10 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มดีมาก

คะแนน 9-5 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มดีมีส่วนร่วม

คะแนน 4-1 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานควรปรับปรุง

### กิจกรรมที่ 3

**ชื่อกิจกรรม** “อีกฝั่ง” หนังสือสะท้อนภาพการใช้ Social Network ในสังคมปัจจุบัน

**ประเภทของกิจกรรม** พัฒนาพฤติกรรม

**ระดับ/วัยของผู้รับบริการ** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**ระยะเวลา** ประมาณ 50 นาที

**สาระสำคัญ** ภาพยนตร์ออนไลน์ หมายถึง หนังสือที่มีความยาวตั้งแต่ 20-40 นาทีขึ้นไป อาจเป็น ภาพยนตร์ต่างๆที่เคยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์มาก่อน และนำมาเผยแพร่บนระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถชมภาพยนตร์เหล่านั้นได้ตลอดเวลาผ่านระบบออนไลน์ ปัจจุบัน การสื่อสารแบบ นี้จะทำได้ผ่านทางระบบ Internet อาทิเช่น หนังสือเรื่องอีกฝั่ง เป็นหนังสือสะท้อนภาพของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้สะท้อนสังคม เพราะเป็นการทำให้เกิดความรู้สึกดีกับโซเชียลมีเดียมากขึ้น รู้สึกว่ามองมันด้วยความเข้าใจมากขึ้น เห็นภาพว่าในเมื่อเทคโนโลยีกำลังก้าวหน้าไป มนุษย์ก็พยายามเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา พยายามจะเข้าใจและอยู่ร่วมกับมันให้ได้อย่างสมดุลที่สุด ใช้มันให้มีประโยชน์กับตัวเอง ในขณะที่เดียวกันก็มีความสุขแบบตอนที่ยังไม่มีมันได้

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์และบอกข้อคิดที่ได้รับจากการชมหนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง” ได้ พร้อมกับสะท้อนแนวคิดในด้านดีของสื่อสังคมเพื่อนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

2. เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและอยู่ร่วมกับสื่อสังคมได้อย่างสมดุล เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

#### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. หนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง”
2. Notebook และ Projector
3. กระดาษ A 4

#### การดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยนำนักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง
3. ผู้วิจัยนำ หนังสือเรื่อง “อีกฝั่ง” ฉายให้นักเรียนได้ดู

## ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

- ผู้วิจัยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดูหนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง”
- บอกข้อคิดที่ได้รับจากการดูหนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง”
- บอกประโยชน์ที่ได้รับและแนวคิดในด้านดีของสื่อสังคมออนไลน์เพื่อนำมาปรับใช้ในการ

ดำเนินชีวิตประจำวัน

## ขั้นที่ 3 สรุปสาระผู้ชีวิต

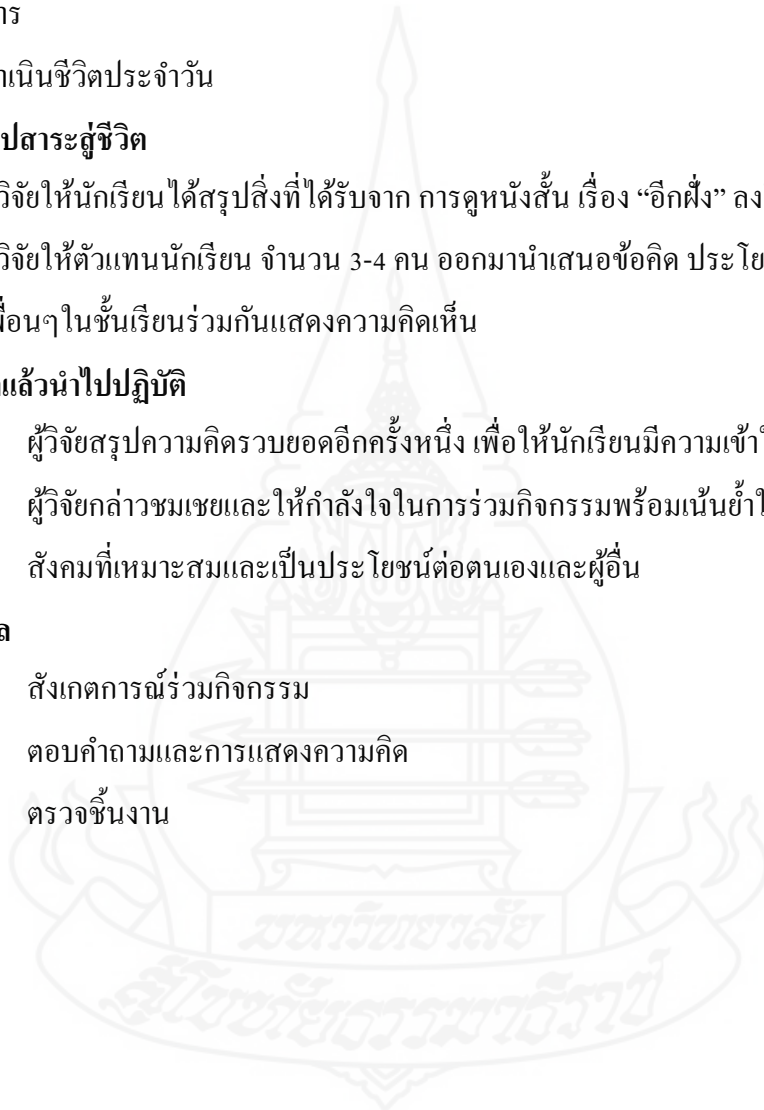
1. ผู้วิจัยให้นักเรียนได้สรุปสิ่งที่ได้รับจากการดูหนังสือ เรื่อง “อีกฝั่ง” ลงในกระดาษ A 4
2. ผู้วิจัยให้ตัวแทนนักเรียน จำนวน 3-4 คน ออกมานำเสนอข้อคิด ประโยชน์ที่ได้รับ และให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

## ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

- ผู้วิจัยสรุปความคิดรวบยอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น
- ผู้วิจัยกล่าวชมเชยและให้กำลังใจในการร่วมกิจกรรมพร้อมเน้นย้ำให้นักเรียนใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

## ประเมินผล

1. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
2. ตอบคำถามและการแสดงความคิด
3. ตรวจชิ้นงาน





#### กิจกรรมที่ 4

ชื่อกิจกรรม	สื่อสังคม ประโยชน์เยอะ ภัยเยอะ ต้องแยกให้ถูก
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที
สาระสำคัญ	

การใช้สติและปัญญา ในการคิดทบทวนเหตุการณ์ต่างๆ และ พิจารณาลึกลงให้ดี โดยไม่ขาดสติ จะทำให้สามารถมองเห็นทางสว่าง ในปัจจุบันนี้ สังคมไทยได้รับเทคโนโลยีโดยการใช้งานผ่าน คอมพิวเตอร์ และ โทรศัพท์ ทำให้มีการสื่อสารสื่อสังคมมากยิ่งขึ้น หรือที่เรียกว่า Social Network ทำให้สังคมไทยในปัจจุบันนี้ ได้รับข่าวสารต่างๆ จากสื่อสังคมมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ดี และไม่ดี ดังนั้น ในสื่อสังคม ต่างๆนี้ เราจึงจำเป็นต้องอย่างมากที่จะมีการใช้สติและปัญญาในการรับข่าวสาร หรือว่าใช้งานสื่อสังคม เพื่อที่จะลดปัญหาที่ตามมาตามสื่อสังคม จึงจำเป็นต้องมีหลักธรรมเข้ามาช่วยในเรื่องการพิจารณาออนไลน์อย่างมีสติ เพื่อให้เกิดปัญญาในการรับรู้สื่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ทั้งเรื่องจริงและไม่จริง และใช้สติในการเล่นแอปพลิเคชัน เช่น Facebook twitter line ฯลฯ

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนปรับพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมโดยมีสติ
2. เพื่อให้ให้นักเรียนระบุแนวทางในการนำสื่อสังคมมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและ

#### ผู้สอน

#### เครื่องมือ/อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์+ตารางเกี่ยวกับสื่อสังคม
2. กระดาษชาร์ต/สีเมจิก/ปากกาเคมี/สีไม้/ปากกา

#### การดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง
3. ผู้วิจัยทบทวนสาระสำคัญของกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา

##### ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกมบิงโก “โซเซียล” โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 ผู้วิจัยแจกกระดาษที่มีคำศัพท์เกี่ยวกับโซเซียลเน็ตเวิร์ก ให้กลุ่มละ 1 ชุด
- 1.2 แนะนำวิธีการเล่นและกติกาการเล่นเกม
- 1.3 อธิบายวิธีการเล่นเกมบิงโก

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5-6 คน

- ผู้วิจัยจะจับบัตรคำศัพท์เกี่ยวกับโซเซียลเน็ตเวิร์ก ขึ้นมาครั้งละ 1 คำ
- ให้นักเรียนในกลุ่มทำเครื่องหมายบนคำศัพท์ในกระดาษที่แจกให้และตั้งใจฟัง

ผู้วิจัยบอกคำศัพท์ที่หยิบขึ้นมา เล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าแผ่นตารางบิงโกของนักเรียนมีเครื่องหมายเรียงต่อกันไม่ว่าจะเป็นแบบแนวตั้ง แนวนอน แนวทแยงมุมซ้าย หรือแนวทแยงมุมขวา ให้พูดคำว่า “บิงโกโซเซียล” การเล่นก็จะจบลง และผู้วิจัยตรวจความถูกต้อง ถ้าไม่ถูกต้องถือว่าเป็น โฆฆะ และเล่นใหม่จนกว่าจะมีการบิงโกในครั้งต่อไปนักเรียนกลุ่มใดชนะ ก็จะได้รับรางวัลจากผู้วิจัย

### ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยสนทนาซักถามถึงข้อคิดที่ได้รับจากการเล่นเกมบิงโก “โซเซียล”
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้สรุปข้อคิดที่ได้รับจากการเล่นเกมบิงโก “โซเซียล” โดยทำลงในแผ่นกระดาษชาร์ท ที่แจกให้และส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

### ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

1. ผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
2. ผู้วิจัยแสดงความชื่นชมนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจร่วมกิจกรรมและนัดหมายวันที่ทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### ประเมินผล

1. การตอบคำถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

## บัตรคำศัพท์ บิงโกโซเชียล

ไม่มีความลับใน โลกออนไลน์	ใช้ Socail Online ไม่เกิน 2 ชั่วโมง/วัน	คิดก่อน Post/Share
Check-inตลอดเวลา	Facebook คือ...พื้นที่ สาธารณะ	เงยหน้าจากมือถือเมื่อ อยู่กับพ่อแม่
Youtube ความรู้	ไม่ชาร์ตมือถือใน ห้องนอน	Post/Share เรื่องไม่จริงผิดพ.ร.บ. คอมฯ
แชร์-ก่อนแชร์	Chat กับคนแปลกหน้า ภัยมาถึงตัว	Drama ค่าเพื่อน Online ผิดพ.ร.บ.
ขั้บรณคมือถือ	Privacy Setting กันเถอะ	แชร์ก่อนซ้อป
ใช้ภาษาสุภาพในการ ออนไลน์	ใช้มือถือค้นคว้าข้อมูล	Post ข้อมูลส่วนตัว อันตราย
ใช้หรือมั่ว แชร์หรือไม่	เงยหน้าจากมือถือเมื่ออยู่ กับเพื่อน	คิดก่อน Post/Comment



ตัวอย่าง ตารางบิงโกโซเชียล

Privacy Setting กันเถอะ	ใช้ภาษาสุภาพในการ ออนไลน์	ใช้หรือมั่ว ซ้ำหรือไม่
เงยหน้าจากมือถือเมื่อ อยู่กับเพื่อน	ใช้มือถือค้นคว้า ข้อมูล	คิดก่อน Post/Comment
ซ้ำ-ก่อนแชร์	Drama ดำเพื่อน Online ผิดพ.ร.บ.	Chat กับคนแปลกหน้า ภัยมาถึงตัว

ไม่แชร์มือถือใน ห้องนอน	Facebook คือ...พื้นที่ สาธารณะ	Youtube ความรู้
ซ้ำก่อนซื้อ	คิดก่อน Post/Comment	ใช้ Socail Online ไม่ เกิน 2 ชั่วโมง/วัน
ไม่มีความลับใน โลกออนไลน์	คิดก่อน Post/Share	ใช้หรือมั่ว ซ้ำหรือไม่

### กิจกรรมที่ 5

ชื่อกิจกรรม	ใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที

**สาระสำคัญ** ในยุคปัจจุบันตั้งแต่มีโลกของออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เลยทำให้คนเรามากจะศึกษาเรื่องราวรอบตัวอย่างกว้างขวาง แต่ไม่รอบคอบ เราไม่ค่อยค้นหาว่าแหล่งที่มาของข้อมูลมาจากไหน ใครเป็นคนเขียน และมีความน่าเชื่อถือมากเพียงใด เรารู้แค่เราได้ข้อมูลที่ต้องการแล้วเราก็อัปไปเข้ามาใส่เป็นความคิดของเรา เป็นมุมมองของเรา แล้วก็ส่งต่อบอกกล่าวคนอื่นว่าเราคิดแบบนี้ โดยไม่ได้ค้นหาแหล่งข้อมูลความเป็นจริง

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งสื่อสังคมที่มีความน่าเชื่อถือและเป็นความจริงได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรอบคอบในการแชร์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นความจริงและมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

#### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. บัตรคำชัวร์หรือมั่ว
2. รูปภาพที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคม
3. รางวัด

#### การดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยนำนักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาทีเพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกม “ใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” โดยมีขั้นตอนดังนี้
4. แนะนำวิธีการเล่นและกติกาการเล่น
5. อธิบายวิธีการเล่นเกม “ใช่หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่”
  - ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5-6 คน
  - แจกบัตรคำชัวร์หรือมั่ว ให้กลุ่มละ 1 ชุด โดยที่ผู้วิจัยนำภาพหรือคลิปวิดีโอสั้นๆที่

เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ และใช้เวลาแต่ละกลุ่มได้คิดว่าสื่อหรือภาพที่เห็นเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องเท็จ

- หลังจากนั้นผู้วิจัยเปิดภาพหรือคลิปวิดีโอสั้นๆที่เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์และเมื่อดูจบแล้วให้แต่ละกลุ่มยกบัตรคำว่าซัวร์หรือมั่วนี้ม

- เมื่อนักเรียนยกบัตรคำว่าซัวร์หรือมั่วนี้มแล้ว ผู้วิจัยทำการเฉลยว่าภาพหรือคลิปวิดีโอสั้นๆที่เกี่ยวกับสื่อสังคมนั้นเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องเท็จ (เล่นกิจกรรม 1-2 ครั้ง)

- นักเรียนกลุ่มใดที่ตอบถูกต้อง ก็จะได้รับรางวัลจากผู้วิจัย

### ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. ผู้วิจัยกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่ผ่านมาเกี่ยวกับสภาพสังคมที่มีสื่อสังคมมีบทบาทและความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์โดยเฉพาะกับภาพและคลิปวิดีโอสั้นๆที่เกี่ยวกับสื่อสังคม

### ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดในการสรุปสาระสำคัญที่ได้รับจากการเล่นเกม “ใช่หรือมั่วส์ ซัวร์หรือไม่” เขียนข้อคิดที่ได้รับลงในกระดาษชาร์ท

2. ผู้วิจัยให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม จำนวน 1-2 คน ออกมานำเสนอข้อคิดที่ได้รับ และให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่นๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

### ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

- ผู้วิจัยสรุปความคิดรวบยอดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น

- ผู้วิจัยกล่าวชมเชยและให้กำลังใจในการร่วมกิจกรรมพร้อมเน้นย้ำให้นักเรียนใช้สื่อ

สังคมที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

### ประเมินผล

1. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม

2. ตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น

บัตรคำชั่วคราวหรือม้วนนิม





# ภาพใช้หรือมั่ว ชัวร์หรือไม่



## กิจกรรมที่ 6

ชื่อกิจกรรม	“รู้ว่าเสี่ยง แต่อยากลอง”
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 100 นาที ( 2 คาบ)

**สาระสำคัญ** เด็กู้เรื่องว่ามีภัย แต่เด็กประมาทและคิดว่าสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง ดังนั้นจึงเป็นประเด็นที่ควรทบทวนว่ามีเครื่องมือในการให้ความรู้กับเด็กเพียงพอหรือไม่ ในการใช้การแสดงผลบทบาทสมมุติเป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกการแสดงออกตามสถานการณ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นประสบการณ์ที่จะนำไปแก้ไขปัญหาและสถานการณ์ในชีวิตจริง

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนมีความรอบคอบในการเลือกใช้สื่อสังคม
2. เพื่อให้ นักเรียนรู้จักวิธีในการป้องกันเมื่อพบกับสื่อสังคมที่ไม่เหมาะสม
3. เพื่อให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ได้จากการแสดงผลบทบาทสมมุติ

### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. ชุดการแสดง
2. Notebook และ Projector

### การดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอ หนังสือ โครงการรณรงค์การใช้สื่อสังคมอย่างปลอดภัย
4. ผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อคิดการแสดงเป็นหนังสือเรื่อง

เกี่ยวกับประโยชน์หรือโทษของการใช้สื่อสังคมพร้อมกับเตรียมตัวในการแสดงกลุ่มละๆ ไม่เกิน 15 นาที โดยมีขั้นตอนในการแสดงผลบทบาทสมมุติดังต่อไปนี้

4.1 นำเข้าสู่สถานการณ์ ผู้วิจัยเตรียมเรื่องหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียน แล้วนำเรื่องราวมาเล่าให้นักเรียนฟัง เพื่อเป็นการเร้าความสนใจ เป็นแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนและ อยากติดตาม และควรให้ผู้เรียนได้สังเกตเห็นประโยชน์ที่ได้รับ จากการที่เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงผลบทบาทสมมุตินั้นๆ

a. การกำหนดตัวผู้แสดง การเลือกผู้แสดงขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอนและการแสดงสำหรับการเลือกตัวผู้แสดง ควรนักเรียนอาสาสมัครมาแสดงบทบาทด้วยความเต็มใจ

4.3 การจัดสถานที่ ผู้วิจัยควรให้นักเรียนได้ร่วมมือในการจัดสถานที่สำหรับการแสดง บทบาทสมมติ ซึ่งควรจัดและดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้

4.4 การกำหนดตัวผู้สังเกตการณ์โดยผู้สอนอาจจะกำหนดผู้เรียนกลุ่มหนึ่งให้เป็นผู้สังเกตการณ์ในการแสดงบทบาท โดยฝึกให้เป็นคนช่างสังเกตและรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ อภิปราย และแก้ปัญหาร่วมกัน หลังจากสิ้นสุดการแสดงบทบาทสมมติแล้ว

4.5 การเตรียมพร้อมก่อนการแสดง วิธีเตรียมความพร้อมนั้น ผู้วิจัยต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ ไม่ให้ผู้เรียนต้องมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการแสดงให้มากเกินไป ควรชี้แจงให้ผู้แสดงทราบว่า การแสดงก็เหมือนกับการพูด คุย และเล่นกันธรรมดา เพียงแต่ต้องแสดงบทบาทต่างๆ ตามที่ได้กำหนดไว้เท่านั้น

4.6 การลงมือแสดง เมื่อผู้แสดงพร้อมแล้วก็เริ่มลงมือแสดงได้เลย ควรเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถของตนได้เต็มที่ ถ้าเกิดปัญหาขึ้นในขณะที่แสดง ผู้วิจัยควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขสถานการณ์ เพื่อให้การแสดงเป็นไปตามธรรมชาติและราบรื่นต่อไป

## ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. เมื่อนักเรียนดูจบแล้วผู้วิจัยกระตุ้นให้นักเรียนวิเคราะห์เหตุการณ์หรือประเด็นต่าง ๆ เพื่อเกิดทักษะกระบวนการคิดไตร่ตรอง และสามารถมองเห็นแนวทางในการแก้ปัญหาเพื่อนำไปประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้อย่างดีและเหมาะสม

## ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนจัดทำรูปเล่มรายงานพร้อมกับอัปโหลดหนังสือของตนเองไปแชร์ไว้ในเฟสบุ๊ก เพื่อเป็นการผลิตสื่อออนไลน์ที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่นได้

## ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

1. ผู้วิจัยสนทนาซักถามถึงข้อคิดที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติ
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้สรุปข้อคิดที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติ

## ประเมินผล

1. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
2. ตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น

## กิจกรรมที่ 7

ชื่อกิจกรรม	เห็นด้วยภาพ สะท้อนที่ใจ
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที

**สาระสำคัญ** ความก้าวหน้าของสื่อสังคมเข้าชั้นทะยานแบบติดปีก เมื่อสื่อสังคมออนไลน์เข้าไปอยู่ในสมาร์ตโฟน ผนวกกับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตขยายตัวอย่างกว้างขวางในศตวรรษที่ 21 สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ทำหน้าที่เผยแพร่ทุกเสี้ยวนาที ข้อมูลเหล่านี้เป็นทั้งข่าวสาร อารมณ์ ความรู้สึก ทศนคติ ความรู้ ความบันเทิง มีความสำคัญต่อทั้งเรื่องส่วนตัว เรื่องงาน เรื่องทั่วไป ทั่วโลก การขยายตัวของสื่อสังคมอันรวดเร็วนี้จะทำให้ ผู้คนได้ค้นพบพื้นที่ใหม่ที่นำตื่นเต้นมากแห่งหนึ่ง เป็นที่ที่ไม่เคยพบมาก่อน ข่าวการค้นพบถูกบอกต่อๆ กันไปอย่างรวดเร็วจนผู้คนไปออกกันอยู่รอบๆ พื้นที่นั้น ต่างคนต่างคิด ค้นหาทางที่จะเข้าไปด้วยวิธีการและยานพาหนะแบบต่างๆ เพื่อให้รู้ได้เห็น และได้หาประโยชน์สำหรับตนเองและใครต่อใครซึ่งบางครั้งยังนำความเดือดร้อนไปสู่ผู้อื่นได้ด้วย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถมองสภาพสังคมในยุคดิจิทัลด้วยความเข้าใจ
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์และสภาพสังคมในยุคดิจิทัลได้
3. เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้และสามารถหาวิธีการแก้ไขปัญหาได้

### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. รูปภาพเกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมของคนยุคดิจิทัล
2. กระดาษชาร์ต + สีไม้+ปากกาเมจิก
3. ใบกิจกรรม “สิ่งที่สะท้อนมุมมองชีวิตเกี่ยวกับสื่อสังคม”

### การดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง และซักถามการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผ่านมา
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนดูรูปภาพเกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมของคนยุคดิจิทัล

#### ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ 5-6 คนเพื่อพัฒนานักเรียนในการวิเคราะห์และ

สะท้อนภาพสังคมที่เห็น 2. แจกรูปภาพเกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมของคนยุคดิจิทัลให้กลุ่มละ 2 รูป เพื่อนำไปวิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่ม

### ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. แจกรูปภาพเกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมของคนยุคดิจิทัลให้กลุ่มละ 2 รูป เพื่อนำไปวิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่มเพื่อเกิดกระบวนการ วิเคราะห์และสะท้อนมุมมอง ภาพสังคมที่เห็นว่าเป็นอย่างไรบ้าง รู้สึกเช่นไร ควรจะแก้ไขอย่างไรเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ออกมานำเสนอการวิเคราะห์และสะท้อนมุมมอง ภาพสังคมที่อยู่ในยุคสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยน

3. เพื่อความรู้ที่ได้ทำกิจกรรมและให้เพื่อนๆ ในห้อง ร่วมกันอภิปรายเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงของตนเองและผู้อื่นได้

### ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนเป็นกลุ่มได้ช่วยกันระดมความคิดเพื่อสะท้อนความคิดจากภาพที่ได้เห็น พร้อมทั้งเขียนแนวทางในการแก้ปัญหา

2. ผู้วิจัยสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย

3. ผู้วิจัยแสดงความชื่นชมนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจร่วมกิจกรรม และนัดหมายวันทำกิจกรรมครั้งต่อไป

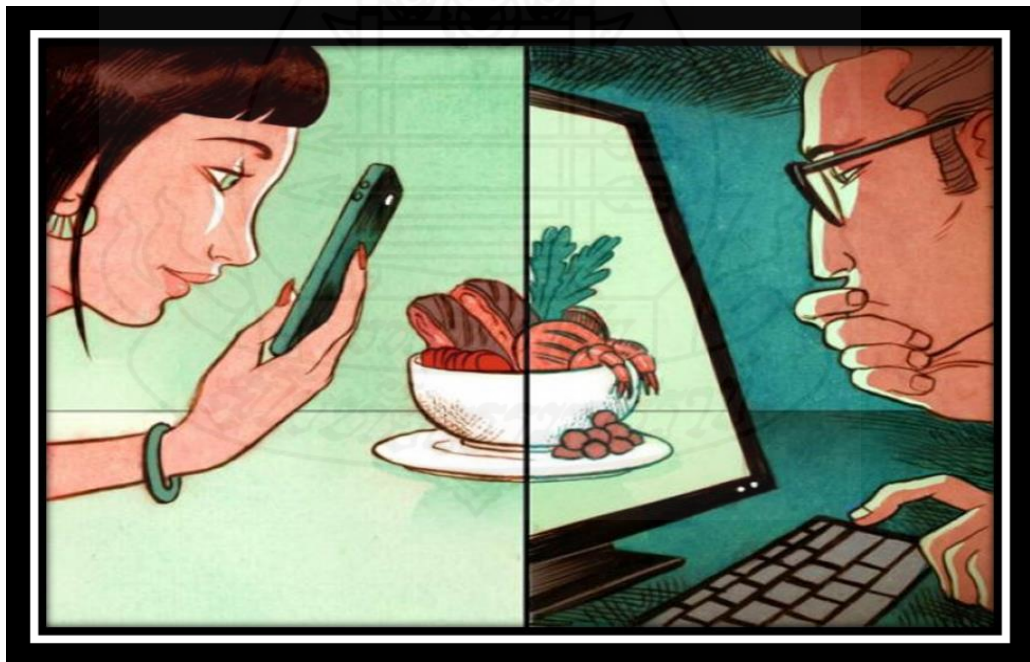
### ประเมินผล

1. การตอบคำถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



ภาพสะท้อนมุมมองชีวิตและสังคม

รูปภาพที่ 1



รูปภาพที่ 2

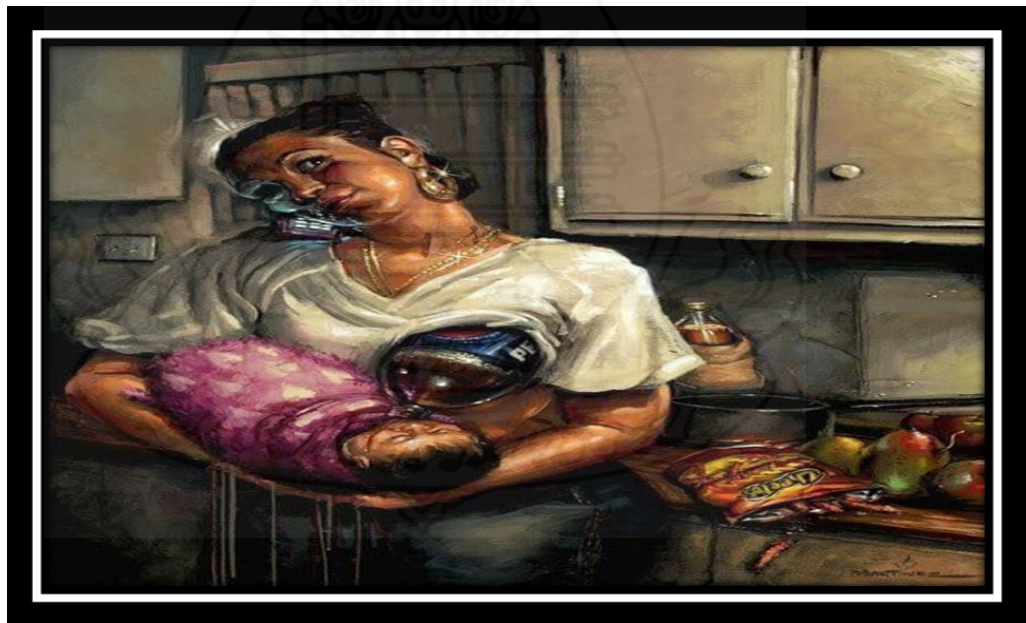
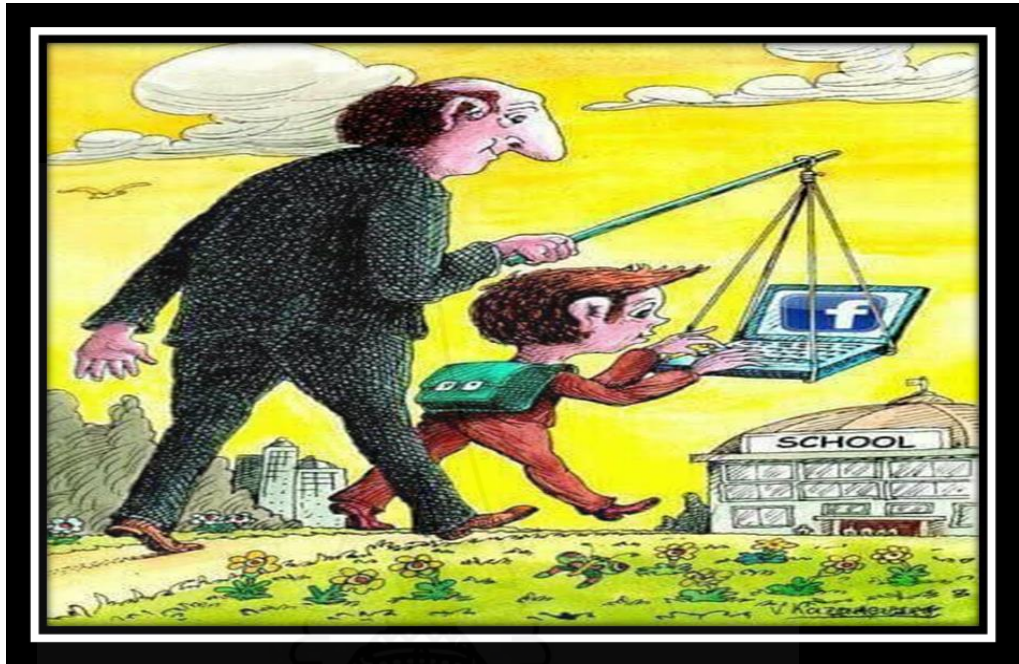
รูปภาพที่ 3



รูปภาพที่ 4

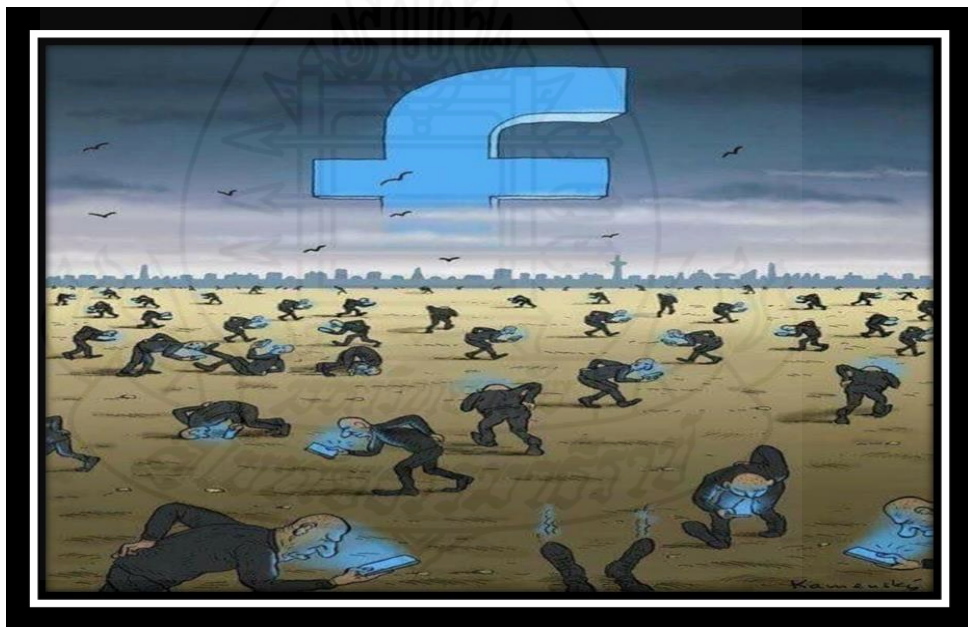


รูปภาพที่ 5



รูปภาพที่

รูปภาพที่ 7



รูปภาพที่ 8



รูปภาพที่ 9



รูปภาพที่ 10

## สิ่งที่สะท้อนมุมมองชีวิตเกี่ยวกับสื่อสังคม

### 1. สิ่งที่เห็น จากภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 2. ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเห็นภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

กลุ่มที่ ..... สมาชิกกลุ่ม

1..... 2.....

3..... 4..... 5.....

พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับการประเมิน			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. วางแผนในการทำงานร่วมกัน				
2. พูดแสดงความคิดเห็น				
3. จัดแบ่งงานได้				
4. ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย				
5. ตรวจสอบและปรับปรุงงาน				
<b>รวม</b>				

ระดับการประเมิน

3 = ดีมาก

2 = ดี

1 = ควรปรับปรุง

ลงชื่อ .....

ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน 15-10 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มดีมาก

คะแนน 9-5 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มดีมีส่วนร่วม

คะแนน 4-1 หมายถึงผู้เรียนมีพฤติกรรมการทำงานควรปรับปรุง

### กิจกรรมที่ 8

ชื่อกิจกรรม	คาบสองคม เหริยญสองด้าน
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที

**สาระสำคัญ** คาบสองคม เหริยญสองด้าน และคุณอนันต์โทษมหันต์ เห็นจะไม่ผิดไปจากสิ่งที่คนในสังคมกำลังเผชิญกับสื่อสังคมที่เติบโตอย่างรวดเร็วในทุกพื้นที่ของโลกปัจจุบัน และดูท่าทีแล้วสื่อสังคมแนบชิดกับชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคมไทยด้วยสถิติที่ไม่น้อยหน้าชาติใดในโลก

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบัน
2. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคม
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถรู้เท่าทันและแก้ไขปัญหาได้เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่เป็นภัยจากสื่อสังคมได้

#### เครื่องมือ/อุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอจาก You tube เรื่อง “ข้อคิดเรื่อง ฌอน จากพระมหาสมปอง เมื่อชีวิตไลฟ์โค้ช กลายเป็นบทเรียน”
2. ปากกา + กระดาษ A4

#### การดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง และซักถามการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผ่านมา
3. ผู้วิจัยได้ทบทวนสาระสำคัญของกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา

##### ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

ผู้วิจัยให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอจาก You tube เรื่อง “ข้อคิดเรื่อง ฌอน จากพระมหาสมปอง เมื่อชีวิตไลฟ์โค้ช กลายเป็นบทเรียน

”

### ขั้นที่ 3 สรุปสาระผู้ชีวิต

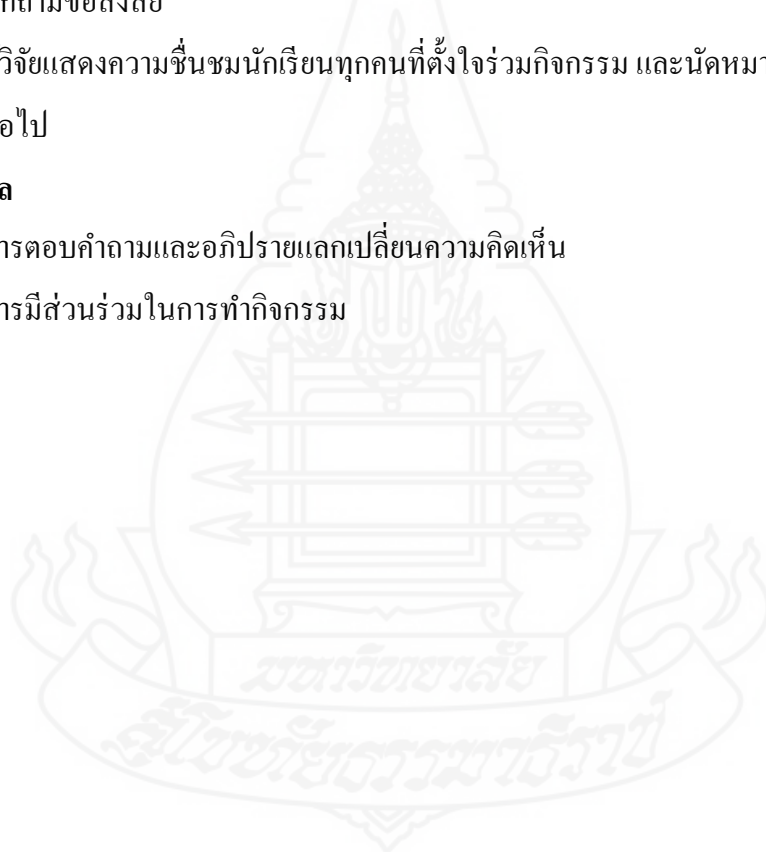
1. ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนเขียนข้อคิดที่ได้รับจากการดูคลิปวิดีโอจาก You tube เรื่อง “ข้อคิดเรื่อง ฌอน จากพระมหาสมปอง เมื่อชีวิตไลฟ์โค้ช กลายเป็นบทเรียน”
2. ให้ตัวแทน นักเรียนแต่ละคน ได้ออกมานำเสนอข้อคิดที่ได้รับ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้ทำกิจกรรมและให้เพื่อนๆ ร่วมกันอภิปรายหา เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันจากการใช้สื่อสังคม

### ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

1. ผู้วิจัยสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
2. ผู้วิจัยแสดงความชื่นชมนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจร่วมกิจกรรม และนัดหมายวันทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### ประเมินผล

1. การตอบคำถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม





### กิจกรรม 9

ชื่อกิจกรรม	โซเซียลเน็ตเวิร์ก สื่อไร้สายมหันตภัยวัยรุ่น
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที
สาระสำคัญ	

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา “สื่อสังคม โซเชียลเน็ตเวิร์ก” ถือว่ามีอิทธิพลมากในชีวิตของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย ทั้งใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ติดตามความเคลื่อนไหวในสังคม แต่ในโลกของสื่อชนิดนี้ก็มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี ซึ่งบางครั้งถูกนำเสนอออกไปโดยไม่ผ่านการคัดกรอง ดังที่เห็นว่าเมื่อมีเหตุอะไรสื่อชนิดนี้จะแพร่ออกไปได้อย่างรวดเร็ว และอาจนำไปสู่พฤติกรรมเลียนแบบตามมาอย่างที่เห็นในหน้าข่าว

จึงทำให้น่ากังวลว่าสังคมวัยรุ่นไทยปัจจุบันเมื่อใช้สื่อชนิดนี้แล้วจะสามารถแยกแยะได้หรือไม่ นับเป็นเรื่องน่าห่วงและสังคมควรให้ความสนใจหาทางป้องกัน มิฉะนั้นอาจเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทยในอนาคต

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคมในยุคปัจจุบัน
2. เพื่อให้ นักเรียนตระหนักถึงคุณและโทษของการใช้สื่อสังคม
3. เพื่อให้ นักเรียนเกิดกระบวนการหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาได้

#### เครื่องมือ/อุปกรณ์

3. ใบความรู้ “วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคม” จากกรณีตัวอย่าง
4. ใบงานเรื่อง “วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคม”
5. ปากกา + กระดาษ A4
6. คลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “เตือนภัยอาชญากรรมสื่อสังคม”

#### การดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งสมาธิสงบนิ่ง 5 นาที เพื่อเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
2. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง และซักถามการเข้าร่วมกิจกรรมที่ผ่านมา
3. ผู้วิจัยได้ทบทวนสาระสำคัญของกิจกรรมครั้งที่ผ่านมา

### ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการรับรู้

1. ผู้วิจัยแจกใบความรู้ “วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคม” จากกรณีตัวอย่างและภาพที่นำมาประกอบการเรียน
2. หลังจากนั้นได้อธิบายเกี่ยวกับ ภัยจากการใช้สื่อสังคมจากใบความรู้ ให้นักเรียนเข้าใจ
3. ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอจากยูทูป เรื่อง “เตือนภัยอาชญากรรมสื่อสังคม”

### ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

1. ผู้วิจัยแจกใบงาน เรื่อง วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคม จากภาพที่กำหนดให้ โดยให้นักเรียนทุกคน เขียนแสดงความคิดเห็น ที่ได้ศึกษาจากใบความรู้ และจากภาพที่กำหนดให้
2. ให้นักเรียนแต่ละคน ได้ออกมานำเสนอแนวความคิดเพื่อทำให้นักเรียนเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนความรู้ที่ได้ทำกิจกรรมและให้เพื่อนๆ ร่วมกันอภิปรายหา เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

### ขั้นที่ 4 คิดแล้วนำไปปฏิบัติ

1. ผู้วิจัยสรุปประเด็นที่สำคัญที่ได้รับจากการทำกิจกรรมครั้งนี้และเปิด โอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
2. ผู้วิจัยแสดงความชื่นชมนักเรียนทุกคนที่ตั้งใจร่วมกิจกรรม และนัดหมายวันทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### ประเมินผล

1. การตอบคำถามและอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

## ใบความรู้เรื่อง สถานการณ์ภัยสื่อสังคม

หัวข้อ เหะหะพาที : ฆาตกรติด “โซเชี่ยล” อีกบทเรียนกรณีโคราช (12 ก.พ. 2563 05:01 น.)

กรณีตัวอย่าง เมื่อวานนี้ผมเสนอไว้ว่า ในจำนวนบทเรียนหลายๆบทที่เราควรถอดแล้วสรุปอย่างละเอียดสำหรับเหตุการณ์สลดใจที่โคราชเพื่อหาทางป้องกันไม่ให้เกิดขึ้นอีกในอนาคตข้างหน้า นั้น มีบทเรียนเกี่ยวกับ “สื่อสังคมออนไลน์” หรือ “โซเชี่ยลมีเดีย” รวมอยู่ด้วย เหตุที่ผมเสนอให้ถอดบทเรียนในเรื่องนี้ก็เพราะผู้ก่อเหตุได้โพสต์ข้อความและรูปภาพ รวมทั้งการเซลฟี่ หรือถ่ายภาพตัวเองหลายๆ ข้อความและหลายภาพผ่านเฟซบุ๊ก ขณะก่อเหตุก่อน เหตุที่ผมเสนอให้ถอดบทเรียนเรื่องโซเชี่ยลมีเดียด้วยก็เพราะเจ้าฆาตกรอำมหิตดูพึงใจภาคภูมิใจและมีความสุขในการกระทำที่เลวร้ายของตัวเองจากคำบรรยายและรูปถ่ายต่างๆ ที่โพสต์ไว้ดูคล้ายๆกับว่าฆาตกรจะเป็นคนที่ติดโซเชี่ยลมีเดียอย่างหนัก และหนักจนถึงขั้นมีอาการบางอย่างที่เป็นผลมาจากโรคติดโซเชี่ยลมีเดียที่ว่ามี พญ.กานต์ชนิด ผลประไพ จิตแพทย์ของโรงพยาบาลพระรามเก้า เขียนบทความไว้ตอนหนึ่งว่า “การติดโซเชี่ยลมีเดีย” อาจก่อให้เกิดภาวะของโรคซึมเศร้า โรคเครียด โรควิตกกังวล สมาธิสั้น และ ไบโพลาร์ ได้ สำหรับคำว่า ไบโพลาร์ นั้น เมื่อไปเปิดพจนานุกรมอ่าน คำว่า Bipolar Disorder ก็จะพบกับคำจำกัดความดังต่อไปนี้ ตามมาด้วย “โรคอารมณ์ 2 ขั้ว” เป็นโรคที่ผู้ป่วยมีอาการแปรปรวนผิดปกติ โดยมีอารมณ์ดีมาจนผิดปกติ หรืออยู่ในภาวะอารมณ์ดีตื่นตัวผิดปกติ (Mania) สลับกับมีอาการซึมเศร้าอย่างหนัก (Depression) ทำให้เกิดความยากลำบากต่อการทำงาน การเข้าสังคมและการใช้ชีวิต

กรณีของ “จ่าคลัง” รายนี้อาจจะเป็นขั้วที่สาม คือตื่นตัวอย่างผิดปกติข้ามขั้นซึมเศร้า ไปเป็นขั้นใจทมิฬ หินชาติ เห็นการฆ่าคนเป็นเรื่องสนุกจนถึงกับโพสต์ข้อความในเฟซบุ๊กและเซลฟี่ตัวเองอย่างภาคภูมิใจ ผมก็สันนิษฐานของผมไปแบบไม่มีความรู้อะไรมา อ่านเจอว่าจิตแพทย์ท่านเขียนไว้ว่าคนติดโซเชี่ยลหลายๆจะเป็นโรคไบโพลาร์หรือโรค 2 ขั้วได้ ผมก็คิดไกลไปถึงขั้วที่ 3 คือความโหดร้ายทารุณสุดๆ เป็นข้อคิดที่ไม่มีข้อมูลทางวิชาการใดๆมายืนยัน จึงต้องฝากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทั้งหลายได้โปรดไปช่วยคิดต่อให้ด้วย แต่คำเตือนว่าการติดโซเชี่ยลมีเดียจะมีผลลบหรือผลเสียในการดำเนินชีวิตและอาจนำไปสู่โรคทางจิตต่างๆหลายโรคที่ผมยกตัวอย่างข้างต้นไม่ใช่คำเตือนที่แปลกใหม่แต่ประการใด คุณหมอกานต์ชนิดผู้เขียนบทความที่ผมอ้างถึง ท่านก็เตือนไว้แล้วว่าคนไทยเราควรจะใช้โซเชี่ยลมีเดียอย่างมีสติและให้สังเกตตัวเอง ถ้ามีอาการอยากจะดูบ่อยๆ ไม่ดูแล้วยรู้สึกหงุดหงิด มีอาการกระวนกระวายเหมือนคนติดบุหรี่แล้วไม่ได้สูบบุหรี่ แสดงว่าเราเริ่มติดสื่อสังคมออนไลน์เข้าให้แล้วต้องหาทางผ่อนคลาย ผ่อนปรน และลดการติดลงไปบ้าง จริงๆแล้วโซเชี่ยลมีเดียก็มีประโยชน์ไม่น้อย ยกตัวอย่างในเหตุการณ์ที่โคราครั้งนี้ ก็ได้อาศัยโซเชี่ยลมีเดีย

เป็น 1 ในข้อมูลของการค้นหาตัวจำโรค โดยทางกองปราบฯได้เปิดเพจ แล้วขอให้ผู้ที่ติดอยู่ใน  
 ห้างสรรพสินค้าแจ้งเบาะแสต่างๆไปที่เพจของกองปราบฯ ขณะเดียวกันผู้ที่ติดอยู่ในห้างและเก็บตัว  
 ตามห้องต่างๆเท่าที่มีการเปิดเผยภายหลัง ต่างก็ถือมือถือและกำลังดูมือถือหรือส่งข้อความ  
 อะไรบางอย่างผ่านมือถืออยู่ตลอดเวลาจากภาพถ่ายที่เราเห็นในภายหลัง  
 ถ้าไม่มีมือถือ ไม่มีไลน์ ไม่มีเฟซบุ๊ก ไม่มีทวิตเตอร์ การติดต่อการคุยกับญาติมิตรในยามคับ  
 ขั้น

เช่นนี้ก็จะไม่สามารถกระทำได้ ผมถึงได้บอกว่าสื่อสังคมออนไลน์ก็มีประโยชน์ด้วย  
 เช่นกัน และเป็นประโยชน์ที่มหาศาลด้วยในหลายๆเรื่อง แต่เมื่อโซเชียลมีเดียเป็นทั้งของดีและอาจ  
 นำไปสู่ปัญหาที่ร้ายแรงได้เช่นนี้ ในระหว่างที่รอการถอดบทเรียนอย่างละเอียดและเป็นวิชาการ โดย  
 นักวิชาการหรือจิตแพทย์ต่างๆอยู่นี้ก็ขอให้เราจงใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีสติอย่างพอสมควรอย่าง  
 ใคร่ครวญไปหลายๆก่อนก็แล้วกัน อย่าติดมันจนเกิดสารพัดโรคที่คุณหมอจิตแพทย์เป็นห่วงก็แล้ว  
 กันครับ คิดแล้วเป็นแค่ซึมเศร้าแม้จะไม่สมควรแต่ก็ดีกว่าเพราะถ้าจะทำลายอะไรบางอย่างก็มักจะทำลาย  
 ชีวิตของเขาคนเดียวคนอื่นไม่เดือดร้อน แต่ถ้าเป็นโรคอย่างที่ “จำคั้ง” โคราชเป็นสังคมเดือดร้อน  
 มาก... เสียหายรุนแรงมากทั้งชีวิตจิตใจและทรัพย์สินสุดที่จะประมาณได้ ต้องไม่ให้เกิดขึ้นอีกนะ  
 ครับในประเทศไทยของเรา.



**ใบงานเรื่อง วิเคราะห์สถานการณ์ภัยสื่อสังคม**

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

**สถานการณ์และสภาพปัญหา**

.....  
.....  
.....  
.....

**ผลที่กระทบที่เกิดขึ้น**

.....  
.....

**สาเหตุของปัญหา**

.....  
.....

**ปัจจัยภายนอกอื่นๆ**

.....  
.....

**แนวทางป้องกันและแก้ไข**

.....  
.....  
.....  
.....





คำสั่ง : จงแสดงความเห็นต่อภาพการเสพสื่อสังคม



เหตุ

.....  
.....  
.....

ผลกระทบ

.....  
.....  
.....

การแก้ไข

.....  
.....  
.....



เหตุ

.....  
.....  
.....

ผลกระทบ

.....  
.....  
.....

การแก้ไข

.....  
.....  
.....

คำสั่ง : จงแสดงความเห็นต่อภาพการเสพสื่อสังคม



เหตุ

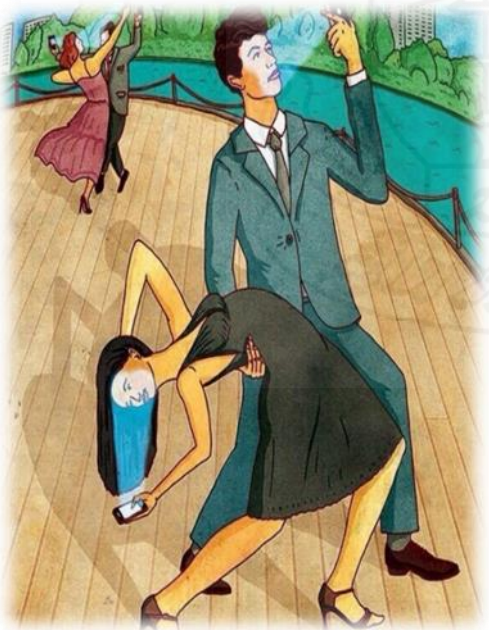
.....  
.....  
.....

ผลกระทบ

.....  
.....  
.....

การแก้ไข

.....  
.....  
.....



เหตุ

.....  
.....  
.....

ผลกระทบ

.....  
.....  
.....

การแก้ไข

.....  
.....  
.....





### กิจกรรมที่ 10

ชื่อกิจกรรม	วัยใส วัยเก๋าฉลาดรู้ออนไลน์ (ปัจฉิมนิเทศ)
ประเภทของกิจกรรม	พัฒนาพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้รับบริการ	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ระยะเวลา	ประมาณ 50 นาที
สาระสำคัญ	

การสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนๆ เป็นสิ่งที่จะช่วยสร้างเครือข่ายสังคมทั้งบนโลกออนไลน์และในชีวิตจริง เพื่อจะได้ติดต่อช่วยเหลือกันในกรณีที่เกิดปัญหา อีกทั้งเป็นการสานสัมพันธ์ให้เกิดความรักความเป็นหนึ่งเดียวกัน

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน
2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเครือข่ายในการติดต่อช่วยเหลือกันในกรณีที่เกิดปัญหา

#### เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม

1. ใบความรู้ “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมใกล้ตัว”
2. ใบงานเรื่อง “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมใกล้ตัว”
3. ใบกิจกรรม “Relationship”
4. แบบสอบถามการวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม
5. รางวัล

#### การดำเนินกิจกรรม

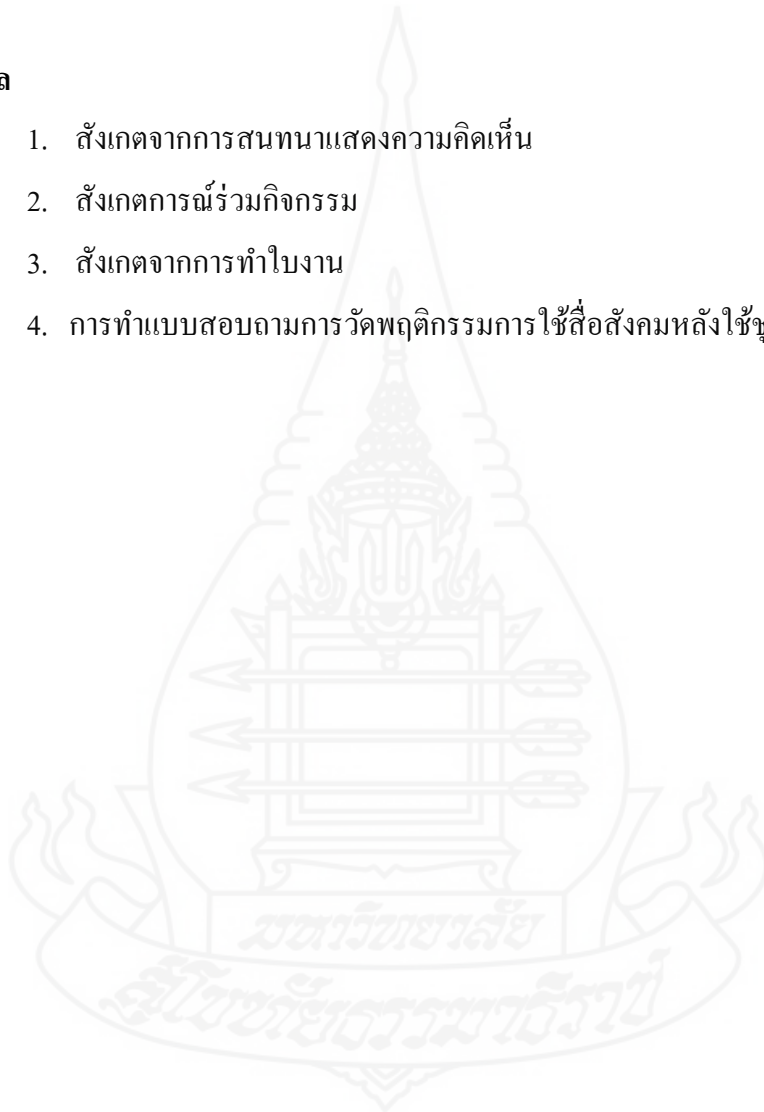
1. ผู้วิจัยสนทนาซักถามนักเรียนถึงประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมทุกกิจกรรมที่ผ่านมา
2. สุ่มถามนักเรียน 5-6 คน ออกมาอภิปรายแสดงความรู้สึกที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม
3. ให้แต่ละกลุ่มศึกษาใบความรู้ “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมใกล้ตัว” จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง “ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยออนไลน์ใกล้ตัว”
4. ให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอความคิดเห็นที่ได้จากการศึกษาใบความรู้ที่แจกให้
5. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำใบงาน “Relationship” เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มโดยการเขียนประวัติของตนเองเพื่อสะดวกในงานติดต่อของเพื่อนๆ

6. กล่าวชมเชยและมอบรางวัลให้แก่ทุกกลุ่มที่ให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม เพื่อเป็นขวัญและกำลังใจในการตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี
7. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
8. ผู้วิจัยกล่าวสรุปและปิดกิจกรรม

#### ประเมินผล

1. สังเกตจากการสนทนาแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรม
3. สังเกตจากการทำใบงาน
4. การทำแบบสอบถามการวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมหลังใช้ชุดกิจกรรม

#### แนะแนว



## ใบความรู้วิธีการจัดการให้ห่างไกลภัยสื่อสังคม

### ใบมือลาภัยออนไลน์

- 1 ใช้คอมพิวเตอร์อย่างระมัดระวัง
- 2 เปลี่ยน Password เป็นประจำ
- 3 ติดตามการอัปเดตของคอมพิวเตอร์เสมอ
- 4 ติดตั้งซอฟต์แวร์ตามความจำเป็น
- 5 เข้าเว็บไซต์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย
- 6 สังเกตก่อนทำธุรกรรมออนไลน์ทุกครั้ง
- 7 ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวลงบนโซเชียล
- 8 ปฏิบัติตามกฎหมายการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- 9 ไม่หลงเชื่อคำโฆษณาต่างๆ

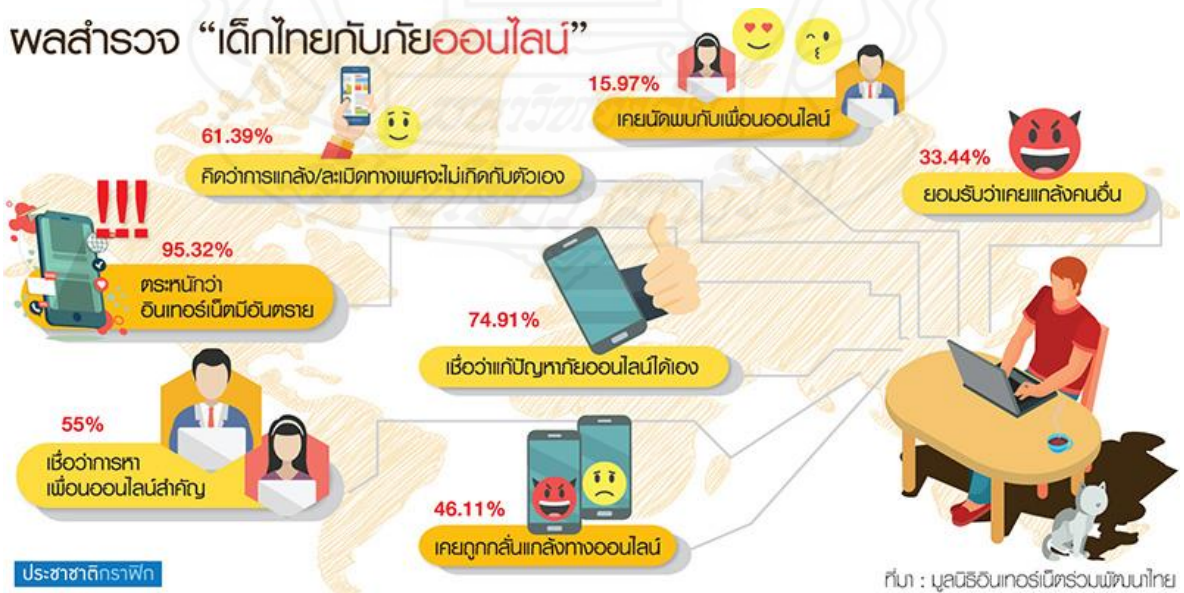


[www.facebook.com/ETDA.Thailand](http://www.facebook.com/ETDA.Thailand)

ETDA NWSO www.eta.or.th

ICT SMART THAILAND

### ผลสำรวจ “เด็กไทยกับภัยออนไลน์”



# 5 โชเซียลทำพิษ... โรคฮิตของคนติดจอ



## 1. โรคซีมเศร้าจากเฟซบุ๊ก

วิธีหลีกเลี่ยงอาการนี้คือ ลดการเล่นเฟซบุ๊ก ลง ทั้งอ่านเรื่องคนอื่น และโพสต์เรื่องตัวเอง จะได้รู้สึกดีกับตัวเองมากขึ้น



## 2. โรคสมาร์ทโฟนเฟลซ

จอมาร์ทโฟน-แท็บเล็ต เป็นเวลานานเกินไปทำให้ กล้ามเนื้อคอเกิดอาการเกร็ง และไปเพิ่มแรงกดบริเวณแก้ม



## 4. โรควันในตาเสื่อม

การแชททั้งวัน จ้องจอทั้งคืน เล่นเกม ใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อกันนาน ๆ ไม่วางเว้นนี้เอง พอรู้สึกปวดตาก็คิดว่า คงไม่เป็นอะไรมาก มารู้ตัวอีกทีก็ เห็นภาพเป็นคราบดำ ๆ เป็นเส้น ๆ



ที่มา ประชาชาติธุรกิจ



## 3. โนโมโฟเบีย

โรคกลัวไม่มีมือถือใช้เป็น โรคทางจิตเวชประเภทหนึ่ง ที่จัดอยู่ในกลุ่มวิตกกังวล



## 5. ละเมอแชท

อาการละเมอแชทยังกระทบสุขภาพด้วย เพราะเมื่อสมองปลุกให้เราตื่นในช่วงนี้ ร่างกายก็จะนอนหลับไม่สนิทเต็มที่





ใบงานเรื่อง ช่วยเพื่อนอย่างไรเมื่อภัยสื่อสังคมใกล้ตัว

1. เมื่ออ่านใบความรู้แล้วนักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. สมมติว่าเพื่อนของเราประสบกับภัยที่มาจากสื่อสังคมเราจะมีวิธีการช่วยเหลือและป้องกันได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..



### ใบกิจกรรม “Relationship”

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง การสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มผู้รับการอบรมเป็นการช่วยสรวลหรือขำทั้งบน โลกออนไลน์และในชีวิตจริง เพื่อเป็นการติดต่อช่วยเหลือกันในกรณีที่เกิดปัญหา หลังจากการอบรม โดยให้บันทึกข้อมูลของผู้เข้าอบรม พร้อมระบุรายละเอียดตามแบบฟอร์มด้านล่าง

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....อีเมลล์.....  
Line.....Instagram.....Facebook.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....อีเมลล์.....  
Line.....Instagram.....Facebook.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....อีเมลล์.....  
Line.....Instagram.....Facebook.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....อีเมลล์.....  
Line.....Instagram.....Facebook.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....  
โรงเรียน.....อีเมลล์.....  
Line.....Instagram.....Facebook.....





แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนนารีวิทยา ปีการศึกษา 2563

คำชี้แจง แบบวัดฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียน  
ขอให้นักเรียนตอบแบบวัดตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ( ) ที่ตรงกับตนเองมากที่สุด

1. เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง
2. นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคม มานานเท่าไร
  - ( ) น้อยกว่า 6 เดือน ( ) 6 เดือน - 1 ปี
  - ( ) 2 - 3 ปี ( ) 3 - 4 ปี
  - ( ) 5 ปีขึ้นไป
3. เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่นักเรียนเลือกใช้ในสื่อสังคม มากที่สุด
  - ( ) Facebook ( ) YouTube
  - ( ) Twitter ( ) Weblogs
  - ( ) Website ( ) Line
  - ( ) Instagram ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
4. วัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมของนักเรียนมากที่สุด
  - ( ) ใช้เพื่อค้นข้อมูลด้านการศึกษา ( ) ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร
  - ( ) ใช้เพื่อความบันเทิง ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....
5. นักเรียนใช้สื่อสังคมโดยเฉลี่ย.....ชั่วโมง/วัน
  - ( ) 1 - 2 ชั่วโมง ( ) 3 - 4 ชั่วโมง ( ) 5 - 6 ชั่วโมง
  - ( ) 7 - 8 ชั่วโมง ( ) มากกว่า 8 ชั่วโมงขึ้นไป
6. นักเรียนมักใช้สื่อสังคม ในช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด
  - ( ) 07.00 - 10.00 ( ) 10.01 - 13.00
  - ( ) 13.01 - 16.00 ( ) 16.01 - 19.00
  - ( ) 19.01 - 22.00 ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

## ตอนที่ 2 แบบสอบถามวัดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนพิจารณาข้อความในแต่ละข้อว่านักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมอยู่ในระดับใดจากนั้นเขียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียนโดยอาศัยเกณฑ์ ดังนี้

เป็นประจำ	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 81 ขึ้นไป
บ่อยครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 61 - 80 ขึ้นไป
บางครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 41 - 60 ขึ้นไป
นาน ๆ ครั้ง	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 21 - 40 ขึ้นไป
ไม่เคยเลย	หมายถึง ตรงกับพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ ประมาณร้อยละ 20 ขึ้นไป

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
<b>ด้านการศึกษา</b>						
1	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่เปิดรับสมัครสอบ					
2	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคณะ และค่าใช้จ่ายในการเรียน					
3	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่จะลงเรียนในคณะต่างๆ					
4	ใช้สื่อสังคมค้นหารายละเอียดของทุนต่างๆ ของมหาวิทยาลัย					
5	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อสอบ ฝึกทำข้อสอบออนไลน์					
6	ใช้สื่อสังคมค้นหาข้อมูลเพื่อทำรายงาน งานที่อาจารย์มอบหมาย					
7	ใช้สื่อสังคมในการใช้พิมพ์หนังสือในห้องสมุด					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
8.	ใช้สื่อสังคมในการค้นหาข้อมูลแทนการไปห้องสมุด					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งการบ้าน/ รายงาน					
10.	ใช้สื่อสังคมเพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนใน ชั้นเรียน					
11.	ใช้สื่อสังคมในการเรียนทางไกลด้วยการเรียน ออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการสืบค้นข้อมูลมากกว่าการใช้ใน ตำราเรียน					
13.	ใช้สื่อสังคมในการแปลภาษา					
14.	ใช้สื่อสังคมในการสมัครสอบเรียนต่อ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการเช็คผลการเรียน					
<b>ด้านการติดต่อสื่อสาร</b>						
1.	การเขียนข้อความแสดงความคิดเห็น (Comment)					
2.	ใช้สื่อสังคมในการรับข่าวสารด้านการศึกษาจากเว็บ ไซด์ต่างๆ					
3.	การพูดคุยสนทนาผ่านกระดานสนทนา (Chat)					
4.	ใช้สื่อสังคมเพื่อรับข่าวสารจากเพื่อนๆ และอาจารย์ที่ ปรึกษา เช่น กลุ่ม Line					
5.	ใช้เว็บบอร์ดต่างๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดง ความคิดเห็น					
6.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อเพื่อนๆ เช่น Facebook Line					
7.	ใช้สื่อสังคมในการส่งงาน การบ้าน รายงานให้ อาจารย์ เช่น email					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
8.	ใช้สื่อสังคมในการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ในการติดต่อสื่อสาร					
9.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยภาพและเสียงผ่านเครือข่าย เช่น Line /Facebook/ Instagram					
10.	ใช้สื่อสังคมในการติดต่อซื้อ-ขายสินค้าในเว็บไซต์ต่างๆ เช่น Shopee/ Lazada					
11.	ใช้สื่อสังคมในการสนทนาด้วยข้อความผ่านเครือข่าย					
12.	ใช้สื่อสังคมในการอ่านตอบกระทู้ต่างๆที่สนใจ แลกเปลี่ยนข้อมูล และแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น เช่น Pantip, Dekdee, Kapook, Mthai ฯลฯ					
13.	ใช้สื่อสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือเชิญชวนให้บุคคลอื่นเข้าร่วมสมาชิกในกลุ่ม					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อสนทนากับเพื่อน (Chat) และบุคคลอื่นเช่น Line /Facebook/ Instagram					
15.	ใช้สื่อสังคมเพื่อลดภาระในการนัดพบกันเมื่อทำงานกลุ่ม					
<b>ด้านความบันเทิง</b>						
1.	ใช้สื่อสังคมในการฟังเพลงออนไลน์					
2.	ใช้สื่อสังคมในการเล่นเกมนออนไลน์					
3.	ใช้สื่อสังคมในคลิปต่างๆ เช่น YouTube					
4.	ใช้สื่อสังคมในการดูหนัง และละครย้อนหลัง					
5.	ใช้สื่อสังคมในการดาวน์โหลด ภาพ เพลง หรือ ภาพยนตร์					

ที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม				
		เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	เป็นบางครั้ง	นานๆครั้ง	ไม่เคยเลย
		5	4	3	2	1
6.	ใช้สื่อสังคมในการดูรูปเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ					
7.	ใช้สื่อสังคมในการเก็บรูปภาพต่างๆเป็นไฟล์ไว้เพื่อใช้ในการเปลี่ยนโปรไฟล์และโพสต์ใน Face book					
8.	ใช้สื่อสังคมในการเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัว เช่น /Facebook/ Instagram					
9.	ใช้สื่อสังคมเพื่อส่งไฟล์หรือรูปภาพต่างๆ					
10.	ใช้สื่อสังคมในการดูสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับพักผ่อนกับครอบครัวและเพื่อน					
11.	ใช้สื่อสังคมในการดูทีวีออนไลน์					
12.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูสารคดีต่างๆ เช่น สัตว์โลก เท่यरอบโลก					
13.	ใช้สื่อสังคมในการเข้าดูเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมกับวัย เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง (เช่น ภาพสงคราม ฆาตกรรม)					
14.	ใช้สื่อสังคมเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของดารา และศิลปินที่ชื่นชอบ					
15.	ใช้สื่อสังคมในการถ่ายทำ Music Video					

## ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวหทัยทิพย์ ยอดสุขประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	20 มกราคม 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
ประวัติการศึกษา	ศศ.บ. (คริสตศาสนศึกษา) วันที่สำเร็จการศึกษา 30 พฤษภาคม 2557
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนนารีวิทยา จังหวัดราชบุรี

