

สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
มัธยมศึกษาเขต 34

นางสาวณัฐกฤตา นรชาญ



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2557

**The State, Problems and Needs for Online Social Media for Learning of  
Secondary Level Students in Schools under the Secondary Education  
Service Area Office 34**

**Miss Nutkrita Norachan**

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

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University


2014

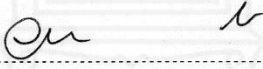
หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในสถานศึกษาสังกัด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 34

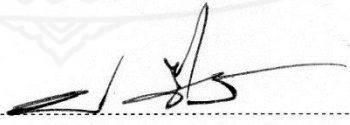
ชื่อและนามสกุล นางสาวณัฐกฤตา นรชาญ  
แขนงวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม 2558

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. วรางคณา โตโพธิ์ไทย)

  
.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณพ จินะวัฒน์)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

**ชื่อการศึกษา** คั่นคว้ออิสระ สภภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษาเขต 34

**ผู้ศึกษา** นางสาวณัฐกฤตา นรชาญ รหัสนักศึกษา 2562700894

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)

**อาจารย์ที่ปรึกษา** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ ปีการศึกษา 2557

### บทคัดย่อ

การศึกษาคั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์  
เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 394 คน ด้วย  
วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามสภภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อ  
สังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ  
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยปรากฏว่า สภภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้  
ของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า (1) สภภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้  
ด้วยตนเองและใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ ใช้ในการสืบค้น  
ข้อมูลที่ต้องการ และใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเว็ลค์ไวค์เร็บ (2) ความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีความต้องการให้จัดอบรมภาษาอังกฤษ  
ขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การสนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงาน  
การใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหา  
การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์ และต้องการ  
เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กในการเข้าใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ และ (3) ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนมีปัญหาด้านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต  
ล่าช้า ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักควนโหลดไม่ได้ และการดูที่ว็อนไลน์ภาพ  
กระตุก ภาพไม่ชัด

**คำสำคัญ** สภภาพ ปัญหา และความต้องการ สื่อสังคมออนไลน์ มัธยมศึกษา

**Independent Study title:** The State, Problems and Needs for Online Social Media for Learning of Secondary Level Students in Schools under the Secondary Education Service Area Office 34

**Author:** Miss Nutkrita Norachan; **ID:** 2562700894;

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

**Independent Study advisor:** Dr. Taweewat Watthanakuljaroen, Assistant Professor;

**Academic year:** 2014

### **Abstract**

The objective of this study was to investigate the state, problems and needs for online social media for learning of secondary level students in schools under the Secondary Education Service Area Office 34.

The research sample consisted of 394 randomly selected secondary level students studying in schools under the Secondary Education Service Area Office 34 during the second semester of the 2015 academic year. The employed research instrument was a questionnaire on the state, problems and needs for online social media for learning of students. Statistics for data analysis were the percentage, mean, and standard deviation.

Research findings showed that the overall rating mean for the state, problems and needs for online social media for learning of secondary level students was at the high level. When specific aspects were considered, it was found that (1) the overall rating mean for the state of using online social media for learning by the students was at the high level, with the students using online social media for their self-learning and using the information retrieved from online social media for making reports to submit to the teacher, and the online social media being used in the search for general information via worldwide web; (2) the overall rating mean for the needs for using online social media for learning of the students was at the high level, with the students having the need for training on basic English to enhance their skills for using online social media, the need for budget supports on development of the work system, the need for using the Internet services to gain access to online social media in school, the need for advices from the teachers on solving problems of using online social media, the need for using online social media for watching movies and television dramas, and the need for notebook computers in accessing to online social media services; and (3) the overall rating mean for problems of using online social media for learning of the students was at the moderate level, with the students having the problems of the Internet system being slow, the inability to download useful information from online social media, and television images from online social media being unclear and unstable for watching.

**Keywords:** State, Problem, Needs, Online social media, Secondary education

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและติดตามการทำวิจัยครั้งนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย กรรมการสอบการศึกษา ค้นคว้าอิสระนี้ที่ได้เสนอแนะในการปรับปรุงงานให้เสร็จสมบูรณ์มากขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชฎีกกศ์ เขมวิมุตติวงศ์ และอาจารย์ ดร.วราภรณ์ สีนถาวร ที่ให้ความกรุณาในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้คำปรึกษาชี้แนะ จนทำให้งานวิจัยสำเร็จด้วยดี

ขอบพระคุณผู้บริหาร และคณะครู โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 34 อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณะครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิจัยครั้งนี้ทุกท่านที่ได้กรุณาให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดมา คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการทำวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมเป็นเครื่องบูชาพระคุณแต่บิดามารดาผู้มีพระคุณและคณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน

ฉัฐกฤตา นรชาญ

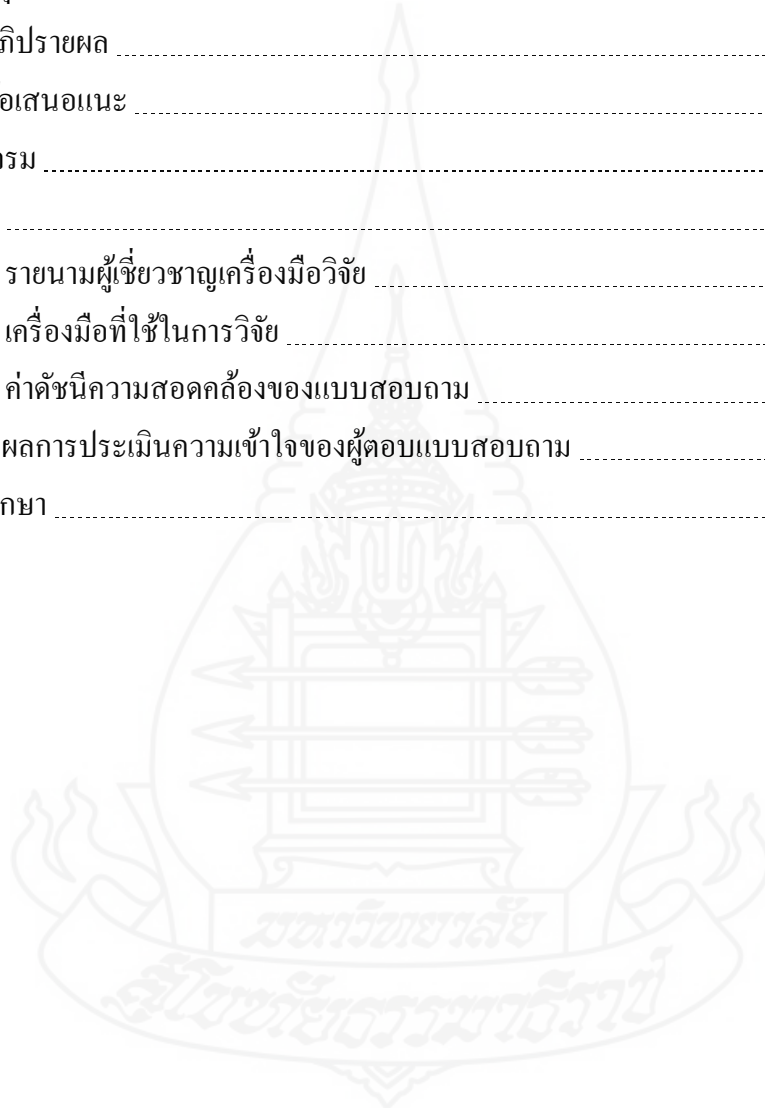
ตุลาคม 2558

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....  | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....   | จ    |
| กิตติกรรมประกาศ .....  | ฉ    |
| สารบัญตาราง .....  | ณ    |
| บทที่ 1 บทนำ .....   | 1    |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....   | 1    |
| วัตถุประสงค์การศึกษา .....   | 8    |
| ขอบเขตของการศึกษา .....  | 8    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ .....  | 9    |
| ประโยชน์ที่ได้รับ .....  | 10   |
| บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....  | 11   |
| สื่อสังคมออนไลน์ .....   | 11   |
| การเรียนรู้ .....  | 19   |
| สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 .....  | 29   |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....  | 36   |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....   | 44   |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....  | 44   |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....   | 44   |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล .....  | 47   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล .....   | 48   |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....   | 50   |
| ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม .....  | 50   |
| ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์<br>เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา<br>สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ..... | 58   |
| ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้การใช้สื่อสังคมออนไลน์<br>เพื่อการเรียนรู้ .....   | 72   |

## สารบัญ (ต่อ)

|  | หน้า |
|--|------|
| บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ..... | 73   |
| สรุปการวิจัย .....                                 | 73   |
| อภิปรายผล .....                                    | 75   |
| ข้อเสนอแนะ .....                                   | 77   |
| บรรณานุกรม .....                                   | 78   |
| ภาคผนวก .....                                      | 85   |
| ก รายนามผู้เชี่ยวชาญเครื่องมือวิจัย .....          | 86   |
| ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....                 | 88   |
| ค ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม .....           | 100  |
| ง ผลการประเมินความเข้าใจของผู้ตอบแบบสอบถาม .....   | 113  |
| ประวัติผู้ศึกษา .....                              | 116  |





สารบัญตาราง

|               | หน้า  |
|---------------|---|
| ตารางที่ 4.1  | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ..... 51   |
| ตารางที่ 4.2  | สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของ<br>นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา<br>สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 โดยภาพรวม ..... 58 |
| ตารางที่ 4.3  | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม ..... 59  |
| ตารางที่ 4.4  | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ..... 59   |
| ตารางที่ 4.5  | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ..... 61   |
| ตารางที่ 4.6  | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน ..... 62   |
| ตารางที่ 4.7  | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม ..... 63   |
| ตารางที่ 4.8  | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ..... 64  |
| ตารางที่ 4.9  | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ..... 65  |
| ตารางที่ 4.10 | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน ..... 66  |
| ตารางที่ 4.11 | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม ..... 67   |
| ตารางที่ 4.12 | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ..... 68   |
| ตารางที่ 4.13 | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ..... 69  |
| ตารางที่ 4.14 | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง<br>และการใช้ชีวิตประจำวัน ..... 70  |
| ตารางที่ 4.15 | ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา ..... 71  |

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันของประเทศไทยมีการติดต่อสื่อสารและส่งผ่านข้อมูลให้ถึงกันอย่างรวดเร็วในโลกไร้พรมแดนหรือเรียกอย่างหนึ่งว่าการสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่ายทั่วโลก อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของคนในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการโทรคมนาคม การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมฯลฯ ซึ่งต้องอาศัยข้อมูลข่าวสาร ปัจจุบันเครือข่ายที่นิยมคือระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นการสื่อสารที่ทำให้เกิดการติดต่อของคนทุกมุมโลก เป็นไปอย่างง่ายสะดวกและรวดเร็วอย่างยิ่ง จากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดและประหยัดเพราะมีการแบ่งทรัพยากรกันใช้และมีบทบาทสำคัญที่สุดในยุคข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งการส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้อินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษาและด้านการวิจัยอย่างแพร่หลาย (กิตติมา เพชรทรัพย์, 2545, น. 1)

การศึกษาในปัจจุบัน นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาต่างๆ ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเรียนรู้ของผู้เรียน รูปแบบวิธีการเรียนการสอนที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล กระบวนการเรียนการสอนเริ่มเปลี่ยนไป ครูผู้สอนเริ่มเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้เตรียมความพร้อม เป็นผู้ให้แนวทางในการเรียนรู้ นวัตกรรมการศึกษา หลายแนวทางถูกนำมาใช้ในการศึกษา เพื่อพัฒนาคนที่มีความแตกต่างกัน วิธีการเรียนรู้เริ่มเข้าสู่ยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ หลายประเทศในภูมิภาคเอเชียรวมทั้งไทยเริ่มมีการนำนวัตกรรมทางการเรียนการสอนเข้ามาใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ต (อภิพล เมืองเกษม, 2548, น. 1)

อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทในการพัฒนาความรู้ทางการศึกษามากขึ้น นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างตลอดชีวิต ในขณะเดียวกันก็เป็นเครื่องมือสำหรับการติดต่อสื่อสารในยุคปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตมีข้อมูลเป็นจำนวนมากที่มีประโยชน์ทางการศึกษา (ปิยวรรณ วาณิชเจริญ, 2552, น. 2) ซึ่งในวงการศึกษาก็ถือว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ขนาดใหญ่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าวิจัย ขณะที่ในหลายๆ ประเทศเช่น สหรัฐอเมริกา แคนาดา ญี่ปุ่น และ

อังกฤษ ได้นำ อินเทอร์เน็ตไปประยุกต์ใช้ในทางการศึกษาอย่างแพร่หลาย (ไพบูลย์ เปานิล, 2540, น. 17)

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การเชื่อมโยงจนกลายเป็นเครือข่ายที่มีบทบาทสำคัญและใหญ่ที่สุดในโลกยุคปัจจุบันนี้ นั่นคือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (เขาวภา และวิทยา, 2540, น. 24-30) จากความสามารถของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล บนโลกอินเทอร์เน็ต ดังกล่าวทำให้เกิดเครือข่ายของการเรียนรู้ที่มีขนาดใหญ่ และมีความทันสมัยที่เรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

ในการจัดการศึกษาไทยในปัจจุบันมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาคุณภาพ การศึกษาของเยาวชนให้สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิต ตามเป้าหมายของ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และเป็นการสร้าง แนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.1 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันครูควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้จากการสอนที่ครูเป็น ศูนย์กลาง คือ ครูเป็นผู้ถ่ายทอดวิชาความรู้แก่ผู้เรียน หรือสอนโดยอาศัยตำราเรียนเพียงอย่างเดียว มาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ทันต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียน การสอน เป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาให้มีความรู้มากยิ่งขึ้นและยังสามารถ เรียนรู้ด้วยตนเอง อินเทอร์เน็ตมีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและเชื่อมถึงกัน เป็นการ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างครูกับครู ครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน เป็นไปได้ง่าย และกว้างขวาง รวดเร็ว ทั้งครูและนักเรียนได้ประโยชน์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากมาย ช่วยลด บทบาทของครูผู้สอนมาเป็นผู้แนะผู้เรียน เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ในระดับต่างๆ (พิมพา ภูยะดาว, 2547, น. 20) การสืบค้นข้อมูลความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต นอกเหนือจากที่ครูสอน หรือนอกเหนือจากตำราเรียน จากเครือข่ายของความรู้ สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นคลังความรู้ที่ถูกสร้างและจัดเก็บไว้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการเปิดโลกกว้างให้แก่ ผู้เรียน ซึ่งในบรรดาสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ รวมกันแล้วอาจจะไม่ มากมายเท่ากับข้อมูลที่บรรจุอยู่ในอินเทอร์เน็ต และเป็นการเผยแพร่ข้อมูลระดับโลกที่มีราคาถูก ที่สุด มีรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

การใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ สืบค้นหา ความรู้ต่างๆ ได้ด้วยตนเองจากเครือข่ายของความรู้ คลังความรู้ที่ถูกสร้างและจัดเก็บบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต ในขณะนี้มามีปริมาณมากที่สุดคนในบรรดาสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ซึ่งรวมกันอาจจะไม่มากมายเท่ากับข้อมูลที่บรรจุอยู่ในอินเทอร์เน็ต และ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลระดับโลกที่มีราคาถูกที่สุด จากที่กล่าวมาบทบาทของคอมพิวเตอร์ และ ระบบสื่อสารจึงเข้ามามีความสำคัญต่อการสร้างความรู้อย่างมาก ซึ่ง (ปิยะพงษ์ ไสยโสภณ, 2550, น. 12) กล่าวว่า การนำเทคโนโลยีสารสนเทศระบบอินเทอร์เน็ต มาช่วยในการสร้างความรู้เชื่อมโยง แหล่งความรู้ เพื่อลดช่วงและระยะเวลาในการเรียนรู้ และส่งเสริมการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ของผู้เรียนให้เป็นที่ไปอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

สภาพที่พึงประสงค์ด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ การศึกษาโดยใช้ อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่ความรู้ นับได้ว่าเป็นประโยชน์ ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่ในการจัดการศึกษาจึงควรปรับปรุงระบบอินเทอร์เน็ตให้มีความเร็วเพียงพอต่อ ความต้องการการใช้งาน มีอุปกรณ์ที่ทันสมัย มีสถานที่รองรับการให้บริการต่างๆ ทั้งสื่อภายใน และสื่อที่มีอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตดังที่ (ชไมพร สุธรรมวงศ์ และวาสนา วีระผาสุก, 2540, น. 214-215) ได้กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารสำหรับคนทุกกลุ่ม จากจำนวน โรงเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้นักเรียนสามารถที่จะใช้ อินเทอร์เน็ตแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับครู กับนักวิจัยและกับเพื่อน (บิล เกตส์ Bill Gates, 1995, อ้างถึงใน รุ่งแก้วแดง, 2540, น. 14-18) ดังที่บิล เกตส์เจ้าของบริษัท ไมโครซอฟต์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ได้เขียนหนังสือชื่อ The Road Ahead ได้ให้ความสำคัญกับการศึกษา โดยได้พูดถึงการนำ ระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศึกษา โดยได้เสนอความเห็น ในเรื่องการศึกษา ได้แก่ (1) การเรียน มิได้มีเฉพาะในห้องเรียนในยุคปัจจุบันสามารถเรียนจากแหล่งความรู้ที่ หลากหลาย โดยเฉพาะ ทางด่วนข้อมูล (Information Super Highway) ซึ่งกำลังมีความสำคัญกับการจัดการศึกษาของมนุษย์ (2) ผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลจึงต้องจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความแตกต่าง ระหว่างบุคคล เพราะเด็กแต่ละคนมีความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์ และการมองโลกแตกต่างกัน (3) การเรียนที่ตอบสนองความต้องการรายคน ด้วยประสิทธิภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยมี ครูเป็นผู้แนะนำ (4) การเรียนโดยใช้สื่อประสม (Multimedia) จากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือจะ บรรจุในรูปของซีดีรอม (CD-Rom) บนอินเทอร์เน็ตจะช่วยให้เด็กเรียนเรียนแก้ปัญหาด้วยตนเองได้ (5) บทบาทของทางด่วนข้อมูลกับการสอนของครู สิ่งที่ครูสอนแทนที่จะใช้กับเด็กกลุ่มเดียวก็ สามารถสร้างเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ได้ด้วยทางด่วนข้อมูลที่ทำให้สื่อสารระหว่างกันได้ (Interactive Network) จะช่วยปฏิวัติเรื่องการเรียนการสอนได้มาก และ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และ

ผู้ปกครอง จะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน มากขึ้นด้วยระบบทางด่วนข้อมูลคอมพิวเตอร์ เช่น การส่ง อีเมล (e-Mail) จากครูถึงผู้ปกครองเพื่อรายงานผลการเรียนของนักเรียน

สภาพที่พึงประสงค์ด้านบริการผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อ การเรียนรู้กล่าวคือ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวดที่ 9 เทคโนโลยีเพื่อ การศึกษา มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียนตำรา หนังสือ ทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่น โดยเร่งรัดพัฒนาขีด ความสามารถในการผลิต จัดให้มีเงินสนับสนุนการผลิต และมีการให้แรงจูงใจแก่ผู้ผลิตและพัฒนา เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งนี้ โดยเปิดให้มีการแข่งขัน โคนเสรีอย่างเป็นธรรมและมาตรา 65 ให้มี การพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมีคุณภาพและประสิทธิภาพซึ่งปัจจุบัน นั้นแนวทางการศึกษาตั้งแต่ระดับชาติจนถึงระดับ โรงเรียนต่างให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา มาช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น. 17) ทำให้มีช่องทางในการเรียนที่หลากหลาย เช่น การศึกษาทางไกล เป็นต้น ซึ่งจะต้อง อาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน ทำให้มีความสะดวกใน การติดต่อและประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก

## 1.2 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบัน

สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการ เรียนรู้ กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอน ปัจจุบันครูผู้สอนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 34 มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาอยู่บ้างแต่ยังไม่มากนักอาจเป็นเพราะยัง ขาดความรู้ทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และอุปกรณ์เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีไม่ เพียงพอ การใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนมากจะให้ได้แก่นักเรียนเข้าไปค้นหาข้อมูลเพื่อทำรายงานหรือหา ความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ โดยครูจะส่งงานผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและให้ผู้เรียนเข้าไปค้นคว้า หาความรู้ ทำรายงาน และส่งงานผ่านอินเทอร์เน็ตบ้าง

สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ การประยุกต์ใช้งาน อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยาก เรียน เนื่องจากวัยของผู้เรียนเองนั้นเป็นวัยที่ชอบหาสิ่งแปลกใหม่ในการเรียนโรงเรียนระดับ มัธยมศึกษาได้จัดการศึกษาโดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมีครูคอยแนะนำ สอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อ ในรูปแบบต่างๆ เช่น รูป ภาพ ซีดี วีดีโอผ่านอินเทอร์เน็ต ได้ตามสภาพที่พอจะเป็นไปได้ การเรียนรู้

ของนักเรียนโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูล นอกเหนือเวลาเรียนนั้น ทำได้แค่บางช่วงเวลา แต่ก็ได้รับความสนใจจากผู้เรียนเป็นจำนวนมาก

สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันด้านบริการผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ กล่าวคือ การให้บริการอินเทอร์เน็ตสิ่งหนึ่งที่ต้องตระหนักถึงเสมอคือ การบริการต้องเป็นไปเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากการให้บริการกับเด็กซึ่งอาจมีความรู้และการตัดสินใจด้านการรับรู้ข้อมูล การเลือกใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมได้ การให้บริการอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนจะให้บริการในการเสริมสร้างความรู้โดยการจัดให้มีฐานข้อมูลเป็นคลังความรู้ซึ่งเด็กนักเรียนสามารถเข้าไปค้นและเข้าไปเรียนตามรายวิชาต่างๆ ได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตภายในได้ในโรงเรียนบางส่วน ส่วนในโรงเรียนที่อยู่ห่างไกลมากๆ จะมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตในบางช่วงเวลาเท่านั้น

### 1.3 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ กล่าวคือปัญหาของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 นั้นเกิดจากหลายสาเหตุทั้งที่เกิดจากครูผู้สอนและตัวนักเรียน สำหรับครูผู้สอนยังขาดความรู้ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจเป็นเพราะการฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และการประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังมีไม่มากนัก ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะต้องใช้ความรู้และประสบการณ์ค่อนข้างมาก สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ คือ นักเรียนจะใช้งานไม่ตรงกับจุดมุ่งหมาย เช่น ครูสั่งให้นักเรียนใช้บทเรียนออนไลน์เพื่อเข้าไปเรียน โดยที่ครูไม่อยู่ควบคุมนักเรียนก็จะใช้อินเทอร์เน็ตในการใช้งานอย่างอื่น ซึ่งเป็นการใช้งานที่ไม่เกิดประโยชน์ส่งผลทำให้นักเรียนคนอื่นๆ ต้องเสียโอกาสในการใช้งานไปด้วย

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือปัญหาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น เกิดจากการขาดทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และการขาดความรู้ในด้านภาษาอังกฤษ ซึ่งทั้งสองอย่างนี้มีผลทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งจะทำให้การใช้คอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูลต่างๆ นั้นไม่ได้ประสิทธิผลอย่างเต็มที่ เพราะเมื่อเกิดปัญหาขึ้นขณะที่กำลังค้นหาข้อมูล จะปรากฏคำชี้แจงแจ้งแนวทางแก้ไขปัญหานั้น ผู้เรียนก็ไม่สามารถแก้ไขได้อีกประการหนึ่งคือผู้เรียนหลายคนใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ผิด เช่น การเล่นเกมออนไลน์ หรือเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านบริการผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ ปัญหาที่สำคัญในการให้บริการอินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริมการเรียนรู้คือ ทรัพยากรแอดด็อมที่เป็นปัจจัยสำคัญในการให้บริการ การขาดแคลนทุนทรัพย์ ขาดแคลน

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งมีเพียงพอต่อการให้บริการ ประกอบกับการที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง จึงต้องอาศัยเครื่องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ในส่วนความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่มีจำกัดก็เป็นอีกปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เรียน เป็นต้น

#### 1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

ความพยายามแก้ปัญหาด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ กล่าวคือ จากปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องของการขาดความรู้ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ทางสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ได้จัดให้มีการจัดอบรมแก่ครู ยกตัวอย่างเช่น เรื่องการสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน การส่งเสริมให้นักเรียนให้มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนเกิดความรู้และประสบการณ์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาได้

ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน กล่าวคือ จากปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านของการขาดความรู้ในด้านการใช้คอมพิวเตอร์ โรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ได้มีการกำหนดให้นักเรียนทุกคนต้องได้เรียนวิชาคอมพิวเตอร์และส่งเสริมนโยบายคือ นักเรียนทุกคนจะต้องใช้คอมพิวเตอร์พื้นฐานเป็น โดยได้จัดชั่วโมงเรียนซ่อมเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์ การฝึกอบรม มีการส่งนักเรียนเข้าแข่งขันทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ในงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจัดขึ้นทุกๆ ปี เป็นต้น

ความพยายามในการแก้ปัญหาด้านบริการผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ กล่าวคือ จากปัญหาคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่ให้บริการด้านความรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียนที่มีมาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ได้มีการจัดซื้อคอมพิวเตอร์เพื่อให้บริการในการสืบค้นข้อมูลของนักเรียนอย่างเต็มความสามารถ ทั้งจากเงินที่ได้รับบริการบริจาคและเงินส่วนที่ได้รับการจัดสรรมาจากภาครัฐ เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ

ส่วนความพยายามแก้ไขปัญหามาจากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ยังไม่ปรากฏผลงานวิจัยสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 แต่พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 3 เรื่อง ในช่วงปี พ.ศ. 2545 ถึง พ.ศ.2551 ได้แก่ (1) กิติมา เพชรทรัพย์ (2545) ทำการวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรม

สามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานีผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ มีระดับความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับน้อย ส่วนใหญ่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการและมีปัญหาเรื่องของระบบเครือข่ายที่ล่าช้า และต้องการให้นักเรียนทุกคนได้เรียนการใช้อินเทอร์เน็ต (2) เจษณี บุตรคำ (2551) ทำการวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง นักศึกษาที่มีเพศและอายุต่างกันจะมีสภาพ ปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาแตกต่างกัน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่เสนอให้มีการขยายเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายให้เพิ่มมากขึ้น และ (3) จตุพร สารสภาพ (2551) ทำการวิจัยเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปราจีนบุรี พบว่า นักเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ในด้านการสื่อสาร ด้านการสืบค้นข้อมูล และด้านความบันเทิง อยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนหญิงและนักเรียนชายมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ในด้านการสื่อสาร ด้านการสืบค้นข้อมูล และด้านความบันเทิง ไม่แตกต่างกัน

โดยสรุป จากสภาพปัญหาและงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้นั้นยังมีปัญหาทั้งในด้านตัวผู้ให้บริการและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา โดยปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นกับผู้ให้บริการคือขาดความรู้และความชำนาญในการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ผิด และผู้ให้บริการมีการให้บริการที่ไม่เพียงพอและไม่สามารถรองรับการให้บริการการสืบค้นที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ อินเทอร์เน็ตช้าและข้อมูลยังค้นหาได้ยาก

### 1.5 แนวทางแก้ปัญหา

เนื่องจากโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 มีทั้งโรงเรียนที่อยู่ในเมืองที่มีความเจริญและโรงเรียนที่อยู่ห่างไกลทำให้ประสบปัญหาหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง ความยากจนของนักเรียน โรงเรียนยังขาดการสนับสนุนเรื่องงบประมาณในการพัฒนาศักยภาพในการจัดการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการเรียนการสอน

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 เพื่อนำข้อมูลที่ได้อไปปรับปรุงและพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของโรงเรียนในด้านบริหารการจัดการเรียนการสอนที่มีสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง การให้นักเรียนได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการเรียน การนำเทคโนโลยีเข้ามา



ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้ นักเรียนทุกคนที่มาเรียน มีความรู้ และความสามารถในทักษะด้านคอมพิวเตอร์ การใช้อินเทอร์เน็ต ตลอดจนมีความรู้ในการประยุกต์ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพในการพัฒนาตนเองต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

### 2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

### 2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อศึกษาสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2.2 เพื่อศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2.3 เพื่อศึกษาความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

## 3. ขอบเขตของการวิจัย

### 3.1 รูปแบบการวิจัย การวิจัยเชิงสำรวจ

### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่ศึกษาใน โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 25,225 คน จาก 41 โรงเรียน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ ศึกษาใน โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 394 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย ตามสูตรการคำนวณของทาโร ยามาเน (Taro Yamane 1967, p. 886) ที่ความเชื่อมั่น 95%

**3.3 ขอบข่ายเนื้อหาสาระในการวิจัย** ครอบคลุม (1) ด้านสภาพการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (2) ด้านปัญหาการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ (3) ด้านความต้องการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

**3.4 เครื่องมือการวิจัย** ได้แก่ แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการอีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

**3.5 ระยะเวลาในการทำวิจัย** ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

#### 4. นิยามศัพท์เฉพาะ

**4.1 สื่อสังคมออนไลน์** หมายถึง เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กันได้แบบสองทาง โดยที่ผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาที่มุ่งประโยชน์ในด้านการสร้างชุมชน การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน

**4.2 สภาพการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** หมายถึง ลักษณะในการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) สภาพการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (2) สภาพการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (3) สภาพการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

**4.3 ปัญหาการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** หมายถึง ข้อขัดข้องในการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) ปัญหาการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (2) ปัญหาการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ (3) ปัญหาการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

**4.4 ความต้องการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** หมายถึง ความประสงค์ในการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) ความต้องการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (2) ความต้องการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ (3) ความต้องการการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

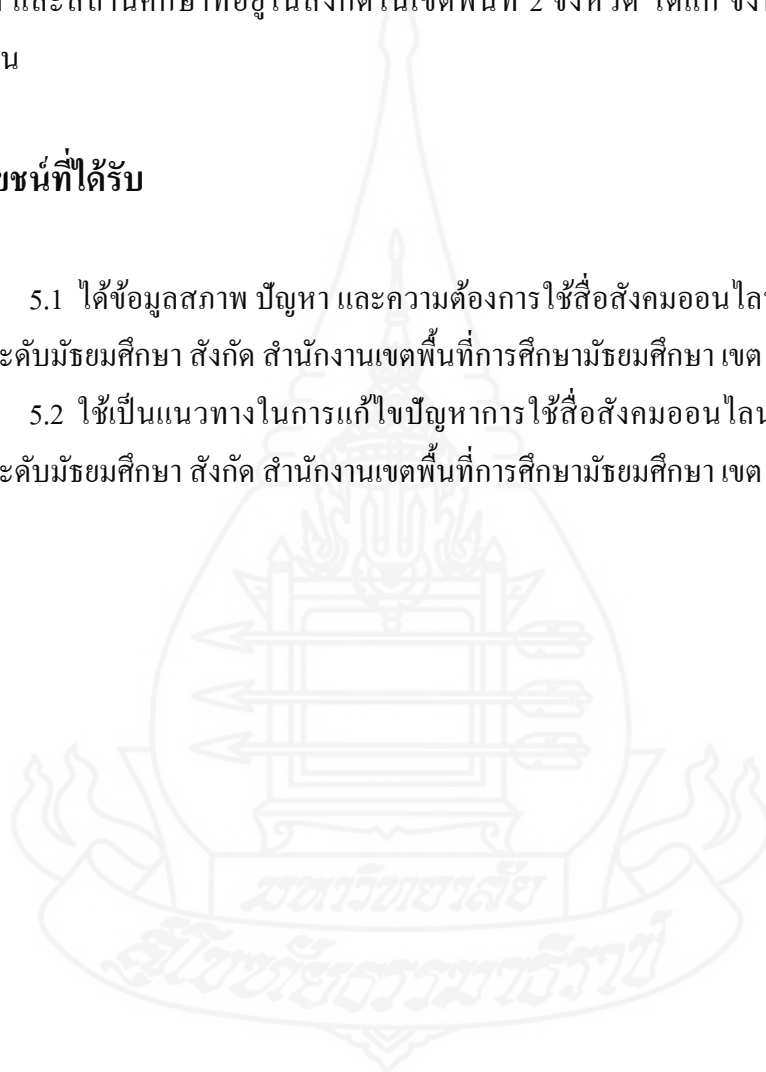
4.5 นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง ผู้ที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ศึกษาใน โรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

4.6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 หมายถึง หน่วยงานที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยงานทางการศึกษา และสถานศึกษาที่อยู่ในสังกัดในเขตพื้นที่ 2 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ และแม่ฮ่องสอน

## 5. ประโยชน์ที่ได้รับ

5.1 ได้ข้อมูลสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

5.2 ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุม (1) สื่อสังคมออนไลน์ (2) การเรียนรู้ (3) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 และ (4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. สื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาเรื่องสื่อสังคมออนไลน์มีรายละเอียดดังนี้ (1) ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (2) ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ (3) ปัจจัยที่มีผลส่งให้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (4) ข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

##### 1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

นักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้ เกษม เฉลิมธนะกิจ โกศล และ กล้าหาญ ฌ น่าน (2553, น. 31) กล่าวว่า คำว่า “สื่อสังคมออนไลน์” ในภาษาอังกฤษอาจมีคำเรียกที่หลากหลายเช่น Social Media, Social Software, Social Technology, Social Computing เป็นต้น ล้วนมีความหมายเหมือนกัน คือ ลักษณะของเว็บไซต์ที่เอื้อให้เกิดการรวมกันเป็นชุมชนออนไลน์ ซึ่งผู้คนสามารถที่จะสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศกันได้ โดยผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหา

ภิเชก ชัยนรินทร์ (2553, น. 22-24) ได้สรุปนิยามของสื่อสังคมออนไลน์ โดยอธิบายแยกเป็นองค์ประกอบ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม
2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมจากที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-Many) มาเป็นรูปแบบการสนทนาที่มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมการสื่อสารได้หลายๆ คน (Many-to-Many) โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาการสนทนา รวมไปถึงผู้รับสารสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นหรือเข้าไปแก้ไขเนื้อหาต่างๆ ได้

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา กล่าวคือ ทุกคนสามารถผลิตและกระจายเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างเสรี

จุมฉวี สุระโยธิน (2554, น. 94) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้ใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กันได้แบบ 2 ทาง โดยที่ผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ที่มุ่งประโยชน์ในด้านการสร้างชุมชนออนไลน์ การแลกเปลี่ยน และการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน

เทพยพงษ์ เศษกิมบง (2554, น. 78-79) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง เครื่องมือของการติดต่อสื่อสารทางสังคมออนไลน์ ที่เป็นช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้สามารถสื่อสารเนื้อหา และสามารถติดต่อออนไลน์ถึงกันแบบสองทางได้อย่างง่ายดาย หรือเป็นเครื่องมือที่อย่างน้อยต้องอยู่ 2 ใน 3 ของเงื่อนไขดังต่อไปนี้

1. ให้ผู้คนติดต่อสื่อสารกัน ทำงานร่วมกัน และสร้างชุมชนออนไลน์
2. สามารถจัดส่งข้อมูลและสารสนเทศ แลกเปลี่ยน นำไปใช้อีกหรือสร้างและเรียบเรียงใหม่ หรือสะดวกในการเผยแพร่และแบ่งปัน ทำให้ผู้คนเกิดการเรียนรู้และได้รับประโยชน์ จากความรู้หรือการปฏิบัติของกันและกัน

มานะ ศรีรยาภิวัฒน์ (2554, น. 53) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า หมายถึง สื่อใหม่ (New Media) ประเภทหนึ่ง ซึ่งเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่ใช้ในการสื่อสารเช่นเดียวกับสื่อดั้งเดิมประเภทอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์ แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีศักยภาพเหนือกว่าสื่อเดิมตรงที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้รับสารได้ทันที ซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two-way-Communication) โดยสามารถแบ่งปันแลกเปลี่ยนและแชร์ข้อมูลข่าวสารทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวระหว่างกันภายในเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ที่สำคัญสื่อสังคมออนไลน์เน้นการมีส่วนร่วม (Collaboration) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภคหรือผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารสามารถกลายเป็นผู้ส่งสารได้ในเวลาเดียวกัน ฉะนั้นจึงมีการเรียกสื่อชนิดนี้ว่าเป็น User-Generated Content (UGC)

ณัฐพล บัวอุไร (2555, น. 45) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ทุกคนบนระบบเครือข่ายสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน สามารถใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานของตนเองสู่สังคมออนไลน์ในกลุ่มคนที่มีความสนใจตรงกัน

เมธิพรรณ บุญติ (2555, น. 9) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือ สังคม หรือ การรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏตัวบนโลกออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ (Online Community) ซึ่งมีลักษณะเป็นสังคม

เสมือน (Virtual Community) สังคมประเภทนี้จะเป็นการให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่งโดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันเป็นเครือข่าย (Network) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), มายส์เปซ (Myspace), ยูทูป (Youtube), ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

จิตติภา สัมพันธ์พร (2556, น. 16) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ นั้นมาจากสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอยู่และเป็นสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้อย่างรวดเร็ว นักการตลาด ธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ จึงนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นช่องทางในการสื่อสาร เช่น ข้อมูลของสินค้ากิจกรรมส่งเสริมการตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายหรือบริโภค โดยทางผู้บริโภคสามารถโต้ตอบ การแสดงความคิดเห็นกลับมา ยังบริษัทหรือองค์กรได้อย่างรวดเร็ว

ประวิณัฐ กาญจนขจรศักดิ์ (2556, น. 14) กล่าวถึงความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง สื่อที่สามารถผลิตหรือสร้างเนื้อหาด้านการประชาสัมพันธ์ รวมทั้งเป็นช่องทางสื่อสารผ่านเทคโนโลยีที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ด้วยการแบ่งปันเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ ซึ่งสามารถโต้ตอบกันได้อย่างอิสระและรวดเร็ว เช่น Facebook, Twitter, weblog, YouTube เป็นต้น

สุจิตรา แสงจินดา (2556, น. 14) สรุปความหมายไว้ว่า สื่อทางสังคม (Social Media) คือ ขอบข่ายโครงสร้างทางสังคมของการสร้างสื่อที่ทุกคนสามารถสร้างขึ้นเองได้ เพื่อเชื่อมโยงและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์บนโลกอินเทอร์เน็ต โดยรูปแบบของสื่อทางสังคมในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจึงสามารถเกิดการโต้ตอบหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ในเวลาเดียวกัน จึงทำให้สื่อทางสังคมถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารทั้งเพื่อการติดต่อทั่วไปและเป็นเครื่องมือในการทำธุรกิจ

โดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารทางสังคมออนไลน์ ที่เป็นช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ และ โปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้สามารถสื่อสารเนื้อหา และสามารถติดต่อออนไลน์ถึงกันแบบสองทางได้โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารกันเป็นเครือข่าย (Network) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), มายส์เปซ (Myspace), ยูทูป (Youtube), ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

## 1.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ไว้สอดคล้องกันดังนี้

จูลมณี สุระโยธิน (2554, น. 95-96) ได้มีการจัดหมวดหมู่สื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ หมวดการสื่อสาร หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน หมวดสื่อประเภทมัลติมีเดีย หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น และหมวดบันเทิง

1. หมวดการสื่อสาร (Communication) เช่น
  - 1.1 Blogs; Blogger; LiveJournal, TypePad, WordPress, Vox
  - 1.2 Internet Forums: vBulletin, phpBB
  - 1.3 Micro-Blogging: Twitter, Plurk, Pownce, Jaiku
  - 1.4 Social Networking: Avatars United, Bebo, Facebook, LinkedIn, MySpace, Orkut,
  - 1.5 Skyrock, Netlog, Hi5, Friendster, Multiply
  - 1.6 Social Network Aggregation: FriendFeed, Youmeo
  - 1.7 Events: Upcoming, eventful, Meetup.com
2. หมวดความร่วมมือและแบ่งปัน (Collaboration) เช่น
  - 2.1 Wikis: Wikipedia, PBwiki, wetpaint
  - 2.2 Social Bookmaketing: Delicious, StumbleUpon, Stumpedia, Google Reader, CiteULike
  - 2.3 Social News: Digg, Mixx, Reddit
  - 2.4 Opinion Sites: epinions, Yelp
3. หมวดสื่อประเภทมัลติมีเดีย (Multimedia) เช่น
  - 3.1 Photo Sharing: Flickr, Zoomr, Photobucket, SmugMug
  - 3.2 Video Sharing: Youtube, Vimeo, Revver
  - 3.3 Art Sharing: deviantART
  - 3.4 Livecasting: Ustream.tv, Justin.tv, Skype
  - 3.5 Audio and Music Sharing: imeem, The Hype Machine, Last.fm, ccMixer
4. หมวดรีวิวและแสดงความคิดเห็น (Review and Opinions) เช่น
  - 4.1 Product Reviews: epinions.com, MouthShut.com, Yelp.com
  - 4.2 Q&A: Yahoo Answers
5. หมวดการบันเทิง (Entertainment)
  - 5.1 Virtual Worlds: Second Life, The Sims Online
  - 5.2 Online Gaming: World of Warcraft, EverQuest, Age of Conna, Spore

### 5.3 Game Sharing: Miniclip

ชัยเดช บุญสอน (2554, น. 40-41) ได้กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องก่อให้เกิดบริการด้านเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์หลากหลายประเภท ได้แก่

1. เว็บบล็อก (Weblog) หรือเรียกสั้นๆว่า บล็อก (Blog) เป็นเว็บไซต์ที่มีรูปแบบเนื้อหาเป็นเหมือนบันทึกส่วนตัวออนไลน์ มีส่วนของการแสดงความคิดเห็น (Comment) และมีลิงค์ (Link) ไปยังเว็บอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites) เช่น Facebook, Myspace และ Hi5 เป็นต้น เว็บไซต์เหล่านี้ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ต สามารถเขียนบล็อก สร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายขึ้นมาได้

3. เว็บไซต์สำหรับแบ่งปันวิดีโอ (Video-sharing Sites) และผลงาน เช่น Youtube, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr และ Multiply เป็นต้น เว็บไซต์เหล่านี้ในการนำเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างง่ายดายทั้งวิดีโอ รูปภาพหรือเสียงเพลง อย่างเช่นเว็บไซต์สำหรับแบ่งปันรูปภาพ (Photo-sharing Sites) เช่น Flickr เป็นต้น

4. เว็บประเภท Micro Blog เช่น Twitter เป็นต้น ใช้สำหรับการส่งข้อความทักกันระหว่างสมาชิกด้วยจำนวนข้อความไม่เกิน 140 ตัวอักษร เพื่อบอกว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ สามารถส่งผ่านหน้าเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือได้

5. วิกี (Wikis) เป็นสารานุกรมและขุมคลังความรู้ที่คนทั้งโลกสามารถแบ่งปันความรู้ในทุกด้านร่วมกันได้

6. โลกเสมือน เช่น Second Life และ World WarCraft เป็นต้น เป็นโลกเสมือนจริงสามารถสร้างตัวละครโดยสมมุติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ ใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์ อยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) ผู้เล่นสามารถซื้อขายที่ดินหารายได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ศึกษาหาความรู้ทำงานและประชุมสัมมนาผ่านเกมส์ได้

เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2556, น. 4) ได้สรุปสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถนำประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. Blog มาจากคำเต็มว่า Weblog บางครั้งอ่านว่า Weblog , Web Log ซึ่ง Blog ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ใช้งานบนเว็บไซต์มีลักษณะเหมือนกับเว็บบอร์ด ผู้ใช้ Blog สามารถเขียนบทความของตนเองและเผยแพร่ลงบนอินเทอร์เน็ตได้โดยง่าย Blog เปิดโอกาสให้บุคคลที่มี



ความสามารถในด้านต่างๆ เผยแพร่ความรู้ด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Blog เช่น Learners, GotoKnow, wordpress, blogger เป็นต้น

2. Social Networking หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมในอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้ใช้เขียนและอธิบายความสนใจหรือกิจกรรมที่ทำเพื่อเชื่อมโยงความสนใจและกิจกรรมกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมด้วยการสนทนาออนไลน์การส่งข้อความการส่งอีเมลล์การอัปโหลดวิดีโอเพลงรูปถ่ายเพื่อแบ่งปันกับสมาชิกในสังคมออนไลน์เป็นต้นเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันเช่น Facebook, Hi5, Bebo, MySpace และ Google+ เป็นต้น

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

4. Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดรูปภาพ เพิ่มข้อมูลเพลง หรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับสมาชิก หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Flickr และ 4shared เป็นต้น

5. Social News and bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและสามารถให้คะแนนและเลือกบทความหรือเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดได้ ผู้ใช้สามารถ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบได้ รวมทั้งยังแบ่งปันให้กับผู้อื่นได้ด้วย

จิตติภา สัมพันธ์พร (2556, น. 16) ได้รูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์มีดังนี้

1. เว็บไซต์สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หมายถึง เว็บไซต์ที่เปิดให้สมาชิกส่งข่าวประจำวัน บทความ ข้อเขียนในบล็อก วิดีโอ และรูปถ่ายเข้าไปในชุมชน จากนั้นชุมชนก็สามารถลงคะแนนบวกหรือลบให้กับสิ่งเหล่านั้น และสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นต่อท้ายได้ด้วย

2. เว็บไซต์แบบเครือข่ายสังคม มาสเปซ คือ ผู้จัดชนวนความนิยมของเครือข่ายสังคมแต่เฟซบุ๊ก ได้รับความนิยมมากกว่า ช่วงสิ้นปี 2554 มีผู้เข้าไปใช้บริการเฟซบุ๊กถึง 120 ล้านคนต่อเดือน ซึ่งเป็นข้อมูลเปรียบ โดย Compete.com โดยที่แต่ละเว็บไซต์ต่างมีกลุ่มผู้ใช้บริการที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเปิดให้สมาชิกในชุมชนสามารถอัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ แท็กชื่อเพื่อนฝูง เขียนข้อความลงบนวอลล์ของผู้อื่น สร้างกลุ่ม เพิ่มแฟน เชิญเพื่อน ไปร่วมกิจกรรม แปะประกาศ เป็นต้น

3. เว็บไซต์สำหรับทำกิจกรรมร่วมกัน กิจกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งโลกจริงและโลกเสมือน สมาชิกของชุมชนที่เป็นผู้จัดกิจกรรมมีทางเลือกหลายในการโฆษณาและติดต่อกับสมาชิกที่ลงทะเบียนร่วมกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ขึ้นในชุมชนสังคมประเภทนี้

4. บล็อก (Blog) เป็นสื่อที่เผยแพร่เนื้อหาในรูปแบบหนึ่งที่ใช้สร้างขึ้นมาเองและมีความเก่าแก่ที่สุด ช่วยให้ผู้ใช้เขียนได้เปิดเผยตัวตนสู่อินเทอร์เน็ต เป็นการนำเสนอความคิด ความสนใจ ความเห็น การสร้างสรรค์ รูปภาพ วิดีโอ และสิ่งอื่นๆ ที่อยากนำเสนอ

5. ไมโครบล็อก (Microblog) คือ บล็อกขนาดเล็กๆ ที่ประกอบด้วยข้อความสั้นๆ (มักมีความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร) ส่วนใหญ่ถูกส่งผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ข้อความดังกล่าวอาจเป็นได้ทั้งความคิดเห็น หรือการบอกเล่าสิ่งที่ทำอยู่ และที่ใช้กันแพร่หลายและได้รับความนิยมสูงสุด คือ ทวิตเตอร์

6. วิกี (Wiki) เหมาะสำหรับการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้ในการยกระดับบริษัทขึ้นสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญ และสามารถสร้างกระแสความสนใจให้กับแบรนด์สินค้า หรือบริการได้ แต่การดูแลวิกิมีหลายขั้นตอน ตั้งแต่การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ไปจนถึงการควบคุมการป้อนข้อมูลซ้ำ และการกระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมอยู่เสมอ

7. เว็บบอร์ด (Webboard) มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ต คือ พื้นที่แห่งแรก ที่รวมกลุ่มคนที่มีความคิดคล้ายๆ กัน มาพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ในเรื่องที่สนใจ

โดยสรุป ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย (1) ประเภทประเภทตีพิมพ์บทความเพื่อการสื่อสาร เช่น เว็บบล็อก (Weblog) (2) ประเภทเพื่อความร่วมมือและแบ่งปัน เช่น วิกี (Wikis) (3) ประเภทเพื่อรีวิวและแสดงความคิดเห็น (4) ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง (5) ประเภทตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก

### 1.3 ปัจจัยที่มีผลส่งเสริมให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์

เดวี่ง, ไมเคิล (Dewing, Michael. 2013, p. 2) อ้างถึงใน แสงเดือน ผ่องพูน (2550, น.3) ได้พูดถึงปัจจัยที่มีผลส่งเสริมให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น ว่าประกอบด้วยปัจจัย ดังต่อไปนี้

1. ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ทั้งการเพิ่มขีดความสามารถของเครือข่าย การปรับปรุง พัฒนาโปรแกรม รวมทั้งการพัฒนาขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ และมือถือให้มีประสิทธิภาพและใช้งานได้หลากหลายขึ้น

2. ปัจจัยทางสังคม ที่เกิดจากกลุ่มวัยรุ่นที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมากขึ้น

3. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ การซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์เพิ่มขึ้น เนื่องมาจากการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ส่งผลให้อุปกรณ์ต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในขณะที่ราคาถูกลง รวมทั้งการให้ความสนใจต่อการนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ในเชิงธุรกิจมากขึ้น

โดยสรุป สิ่งที่ส่งผลให้มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้สามารถนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ครอบคลุมปัจจัยปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

#### 1.4 ข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

วิลเลียมสัน, แอนดี้ (Williamson, Andy 2013, p. 9-10) อ้างถึงใน แสงเดือน ผ่องพุด (2550, น.7) ได้กล่าวถึงข้อดีข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ว่า

ข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์ คือ

1. สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการสนทนา/สื่อสารแก่สาธารณะได้
2. หน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ สามารถเข้าไปใกล้ชิดกับสาธารณชนมากขึ้น
3. สามารถสร้างความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจ
4. สนับสนุนความโปร่งใส และธรรมาภิบาล
5. สร้างโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มที่ 3 ในการ
6. เข้ามามีส่วนร่วม และสนับสนุนเผยแพร่
7. การส่งต่อข้อมูลในลักษณะทำซ้ำตัวเองเป็น
8. ทอดๆ (Viral distribution) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว
9. ลดต้นทุนการดำเนินการ
10. ช่วยให้เข้าใจความคิดเห็นของประชาชน ได้มากขึ้น
11. สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา
12. ลดเวลาที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารลง
13. สามารถที่จะนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ใน
14. การสื่อสาร และเป็นสื่อกลางในการขยายการ
15. เข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร และเผยแพร่ข่าวสาร

ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ คือ

1. มารยาท และรูปแบบการใช้งานแตกต่างจากสื่อรูปแบบอื่น
2. มีความเสี่ยงของความไม่แท้จริง การหลอกลวง ความเชื่อสัจย์ และความไม่โปร่งใสในการใช้งาน
3. มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและอยู่เหนือการควบคุมของเจ้าของ

4. การหาเครือข่ายใหม่ การสร้างเรื่องใหม่ ๆ เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดาได้ว่าจะมีจำนวนผู้ใช้เท่าใดและไม่มีการรับรองผลว่าการสื่อสารจะเกิดขึ้นและส่งสารไปยังผู้รับสื่อ

5. สื่อสังคมออนไลน์ไม่ใช่ทางลัด ที่มีประสิทธิภาพเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องนำสื่อหลักและหลักการสื่อสารที่ดีมาใช้ควบคู่กันไป หลีกเลี่ยง ความซื่อสัตย์ และความไม่โปร่งใสในการใช้งาน

โดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ มีข้อดีคือช่วยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้ติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกมากยิ่งขึ้น และมีข้อเสียคือ ทำให้เกิดปัญหาได้หากผู้ใช้สื่อสารด้วยข้อมูลที่เป็นเท็จ

## 2. การเรียนรู้

จากการศึกษาเรื่องการเรียนรู้มีรายละเอียดดังนี้ (1) ความหมายของการเรียนรู้ (2) ความสำคัญของการเรียนรู้ (3) องค์ประกอบของการเรียนรู้ (4) ลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้ (5) ชนิดของการเรียนรู้

### 2.1 ความหมายของการเรียนรู้

สำหรับความหมายของการเรียนรู้ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้  
 สุกตธา จันทรเทือน (2543, น. 2) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการเพิ่มพูนทักษะหรือความสามารถที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในงานนอกจากนี้การเรียนรู้ยังเป็นกุญแจสำคัญในการที่จะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในช่วงเวลาที่จะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเสมอทำให้ต้องปรับตัวและเรียนรู้ที่จะเป็นผู้ที่เรียนรู้ในสิ่งแปลกใหม่อย่างต่อเนื่องมีทัศนคติวิธีการในการแก้ปัญหาใหม่ๆซึ่งทำให้เกิดความเชื่อมั่นและมีความกระตือรือร้นที่จะอยากรู้อยากเห็นด้วยความสนใจ

ภูมิพันธ์ ปรารมภ์ (2547, น.17) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด ความเข้าใจของบุคคลเมื่อได้รับความรู้ ความคิดที่แปลกใหม่จนบุคคลนั้นสามารถสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองและสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

พรพิมล พรพิรชนม์ (2550, น.5) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการอันซับซ้อนที่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลเปลี่ยนแปลงไปอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ได้รับผ่านประสาทสัมผัส สามารถเกิดขึ้นได้โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทั้งนี้ผลของการเรียนรู้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะหรือกระบวนการ (Skill Process) และด้านความรู้สึก (Affective)

ระวีพรรณ เจษฎากุล (2550, น. 13) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้หมายถึง ประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษาเรื่องราวต่างๆด้วยวิธีการทำความเข้าใจหลายๆ ครั้ง จนสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอดที่นำมาปฏิบัติได้

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551, น. 32) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ ว่าเป็น กระบวนการที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากพฤติกรรมพฤติกรรมเดิมไปเป็นพฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรเป็นผลที่ได้จากประสบการณ์โดยไม่ใช่ผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เกิดขึ้น โดยบังเอิญเป็นการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ ความรู้สึกและทักษะ

สาธิตา จอกโคกรวด (2552, น.10) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ ว่าเป็น กระบวนการที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองบ่อยครั้งเข้าจนกลายเป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงมีลักษณะค่อนข้างมั่นคงถาวร

เชิด ค้วงไพรี (2554, น. 49) ได้กล่าวถึงความหมายการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 3 ด้านได้แก่ทางด้านความรู้ทักษะและทัศนคติ (คุณลักษณะ) อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากการฝึกหัดหรือประสบการณ์ของบุคคลการเรียนรู้ย่อมจะทำให้บุคคลนั้นๆ มีการปรับตัว ทั้งทางด้านส่วนตัวสังคมสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางของกระแสความเปลี่ยนแปลงได้

สรวงพร กุศลสง (2554, น. 13) กล่าวว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงศักยภาพ แห่งพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากการฝึกหัดหรือการปฏิบัติที่ได้รับ การเสริมแรง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็น เครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการ ทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา

ซัชฎา ทรรณลักษณ์ (2556, น.6) กล่าวว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น ภายในตัวบุคคล เกี่ยวเนื่องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่างที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งกระบวนการ เรียนรู้นี้ยังคงเกิดขึ้นอยู่แม้ภายหลังจบการศึกษาแล้วก็ตาม และเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องตลอด ชีวิต

โดยสรุป การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทางด้านความรู้ทักษะและทัศนคติ (คุณลักษณะ) อันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ได้รับซึ่งมีลักษณะ ค่อนข้างมั่นคงถาวร

## 2.2 ความสำคัญของการเรียนรู้

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ธนพงษ์ ไชยลาโภ (2553 , น. 49) ได้แยกประเด็นสำคัญของการเรียนรู้ได้ 5 ประการ คือ

1. การที่กำหนดว่า การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ก็แสดงว่าผลที่เกิดจากการเรียนรู้จะต้องอยู่ในรูปของพฤติกรรมที่สังเกตได้ หลังจากเกิดการเรียนรู้แล้วผู้เรียนสามารถทำสิ่งหรือเรื่องที่ไม่เคยทำมาก่อนการเรียนรู้นั้น

2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น ต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างถาวร นั่นก็คือ พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปนั้นจะไม่เป็นพฤติกรรมในช่วงสั้นหรือเพียงชั่วคราว และในขณะเดียวกันก็ไม่ใช่พฤติกรรมที่คงที่ที่ไม่เปลี่ยนแปลงอีกต่อไป

3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าว ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนไปอย่างทันทีทันใด แต่มันอาจเป็นการเปลี่ยนแปลงศักยภาพ (Potential) ที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ต่อไปในอนาคต การเปลี่ยนแปลงศักยภาพนี้อาจแฝงอยู่ในตัวผู้เรียน ซึ่งอาจจะยังไม่ได้แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมอย่างทันทีทันใดก็ได้

4. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือการเปลี่ยนแปลงศักยภาพในตัวผู้เรียนนั้นจะเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือศักยภาพอันเนื่องมาจากสาเหตุอื่นไม่ถือเป็นการเรียนรู้

5. ประสบการณ์หรือการฝึกต้องเป็นการฝึกหรือปฏิบัติที่ได้รับการเสริมแรง (Reinforced practice) หมายความว่า เพียงแต่ผู้เรียนได้รับรางวัลหลังจากที่ตอบสนอง ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นในแง่ที่คำว่า "รางวัล" กับ "ตัวเสริมแรง" (Reinforce) จะให้ความหมายเดียวกัน ต่างก็คือหมายถึงอะไรบางอย่างที่อินทรีย์ (บุคคล) ต้องการ

อรัญ ขวัญปาน (2554, น. 19-20) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ว่า มีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการ การเกิดการเรียนรู้ของบุคคลจะมีกระบวนการของการเรียนรู้จากการไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ มีสิ่งเร้ามากระตุ้นบุคคล บุคคลสัมผัสสิ่งเร้าด้วยประสาททั้ง 5 บุคคลแปลความหมายหรือรับรู้สิ่งเร้า บุคคลมีปฏิกิริยาตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้ และบุคคลประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า การเรียนรู้เริ่มเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้า (Stimulus) มากระตุ้นบุคคล ระบบประสาทจะตื่นตัวเกิดการรับสัมผัส (Sensation) ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อแปลความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นการรับรู้ (Perception) ใหม่ อาจสอดคล้องหรือแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิม แล้วสรุปผลของการรับรู้ นั้น เป็นความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Concept)

และมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Response) อย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้า ตามที่รับรู้ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแสดงว่า เกิดการเรียนรู้แล้ว

2. การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะแต่การเรียนรู้อาศัยวุฒิภาวะ วุฒิภาวะ คือ ระดับความเจริญเติบโตสูงสุดของพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลแต่ละวัยที่เป็นไปตามธรรมชาติ แม้ว่าการเรียนรู้จะไม่ใช่วุฒิภาวะแต่การเรียนรู้ต้องอาศัยวุฒิภาวะด้วย เพราะการที่บุคคลจะมีความสามารถในการรับรู้หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้นมีวุฒิภาวะเพียงพอหรือไม่

3. การเรียนรู้เกิดได้ง่าย ถ้าสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน การเรียนสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน คือ การเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนหรือสนใจจะเรียน เหมาะกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน การเรียนในสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียนย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนในสิ่งที่ผู้เรียน ไม่ต้องการหรือไม่สนใจ

4. การเรียนรู้แตกต่างกันตามตัวบุคคลและวิธีการในการเรียน ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน บุคคลต่างกันอาจเรียนรู้ได้ไม่เท่ากันเพราะบุคคลอาจมีความพร้อมต่างกัน มีความสามารถในการเรียนต่างกัน มีอารมณ์และความสนใจที่จะเรียนต่างกันและมีความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนต่างกัน ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน ถ้าใช้วิธีเรียนต่างกัน ผลของการเรียนรู้อาจต่างกันเล็กน้อยได้ และวิธีที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุดสำหรับบุคคลหนึ่งอาจไม่ใช่วิธีเรียนที่ทำให้อีกบุคคลหนึ่งเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุดเท่ากับบุคคลนั้นก็ได้อีก การถ่ายโยงการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ การถ่ายโยงการเรียนรู้ทางบวก (Positive Transfer) และการถ่ายโยงการเรียนรู้ทางลบ (Negative Transfer)

โดยสรุป การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่ไม่ได้แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมอย่างทันทีทันใด อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝนที่ได้รับการเสริมแรงเกิดขึ้น โดยอาศัยวุฒิภาวะ และมีความแตกต่างตามตัวบุคคลและวิธีการในการเรียน

### 2.3 องค์ประกอบของการเรียนรู้

สำหรับองค์ประกอบของการเรียนรู้ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้สดังนี้

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542, น. 81-82) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. วุฒิภาวะ (Maturity) หมายถึง ลำดับขั้นตอนของความเจริญงอกงาม หรือพัฒนาการของแต่ละบุคคลที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยไม่ต้องอาศัยสิ่งเร้าหรือการฝึกฝนใดๆ วุฒิภาวะของแต่ละบุคคลจะพัฒนาไปตามลำดับวัย ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์

วุฒิภาวะเป็นภาวะสุกถึงขีด หรือบรรลุดังขั้นสุดยอดของการเจริญเติบโตเต็มที่ในระยะเวลาใดระยะหนึ่ง และพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเป็นไปตามธรรมชาตินี้ไม่จัดเป็นการเรียนรู้ แต่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้นครูจึงต้องยอมรับความจริงว่าเด็กไม่สามารถเรียนรู้ได้ ถ้ายังไม่ถึงขั้นวุฒิภาวะที่จะเรียนรู้และจำเป็นต้องรอคอย แต่ระหว่างที่คอยนั้นอาจมีการฝึกเพื่อเตรียมความพร้อม โดยฝึกทักษะเบื้องต้นให้เหมาะสมกับวัย

2. ความพร้อม (Readiness) เป็นภาวะของคนที่จะเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างบังเกิดผล ซึ่งความพร้อมนี้ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะ (Maturity) ทางร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ นอกจากนี้ ความพร้อมทางการเรียนรู้อยู่ขึ้นอยู่กับการฝึกฝนเตรียมตัวตลอดจนความสนใจ ที่จะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ความพร้อมเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ครูจะคำนึงถึงในการเรียนการสอน เพื่อให้เด็กเรียนรู้ทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งได้อย่างรวดเร็วและเกิดผลดี เด็กจะต้องมีความพร้อมและถ้าเด็กถูกบังคับให้เรียนรู้ในขณะที่เด็กยังไม่พร้อม เด็กก็จะเกิดความคับข้องใจและมีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งนั้น

3. แรงจูงใจ (Motivation) เป็นความปรารถนาที่จะเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้และแรงจูงใจจะก่อให้เกิดพฤติกรรม เนื่องจากแรงผลักดันเกิดขึ้น ดังนั้น ในการเรียนการสอน ครูจึงจำเป็นต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ก่อน จึงทำให้การเรียนรู้นั้นได้ผลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการกระตุ้นให้คนเรากระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ซึ่งสกินเนอร์ (Skinner) ได้เน้นถึงการเสริมแรงว่า เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ โดยกล่าวว่า พฤติกรรมใดก็ตามที่รับการเสริมแรงอินทรีย์ก็มีแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก ทั้งนี้ เพราะพฤติกรรมของมนุษย์เป็นระบบของความเกี่ยวเนื่องระหว่างสิ่งเร้า การประสานสัมพันธ์และปฏิกิริยาตอบสนอง ดังนั้นเมื่ออินทรีย์ได้แสดงพฤติกรรมออกมาและได้รับการเสริมแรงอินทรีย์จะรู้สึกพึงพอใจ และการเสริมแรงนั้นจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับปฏิกิริยาตอบสนองมากขึ้น อินทรีย์จึงแสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยขึ้น

5. การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of leaning) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เพราะเป็นที่ยอมรับทั่วไปว่า การเรียนรู้สิ่งใหม่บางอย่างถ้าได้อาศัยประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้การเรียนรู้สิ่งใหม่นั้นดีขึ้น เพราะเกิดการถ่ายโยงความรู้ครั้งก่อนมาใช้กับการเรียนรู้ครั้งใหม่ จึงทำให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ได้เร็วขึ้น

แสงเดือน ทวีสิน (2545, น. 146-147) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียน โดยการประมวลสารสนเทศซึ่งนักจิตวิทยาในกลุ่มพุทธินิยมให้ความสำคัญมี 4 ประการ คือ



1. คุณลักษณะของผู้เรียน สิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เช่น ความเดิม ทักษะคิด
  2. กิจกรรมของผู้เรียน คือ สิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ กระบวนการการใช้สมองของผู้เรียนในขณะที่เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาว่าผู้เรียนจะทำกิจกรรมอะไรบ้าง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี เช่น นั่งฟังคำบรรยายด้วยความสนใจ จดโน้ตตาม จิกเส้นใต้ข้อความที่สำคัญ เป็นต้น
  3. ธรรมชาติของสิ่งที่เรียน (Nature of learning material) ข้อมูลนั้นเป็นข้อมูลประเภทใด เนื้อหาของข้อมูลนั้นมีลักษณะเป็นนามธรรมหรือรูปธรรม มีการจัดเรียงลำดับเนื้อหาดี มากน้อยเพียงใด เป็นต้น
  4. วิธีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน คือ ลักษณะต่างๆที่ผู้เรียนแสดงออกมาเมื่อเรียนรู้แล้ว เช่น สอบข้อเขียน ได้ถูกต้อง สอบปากป่าวได้แสดงทักษะต่างๆให้ปรากฏ เป็นต้น
- สาธิตา จอกโคกรวด (2552, น. 15) กล่าวว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกิดการเรียนรู้จะมีอยู่ด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ
1. ลักษณะองค์ประกอบภายในที่มาจากตัวผู้ที่มีการเรียนรู้เอง ได้แก่ วุฒิภาวะ ความพร้อม แรงจูงใจ การถ่ายโยงการเรียนรู้ วิธีการเรียน สมรรถภาพของผู้เรียน อายุ ความสนใจ ประสบการณ์เดิม และความบกพร่องทางร่างกาย
  2. องค์ประกอบภายนอกผู้เรียน ได้แก่ การเสริมแรง บทเรียน แหล่งข้อมูล สิ่งแวดล้อมและเวลา เป็นต้น
- อรัญ ขวัญปาน (2554, น. 19) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ดอลลาร์ดและมิลเลอร์ (Dallard and Miller) เสนอว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ
1. แรงขับ (Drive) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลเป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคลทั้งสมองระบบประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อแรงขับและความพร้อมเหล่านี้จะก่อให้เกิดปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมที่จะชักนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป
  2. สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่างๆซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมตอบสนองออกมาในสภาพการเรียนการสอนสิ่งเร้าจะหมายถึงครูกิจกรรมการสอนและอุปกรณ์การสอนต่างๆที่ครูนำมาใช้
  3. การตอบสนอง (Response) เป็นปฏิกิริยาหรือพฤติกรรมต่างๆที่แสดงออกมาเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าทั้งส่วนที่สังเกตเห็นได้และส่วนที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ เช่นการเคลื่อนไหวท่าทางคาพูดการคิดการรับรู้ความสนใจและความรู้สึกเป็นต้นการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการให้สิ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอันมีผลในการเพิ่มพลังให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเพิ่มขึ้นการเสริมแรงมีทั้งทางบวกและทางลบซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลเป็นอันมาก

เชิดดวง ไพรี (2554, น. 54) กล่าวว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ผู้เรียน ต้องมีความพร้อมทุกด้าน 2) ผู้สอนมีความรู้บุคลิกดี 3) บทเรียนต้องถูกต้องชัดเจนเหมาะสม 4) วิธีการการสอนหรือกิจกรรมต้องส่งเสริมการเรียนรู้จริงๆ 5) สิ่งแวดล้อมทางใจทางกาย

ชัชฎาพรรณ ลักษณ์ (2556, น. 6) กล่าวว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัย องค์ประกอบทั้ง 4 เป็นอย่างน้อย ได้แก่ แรงจูงใจ สิ่งเร้า การตอบสนอง และสิ่งแวดล้อม

สุจิตรา โปร่งแสง (2556, ออนไลน์) กล่าวว่า องค์ประกอบหรือหลักการสำคัญของการเรียนรู้มี 6 ประการต่อไปนี้ คือ

1. Respect การให้เกียรติผู้เรียนสิ่งสำคัญสำหรับการให้เกียรติผู้เรียนคือผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องรู้ลึกจากข้างในตัวเองถึงความเท่าเทียมกันระหว่างผู้เรียนและผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูหรือผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มิได้เหนือกว่าหรือรู้มากกว่าแต่เป็นการแลกเปลี่ยนที่ช่วยให้ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเกิดความรู้ใหม่ขึ้นได้ดังนั้นความรู้ใหม่สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกคนและตลอดเวลาที่ร่วมในกระบวนการเรียนรู้ครั้งนั้น

2. Immediacy การเรียนรู้เน้นจำเป็น / ทันกาลทันเวลาสำหรับการนำความรู้นั้นไปใช้

3. Relevance ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้เร็วและมีความคงทนของการเรียนรู้หากเรื่องที่เรียนรู้นั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวหรือมีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนและนำไปใช้ได้กับชีวิตจริง

4. Safety คนเราต้องการทั้งความรู้ที่ปลอดภัยและความท้าทายในการเรียนรู้ ดังนั้นสิ่งสำคัญคือการรักษาสมดุลระหว่างการท้าทายให้ค้นหาและการสร้างความรู้ที่ปลอดภัยในการเรียนรู้

5. Engagement การเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นหากถูกจัดให้อยู่ในบรรยากาศของสิ่งที่จะต้องเรียนรู้นั้นตลอดเวลาของทำสิ่งที่เรียนรู้ใหม่อย่างต่อเนื่องซึ่งต้องมากกว่าแค่การมีส่วนร่วมแต่เป็นการได้ลงมือทำและเกี่ยวพันโดยตรงกับสิ่งที่ต้องเรียนรู้

6. Inclusion ทุกคนในกระบวนการเรียนรู้มีส่วนร่วมทั้งหมดโดยไม่มีใครในกระบวนการเรียนรู้นั้นถูกกันออกไปผู้เรียนจะร่วมมือและช่วยกันสร้างการเรียนรู้ครั้งนั้น

โดยสรุป องค์ประกอบของการเรียนรู้ ได้แก่ (1) ผู้เรียนต้องมีความพร้อมทุกด้านที่จะเรียนรู้ (2) ผู้สอนมีความรู้บุคลิกดีสามารถดึงจุดความสนใจจากผู้เรียน มีการเสริมแรง เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียน (3) บทเรียนต้องถูกต้องชัดเจนเหมาะสม มีความทันสมัยและเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (4) วิธีการการสอนหรือกิจกรรมต้องส่งเสริมการเรียนรู้และผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆอย่างเต็มศักยภาพ และ (5) สิ่งแวดล้อมที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัย และนำเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

## 2.4 ลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้

มูลลีย์ (George J. Mouly) อ้างถึงใน ธนพงษ์ ไชยลาโภ (2553, น. 50-51) ได้กล่าวถึงกำหนดลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้ไว้ 7 ขั้น ดังนี้

1. เกิดแรงจูงใจ (Motivation) เมื่อใดก็ตามที่อินทรีย์เกิดความต้องการหรืออยู่ในภาวะที่ขาดสมดุลก็จะมีแรงขับ (Drive) หรือแรงจูงใจ (Motive) เกิดขึ้นผลักดันให้เกิดพฤติกรรมเพื่อหาสิ่งที่ขาดไปนั้นมาให้ร่างกายที่อยู่ในภาวะที่พอดี แรงจูงใจมีผลให้แต่ละคนไวต่อการสัมผัสสิ่งเร้าแตกต่างกันเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทางและความเข้มของพฤติกรรมและเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นสำหรับการเรียนรู้

2. กำหนดเป้าประสงค์ (Goal) เมื่อมีแรงจูงใจเกิดขึ้นแต่ละบุคคลก็จะกำหนดเป้าประสงค์ที่จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ เป้าประสงค์จึงเป็นผลบั่นปลายที่อินทรีย์แสวงหา ซึ่งบางครั้งอาจจะชัดเจน บางครั้งอาจจะเลือนลอย บางครั้งอาจกำหนดขึ้น เพื่อสนองความต้องการทางสรีระ หรือบางครั้งเพื่อสนองความต้องการทางสังคม

3. เกิดความพร้อม (Readiness) คนแต่ละคนมีขีดความสามารถที่จะรับ และความต้องการพื้นฐานเพื่อที่จะเสาะแสวงหาความพอใจ หรือหาสิ่งที่สนองความต้องการ ได้จำกัดและแตกต่างกันไปตามสภาพความพร้อมของแต่ละบุคคล เช่น เด็กทารกซึ่งมีความเจริญ ทางสรีระ ยังไม่มากก็จะไม่พร้อมที่จะเรียนรู้วิธีการหาอาหารด้วยตนเองได้ เด็กที่ร่างกายอ่อนแอ หรือมีความบกพร่องของอวัยวะบางส่วน ก็จะไม่พร้อมในการเล่นกีฬาบางอย่างได้ กล่าวได้ว่าสภาพความพร้อมในการเรียนของบุคคลนั้นจะต้องอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ หลายประการ อาทิเช่น ความเจริญเติบโตของโครงสร้างทางร่างกาย การจูงใจ ประสบการณ์ด้วย เป็นต้น เรื่องของความพร้อมนี้นับว่า เป็นสิ่งจำเป็นมากที่จะต้องดีก่อนที่จะเกิดการเรียนรู้

4. มีอุปสรรค (Obstacle) อุปสรรคจะเป็นสิ่งขวางกั้นระหว่างพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจกับเป้าประสงค์ ถ้าหากไม่มีอุปสรรค หรือสิ่งกีดขวางเราก็จะไปถึงเป้าประสงค์ได้โดยง่าย ซึ่งเราก็ถือว่าสภาพการณ์เช่นนี้ ไม่ได้ช่วยให้เกิดความต้องการที่จะแก้ปัญหาและเรียนรู้ ตรงกันข้ามการที่เราไม่สามารถไปถึงเป้าหมายได้จะก่อให้เกิดความเครียดและจะเกิดความพยายามที่จะหาวิธีการแก้ปัญหาซึ่งจะทำให้เกิด การเรียนรู้ขึ้น

5. การตอบสนอง (Response) เมื่อบุคคลมีแรงจูงใจ มีเป้าประสงค์ เกิดความพร้อม และเผชิญกับอุปสรรคเข้าก็จะมีพฤติกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้น พฤติกรรมนั้นอาจเริ่มด้วยการตัดสินใจ เกิดอาการตอบสนองที่เหมาะสมทดลองทำแล้วปรับปรุงแก้ไขการตอบสนองนั้นให้แก้ปัญหาได้ดีที่สุด ซึ่งแนวทางของ การตอบสนองอาจมุ่งสู่เป้าประสงค์โดยตรงหรือโดยทางอ้อมอย่างใดอย่างหนึ่ง

6. การเสริมแรง (Reinforcement) การเสริมแรง หมายถึง การได้รางวัลหรือให้สิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดความพอใจ ซึ่งปกติผู้เรียนจะได้รับ หลังจากที่ตอบสนองแล้ว ตัวเสริมแรงไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของหรือวัตถุที่มองเห็นได้เสมอไป เพราะความสำเร็จ ความรู้ ความก้าวหน้า ฯลฯ ก็เป็นตัวเสริมแรงได้เช่นเดียวกัน

7. การสรุปความเหมือน (Generalization) หลังจากที่ผู้เรียนสามารถตอบสนองหรือหาวิธีการที่จะมุ่งสู่เป้าประสงค์ได้แล้ว เขาก็อาจจะประสงค์ใช้กับปัญหา หรือสถานการณ์ที่จะพบในอนาคตได้นั้นก็แสดงว่า ผู้เรียนเกิดความสามารถที่จะสรุปความ เหมือนระหว่างสถานการณ์การเรียนรู้ที่มีมาก่อน กับปัญหาหรือสถานการณ์ที่เพิ่งจะพบใหม่ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของพฤติกรรม การเรียนรู้ให้กว้างขวางออกไป

โดยสรุป ลำดับในการเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการเกิดแรงจูงใจหรือความต้องการที่จะเรียนรู้ทำให้มีการกำหนดเป้าหมายและเกิดความพร้อมที่จะเผชิญกับอุปสรรคเกิดอาการตอบสนองที่เหมาะสมทดลองทำแล้วปรับปรุงแก้ไขการตอบสนองนั้นให้แก้ปัญหาได้ จากนั้นทำการสรุปวิธีการที่ทำให้บรรลุเป้าหมายและสามารถปรับใช้ได้มีโอกาสต่อไป

## 2.5 ชนิดของการเรียนรู้

กาเย่ (Gagne) อ้างถึงใน ธนพงษ์ ไชยลาโภ (2553 , น.51-53) ได้แบ่งการเรียนรู้ ออกเป็น 8 ประเภท นับตั้งแต่การเรียนรู้แบบพื้นฐานไปจนถึงการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ดังนี้

1. การเรียนรู้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Signal learning)
2. การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulus Response Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเชื่อมโยง (Connection) การตอบสนองที่เหมาะสมต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยที่เมื่อได้ตอบสนองอย่างถูกต้องหรือเหมาะสมก็จะได้รับรางวัล หรือตัวเสริมแรง หรือเกิดความพอใจ หรืออยากตอบสนองเช่นนั้นซ้ำ ๆ การเรียนรู้แบบนี้ต่างจากการเรียนรู้แบบแรก เพราะการตอบสนอง การเรียนรู้ในลักษณะนี้เกิดขึ้นด้วยความตั้งใจ ส่วนแบบแรกการตอบสนองเกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจและการเรียนรู้แบบนี้จะเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสมองที่สูงกว่า ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ดังกล่าวอาจสรุปได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

2.1 การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองจะค่อยๆ พัฒนาขึ้นทีละน้อย

2.2 การตอบสนองของผู้เรียนที่แสดงตอบโต้สิ่งเร้านั้นจะเป็นการตอบสนองที่ผู้เรียนมีความมั่นใจมากขึ้นตามโอกาสที่ได้กระทำซ้ำ ๆ

2.3 การเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการเชื่อมโยงการตอบสนองบางอย่างต่อสิ่งเร้า เฉพาะอย่างสิ่งเร้าอื่น ๆ จะไม่มีความหมายที่จะทำให้เกิดการตอบสนองเช่นเดียวกับที่ได้ตอบโต้สิ่งเร้าเฉพาะอย่างนั้น

2.4 สิ่งสำคัญที่เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนี้ก็คือรางวัลหรือตัวเสริมแรงคือว่า รางวัลจะทำให้ผู้กระทำเกิดความพอใจและเป็นการเพิ่มโอกาสที่จะทำให้เกิดการตอบสนองเช่นนั้นซ้ำอีกในทางตรงข้ามเราจะไม่ให้รางวัลต่อการตอบสนองที่เราไม่ต้องการซึ่งจะมีผลให้การตอบสนองที่เราไม่ต้องการนั้นค่อยๆลดและยุติลงในที่สุดจะเห็นว่า การเรียนรู้แบบนี้มีลักษณะคล้ายๆกับการเรียนรู้แบบลองผิดลองถูกของธอร์นไดค์ (Thorndike) และการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Skinner) นั่นเอง

3. การเรียนรู้ด้านทักษะหรือด้านกลไก (Skill Learning) หรือ (Motor Training) เป็นการเรียนรู้ทำนองเดียวกับแบบที่ 2 แต่มีความซับซ้อนมากขึ้นเพราะประกอบด้วยความสัมพันธ์และการตอบสนองตั้งแต่ 2 คู่ขึ้นไปและเห็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองในรูปของการใช้กลไกของกล้ามเนื้อและทักษะตัวอย่างเช่นเด็กที่จะเรียนรู้การเปิดประตูก็จะมีลำดับของกิจกรรมต่อเนื่องเป็นสายโซ่ดังนี้มีพวงกุญแจอยู่ในมือเลือกกุญแจที่จะใช้ขึ้นมาสอดใส่เข้าไปในลูกบิดหมุนลูกกุญแจจนหมดเสียงแกร๊กแล้วก็ผลักประตูให้เปิดออก

4. การเรียนรู้ความสัมพันธ์ด้านถ้อยคำ (Verbal Association) การเรียนรู้แบบนี้คล้ายกับแบบที่ 3 แต่ต่างกันที่การตอบสนองต่อสิ่งเร้า ในแบบที่ 1 เป็นการใช้กลไกกล้ามเนื้อ ส่วนแบบที่ 4 เป็นเรื่องของการใช้ถ้อยคำ การเรียนรู้แบบนี้เป็นความสำคัญของภาวะภายใน มากกว่าแบบที่ 3

5. การเรียนรู้เพื่อแยกความแตกต่าง (Discrimination Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งเร้าเพื่อจะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นให้ถูกต้อง การเรียนรู้ที่จะมีเรื่องของการจัดการสัมผัสเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ ตัวอย่างของการเรียนรู้แบบนี้ ก็ได้แก่การที่ครูซึ่งสอนในชั้นเรียนสามารถเรียกชื่อผู้เรียนแต่ละคนได้ถูกต้อง นักเรียนจะเรียนรู้ความแตกต่างของพืช สัตว์ และสารเคมี หรือหินชนิดต่างๆ ซึ่งมีชื่อเรียกต่างๆ กันได้ เด็กเล็กๆ เรียนรู้ที่จะแยกความแตกต่างของสี รูปร่างของสิ่งของ อักษร คำ จำนวน สัญลักษณ์ เป็นต้น การเรียนรู้เพื่อแยกความแตกต่างนี้ อาจเป็นการเรียนรู้เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างสายโซ่ของความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าและการตอบสนองตั้งแต่ 2 คู่ขึ้นไป

6. การเรียนรู้แนวคิด (Concept Learning) การเรียนแนวคิดเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะจัดประเภทของสิ่งเร้าโดยพิจารณาจากคุณสมบัติต่างๆ เกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด จำนวน ฯลฯ เป็นหลัก ผู้เรียนต้องเรียนรู้สิ่งที่คล้ายกัน สามารถสรุปความเหมือนและแยกความแตกต่างของสิ่งเร้า

มีข้อสังเกตว่าการเรียนแนวคิดนี้ การตอบสนองของผู้เรียนไม่ได้เป็นการเชื่อมโยงกับลักษณะทางกายภาพของสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง หากแต่จะเป็นการเชื่อมโยงกับคุณสมบัติทางนามธรรมของสิ่งเร้าเหล่านั้นๆ แกนยถือว่าการเรียนรู้แบบต่างๆ ที่กล่าวมาทั้ง 5 ประเภทข้างต้น จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ชนิดนี้

7. การเรียนรู้กฎหรือหลักการ (Rule Learning หรือ Principle Learning) กฎ (Rule) หรือหลักการ (Principle) เป็นสายโซ่ของความสัมพันธ์ของแนวคิด (Concept) ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป เช่น เมื่อเกิดแนวคิดความยาวของเส้นตรงและเกิดแนวคิดเกี่ยวกับความยาว ความกว้างของสี่เหลี่ยม เราก็สามารถตั้งเป็นกฎของการหาพื้นที่ของรูปสี่เหลี่ยม ในรูปของความสัมพันธ์ระหว่างความยาวและความกว้างได้ ตัวอย่างของกฎอื่นๆ หรือในวิชาพีชคณิต  $xa + xb = x(a + b)$  เป็นต้น

8. การเรียนรู้การแก้ปัญหา (Problem Solving) ในชีวิตของเรานั้นเราจะต้องคิดค้นสิ่งต่างๆ เพื่อตั้งเป็นกฎหรือหลักการเพื่อจะนำไปใช้ควบคุมหรือแก้ปัญหาต่างๆ ในสภาพแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่ตลอดเวลาบางครั้งมนุษย์เราก็จะนำกฎต่างๆ ที่มีอยู่นั้นมาสัมพันธ์กันเป็นกฎใหม่ที่ซับซ้อนขึ้นซึ่งการรวมกันเป็นกฎใหม่ดังกล่าวนับว่าจำเป็นมากที่จะใช้ในการแก้ปัญหาใหม่ๆ การแก้ปัญหามีการคิดหรือการขยายความคิดออกไปเพื่อหากฎใหม่ๆ (ซึ่งอาจเกิดจากการรวมกฎที่มีอยู่ก่อนเข้าเป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่นั้นเอง) ฉะนั้นจะเห็นว่าการศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยความคิดการแก้ปัญหาและการคิดจึงมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก นอกจากนี้แล้วการแก้ปัญหามันต้องอาศัยแนวคิด (Concept) และกฎที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนเป็นพื้นฐานสำคัญจึงสามารถแก้ปัญหาใหม่ๆ ได้

โดยสรุป การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จากการได้รับประสบการณ์จากเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การเรียนรู้แนวคิดทักษะเจตคติการแก้ปัญหาและการคิดซึ่งการเรียนรู้เจตคติและการเรียนรู้การแก้ปัญหาและการคิด เกิดขึ้นได้ยากกว่าการเรียนรู้แนวคิดและทักษะ

### 3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา 34

จากการศึกษาเรื่องสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้ (1) อำนาจหน้าที่ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา 34 (2) ข้อมูลสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

#### 3.1 อำนาจหน้าที่ของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา 34

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 (2558,ออนไลน์) ได้กล่าวถึง ที่มาและอำนาจหน้าที่ของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ไว้ว่า ตามที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 และพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2553 และพรบ. ระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ที่ได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2553 กำหนดให้มีเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นั้น ซึ่งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 เป็นหน่วยงานที่ได้รับการกำหนดให้มีขึ้นตามประกาศในราชกิจจานุเบกษาดังกล่าว โดยอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2556 กฎกระทรวงกำหนดหลักเกณฑ์การแบ่งส่วนราชการภายในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการศึกษา พ.ศ. 2556 และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง แบ่งส่วนราชการภายในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พ.ศ. 2553 และกำหนดอำนาจหน้าที่ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พ.ศ. 2553 ดังนี้

1. จัดทำนโยบาย แผนพัฒนา และมาตรฐานการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบาย มาตรฐานการศึกษา แผนการศึกษา แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานและความต้องการของท้องถิ่น
2. วิเคราะห์การจัดตั้งงบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปของสถานศึกษา และหน่วยงานในเขตพื้นที่การศึกษา และแจ้งการจัดสรรงบประมาณที่ได้รับให้หน่วยงานข้างต้นรับทราบ รวมทั้งกำกับ ตรวจสอบ ติดตามการใช้จ่ายงบประมาณของหน่วยงานดังกล่าว
3. ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาหลักสูตรร่วมกับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
4. กำกับ ดูแล ติดตาม และประเมินผลสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และในเขตพื้นที่การศึกษา
5. ศึกษา วิเคราะห์ วิจัย และรวบรวมข้อมูลสารสนเทศด้านการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
6. ประสานการระดมทรัพยากรด้านต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรบุคคล เพื่อส่งเสริม สนับสนุนการจัดและพัฒนาการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
7. จัดระบบการประกันคุณภาพการศึกษา และประเมินผลสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา
8. ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน การจัดการศึกษาของสถานศึกษาเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวมทั้งบุคคล องค์กรชุมชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันอื่นที่จัดรูปแบบที่หลากหลายในเขตพื้นที่การศึกษา

9. ดำเนินการและประสาน ส่งเสริม สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

10. ประสาน ส่งเสริม การดำเนินงานของคณะอนุกรรมการ และคณะทำงานด้านการศึกษา

11. ประสานการปฏิบัติราชการทั่วไปกับองค์กรหรือหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ในฐานะสำนักงานผู้แทนกระทรวงศึกษาธิการในเขตพื้นที่การศึกษา

12. ปฏิบัติหน้าที่อื่นเกี่ยวกับกิจการภายในเขตพื้นที่การศึกษาที่มีได้ระบุให้เป็นหน้าที่ของหน่วยงานใดโดยเฉพาะ หรือปฏิบัติงานอื่นตามที่ได้มอบหมาย

โดยสรุป สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 เป็นหน่วยงานที่ได้รับ การกำหนดให้มีขึ้นตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2553 ตามที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 และพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2553 และพรบ.ระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ฉบับที่ 3 ) พ.ศ. 2553

### 3.2 ข้อมูลสำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

#### 3.2.1 ที่ตั้ง

สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 (2558, น.1) ตั้งอยู่ที่อาคาร อำนวยการกลางชั้น 4 และ 5 ศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่ ถนนโชตนา ตำบลช้างเผือก อำเภอเมือง เชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ 50300 เว็บไซต์ <http://202.143.130.117/mattayom34/> อีเมลล์ Secondary34@obec.go.th โทรศัพท์ 053-112-974-5 โทรสาร 0-53-11-2976

#### 3.2.2 ข้อมูลพื้นฐาน

จำนวนโรงเรียน:

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| จังหวัดเชียงใหม่  | จำนวน 34 โรงเรียน |
| จังหวัดแม่ฮ่องสอน | จำนวน 8 โรงเรียน  |
| รวม               | จำนวน 42 โรงเรียน |

จำนวนโรงเรียนจำแนกตามขนาด:

|  |                   |
|--|-------------------|
| 1. ขนาดเล็ก (นักเรียน 1 -499 คน)           | จำนวน 7 โรงเรียน  |
| 2. ขนาดกลาง (นักเรียน 500 -1,499 คน)       | จำนวน 21 โรงเรียน |
| 3. ขนาดใหญ่ (นักเรียน 1,500 -2,499 คน)     | จำนวน 11 โรงเรียน |
| 4. ขนาดใหญ่พิเศษ (นักเรียน 2,500 คนขึ้นไป) | จำนวน 3 โรงเรียน  |



## จำนวนนักเรียน :

|                                 |                 |
|---------------------------------|-----------------|
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1           | จำนวน 7,080 คน  |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2           | จำนวน 7,149 คน  |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3           | จำนวน 6,709 คน  |
| รวม                             | จำนวน 20,938 คน |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4           | จำนวน 7,875 คน  |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5           | จำนวน 8,600 คน  |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6           | จำนวน 8,750 คน  |
| รวม                             | จำนวน 25,225 คน |
| ปวช. 1-3 (โรงเรียนพร้าววิทยาคม) | จำนวน 105 คน    |
| รวมทั้งสิ้น                     | จำนวน 46,268 คน |

## จำนวนบุคลากร:

|   |                |
|---|----------------|
| สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา                | จำนวน 68 คน    |
| โรงเรียนในเขตจังหวัดเชียงใหม่ 34 โรงเรียน | จำนวน 2,279 คน |
| โรงเรียนในเขตจังหวัดแม่ฮ่องสอน 8 โรงเรียน | จำนวน 409 คน   |
| โรงเรียนในสังกัดทั้ง 42 โรงเรียน          | จำนวน 2,688 คน |

## 3.2.3 รายชื่อโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 (2558, ออนไลน์) ประกอบด้วย (1) โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย (2) โรงเรียนวัดโนนทัยพายัพ (3) โรงเรียนหอพระ (4) โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย (5) โรงเรียนคอยสะเก็ดวิทยาคม (6) โรงเรียนสันกำแพง (7) โรงเรียนแม่อนวิทย์วิทยาลัย (8) โรงเรียนแม่แตง (9) โรงเรียนแม่หอพระวิทยาคม (10) โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม (11) โรงเรียนแม่ริมวิทยาคม (12) โรงเรียนนวมินทราชูทิศ พายัพ (13) โรงเรียนสะเมิงวิทยาคม (14) โรงเรียนพร้าววิทยาคม (15) โรงเรียนสันทรายวิทยาคม (16) โรงเรียนเชียงดาววิทยาคม (17) โรงเรียนอรุโณทัยวิทยาคม (18) โรงเรียนฝางชนูปถัมภ์ (19) โรงเรียนเวียงแหงวิทยาคม (20) โรงเรียนไชยปราการ (21) โรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม (22) โรงเรียนเทพศิรินทร์ เชียงใหม่ (23) โรงเรียนทางดงรัฐราษฎร์อุปถัมภ์ (24) โรงเรียนสารภีพิทยาคม (25) โรงเรียนบ้านกาศวิทยาคม (26) โรงเรียนสองแคววิทยาคม (27) โรงเรียนสันติสุข (28) โรงเรียนฮอดพิทยาคม (29) โรงเรียนคอยเต่าวิทยาคม (30) โรงเรียนอมก๋อยวิทยาคม (31) โรงเรียนแม่ต๋อนวิทยาคม (32) โรงเรียนจอมทอง (33) โรงเรียนแม่แจ่ม (34) โรงเรียนห้องสอนศึกษา (35) โรงเรียนขุนยวมวิทยา (36) โรงเรียนป่าตองวิทยาคม (37) โรงเรียนปางมะผ้าพิทยาสรรพ์ (38) โรงเรียนแม่สะเรียง

(บริพัตรศึกษา) (39) โรงเรียนสบเมยวิทยาคม (40) โรงเรียนเฉลิมรัชวิทยาคม และ (41) โรงเรียนแม่ลาน้อยครุณสิกข์

### 3.2.4 อัตลักษณ์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 (2558, ออนไลน์) ได้กล่าวถึง อัตลักษณ์ไว้ว่า วิสัยทัศน์ เป้าประสงค์หลัก ค่านิยม วัฒนธรรม

วัฒนธรรมองค์กร คือ ถือประโยชน์ของนักเรียนและสถานศึกษาเป็นสำคัญ (Students and Schools Come First : SSCF)

ค่านิยมองค์กร คือ สร้างสรรค์ผลงาน บริการฉับไว ยิ้มแย้มแจ่มใส ใส่ใจคุณภาพ

วิสัยทัศน์ คือ เป็นองค์กรที่จัดการและให้บริการทางการศึกษาได้มาตรฐาน 1 ใน 10 ของประเทศภายในปี 2560 ”

พันธกิจ ได้แก่

1. ประสานส่งเสริม สนับสนุนการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
2. กำกับ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ
3. ให้บริการทางการศึกษาอย่างทั่วถึง ได้มาตรฐาน

เป้าประสงค์ ได้แก่

1. นักเรียนทุกคนมีคุณภาพได้มาตรฐาน
2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาปฏิบัติหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ

รับผิดชอบต่อผลการดำเนินงาน

3. โรงเรียน และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามีความเข้มแข็งเป็นที่ยอมรับ  
จุดเน้น ได้แก่

ด้านผู้เรียน

1. นักเรียนเป็นคนดี มีระเบียบวินัย และเคารพกฎหมาย
2. นักเรียนเป็นคนเก่ง มีความสามารถ และมีทักษะชีวิต

ด้านครูและบุคลากรทางการศึกษา

1. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีวินัย คุณธรรม จริยธรรม และ

จรรยาบรรณวิชาชีพ

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความสามารถในการจัดการเรียนการ

สอน

### ด้านการบริหารจัดการ

1. โรงเรียนมีความเข้มแข็ง มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับ
2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามีการบริหารจัดการได้มาตรฐาน การ

ให้บริการดีที่สุด

### ยุทธศาสตร์

1. พัฒนาคุณภาพผู้เรียนทุกระดับทุกประเภท
2. ขยายโอกาสทางการศึกษาให้ครอบคลุมผู้เรียน
3. พัฒนาคุณภาพครู และบุคลากรทางการศึกษา
4. พัฒนาระบบการบริหารจัดการ

### กลยุทธ์

#### กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่ 1

1. จัดระบบข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพของผู้เรียนทุกระดับทุกประเภท ให้มีประสิทธิภาพ
2. ประชาสัมพันธ์ สร้างความเข้าใจในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้แก่ผู้ปกครอง ชุมชน สังคม และสาธารณชน มุ่งพัฒนาผู้เรียนที่เหมาะสมกับวัยทักษะและคุณลักษณะที่เป็นจำเป็นของนักเรียนที่สถานประกอบการต้องการ และที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในอนาคต เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาไทยสู่มาตรฐานสากล บนพื้นฐานของความเป็นไทย
3. สนับสนุนการจัดสรรงบประมาณในรูปแบบที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ รวมถึงระดับและประเภทของผู้เรียน
4. ส่งเสริมการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติให้เกิดประสิทธิภาพ รวมถึงการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน สังคม ท้องถิ่นและผู้เรียน
5. ใช้สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา
6. จัดระบบนิเทศ ติดตามผล และรายงานผลให้มีความเข้มแข็งและต่อเนื่อง เป็นรูปธรรมและหลากหลายมิติ เน้นการนิเทศแบบกัลยาณมิตร
7. สนับสนุนให้มีภาระงานและแนวผู้เรียน ให้มีแรงจูงใจในการเรียนเพื่อการเรียนต่อและการมีอาชีพสุจริต เพื่อความมั่นคงในชีวิต ด้วยผู้แนะแนวที่หลากหลาย เช่น ครู ผู้ประกอบอาชีพต่างๆ ทั้งที่เป็นผู้ปกครอง ศิษย์เก่าผู้ที่ทำงานสถานประกอบการใน/นอกพื้นที่

8. ส่งเสริมสนับสนุนการนำการทดสอบ O-NET การประเมินของ PISA และระบบการทดสอบกลางของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและมาตรฐานใกล้เคียงกัน

9. ส่งเสริมการประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา ให้มีความเข้มแข็งเพื่อรองรับการประเมินภายนอก

10. จัดระบบการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีการสอนการสอนทั้งวิชาสามัญและวิชาชีพเพื่อรองรับการมีอาชีพตั้งแต่การเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

11. ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและภาษาอาเซียนอย่างน้อย 1 ภาษา เพื่อรองรับการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 และสู่มาตรฐานสากล

12. ประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกผู้เรียนที่จบการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเรียนต่อให้มีวิธีการคัดเลือกที่หลากหลาย สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกเหนือจากการวัดความรู้ความสามารถในการสอบแข่งขัน

#### กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่ 2

1. พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศ นักเรียนเป็นรายบุคคล ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพให้มีประสิทธิภาพ

2. สนับสนุนการบริหารจัดการงบประมาณ ประเภทเงินอุดหนุนรายหัวให้ผู้เรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้แบบตามตัวผู้เรียน (Demandside Financing) มีการเชื่อมโยงกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและหน่วยงานที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นการบริหารงบประมาณที่มีประสิทธิภาพ

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกระดับ และทุกประเภท มีโอกาสเข้าเรียนในโรงเรียนที่มีคุณภาพ

4. สนับสนุนให้โรงเรียนที่จัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารมีโอกาสดำเนินการศึกษาด้านวิชาชีพ ทั้งที่จัดเองและสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานอื่น เพื่อเป็นการสร้างอาชีพสุจริตให้กับผู้เรียน

5. ส่งเสริมการจัดการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบปกติ รูปแบบเพื่อความเป็นเลิศรูปแบบเพื่อเด็กพิการ เด็กด้อยโอกาส และรูปแบบการศึกษาทางเลือก จัดให้มีความเหมาะสมและเต็มศักยภาพของผู้เรียนและยังคงระดับคุณภาพตามมาตรฐาน

6. ส่งเสริมสนับสนุนระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความเข้มแข็งและต่อเนื่อง

7. ประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง วางแนวทางการดูแลช่วยเหลือและจัดการศึกษาที่เหมาะสมแก่เด็กด้อยโอกาสที่ไม่อยู่ในทะเบียนราษฎร์ เช่น บุตรหลานของแรงงานต่างด้าว เด็กไร้สัญชาติ เด็กพลัดถิ่นเด็กต่างด้าว เด็กไทยที่ไม่มีเลขประจำตัวประชาชน

#### กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่ 3

1. พัฒนาองค์ความรู้ และสมรรถนะของครู ผ่านการปฏิบัติจริงและการช่วยเหลืออย่างต่อเนื่อง
2. พัฒนาผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มที่มีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเร่งด่วน
3. เสริมสร้างระบบแรงจูงใจ เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีขวัญกำลังใจในการทำงานสอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน
4. ประสานและสนับสนุนให้กับองค์กรและคณะบุคคลที่เกี่ยวข้อง จัดเตรียมและจัดสรรครูและผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความสามารถสอดคล้องกับความต้องการของโรงเรียน และสังคม

#### กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่ 4

1. กระจายอำนาจและความรับผิดชอบ
2. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม
3. ส่งเสริมให้สถานศึกษาและสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและองค์กรคณะบุคคล มีความรับผิดชอบต่อผลการดำเนินงาน

โดยสรุป สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ประกอบด้วยโรงเรียนในสังกัดจากจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดแม่ฮ่องสอน จำนวน 42 โรงเรียน มีนักเรียน จำนวน 46,268 คน บุคลากร จำนวน 2,688 คน มีแนวนโยบาย ถู้อประโยชน์ของนักเรียนและสถานศึกษาเป็นสำคัญ และมุ่งสร้างองค์กรที่จัดการและให้บริการทางการศึกษาได้มาตรฐาน 1 ใน 10 ของประเทศภายในปี 2560

## 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ชนากิตต์ ราชพิบูลย์ (2553) ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้บริการอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันมากที่สุด คือ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ

49.0 ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมมากที่สุด คือ hi5 ร้อยละ 39.7 ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อคุยกับเพื่อนในปัจจุบันและเพื่อนเก่า ร้อยละ 39.9 มีความถี่ในการใช้มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 52.5 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในวันจันทร์ถึงศุกร์ คือ เล่นที่บ้านก่อน เข้านอน ร้อยละ 64.6 ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ คือ ช่วงกลางคืน (19.00น.-24.00น.) ร้อยละ 31.1 ส่วนใหญ่มีบล็อก (ข้อมูลส่วนตัว) ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 66.8 มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่จริงบางส่วน ร้อยละ 59.3 โดยผ่านทางคอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากที่สุด ร้อยละ 53.6 มีการตกแต่งหน้าตาเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้างแต่ไม่มากนัก ร้อยละ 67.5 นานๆ ครั้งจึงจะเปลี่ยนการตกแต่ง ร้อยละ 78.7 มีจำนวนการใส่รูปส่วนตัว 1-10 รูป ร้อยละ 38.2 ในส่วนของผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}=2.24$ ) โดยผลกระทบทางด้านอารมณ์อยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}=2.36$ ) ผลกระทบด้านสังคมอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}=2.15$ ) และผลกระทบด้านการเรียนอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}=2.20$ ) จากแบบสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวก รวดเร็ว และช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

ชัยเดช บุญสอน (2554) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การแก้ปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อการพัฒนาและประเมินคุณภาพของกระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การแก้ปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) ผู้ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการแก้ไขของผู้เรียน 5) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน การดำเนินการวิจัยได้พัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นเตรียม (2) ขั้นแนะนำ (3) ขั้นการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา และทดลองกับประชากรที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่โมกข์ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 44 คน จากการวิจัย พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก ด้านสื่อการนำเสนอมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับดีมาก ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6632 ค่าดัชนีประสิทธิผลความสามารถในการแก้ปัญหามีค่ากับ 0.6455 และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุดแสดงว่ากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

ปรีชญา หินศรีสุวรรณ (2555) ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงอายุ 18-24 ปี เป็นนักศึกษาหญิงที่มีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่านักศึกษาชาย เป็นกลุ่มประชากรที่อยู่ในช่วง Generation M โดยการใช้จ่ายส่วนใหญ่อยู่ในระหว่าง 4,000-5,000 บาทต่อเดือน แหล่งที่มาของค่าใช้จ่ายมาจาก บิดา-มารดา เป็นส่วนใหญ่ จากการศึกษาพบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่นักศึกษามีไว้ครอบครองคือโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก และสมาร์ตโฟน/แท็บเล็ต โดยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในการครอบครองอุปกรณ์สื่อสารและเทคโนโลยีที่สามารถใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้งาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย เชียงใหม่ พบว่าส่วนใหญ่มีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด และสะดวกที่สุดคือผ่านทาง โทรศัพท์มือถือ/แท็บเล็ต การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่าช่วงเวลาที่เข้าใช้งานมากที่สุดคือ ช่วงดึก (19.00-24.00 น.) ใช้เวลาในการเข้าใช้ประมาณ 30 นาที และเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกๆวัน จากการศึกษา รูปแบบการดำเนินชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่พบว่าสามารถแบ่งกลุ่มรูปแบบการดำเนินชีวิตได้ทั้งหมด 6 กลุ่ม คือ รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านตนเองและครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านงานอดิเรกและการพักผ่อน รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านเทคโนโลยี/สารสนเทศ/สินค้า/บริการ รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านความบันเทิง/ทันสมัย/สังคม รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านความงาม/สุขภาพ รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านศาสนาและวัฒนธรรม พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่มุ่งเน้นด้านตนเองและครอบครัว เป็นรูปแบบที่แสดงให้เห็นถึงกิจกรรม ความสนใจ ความคิดเห็น เกี่ยวกับความสัมพันธ์ต่อตนเองและครอบครัว

การศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จากพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ บ่งบอกถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตส่วนมากของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คือ มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แสดงให้เห็นถึง กิจกรรม ความสนใจ และความคิดเห็นในเรื่องที่ตนเองสนใจ

กานดา สังขวารี (2556) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรับสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเลือกสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอเมืองเชียงใหม่

ผลการวิจัยพบว่า การเลือกสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา และประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ คือ Facebook เหตุผลในการค้นหาข้อมูลในการเข้าศึกษาต่อในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ คือ มีข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยที่กำลังสนใจจะเข้าศึกษาให้ค้นหา ผู้มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการค้นหาข้อมูลสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา คือ ตนเอง โดยมีความถี่ในการหาข้อมูล 1-2 วันต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาในการเริ่มหาข้อมูลในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา คือ ระหว่าง ม. 6 เทอม 1 โดยมีลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นสื่อที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้กับคนอื่น ๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ นอกจากนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เคยรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นสมาชิก คือ ข่าวการรับสมัครนักศึกษาของสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระบุว่าข้อมูลที่ใช้เลือกศึกษาต่อสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในปัจจุบันมีความเพียงพอในระดับน้อย ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจจากการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสถาบันอุดมศึกษาจากสื่อสังคมออนไลน์ในระดับพึงพอใจน้อย ในด้านแนวโน้มการแนะนำให้มาใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการค้นหาข้อมูลสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา พบว่าอาจจะแนะนำเพื่อนให้มาใช้ และหากมีข้อสงสัยในข้อมูลเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกเรียนในระดับอุดมศึกษา อาจจะค้นหาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์เดิม

ข่าวสารหรือข้อมูลของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญสูงที่สุดในการทำให้ตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษานั้นๆ มีดังนี้ ด้านผลิตภัณฑ์ คือ เรื่องชื่อเสียงคณะ/มหาวิทยาลัย ด้านราคา คือ เรื่องค่าใช้จ่ายในการศึกษา ด้านสถานที่ คือ สถานที่ตั้งของมหาวิทยาลัย ด้านการส่งเสริมการตลาด คือ ด้านทุนการศึกษา ด้านบุคลากร คือ เรื่องอาจารย์ผู้สอนมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ด้านกระบวนการ คือ เรื่องวิชาที่ใช้ในการสอบ และด้านลักษณะทางกายภาพ คือ เรื่องสภาพแวดล้อมของมหาวิทยาลัย

จิราภรณ์ ศรีนาค (2556) ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ (1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เลือกใช้ (2) เพื่อศึกษารูปแบบการในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อสังคมออนไลน์ (3) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และ (4) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล



รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 28 คน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 21-30 ปี มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน/นักศึกษา โดยสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook คือ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้รู้จักและนิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้ รูปแบบในการนำเสนอสารของสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า Facebook คือ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีรูปแบบโดดเด่นที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Interactive) ที่สามารถทำการสื่อสารแบบ VDO Call ได้

ด้านเนื้อหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น มีลักษณะของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเสริมกับการใช้สื่อเดิม เป็นลักษณะที่พบมากที่สุด และเนื้อหาในการแสดงตัวตนที่พบ คือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ใช่ชื่อ หรือรูปภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นภาษาพูด ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารส่วนใหญ่อยู่ในระดับเริ่มต้นความสัมพันธ์ คือ บุคคลทั่วไป หรือ เพื่อนใหม่ และไม่มีกรตั้งกฎ บรรทัดฐานหรือกติกาการใช้งานไว้

ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการพูดคุย สนทนา มากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้เพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเชิงบวก ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถช่วยให้การตัดสินใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่า พบปะเพื่อนใหม่ๆ และผลกระทบต่อเชิงลบ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง และส่งผลต่อความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ใช้สื่อสารลดลงด้วย

จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ด้านระยะเวลาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบต่อเนื่อง โดยมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน แม้จะจำนวนเวลาที่ต่างกัน หรือช่วงเวลาที่ต่างกัน ก็ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวก และผลกระทบต่อเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับ ต่ำ

ส่วนการสร้างตัวตนผ่านการสื่อสารผ่านการเลือกใช้ชื่อ และรูปภาพเพื่อสร้างอัตลักษณ์ การใช้ภาษาในการแสดงออก การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และการเคารพกฎ/กติกาต่างๆ ที่ตนเอง และผู้ใช้สื่อคนอื่นๆ ตั้งไว้ มีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับ ปานกลาง ทั้งนี้ ยังมีความสัมพันธ์กับผลกระทบต่อเชิงบวก และผลกระทบต่อเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับ ปานกลาง

โดยสรุป งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ ส่วนมากเป็นเรื่อง การทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ผลการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในกิจกรรมต่างๆ ว่า มีผลตอบรับเป็นเช่นไร รวมถึงการเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ในการจัดการ การศึกษา ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่ายและแพร่หลายมากในปัจจุบัน ดังนั้นผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็น ประเด็นในการสำรวจในงานวิจัยครั้งนี้

#### 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ควอน กู และ วินสตัน (Duan, Gu and Whinston, 2006) วิจัยเรื่องการเจริญเติบโต ของยอดขายการตลาดแบบปากต่อปากกับสินค้าออนไลน์ การตรวจสอบข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เป็นวิจัยเชิงคุณภาพโดยทำการเก็บข้อมูลจาก 3 สื่อ คือ Variety.com, Yahoo.com และ BoxOfficeMojo.com ผลการวิจัยพบว่า การตลาดแบบปากต่อปากบน อินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นและเป็นวิธีการที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคที่ร้านค้าปลีกซึ่ง ในการแยกผลกระทบของออนไลน์แบบปากต่อปากเป็นทั้งผู้นำและผลที่ร้านค้าปลีก แสดงให้เห็น ว่าทั้งรายได้บ็อกซ์ออฟฟิศของภาพยนตร์และปากต่อปากสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อ ปริมาณของแบบปากต่อปาก ปริมาณแบบปากต่อปาก จะนำไปสู่การทำรายได้ที่สูงขึ้นในบ็อกซ์ ออฟฟิศของภาพยนตร์ การตลาดแบบปากต่อปากมีความสำคัญในการสร้างรายได้ที่ยั่งยืนและ การค้าปลีก

อีลิค พาดมา และ สวีทเซอร์ (Eyrice Padma and Sweetser, 2008) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารของผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ โดยใช้ แบบสอบถามออนไลน์ส่งอีเมลล์เพื่อสำรวจการใช้งานพื้นฐานของนักวิชาการประชาสัมพันธ์ ทั้งหมดในกลุ่มคนเมืองจำนวน 283 คน เป็นการสำรวจสำรวจความคิดเห็นส่วนตัวจากการใช้ เครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์สำหรับธุรกิจศึกษาเครื่องมือสังคมออนไลน์ ได้แก่ บล็อก อินทราเน็ต podcasts การแบ่งปันวีดีโอ รูปภาพ Shutterbug flick เครือข่ายสังคมออนไลน์ PDAs instant message chat Social event/calendar system (Upcoming Eventful) social bookmarking (Delicious) news aggregation/RSS และ อีเมลล์ ผลการศึกษาพบว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้มากที่สุด คือ อีเมลล์ อินทราเน็ต และ บล็อก ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์มักจะใช้คำสั้นๆ เพื่อตั้งสถานะบนสื่อ สังคมออนไลน์ และ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นกลยุทธ์ในการสื่อสาร ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ ต้องพัฒนาทักษะด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ ส่วนใหญ่มีความเข้าใจในการประยุกต์ใช้อีเมลล์ และอินทราเน็ตให้เป็นเครื่องมือในหน่วยงาน และพวกเขามีความรู้เกี่ยวกับบล็อกและ Podcast สร้าง ความสะดวกสบายในการทำงาน

กุนาวาดีน่า, เฮอร์มานส์, ซานเชซ, ริชมอนด์, บอห์เลย์ และ ทัทเทิล (Gunawardena, Hermans, Sanchez, Richmond, Bohley, and Tuttle, 2009) ได้วิจัยเรื่อง กรอบความคิดเชิงทฤษฎีออนไลน์ด้วยเครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากรอบความคิดเชิงทฤษฎีในการทำความเข้าใจการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มบุคคลที่ใช้ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อทำงานเป็นเป้าหมายร่วมกันสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันด้วยเครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่คณะผู้วิจัยได้ประยุกต์จากทฤษฎีการเรียนรู้และประสบการณ์ใช้เครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นชุมชนนักปฏิบัติ โดยผู้วิจัยกำหนด Wiki ไว้ให้คนในชุมชนออนไลน์สร้างความรู้ร่วมกันและให้กลุ่มได้เสริมคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ Facebook, Community, Delicious, Mashups, Blog และ RSS Feeds โดยใช้ Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อกับผู้เรียน

ไรท์ และฮินซอน (Wright and Hinson, 2009) ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ จำนวน 574 คน จากผู้ปฏิบัติงานทั่วโลก ที่เป็นสมาชิกในเพจของ Arthur W. และจาก International Public Relation Association (IPRA) ด้วยการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) จากสื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกใช้งานจริงของผู้ปฏิบัติงานด้านการประชาสัมพันธ์ โดยสอบถามถึงความสำคัญของสื่อสังคมในองค์กร พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ บล็อก เครือข่ายสังคมออนไลน์ การแบ่งปันวิดีโอ และ บอร์ดแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุน้อยยังระบุว่าแนวโน้มที่จะแนะนำการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ และยังมีแนวโน้มที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตอื่นๆ ในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารและข้อมูลในชีวิตประจำวัน

ออลิลิลิก และอ๊วทะเบค (Alikilic and UAtabek, 2011) ศึกษาเกี่ยวกับการยอมรับสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านการประชาสัมพันธ์ในประเทศตุรกี เพื่อเป็นการสืบค้นข้อมูลด้านงานประชาสัมพันธ์ การยอมรับสื่อสังคมออนไลน์และความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ด้านประชาสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ บล็อก, อีเมล, อินทราเน็ต, Podcast, การแบ่งปันรูปภาพ และวิดีโอ, Instant messaging, วิกี, เครือข่ายสังคมออนไลน์, สื่อเสมือนจริง, เกมส์, PDAs, Socialbookmarking, Forum/news group และเว็บไซต์ขององค์กรใช้แบบสอบถามออนไลน์เก็บข้อมูลจากนักประชาสัมพันธ์ที่เป็นสมาชิกของ TUHID จำนวน 126 คน ผลวิจัยพบว่า ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ได้แก่ อีเมล เครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ และแบ่งปันรูปภาพและวิดีโอ ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ส่วนใหญ่จะจบการศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดในบริษัทประชาสัมพันธ์ระดับประเทศ นอกจากนี้ ยังพบว่า รูปแบบการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ การสื่อสาร

ภายใน สร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า สร้างความสัมพันธ์กับนักลงทุน ตอบสนองความต้องการของสังคม การจัดการภาวะวิกฤติ สร้างความสัมพันธ์กับชุมชน สร้างความสัมพันธ์กับองค์กร ภายใน และนอกองค์กรตามลำดับ

โดยสรุป จากงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์พบว่ามีการศึกษาผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มอาชีพต่างๆซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น งานด้านธุรกิจการค้า งานประชาสัมพันธ์ หรือในระบบการศึกษาที่นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้มีการพัฒนาการทางทักษะทางสังคมสูงขึ้นและประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นทีมที่ดีขึ้น



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้คือ กำหนดประชากร สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 25,225 คน จาก 41 โรงเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 394 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย ตามสูตรการคำนวณของทาโร ยามาเน (Taro Yamane, 1967, p. 886) ที่ความเชื่อมั่น 95%

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามการวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 จำนวน 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม มีข้อคำถามจำนวน 13 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 จำนวน 104 ข้อ และ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ขั้น 1 กำหนดสิ่งต้องประเมิน ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 จำนวน 3 ส่วน คือ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ และความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ขั้น 2 ศึกษาทฤษฎีหลักการต่างๆ จากตำราแนวความคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

ขั้น 3 กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม ประกอบด้วย (1) แบบสอบถามแบบมาตรวัด ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีระดับคะแนนดังนี้

| ระดับคะแนน | แปลความหมาย                                   |
|------------|---|
| 5 หมายถึง  | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับมากที่สุด  |
| 4 หมายถึง  | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับมาก        |
| 3 หมายถึง  | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับปานกลาง    |
| 2 หมายถึง  | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับน้อย       |
| 1 หมายถึง  | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับน้อยที่สุด |

และ (2) แบบสอบถามปลายเปิด

ขั้น 4 สร้างแบบสอบถามโดยการประมวลเนื้อหาสาระให้ครอบคลุมขอบข่ายที่เกี่ยวกับสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่เกี่ยวกับสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ด้าน รวม 37 ข้อ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ด้าน รวม 28 ข้อ ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 4 ด้าน รวม 39 ข้อ รวมทั้งหมด 104 ข้อ โดยจัดทำเป็นแบบสอบถามมาตรวัดประเมินค่า 5 ระดับ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแบบสอบถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมนอกเหนือจากข้อคำถามที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและปรับแก้ไขโดยอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาปรึกษากับที่ปรึกษาค้นคว้าอิสระเพื่อปรับแก้ไขและพิจารณาความครอบคลุมในประเด็นการวิจัย โดยมีการปรับปรุงแบบสอบถามดังนี้

- 5.1 ให้ปรับข้อความใหม่ให้ครอบคลุมมากขึ้นกว่าเดิม
- 5.2 ให้ปรับขนาดตัวอักษร การเว้นวรรค ปรับตารางให้ตรงหน้ากระดาษ
- 5.3 ให้สลับตัวเลือกของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่รู้จักไว้อันดับต้น
- 5.4 ให้ปรับข้อความและจัดหน้า ให้เรียบร้อยของแบบสอบถาม

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญท่านตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) (รายนามผู้เชี่ยวชาญแสดงในภาคผนวก ก หน้า 91) โดยผู้เชี่ยวชาญจะทำการทดสอบความถูกต้องรวมทั้งครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการวัด และตรวจสอบข้อคำถามทุกข้อให้มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ภาษาที่ใช้ชัดเจนแจ่มแจ้ง เข้าใจตรงกัน และผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดี 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.00 - 1.00

เกณฑ์การให้คะแนนการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ผู้วิจัยนำข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) แล้วหาค่าเฉลี่ยซึ่งกำหนดค่าคะแนน ดังนี้

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

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับข้อคำถามจากการพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า IOC  $\geq$  .50 แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้ง 10 ด้าน ซึ่งผลพบว่าข้อคำถามรายข้อมีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.00 – 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ 104 ข้อ (ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม แสดงในภาคผนวก ก หน้า 107)

ขั้น 7 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ข้อคำถามมีความชัดเจนและภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม โดยมีการปรับปรุงแบบสอบถามดังนี้

- 7.1 ได้ให้ปรับปรุงข้อคำถามให้กระชับ ชัดเจน
- 7.2 จัดรูปแบบตารางของแบบสอบถามให้สวยงาม
- 7.3 สลับตัวเลือกของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่รู้จักไว้อันดับต้น

ขั้นที่ 8 ทดลองใช้แบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ในงานวิจัย ในวันที่ 3 กันยายน 2558 กับนักศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียน สันทรายวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ผลทดลองใช้พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจภาษาที่ใช้และเข้าใจข้อคำถามแต่ละหัวข้อเป็นอย่างดีโดยในแบบสอบถามได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำเครื่องหมายลงในตารางซึ่งมีให้เลือก 2 ช่อง คือ เข้าใจ/ไม่เข้าใจ ในข้อคำถามหลังจากทดลองใช้พบว่า กลุ่มตัวอย่างตอบว่า “เข้าใจ” ในข้อคำถามทุกข้อ (ภาคผนวก ง แบบประเมินความเข้าใจของผู้ใช้งานแบบสอบถาม หน้า 123)

ขั้นที่ 9 หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถาม ตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ จึงดำเนินการจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำมาใช้สอบถามความต้องการกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย (ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย หน้า 93) แบบสอบถามสมบูรณ์ มีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist)

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน ครอบคลุม

สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 ด้าน รวม 37 ข้อ  
 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 ด้าน รวม 28 ข้อ  
 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ จำนวน 4 ด้าน  
 รวม 39 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนที่จะทำการเก็บข้อมูลที่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกและรับแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง จำนวน 394 ฉบับ



3.3 วัน เวลา ในการแจกและรับแบบสอบถามผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลระหว่างเดือน กันยายน 2558 - เดือนตุลาคม 2558

3.4 จำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืน พบว่าแบบสอบถาม จำนวน 394 ฉบับ ได้รับคืน จำนวน 394 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีความสมบูรณ์ทุกฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป รวบรวม ข้อมูลจากแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตรดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ค่าร้อยละ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.104)

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

4.2 วิเคราะห์สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 โดยใช้สูตรค่าเฉลี่ย

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

เมื่อกำหนดให้  $\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ย  
 $\sum x$  แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน  
 N แทน จำนวนผู้ตอบแต่ละข้อคำถาม

การวิเคราะห์แบบสอบถาม กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยตามแนวของ จอห์น ดับบลิว เบสท์ และเจมส์ วี คาห์น (Best John W. and Kahn James V., 1993, p. 181-182) ดังนี้

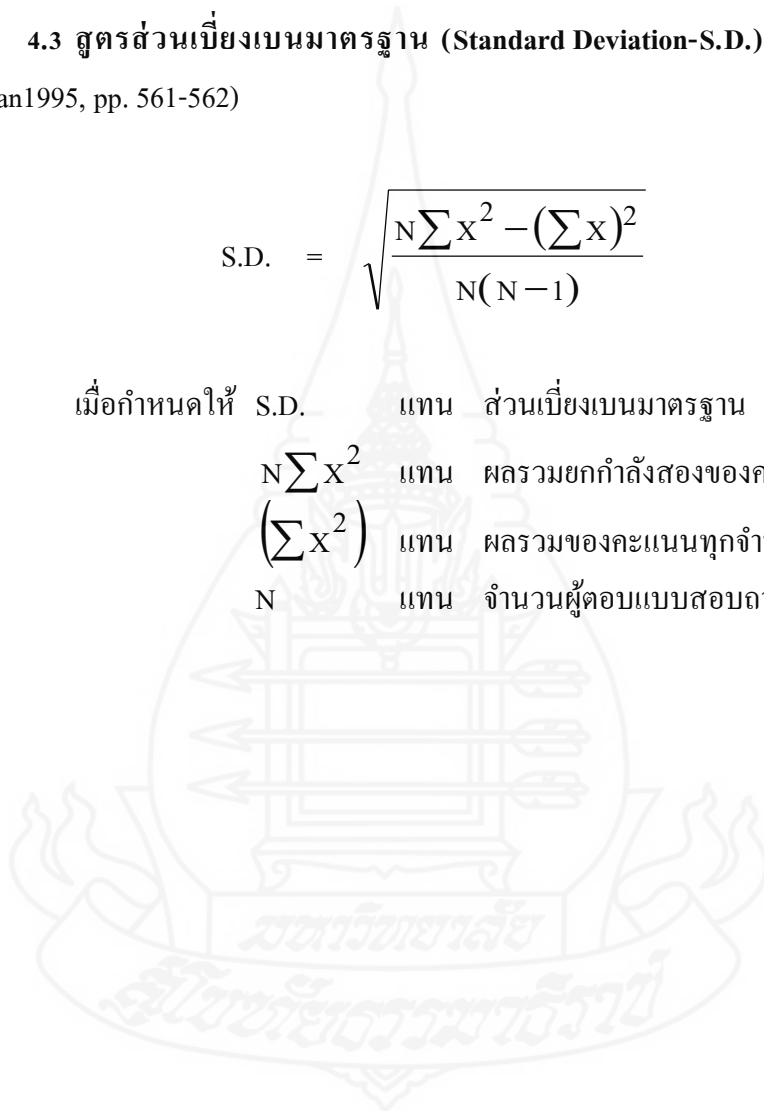
| ค่าเฉลี่ย   | ความหมาย                      |
|-------------|-------------------------------|
| 4.50 - 5.00 | มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด |

|             |                                |
|-------------|--------------------------------|
| 3.50 - 4.49 | มีความคิดเห็นในระดับมาก        |
| 2.50 - 3.49 | มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง    |
| 1.50 - 2.49 | มีความคิดเห็นในระดับน้อย       |
| 1.00 - 1.49 | มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด |

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

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

|                    |     |                                 |
|--------------------|-----|---------------------------------|
| เมื่อกำหนดให้ S.D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน            |
| $N\sum X^2$        | แทน | ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทุกจำนวน |
| $(\sum X)^2$       | แทน | ผลรวมของคะแนนทุกจำนวนยกกำลังสอง |
| N                  | แทน | จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด     |



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

#### ตอนที่ 1

##### ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามครอบคลุม เพศ ระดับชั้นเรียน แผนการเรียน ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารชนิดใด ที่นักเรียนใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ กรณีที่นักเรียนใช้แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนให้ระบบปฏิบัติการใด โดยทั่วไปนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ครั้งต่อวัน ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป เฉลี่ยต่อวัน นานเท่าไร นักเรียนใช้ช่วงเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด นักเรียนมีค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่ นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยวิธีใด และนักเรียนนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในกลุ่มวิชาใด

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 394)

| ข้อมูลทั่วไป   | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| <b>1 เพศ</b>   |       |        |
| ชาย  | 164   | 41.62  |
| หญิง   | 230   | 58.38  |
| <b>2 ระดับชั้นเรียน</b>  |       |        |
| มัธยมศึกษาปีที่ 4  | 145   | 36.8   |
| มัธยมศึกษาปีที่ 5  | 119   | 30.2   |
| มัธยมศึกษาปีที่ 6  | 130   | 33     |
| <b>3 แผนการเรียน</b>   |       |        |
| วิทย์ – คณิต   | 106   | 26.9   |
| ศิลป์คำนวณ   | 74    | 18.79  |
| ศิลป์ภาษา  | 199   | 50.5   |
| อื่นๆ  |       |        |
| อุตสาหกรรม   | 8     | 2.03   |
| คอมพิวเตอร์  | 5     | 1.27   |
| ศิลป์ทั่วไป  | 2     | 0.51   |
| <b>4 นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</b> |       |        |
| <b>4.1 ประเภทตีพิมพ์/บทความ</b>  |       |        |
| Blog   | 79    | 20.05  |
| blogger  | 79    | 20.05  |
| Blogging   | 52    | 13.2   |
| Blognon  | 34    | 8.63   |
| Oknation   | 32    | 8.12   |
| Exteen   | 29    | 7.36   |
| GoToKnow.org   | 67    | 17.01  |
| Wikipedia  | 166   | 42.13  |

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

| ข้อมูลทั่วไป   | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| <b>4 นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) (ต่อ)</b> |       |        |
| <b>4.2 ประเภทแบ่งปัน</b>   |       |        |
| Youtube  | 317   | 80.45  |
| Flickr   | 13    | 3.3    |
| Imeem  | 29    | 7.36   |
| My space   | 13    | 3.3    |
| Instagram  | 17    | 4.31   |
| <b>4.3 ประเภทอภิปราย/สนทนา</b>   |       |        |
| Webboard   | 178   | 45.17  |
| Pantip   | 112   | 28.29  |
| Sanook   | 76    | 19.28  |
| Kapook   | 76    | 19.28  |
| Mthai  | 76    | 19.28  |
| Postjung   | 31    | 7.86   |
| Dek-Dee  | 29    | 7.36   |
| Skyper   | 66    | 16.75  |
| Line   | 241   | 61.17  |
| Tango  | 36    | 9.14   |
| Hangout  | 29    | 7.36   |
| <b>4.4 ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง</b>                       |       |        |
| Game Online  | 104   | 26.4   |
| Facebook   | 290   | 73.6   |
| Google plus  | 105   | 26.64  |
| Instragram   | 127   | 32.23  |
| <b>4.5 ประเภทตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก</b>  |       |        |
| Twitter  | 242   | 61.42  |

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

|          | ข้อมูลทั่วไป   | จำนวน | ร้อยละ |
|----------|--|-------|--------|
| <b>5</b> | <b>อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารชนิดใด ที่นักเรียนใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</b> |       |        |
|          | คอมพิวเตอร์ (ตั้งโต๊ะ/PC)  | 169   | 42.89  |
|          | คอมพิวเตอร์พกพา (โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป)  | 243   | 61.67  |
|          | แท็บเล็ต   | 107   | 27.15  |
|          | โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน   | 279   | 70.81  |
|          | <b>กรณีที่นักเรียนใช้แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ในการเข้าถึงสื่อสังคม</b>             |       |        |
| <b>6</b> | <b>ออนไลน์ นักเรียนให้ระบบปฏิบัติการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</b>                                   |       |        |
|          | IOS  | 91    | 23.1   |
|          | Android  | 227   | 57.61  |
|          | Windows mobile   | 114   | 28.93  |
| <b>7</b> | <b>โดยทั่วไปนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ครั้ง ต่อวัน</b>                                   |       |        |
|          | 1- 5 ครั้งต่อวัน   | 203   | 51.52  |
|          | 6 - 10 ครั้งต่อวัน   | 88    | 22.34  |
|          | 11 – 15 ครั้งต่อวัน  | 34    | 8.63   |
|          | 15 – 20 ครั้งต่อวัน  | 30    | 7.61   |
|          | มากกว่า 20 ครั้งต่อวัน   | 39    | 9.9    |
| <b>8</b> | <b>ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป เฉลี่ยต่อวัน นานเท่าไร</b>                      |       |        |
|          | ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง  | 80    | 20.3   |
|          | 1-2 ชั่วโมง  | 102   | 25.9   |
|          | 3-4 ชั่วโมง  | 124   | 31.47  |
|          | 5-6 ชั่วโมง  | 56    | 14.21  |
|          | 7 ชั่วโมงขึ้นไป  | 32    | 8.12   |

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

| ข้อมูลทั่วไป   | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| <b>9 นักเรียนใช้ช่วงเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด</b>                                     |       |        |
| ตอนเช้าก่อนเข้าห้องเรียน   | 13    | 3.3    |
| ช่วงที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์  | 49    | 12.43  |
| ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น  | 44    | 11.17  |
| ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน  | 183   | 46.45  |
| ก่อนนอน  | 105   | 26.65  |
| <b>10 นักเรียนมีค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน</b>             |       |        |
| ไม่เสียค่าใช้จ่าย  | 88    | 22.33  |
| น้อยกว่า 100 บาท   | 91    | 23.1   |
| 101 - 300 บาท  | 95    | 24.11  |
| 301 - 500 บาท  | 42    | 10.66  |
| 501 - 700 บาท  | 53    | 13.45  |
| มากกว่า 700 บาท  | 25    | 6.35   |
| <b>11 นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่</b>                       |       |        |
| มี   | 377   | 95.68  |
| ไม่มี  | 17    | 4.32   |
| <b>12 นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยวิธีใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</b> |       |        |
| การเรียนการสอนในโรงเรียน   | 34    | 8.63   |
| อบรมจากโรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์  | 230   | 58.37  |
| เรียนรู้จากเพื่อน  | 105   | 26.64  |
| เรียนรู้ด้วยตนเอง  | 227   | 57.61  |
| เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์  | 257   | 65.22  |
| เรียนรู้จากบทความในหนังสือพิมพ์  | 136   | 34.51  |
| งานแสดงสินค้า/นิทรรศการ  | 62    | 15.73  |
| เรียนรู้จากหนังสือคอมพิวเตอร์  | 75    | 19.03  |
| เรียนรู้จากวิดีโอทัศน์   | 91    | 23.09  |
| เรียนรู้จากซีดีรอม   | 77    | 19.54  |

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

| ข้อมูลทั่วไป   | จำนวน | ร้อยละ |
|--|-------|--------|
| <b>13 นักเรียนนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในกลุ่มวิชาใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</b> |       |        |
| ภาษาไทย  | 184   | 46.7   |
| คณิตศาสตร์   | 199   | 50.5   |
| วิทยาศาสตร์  | 218   | 55.32  |
| สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม  | 176   | 44.67  |
| ศิลปะ  | 157   | 39.84  |
| สุขศึกษาและพลศึกษา   | 128   | 32.48  |
| ภาษาต่างประเทศ   | 264   | 67     |
| การงานอาชีพและเทคโนโลยี  | 202   | 51.26  |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

**1.1 เพศ พบว่า** ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.38 และเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 41.62

**1.2 ระดับชั้นเรียน พบว่า** ผู้ตอบแบบสอบถามศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมา ได้แก่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 33.00 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 30.20

**1.3 แผนการเรียน พบว่า** ผู้ตอบแบบสอบถามศึกษาในแผนการเรียนศิลป์ภาษา มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.50 รองลงมา ได้แก่ แผนการเรียน วิทยาศาสตร์-คณิต คิดเป็นร้อยละ 26.90 แผนการเรียน ศิลป์คำนวณ คิดเป็นร้อยละ 18.79 แผนการเรียนอื่นๆ ได้แก่ แผนการเรียน อุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 2.03 แผนการเรียนคอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ 1.27 และแผนการเรียน ศิลป์ทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 0.51

**1.4 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ พบว่า**

**1.4.1 ประเภทตีพิมพ์/บทความ พบว่า** ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุดคือ Wikipedia คิดเป็นร้อยละ 42.13 รองลงมา ได้แก่ Blog คิดเป็นร้อยละ 20.05 ประเภทของ Blog พบว่า มากที่สุด คือ blogger คิดเป็นร้อยละ 20.05 รองลงมา ได้แก่ GoToKnow.org คิดเป็นร้อยละ 17.01 blogging คิดเป็นร้อยละ 13.20 blognon คิดเป็นร้อยละ 8.63 oknation คิดเป็นร้อยละ 8.12 และ exteen คิดเป็นร้อยละ 7.36



**1.4.2 ประเภทแบ่งปัน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ Youtube คิดเป็นร้อยละ 80.45 รองลงมาได้แก่ Imeem คิดเป็นร้อยละ 7.36 Instagram คิดเป็นร้อยละ 4.31 Flickr คิดเป็นร้อยละ 3.30 และ My space คิดเป็นร้อยละ 3.3

**1.4.3 ประเภทอภิปราย/สนทนา** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ Line คิดเป็นร้อยละ 61.17 รองลงมา ได้แก่ Webboard คิดเป็นร้อยละ 45.17 Skype คิดเป็นร้อยละ 16.75 Tango คิดเป็นร้อยละ 9.14 และ Hangout 7.36 ประเภทของ Webboard พบว่า มากที่สุด คือ Pantip คิดเป็นร้อยละ 28.29 รองลงมา ได้แก่ Sanook คิดเป็นร้อยละ 19.28 Kapook คิดเป็นร้อยละ 19.28 Mthai คิดเป็นร้อยละ 19.28 Postjun คิดเป็นร้อยละ 7.86 Dek-Dee คิดเป็นร้อยละ 7.36

**1.4.4 ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ 73.6 รองลงมาได้แก่ Instagram คิดเป็นร้อยละ 32.23 Google plus คิดเป็นร้อยละ 26.64 และ Game Online คิดเป็นร้อยละ 26.4

**1.4.5 ประเภทตีพิมพ์แบบไม่โครบล็อก** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ Twitter คิดเป็นร้อยละ 61.42

**1.5 อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารที่ใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน คิดเป็นร้อยละ 70.81 รองลงมา ได้แก่ คอมพิวเตอร์พกพา (โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป) คิดเป็นร้อยละ 61.67 คอมพิวเตอร์ (ตั้งโต๊ะ/PC) คิดเป็นร้อยละ 42.89 และ แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 27.15

**1.6 ระบบปฏิบัติการที่ใช้กับแท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ Android คิดเป็นร้อยละ 57.61 รองลงมา Windows mobile คิดเป็นร้อยละ 28.93 และ IOS คิดเป็นร้อยละ 23.1

**1.7 จำนวนเฉลี่ยในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ต่อวัน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าถึงมากที่สุด คือ 1-5 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 51.52 รองลงมา 6-10 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 22.34 มากกว่า 20 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 9.9 11-15 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 8.63 และ 15-20 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 7.61

**1.8 ระยะเวลาใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปเฉลี่ยต่อวัน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้เวลามากที่สุด คือ 3-4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 31.47 รองลงมาได้แก่ 1-2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 25.9 ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 20.3 5-6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 14.21 และ 7 ชั่วโมงขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 8.12

**1.9 ช่วงเวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าถึงมากที่สุด คือ ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน คิดเป็นร้อยละ 46.45 รองลงมาได้แก่ ก่อนนอน คิดเป็นร้อยละ 26.65 ช่วงที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 12.43 ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น คิดเป็นร้อยละ 11.17 และ ตอนเช้าก่อนเข้าห้องเรียน คิดเป็นร้อยละ 3.30

**1.10 ค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ 101-300 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.11 รองลงมาได้แก่ น้อยกว่า 100 บาท คิดเป็นร้อยละ 23.1 ไม่เสียค่าใช้จ่าย คิดเป็นร้อยละ 22.33 501-700 บาท คิดเป็นร้อยละ 13.45 301-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.66 และ มากกว่า 700 บาท คิดเป็นร้อยละ 6.35

**1.11 สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นมากที่สุด คือ มีประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 95.68 รองลงมาได้แก่ ไม่มีประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 4.32

**1.12 วิธีเรียนรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 65.22 รองลงมา ได้แก่ อบรมจากโรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 58.37 เรียนรู้ด้วยตนเอง คิดเป็นร้อยละ 57.61 เรียนรู้จากบทความในหนังสือพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 34.51 เรียนรู้จากเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 26.64 เรียนรู้ จากวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 23.09 เรียนรู้จากซีดีรอม คิดเป็นร้อยละ 19.54 เรียนรู้จากหนังสือคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 19.03 งานแสดงสินค้า/นิทรรศการ คิดเป็นร้อยละ 15.73 การเรียนการสอนในโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 8.63

**1.13 กลุ่มวิชาที่นำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใช้มากที่สุด คือ ภาษาอังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมา ได้แก่ วิทยาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 55.32 การงานอาชีพและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 51.26 คณิตศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 50.5 ภาษาไทย คิดเป็นร้อยละ 46.7 สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม คิดเป็นร้อยละ 44.67 ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 39.84 และ สุขศึกษาและพลศึกษา คิดเป็นร้อยละ 32.48

## ตอนที่ 2

### สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ผลการวิเคราะห์ สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 โดยภาพรวม

ตารางที่ 4.2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 โดยภาพรวม (n= 394)

| ลำดับที่ | รายการ  | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|----------|---|-------------|-------------|------------|
| 1        | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้        | 3.69        | 1.07        | มาก        |
| 2        | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้       | 3.45        | 1.20        | ปานกลาง    |
| 3        | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ | 3.73        | 1.07        | มาก        |
| รวม      |   | <b>3.62</b> | <b>1.11</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.2 พบว่าโดยภาพรวมมีสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.62$ , S.D.=1.11) และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก 2 ด้านและระดับปานกลาง 1 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X}=3.73$ , S.D.=1.07) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X}=3.45$ , S.D.=1.20)

ผลการวิเคราะห์สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.3-4.15

## 2.1 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.3 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวม (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ   | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|------------|--|-------------|-------------|------------|
| 1          | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้                       | 3.67        | 1.03        | มาก        |
| 2          | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้   | 3.77        | 1.03        | มาก        |
| 3          | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน | 3.65        | 1.15        | มาก        |
| <b>รวม</b> |  | <b>3.69</b> | <b>1.07</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.3 พบว่า โดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}=3.65$ , S.D.=1.07) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ( $\bar{X}=3.77$ , S.D.=1.03) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน ( $\bar{X}=3.65$ , S.D.=1.15)

### 2.1.1 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.4 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ   | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|--------|--|-----------|------|---------|
| 1      | ใช้ดาวน์โหลดรายละเอียดของรายวิชาที่เรียน           | 3.86      | .94  | มาก     |
| 2      | ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง | 3.93      | .88  | มาก     |
| 3      | ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการส่งการบ้าน                 | 3.44      | 1.17 | ปานกลาง |
| 4      | ใช้ สื่อสังคมออนไลน์เพื่อประกอบการเรียนและการทำงาน | 3.76      | .90  | มาก     |
| 5      | ใช้ค้นหาหนังสือและประวัติการยืมคืนหนังสือ          | 3.31      | 1.20 | ปานกลาง |

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

| ข้อที่     | รายการ   | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ    |
|------------|--|-----------|------|------------|
| 6          | ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ | 3.93      | 1.05 | มาก        |
| 7          | ใช้ในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกจากตำรา                             | 3.85      | 1.01 | มาก        |
| 8          | ใช้ในการโอนข้อมูลหรือเอกสารประกอบการเรียน                        | 3.64      | .94  | มาก        |
| 9          | ใช้ติดตามข่าวสารหรือบริการต่างๆ ของโรงเรียน                      | 3.71      | .98  | มาก        |
| 10         | ใช้เรียนบทเรียนออนไลน์   | 3.61      | 1.01 | มาก        |
| 11         | ใช้ติดต่อสอบถามครูเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน                        | 3.56      | 1.08 | มาก        |
| 12         | ใช้ขอคำแนะนำ หรือซักถามปัญหาจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ      | 3.52      | 1.08 | มาก        |
| 13         | ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ                | 3.72      | .95  | มาก        |
| 14         | ใช้ในการตอบและอภิปรายประเด็นที่กำหนด                             | 3.49      | 1.01 | ปานกลาง    |
| <b>รวม</b> |  | 3.67      | 1.03 | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.4 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.67$ , S.D.=1.03) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 11 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ( $\bar{X}=3.93$ , S.D.=.88) และ ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ ( $\bar{X}=3.93$ , S.D.=1.05) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ใช้ค้นหาหนังสือและประวัติการยืมคืนหนังสือ ( $\bar{X}=3.31$ , S.D.=1.20)

### 2.1.2 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ตารางที่ 4.5 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|------------|---|-------------|-------------|------------|
| 1          | ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ  | 4.14        | .91         | มาก        |
| 2          | ใช้เพื่อสนทนาทางเครือข่าย (Chat)  | 4.04        | .99         | มาก        |
| 3          | ใช้เพื่อทำเว็บเพจเผยแพร่ข้อมูลทั่วไป เช่น Blog และสื่อออนไลน์อื่นๆ  | 3.38        | 1.10        | ปานกลาง    |
| 4          | ใช้ติดตามข่าวสารหรือข้อสนเทศทั่วไปของโรงเรียนและอื่นๆ   | 3.61        | 1.03        | มาก        |
| 5          | ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสมาชิกและตัดสินใจในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน                                   | 3.62        | 1.01        | มาก        |
| 6          | ใช้เพื่อร่วมมือกันในการสร้างสรรค์ผลงาน  | 3.69        | .97         | มาก        |
| 7          | ใช้ในการติดตามข่าวสารของเพื่อน และคนรู้จักผ่านสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Skype, Line | 3.94        | .97         | มาก        |
| 8          | ใช้ในการดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ  | 3.96        | .99         | มาก        |
| 9          | ใช้เพื่อถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลระหว่างผู้ใช้  | 3.61        | 1.06        | มาก        |
| 10         | ใช้เพื่อได้รู้จักหรือสร้างสัมพันธ์กับคนจำนวนมากขึ้น   | 3.80        | 1.05        | มาก        |
| 11         | ใช้เพื่อการรับทราบข่าวสารข้อมูลโรงเรียน   | 3.65        | .98         | มาก        |
| <b>รวม</b> |   | <b>3.77</b> | <b>1.03</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.5 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.77$ , S.D.=1.03) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก 10 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ ( $\bar{X}=4.14$ , S.D.=.91) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ใช้เพื่อทำเว็บเพจเผยแพร่ข้อมูลทั่วไป ( $\bar{X}=3.38$ , S.D.= 1.10)

### 2.1.3 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4.6 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ   | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|--------|--|-------------|-------------|------------|
| 1      | ใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์                        | 3.57        | 1.17        | ปานกลาง    |
| 2      | ใช้เพื่อฟังเพลงและวิทยุออนไลน์                           | 3.81        | 1.02        | มาก        |
| 3      | ใช้เพื่อรับชมภาพยนตร์ และคลิปวิดีโอออนไลน์               | 4.02        | 1.02        | มาก        |
| 4      | ใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเว็ลค์ไวด์เว็บ                  | 3.86        | 1.02        | มาก        |
| 5      | ใช้เพื่ออ่านข่าวประจำวัน                                 | 3.57        | 1.16        | มาก        |
| 6      | ใช้เพื่อในการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวและร้านอาหาร          | 3.58        | 1.13        | มาก        |
| 7      | ใช้เพื่อค้นหาเส้นทางการเดินทาง                           | 3.55        | 1.14        | มาก        |
| 8      | ใช้เพื่อหาราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้า                    | 3.45        | 1.21        | ปานกลาง    |
| 9      | ใช้เพื่อฝากขายสินค้าออนไลน์                              | 3.19        | 1.29        | ปานกลาง    |
| 10     | ใช้เพื่อเพื่ออัพโหลดรูปภาพและวิดีโอ                      | 3.79        | 1.08        | มาก        |
| 11     | ใช้เพื่อรับชมละครโทรทัศน์แบบรายงานสดและรับชมละครย้อนหลัง | 3.78        | 1.11        | มาก        |
|        | <b>รวม</b>   | <b>3.65</b> | <b>1.15</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.6 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.65$ , S.D.=1.15) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากจำนวน 8 ข้อ อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 3 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ใช้เพื่อรับชมภาพยนตร์ และคลิปวิดีโอออนไลน์ ( $\bar{X}=4.02$ , S.D.=1.02) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ( $\bar{X}=3.19$ , S.D.=1.29)

## 2.2 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.7 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ        |
|------------|---|-------------|-------------|----------------|
| 1          | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้                       | 3.66        | 1.12        | มาก            |
| 2          | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้   | 3.43        | 1.14        | ปานกลาง        |
| 3          | ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน | 3.24        | 1.28        | ปานกลาง        |
| <b>รวม</b> |   | <b>3.45</b> | <b>1.20</b> | <b>ปานกลาง</b> |

จากตารางที่ 4.7 พบว่า โดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.45$ , S.D.=1.20) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากจำนวน 1 ข้อ อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X}=3.66$ , S.D.= 1.12) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน ( $\bar{X}=3.24$ , S.D.=1.28)



### 2.2.1 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.8 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|--------|---|-----------|------|---------|
| 1      | ขาดแคลนสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ประกอบรายวิชาที่เรียน  | 3.75      | 1.09 | มาก     |
| 2      | ด้านทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์   | 3.63      | 1.02 | มาก     |
| 3      | ด้านการใช้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  | 3.66      | 1.14 | มาก     |
| 4      | ด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการค้นหาความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์  | 3.64      | 1.13 | มาก     |
| 5      | บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนไม่ทั่วถึง                                     | 3.76      | 1.05 | มาก     |
| 6      | เรื่องประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครือข่ายไม่สามารถใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ในเวลาที่ต้องการ | 3.70      | 1.12 | มาก     |
| 7      | จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีไม่เพียงพอ                                | 3.61      | 1.07 | มาก     |
| 8      | ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้า   | 3.81      | 1.15 | มาก     |
| 9      | แหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาต่างๆมีน้อย                                     | 3.59      | 1.12 | มาก     |
| 10     | ห้องคอมพิวเตอร์ไม่อนุญาตให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์   | 3.48      | 1.27 | ปานกลาง |
|        | รวม   | 3.66      | 1.12 | มาก     |

จากตารางที่ 4.8 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.66$ , S.D.=1.12) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากจำนวน 9 ข้อ อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้า ( $\bar{X}=3.81$ , S.D.=1.5) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ห้องคอมพิวเตอร์ไม่อนุญาตให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ( $\bar{X}=3.48$ , S.D.=1.27)

### 2.2.2 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ตารางที่ 4.9 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ   | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ        |
|--------|--|-------------|-------------|----------------|
| 1      | ข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการมีอยู่น้อยและหาได้ยาก       | 3.54        | 1.09        | มาก            |
| 2      | ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักควานโหลดไม่ได้        | 3.64        | 1.04        | มาก            |
| 3      | มีการโต้เถียงหรือขัดแย้งระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์         | 3.27        | 1.16        | ปานกลาง        |
| 4      | การไม่รู้การปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่อใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์        | 3.29        | 1.13        | ปานกลาง        |
| 5      | ขาดความรู้ในการเผยแพร่ข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์                      | 3.40        | 1.08        | ปานกลาง        |
| 6      | การขาดข้อมูลเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน | 3.49        | 1.17        | ปานกลาง        |
| 7      | การจดจำรหัสผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สมัครไว้ไม่ได้                | 3.36        | 1.28        | ปานกลาง        |
| 8      | การถูกจำกัดประเภทของการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์                       | 3.44        | 1.14        | ปานกลาง        |
|        | <b>รวม</b>   | <b>3.43</b> | <b>1.14</b> | <b>ปานกลาง</b> |

จากตารางที่ 4.9 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.43$ , S.D.=1.14) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากจำนวน 2 ข้อ อยู่ในระดับปานกลางจำนวน 6 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักควานโหลดไม่ได้ ( $\bar{X}=3.64$ , S.D.=1.04) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การจดจำรหัสผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สมัครไว้ไม่ได้ไม่ได้ ( $\bar{X}=3.36$ , S.D.=1.28)

### 2.2.3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4.10 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|------------|---|-----------|------|---------|
| 1          | การใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือรับส่งข้อความที่ไม่สมควร                                     | 3.16      | 1.34 | ปานกลาง |
| 2          | ด้านแหล่งข้อมูลทางเพศโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์   | 3.16      | 1.38 | ปานกลาง |
| 3          | การดูทีวียอนไลน์ภาพกระตุก ภาพไม่ชัด   | 3.41      | 1.22 | ปานกลาง |
| 4          | ถูกขอให้กรอกข้อมูลส่วนตัวในฟอร์มต่างๆ   | 3.30      | 1.28 | ปานกลาง |
| 5          | บังเอิญเข้าไปในเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม  | 3.23      | 1.28 | ปานกลาง |
| 6          | ได้รับเชิญชวนให้รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                    | 3.28      | 1.32 | ปานกลาง |
| 7          | ถูกเสนอขายสินค้า/บริการผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                                    | 3.22      | 1.23 | ปานกลาง |
| 8          | ผู้ปกครองไม่สนับสนุนให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์                                     | 3.06      | 1.32 | ปานกลาง |
| 9          | ขาดความรู้ในการแก้ไขเบื้องต้นเมื่ออินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์เกิดปัญหา | 3.35      | 1.12 | ปานกลาง |
| <b>รวม</b> |   | 3.24      | 1.28 | ปานกลาง |

จากตารางที่ 4.10 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}=3.24$ , S.D.=1.28) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับ อยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การดูทีวียอนไลน์ภาพกระตุก ภาพไม่ชัด ( $\bar{X}=3.41$ , S.D.= 1.22)

### 2.3 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

ตารางที่ 4.11 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยภาพรวม (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|------------|---|-------------|-------------|------------|
| 1          | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา                          | 3.72        | 1.00        | มาก        |
| 2          | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้   | 3.75        | 1.00        | มาก        |
| 3          | ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน | 3.66        | 1.12        | มาก        |
| 4          | ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา                 | 3.80        | 1.13        | มาก        |
| <b>รวม</b> |   | <b>3.73</b> | <b>1.07</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.11 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.73$ , S.D.=1.07) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับ อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา ( $\bar{X}=3.80$ , S.D.=1.13) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน ( $\bar{X}=3.66$ , S.D.=1.12)

### 2.3.1 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา

ตารางที่ 4.12 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ   | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|--------|--|-----------|------|---------|
| 1      | จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์                          | 3.83      | 1.02 | มาก     |
| 2      | จัดให้นักเรียนทุกคนได้เรียนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์                  | 3.73      | 0.99 | มาก     |
| 3      | จัดทำเอกสารเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์                               | 3.68      | 1.02 | มาก     |
| 4      | มีข้อมูลรายวิชาต่างๆ ของโรงเรียนในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์                                   | 3.76      | 1.01 | มาก     |
| 5      | ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน                            | 3.68      | 0.96 | มาก     |
| 6      | ให้ความรู้การสร้างเว็บเพจเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์                         | 3.71      | 0.98 | มาก     |
| 7      | ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน                            | 3.74      | 0.99 | มาก     |
| 8      | ส่งเสริมให้โรงเรียนพัฒนาห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์   | 3.68      | 1.06 | มาก     |
| 9      | ส่งเสริมให้โรงเรียนสร้างแหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์                                  | 3.71      | 1.00 | มาก     |
| 10     | ปลูกฝังจรรยาบรรณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียน                                       | 3.74      | 0.98 | มาก     |
| 11     | ส่งเสริมให้มีระบบฐานข้อมูลวิชาเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                               | 3.69      | 0.98 | มาก     |
| 12     | สนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงานการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน | 3.83      | 1.02 | มาก     |
|        | รวม  | 3.72      | 1.00 | มาก     |

จากตารางที่ 4.12 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.72$ , S.D.=1.00) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับ อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ( $\bar{X}=3.83$ , S.D.=1.02) และสนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงานการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน ( $\bar{X}=3.83$ , S.D.= 1.02) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ จัดทำเอกสารเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์โรงเรียน( $\bar{X}=3.68$ , S.D.=1.02) และส่งเสริมให้โรงเรียนพัฒนาห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ( $\bar{X}=3.68$ , S.D.=1.06)

### 2.3.2 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ตารางที่ 4.13 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้  
โดยรวม (n= 394)

| ข้อที่ | รายการ   | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|--------|--|-----------|------|---------|
| 1      | ส่งเสริมให้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานกับเพื่อนต่างโรงเรียน                             | 3.74      | 1.03 | มาก     |
| 2      | คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์                                 | 3.84      | .98  | มาก     |
| 3      | ให้ความรู้ในการใช้เครื่องมือเพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ | 3.73      | 0.99 | มาก     |
| 4      | ให้ความรู้และวิธีการเลือกสรรข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์      | 3.72      | 0.99 | มาก     |
| รวม    |  | 3.75      | 1.00 | มาก     |

จากตารางที่ 4.13 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.75$ , S.D.=1.00) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับ อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ( $\bar{X}=3.84$ , S.D.=.98) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ให้ความรู้และวิธีการเลือกสรรข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ( $\bar{X}=3.72$ , S.D.=.99)

### 2.3.3 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4.14 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน  
(n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$   | S.D.        | แปลความ    |
|------------|---|-------------|-------------|------------|
| 1          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์                | 3.96        | 0.98        | มาก        |
| 2          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฟังเพลงและรายการวิทยุออนไลน์     | 3.82        | 0.99        | มาก        |
| 3          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมการแข่งขันกีฬา             | 3.59        | 1.07        | มาก        |
| 4          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมคลิปวิดีโอที่สนใจ          | 3.77        | 1.1         | มาก        |
| 5          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลาที่นักเรียนว่างจากการเรียน | 3.76        | 1.05        | มาก        |
| 6          | การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเลือกหาซื้อสินค้าออนไลน์     | 3.38        | 1.19        | ปานกลาง    |
| 7          | การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อขายสินค้าออนไลน์             | 3.26        | 1.26        | ปานกลาง    |
| 8          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์การสื่อสารกับบุคคลต่างๆ               | 3.70        | 1.05        | มาก        |
| 9          | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาความรู้ตามอัธยาศัย             | 3.79        | 1.07        | มาก        |
| 10         | การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเล่นเกมออนไลน์                   | 3.56        | 1.24        | มาก        |
| <b>รวม</b> |   | <b>3.66</b> | <b>1.12</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.14 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวันอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.66$ , S.D.=1.12) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมาก 8 ข้อ อยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์ ( $\bar{X}=3.96$ , S.D.=.98) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อขายสินค้าออนไลน์ ( $\bar{X}=3.26$ , S.D.=1.26)

### 2.3.4 ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา

ตารางที่ 4.15 ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา (n= 394)

| ข้อที่     | รายการ  | $\bar{X}$ | S.D. | แปลความ |
|------------|---|-----------|------|---------|
| 1          | เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์<br>อย่างเพียงพอ  | 3.76      | 1.04 | มาก     |
| 2          | เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก  | 3.91      | 0.98 | มาก     |
| 3          | เมาส์และคีย์บอร์ด   | 3.89      | 1.01 | มาก     |
| 4          | จอมอนิเตอร์รูปแบบทันสมัยนอมสายตา  | 3.88      | 1.02 | มาก     |
| 5          | หูฟัง   | 3.77      | 1.13 | มาก     |
| 6          | กล้องเว็บแคม  | 3.64      | 1.23 | มาก     |
| 7          | อุปกรณ์ปริ้นท์เตอร์   | 3.78      | 1.21 | มาก     |
| 8          | แท็บเล็ต  | 3.70      | 1.25 | มาก     |
| 9          | ให้มีภาพยนตร์หรือเกมออนไลน์บรรจุไว้ในเครื่อง<br>คอมพิวเตอร์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคม<br>ออนไลน์ เพื่อผ่อนคลายจากการเรียน | 3.76      | 1.15 | มาก     |
| 10         | เพิ่มความเร็วของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการใช้<br>งานเครือข่ายสังคมออนไลน์   | 3.91      | 1.09 | มาก     |
| 11         | คอมพิวเตอร์วางไว้ตามจุดที่นักเรียนนั่งพักผ่อนตาม<br>อาคารสำหรับขึ้นเล่นสื่อสังคมออนไลน์และสืบค้น<br>ข้อมูลต่างๆ                     | 3.74      | 1.23 | มาก     |
| <b>รวม</b> |   | 3.80      | 1.13 | มาก     |

จากตารางที่ 4.15 พบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=3.80$ , S.D.=1.13) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ( $\bar{X}=3.91$ , S.D.=.98) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ กล้องเว็บแคม ( $\bar{X}=3.64$ , S.D.= 1.23)



### ตอนที่ 3

#### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

สรุปข้อเสนอแนะทั่วไปของ สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อ การเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 มีรายละเอียดดังนี้

3.1 นักเรียนต้องการความช่วยเหลือในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อย่างไร

3.1.1 เพิ่มความเร็วของอินเทอร์เน็ต ติดตั้งอุปกรณ์กระจายสัญญาณ wifi ให้ทั่วถึง (จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 25.12)

3.1.2 จัดให้มีการอบรมวิธีการใช้งาน โปรแกรมต่างๆที่ใช้เชื่อมต่อกับสังคม ออนไลน์ (จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.37)

3.1.3 เพิ่มจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มากขึ้น (จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.58)

3.2 นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อเรียนรู้ของนักเรียน อย่างไร

3.2.1 ค้นหาความรู้และทำงานส่งครู (จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.66)

3.2.2 อ่านข่าวสาร (จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80)

3.2.3 หาแนวข้อสอบ (จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.79)

3.3 นักเรียนพึงพอใจในการให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ใน โรงเรียน

3.3.1 มีความพึงพอใจ ที่ได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ในการค้นหาข้อมูลที่สนใจ และมี อุปกรณ์ที่สามารถใช้งานได้ (จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.41)

3.3.2 ไม่พึงพอใจ ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์น้อย และอินเทอร์เน็ตมีความเร็วต่ำ ไม่ เพียงพอต่อความต้องการ (จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.61)

3.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลทาง อินเทอร์เน็ต

3.4.1 มีการเพิ่มจำนวนอุปกรณ์ให้มากขึ้น เช่น หูฟัง แป้นพิมพ์ เม้าส์ กล้องเว็บ แคม (จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 23.09)

3.4.2 เสนอแนะให้มีการจัดอุปกรณ์ที่มีความปลอดภัย ทันสมัย และพร้อมใช้งาน (จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.64)

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 รูปแบบการวิจัย การวิจัยเชิงสำรวจ

##### 1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

##### 1.2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

##### 1.2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

- 1) เพื่อศึกษาสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2) เพื่อศึกษาปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 3) เพื่อศึกษาความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

##### 1.3 การดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 394 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบอย่างง่าย ตามสูตรการคำนวณของทาโร ยามานะ (Taro Yamane, 1967, p. 886) ที่ความเชื่อมั่น 95%

**1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ แบบสอบถามการวิจัยเรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายใน สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 จำนวน 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม มีข้อความจำนวน 13 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามที่สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 จำนวน 104 ข้อ และ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

**1.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล** ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามด้วยตนเองไปยัง กลุ่มตัวอย่างและเก็บรวบรวมแบบสอบถามด้วยตนเอง จำนวน 394 ฉบับ ได้รับคืน 394 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีความสมบูรณ์ทุกฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 ช่วงเวลาการเก็บข้อมูลระหว่าง วันที่ 1-20 กันยายน 2558

**1.3.4 วิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติห่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 1.4 สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

**1.4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง ระดับชั้นเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 4 ศึกษาในแผนการเรียน ศิลป์ภาษา ประเภทของสื่อ สังคมออนไลน์ที่ใช้ ได้แก่ ประเภทตีพิมพ์/บทความ คือ Wikipedia ประเภทแบ่งปัน คือ Youtube ประเภทอภิปราย/สนทนา คือ Line ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง คือ Facebook และประเภทตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก คือ Twitter อุปกรณ์หรือเครื่องมือสื่อสารที่ใช้ เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์คือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ระบบปฏิบัติการที่ใช้คือ Android จำนวนเฉลี่ยในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ต่อวัน คือ 1-5 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาใช้สื่อสังคม ออนไลน์โดยทั่วไป เฉลี่ยต่อวัน คือ 3-4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด คือ ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน ค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน อยู่ ระหว่าง 101-300 บาท นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่า สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และ วิธี เรียนรู้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ คือ เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์

**1.4.2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34** โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก 2 ด้าน และ ระดับปานกลาง 1 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อ

การเรียนรู้ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ รายละเอียดในแต่ละด้านดังนี้

1) *สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้* พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ คือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเองและ ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน คือ ใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเว็ลด์ไวด์เว็บ

2) *ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้* พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ คือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้าปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักคว้านโหลดไม่ได้ ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน คือ การดูทีวีออนไลน์ภาพกระตุกภาพไม่ชัด

3) *ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้* พบว่า โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา คือ จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์และสนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงานการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คือ คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา คือ เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก

## 2. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง เรื่องสภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34 มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

**2.1 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า นักเรียนมีสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีการส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ยังใช้ในวงจำกัด ส่วนมากจึงใช้ได้แก่เพื่อการส่งงานและการค้นหาข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับ กิติมา เพชรทรัพย์ (2545) ได้ศึกษา สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ และ สอดคล้องกับ รุ่งลาวัลย์ ทิพย์อุตร (2545) ได้ศึกษา สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี กล่าวว่า วัตถุประสงค์ในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา ส่วนใหญ่เพื่อทำรายงาน เพราะข้อมูลที่ได้ทันสมัย และอยู่ในรูปสารสนเทศที่มีเนื้อหาสั้นกะทัดรัด

**2.2 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีความล่าช้า ทั้งนี้ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้าทำให้การหาข้อมูลที่ต้องการหาได้ยาก สอดคล้องกับ กิติมา เพชรทรัพย์ (2545) ได้ศึกษา สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ส่วนรวมของปัญหาที่นักเรียนพบขณะใช้อินเทอร์เน็ตที่มากที่สุดคือ ปัญหาความล่าช้า เนื่องจากโรงเรียนส่วนใหญ่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตของโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย และ สอดคล้องกับ กมลรัตน์ อาบทิพย์วัฒนากุล (2549) ได้ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวชิรวิทย์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ปัญหาที่สำคัญในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ที่สำคัญ คือความล่าช้าของการรับ-ส่งสัญญาณ ปัญหาเรื่องภาษาอังกฤษในอินเทอร์เน็ตและทักษะพื้นฐานในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

**2.3 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า นักเรียนมีความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนยังขาดแคลนอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ขาดคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่จะนำมาใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งไม่เพียงพอต่อความต้องการ สอดคล้อง ประสิทธิ์ มณะโสตร์ (2546) ได้ศึกษา สภาพ ปัญหา และความต้องการการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและการเรียนการสอนของนักเรียนบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนโสตศึกษา มีความต้องการเพิ่มจำนวนเครื่องให้เพียงพอต่อความต้องการ สอดคล้องกับ อภิศักดิ์ เข้มพิลา (2547) ได้ศึกษา สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตของบุคลากรด้านการแพทย์และ สาธารณสุขโครงการแพทย์ทางไกลผ่านดาวเทียมในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีความต้องการฮาร์ดแวร์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งาน

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

**3.1.1 จากผลการวิจัยสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีสภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้น ครูและผู้เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีช่องทางในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มมากขึ้นมีการจัดการเรียนการสอนที่นำสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นเพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนให้มากขึ้น

**3.1.2 จากผลการวิจัยปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีปัญหาด้านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีความล่าช้า ดังนั้นจึงควรมีการจัดการแหล่งเครือข่ายเพิ่มหรือการจัดการทรัพยากรของเครือข่ายให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมถึงจัดซ่อมบำรุงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้มีสภาพที่พร้อมใช้งานได้ และสามารถใช้ทรัพยากรของเครือข่ายได้อย่างเหมาะสม

**3.1.3 จากผลการวิจัยความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้** พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา ดังนั้นจึงควรมีการจัดหาอุปกรณ์ต่างๆ ที่จะเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่สะดวก และเพียงพอต่อความต้องการ

#### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์มากที่สุด ซึ่งเป็นความต้องการด้านความบันเทิง ดังนั้น จึงควรมีการวิจัยเชิงสำรวจเกี่ยวกับ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

## บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ อบาทิพย์วัฒนากุล. (2549). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวชิรวิทย์ จังหวัดเชียงใหม่. (การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กานดา สังขวารี. (2556). พฤติกรรมการรับสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเลือกสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอเมืองเชียงใหม่. (การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- กิตติมา เพชรทรัพย์. (2545). สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสุราษฎร์ธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- เกษม เฉลิมชนะกิจโกศล และกล้าหาญ ฌ น่าน. (2553). การติดต่อสื่อสารในยุคสื่อสังคม Communication in the Social Media Age. *PEOPLE MAGAZINE*, 4, 31-32.
- เจนัญญ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. *VeridianE-Journal, Silpakorn University*. 6(1), 72-81.
- จตุพร สารภาพ. (2551). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปราจีนบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, ฉะเชิงเทรา.
- จิราภรณ์ ศรีนาค. (2556). การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- จุลฉนิ สุระโยธิน. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมเรียนรู้ร่วมกันทางอินเทอร์เน็ตด้วยการเขียนสะท้อนคิดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.



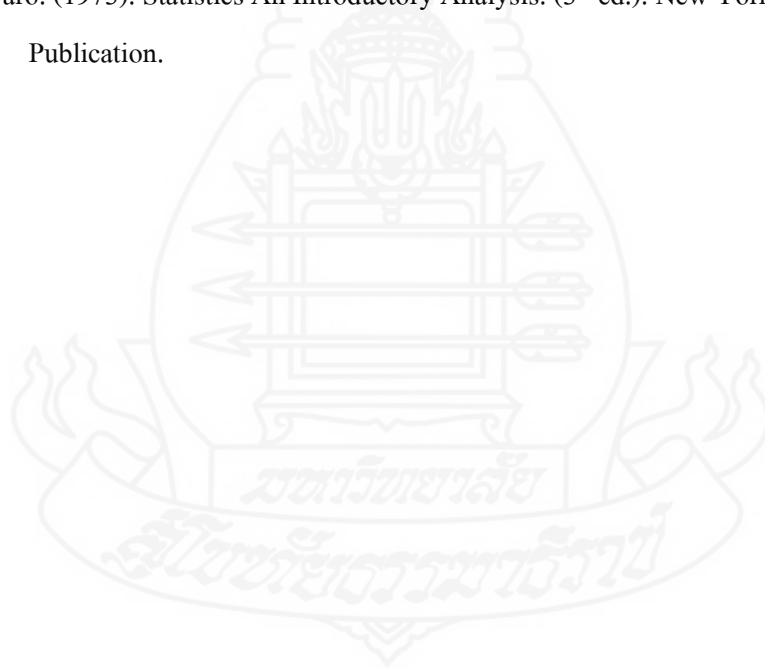
- เจษณี บุตรคำ. (2551). *สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.*
- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. (2553). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.*
- ชไมพร สุธรรมวงศ์ และวาสนา วีระผาสุก. (2540). *เรียนรู้อินเทอร์เน็ตง่ายดังพลิกฝ่ามือ NTT Media Scope. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).*
- ชัชฎา ทรรดักษณ์. (2556). *การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียน ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.*
- ชัยเดช บุญสอน. (2554). *การพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การแก้ไขปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.*
- เจิด ด้วงไพรี. (2554). *การจัดการการสื่อสารคำศิลป์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนในจังหวัดพัทลุง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.*
- จิตติกา สัมพันธ์พร. (2556). *กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็มไทย หับ จำกัด (จีทีเอช) กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง ATM เออร์ค..เออเร่อ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.*
- ณัฐพล บัวอุไร. (2555). *ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองวิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.*
- เทพยพงษ์ เศษคิมบง. (2554). *ผลการเรียนด้วยอิเล็กทรอนิกส์แบบเรียนรู้ร่วมกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีต่อความสามารถทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษา*

- ระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.  
ธนินพร จุลศักดิ์. (2554). การเผยแพร่ธรรมะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระมหาอุทิศ วชิรเมธี.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.  
ชนพงษ์ ไชยลาภ. (2553). รายงานการวิจัยสื่อการเรียนออนไลน์: การออกแบบเพื่อการผลิตสื่อ  
สัมพันธ์และมีประสิทธิภาพ. นครนายก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.  
ประวิทย์นุช กาญจนขจรศักดิ์. (2556). ผลงานวิชาการ สำนวณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ  
เจ้าหน้าที่กรมอนามัยเพื่อพัฒนารูปแบบการสื่อสารภายใน. กรุงเทพฯ: กรมอนามัย  
กระทรวงสาธารณสุข.  
ประสิทธิ์ มณะโสตร์. (2546). สภาพ ปัญหา และความต้องการการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสาร  
และการเรียนการสอนของนักเรียนบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6  
โรงเรียนโสตศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์).  
มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.  
ปรัชญา หินศรีสุวรรณ. (2555). รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคม  
ออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.  
ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2551). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.  
ปิยวรรณ วาณิชเจริญ. (2552). การศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้อินเทอร์เน็ต  
เพื่อการศึกษาตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาของบุคลากรทางการศึกษาใน  
วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ  
เทคโนโลยี ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.  
ปิยะพงษ์ ไสยโสภณ. (2550). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมหมวดวิชาการ  
พัฒนาทักษะชีวิต 1 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อ  
เสริมสร้างทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาการศึกษานอกโรงเรียนในพัฒนาสถานวัยหนุ่ม  
กลาง. (ปริญญาโทการศึกษาคุณวุฒิปริญญาโท ไม่ได้ตีพิมพ์).  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.  
พงษ์พันธ์ พงษ์โสภณ. (2542). พฤติกรรมกลุ่ม. กรุงเทพฯ: พัฒนาการศึกษา.  
พรพิมล พรพิรชนม์. (2550). การจัดการเรียนรู้. สงขลา: เหมการพิมพ์สงขลา.

- พิมพ์ ฤชดา. (2547). การแสวงหาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัย สมุทรปราการ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ไพบุลย์ เปานิล. (2540). อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา. วารสารเทคโนโลยีการศึกษา. 4(4), 17-29.
- ภิเชก ชัยนรินทร์. (2553). การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social Media. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ภูมิพันธ์ ประมภ. (2547). การศึกษาโครงการพัฒนาโรงเรียนแกนนำปฏิรูปการเรียนรู้สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอปัว จังหวัดน่าน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.
- มานะ ศรีรยาภวัฒน์. (2554). จริยธรรมสื่อกับการใช้ Social Media. วารสารราชดำเนิน 2554, 53-55.
- เมธิพรรณ บุญดี. (2555). การวิเคราะห์กลยุทธ์ทางการตลาดสำหรับธุรกิจแฟชั่นสไตล์วินเทจผ่านสื่อสังคมออนไลน์. (การศึกษาอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ยีน ภู่วรรณ. (2540). อินเทอร์เน็ตสำหรับผู้เริ่มต้น. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- เยาวภา สงวนวรรณ และวิทยา สงวนวรรณ. (2540). การออกแบบเว็บกราฟิกด้วย HTML 3.2. กรุงเทพฯ: เพ็สท์แปซิฟิค มีเดีย (ไทยแลนด์).
- ระวีพรรณ เจษฎากุล. (2550). การวิเคราะห์ภายิตคำคมวัดอุโมงค์มหาเถรจันทร์เชียงใหม่ เพื่อการเรียนรู้จริยธรรมของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- รุ่ง แก้วแดง. (2540). ปฏิวัติการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ: มติชน.
- รุ่งลาวัลย์ ทิพย์อุตร. (2545). สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัย อุบลราชธานี. (การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- สรวงพร กุศลส่ง. (2545). เกมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สาธิตา จอกโคกกรวด. (2552). การศึกษาแบบการเรียนรู้ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3-4 ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34. (2558). อำนาจหน้าที่ของ สพม. สืบค้นจาก <http://www.secondary34.go.th/web34/?name=page&file=page&op=spm>.

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34. (2558). *อัตลักษณ์ สพม.34*. สืบค้นจาก <http://www.secondary34.go.th/web34/?name=page&file=page&op=atalak>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34. (2558). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ 2558 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ).
- สุจิตรา โปร่งแสง. (2556). *การศึกษากับการพัฒนาคน*. สืบค้นจาก [http://www.nsdv.go.th/main/attachments/158\\_2013sujitra.pdf](http://www.nsdv.go.th/main/attachments/158_2013sujitra.pdf).
- สุจิตรา แสงจันดา. (2556). *สื่อสังคมออนไลน์และกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคออนไลน์*. (การศึกษาดิฉันปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สุภัทรา จันทร์เทียน. (2543). *การรับรู้บรรยากาศองค์กรและศักยภาพการพัฒนาไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้: กรณีศึกษาวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยเเล็ง.
- อภิพล เมืองเกษม. (2548). *สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อภิศักดิ์ เข้มพิลา. (2547). *สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตของบุคลากรด้านการแพทย์และสาธารณสุข โครงการแพทย์ทางไกลผ่านดาวเทียมในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- อรรณู ขวัญปาน และชนะกานต์ พงศาสนองกุล. (2554). *รายงานการวิจัยรูปแบบการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาด้านอาชีพอนามัยและความปลอดภัยจากการทำงานในงานหัตถกรรมจังหวัดสมุทรสงคราม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
- Alikilic, O. and U. Atabek. (2011). Social adoption among Turkish public relation professionals: A survey of practioners. *Public Relations Review*, 38(2012), 56-63.
- Best, John W. and Kahn, James V. (1993). *Research in Education*. Boston: Allyn and Bacon.

- Duan, W., Gu, B., & Whinston, A. B. (2008). The dynamics of online word-of-mouth and product sales: An empirical investigation of the movie industry. *Journal of Retailing*, 84(2), 233-242.
- Eyrich, N. M., L. Padman, and K. D. Sweetser. (2008). PR practitioners' use of media tools and communication Technology. *Public Relations Review*. 2008(34), 412-414.
- Gunawardena, C. N. Hermans, M. B., Sanchez, D., Richmond, C., Bohley, M., & Tuttle, R. (2009). Theoretical framework for building online communities of practice with social networking tools. *Educational media International*, 46(1), 3-16.
- Lafferty, Peter and Rowe, Julian. (1995). *The Hutchison Dictionary of Science*. (2<sup>nd</sup> ed.). Oxford. Great Britain: Helicon. England.
- Wright, K. D. and M. D. Hinson. (2009). Examining How Public Relations Practitioners Actually Are Using Social media. *Public Relations Journal* 3(3).
- Yamane Taro. (1973). *Statistics An Introductory Analysis*. (3<sup>rd</sup> ed.). New York: Harper and Row Publication.





ภาคผนวก

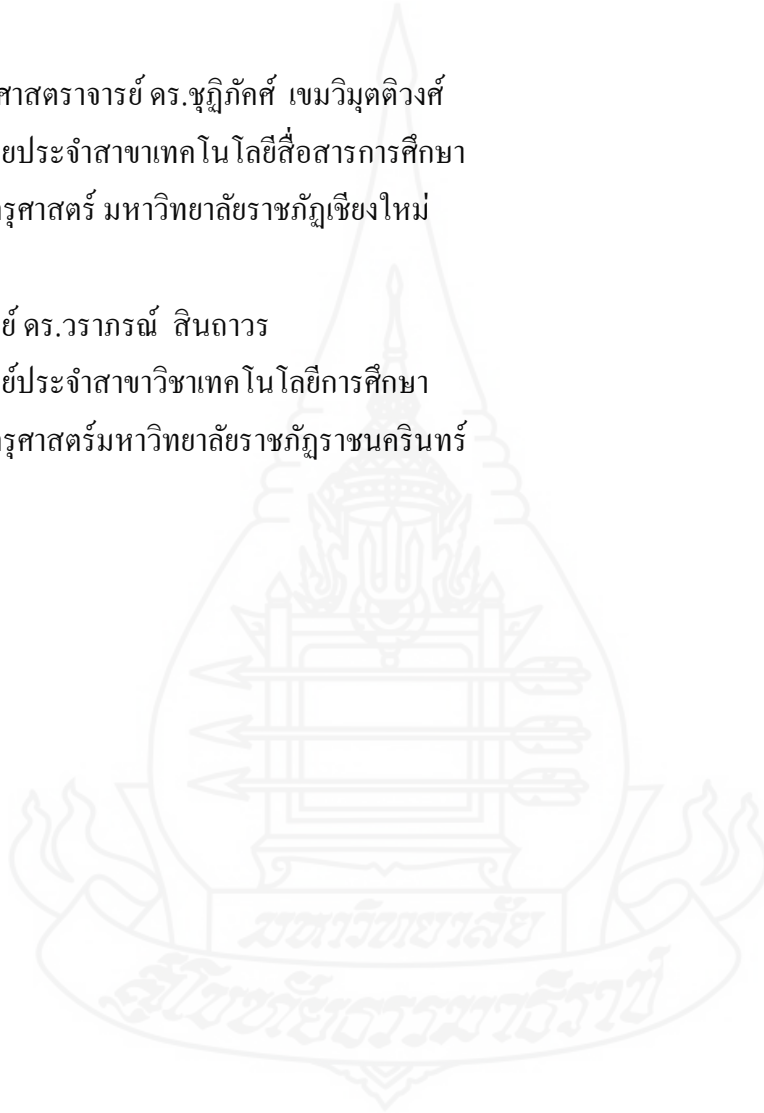


**ภาคผนวก ก**

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หญิงกมล เขมวิมุตติวงศ์  
อาจารย์ประจำสาขาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. อาจารย์ ดร.วราภรณ์ สีนถาวร  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์





ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## แบบสอบถาม

เรื่อง สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

คำชี้แจง

1. การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา  
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคม  
ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต  
พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34
3. ความคิดเห็นของนักเรียนและข้อเท็จจริงที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ จะ  
เป็นข้อมูลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของนักเรียนเพื่อใช้  
ประโยชน์เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น
4. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist)

ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

ครอบคลุม

สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ด้าน รวม 37 ข้อ

ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ด้าน รวม 28 ข้อ

ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 4 ด้าน รวม 39 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างให้ตรงกับข้อมูลของนักเรียน  
ตามสภาพที่เป็นจริง

**1. เพศ**

ชาย

หญิง

**2. ระดับชั้นเรียน**

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**3. แผนการเรียน**

วิทยาศาสตร์

ศิลป์คำนวณ

ศิลป์ภาษา

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

**4. นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)**

**4.1 ประเภทดีพิมพ์/บทความ**

Blog

blogger

blogging

blognon

oknation

exteen

GoToKnow.org

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

Wikipedia

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

**4.2 ประเภทแบ่งปัน**

Youtube

Flickr

Slideshare

imeem

My space

Instagram

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

**4.3 ประเภทอภิปราย/สนทนา**

Webboard

Pantip

Sanook

kapook

Mthai

- Postjung  Dek-Dee
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....
- Skyper
- Line
- Tango
- Hangout
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4.4 ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง

- Game Online  Facebook
- Google plus  Instagram
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4.5 ประเภทดีพิมพ์แบบไมโครบล็อก

- Twitter
- อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารชนิดใด ที่นักเรียนใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- คอมพิวเตอร์ (ตั้งโต๊ะ/PC)
- คอมพิวเตอร์พกพา (โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป)
- แท็บเล็ต
- โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. กรณีที่นักเรียนใช้แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนให้ระบบปฏิบัติการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- IOS  Android
- Windows mobile
- อื่นๆ โปรดระบุ.....

7. โดยทั่วไปนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ครั้ง ต่อวัน

- 1-5 ครั้งต่อวัน  6 - 10 ครั้งต่อวัน
- 11 - 15 ครั้งต่อวัน  15 - 20 ครั้งต่อวัน
- มากกว่า 20 ครั้งต่อวัน

8. ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป เฉลี่ยต่อวัน นานเท่าไร

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 1-2 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 3-4 ชั่วโมง       | <input type="checkbox"/> 5-6 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 7 ชั่วโมงขึ้นไป   |                                      |

9. นักเรียนใช้ช่วงเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ตอนเช้าก่อนเข้าห้องเรียน        | <input type="checkbox"/> ช่วงที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ |
| <input type="checkbox"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น | <input type="checkbox"/> ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน       |
| <input type="checkbox"/> ก่อนนอน                         |  |

10. นักเรียนมีค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ไม่เสียค่าใช้จ่าย | <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 100 บาท |
| <input type="checkbox"/> 101-300 บาท       | <input type="checkbox"/> 301-500 บาท      |
| <input type="checkbox"/> 501-700 บาท       | <input type="checkbox"/> มากกว่า 700 บาท  |

11. นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่

- มี
- ไม่มี

12. นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยวิธีใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> การเรียนการสอนในโรงเรียน | <input type="checkbox"/> อบรมจากโรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์   |
| <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากเพื่อน        | <input type="checkbox"/> เรียนรู้ด้วยตนเอง               |
| <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์  | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากบทความในหนังสือพิมพ์ |
| <input type="checkbox"/> งานแสดงสินค้า/นิทรรศการ  | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากหนังสือคอมพิวเตอร์   |
| <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากวิดีโอ        | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากซีดีรอม              |
| <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....   |  |

13. นักเรียนนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในกลุ่มวิชาใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ภาษาไทย                | <input type="checkbox"/> คณิตศาสตร์              |
| <input type="checkbox"/> วิทยาศาสตร์            | <input type="checkbox"/> สังคม ศาสนา และวัฒนธรรม |
| <input type="checkbox"/> ศิลปะ                  | <input type="checkbox"/> สุขศึกษาและพลศึกษา      |
| <input type="checkbox"/> ภาษาต่างประเทศ         | <input type="checkbox"/> การงานอาชีพและเทคโนโลยี |
| <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ)..... |  |

## ตอนที่ 2 สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตัวเลือกของใดช่องหนึ่งที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงสำหรับตัวนักเรียน

|   |         |   |
|---|---------|---|
| 5 | หมายถึง | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับมากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับมาก        |
| 3 | หมายถึง | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับน้อย       |
| 1 | หมายถึง | มีสภาพ / ปัญหา / ความต้องการในระดับน้อยที่สุด |

### 1. สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

| รายการ   | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|--|----------------|---|---|---|---|
|  | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>1.1 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>                  |                |   |   |   |   |
| 1.1.1 ใช้ดาวน์โหลดรายละเอียดของรายวิชาที่เรียน                         |                |   |   |   |   |
| 1.1.2 ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง               |                |   |   |   |   |
| 1.1.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการส่งการบ้าน                               |                |   |   |   |   |
| 1.1.4 ใช้ สื่อสังคมออนไลน์เพื่อประกอบการเรียนและการทำงาน               |                |   |   |   |   |
| 1.1.5 ใช้ค้นหาหนังสือและประวัติการยืมคืนหนังสือ                        |                |   |   |   |   |
| 1.1.6 ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ |                |   |   |   |   |
| 1.1.7 ใช้ในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกจากตำรา                             |                |   |   |   |   |
| 1.1.8 ใช้ในการ โอนข้อมูลหรือเอกสารประกอบการเรียน                       |                |   |   |   |   |
| 1.1.9 ใช้ติดตามข่าวสารหรือบริการต่างๆของโรงเรียน                       |                |   |   |   |   |
| 1.1.10 ใช้เรียนบทเรียนออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 1.1.11 ใช้ติดต่อสอบถามครูเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน                       |                |   |   |   |   |
| 1.1.12 ใช้ขอคำแนะนำ หรือซักถามปัญหาจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ     |                |   |   |   |   |
| 1.1.13 ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ               |                |   |   |   |   |
| 1.1.14 ใช้ในการตอบและอภิปรายประเด็นที่กำหนด                            |                |   |   |   |   |

| รายการ  | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|---|
|   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>1.2 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                                       |                |   |   |   |   |
| 1.2.1 ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ  |                |   |   |   |   |
| 1.2.2 ใช้เพื่อสนทนาทางเครือข่าย (Chat)  |                |   |   |   |   |
| 1.2.3 ใช้เพื่อทำเว็บเพจเผยแพร่ข้อมูลทั่วไป เช่น Blog และสื่อออนไลน์อื่นๆ  |                |   |   |   |   |
| 1.2.4 ใช้ติดตามข่าวสารหรือข้อสนเทศทั่วไปของโรงเรียนและอื่นๆ   |                |   |   |   |   |
| 1.2.5 ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสมาชิกและตัดสินใจในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน                                   |                |   |   |   |   |
| 1.2.6 ใช้เพื่อร่วมมือกันในการสร้างสรรค์ผลงาน  |                |   |   |   |   |
| 1.2.7 ใช้ในการติดตามข่าวสารของเพื่อน และคนรู้จักผ่านสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Skype, Line |                |   |   |   |   |
| 1.2.8 ใช้ในการดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ  |                |   |   |   |   |
| 1.2.9 ใช้เพื่อถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลระหว่างผู้ใช้  |                |   |   |   |   |
| 1.2.10 ใช้เพื่อได้รู้จักหรือสร้างสัมพันธ์กับคนจำนวนมากขึ้น  |                |   |   |   |   |
| 1.2.11 ใช้เพื่อการรับทราบข่าวสารข้อมูลโรงเรียน  |                |   |   |   |   |
| <b>1.3 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน</b>                                     |                |   |   |   |   |
| 1.3.1 ใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 1.3.2 ใช้เพื่อฟังเพลงและวิทยุออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 1.3.3 ใช้เพื่อรับชมภาพยนตร์ และคลิปวิดีโอออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 1.3.4 ใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเว็ลด์ไวด์เว็บ   |                |   |   |   |   |
| 1.3.5 ใช้เพื่ออ่านข่าวประจำวัน  |                |   |   |   |   |
| 1.3.6 ใช้เพื่อในการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวและร้านอาหาร   |                |   |   |   |   |
| 1.3.7 ใช้เพื่อค้นหาเส้นทางการเดินทาง  |                |   |   |   |   |
| 1.3.8 ใช้เพื่อหาราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้า   |                |   |   |   |   |
| 1.3.9 ใช้เพื่อฝากขายสินค้าออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 1.3.10 ใช้เพื่อเพื่ออัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ  |                |   |   |   |   |
| 1.3.11 ใช้เพื่อรับชมละครโทรทัศน์แบบรายงานสดและรับชมละครย้อนหลัง   |                |   |   |   |   |
| 1.3.12 อื่นๆ (ระบุ).....  |                |   |   |   |   |

## 2. ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

| รายการ  | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|---|
|   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>2.1 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>  |                |   |   |   |   |
| 2.1.1 ขาดแคลนสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ประกอบการรายวิชาที่เรียน   |                |   |   |   |   |
| 2.1.2 ด้านทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์   |                |   |   |   |   |
| 2.1.3 ด้านการใช้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์  |                |   |   |   |   |
| 2.1.4 ด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการค้นหาความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 2.1.5 บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนไม่ทั่วถึง                                     |                |   |   |   |   |
| 2.1.6 เรื่องประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครือข่ายไม่สามารถใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ในเวลาที่ต้องการ |                |   |   |   |   |
| 2.1.7 จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีไม่เพียงพอ                                |                |   |   |   |   |
| 2.1.8 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้า   |                |   |   |   |   |
| 2.1.9 แหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาต่างๆ มีน้อย                                    |                |   |   |   |   |
| 2.1.10 ห้องคอมพิวเตอร์ไม่อนุญาตให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| <b>2.2 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                                      |                |   |   |   |   |
| 2.2.1 ข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการมีอยู่น้อยและหาได้ยาก  |                |   |   |   |   |
| 2.2.2 ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักดาวน์โหลดไม่ได้  |                |   |   |   |   |
| 2.2.3 มีการโต้เถียงหรือขัดแย้งระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 2.2.4 การไม่รู้การปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่อใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 2.2.5 ขาดความรู้ในการเผยแพร่ข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 2.2.6 การขาดข้อมูลเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน                                      |                |   |   |   |   |
| 2.2.7 การจดจำรหัสผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สมัครไว้ไม่ได้   |                |   |   |   |   |
| 2.2.8 การถูกจำกัดประเภทของการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| <b>2.3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน</b>                                    |                |   |   |   |   |
| 2.3.1 การใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือรับส่งข้อความที่ไม่สมควร   |                |   |   |   |   |
| 2.3.2 ด้านแหล่งข้อมูลทางเพศโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์   |                |   |   |   |   |



| รายการ  | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|---|
|   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2.3.3 การดูทีวีออนไลน์ภาพกระตุก ภาพไม่ชัด   |                |   |   |   |   |
| 2.3.4 ถูกขอให้กรอกข้อมูลส่วนตัวในฟอร์มต่างๆ   |                |   |   |   |   |
| 2.3.5 บังเอิญเข้าไปในเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม  |                |   |   |   |   |
| 2.3.6 ได้รับเชิญชวนให้รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                    |                |   |   |   |   |
| 2.3.7 ถูกเสนอขายสินค้า/บริการผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                                    |                |   |   |   |   |
| 2.3.8 ผู้ปกครองไม่สนับสนุนให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์                                     |                |   |   |   |   |
| 2.3.9 ขาดความรู้ในการแก้ไขเบื้องต้นเมื่ออินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์เกิดปัญหา |                |   |   |   |   |
| 2.3.10 อื่นๆ (ระบุ).....  |                |   |   |   |   |

### 3. ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

| รายการ  | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|---|
|   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| <b>3.1 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา</b>                       |                |   |   |   |   |
| 3.1.1 จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์         |                |   |   |   |   |
| 3.1.2 จัดให้นักเรียนทุกคนได้เรียนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ |                |   |   |   |   |
| 3.1.3 จัดทำเอกสารเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์              |                |   |   |   |   |
| 3.1.4 มีข้อมูลรายวิชาต่างๆ ของโรงเรียนในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์                  |                |   |   |   |   |
| 3.1.5 ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน           |                |   |   |   |   |
| 3.1.6 ให้ความรู้การสร้างเว็บเพจเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์        |                |   |   |   |   |
| 3.1.7 ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน           |                |   |   |   |   |
| 3.1.8 ส่งเสริมให้โรงเรียนพัฒนาห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์                            |                |   |   |   |   |
| 3.1.9 ส่งเสริมให้โรงเรียนสร้างแหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์                 |                |   |   |   |   |
| 3.1.10 ปลุกฝังจรรยาบรรณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียน                     |                |   |   |   |   |

| รายการ  | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|---|----------------|---|---|---|---|
|   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3.1.11 ส่งเสริมให้มีระบบฐานข้อมูลวิชาเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                               |                |   |   |   |   |
| 3.1.12 สนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงานการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน |                |   |   |   |   |
| <b>3.2 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                  |                |   |   |   |   |
| 3.2.1 ส่งเสริมให้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานกับเพื่อนต่างโรงเรียน                                      |                |   |   |   |   |
| 3.2.2 คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 3.2.3 ให้ความรู้ในการใช้เครื่องมือเพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์          |                |   |   |   |   |
| 3.2.4 ให้ความรู้และวิธีการเลือกสรรข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์               |                |   |   |   |   |
| <b>3.3 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน</b>               |                |   |   |   |   |
| 3.3.1 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์  |                |   |   |   |   |
| 3.3.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฟังเพลงและรายการวิทยุออนไลน์                                     |                |   |   |   |   |
| 3.3.3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมการแข่งขันกีฬา   |                |   |   |   |   |
| 3.3.4 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมคลิปวิดีโอที่สนใจ  |                |   |   |   |   |
| 3.3.5 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลาที่นักเรียนว่างจากการเรียน                                 |                |   |   |   |   |
| 3.3.6 การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเลือกหาซื้อสินค้าออนไลน์                                     |                |   |   |   |   |
| 3.3.7 การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อขายสินค้าออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 3.3.8 การใช้สื่อสังคมออนไลน์การสื่อสารกับบุคคลต่างๆ   |                |   |   |   |   |
| 3.3.9 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาความรู้ตามอัธยาศัย   |                |   |   |   |   |
| 3.3.10 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเล่นเกมออนไลน์  |                |   |   |   |   |
| 3.3.11 อื่นๆ(ระบุ).....   |                |   |   |   |   |
| <b>3.4 ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา</b>                                |                |   |   |   |   |
| 3.4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์อย่างเพียงพอ                          |                |   |   |   |   |
| 3.4.2 เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก  |                |   |   |   |   |
| 3.4.3 เม้าส์และคีย์บอร์ด  |                |   |   |   |   |
| 3.4.4 จอมอนิเตอร์รูปแบบทันสมัยถนอมสายตา   |                |   |   |   |   |
| 3.4.5 หูฟัง   |                |   |   |   |   |
| 3.4.6 กล้องเว็บแคม  |                |   |   |   |   |

| รายการ   | ระดับการใช้งาน |   |   |   |   |
|--|----------------|---|---|---|---|
|  | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3.4.7 อุปกรณ์ปรีนท์เตอร์   |                |   |   |   |   |
| 3.4.8 แท็บเล็ต   |                |   |   |   |   |
| 3.4.9 ให้มีภาพยนต์หรือเกมออนไลน์บรรจุไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อผ่อนคลายจากการเรียน |                |   |   |   |   |
| 3.4.10 เพิ่มความเร็วของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์   |                |   |   |   |   |
| 3.4.11 คอมพิวเตอร์วางไว้ตามจุดที่นักเรียนนั่งพักผ่อนตามอาคารสำหรับยื่นเล่นสื่อสังคมออนไลน์และสืบค้นข้อมูลต่างๆ                   |                |   |   |   |   |
| 3.4.12 อื่นๆ (ระบุ).....   |                |   |   |   |   |

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความต้องการใช้การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้

**คำชี้แจง** กรุณาเขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมลงในช่องว่างให้ครบทุกข้อ

1. นักเรียนต้องการความช่วยเหลือในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้อย่างไร

---



---



---



---



---

2. นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อเรียนรู้ของนักเรียนอย่างไร

---



---



---



---



---

3. นักเรียนพึงพอใจในการให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนอย่างไร

---

---

---

---

---

---

---

---

4. ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

---

---

---

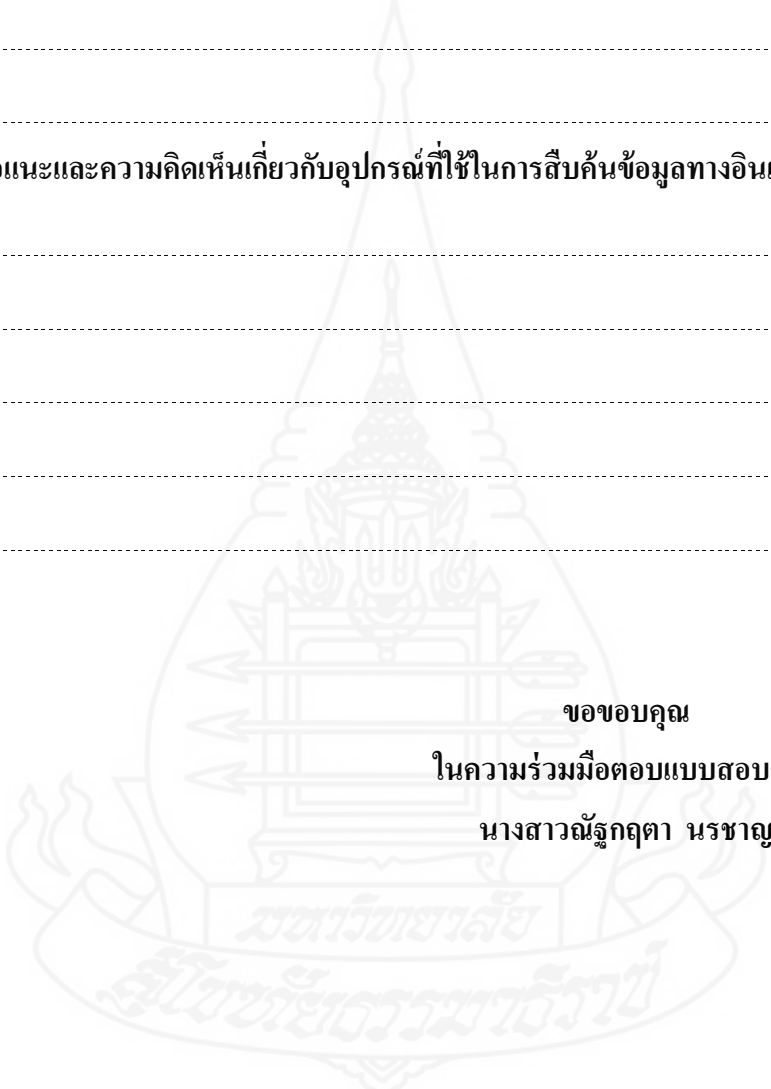
---

---

---

---

---



ขอขอบคุณ  
ในความร่วมมือตอบแบบสอบถาม  
นางสาวณัฐกฤตา นรชาญ

มหาวิทยาลัย  
ศรีโฆชัยธรรมสารราชภัฏ

ภาคผนวก ค

คำดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม



### คำดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม

เรื่อง สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้ให้ท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาข้อความสำหรับการวิจัยแต่ละข้อว่ามีความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระในการวิจัยหรือไม่โดย

- |                                     |                                  |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. ถ้าเห็นว่าสอดคล้อง               | โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง + 1 |
| 2. ถ้าไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง           | โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง 0   |
| 3. ถ้าไม่เห็นว่าเป็นหรือไม่สอดคล้อง | โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง - 1 |
- และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)

| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม                                   |                  |         |         |        |
| 1        | เพศ   |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> ชาย                                  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> หญิง                                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 2        | ระดับชั้นเรียน  |                  |         |         | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6           | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 3        | แผนการเรียน   |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> วิทยาศาสตร์-คณิต                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ศิลป์คำนวณ                           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ศิลป์ภาษา                            | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ).....                | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 4        | นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) |                  |         |         |        |
|          | 4.1 ประเภทที่พิมพ์/บทความ                                     |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> Blog                                 | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน                                  | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|--|------------------|---------|---------|--------|
|          |  | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม                    |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> blogger               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> blogging              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> blognon               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> oknation              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> exteen                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> GoToKnow.ogg          | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Wikipedia             | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>4.2 ประเภทแบ่งปัน</b>                       |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> Youtube               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Flickr                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Slideshare            | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> imeem                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> My space              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Instagram             | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>4.3 ประเภทอภิปราย/สนทนา</b>                 |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> Webboard              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Pantip                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Sanook                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> kapok                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Mthai                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Postjung              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Dek-Dee               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Skyper                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Line                  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Tango                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ)..... | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม   |                  |         |         |        |
|          | 4.4 ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์/ชุมชนเสมือนจริง   |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> Game Online  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Facebook   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Google plus  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ).....  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 4.5 ประเภทตีพิมพ์แบบไมโครบล็อก  |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> Twitter  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ (โปรดระบุ).....  | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 5        | อุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารชนิดใด ที่นักเรียนใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)   |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์ (ตั้งโต๊ะ/PC)  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์พกพา (โน้ตบุ๊ก/แล็ปท็อป)  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> แท็บเล็ต   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ.....  | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 6        | กรณีที่ใช้แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ในการเข้าถึงเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ท่านให้ระบบปฏิบัติการใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> IOS  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Android  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> Windows mobile   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> BlackBerry   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ.....  | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 7        | โดยทั่วไปท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์เฉลี่ยกี่ครั้งต่อวัน  |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> 1-5 ครั้งต่อวัน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> 6-10 ครั้งต่อวัน   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> 11-15 ครั้งต่อวัน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> 15-20 ครั้งต่อวัน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> มากกว่า 20 ครั้งต่อวัน   | +1               | +1      | +1      | 1      |



| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม   |                  |         |         |        |
| 8        | ระยะเวลาที่ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปเฉลี่ยต่อวัน นานเท่าไร<br><input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง<br><input type="checkbox"/> 1-2 ชั่วโมง<br><input type="checkbox"/> 3-4 ชั่วโมง<br><input type="checkbox"/> 5-6 ชั่วโมง<br><input type="checkbox"/> 7 ชั่วโมงขึ้นไป   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 9        | ท่านใช้ช่วงเวลาใดในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด<br><input type="checkbox"/> ตอนเช้าก่อนเข้าห้องเรียน<br><input type="checkbox"/> ช่วงที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์<br><input type="checkbox"/> ช่วงพักกลางวันของแต่ละระดับชั้น<br><input type="checkbox"/> ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน<br><input type="checkbox"/> ก่อนนอน                            | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 10       | นักเรียนมีค่าใช้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ต่อเดือน<br><input type="checkbox"/> ไม่เสียค่าใช้จ่าย<br><input type="checkbox"/> น้อยกว่า 100 บาท<br><input type="checkbox"/> 101-300 บาท<br><input type="checkbox"/> 301-500 บาท<br><input type="checkbox"/> 501-700 บาท<br><input type="checkbox"/> มากกว่า 700 บาท | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 11       | นักเรียนคิดว่าสื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่<br><input type="checkbox"/> มี<br><input type="checkbox"/> ไม่มี   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          |   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 12       | นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้โดยวิธีใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)<br><input type="checkbox"/> การเรียนการสอนในโรงเรียน   | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|--|------------------|---------|---------|--------|
|          |  | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบสอบถาม  |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> อบรมจากโรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากเพื่อน                                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้ด้วยตนเอง                                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากสื่อโทรทัศน์                           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากบทความในหนังสือพิมพ์                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> งานแสดงสินค้า/นิทรรศการ                           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากหนังสือคอมพิวเตอร์                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากวีดิทัศน์                              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> เรียนรู้จากซีดีรอม                                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....                            | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 13       | นักเรียนนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในกลุ่มวิชาใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) |                  |         |         |        |
|          | <input type="checkbox"/> ภาษาไทย   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> คณิตศาสตร์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> วิทยาศาสตร์                                       | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ศิลปะ   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> สุขศึกษาและพลศึกษา                                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> ภาษาต่างประเทศ                                    | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <input type="checkbox"/> การงานอาชีพและเทคโนโลยี                           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | อื่น ๆ (โปรดระบุ).....   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| ตอนที่ 2 | สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน       |                  |         |         |        |
| 1        | สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้                                 |                  |         |         |        |
|          | 1.1 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้                             |                  |         |         |        |
|          | 1.1.1 ใช้ดาวน์โหลดรายละเอียดของรายวิชาที่เรียน                             | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.2 ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.3 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการส่งการบ้าน                                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.4 ใช้ สื่อสังคมออนไลน์เพื่อประกอบการเรียนและการทำงาน                   | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 2 | <b>สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน</b>                                     |                  |         |         |        |
|          | 1.1.5 ใช้ค้นหาหนังสือและประวัติการยืมคืนหนังสือ   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.6 ใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.7 ใช้ในการหาความรู้เพิ่มเติมนอกจากตำรา  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.8 ใช้ในการโอนข้อมูลหรือเอกสารประกอบการเรียน   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.9 ใช้ติดตามข่าวสารหรือบริการต่างๆของโรงเรียน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.10 ใช้เรียนบทเรียนออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.11 ใช้ติดต่อสอบถามครูเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.12 ใช้ขอคำแนะนำ หรือซักถามปัญหาจากอาจารย์ผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.13 ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.1.14 ใช้ในการตอบและอภิปรายประเด็นที่กำหนด   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>1.2 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                                       |                  |         |         |        |
|          | 1.2.1 ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.2 ใช้เพื่อสนทนาทางเครือข่าย (Chat)  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.3 ใช้เพื่อทำเว็บเพจเผยแพร่ข้อมูลทั่วไป เช่น Blog และสื่อออนไลน์อื่นๆ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.4 ใช้ติดตามข่าวสารหรือข้อสนเทศทั่วไปของโรงเรียนและอื่นๆ   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.5 ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสมาชิกและตัดสินใจในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน                                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.6 ใช้เพื่อร่วมมือกันในการสร้างสรรค์ผลงาน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.7 ใช้ในการติดตามข่าวสารของเพื่อน และคนรู้จักผ่านสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Skype, Line | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.8 ใช้ในการดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.9 ใช้เพื่อถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลระหว่างผู้ใช้  | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 2 | <b>สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน</b> |                  |         |         |        |
|          | 1.2.10 ใช้เพื่อได้รู้จักหรือสร้างสัมพันธกับคนจำนวนมากขึ้น                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.2.11 ใช้เพื่อการรับทราบข่าวสารข้อมูลโรงเรียน                              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>1.3 สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน</b> |                  |         |         |        |
|          | 1.3.1 ใช้เพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์                                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.2 ใช้เพื่อฟังเพลงและวิทยุออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.3 ใช้เพื่อรับชมภาพยนตร์ และคลิปวิดีโอออนไลน์                            | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.4 ใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเว็ลด์ไวด์เว็บ                               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.5 ใช้เพื่ออ่านข่าวประจำวัน  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.6 ใช้เพื่อในการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวและร้านอาหาร                       | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.7 ใช้เพื่อค้นหาเส้นทางการเดินทาง  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.8 ใช้เพื่อหาราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้า                                 | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.9 ใช้เพื่อฝากขายสินค้าออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.10 ใช้เพื่อเพื่ออัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ                                  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.11 ใช้เพื่อรับชมละครโทรทัศน์แบบรายงานสดและรับชมละครย้อนหลัง             | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 1.3.12 อื่นๆ (ระบุ).....  | +1               | +1      | +1      | 1      |
| 2        | <b>ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>                          |                  |         |         |        |
|          | <b>2.1 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>                      |                  |         |         |        |
|          | 2.1.1 ขาดแคลนสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ประกอบรายวิชาที่เรียน                    | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.2 ด้านทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์                                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.3 ด้านการใช้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์                              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.4 ด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการค้นหาความรู้จากสื่อสังคมออนไลน์              | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.5 บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้เชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนไม่ทั่วถึง | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่      | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|----------|---|------------------|---------|---------|--------|
|          |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| ตอนที่ 2 | <b>สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน</b>                                  |                  |         |         |        |
|          | 2.1.6 เรื่องประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครือข่ายไม่สามารถใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ในเวลาที่ต้องการ | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.7 จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้บริการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีไม่เพียงพอ                                | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.8 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้า   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.9 แหล่งเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาต่างๆมีน้อย                                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.1.10 ห้องคอมพิวเตอร์ไม่อนุญาตให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>2.2 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                                      |                  |         |         |        |
|          | 2.2.1 ข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการมีอยู่น้อยและหาได้ยาก  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.2 ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักควาน์โหลดไม่ได้  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.3 มีการโต้เถียงหรือขัดแย้งระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.4 การไม่รู้การปฏิบัติตนที่ถูกต้องเมื่อใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.5 ขาดความรู้ในการเผยแพร่ข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.6 การขาดข้อมูลเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน                                      | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.7 การจดจำรหัสผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สมัครไว้ไม่ได้   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | 2.2.8 การถูกจำกัดประเภทของการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|          | <b>2.3. ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิงและการใช้ชีวิตประจำวัน</b>                                   |                  |         |         |        |
|          | 2.3.1 การใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือรับส่งข้อความที่ไม่สมควร   | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่             | รายการประเมิน  | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|-----------------|--|------------------|---------|---------|--------|
|                 |  | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| <b>ตอนที่ 2</b> | <b>สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน</b>               |                  |         |         |        |
|                 | 2.3.2 ด้านแหล่งข้อมูลทางเพศโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.3 การดูทีวีออนไลน์ภาพกระตุก ภาพไม่ชัด  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.4 ถูกขอให้กรอกข้อมูลส่วนตัวในฟอร์มต่างๆ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.5 บังเอิญเข้าไปในเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.6 ได้รับเชิญชวนให้รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                       | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.7 ถูกเสนอขายสินค้า/บริการผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                                       | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.8 ผู้ปกครองไม่สนับสนุนให้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.9 ขาดความรู้ในการแก้ไขเบื้องต้นเมื่ออินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อสื่อสารสังคมออนไลน์เกิดปัญหา | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 2.3.10 อื่นๆ (ระบุ).....   | +1               | +1      | +1      | 1      |
| <b>ตอนที่ 3</b> | <b>ความต้องการการใช้สื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>                                  |                  |         |         |        |
|                 | <b>3.1 ความต้องการการใช้สื่อสารสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา</b>                                 |                  |         |         |        |
|                 | 3.1.1 จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสารสังคมออนไลน์                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.2 จัดให้นักเรียนทุกคนได้เรียนการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสารสังคมออนไลน์           | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.3 จัดทำเอกสารเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นในการใช้สื่อสารสังคมออนไลน์                        | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.4 มีข้อมูลรายวิชาต่างๆ ของโรงเรียนในรูปแบบสื่อสารสังคมออนไลน์                            | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.5 ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.6 ให้ความรู้การสร้างเว็บเพจเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสารสังคมออนไลน์                  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.7 ส่งเสริมให้รายวิชาต่างๆ นำสื่อสารสังคมออนไลน์มาใช้เป็นสื่อการเรียน                     | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่             | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|-----------------|---|------------------|---------|---------|--------|
|                 |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| <b>ตอนที่ 3</b> | <b>ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>  |                  |         |         |        |
|                 | 3.1.8 ส่งเสริมให้โรงเรียนพัฒนาห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.9 ส่งเสริมให้โรงเรียนสร้างแหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์                                   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.10 ปลูกฝังจรรยาบรรณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักเรียน                                       | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.11 ส่งเสริมให้มีระบบฐานข้อมูลวิชาเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์                               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.1.12 สนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงานการใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | <b>3.2 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้</b>                  |                  |         |         |        |
|                 | 3.2.1 ส่งเสริมให้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานกับเพื่อนต่างโรงเรียน                                      | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.2.2 กำหนดนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.2.3 ให้ความรู้ในการใช้เครื่องมือเพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์          | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.2.4 ให้ความรู้และวิธีการเลือกสรรข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์               | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | <b>3.3 ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง และการใช้ชีวิตประจำวัน</b>               |                  |         |         |        |
|                 | 3.3.1 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อฟังเพลงและรายการวิทยุออนไลน์                                     | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมการแข่งขันกีฬา   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.4 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าชมคลิปวิดีโอที่สนใจ  | +1               | +1      | +1      | 1      |

| ที่             | รายการประเมิน   | ระดับความคิดเห็น |         |         | สรุปผล |
|-----------------|---|------------------|---------|---------|--------|
|                 |   | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 |        |
| <b>ตอนที่ 3</b> | <b>ความต้องการการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้</b>  |                  |         |         |        |
|                 | 3.3.5 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ตลอดเวลาที่นักเรียนว่างจากการเรียน   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.6 การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเลือกหาซื้อสินค้าออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.7 การเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อขายสินค้าออนไลน์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.8 การใช้สื่อสังคมออนไลน์การสื่อสารกับบุคคลต่างๆ   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.9 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อหาความรู้ตามอัธยาศัย   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.10 การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อเล่นเกมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.3.11 อื่นๆ(ระบุ).....   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | <b>3.4. ความต้องการการสนับสนุนด้านครุภัณฑ์ และวัสดุจากสถานศึกษา</b>   |                  |         |         |        |
|                 | 3.4.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์อย่างเพียงพอ  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.2 เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.3 เม้าส์และคีย์บอร์ด  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.4 จอมอนิเตอร์รูปแบบทันสมัยถนอมสายตา   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.5 หูฟัง   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.6 กล้องเว็บแคม  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.7 อุปกรณ์ปริ้นท์เตอร์   | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.8 แท็บเล็ต  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.9 ให้มีภาพยนตร์หรือเกมออนไลน์บรรจุไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อผ่อนคลายจากการเรียน | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.10 เพิ่มความเร็วของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์  | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.11 คอมพิวเตอร์วางไว้ตามจุดที่นักเรียนนั่งพักก่อนตามอาคารสำหรับยื่นเล่นสื่อสังคมออนไลน์และสืบค้นข้อมูลต่างๆ                    | +1               | +1      | +1      | 1      |
|                 | 3.4.12 อื่นๆ(ระบุ).....   | +1               | +1      | +1      | 1      |



**ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1**

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

/ ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

**ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2**

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

/ ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

**ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3**

โดยภาพรวมท่านเห็นว่าแบบสอบถามนี้มีคุณภาพในระดับใด

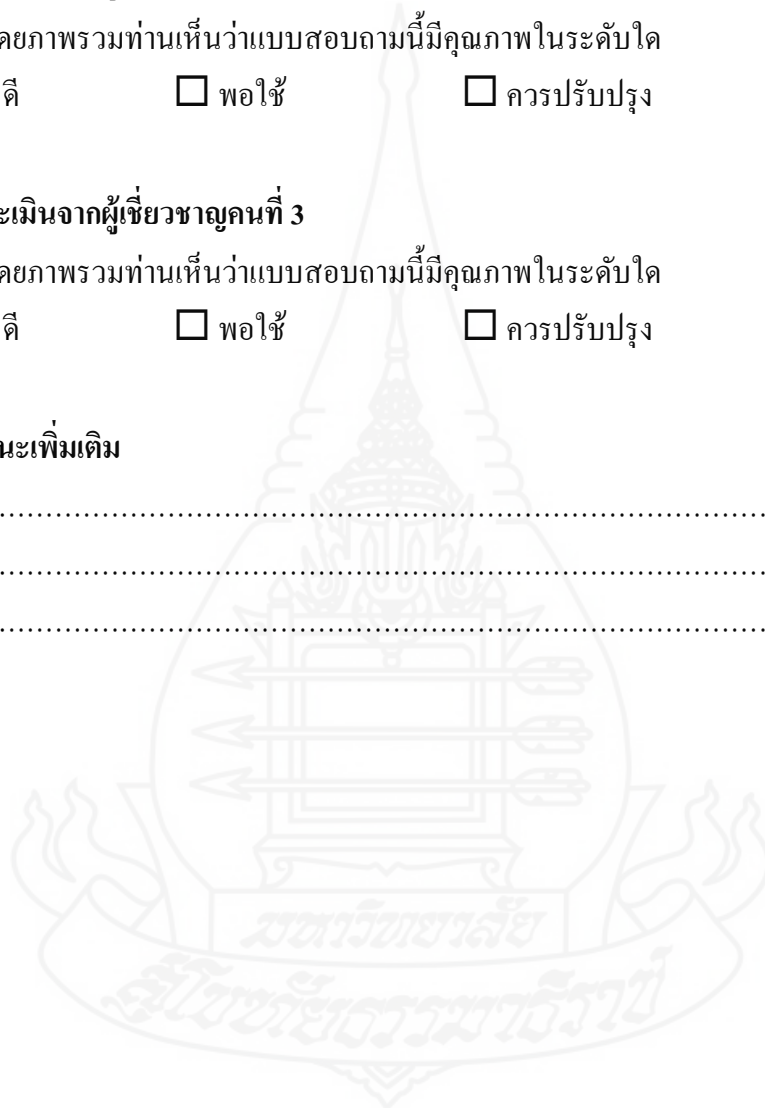
/ ดี  พอใช้  ควรปรับปรุง

**ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม**

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง

ผลการประเมินความเข้าใจของผู้ใช้งานแบบสอบถาม



ผลการประเมินความเข้าใจของผู้ใช้งานแบบสอบถาม

เรื่อง สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษาตอนปลายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 34

| คนที่ | ชื่อ – นามสกุล             | เข้าใจ | ไม่เข้าใจ |
|-------|----------------------------|--------|-----------|
| 1     | เด็กชายอ่องหลู่ คำมัน      | ✓      |           |
| 2     | นายวรากร ยศประเสริฐ        | ✓      |           |
| 3     | นายรัฐภูมิ ทรัพย์สิน       | ✓      |           |
| 4     | นายภูริทัต กองบุญสุข       | ✓      |           |
| 5     | นายภักธเทพพัศม์ อินทจักร์  | ✓      |           |
| 6     | นายสุวิทย์ศิลป์ เสฏฐวุฒิ   | ✓      |           |
| 7     | นายกฤษฎา อินตา             | ✓      |           |
| 8     | นายพิทยา มะโนแปง           | ✓      |           |
| 9     | นายศิริพงษ์ พรหมวิจิตร     | ✓      |           |
| 10    | นายหรรษธร คชานุกุลย์       | ✓      |           |
| 11    | นายขรรค์ ชัยฝั่งดี         | ✓      |           |
| 12    | เด็กหญิงจรรยา ศรีระบุตร    | ✓      |           |
| 13    | นางสาวภัทรกร ดวงพิมาย      | ✓      |           |
| 14    | นางสาวนภัสวรรณ ใจเมคา      | ✓      |           |
| 15    | นางสาวหนึ่งฤทัย ชัยยา      | ✓      |           |
| 16    | นางสาวจิรภา กุณราชา        | ✓      |           |
| 17    | นางสาวเพชรไพลิน รอดน้ำมิตร | ✓      |           |
| 18    | นางสาวรัตนา รุ่งศรี        | ✓      |           |
| 19    | นางสาววิไลวัลย์ ลูมมา      | ✓      |           |
| 20    | นางสาวอ้อย คำคำ            | ✓      |           |
| 21    | นางสาวหนึ่งหทัย ชัยยา      | ✓      |           |
| 22    | นางสาวพิชชาพร ปงกา         | ✓      |           |
| 23    | นางสาวแพรวนภา คำอ้าย       | ✓      |           |
| 24    | นางสาวนิชนิภาวา ทินวิวัฒนา | ✓      |           |

| คนที่ | ชื่อ - นามสกุล              | เข้าใจ | ไม่เข้าใจ |
|-------|-----------------------------|--------|-----------|
| 25    | นางสาวรัชนีวรรณ เลาหมี      | ✓      |           |
| 26    | นางสาวกัญญากร โยธาสุภาพ     | ✓      |           |
| 27    | นางสาวพรวิภา วิบูลย์จารุงศ์ | ✓      |           |
| 28    | นางสาวเบญจพร ชนะพันธ์       | ✓      |           |
| 29    | เด็กหญิงบางระพี ดวงยศ       | ✓      |           |
| 30    | เด็กหญิงกนกพร แปงปวน        | ✓      |           |
| รวม   |                             | ✓ (30) |           |



## ประวัติผู้ศึกษา

|                  |  |
|------------------|--|
| ชื่อ             | นางสาวณัฐกฤตา นรชาญ  |
| วัน เดือน ปีเกิด | 5 มกราคม 2529  |
| สถานที่เกิด      | อำเภอเมืองสรวง จังหวัดร้อยเอ็ด   |
| ประวัติการศึกษา  | วิทยาศาสตรบัณฑิต วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ พ.ศ. 2552                 |
| สถานที่ทำงาน     | โรงเรียนบ้านเมืองน้อย (นิมมานเหมินทานุสรณ์)<br>อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย |
| ตำแหน่ง          | ครู คศ. 1 (คอมพิวเตอร์)  |

