

การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

นางสาวทรายทอง เกตุพลอย



การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2561

The Use of Social Media in Learning Management for Secondary
Education Level Students of Phattrayan Wittaya School in
Nakhon Pathom Province

Miss Saithong Ketploi



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 Thammathirath Open University

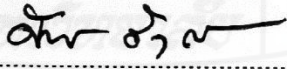
2018

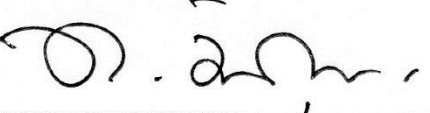
หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม
ชื่อและนามสกุล	นางสาวทรายทอง เกตุพลอย
แขนงวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 27 สิงหาคม 2562

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย)


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


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วิฒนกุลเจริญ)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

ผู้ศึกษา นางสาวทรายทอง เกตุพลอย **รหัสนักศึกษา** 2602700300 **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) **อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โทโพธิ์ไทย
ปีการศึกษา 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - ปีที่ 6 จำนวน 299
คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ในโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ได้มา
โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นการใช้สื่อสังคมในการ
จัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ
ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน-มาตรฐาน

ผลการวิจัยปรากฏว่า การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน โดยภาพรวม อยู่ใน
ระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้าน ได้แก่
(1) ด้านประเภทการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ คือ สื่อสังคมประเภทเฟซบุ๊ก (2) ด้านวัตถุประสงค์การ
ใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ คือ การรับทราบข่าวสารเพื่อรับทราบผลการเรียน (3) ด้านวิธีการใช้สื่อ
สังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ คือ การใช้สื่อสังคมขึ้นสรุปบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน (4) ด้านประโยชน์ของสื่อ
สังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ คือ เป็นช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน (5) ด้านการ
ประเมินการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน คือ การประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน
จากการทำกิจกรรม และ (6) ด้านปัญหาการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ คือ ขาดทักษะในการใช้
โปรแกรมบราวเซอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คำสำคัญ สื่อสังคม การจัดการเรียนรู้ มัธยมศึกษา

Independent Study title: The Use of Social Media in Learning Management for Secondary Education Level Students of Phatrayan Wittaya School in Nakhon Pathom Province

Author: Miss Saithong Ketploy; **ID:** 2602700300;

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

Independent Study advisor: Dr. Varangkana Topothai, Associate Professor;

Academic year: 2018

Abstract

The objective of this research was to study opinions toward the use of social media in learning management for secondary education level students of Phatrayan Wittaya School in Nakhon Pathom province.

The research sample consisted of 299 Mathayom Suksa I – VI students studying in the first semester of the 2019 academic year at Phatrayan Wittaya School in Nakhon Pathom province, obtained by stratified random sampling. The employed research instrument was a questionnaire on the use of social media in learning management for secondary education level students. Statistics employed for data analysis were the percentage, mean, and standard deviation.

Research findings showed that the overall use of social media in learning management for the students was rated at the high level. When specific aspects of the use were considered, it was found that all aspects were rated at the high level. The specific aspects, each of which with the item receiving the top rating mean, were specified as follows: (1) in the aspect of types of social media being used in learning management, the item on Facebook social media; (2) in the aspect of objectives for using social media in learning management, that on the objective for receiving information concerning learning outcomes; (3) in the aspect of methods of using social media in learning management, that on the use of social media in the instructional step of conclusion and review of the learned contents for more clarity; (4) in the aspect of benefits of using social media in learning management, that on being the channel for searching for knowledge in addition to the one learned in the classroom; (5) in the aspect of the evaluation of using social media in learning management, that on the use for evaluation of work performance skills as results of doing learning activities; and (6) in the aspect of problems of using social media in learning management, that on the lack of skills in using the browser program for connecting with the Internet networks.

Keywords: Social media, Learning management, Secondary education

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้ได้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยค้นคว้าอิสระ และ รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีแก่ข้าพเจ้าตลอดมา

ขอขอบพระคุณคณาจารย์แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชทุกท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา ทวีกุลทรัพย์ รองศาสตราจารย์ ดร.วรางคณา โตโพธิ์ไทย รองศาสตราจารย์ ดร.ทวิวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ และ รองศาสตราจารย์ ดร.ศันสนีย์ สังสรรค์อนันต์ ที่คอยให้ความรู้ และคำแนะนำเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.สารีพันธ์ุ สุภวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา อาจารย์วาทินี บุญยะไวโรจน์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดผลประเมินผล และอาจารย์จารุณี สอนใจ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านคอมพิวเตอร์ที่ได้สละเวลาตรวจสอบและให้คำวิจารณ์เกี่ยวกับ เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ของข้าพเจ้า ที่คอยเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือ ในทุกๆ เรื่องมาโดยตลอดจนสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา ปีการศึกษา 2561 ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ รุ่น 21 แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ อีกทั้งเป็นกำลังใจซึ่งกันและกันตลอดมา

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมเป็นแรงผลักดันทุกๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและซึ่งเป็น แรงบันดาลใจที่ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในครั้งนี้

ทรายทอง เกตุพลอย

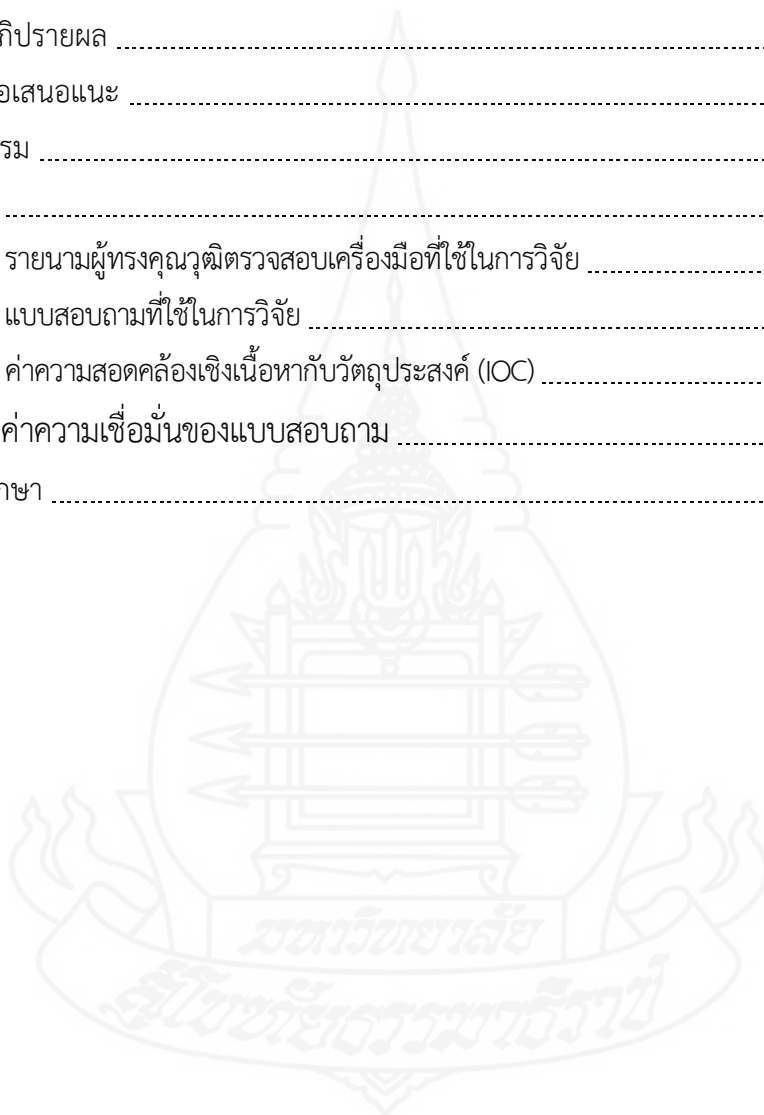
สิงหาคม 2562

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ณ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	9
ขอบเขตการวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	12
สื่อสังคม	12
สื่อสังคมเพื่อการศึกษา	37
การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม	52
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	63
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	63
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63
การเก็บรวบรวมข้อมูล	66
การวิเคราะห์ข้อมูล	67
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	70
ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา	72
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ	87

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	88
สรุปการวิจัย	88
อภิปรายผล	90
ข้อเสนอแนะ	93
บรรณานุกรม	96
ภาคผนวก	101
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	102
ข แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย	104
ค ค่าความสอดคล้องเชิงเนื้อหากับวัตถุประสงค์ (IOC)	115
ง ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	123
ประวัติผู้ศึกษา	125



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1	แสดงเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม 55
ตารางที่ 4.1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 299) 70
ตารางที่ 4.2	การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษา (n = 299) 72
ตารางที่ 4.3	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299) 73
ตารางที่ 4.4	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม (n = 299) 73
ตารางที่ 4.5	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง (n = 299) 74
ตารางที่ 4.6	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว (n = 299) 74
ตารางที่ 4.7	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน (n = 299) 75
ตารางที่ 4.8	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ (n = 299) 75
ตารางที่ 4.9	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านเกมออนไลน์ (n = 299) . 76
ตารางที่ 4.10	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299) 76
ตารางที่ 4.11	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้ (n = 299) 77
ตารางที่ 4.12	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ ด้านการทบทวนความรู้ (n = 299) 77
ตารางที่ 4.13	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการรับทราบข่าวสาร (n = 299) 78

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า	
ตารางที่ 4.14	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ (n = 299)	78
ตารางที่ 4.15	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)	79
ตารางที่ 4.16	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์ (n = 299)	79
ตารางที่ 4.17	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านการใช้สื่อสังคม ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (n = 299)	80
ตารางที่ 4.18	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนการสอน (n = 299)	80
ตารางที่ 4.19	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ (n = 299)	81
ตารางที่ 4.20	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน (n = 299)	81
ตารางที่ 4.21	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน (n = 299)	82
ตารางที่ 4.22	ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)	82
ตารางที่ 4.23	การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)	83
ตารางที่ 4.24	การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินความรู้ (n = 299)	84
ตารางที่ 4.25	การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน (n = 299)	84
ตารางที่ 4.26	ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)	85
ตารางที่ 4.27	ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านการศึกษา (n = 299)	85

สารบัญตาราง (ต่อ)

		หน้า
ตารางที่ 4.28	ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านสังคม (n = 299)	86
ตารางที่ 4.29	ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ (n = 299)	87



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาการศึกษาของชาติเป็นภารกิจหลักในการพัฒนาคนอันเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศในทุกๆ ระบบตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาประเทศให้มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้ความสำคัญกับการสร้างปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองกับระบบสังคมในยุคข่าวสาร

สังคมปัจจุบัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Community Technology หรือ ICT) ได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันและการปฏิบัติงานก่อให้เกิดความสะดวกสบายและรวดเร็ว นอกจากนี้ความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี การสื่อสารก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ที่รู้จักอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” โดยเป็นแหล่งรวมกลุ่มผู้คนในลักษณะเครือข่าย หรือชุมชนเสมือน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคน หรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในสิ่งต่างๆ ร่วมกันหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ สื่อสังคม มักถูกใช้เป็นแหล่งพบปะติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนๆ หรือคนรู้จัก หรือแม้แต่ใช้เป็นพื้นที่สาธารณะในการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ให้กับผู้คนที่อยู่ในชุมชน สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิงร่วมกัน สื่อสังคมสามารถเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์สำหรับนักเรียนได้ สามารถใช้อินเทอร์เน็ตเข้าถึงเว็บไซต์ประเภทต่างๆ เป็นช่องทางในการแบ่งปันความรู้หรือแสดงความคิดเห็น และสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสาร อารมณ์ ตลอดจนส่งเสริมให้มีการเคารพความคิดเห็นของบุคคลอื่น (ระวิ แก้วสุกใส และชัยวัฒน์ จุสปาโล, 2556, น. 195-205)

ในภาวะสังคมปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคสารสนเทศอย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทต่อทุกภาคส่วน รวมทั้งการศึกษาใช้เป็นเครื่องมือเข้าถึงข้อมูลติดต่อสื่อสารได้อย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็ว และหลากหลายช่องทาง เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีของคนไทยทัดเทียมกับประเทศที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี

สำนักงานสถิติแห่งชาติสำรวจพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา มีมากกว่านักศึกษาในระดับปริญญาตรี ปัจจัยด้านนโยบายของรัฐเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากในการที่จะลดหรือเพิ่มความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ และความรู้ เนื่องจากรัฐเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์และ

ลักษณะของการแข่งขัน กำหนดอัตราค่าบริการและความทั่วถึงของการให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มีสถานที่ที่คนทั่วไป รวมทั้งนักเรียนสามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้มีอยู่ทั้งที่บ้าน สถานศึกษา สถานที่ทำงาน ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ศูนย์การค้า ร้านกาแฟ และสถานศึกษาเป็นสถานที่ที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คนทั่วไปใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการสืบค้นคว้าหาข้อมูลติดตามข่าวสารมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ การใช้งานเพื่อความบันเทิง เล่นเกม จนทำให้กลุ่มผู้ใช้งานสื่อสังคม (Social Network) ในประเทศไทย เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และยิ่งพบว่าเด็กไทย (6-14 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นทุกปี ปัจจุบันเด็กไทยหนึ่งในสองคนใช้อินเทอร์เน็ต หากเทียบกับ 6 ปีที่ผ่านมา มีการใช้เพิ่มมากขึ้นถึงสองเท่า จากข้อมูลของการสำรวจเด็กไทยในปี 2557 พบว่า ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้มากที่สุด (32.1%) รองลงมาเป็นการเล่นเกม ดาวน์โหลดเกม (22.8%) นั้นหมายถึง เด็กไทยในวันนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเล่นมากไปกว่าการเรียนรู้ ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งส่วนมากจะใช้เวลาเพียง 1-2 ชั่วโมงเท่านั้น และเพียง 1-4 วันต่อสัปดาห์ นั้นหมายถึงว่า เด็กไทยส่วนใหญ่ไม่ได้หมกมุ่นอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ต อาจมีบ้างที่เด็กบางส่วนเล่นเกมทั้งวันหรือติด Social Network แต่นั่นไม่ได้หมายถึงเด็กไทยทั้งหมด การปลูกฝังให้คำแนะนำจากผู้ใหญ่รอบข้างถึงประโยชน์ที่ได้จากอินเทอร์เน็ต จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นและควรให้ความสำคัญ ดังนั้น ผู้ใหญ่ก็ควรที่จะหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตให้มากขึ้นด้วย เพื่อการส่งต่อถึงการได้ประโยชน์และอันตรายจากอินเทอร์เน็ตไปสู่เด็ก (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558)

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการนำเอาอินเทอร์เน็ตเข้าไปมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นนักเรียนสามารถใช้ในลักษณะของการศึกษารายบุคคลได้เป็นอย่างดี ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนร่วมด้วยจึงมีความสำคัญ และเหมาะสมต่อระบบการเรียนรู้ในปัจจุบันทำให้นักเรียนสามารถค้นคว้า ทบทวนเนื้อหาเสริมเพิ่มเติมจากบทเรียนได้ด้วยตนเองในทุกสถานที่ ทุกเวลาที่สัญญาณอินเทอร์เน็ตเข้าถึง ตามความสามารถความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล นอกจากทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยเพิ่มทักษะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และการสื่อสารให้แก่ครูและนักเรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย

การจัดการเรียนรู้ โดยการใช้สื่อสังคมนี้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านทางเว็บไซต์ที่รวมกลุ่มนักเรียนเอาไว้ด้วยกันนอกเวลาเรียนปกติ และครูใช้เว็บไซต์นี้เป็นสื่อเสริมจากในห้องเรียนซึ่งครูสอนตามปกติอยู่แล้วทำให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน นักเรียนสามารถทบทวนการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา แม้จะอยู่นอกเวลาเรียน ครูออกแบบวิธีการเรียนรู้โดยการใช้สื่อสังคมให้มีความเหมาะสมกับนักเรียน ตั้งแต่เนื้อหา รูปแบบ วิธีการขั้นตอนการใช้งานสื่อสังคม ปฏิสัมพันธ์ และการประเมินผล พร้อมกับเชื่อมโยงเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในบทเรียนกับการใช้สื่อสังคม ทำให้ได้รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเทคโนโลยีในยุคสังคมข่าวสาร

1.1 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์ในด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนภัทรญาณ-วิทยา มีสภาพที่พึงประสงค์ 2 ประเด็น คือ ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู และด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้

1.1.1 สภาพที่พึงประสงค์ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ของครูถูกเปลี่ยนจากการเป็นผู้บรรยายมาเป็นผู้ร่วมออกแบบกิจกรรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ สนับสนุนให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเสนอแนะผ่านวิธีการต่างๆ ผ่านการใช้เทคโนโลยี โดยครูสามารถตรวจงานและให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทุกที่ ทุกเวลา แทรกความคิดเห็นให้นักเรียนได้ และใช้เวลารวดเร็วกว่าในการเพิ่มเติม แก้ไข และเขียนคำแนะนำ อีกทั้งสามารถเปรียบเทียบได้ระหว่างงานเขียนเก่ากับงานเขียนใหม่ (ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม, 2559) เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่นักเรียนได้รับองค์ความรู้อย่างมีคุณภาพ

ครูต้องมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อสังคมและนำมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ครูสามารถจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ได้หลายรูปแบบเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าไปศึกษาและเรียนรู้ได้ในทุกช่วงเวลา การเปลี่ยนแปลงในยุคศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม ระบบการศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ด้วย โดยมีครูเป็น “โค้ช” ที่คอยออกแบบการเรียนรู้ ช่วยให้นักเรียนบรรลุผลได้ ประการสำคัญ คือ ครูในศตวรรษที่ 21 จะต้องไม่ตั้งตนเป็น “ผู้รู้” แต่ต้องแสวงหาความรู้ไปพร้อมๆ กันกับนักเรียนในขณะเดียวกัน (นवल ชลารักษ์, 2558)

1.1.2 สภาพที่พึงประสงค์ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ เดิมการศึกษามุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะเพียงอ่านออกเขียนได้ (Literacy) แต่สำหรับในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การปฏิบัติ และการสร้างแรงบันดาลใจไปพร้อมกัน กล่าวคือ จะไม่เพียงผู้รับ (Passive Learning) อีกต่อไป แต่นักเรียนต้องฝึกการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) นักเรียนควรเกิดทักษะและมีการพัฒนาการใช้สื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ถูกนำมาใช้มากขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเท่าทันเหตุการณ์ และการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้น ดังนั้น การนำสื่อสังคมมาใช้เพื่อเป็นช่องทางในการเรียนการสอน ที่เน้นให้นักเรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตลอดเวลาด้วยทักษะที่หลากหลายที่นอกเหนือจากการถ่ายทอดจากครู หรือตำรา ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อสังคมให้เกิดประโยชน์สูงสุด และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครู และนักเรียน สอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งเสริมการลงมือกระทำ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยทักษะการคิดอย่างมีขั้นตอน ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการคิดและการแก้ปัญหา และทักษะการสื่อสาร (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2557)

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันในด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนภัทร ญาณวิทยา มีสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน 2 ประเด็น คือ ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู และ ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้

1.2.1 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู การ ใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ ครูมีการใช้สื่อการสอนแบบผสมผสาน คือ มีทั้งการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก และมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามา ช่วยเสริมในการจัดการเรียนรู้บ้างในบางคาบเรียน เช่น การใช้สื่อเพาเวอร์พอยท์ประกอบการสอน การใช้สื่อ วิดีโอจากยูทูป เป็นต้น ครูที่ใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้มีเพียงบางกลุ่มสาระการเรียนรู้เท่านั้น

นอกจากนั้น ครูไม่สามารถติดตามการใช้สื่อสังคมของนักเรียนเพื่อป้องกันปัญหาที่ จะเกิดขึ้นได้จากการใช้สื่อสังคมในทางที่ผิด ครูไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียนใช้สื่อสังคมเป็นช่องทางในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้จากอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่มีอยู่แล้วในชีวิตประจำวันอย่างคุ้มค่า ซึ่งเป็นการใช้ เทคโนโลยีที่ไม่สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

1.2.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้ของนักเรียน การใช้ สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ นักเรียนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาโรงเรียนได้ทุกคน โดยทางโรงเรียนมีการติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ต ไร้สาย (WIFI) ในโรงเรียน โดยมีจุดเชื่อมต่อทุกอาคารเรียน แต่นักเรียนไม่ใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ ไม่ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม แต่ใช้สื่อสังคมเพื่อความบันเทิงมากกว่าผลประโยชน์ทางการศึกษาของตนเอง เช่น เล่นเกมออนไลน์ การดูหนังฟังเพลง การพูดคุยออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และไลน์ เป็นต้น

1.3 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนภัทรญาณ วิทยา มีสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น 2 ประเด็น คือ ด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู และด้านการ ใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้

1.3.1 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของครู การใช้ สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ เนื่องจากโรงเรียนขาดความพร้อมในหลายๆ ด้าน ทำให้ประสบปัญหาในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ โรงเรียน ขาดบุคลากรครูที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี มีครูจำนวนน้อยที่ให้ความสนใจใช้สื่อสังคมในการจัดการ เรียนรู้ ครูมีภาระงานที่นอกเหนือจากงานสอนมากจึงไม่มีเวลาเตรียมสื่อการจัดการเรียนรู้ ครูออกแบบ รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ได้ไม่น่าสนใจ และปัญหาระบบพื้นฐานสัญญาณอินเทอร์เน็ตในโรงเรียน ปัญหา ต่างๆ ที่กล่าวมาเหล่านี้ ทำให้ครูไม่เห็นความสำคัญของนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ครูขาดความรู้

ขาดประสบการณ์และความชำนาญในการสร้างสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน และเทคโนโลยีสารสนเทศ งบประมาณไม่เพียงพอ และมีความล่าช้า วัสดุ เครื่องมือหรืออุปกรณ์มีไม่เพียงพอกับความต้องการ หรือองค์ประกอบต่างๆ เพื่อการจัดการเรียนการสอน คือ ปัญหาด้านสภาพการเรียนการสอน นักเรียนมีความแตกต่างกันด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสังคม ปัญหาสุขภาพต่างๆ เหล่านี้ทำให้นักเรียนมีการตอบสนองรับรู้การเรียนการสอนได้ไม่เท่ากัน ทำให้มีผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร

1.3.2 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้ของนักเรียน มีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ เนื่องจากนักเรียนนำโทรศัพท์มือถือมาโรงเรียน แต่ไม่ใช่เพื่อค้นหาความรู้เพิ่มเติมในเวลาที่ว่างจากการเรียนวิชาต่างๆ แต่ใช้เพื่อความบันเทิงของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม การสนทนาออนไลน์ การหาเพื่อนจากสื่อสังคม จนบางคนถูกล่อลวงจากสื่อสังคม เนื่องจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ มีการใช้งานที่ไม่เหมาะสมกับวัย บางคนมีความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อยมากจนไม่สามารถอ่านปุ่มคำสั่งต่างๆ ได้ เกิดความไม่เข้าใจในวิธีการใช้งานสื่อสังคม ทำให้นักเรียนไม่ได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อสังคมเท่าที่ควร จึงทำให้ครูไม่สนับสนุนให้นักเรียนใช้โทรศัพท์ในเวลาก่อนเข้าเรียน พักกลางวัน และหลังเลิกเรียน

นักเรียนไม่เคยใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้จึงไม่รู้วิธีการใช้ที่ถูกต้องสืบเนื่องมาจากไม่มีครูคนใดใช้ระบบนี้กับนักเรียนมาก่อน นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่มีการศึกษาค้นคว้า และทบทวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากสื่อสังคม

จากปัญหาดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำเกิดเป็นปัญหาทางการเรียน และเป็นปัญหาสังคมตามมาอีก ซึ่งเป็นผลอันเนื่องมาจากนักเรียนใช้สื่อสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศไปในทางที่ไม่เหมาะสม ไม่คุ้มค่าและยังไม่สอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจแบบพอเพียงอีกด้วย

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

จากสภาพปัญหาดังกล่าวจึงส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และจากการสังเกตพบว่านักเรียนใช้สื่อสังคมหลายประเภท แต่ไม่เกิดประโยชน์ในการเรียน และยังไม่สนใจเรียนเท่าที่ควร จึงมีความพยายามในการแก้ปัญหาครอบคลุม 2 ประเด็น ดังนี้

1.4.1 ด้านการจัดการเรียนรู้โดยการใช้สื่อสังคมของครู มีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา กล่าวคือ ครูมีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อสังคมโดยดำเนินการจัดอบรมครูทางด้านการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมให้กับครูจัดสัมมนาครูเพื่อแลกเปลี่ยน และพัฒนาการใช้สื่อการสอนแต่ละรายวิชา ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และการสื่อสาร ให้มีความสะดวก และน่าสนใจมากขึ้น โรงเรียนสนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียนให้ได้ทั่วถึงทุกจุดภายในโรงเรียน ส่งเสริมให้ครู

ส่งประกวดนวัตกรรม และแสดงผลงานครูด้านสื่อการเรียนการสอนโดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และการสื่อสาร

1.4.2 ด้านการใช้สื่อสังคมในการเรียนรู้ของนักเรียน โรงเรียนภัทรธัญญาวิทยา จังหวัด นครปฐม มีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กล่าวคือ มีการจัด สอนการใช้สื่อสังคมให้นักเรียนในช่วงเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ และมีการอบรมเพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ อบรมให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม ส่งเสริมให้นักเรียน ทบทวน และค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองทางอินเทอร์เน็ตแล้วทั้งหลักฐานร่องรอยไว้ในสื่อสังคมเพื่อให้ได้มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนด้วยกัน โดยนักเรียนทุกคนสามารถนำโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร ภายในโรงเรียนได้ แต่มีการกำหนดเวลาให้ใช้ในช่วงก่อนเข้าเรียน พักกลางวัน และหลังเลิกเรียน จึงทำให้นักเรียนสามารถใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน ทำให้นักเรียนสามารถ สืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว สามารถทบทวนบทเรียน และซักถามข้อสงสัยหรือขอคำแนะนำจาก ครูได้ทันที ส่งข่าวสารที่เป็นประโยชน์ด้านการเรียนรู้ให้แก่เพื่อนนักเรียนด้วยกันเอง ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ สื่อสังคมอย่างมีจรรยาบรรณ ส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างเจตคติที่ดีในตัวนักเรียน มีการลิงค์ข่าวสาร สารคดี และประกาศต่างๆ ที่มีประโยชน์สำหรับนักเรียนลงในสื่อสังคมเป็นร่องรอยหลักฐานที่ช่วยให้ สื่อสังคมมีความน่าสนใจ นำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ และในชีวิตประจำวันของนักเรียน ทำให้นักเรียน เห็นคุณค่าได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อสังคมมากขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการใช้สื่อสังคมมากขึ้น และมีการใช้ สื่อสังคมไปในทางที่สร้างสรรค์มากขึ้นด้วย

ด้านงานวิจัยที่ผ่านมา นั้น จากการศึกษาค้นคว้ายังไม่ปรากฏผลงานวิจัยหรือ เอกสารทางวิชาการเรื่อง การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ พบเพียงแต่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1) ชนาภิตดี ราชพิบูลย์ (2553) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมและ ผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลกระทบจากการใช้ บริการสื่อสังคมด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับมากและพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ใช้บริการสื่อสังคมเพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวกรวดเร็วและช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้ยังมี ข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

2) วรินทร์ณฐา ธนภัทรเธียรเลิศ (2554) ได้ศึกษา เรื่อง ความสัมพันธ์ของชั่วโมง การใช้งานสื่อสังคมต่อระดับคะแนนเฉลี่ย (GPA) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่า จำนวนชั่วโมงการใช้งานสื่อสังคมไม่ได้เรียงกันแบบที่ควรจะเป็น คือ จำนวน ชั่วโมงใช้งานน้อยเกรดเฉลี่ยสูง จำนวนชั่วโมงใช้งานมากเกรดเฉลี่ยต่ำ และพบว่าตัวแปรที่ทำให้จำนวน ชั่วโมงการใช้แตกต่างกันนั้นโดยส่วนใหญ่จะเป็นจำนวนสมาชิกในครอบครัว สถานที่ที่ใช้งาน และกลุ่มของ ผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วยและได้เสนอแนะกับครูอาจารย์ไว้ว่าควรจะสอดแทรกวิชาการที่เกี่ยวกับ

การใช้งานสื่อเทคโนโลยีให้แก่เด็กๆ ตั้งแต่เล็กๆ ให้รู้ถึงโทษ และประโยชน์จากการใช้งานสื่อสังคม ควรจะมีการจัดประกวดการนำสื่อสังคมไปในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

3) จิตยา ปิยภณท์ (2556) ได้ศึกษา เรื่อง ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 31.7 มีสมาร์ตโฟน (31.7%) สื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เป็นหลักคือ เฟซบุ๊ก (27.8%) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ ใช้ทุกวัน (81.9%) และระยะเวลาที่ใช้โดยรวมในแต่ละวันคือ มากกว่า 3 ชั่วโมง (47.7%) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ สื่อสารพูดคุยกับเครือข่าย คนรู้จัก (19.2%) ผลการวิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพ ความซื่อสัตย์ โปร่งใส การประสานความร่วมมือ ความบันเทิง และนวัตกรรมในระดับมาก แต่มีค่านิยมดิจิทัลด้านการคำนึงถึงตัวเองเป็นหลักในระดับปานกลาง ในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนของเด็กและเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การใช้สื่อออนไลน์อย่างเข้มข้นต่อเนื่องได้เปิดพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน จากการแสดงออก การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การร่วมมือร่วมใจ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ผ่านการสื่อสารเครือข่าย ทำให้สามารถบ่มเพาะค่านิยมใหม่ๆ ที่คล้ายคลึงกับเด็กๆ และเยาวชนในตะวันตก อย่างไรก็ตาม จากสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม และการเลี้ยงดูในครอบครัวของสังคมไทย ก็มีส่งผลให้เด็กและเยาวชนไทยยังคงรักษาลักษณะเชิงคุณค่าบางประการไว้ได้ และไม่ได้ถูกผสมกลมกลืนไปโดยสมบูรณ์ในการสังเคราะห์ขั้นสุดท้าย ผลจากการวิจัยสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับสังคมที่มีภาพอันซับซ้อนทับระหว่าง เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดกับสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยี โดยคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของสื่อออนไลน์ และการสื่อสารผ่านเครือข่ายได้ปลดปล่อยศักยภาพ และสร้างเงื่อนไขใหม่สู่การเรียนรู้ทางสังคม หากการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีเครือข่ายก็ถูกกลมกลืนด้วยปัจจัยแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมไปด้วย

4) เอชรา วสุพันธ์จิต (2557) ได้ศึกษา เรื่อง เวลาคุณภาพในครอบครัว และการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า จากนักเรียน 348 คน มีการใช้เวลาคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง สูง และต่ำ คิดเป็นร้อยละ 48.9 34.2 และ 17.0 ตามลำดับ และอยู่ในกลุ่มไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ คลั่งไคล้ และติดสื่อสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.2 33.9 และ 27.9 ตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่า ระดับผลการเรียนเฉลี่ยที่ต่ำ สถานภาพสมรสระหว่างบิดากับมารดาแบบหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ และระยะเวลาต่อสัปดาห์ที่ใช้ร่วมกับผู้ปกครองหลักสัมพันธ์กับการใช้เวลาคุณภาพในครอบครัว ขณะที่ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การใช้เวลาคุณภาพในครอบครัวในระดับต่ำ ศึกษาในระดับชั้นเรียน ที่สูงกว่าใช้สมาร์ตโฟน และใช้เวลาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์นาน จากการวิจัยจึงควรส่งเสริมให้ผู้ปกครองเกิดความตระหนักถึงความสำคัญจัดสรรเวลาคุณภาพในครอบครัว ดูแลพฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟน และระยะเวลาในการเข้าถึงสื่อสังคม

ออนไลน์ของวัยรุ่น รวมถึงส่งเสริมกิจกรรมทางเลือกอื่นที่นอกเหนือจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อป้องกันปัญหาการติดต่อไป

5) เฟื่องฟ้า หิรัญกาญจน์ (2559) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม. 11 เขตพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า การศึกษาเกี่ยวกับการให้ความสำคัญปัจจัยแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ความคาดหวังจากการให้และรับความต้องการเป็นที่รู้จักความภาคภูมิใจความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังจากการให้และรับ อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.27 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังจากการให้และรับ เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนคาดหวังว่าเมื่อให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นแล้วจะทำให้ได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์กลับคืนมาในเวลาที่ต้องการ นักเรียนยินดีที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นให้ข้อมูลแก่บุคคลอื่นตามที่เขาคาดหวัง ส่วนในด้านความต้องการเป็นที่รู้จัก อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 2.92 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการเป็นที่รู้จัก เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนชอบนำเสนอตัวเองลงในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้คนอื่น ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ได้รู้จัก และสามารถจดจำตัวนักเรียนได้ เมื่อมีคนให้ความสนใจ และคอยติดตามข้อมูลต่างๆ ที่นักเรียนได้นำเสนอเป็นจำนวนมากนักเรียนก็จะยิ่งนำเสนอข้อมูลต่างๆ เหล่านี้เพิ่มมากขึ้น ส่วนในด้านความภาคภูมิใจ อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.28 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความภาคภูมิใจเรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อมีคนให้ความสนใจ และยอมรับกับผลงานต่างๆ ที่นักเรียนได้นำเสนอไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนชอบที่จะนำเสนอผลงานทั้งของตนเองและของคนอื่นในเรื่องที่คนให้ความสนใจ และติดตามอยู่ลงในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้คนอื่น ๆ ได้ยอมรับและนับถือในตัวนักเรียน ส่วนในด้านความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.31 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการหาเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อต้องการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนใดชุมชนหนึ่งในสังคมออนไลน์ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน

โดยสรุปจากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การใช้สื่อสังคมส่งผลต่อนักเรียน นักเรียนที่ใช้สื่อสังคมหลายชั่วโมงต่อวันมีเกรดเฉลี่ยต่ำ ใช้สื่อสังคมน้อยมีเกรดเฉลี่ยสูง ครูควรนำสื่อสังคมไปใช้ประโยชน์ด้านการแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน

1.5 แนวทางที่จะดำเนินการแก้ปัญหา

จากสภาพที่พึงประสงค์ สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบัน สภาพปัญหาและความพยายามในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทร-ญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม เพื่อนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

- 2.2.1 ศึกษาประเภทของการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2.2.2 ศึกษาวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2.2.3 ศึกษาวิธีการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2.2.4 ศึกษาประโยชน์ของสื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2.2.5 ศึกษาการประเมินผลการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2.2.6 ศึกษาปัญหาในการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ

3.2 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1,186 คน

3.3 ขอบข่ายเนื้อหาสาระในการวิจัย การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ครอบคลุมด้าน (1) ประเภทของการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (2) วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (3) วิธีการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (4) ประโยชน์ของสื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (5) การประเมินผลการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน และ (6) ปัญหาในการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

3.5 ระยะเวลาที่ดำเนินการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 สื่อสังคม หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าที่ไม่มีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ที่ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตนที่สำคัญ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ วิกีพีเดีย ยูทูป แอปพลิเคชัน

4.2 สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางที่ถ่ายทอดเนื้อหาสาระประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ผ่านสื่อที่รวมกลุ่มบุคคลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใช้แทนครู เป็นสื่อการสอน และเป็นแหล่งเรียนรู้

4.3 การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การนำระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนการสอนผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการหรือโปรแกรมประยุกต์สำหรับงานเฉพาะทางซึ่งทำให้มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับครู ครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน ครอบครัว ประเภทของการใช้สื่อสังคม วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคม วิธีการใช้สื่อสังคม ประโยชน์ของสื่อสังคม การประเมินผลการใช้สื่อสังคม และปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

4.4 ประเภทของการใช้สื่อสังคม หมายถึง การแยกประเภทสื่อสังคมตามลักษณะหรือกลุ่มที่นำมาใช้งาน ครอบคลุม ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริม และระดมสมอง และทำงานร่วมกัน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ และชุมชนการเรียนรู้

4.5 วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคม หมายถึง ความประสงค์ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้ ด้านการทบทวนความรู้ ด้านการรับทราบข่าวสาร และด้านการมีปฏิสัมพันธ์

4.6 วิธีการใช้สื่อสังคม หมายถึง วิธีการใช้สื่อสังคมแทนครู ครอบคลุม การใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน การใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนการสอน การใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ การใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน และการใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน

4.7 ประโยชน์ของสื่อสังคม หมายถึง ประโยชน์ที่ได้จากการใช้สื่อสังคมเพื่อการสื่อสาร

4.8 การประเมินผลการใช้สื่อสังคม หมายถึง การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุม การประเมินด้านความรู้ และการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน

4.9 ปัญหาในการใช้สื่อสังคม หมายถึง ปัญหาหรืออุปสรรคในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนการสอน ครอบคลุม ปัญหาด้านการศึกษา ปัญหาด้านสังคม และปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ

4.10 นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 6 โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

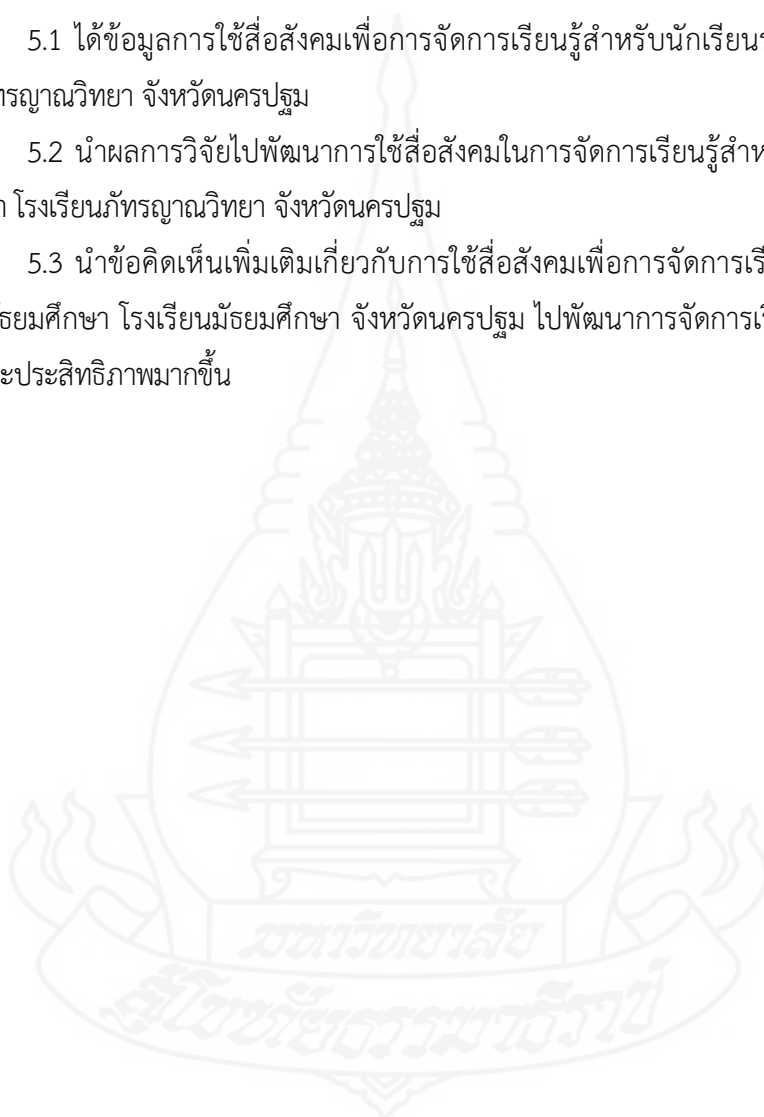
4.11 โรงเรียนภัทรทฤษฎานวิทยา หมายถึง โรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 1-6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 ได้ข้อมูลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรทฤษฎานวิทยา จังหวัดนครปฐม

5.2 นำผลการวิจัยไปพัฒนาการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรทฤษฎานวิทยา จังหวัดนครปฐม

5.3 นำข้อคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดนครปฐม ไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนให้มีคุณภาพและประสิทธิผลมากขึ้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
จังหวัดนครปฐม ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุม (1) สื่อสังคม (2) สื่อสังคม
เพื่อการศึกษา (3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม และ (4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อสังคม

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหา ครอบคลุม (1) ความหมาย
ของสื่อสังคม (2) ประเภทของสื่อสังคม (3) สื่อสังคมที่นิยม (4) อุปสรรคในการใช้งานสื่อสังคม (5) ข้อดีและ
ข้อเสียของสื่อสังคม (6) ประโยชน์ของสื่อสังคม และ (7) การประยุกต์ใช้สื่อสังคมกับการเรียนการสอน โดยมี
รายละเอียดดังนี้

1.1 ความหมายของสื่อสังคม

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงความหมายของสื่อสังคมไว้ดังนี้

คงเดช กี่สุขพันธ์ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการ
ปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันเครือข่ายทางสังคม (Social Network)
ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็น
ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์

มานะ ตีรียาภิวัดน์ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคม หมายถึง สื่อใหม่ (New Media) ประเภท
หนึ่งซึ่งเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่ใช้ในการสื่อสารเช่นเดียวกับสื่อดั้งเดิมประเภทอื่นๆ ไม่ว่าจะ
จะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์ แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีศักยภาพเหนือกว่าสื่อเดิมตรงที่สามารถ
มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้รับสารได้ทันทีซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two - way -
Communication) โดยสามารถแบ่งปัน แลกเปลี่ยนและแชร์ข้อมูลข่าวสารทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และ
ภาพเคลื่อนไหวระหว่างกันภายในเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ที่สำคัญสื่อสังคมออนไลน์เน้นการมีส่วนร่วม
(Collaboration) ในการผลิตเนื้อหาจากผู้บริโภคหรือผู้รับสาร ทำให้ผู้รับสารสามารถกลายเป็นผู้ส่งสารได้ใน
เวลาเดียวกัน ฉะนั้นจึงมีการเรียกชื่อชนิดนี้ว่าเป็น User-Generated Content (UGC)

อิทธิพล ปริติประสงค์ (2554) กล่าวว่า เครือข่ายสังคม เป็นรูปแบบในการจัดการชุมชนออนไลน์ หรือสังคมออนไลน์ต่างๆ แต่ละสังคมจนกลายเป็นกลุ่มของเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ หรือกลุ่มของเครือข่ายชุมชนออนไลน์แต่ละแห่ง ซึ่งเครือข่ายทางสังคมออนไลน์แต่ละแห่งก็จะมีจัดการในระหว่างเครือข่ายทางสังคมออนไลน์แต่ละแห่งจนเกิดเป็น "เครือข่ายสังคมออนไลน์" ในสังคมออนไลน์แต่ละสังคมจะประกอบด้วยสมาชิกภายในสังคมออนไลน์แห่งนั้นๆ ที่ตนเองได้ลงทะเบียนเป็นสมาชิกในสังคมออนไลน์ ซึ่งสมาชิกจะมีการใช้ชีวิตการสร้างหรือดำเนินกิจกรรมทางสังคมที่เรียกว่าการก่อกันตีสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์นั้นในฐานะที่เป็นชีวิตเสมือนที่สองของตนเอง

จิตติภา สัมพันธ์พร (2556) กล่าวว่า สื่อสังคม นั้นมาจากสื่อ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอยู่และเป็นสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้อย่างรวดเร็ว นักการตลาด ธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ จึงนำสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นช่องทางในการสื่อสาร เช่น ข้อมูลของสินค้า กิจกรรมส่งเสริมการตลาดไปยังกลุ่มเป้าหมายหรือบริโภค โดยทางผู้บริโภคสามารถโต้ตอบการแสดงความคิดเห็นกลับมายังบริษัทหรือองค์กรได้อย่างรวดเร็ว

สุจิตรา แสงจันดา (2556) กล่าวว่า สื่อทางสังคม (Social Media) คือ ขอบข่ายโครงสร้างทางสังคมของการสร้างสื่อที่ทุกคนสามารถสร้างขึ้นเองได้ เพื่อเชื่อมโยงและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์บนโลกอินเทอร์เน็ต โดยรูปแบบของสื่อทางสังคมในปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจึงสามารถเกิดการโต้ตอบหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ในเวลาเดียวกัน จึงทำให้สื่อทางสังคมถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารทั้งเพื่อการติดต่อทั่วไป และเป็นเครื่องมือในการทำธุรกิจ

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2556) ได้บัญญัติคำว่า "Social Media" ไว้ว่า "สื่อสังคม" หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

อดิสรณ์ อ้นสงคราม (2558) กล่าวว่า สื่อสังคม หมายถึง สื่อที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีลักษณะสร้างให้ผู้ใช้เกิดการแลกเปลี่ยนพูดคุยกันระหว่างผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างข้อมูลด้วยตัวเอง การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่นได้โดยมีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2558) กล่าวว่า สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือ ซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บหรือเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้น โดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเองหรือพบเจอสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวต่างๆ เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ และเพลง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหาข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน

โดยสรุป สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในการซื้อขายทางสังคมผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ มีศักยภาพเหนือกว่าสื่อเดิมตรงที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้รับสารได้ทันทีซึ่งเป็นลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง โดยสามารถแบ่งปัน แลกเปลี่ยน และแชร์ข้อมูลข่าวสารทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวระหว่างกันภายในเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสมาชิกจะมีการใช้ชีวิตการสร้างหรือดำเนินกิจกรรมทางสังคมที่เรียกว่าการก่อนิเทศสัมพันธ์ในสังคมออนไลน์นั้นในฐานะที่เป็นชีวิตเสมือนที่สองของตนเอง

1.2 ประเภทของสื่อสังคม

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงประเภทของสื่อสังคมไว้ดังนี้

อิติมา ทองทับ (2551) กล่าวว่า การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากแต่ละเว็บไซต์ก็ต่างคิดค้นพัฒนาเพื่อเอาใจกลุ่มผู้ใช้งานกันอย่างไม่หยุดยั้ง อีกทั้งยังมีฟังก์ชันมากมายแต่อาจมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไป เพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์นั้นๆ ดังนี้

1. ประเภทสาธารณะ (Publishing) บล็อกและเว็บไซต์ประเภทเนื้อหา (content) เช่น บล็อกเกอร์ (Blogger) เวิร์ดเพรส (Wordpress) บล็อกแกงค์ (Bloggang) เอ็กซ์ทีน (Exteen) และ TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่างๆ ตามความสนใจ เช่น โอเคเนชั่น (Oknation.net) เป็นบล็อกที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียนบล็อกนำเสนอข่าวสารต่างๆ บล็อกนอนท์ (Blognone.org) เป็นบล็อกที่นำเสนอข่าวสารด้านไอที เค็ง (Keng.com) เป็นบล็อกสำหรับผู้ที่สนใจเรื่องการตลาดโก ทู โน (Gotoknow.org) เป็นบล็อกที่รวบรวมความรู้แขนงต่างๆ เป็นต้น

2. ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community) เครือข่ายชุมชนออนไลน์ที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่ เพื่อส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) และ มายสเปซ (Myspace) เป็นต้น

3. ประเภทสื่อ (Media) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ เพลงต่างๆ โดยส่วนมากเพื่อความบันเทิง เช่น ยูทูบ (YouTube) ยูสตรีมดอททีวี (Ustream.tv) ยาฮู วิดีทัศน์ (Yahoo Video) ดูไอ้คอส์ดอททีวี (Duocore.tv) และไทยทูปดอทไอเอ็นดอททีเอช (Thaitube.in.th)

4. ประเภทเกม (Games) เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริง และใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ สามารถติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับผู้อื่น เช่น ออดิชัน (Audition) เกมกัม (Gamegum) แร็กนาร์โรค (Ragnarok) และ ปังย่า (Pangya) เป็นต้น

5. ประเภทรูปภาพ (Photo Management) เป็นเว็บไซต์ที่สามารถฝากรูปภาพออนไลน์ สามารถจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล และช่วยในการแบ่งปันรูปภาพ หรือขายรูปภาพได้ เช่น Photobucket Flickr Zoomr Photoshop Express Glowfoto Shutterfly เป็นต้น

6. ประเภทธุรกิจขนาดเล็ก (Business/Commerce) เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Site) เพื่อธุรกิจซื้อ - ขาย ประมูลสินค้าออนไลน์ เช่น อเมซอน (Amazon) อีเบย์ (eBay) ออฟฟิศ ไลฟ์ (Officelive) ประมูล (Pramool) และ ตลาดดอทคอม (Tarad.com) เป็นต้น

7. ประเภทแหล่งข้อมูลความรู้ (Data/Knowledge) เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) กูเกิล เอิร์ธ (Google Earth) ซิกส์ อาร์ (Zickr) และ ดิกซ์ (Digg) เป็นต้น

เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ (2552) แบ่งประเภทของสื่อสังคม ดังนี้

1. ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (data/knowledge) ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น wikipedia, google earth, answers, digg, bittorrent เป็นต้น

2. ประเภทเกมออนไลน์ ที่นิยมมาก เช่น SecondLife, Audition, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

3. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม (community) เพื่อเป็นการหาเพื่อนใหม่ สร้างและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เช่น Hi5, Facebook, MySpace, MyFriend เป็นต้น

4. ประเภทฝากภาพ (photo management) สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่เปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัวอีกทั้งยังแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้อย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket เป็นต้น

5. ประเภทสื่อ (media) ไม่ว่าจะเป็นฝากโพสต์หรือแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น YouTube, Imeem, Bebo, Yahoo Video, Ustream.tv เป็นต้น

6. ประเภทซื้อ - ขาย (business/commerce) เป็นการทำธุรกิจทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, eBay, Tarad, Pramool ฯลฯ แต่เว็บไซต์ ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากมิได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแชร์ข้อมูลได้หลากหลาย นอกจากการสั่งซื้อและคอมเมนต์กันเป็นส่วนใหญ่

7. ประเภทอื่นๆ คือ เว็บไซต์ ที่ให้บริการคอนเทนท์ ที่ไม่สามารถจัดเข้าประเภทใดใน 6 ประเภท ได้นั่นเอง

มานะ ตริยาภิวัฒน์ (2553) กล่าวว่า สื่อสังคม มีหลายประเภทขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลัก ดังนี้

1. ประเภทซื้อ-ขาย (Weblogs) คือ ส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น เช่น เว็บบล็อก ฯลฯ

2. สื่อสังคมหรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ฯลฯ

3. ไมโครบล็อกกิง (Micro Blogging) เป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้บริการข้อความสั้นๆ เพื่อแสดงสถานะ หรือแจ้งข่าวสาร แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ ที่นิยมใช้คือ ทวิตเตอร์

4. วิดีโอออนไลน์ (OnLine Video) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เช่น ยูทูบ ฯลฯ

5. โฟโต้แชร์ริง (Photo Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพ โดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ เช่น Flickr ฯลฯ

6. วิกี (Wikis) เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ ผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ

ชัยเดช บุญสอน (2554) ได้กล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ก่อให้เกิดบริการด้านเทคโนโลยีของสื่อสังคมออนไลน์หลากหลายประเภท ได้แก่

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

2. เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) มายสเปซ (Myspace) และไฮไฟ (Hi5) เป็นต้น เว็บไซต์เหล่านี้ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเอง ทางอินเทอร์เน็ต สามารถเขียนบล็อก สร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อนและเครือข่ายขึ้นมาได้

3. เว็บไซต์สำหรับแบ่งปันวิดีโอ (Video-sharing Sites) และผลงาน เช่น ยูทูบ (YouTube) ยาฮู (Yahoo) วิดีโอ กูเกิล (VDO Google) วิดีโอ ฟลิคเกอร์ (VDO Flickr) และมัลติพลาย (Multiply) เป็นต้น เว็บไซต์เหล่านี้ใช้ในการนำเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างง่ายดาย มีทั้งวิดีโอ รูปภาพหรือเสียงเพลง อย่างเช่น เว็บไซต์สำหรับแบ่งปันรูปภาพ (Photo-sharing Sites) เช่น ฟลิคเกอร์ (Flickr) เป็นต้น

4. เว็บประเภทไมโคร บล็อก (Micro Blog) เช่น ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ใช้สำหรับการส่งข้อความหากันระหว่างสมาชิกด้วยจำนวนข้อความไม่เกิน 140 ตัวอักษร เพื่อบอกว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่สามารถส่งผ่านหน้าเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือได้

5. วิกี (Wikis) เป็นสารานุกรมและขุมคลังความรู้ที่คนทั้งโลกสามารถแบ่งปัน ความรู้ในทุกด้านร่วมกันได้

6. โลกเสมือน เช่น Second Life และ World WarCraft เป็นต้น เป็นโลกเสมือนจริง สามารถสร้างตัวละครโดยสมมุติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ ใช้ชีวิตอยู่ในเกมอยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) ผู้เล่นสามารถซื้อขายที่ดินหารายได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ศึกษาหาความรู้ทำงานและประชุมสัมมนาผ่านเกมได้

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) ได้แบ่งสื่อสังคมออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. บล็อก (Blog) คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหาที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนบล็อกเผยแพร่และแบ่งปันบทความของตนเอง โดยบทความที่โพสต์ลงบล็อกเป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียนบล็อก จุดเด่นของบล็อก คือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบล็อกผ่านการแสดงความคิดเห็น เช่น เว็บบอร์ด

2. ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก คือ รูปแบบหนึ่งของบล็อกที่มีการจำกัดขนาดของการโพสต์ในแต่ละครั้ง ซึ่งทวิตเตอร์เป็นไมโครบล็อกที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งพิมพ์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษร

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือภายหลังทางออนไลน์ มีส่วนประกอบหลัก คือ เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัว การเชื่อมต่อเพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์ และการส่งข้อความ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่นิยมในปัจจุบัน คือ เฟซบุ๊ก

4. การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ให้ผู้ใช้ทำการอัปโหลด ไฟล์สื่อขึ้นสู่เว็บไซต์เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไป เช่น รูปภาพ สไลด์ หรือวิดีโอ รวมทั้งการใช้งานของกล้องดิจิทัล และกล้องวิดีโอเว็บไซต์ประเภทนี้ เรียกว่า ยูทูบ

วัฒน์ ภูวทิศ (2554 อ้างถึงใน มานะ ตริยาภิวัฒน์, 2553) กล่าวว่า ประเภทของสื่อสังคมมีด้วยกันหลายชนิดขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลักได้ 10 กลุ่ม ดังนี้

1. เว็บบล็อก (Weblogs) หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. เครือข่ายทางสังคม (Social Networking) หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่าย ทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่ม สังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. ไมโครบล็อกกิงและไมโครแชร์ริง (Micro Blogging and Micro Sharing) หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บ เซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียน

ข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่า กำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (OnLine Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่าน เข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ ทวิตเตอร์

4. วิดีโอออนไลน์ (OnLine Video) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการ และยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น YouTube, MSN, Yahoo

5. โฟโต้แชร์ริง (Photo Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้วยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr PhotoBucket PhotoShop Express Zoom

6. วิกี (Wikis) เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/ Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia Google Earth DiggZy Favorites OnLine

7. วิชอลเวิลด์ (Virtual Worlds) คือ การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่จะเข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อสังคม ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าทั้งหลักและรอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

8. คราวด์ซอร์ซิง (Crowd Sourcing) มาจากการรวมของคำสองคำ คือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคม โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจการศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะกลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd Sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลาย

ทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea Storm, My Starbucks Idea

9. โพดแคสต์ (Podcasts) มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “POD” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On-Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (WebPage) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The Public in General) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

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

ฐิติภา สัมพันธ์พร (2556) ได้รูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ มีดังนี้

1. เว็บไซต์สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หมายถึง เว็บไซต์เปิดให้สมาชิกส่งข่าวประจำวัน บทความ ข้อเขียนในบล็อก วิดีโอ และรูปถ่ายเข้าไปในชุมชน จากนั้นชุมชนก็สามารถลงคะแนนบวกหรือลบให้กับสิ่งเหล่านั้น และสามารถเขียนแสดงความคิดเห็นต่อท้ายได้ด้วย

2. เว็บไซต์บนเครือข่ายสังคม หมายสเปซ คือ ผู้จุดชนวนความนิยมของเครือข่าย สังคมแต่เพชบุ๊กได้รับความนิยมมากกว่าช่วงสิ้นปี 2554 มีผู้เข้าไปใช้บริการเพชบุ๊ก ถึง 120 ล้านคนต่อเดือน ซึ่งเป็นข้อมูลเปรียบโดย Compete.com โดยที่แต่ละเว็บไซต์ต่างมีกลุ่มผู้ใช้บริการที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเปิดให้สมาชิกในชุมชนสามารถอัปโหลดรูปภาพ และวิดีโอ แท็กชื่อเพื่อนฝูง เขียนข้อความลงบนวอลล์ของผู้คน สร้างกลุ่ม เพิ่มแฟน เชิญเพื่อน ไปร่วมกิจกรรม แปะประกาศ เป็นต้น

3. เว็บไซต์สำหรับทำกิจกรรมร่วมกัน กิจกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งโลกจริงและโลกเสมือน สมาชิกของชุมชนที่เป็นผู้จัดกิจกรรมมีทางเลือกหลากหลายในการโฆษณาและติดต่อกับสมาชิกที่ลงทะเบียนร่วมกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ขึ้นในชุมชนสังคมประเภทนี้

4. บล็อก (Blog) เป็นสื่อที่เผยแพร่เนื้อหาในรูปแบบหนึ่งที่ผู้ใช้สร้างขึ้นเอง และมีความเก่าแก่ที่สุด ช่วยให้ผู้ใช้เขียนได้เปิดเผยตัวตนสู่อินเทอร์เน็ต เป็นการนำเสนอความคิดเห็น ความสนใจ ความเห็น การสร้างสรรค์รูปภาพ วิดีโอ และสิ่งอื่นๆ ที่อยากนำเสนอ

5. ไมโครบล็อก (Microblog) คือ บล็อกขนาดเล็กๆที่ประกอบด้วยข้อความสั้นๆ (มักมีความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร) ส่วนใหญ่ถูกส่งผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก ข้อความดังกล่าวอาจเป็นได้ทั้งความคิดเห็น หรือการบอกเล่าสิ่งที่ทำอยู่ และที่ใช้กันแพร่หลายและได้รับความนิยมสูงสุด คือ ทวิตเตอร์

6. วิกี (Wiki) เหมาะสำหรับการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้ในการยกระดับบริษัทขั้นสู่การเป็นผู้เชี่ยวชาญ และสามารถสร้างกระแสความสนใจให้กับแบรนด์สินค้าหรือ

บริการได้ แต่การดูแลก็มีหลายขั้นตอน ตั้งแต่การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลไปจนถึงการควบคุม การป้องกันข้อมูลซ้ำๆ และการกระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมอยู่เสมอ

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

โดยสรุป สื่อสังคมแบ่งออกเป็นหลายประเภท คือ แบ่งตามลักษณะการใช้งาน ครอบคลุม ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ ประเภทเกมออนไลน์ ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม ประเภทฝากภาพ ประเภทสื่อ ประเภทซื้อ - ขายออนไลน์

1.3 สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนการสอน

สื่อสังคมที่นิยมนำมาใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่ ยูทูบ กูเกิลคลาสรูม เฟซบุ๊ก แอปพลิเคชัน ไลน์ ทวิตเตอร์ เกมคาฮูท และฟลิคเกอร์

1.3.1 ยูทูบ

ชญญกน ก สุจริตรัฐ (2557, น. 8) กล่าวว่า ยูทูบ (YouTube) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการ แลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรีโดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ เนื้อหาของ YouTube ประกอบด้วย คลิปวิดีโอที่ให้บริการรับชมกันผ่านหน้าเว็บแบบไม่เสียเงิน โดยคลิป วิดีโอส่วนใหญ่จะมาจากทางบ้าน หรือใครที่ต้องการแสดงความสามารถต่างๆ ของตนเองก็สามารถอัปโหลด ไฟล์วิดีโอขึ้นสู่หน้าเว็บได้ YouTube ใช้ระบบในการให้บริการโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash เรียบเรียง เนื้อหาบนเว็บไซต์ รวมไปถึงไฟล์วิดีโอตัวอย่าง ไฟล์หนังละคร มิวสิควิดีโอ และวิดีโอจากทางบ้าน โดยไฟล์ วิดีโอที่เผยแพร่อยู่บนเว็บไซต์ส่วนมากเป็นเพียงไฟล์คลิปสั้นๆ เท่านั้น ความยาวเพียงไม่กี่นาที ทำให้ ผู้ใช้บริการสามารถเข้าชมได้ง่าย โดยมีการแบ่งประเภทและจัดอันดับไฟล์คลิปวิดีโอ ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ล่าสุด ไฟล์ที่มีผู้ชมมากที่สุด ไฟล์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถเลือกชมได้อย่างสะดวก เพื่อเลือก สิ่งที่น่าพอใจสูงสุด และยังมีบริการที่สามารถดูวิดีโอได้ที่ละเฟรม โดยเลือกดูส่วนใดๆ ของวิดีโอก็ได้

เมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วย แต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่นๆ ใส่ไว้ใน YouTube ได้ แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน (YouTube) ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2005) YouTube เติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006 กูเกิลซื้อยูทูบ ตอนนี้อยู ยูทูบจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิลแล้ว

ปัจจุบัน YouTube เป็นเว็บไซต์ที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วอย่างมากบน อินเทอร์เน็ต โดยในหนึ่งวันมีผู้เข้าชมเปิดคลิปวิดีโอถึง 100 ล้านเรื่องต่อวัน และในแต่ละวันจะมีผู้เข้ามา อัปโหลดคลิปวิดีโอใหม่ๆ ถึง 65,000 วิดีโอคลิป เฉลี่ยต่อเดือนมีผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์นี้ถึง 20 ล้านคน ภายในเว็บไซต์ YouTube มีไฟล์วิดีโอทั้งหมดมากกว่า 6 ล้านไฟล์ โดยวิดีโอที่แพร่ภาพอยู่บน YouTube มีทั้งภาพยนตร์ คลิปจากรายการทีวี และมิวสิควิดีโอ รวมถึงวิดีโอสมัครเล่นที่เรียกว่า บล็อกวิดีโอ

1.3.2 กูเกิล คลาสรูม

เอกวิทย์ สิทธิวะ และวรชนันท์ ชูทอง (2558) กล่าวว่า กูเกิล คลาสรูม (Google Classroom) เป็นหนึ่งใน Google Apps for Education ซึ่งเป็นชุดเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพ การทำงานที่ให้บริการฟรี ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยให้ครูสร้างและเก็บงานได้โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองกระดาษ มีคุณลักษณะที่ช่วยประหยัดเวลา เช่น สามารถทำสำเนาของ Google เอกสารสำหรับนักเรียนแต่ละคนได้ โดยระบบจะสร้างโฟลเดอร์ สำหรับแต่ละงานและนักเรียนแต่ละคนเพื่อช่วยจัดระเบียบให้ทุกคน ซึ่งนักเรียนสามารถติดตามว่ามีอะไรครบกำหนดบ้างในหน้างาน และเริ่มทำงานได้ด้วยการคลิกเพียงครั้งเดียว ครูสามารถดูว่าใครทำงานเสร็จ หรือยังไม่เสร็จได้อย่างรวดเร็ว ตลอดจนสามารถให้ความคิดเห็นโดยตรงและให้คะแนนได้แบบทันทีใน กูเกิล คลาสรูม ประโยชน์ของระบบกูเกิล คลาสรูม สำหรับชั้นเรียน มีดังนี้

1. เตรียมการได้ง่าย ผู้สอนสามารถเพิ่มนักเรียนได้โดยตรงหรือแชร์รหัส เพื่อให้ นักเรียนเข้าชั้นเรียนได้การตั้งค่าใช้เวลาเพียงครั้งเดียว
2. ประหยัดเวลากระบวนการมอบหมายงานเรียบง่ายไม่สิ้นเปลืองกระดาษ ทำให้ ผู้สอนทราบผลตรวจและให้เกรดงานได้ในทีเดียวกัน
3. ช่วยจัดระเบียบนักเรียนสามารถดูงานทั้งหมดของตนเองได้ในหน้างาน และ เนื้อหาสำหรับชั้นเรียนทั้งหมดจะจัดเก็บอยู่ในโฟลเดอร์ภายใน กูเกิล ไดรฟ์ โดยอัตโนมัติ
4. ช่วยให้การสื่อสารกันได้ดีขึ้น เนื่องจากใน กูเกิล คลาสรูม ทำให้ผู้สอนส่ง ประกาศและเริ่มการพูดคุยในชั้นเรียนได้ทันที นักเรียนสามารถแชร์แหล่งข้อมูลกัน หรือตอบคำถามใน กูเกิล คลาสรูม ได้
5. ประหยัดและปลอดภัย เช่นเดียวกับบริการอื่นใน Google Apps for Education กล่าวคือ Google Classroom ไม่มีโฆษณา ไม่ใช่เนื้อหาหรือข้อมูลของนักเรียนในการโฆษณา และให้บริการ ฟรีสำหรับสถานศึกษา

1.3.3 เฟซบุ๊ก

ภัทรพร ศิริไพบูลย์ (2558, น. 1) กล่าวว่า เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเครือข่าย สังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของโลก (Statista, 2015) ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและ ร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้เฟซบุ๊ก คนอื่นๆ ได้ การใช้งานแรกเริ่มต้องสร้าง บัญชีผู้ใช้ของตัวเอง (Profile) จากนั้นผู้ใช้สามารถนำไปเชื่อมโยงกับบัญชีผู้ใช้ของคนอื่นได้ โดยผู้ใช้งานเฟซบุ๊กสามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย เช่น โปสต์ (Post) ข้อความสเตตัส (Status) โปสต์ภาพ เขียนบันทึก ให้ผู้อื่นเข้ามาอ่านส่งข้อความส่วนตัวหาเพื่อน ดูรูปภาพของเพื่อน และแสดงความคิดเห็นลงบนพื้นที่ของ เพื่อน รวมถึงสร้างพื้นที่หนึ่งเพื่อต้องการติดต่อหรือสื่อสารกับคนจำนวนมากแยกออกจาก Profile ปกติหรือ ที่เรียกว่า "แฟนเพจ"

แฟนเพจ เป็นคุณสมบัติหนึ่งของเฟซบุ๊ก ที่มีไว้เพื่อช่วยให้บุคคลหรือธุรกิจได้สร้างพื้นที่ๆ หนึ่ง ไว้สำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมคนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน หรือไว้เป็นช่องทาง การประชาสัมพันธ์เรื่องใดเรื่องหนึ่งให้แก่คนทั่วไปได้ทราบ เมื่อมีการสร้างแฟนเพจขึ้นมา และมีผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก ชอบจะกดถูกใจ (Like) ผู้ใช้คนนั้นจะเป็นสมาชิกของแฟนเพจนี้โดยอัตโนมัติ เมื่อมีการอัปเดตใดๆ บนหน้านี้ ผู้ใช้งานคนนั้นก็เห็นสถานะนั้นบนหน้ากระดาน (wall) จึงเป็นช่องทางหนึ่งสำหรับผู้ประกอบธุรกิจ คือ เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์ธุรกิจ, สร้างกลุ่มสังคมของลูกค้า ระหว่างธุรกิจและลูกค้าได้ง่าย ไม่เสียค่าใช้จ่าย, ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างธุรกิจกับกลุ่ม ลูกค้า, ส่งผลกระทบต่อกรรมและแนวโน้มที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสินค้า หรือบริการ หรือประสบการณ์ทั้งที่ดีและไม่ดีต่อธุรกิจของเราหรือของคู่แข่ง หากธุรกิจให้ความสำคัญจะสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าได้ และได้เปรียบคู่แข่งรายอื่นๆ (INCquity, 2015) กระแสหนึ่งที่ปรากฏบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การสร้างตัวตนของบุคคลบนโลกออนไลน์ (OnLine Identification) เป็นการสร้างตัวตนให้เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้ใช้สังคมออนไลน์ โดยเฉพาะบน Fanpage เช่น การโพสต์ข้อความ ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ และให้ความบันเทิง เมื่อมีผู้ถูกใจ (Like) อาจจะมีการแบ่งปัน (Share) ส่งต่อไปอย่างกว้างขวาง และรวดเร็ว บุคคลเหล่านั้นจะเป็นที่รู้จัก และถูกติดตามจากผู้ติดตาม (Follower) จำนวนมากบนสังคมออนไลน์ เนื่องจากเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ที่มีช่องทางมากขึ้น เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และยูทูป การสร้างควมมีตัวตนบนโลกออนไลน์จึงเพิ่มมากขึ้นเช่นเดียวกัน

1.3.4 แอปพลิเคชันไลน์

ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2558) กล่าวว่า แอปพลิเคชันไลน์ (LINE) เป็นแอปพลิเคชัน สำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบสมาร์ตโฟน (Smart Phone) แต่ในปัจจุบันสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) และ แท็บเล็ต (Tablet) ได้ด้วย โดยผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง จุดเด่นที่ทำให้แอปพลิเคชันไลน์แตกต่างกับแอปพลิเคชันสำหรับการ สนทนาแบบอื่น คือ รูปแบบของสติ๊กเกอร์ (Sticker) ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลายเช่น สติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึกขั้นพื้นฐาน สติ๊กเกอร์ตามเทศกาลและวันสำคัญ สติ๊กเกอร์ ของตราสินค้าต่างๆ และสติ๊กเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียง เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อผู้ใช้ต้องการพื้นที่สำหรับสมาชิกที่คุ้นเคยกันโดยเฉพาะจะสามารถสร้างกลุ่มเฉพาะ (Group Communication) สำหรับการสนทนาที่มีความเกี่ยวข้องกันระหว่างบุคคลหลายบุคคลให้สามารถเชื่อมต่อและสื่อสารกันภายในกลุ่มได้ และลักษณะเฉพาะอีกประการหนึ่งที่เพิ่มความโดดเด่นของแอปพลิเคชันไลน์ คือ ความสามารถในการสนทนาด้วยเสียงผ่านไลน์ (Voice Call) เสมือนการพูดคุยทางโทรศัพท์ไปยังสมาชิกบนเครือข่าย โดยไม่เสียค่าบริการขณะสนทนาถึงแม้ว่าปลายทางของคู่สนทนานั้นจะอยู่ไกลถึงต่างประเทศ โดยผู้ใช้สามารถสนทนาด้วยเสียงผ่าน Voice Call จากอุปกรณ์สื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่งได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ เพิ่มเติมนอกจากค่าบริการอินเทอร์เน็ต ด้วยลักษณะของแอปพลิเคชันไลน์ ดังที่ได้กล่าวมา

ข้างต้น ทำให้ผู้ใช้สมาร์ทโฟนเป็นจำนวนมากต่างดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไลน์มาใช้ในเครื่อง เพื่อใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมถึงหน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ ใช้ช่องทางไลน์ในการสื่อสารไปยังผู้บริโภค กลุ่มเป้าหมายเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ

1.3.5 ทวิตเตอร์

ซูตินธร โปธิสุนทร (2558, น.5) กล่าวว่า ทวิตเตอร์ (Twitter) ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนมีนาคม 2549 ที่ซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา โดย Evan Williams และ Meg Hourihan ซึ่ง Evan Williams คือคนเดียวกับผู้สร้างบล็อกที่เป็นที่นิยมในตอนนั้น คือ Blogger.com ต่อมาในเดือนกรกฎาคมได้เปิดตัวเว็บไซต์ ซึ่งได้รับความนิยมโดยมีผู้ลงทะเบียนเข้าใช้บริการ 500 กว่าล้านคนในปี พ.ศ. 2555 มีการ Tweet ข้อความ 340 กว่าล้านข้อความต่อวัน นับตั้งแต่วันเปิดตัว Twitter ก็กลายเป็นเว็บไซต์ติดอันดับ 1 ใน 10 ของเว็บไซต์ที่มีผู้เข้าใช้งานมากที่สุด นอกจากการใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ต่อมาได้มีการพัฒนาเป็น Application เพื่อให้สามารถใช้งานบนโทรศัพท์มือถือและสมาร์ทโฟนได้จนถึงปัจจุบัน ในการ Tweet ข้อความจะมีการจำกัดไว้อยู่ที่ 140 ตัวอักษร ซึ่งจริงๆ จะจำกัดไว้อยู่ที่ 160 ตัวอักษรแต่ที่มีตัวอักษรหายไป 20 ตัวอักษร ซึ่งจากเดิม 160 ตัวอักษรกลายมาเป็น 140 ตัวอักษร เพราะว่ามีสำหรับชื่อ Username และ Colon (:) เหตุการณ์ที่ทำให้ Twitter มีการ Tweet ข้อความเยอะเป็นครั้งแรกคือ งาน South by Southwest (SXSW) ทำให้มีการ Tweet ข้อความต่อวันเพิ่มจาก 20,000 กว่าข้อความกลายมาเป็น 60,000 กว่าข้อความต่อวัน จากนั้นงานที่ 2 ก็คือ งาน 6 MTV Music Awards และงานที่ 3 คืองาน WWDC ปี 2007 ของบริษัทแอปเปิ้ล แสดงให้เห็นว่ามีการ Tweet ข้อความเพิ่มมากขึ้น

ชื่อ Twitter มาจากรากศัพท์ของคำว่า Tweet ที่มีความหมายว่า เสียงนกกรอกร้อง จึงทำให้สัญลักษณ์เป็นรูปนกสีฟ้า ซึ่งรูปนกของ Twitter จะมีสีฟ้าหรือสีขาเท่านั้นจะไม่แสดงเป็นสีอื่นหรือสีดำเด็ดขาด ในการจะนำสัญลักษณ์ของ Twitter ไปใช้ก็จะมีข้อบังคับ คือ ทั้งโลโก้ ชื่อ หรือว่าคำว่า Tweet และแม้แต่ข้อความ และภาพ ที่สามารถระบุถึงผลิตภัณฑ์ของ Twitter ห้ามปรับเปลี่ยน แก๊ซ หรือใช้เครื่องหมายที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้โดยมีข้อห้าม ดังนี้

- 1) ห้ามมีเครื่องหมายคำพูดหรือเขียนข้อความรอบๆ รูปนก Twitter
- 2) ห้ามหมุนหรือปรับเปลี่ยนมุมรูปนก Twitter เช่น หมุนกลับหัวรูปกลายเป็นนกหัวคว่ำ
- 3) ห้ามทำให้รูปนก Twitter เคลื่อนไหวได้
- 4) ห้ามนำสัตว์อื่นๆ หรือนกอื่น ๆ มารวมกับนก Twitter
- 5) ห้ามเปลี่ยนสีของนก Twitter
- 6) ห้ามพิมพ์ข้อความ ทับหรือบังส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวนก Twitter
- 7) ห้ามมีการใส่สัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นเหมือนมนุษย์กับรูปนก Twitter
- 8) ห้ามมีการเพิ่มเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้กับรูปนก Twitter

9) ห้ามใช้เครื่องหมาย และโลโก้รุ่นเก่าหรืออื่นๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของแบรนด์ตัวเอง สีที่ใช้เป็นหลักจะมีสีเทา ซึ่งสีเทาในแต่ละเฉดจะมีการเจือสีฟ้าเอาไว้เล็กน้อยเพื่อให้เข้ากับสีฟ้าของ Twitter ซึ่งก็มีสีขา #ffffff และสีดำ #000000

1.3.6 เกมคาฮูท

สุธนา สิริธนต์พันธ์ (2560, น.27) กล่าวว่า คาฮูท (Kahoot) ได้รับการพัฒนาโดยผู้ก่อตั้งทั้งสามคน คือ Johan Brand, Jamie Brooker และ Morten Versvik เป็นโครงการร่วมระหว่าง Mobitroll กับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ นอร์เวย์ รูปแบบการตอบคำถามหลักขึ้นอยู่กับการวิจัยของศาสตราจารย์ Alf Inge Wang และ เพื่อนร่วมงานที่มหาวิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งนอร์เวย์ (NTNU) แพลตฟอร์ม เทคโนโลยีเกิดจากการวิจัยที่ดำเนินการโดย Morten Versvik ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานในระดับปริญญาโทของเขาที่ NTNU ประสบการณ์ด้านการเรียนการสอน และการใช้งานของผู้ร่วมก่อตั้งของเจมี บรูคเกอร์และแบรนด โจฮาน ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นโดย บริษัท We Are Human ซึ่งเป็นหน่วยงานออกแบบด้านพฤติกรรมของกรุงลอนดอน Kahoot ได้รับทุนสนับสนุนจากทีมผู้ก่อตั้ง และยังได้รับทุนสนับสนุนจาก Norwegian Research Council

Kahoot เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ในปัจจุบันมีผู้เล่น Kahoot กว่า 50 ล้านคน ใน 180 ประเทศ ด้วยความที่ถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่นๆ ทั่วโลก ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ของ Kahoot ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อที่ใช้ในการเล่น Kahoot เล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ และยังได้รับความสนใจนำไปใช้ในห้องเรียนเป็นจำนวนมาก

Kahoot ใช้เพื่อเฝ้าดูพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งสามารถชี้ถึงข้อดีและข้อด้อย และระบุเรื่องที่นักเรียนอาจต้องการให้สอนเพิ่มแบบตัวต่อตัว รวมไปถึงการเสนอโอกาสทางการเรียนรู้อื่นๆ หรือทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบางเรื่อง ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์อาจรวม Kahoot ไปในหลักสูตรเพื่อแนะนำหัวข้อใหม่ กระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบ ทำทายห้องเรียนอื่นๆ ทั่วโลก ตรวจสอบความคิดเห็น รวบรวมข้อมูลเชิงลึก และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ผู้ใช้ Kahoot ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนและครูในระดับอนุบาลถึงมัธยมปลาย โดยจำนวนผู้ใช้ในระดับมหาวิทยาลัยกำลังมีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้บริษัทต่างๆ ยังใช้ Kahoot ในการอบรมในที่ทำงานอีกด้วย

1.3.7 พลิกเกอร์

สุระ วุฒิพรหม ชันติ เทติธัญญา และกานต์ตระกูลรัตน์ วุฒิเสลา (2560) กล่าวว่า พลิกเกอร์ (Plickers) เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างโทรศัพท์มือถือที่มีกล้องถ่ายรูปพร้อมทั้งได้ติดตั้ง

แอปพลิเคชัน Plickers สำหรับสแกนแผ่น QR-Code คำตอบทั้งหมดที่ได้จะถูกประมวลผลและแสดงผลผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ในขณะที่เดียวกันบนโทรศัพท์มือถือของผู้สอนจะได้รับคำตอบของผู้เรียนทั้งหมดเช่นเดียวกัน การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยาย ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมน้อยมากและหมดความสนใจภายใน 20 นาทีแรก (Deslauriers et al., 2011) การใช้ Plickers นอกจากจะแก้ปัญหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดีแล้ว ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันการให้ผลย้อนกลับทันทีและสามารถระบุชื่อของผู้เรียนได้ว่าใครตอบข้อใดบ้าง จึงทำให้ง่ายกับผู้สอนในการเลือกผู้เรียนเพื่อมาอภิปรายผลการตอบร่วมกัน นอกจากนี้ประโยชน์ในด้านการวัดและประเมินผลความเข้าใจในเนื้อหาแล้ว Plickers ยังอำนวยความสะดวกในเรื่องของการตรวจสอบรายชื่อผู้เรียนที่เข้าเรียน ซึ่งช่วยให้ประหยัดเวลาและทำให้ผู้สอนสามารถเก็บข้อมูลของผู้เรียนได้อย่างครบถ้วน ด้วยวิธีการที่ง่ายแต่มีความแม่นยำสูง Plickers ยังสามารถใช้ได้กับกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย เพราะการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อนและประหยัด เพราะเพียงแค่มือถือ QR-Code และโทรศัพท์หนึ่งเครื่อง (ใช้ได้ทั้งในระบบปฏิบัติการ Android และ iOS) สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้แต่ในกรณีที่ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ก็ยังคงสามารถใช้งาน Plickers ได้ในโหมดออฟไลน์

โดยสรุป ตัวอย่างสื่อสังคมที่ได้รับความนิยม การใช้โซเชียลมีเดียในการเรียนการสอนเป็นเรื่องสำคัญในปัจจุบัน ที่ครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและเป็นเทคนิคที่จะช่วยให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกทางหนึ่งด้วย ครอบคลุม ยูทูป กูเกิลคลาสรูม เฟซบุ๊ก แอปพลิเคชันไลน์ ทวิตเตอร์ เกมคาฮูท และฟลิคเกอร์

1.4 อุปกรณ์ในการใช้งานสื่อสังคม

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงอุปกรณ์ในการใช้งานสื่อสังคมไว้ดังนี้

คงเดช กี่สุขพันธ์ (2554) กล่าวว่า ด้วยความสามารถของอุปกรณ์พกพา เหล่านี้มีมากมายหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานเอกสาร การท่องอินเทอร์เน็ต การสื่อสาร หรือแม้แต่เพื่อความบันเทิง ส่วนตัวซึ่งอุปกรณ์เครื่องมือแต่ละชนิดมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. สมาร์ทโฟน เป็นโทรศัพท์ที่พกง่ายใช้สะดวกมีจุดเด่น คือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาทำให้พกพาได้สะดวกสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต การเช็คอีเมลล์และใช้งานบริการโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ หรือเล่นเกม และไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ เพื่อความบันเทิงส่วนตัวได้อย่างง่ายดาย และสามารถติดตัวไปได้ทุกที่ซึ่งทำได้ง่ายกว่าอุปกรณ์พกพาชนิดอื่นๆ นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถขยายเพิ่มขีดความสามารถของสมาร์ทโฟนได้ด้วย Apps ต่างๆ ที่ดาวน์โหลดได้ฟรีหรือซื้อหาได้จาก App Store หรือ Market สำหรับข้อจำกัดของสมาร์ทโฟน คือ หน้าจอมีขนาดเล็กโดยมีขนาดตั้งแต่ 2.8 นิ้ว จนถึง 4.3 นิ้ว ดังนั้น จึงไม่เหมาะกับการใช้งานในการอ่านหรือทำงานแบบจริงจังเหมือนกับอุปกรณ์พกพาอื่นๆ อย่างเช่น แท็บเล็ต เน็ตบุ๊ก หรือโน้ตบุ๊ก

2. แท็บเล็ต เป็นอุปกรณ์ขนาดใหญ่สามารถพกพาได้ใช้งานได้หลากหลายฟังก์ชันการทำงานของแท็บเล็ตในปัจจุบันคล้ายคลึงกับสมาร์ตโฟนมากโดยเฉพาะแท็บเล็ตที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ซึ่งส่วนใหญ่สามารถใช้งานในลักษณะของโทรศัพท์ได้ด้วยแต่ด้วยขนาดของหน้าจอแสดงผลที่ใหญ่ขึ้น คือ ตั้งแต่ 7 นิ้ว จนถึง 10.1 นิ้ว ทำให้การใช้งานสามารถทำได้หลากหลายขึ้นและหน้าจอของแท็บเล็ตเหล่านี้มักจะมีความละเอียดที่สูงกว่าสมาร์ตโฟนทั่วไป แอปพลิเคชันต่างๆ สำหรับอุปกรณ์ประเภทแท็บเล็ตถูกออกแบบมาให้มีอินเทอร์เฟซที่ใช้ประโยชน์จากหน้าจอที่ใหญ่ และมีความละเอียดสูงกว่า เช่น อีเมล เป็นต้น ด้วยความสามารถของ Apps ต่างๆ ในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตเปิดไฟล์มัลติมีเดียเล่นเกมหรือแม้แต่ทำงานเอกสารออฟฟิศต่างๆ ก็สามารถทำได้ แต่ยังมีข้อจำกัดเรื่องของการไม่มีคีย์บอร์ดจริงๆ สำหรับการใช้งานแต่ในบางรุ่นบางยี่ห้อสามารถซื้อคีย์บอร์ดเสริมที่เชื่อมต่อผ่านบลูทูธมาใช้คู่กันได้ แต่ก็เท่ากับต้องพกอุปกรณ์เพิ่มขึ้นนั่นเอง

3. เน็ตบุ๊ก มีน้ำหนักไม่มากนักทำงานได้หลากหลายป้อนข้อมูลง่ายเน็ตบุ๊ก เป็นอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 8.9 นิ้ว จนถึง 10.1 นิ้ว อุปกรณ์สำหรับผู้ที่ต้องการประสิทธิภาพเต็มรูปแบบ คือ เน็ตบุ๊ก ซึ่งเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้ประสิทธิภาพได้เทียบเท่าเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะมากที่สุด ด้วยขนาดจอภาพตั้งแต่ 11.6 นิ้ว จนถึง 22 นิ้ว และใช้ระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ จึงทำให้การใช้งานต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการท่องอินเทอร์เน็ตการใช้งานมัลติมีเดียการเล่นเกมและอื่นๆ สามารถทำได้เต็มรูปแบบด้านคุณสมบัติของฮาร์ดแวร์ของเน็ตบุ๊กนั้นหากเป็นระดับประสิทธิภาพสูง จะเทียบเท่ากับเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ดังนั้นจึงมีประสิทธิภาพในการประมวลผลแต่มี ข้อจำกัดในเรื่องขนาดของตัวเครื่องที่ใหญ่หนัก (มากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับขนาดของจอภาพด้วย) และแบตเตอรี่ที่อยู่ได้ไม่นานมาก

สุวรรณ พุฒพันธ์ (2559, ออนไลน์) กล่าวว่า อุปกรณ์ที่เป็นเครื่องมือในการใช้งานสื่อสังคม มีดังนี้

1. คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผล และเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ก่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

2. สมาร์ตโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออกและรับสายแล้ว ยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนา เช่น LINE YouTube Facebook Twitter เป็นต้น โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอบรรยากาศสัมผัส ใสกลิ้งถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

3. แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะเป็นรับ - ส่งอีเมล เล่นอินเทอร์เน็ต ดูหนัง ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิศ ข้อดีของแท็บเล็ต คือ มีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือคอมพิวเตอร์สามารถถ่วงน้ำหนักหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์เครือข่ายที่ต้องใช้ในการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต มีดังนี้

1. เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่ายที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่ายโดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูงและมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ในเครือข่าย

2. ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอบริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์หรือพุดง่ายๆ ก็คือ ไคลเอนต์เป็นคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

3. ฮับ (HUB) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ ฮับ มีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิดท์หรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

4. เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิดท์จึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

5. เราเตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราเตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ของแพ็กเก็ตข้อมูล เพื่อที่จะกำหนดและส่งแพ็กเก็ตต่อไป เราเตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเก็ต เรียกว่า เราติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทาง นอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายที่ให้โพรโทคอลต่างกันก็ได้ เช่น IP (Internet Protocol) IPX (Internet Package Exchange) และ AppleTalk นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

6. บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกันทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อยๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่านไประบบวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ใน

การเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์มักจะถูกใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายย่อยๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่เพียงเครือข่ายเดียวเพื่อให้เครือข่ายย่อยๆ เหล่านี้สามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่นๆ ได้

7. เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่าย ที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) เข้ากับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น

ยวิษฐา จิรวัฒนธรรม (2561, ออนไลน์) กล่าวว่า อุปกรณ์สำหรับเชื่อมต่อระหว่างเครือข่าย ได้แก่ ฮับ รีพีตเตอร์ สวิตช์ บริดจ์ เร้าเตอร์ เกตเวย์

1. ฮับ (Hub) เป็นอุปกรณ์ศูนย์กลาง ที่เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์อื่นๆ เข้าด้วยกันฮับ (HUB) ในระบบเครือข่ายฮับเป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเชื่อมโยงสัญญาณของอุปกรณ์เครือข่ายเข้าด้วยกัน การจะทำให้คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องคอมพิวเตอร์รู้จักกัน หรือส่งข้อมูลถึงกันได้ จะต้องผ่านอุปกรณ์ตัวนี้ ปัจจุบันฮับถูกเปรียบเทียบกับ Switch ซึ่งมีความสามารถสูงกว่า และถือได้ว่าเป็นอุปกรณ์มาตรฐานที่ใช้สำหรับเชื่อมโยงสัญญาณในระบบเครือข่าย

2. สวิตช์ (Switch) เป็นอุปกรณ์เครือข่ายเช่นเดียวกับฮับ (hub) และมีหน้าที่คล้ายกับฮับมาก แต่มีความแตกต่างที่ ในแต่ละพอร์ต (port) จะมีความสามารถในการส่งข้อมูลได้สูงกว่า เช่น สวิตช์ที่มีความเร็ว 10 Mbps นั้น จะหมายความว่า ในแต่ละพอร์ตจะสามารถส่งข้อมูลได้ที่ความเร็ว 10 Mbps และนอกจากนั้นเครื่องทุกเครื่องที่ต่อมายังสวิตช์ยังไม่ได้อยู่ใน Collision Domain เดียวกันด้วย (ซึ่งถ้าฮับจะอยู่) นั้นหมายความว่าแต่ละเครื่องจะได้ครอบครองสายสัญญาณแต่เพียงผู้เดียว จะไม่เกิดปัญหาการแย่งสายสัญญาณ และการชนกันของสัญญาณเกิดขึ้น สวิตช์จะมีความสามารถมากกว่าฮับ แต่ยังมีการใช้งานอยู่ในวงจำกัดเพราะราคายังค่อนข้างสูงกว่าฮับอยู่มาก ดังนั้นจึงมีการนำสวิตช์มาใช้ในระบบเครือข่ายที่ต้องการแบ่ง domain เพื่อเพิ่มความเร็วในการติดต่อกับระบบ โดยอาจนำสวิตช์มาเป็นศูนย์กลาง และใช้ต่อเข้ากับเครื่องที่มีการเชื่อมต่อกับเครื่องอื่นๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องเซิร์ฟเวอร์ เพื่อจะได้ส่งข้อมูลได้ที่ละมากๆ และส่งด้วยความเร็วสูง

3. บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์เชื่อมโยงเครือข่ายของเครือข่ายที่แยกจากกัน แต่เดิมบริดจ์ได้รับการออกแบบมาให้ใช้กับเครือข่ายประเภทเดียวกัน เช่น ใช้เชื่อมโยงระหว่างอีเทอร์เน็ตกับอีเทอร์เน็ต (Ethernet) บริดจ์มีใช้มานานแล้ว ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 บริดจ์จึงเป็นเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างสองเครือข่าย การติดต่อภายในเครือข่ายเดียวกันมีลักษณะการส่งข้อมูลแบบกระจาย (Broadcasting) ดังนั้น จึงกระจายได้เฉพาะเครือข่ายเดียวกันเท่านั้น การรับส่งภายในเครือข่ายมีข้อกำหนดให้แพ็คเก็ตที่ส่งกระจายไปยังตัวรับได้ทุกตัว แต่ถ้ามีการส่งมาที่แอดเดรสต่างเครือข่าย บริดจ์จะนำข้อมูลเฉพาะแพ็คเก็ตนั้นส่งให้บริดจ์จึงเป็นเสมือนตัวแบ่งแยกข้อมูลระหว่างเครือข่ายให้มีการสื่อสารภายในเครือข่ายของตน

ไม่ปะปนไปยังอีกเครือข่ายหนึ่ง เพื่อลดปัญหาปริมาณข้อมูลกระจายในสายสื่อสารมากเกินไป ในระยะหลังมีผู้พัฒนาบริดจ์ให้เชื่อมโยงเครือข่ายต่างชนิดกันได้ เช่น อีเทอร์เน็ตกับโทเค็นริง เป็นต้น

4. เราเตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เชื่อมต่อระบบเครือข่ายหลายระบบเข้าด้วยกัน คล้ายกับบริดจ์ แต่มีส่วนการทำงานที่ซับซ้อนมากกว่าบริดจ์มาก โดยเราเตอร์จะมีเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างแต่ละเครือข่ายเก็บไว้เป็นตารางเส้นทาง เรียกว่า Routing Table ทำให้เราเตอร์สามารถทำหน้าที่จัดหาเส้นทางและเลือกเส้นทางที่เหมาะสมที่สุดในการเดินทางเพื่อการติดต่อระหว่างเครือข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. เกตเวย์ (Gateway) เกตเวย์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ช่วยในการสื่อสารข้อมูลหน้าที่หลักของเกตเวย์ คือ ช่วยทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ 2 เครือข่าย หรือมากกว่าที่มีลักษณะไม่เหมือนกัน คือ ลักษณะของการเชื่อมต่อ (Connectivity) ของเครือข่ายที่แตกต่างกัน และมีโปรโตคอลสำหรับการส่ง - รับ ข้อมูลต่างกัน เช่น LAN เครือข่ายหนึ่งเป็นแบบ Ethernet และใช้โปรโตคอลแบบอะซิงโครนัส ส่วน LAN อีกเครือข่ายหนึ่งเป็นแบบ Token Ring และใช้โปรโตคอลแบบซิงโครนัสเพื่อให้สามารถติดต่อกันได้เสมือนเป็นเครือข่ายเดียวกัน เพื่อจำกัดวงให้แคบลงมา เกตเวย์โดยทั่วไป จะใช้เป็นเครื่องมือส่ง - รับข้อมูลกันระหว่าง LAN 2 เครือข่ายหรือ LAN กับเครื่องคอมพิวเตอร์เมนเฟรม หรือระหว่าง LAN กับ WAN โดยผ่านเครือข่ายโทรศัพท์สาธารณะ เช่น X.25 แพ็คเกตสวิตช์ เครือข่าย ISDN เทเล็กซ์ หรือเครือข่ายทางไกลอื่น

อดุลย์ ภูสิตลิต (2561) กล่าวว่า อุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในสื่อสังคม มีดังนี้

1. โมเด็ม (Modems) มาจากคำว่า (modulate/demodulate) หมายถึง กระบวนการแปลงข้อมูลข่าวสารดิจิทัลให้อยู่ในรูปของอนาล็อก แล้วจึงแปลงสัญญาณกลับเป็นดิจิทัลอีกครั้งหนึ่ง เมื่อโมเด็มของคุณต่อเข้ากับโมเด็มตัวอื่น

โมเด็ม (Modems) เป็นอุปกรณ์สำหรับคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่งซึ่งช่วยให้สัมผัสกับโลกภายนอกได้อย่างง่ายดาย โมเด็มเป็นเหมือนโทรศัพท์สำหรับคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์อื่นๆ ได้ทั่วโลก โมเด็มจะเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์เข้ากับสายของโทรศัพท์ธรรมดาคุณหนึ่งซึ่งโมเด็มจะทำการแปลงสัญญาณดิจิทัล (digital signals) จากเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็นสัญญาณอนาล็อก (analog signals) เพื่อให้สามารถส่งไปบนคู่สายโทรศัพท์

2. Dial - Up Modem (56K Dial - Up) เป็นโมเด็มแบบอนาล็อกที่ใช้ในการรับส่งสัญญาณผ่านระบบโทรศัพท์แบบธรรมดา เวลาเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งจำเป็นต้องหมั่นหมายเลขโทรศัพท์ไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ด้วยมาตรฐานล่าสุดที่ใช้กันในปัจจุบันคือ V.92 ซึ่งให้ Bit Rate หรืออัตราความเร็วในการรับส่งข้อมูลสูงสุดที่ 56/33.6 kbps (รับข้อมูลขาลงจากอินเทอร์เน็ต หรือ Download ที่ความเร็ว 56 Kbps และส่งข้อมูล ขาขึ้น Upload ที่ความเร็ว 33.6 Kbps)

3. ADSL Mod (High - Speed Internet) เป็นโมเด็มแบบดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารและรับส่งข้อมูลกัน ด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงบนคู่สายโทรศัพท์แบบธรรมดา โดยเลือกใช้งานความถี่ที่ไม่มีในการใช้งานอินเทอร์เน็ต อีกทั้งเวลาเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้ง ก็ไม่จำเป็นต้องหมนหมายเลขโทรศัพท์ ในปัจจุบันมีการพัฒนาอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยอาศัยเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น จีพีอาร์เอส (GPRS) เอจ (EDGE) สามจี (3G) ส่งข้อมูลด้วยความเร็ว 286.8 กิโลบิตต่อวินาที 4จี (4G) ส่งข้อมูลด้วยความเร็ว 100Mbps/50Mbps

4. การ์ดแลน (Lan card) คือ การ์ดที่จะติดตั้งภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะมีขนาดเล็ก การ์ดแลนจะทำหน้าที่รับส่งข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์เน็ตเวิร์กอื่นๆ ที่อยู่บนเครือข่าย/เน็ตเวิร์ก ช่วยให้คอมพิวเตอร์เชื่อมโยงเข้าหากันเป็นเครือข่ายได้ เช่นเดียวกับอินเทอร์เน็ต เรียกเครือข่ายแบบนี้ว่า "เครือข่าย LAN" ทำให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องสามารถใช้ข้อมูลและทรัพยากรร่วมกันได้ทั้งหมด ปัจจุบันการ์ดแลน (Lan Card) เริ่มมีความจำเป็นในการใช้งานน้อยลงเพราะว่าเมนบอร์ดส่วนใหญ่จะมี Lan On Board มาในตัว การ์ดแลนจึงเป็นสิ่งจำเป็นของคอมพิวเตอร์รุ่นก่อนๆ ที่ไม่มี LAN มาในตัวเท่านั้น

5. ฮับ (Hub) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเชื่อมโยงสัญญาณของอุปกรณ์เครือข่ายเข้าด้วยกัน โดยทั่วไปจะมีลักษณะเหมือนกล่องสี่เหลี่ยมแต่แบน มีความสูงประมาณ 1 - 3 นิ้ว แล้วแต่รุ่น มีช่องเล็กๆ เอาไว้เสียบสายแลนแต่ละเส้นที่ลากโยงมาจากคอมพิวเตอร์มีหลายรุ่น เช่น Hub 4 Ports 8 Ports 16 Ports 24 Ports หรือ 48 Ports เป็นต้น

6. สวิตช์ (Switch) คือ อุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่เลเยอร์ที่ 2 Switch บางทีก็เรียกว่า Switching Hub (สวิตชิงฮับ) ซึ่งในช่วงแรกนั้นจะเรียกว่า Bridge (บริดจ์) เหตุผลที่เรียกว่าบริดจ์ ในช่วงแรกนั้นเพราะส่วนใหญ่บริดจ์จะมีแค่สองพอร์ต และใช้สำหรับแยกคอลลิชันโดเมน ปัจจุบันที่เรียกว่า Switch เพราะหมายถึง บริดจ์ที่มีมากกว่าสองพอร์ตนั่นเอง

Switch จะฉลาดกว่า Hub คือ Switch สามารถส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังเฉพาะพอร์ตที่เป็นปลายทางเท่านั้น ทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือสามารถส่งข้อมูลถึงกันและกันได้ในเวลาเดียวกัน ด้วยข้อดีนี้เครือข่ายที่ติดตั้งใหม่ในปัจจุบันส่วนใหญ่จะนิยมใช้ Switch มากกว่า Hub เพราะจะไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการชนกันของข้อมูลในเครือข่าย

7. เราเตอร์ (Router) คือ อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอย่างหนึ่ง ซึ่งถ้าแปลความหมาย คำว่า Router ก็คือ ถนนนั่นเอง หน้าที่หลักของ Router คือการหาเส้นทางในการส่งผ่านข้อมูลที่ดีที่สุด และเป็นตัวกลางในการส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายอื่นทั้งนี้ Router สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายที่ใช้สื่อสัญญาณหลายแบบแตกต่างกันได้

คุณสมบัติของ Router

1) ทำหน้าที่คล้าย Switch ทำให้เชื่อมต่อได้หลายเครื่องพร้อมกัน

2) เป็น ADSL Modem ในตัว (เฉพาะบางรุ่นเท่านั้น)

3) Antivirus (รุ่นใหม่ๆ ของ Router บางรุ่นจะมี Antivirus Program ฝังอยู่ด้วย)

8. จุดเชื่อมต่อแบบไร้สาย (Wireless Access Point) ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์แบบไร้สาย ซึ่งข้อมูลจะถูกส่งผ่านทางคลื่นวิทยุความถี่สูงโดยทำหน้าที่เชื่อมอุปกรณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันแบบไร้สาย

โดยสรุป อุปกรณ์เครื่องมือที่ช่วยในการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมี คุณสมบัติแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมในการใช้งานที่หลากหลาย เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เน็ตบุ๊ก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์เครือข่ายที่ใช้ในการเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต โดยต้องคำนึงถึงระบบปฏิบัติการภายในอุปกรณ์เหล่านี้ด้วยว่าจะรองรับการทำงานของผู้ใช้ได้มากน้อยอย่างไร

1.5 ข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคม

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมไว้ ดังนี้

อดุลย์ ภูสิตลิต (2561) กล่าวว่า ข้อดีและข้อเสียของโซเชียลเน็ตเวิร์ก มีดังนี้

ข้อดีข้อเสียของโซเชียลเน็ตเวิร์ก ในปัจจุบัน โซเชียลเน็ตเวิร์กเป็นสิ่งที่นิยมกันมากในหมู่วัยรุ่นและบุคคลที่ต้องการสื่อสารสัมพันธ์กันแม้ว่าโซเชียลเน็ตเวิร์กจะถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สามารถติดต่อสัมพันธ์กันในทางบวก แต่จากการศึกษาพบว่าในทางกลับกันโซเชียลเน็ตเวิร์กก็สามารถเป็นสื่อที่ก่อให้เกิดอันตรายได้ในเวลาเดียวกัน รายละเอียดดังนี้

ข้อดีของสื่อสังคม

1. โซเชียลเน็ตเวิร์ก จะเป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวางหากใช้ได้อย่างถูกวิธี
2. ทำให้ไม่ตกข่าว คือทราบความคืบหน้า เหตุการณ์ของบุคคลต่างๆ และผู้ที่ใกล้ชิด
3. ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม แฟนคลับหรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน และทำงานให้สำเร็จจุล่งไปได้
4. การสื่อสารข้อมูลไปสู่ผู้คนเป็นจำนวนมากทำได้รวดเร็ว สะดวก และง่าย
5. ช่องว่างการสื่อสารระหว่างนักการเมืองหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงกับคนธรรมดาทั่วไปน้อยลง สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยตรง
6. สามารถสร้างมิตรแท้ หรือเพื่อนที่รู้จักที่แท้จริงได้
7. เป็นช่องทางที่ดีในการหางานทำหรือได้คนที่มีความสามารถเข้ามาทำงานด้วย
8. สามารถใช้เพื่อการเรียนการสอนได้ เพราะนักเรียนและนักศึกษา มักจะออนไลน์บนเฟซบุ๊ก
9. ทำให้เกิดการรวมตัวกันในการทำกิจกรรมดีๆ ได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น
10. สร้างเครือข่ายที่ดี สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้อื่นได้

11. โซเชียลเน็ตเวิร์ก เป็นซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อผู้ที่มีปัญหาในการปรับตัวทางสังคม ขาดเพื่อน อยู่โดดเดี่ยว หรือผู้ที่ไม่สามารถออกจากบ้านได้ให้มีเครือข่ายทางสังคม และเติมเต็มชีวิตทางสังคมได้ดี ไม่เหงาและปรับตัวได้ง่ายขึ้น

ข้อเสียของสื่อสังคม

1. โซเชียลเน็ตเวิร์ก เป็นการขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการมีเพื่อนเพิ่มในเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่างๆ ได้

2. เพื่อนทุกคนในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่างๆ ลง Wall ของโซเชียลเน็ตเวิร์ก ได้แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน หรือแฝงไว้ด้วยการยั่วต่างๆ จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะพอ หลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้

3. โซเชียลเน็ตเวิร์ก อาจเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนินทา หรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นโดยใช่เหตุ โดยเฉพาะสังคมที่ชอบสอดรู้สอดเห็น

4. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จักดีพอ เช่น การลงรูปภาพของครอบครัวหรือลูกอาจนำเรื่องปัญหาการปลอมตัว หรือการหลอกลวงอื่นๆ ที่คาดไม่ถึงได้

5. เด็กๆ ที่ใช้เวลาในการเล่น โซเชียลเน็ตเวิร์กมากเกินไป จะทำให้เสียการเรียน

6. ในการสร้างความผูกพันและการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริงมากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี โดยเฉพาะผู้ที่ชอบเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์กตั้งแต่ยังเด็ก

7. ไม่มีวิธีการตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้รับนั้นเป็นข้อมูลที่เป็นจริงหรือไม่

8. หลายคนไม่ระวังการใช้โซเชียลมีเดียซึ่งทำให้หลายคนได้ข้อมูลที่ไม่เป็นสาระ หรือเป็นข้อมูลเชิงลบ เช่น การโพสต์ด่าว่าคนอื่น

9. โซเชียลเน็ตเวิร์ก อาจเป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้ เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างตลอดเวลา

10. นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจากโซเชียลเน็ตเวิร์ก ทำให้โซเชียลเน็ตเวิร์กไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

จีระพงษ์ โพนันธุ์ (2558) ได้กล่าวถึงข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกัน
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ

3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว

4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น

5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า

6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น

7. คลายเครียดสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ

8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อน

ส่วนข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้

2. เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณอาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์

3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างเพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น

4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกหลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตน

5. ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ และอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาเสียได้ หรือบางคนอาจตาบอดได้

6. ถ้าผู้ใช้งมกมุ่นมากเกินไป อาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ไม่ใช้ให้เกิดประโยชน์

สาริพันธ์ ศุภวรรณ (2558) กล่าวถึงข้อดีของสื่อสังคม มีดังนี้

1. เผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เครื่องมือสำหรับเครือข่ายสังคม เช่น Weblogs Wikis Multimedia Shared ประเภทต่างๆ สามารถทำให้อินเทอร์เน็ตเผยแพร่ข้อมูลเรื่องราว สารสนเทศต่างๆ ของส่วนบุคคลได้สะดวก โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เช่น Google เป็นต้น

2. เป็นเครื่องมือหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนการสอนได้

3. รวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ และผลงานวิจัยในองค์กร

4. เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เพิ่มช่องทางสมาชิกในองค์กรให้สามารถติดต่อสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงานทำให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้

5. เผยแพร่กิจกรรมขององค์กร เช่น การโฆษณาสินค้า การสร้างช่องทางการตลาด และการซื้อ ขายสินค้า รวมทั้งการดำเนินงานด้านลูกค้าสัมพันธ์ขององค์กรผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นต้น

6. เป็นแหล่งเผยแพร่แลกเปลี่ยนข้อมูลด้านความบันเทิง เช่น วิดีโอ เพลง เกมออนไลน์ เป็นต้น

ส่วนข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ มีดังนี้

1. ปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหรือสมาชิกเครือข่าย

2. ปัญหาด้านการเผยแพร่สื่อลามก อนาจาร และสิ่งผิดกฎหมาย

3. ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้ข้อมูลส่วนตัว

4. ปัญหาอาชญากรรม และการล่อลวงผ่านสังคมเครือข่ายออนไลน์

5. ปัญหาอื่นๆ ที่ตามมา ได้แก่ ด้านสังคม ด้านอาชญากรรม ด้านการศึกษา ด้านธุรกิจ และด้านอื่น ๆ

โดยสรุป ข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์ คือ ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ระหว่างบุคคล หรือองค์กร สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ใช้นำเสนอผลงานของตนต่อสาธารณะ ให้มีความสะดวก รวดเร็วมากขึ้น ทั้งนี้ยังใช้เป็นสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ที่มาจากความทันสมัย และยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดได้อีกด้วย แล้วแต่ผู้ใช้งานจะเลือกใช้ตามวัตถุประสงค์ของตนเอง สำหรับข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ คือ อาจทำให้ถูกละเมิดสิทธิส่วนตัว เกิดปัญหาอาชญากรรม ผู้ใช้หมกมุ่นมากเกินไปทำให้เสียสุขภาพและผู้ที่ใช้ที่เป็นนักเรียนอาจทำให้ผลการเรียนต่ำ

1.6 ประโยชน์ของสื่อสังคม

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมไว้ ดังนี้

สฤณี อาชวานันทกุล (2553, น. 33-36) กล่าวว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์สามารถช่วยลดความเกลียดชังในสังคมและเสริมความเข้าใจระหว่างกันได้ เช่น ควรหลีกเลี่ยงการเหยียดหยัน ถากถาง เหน็บแนม หรือพูดเรื่องส่วนตัวมาโจมตีกัน ควรหลีกเลี่ยงการเขียนข่าวลือที่ยืนยันไม่ได้ว่า จริงหรือเท็จ ควรเปิดรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างเพื่อไม่ด่วนตัดสินใจ

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2554, น. 6-9) กล่าวว่า ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนช่วยเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของ ความมีเหตุมีผล พัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น เสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือ การมองเห็นเพื่อการศึกษาการเรียนรู้ ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อการเรียนการสอน ดังนี้

ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ 1 ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ 2. ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของ ความมีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ 3. ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาสามารถ

รณะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น 4. ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะด้านทักษะหรือการมองเห็น 5. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ และ 6. ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะด้านการใช้ประโยชน์ใช้สอย

ประโยชน์ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประภิต 1. ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร 2. สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม 3. การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม 4. การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง 5. เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ 6. เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และ 7. เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน

ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ 1. ด้านการควบคุมตนเอง 2. เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ 3. เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ และ 4. เกิดความคิดสร้างสรรค์

ประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ 1. เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลย้อนกลับที่ง่าย 2. เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างการเรียนรู้ 3. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ 4. ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน 5. เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน และ 6. เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่

เมธาวิ จำเนียร (2560) กล่าวว่า ประโยชน์ของสื่อออนไลน์ในการเรียน มีหลายประการ ประเด็นที่ผู้ให้ข้อมูลเห็นตรงกันมากคือ สื่อออนไลน์มีประโยชน์ตรงที่เป็นเครื่องมือช่วยค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมในรายวิชาต่างๆ โดยเฉพาะการใช้ยูทูป (YouTube) นอกจากนี้ สื่อออนไลน์ยังช่วยให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง เพื่อนกับเพื่อน ครูกับนักเรียน สื่อออนไลน์ยังสามารถช่วยแปลภาษาได้หลายภาษาอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับคุณครู สื่อออนไลน์มีประโยชน์ คือ การใช้ในการเรียน การสอน การจัดทำเอกสารการสอนออนไลน์ และยังใช้ประโยชน์ในแง่ของการบริหารจัดการ อย่างไรก็ตาม ปัญหาใหญ่ของการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนคือ นักเรียนจะแอบเล่นโทรศัพท์ เวลาคุณครูสอน โดยเฉพาะเล่นเกม รวมไปถึงการนำข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่ไม่น่าเชื่อถือมาใช้ โดยคัดลอกมาทั้งหมด โดยไม่ได้วิเคราะห์และอ้างอิง ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ที่มากเกินไป และปัญหาการใช้ภาษาในสื่อออนไลน์ ดังนั้น แนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ คือ การจัดทำสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและนักเรียนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตได้ โดยส่วนใหญ่เห็นว่าควรทำคลิปวิดีโอสั้นๆ ให้ความรู้เรื่องการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนที่ถูกต้อง การจัดทำเป็นหนังสือสั้นอัปโหลดในสื่อสังคมออนไลน์ การจัดอบรม นิทรรศการการใช้สื่ออย่างเหมาะสม เล่นเกม เสี่ยงตามสาย จัดรายการวิทยุกระจายเสียง และจัดทำสื่อการสอนออนไลน์

โดยสรุป สื่อสังคมเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการเป็นเครื่องมือที่ครูและนักเรียนสามารถนำมาช่วยในการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเอกสาร การให้งาน การนำเสนองาน การอภิปรายแสดงความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความรู้ และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม การนำโซเชียลมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอน ครูควรคำนึงถึง

ผลกระทบทางด้านลบที่จะตามมาด้วย ควรปฏิบัติให้เป็นแบบอย่างที่ดี ชี้แนะการใช้งานที่ถูกต้อง สร้างความรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียนในการใช้สื่อสังคม

1.7 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนการสอน

นักวิชาการและหน่วยงานทางการศึกษา กล่าวถึงการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน (2552) ในปัจจุบัน ทางด้านกระทรวงศึกษาธิการ มอบหมายให้สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนดำเนินการจัดอบรมเพื่อกระตุ้นให้ครูไทย พัฒนาศักยภาพและส่งเสริมการใช้ Social media ในการจัดการเรียนรู้ โดยเล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดเป็นเครือข่ายและเกิดความร่วมมือ ระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่อง เวลา สถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด

ระดมพล ช่วยชูชาติ (2557) ได้กล่าวว่า การออกแบบระบบบริหารจัดการ เรียนรู้ เป็นการจัดการข้อมูลการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และอินทราเน็ต ทั้งนี้ ต้องอาศัยซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบการเข้าใช้บทเรียนและการออกจาก บทเรียนของผู้เรียน ครูผู้สอน และผู้เรียนติดต่อสื่อสารกันได้ โดยผ่านทางเครื่องมือการสื่อสารที่มีในระบบ เช่น ห้องสนทนา กระดานถามตอบและไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ สำหรับผู้ใช้งานในระบบบริหารจัดการเรียนรู้ หรือ Learning Management System: LMS สามารถจัดแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มผู้บริหารระบบ (Administrator) ทำหน้าที่ติดตั้งระบบ LMS และจัดการหลักสูตร (Course Management) โดยกำหนดหมวดวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ครูผู้สอนนำเนื้อหาวิชาที่สร้างไว้แล้ว บรรจุไว้ตามกำหนดหมวดวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ของตนเอง นอกจากนี้ผู้บริหารระบบเป็นผู้ตรวจสอบคุณสมบัติและกำหนดสิทธิ์ของผู้ใช้ ได้แก่ การอนุมัติการเป็นผู้สอน การลบชื่อผู้ใช้ออกจากระบบ การตรวจสอบการเข้ามาของบทเรียน การดูแลความปลอดภัยของฐานข้อมูล และการกำหนดคุณสมบัติของแฟ้มและไฟล์เดอร์ในระบบเพื่อป้องกันข้อมูลเกิดความเสียหายในภายหลัง

2. กลุ่มครูผู้สอนและผู้สร้างเนื้อหา (Teacher and Content Developer) ที่ทำหน้าที่จัดการบทเรียน (Content Management) โดยครูผู้สอนใช้เครื่องมือช่วยสร้างบทเรียนใน รูปแบบข้อความ ภาพและเสียงบรรยาย การจัดการบทเรียนประกอบส่วนสำคัญ 4 ส่วน คือ

- 2.1 การจัดทำบทเรียน โดยครูผู้สอนจัดทำเนื้อหาบทเรียนและนำเข้าสู่ระบบในการจัดทำเนื้อหาบทเรียนสามารถทำได้ 2 แบบ คือ แบบเฉพาะตัวอักษร (Plain text) และแบบ Html ส่วนมากจะใช้แบบ Html ในการสร้างเนื้อหา เนื่องจากสามารถนำภาพ ภาพเคลื่อนไหว มาใช้สร้างข้อมูลและเพิ่มภาพยนตร์เพื่อช่วยให้ได้บทเรียนที่น่าสนใจและเข้าใจผู้เรียนได้มาก

2.2 การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนปฏิบัติหลังจากการเรียนรู้ในเนื้อหาบทเรียน หรือกำหนดให้ศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ตามที่ครูผู้สอนกำหนด

2.3 ส่วนประกอบบทเรียน เป็นส่วนที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่มีในบทเรียน ได้แก่ แหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน อภิธานศัพท์ และระบบการสื่อสาร

2.4 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ อันประกอบไปด้วยแบบฝึกหัด แบบทดสอบ และแบบสอบถามผู้เรียน นอกจากครูผู้สอนทำหน้าที่จัดการบทเรียนแล้ว ยังจะต้องจัดการเรียนรู้ในระบบ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญของการนำบทเรียนไปใช้จัดการเรียนการสอน ได้แก่

1) การเสนอบทเรียน เป็นการแนะนำบทเรียนที่ประกอบด้วยคำแนะนำและวิธีการเรียน ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง แบบทดสอบก่อนเรียน บทเรียน แบบทดสอบหลังเรียน อภิธานศัพท์ และอื่นๆ ตามความจำเป็น

2) การรับสมัครและอนุมัติสิทธิ์ของผู้เรียน เป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องอนุมัติสิทธิ์ให้ผู้เรียนที่สมัครเป็นสมาชิกแล้ว สามารถเข้าใช้บทเรียนได้ตามเวลาที่กำหนด 3. การติดต่อสื่อสารและติดตามการเรียนรู้ เป็นการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันในระบบได้แก่ การสนทนาผ่านเครือข่าย (Chat) การช้คำถาม หรือแจ้งข่าวผ่านกระดานข่าว (Web board) และการส่งงานผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)

3. กลุ่มผู้เรียน (Student) ผู้เรียนเมื่อจะเข้าใช้บทเรียน จะต้องสมัครสมาชิกและ รอให้ครูผู้สอนอนุมัติสิทธิ์การเข้าเรียน โดยผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขต่างๆ ที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ ตั้งแต่ขั้นตอนการสมัครสมาชิกจนได้ชื่อผู้ใช้ (Username) และรหัสผ่าน (Password) วิธีการเรียน และกิจกรรมอื่นๆ ทั้งนี้ ครูผู้สอนอาจจะจัดทำและแจกคู่มือหรือแผนกิจกรรมให้กับผู้เรียน

โดยสรุป การประยุกต์ใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนการสอน เป็นการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำสื่อสังคมที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดเป็นเครือข่ายและเกิดความร่วมมือ ระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่อง เวลา สถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด

2. สื่อสังคมเพื่อการศึกษา

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมเพื่อการศึกษา ผู้วิจัยศึกษาเนื้อหา ครอบคลุม (1) ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา (2) ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา (3) รูปแบบของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา (4) การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษา และ (5) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา

2.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

2.1.1 ความหมายของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการกล่าวถึง ความหมายของสื่อสังคมเพื่อการศึกษาไว้ดังนี้

วารางคณา โต้โพธิ์ไทย (2559) กล่าวว่า สื่อสังคมเพื่อการศึกษาประกอบด้วย คำหลัก 2 คำ คือ สื่อสังคมและการศึกษา สื่อสังคม หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อกลางที่รวมกลุ่มบุคคลและให้กลุ่มบุคคลเหล่านั้น มีส่วนร่วมสร้างหรือนำข้อมูลข่าวสารในลักษณะของเหตุการณ์ ประสบการณ์ เรื่องราวต่างๆ มาแบ่งปัน แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งอาจจะร่วมกันทำกิจกรรมที่สนใจด้วยกัน ส่วนการศึกษา หมายถึงกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญก้าวหน้าของบุคคลและสังคม

สื่อสังคมเพื่อการศึกษา จึงหมายถึง ตัวกลางที่ถ่ายทอดเนื้อหาสาระประสบการณ์ และกระบวนการเรียนรู้ผ่านสื่อที่รวมกลุ่มบุคคลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยการนำเอาแนวคิดในการประยุกต์สื่อสังคมมาใช้สำหรับจัดกระบวนการเรียนการสอน ครูและนักเรียนสามารถสร้าง แบ่งปัน แลกเปลี่ยน องค์ความรู้ เนื้อหาสาระและประสบการณ์ในรูปแบบ เสียง ตัวอักษร ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและอื่นๆ ผ่านสื่อกลางของระบบเว็บไซต์บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เกิดเป็นสื่อสังคมระหว่างครูกับนักเรียน จึงนับว่าเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญของการปรับการเรียนเปลี่ยนการสอน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในโลกออนไลน์ที่ไม่จำกัดเฉพาะในชั้นเรียน

อารีลักษณ์ ปุ๊กน้อย (2559) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีจำนวนผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างมาก ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายและมีอิสระที่จะเข้าไปแบ่งปัน เผยแพร่ความรู้ที่ต้องการ สามารถแลกเปลี่ยน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นได้โดยไม่ถูกปิดกั้นภายใต้กฎหมายที่กำหนด ก่อให้เกิดเครือข่ายที่เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) เพื่อติดต่อสื่อสารกัน โดยมีสื่อสังคม(Social Media) เป็นเครื่องมือในการแบ่งปันแลกเปลี่ยน รูปภาพ วิดีโอ เสียง และข้อความ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน การนำสื่อสังคมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับการศึกษาถือเป็นโอกาสที่เราจะได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งบางคนจะเห็นว่าการใช้งานสื่อสังคมเป็นเพียงการเล่นสนุก ไร้สาระ ไม่เกิดประโยชน์ เหมือนสิ่งเสพติด เสียเวลาเรียน เสียเวลาทำงาน แต่ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีด้านดี และไม่ดี หากเรารู้จักการใช้ที่ถูกต้อง และสร้างสรรค์ เราจะได้รับประโยชน์อย่างมากจากการใช้งาน การนำสื่อสังคม เช่น Facebook Slideshare Flickr Scribd และ YouTube มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ถือเป็นเครื่องมือที่หลากหลายในการใช้งาน เราสามารถนำสื่อสังคม เหล่านี้มารวบรวมและสร้างเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพได้อย่างน่าสนใจ โดยจุดเด่นของสื่อสังคมแต่ละชนิดที่มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวบรวมและบริหารจัดการให้ดี เราจะสามารถได้แหล่งเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม ที่มีความน่าสนใจ อาทิเช่น การนำ Facebook มาทำหน้าที่เป็นกระดานข่าว ใช้ในการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูล นำ Slideshare มาใช้ในการนำเสนองานในรูปแบบสไลด์, ใช้ Flickr ในการนำเสนอรูปภาพ นำเสนอเอกสาร

ด้วย Scribd และใช้ YouTube ในการนำเสนอวิดีโอ การรวบรวมสื่อสังคมเหล่านี้มาใช้ประโยชน์กับการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำกัดจำนวนครั้ง อีกทั้งยังสามารถดาวน์โหลดเพื่อใช้ทบทวนความรู้แบบออฟไลน์ได้อีกด้วย สื่อสังคมเหล่านี้ ครูและนักเรียนได้ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว หากนำมาใช้ในการเรียนการสอนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน โดยการแลกเปลี่ยนความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันอย่างสะดวก รวดเร็ว ในขณะเดียวกันครูสามารถนำสื่อสังคมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เว็บบล็อก เช่น www.wordpress.com รวบรวมสื่อสังคมประเภทต่างๆ มาบริหารจัดการให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

โดยสรุป สื่อสังคมเพื่อการศึกษา จึงหมายถึง ตัวกลางที่ถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ประสบการณ์ และกระบวนการเรียนรู้ ผ่านสื่อที่มีการรวมกลุ่มบุคคลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยสามารถสร้างแบ่งปัน แลกเปลี่ยน องค์ความรู้ เนื้อหาสาระ และประสบการณ์ในรูปแบบเสียง ตัวอักษร ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและอื่นๆ

2.1.2 ความสำคัญของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการกล่าวถึง ความหมายของสื่อสังคมเพื่อการศึกษาไว้ดังนี้

วารจกณา โตโพธิ์ไทย (2559) กล่าวว่า สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่มีความสำคัญ ดังนี้

1. สื่อสังคมมีความสำคัญทำให้มีการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครูและนักเรียน เนื่องจากบรรยากาศของสื่อสังคมเป็นการรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความรู้และประสบการณ์ผ่านความสัมพันธ์ของคนในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งครูและนักเรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสื่อสังคมก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริง ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งครูและนักเรียนสามารถสื่อสารและติดตามข้อมูลข่าวสารระหว่างกันภายในกลุ่มได้อย่างรวดเร็ว

2. สื่อสังคมมีความสำคัญทำให้มีการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้าแสวงหาความรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นเพื่อแลกเปลี่ยน ความรู้ ความคิดเห็น ข้อสงสัยต่างๆ บนสื่อสังคมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำได้อย่างทันท่วงที และเป็นเครื่องมือสำหรับครูในการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความคิด การแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยนและการแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ในขณะเดียวกันครูสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง และนักเรียนสามารถแสวงหาความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียนด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. สื่อสังคมมีความสำคัญทำให้มีการส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อความในหลายลักษณะ เช่น ข้อความสั้นในระบบทวิตเตอร์ (Twitter) และไลน์ (Line) ข้อความปานกลางในเฟซบุ๊ก (facebook) ข้อความยาว ๆ หรือบทความของระบบเว็บล็อก (Weblog) การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ส่งเสริมให้นักเรียนได้เพิ่มพูนทักษะการเขียนการบันทึกและการอ่านเพิ่มขึ้น

4. สื่อสังคมมีความสำคัญทำให้มีการส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความสนใจและความถนัด สื่อสังคมหลายรูปแบบเป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งครูและนักเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. สื่อสังคมเพื่อการศึกษาทำให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเปิด เนื่องจากสื่อสังคมเพื่อการศึกษาเป็นการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จึงสามารถจัดการเรียนการสอนที่ไหนเมื่อไหร่ เวลาใดก็ได้ ตามความสะดวกของผู้ใช้ ครูและนักเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนในห้องเรียนเท่านั้นจึงเป็นการเปิดโอกาสทางการศึกษาอย่างกว้างขวาง

6. สื่อสังคมเพื่อการศึกษาทำให้การจัดการศึกษาสะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้การติดต่อผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์สะดวกรวดเร็วขึ้น การจัดการศึกษาโดยสื่อสังคมจึงสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ความรู้และประสบการณ์ การค้นคว้าหาความรู้ การติดต่อสื่อสารและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นไปด้วยความสะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป สื่อสังคมเพื่อศึกษามีความสำคัญ คือ ช่วยสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครูและนักเรียน กระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง ส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความสนใจและความถนัด และส่งเสริมการเรียนรู้แบบเปิด และทำให้การจัดการศึกษาสะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

2.2 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงประเภทของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา ดังนี้

วรางคณา โตโพธิ์ไทย (2559) กล่าวว่า ประเภทของ สื่อสังคมเพื่อการศึกษา สามารถจำแนกได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้จำแนก ในที่นี้จำแนกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาโดยยึดคุณลักษณะหลักของสื่อสังคมที่ใช้กันโดยแพร่หลาย ได้แก่ (1) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงาน และ (2) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่าย

1. สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงาน เป็นสื่อสังคมที่เน้นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระโดยผู้ใช้งานสามารถสร้าง นำเสนอ แบ่งปันและแลกเปลี่ยนผลงานในรูปแบบเสียง ภาพและภาพเคลื่อนไหว ผลงานเหล่านั้นอาจเป็นผลงานที่สร้างขึ้นเองหรือผลงานที่นำมาจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

สามารถแบ่งเป็น (1) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง และ (2) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อภาพและภาพเคลื่อนไหว

1.1 สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง หมายถึง สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่เน้นการนำเสนอผลงานด้วยเสียง สื่อสังคมประเภทนี้ เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่เกี่ยวข้องกับเสียง ผู้ใช้สามารถนำสื่อสังคมประเภทนี้มาใช้โดยสร้าง ค้นหา นำเสนอ จัดเก็บ ใช้ เผยแพร่สื่อเสียง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง เช่น ไอทูนส์ (iTunes) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับค้นหาไฟล์เสียง เปิด ฟัง จัดเก็บ และเรียงลำดับไฟล์เสียงเชื่อมต่อเข้ากับคลังข้อมูลเสียง ออตาซิตี (Audacity) เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างไฟล์เสียงและ ซาวด์คลาวด์ (Sound cloud) เป็นเว็บไซต์ที่ฝากไฟล์เสียงต่างๆ และแชร์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

1.2 สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อภาพและภาพเคลื่อนไหว หมายถึง สื่อสังคมที่เน้นการนำเสนอ ข้อความ ภาพและภาพเคลื่อนไหว ครูและนักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมประเภทนี้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนโดยสร้าง ค้นหา นำเสนอ ถ่ายทอดเนื้อหาสาระ จัดเก็บ ใช้ เผยแพร่ ข้อความ ภาพและภาพเคลื่อนไหว เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ตัวอย่างสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อภาพและภาพเคลื่อนไหวเช่น สไลด์แชร์ (Slide Share) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ประเภทงานนำเสนอและแบ่งปัน เอกสารและวีดิทัศน์ในรูปแบบไฟล์ อินสตาแกรม (Instagram) เป็นโปรแกรมถ่ายภาพ ตกแต่ง แบ่งปัน แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพและคลิปวีดิทัศน์สั้น ๆ และยูทูบ (YouTube) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการฝากไฟล์ประเภทสื่อภาพเคลื่อนไหว มีลักษณะเปิด ผู้ใช้สามารถสร้าง ค้นหา ดาวน์โหลด อัปโหลด นำไฟล์ภาพเคลื่อนไหวไปฝากไว้จัดเก็บเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2. สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่าย เป็นสื่อสังคมที่เน้นการรวมกลุ่มบุคคลเพื่อสร้างเครือข่าย โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันเพื่อสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ สร้างกลุ่ม ร่วมกันระดมสมองและทำงานร่วมกัน โดยสมาชิกในเครือข่ายสามารถร่วมกันสร้าง นำเสนอ แบ่งปัน ทำงานร่วมกัน สื่อสาร สนทนา อภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในประเด็นต่างๆ ที่สนใจ ศึกษาร่วมกัน แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ (1) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ และ (2) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการระดมสมองและทำงานร่วมกัน

2.1 สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ สื่อสังคมด้านการสร้างเครือข่ายประเภทนี้ใช้สำหรับรวมกลุ่มบุคคลให้ผู้เข้าใช้งานได้มีพื้นที่บนเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์และรวมกลุ่มเพื่อเกิดชุมชนการเรียนรู้ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนหรือกลุ่มของตนผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างของสื่อสังคม

เพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ เช่น บล็อก (Blog) และไมโครบล็อก (Micro Blog)

2.2 สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการระดมสมอง และทำงานร่วมกัน สื่อสังคมประเภทนี้เน้นการระดมสมองและทำงานร่วมกัน เป็นเครือข่ายสังคมที่ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ ส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญในด้านนั้นไม่เช่นนั้นอาจเป็นการรวมกลุ่มนักเรียนโดยเป็นเวทีในการระดมสมอง อภิปราย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทำงานร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ลักษณะเนื้อหาที่นำมาระดมสมองมีหลากหลาย เช่น วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์และอื่นๆ ตัวอย่างสื่อสังคมเพื่อส่งเสริมการระดมสมองและทำงานร่วมกันเช่นวิกิ(Wiki) และกูเกิลไดรฟ์ (Google Drive)

แสงเดือน ผ่องพุด (2556) กล่าวว่า ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ แบ่งได้ดังนี้

1. เครือข่ายสังคม (Social networkingsite) เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนแปลงข้อมูล เผยแพร่รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความเห็น หรือเผยแพร่ สนทนาโต้ตอบได้ ตัวอย่างได้แก่ Facebook Badoo Google + Linkdin และ Orkut เป็นต้น

2. ไมโครบล็อก (Micro-blog) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความสั้นในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย# (Hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ ตัวอย่างได้แก่ Twitter Blauk Weibo Tout และ Tumble เป็นต้น

3. เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำ สื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปันกับผู้อื่นตัวอย่างได้แก่ Flickr Vimeru YouTube Instagram และ Pinterest เป็นต้น

4. บล็อก ส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่างๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารีออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการและแก้ไขได้บ่อย ตัวอย่างได้แก่ Blogger Wordpress Bloggang และ Exteen เป็นต้น

5. บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์มีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก ตัวอย่างคือ theguardian.com เจ้าของคือหนังสือพิมพ์ The Gardian

6. วิกิ และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and Online collaborative space) เป็นเว็บไซต์สำหรับพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร ตัวอย่างได้แก่ Wikipedia Wikia เป็นต้น

7. กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, discussion board and group) เป็นเว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ ตัวอย่างได้แก่ Google groups Yahoo groups และ Pantip เป็นต้น

8. เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (OnLine multiplayer gaming platform) เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอในลักษณะการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถเล่นทั้งคนเดียวและเล่นได้เป็นกลุ่ม ตัวอย่างได้แก่ Second life และ World of Warcraft เป็นต้น

9. ข้อความสั้น (Instant messaging) เป็นการส่งข้อความสั้นจากโทรศัพท์เคลื่อนที่

10. การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo - spatial tagging) เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์ ตัวอย่าง ได้แก่ Facebook และ Foursquare เป็นต้น

โดยสรุป ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา ได้แก่ (1) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานแบ่งเป็น สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง และสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อภาพและภาพเคลื่อนไหวและ (2) สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่าย แบ่งเป็นสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ และประเภทส่งเสริมการระดมสมองและทำงานร่วมกัน

2.3 รูปแบบของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงรูปแบบของสื่อสังคมเพื่อการศึกษา ดังนี้

กันยารัตน์ สมเกตุ (2553) ได้แบ่งรูปแบบของเครือข่ายสังคมออกเป็น 6 รูปแบบ ดังนี้

1. เผยแพร่ตัวตน (Identity Network) ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างอัลบั้มรูปของตัวเองสร้างกลุ่มเพื่อนและสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้ได้แก่ ไฮไฟว์ (Hi5), เฟซบุ๊ก (facebook), มายสเปซ (Myspace), ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

2. เผยแพร่ผลงาน (Creative Network) สามารถนำเสนอผลงานของตัวเองได้ในรูปแบบของวิดีโอภาพหรือเสียงเพลง เช่น ยูทูบ (YouTube), มัลติเพลย์ (Multiplay), ฟลิคอาร์ (Flickr) เป็นต้น

3. ความสนใจตรงกัน (Interested Network) สำหรับกลุ่มคนที่สนใจอะไรเหมือนกัน เช่น โซเชียลบุ๊กมาร์คกิ้ง (Social Bookmarking) เป็นการบุ๊กมาร์คเว็บที่เราสนใจไว้บนอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งปันให้คนอื่นดูได้และยังสามารถบอกความนิยมของเว็บไซต์ต่างๆ ได้โดยการดูจากจำนวนตัวเลขที่เว็บไซต์นั้นถูกบุ๊กมาร์คเอาไว้จากสมาชิกคนอื่นๆ

4. ร่วมกันทำงาน (Collaboration Network) คือเป็นการร่วมกันพัฒนาซอฟต์แวร์หรือส่วนต่างๆ ของซอฟต์แวร์เช่นวิกิพีเดีย (WikiPedia) เป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ ไว้มากมาย หรือปัจจุบันเราสามารถใช้อูเกิลแมพ (Google Maps) สร้างแผนที่ของตัวเองหรือจะแบ่งปันแผนที่ให้คนอื่นได้ใช้ด้วยจึงทำให้มีสถานที่สำคัญหรือสถานที่ต่างๆ ถูกปักหมุดเอาไว้พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้นๆ ไว้แสดงผลจากการค้นหา

5. โลกเสมือน (Gaming/Virtual Reality) เป็นโลกเสมือนจริงสามารถสร้างตัวละครโดยสมมุติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ใช้ชีวิตอยู่ในเกม อยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) เช่น เกมออนไลน์ต่างๆ

6. Peer to Peer (P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างไคลเอนท์ (Client) โดยตรงโปรแกรมสกายป์ (Skype) ได้นำหลักการนี้มาใช้เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตและก็มีบิททัวเร็นท์ (BitTorrent) เกิดขึ้นมาเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการแบ่งปันไฟล์ต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว แต่ทว่ามันก็ก่อให้เกิดปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์

วารางคณา โทโพธิ์ไทย (2559) และ สาริพันธ์์ ศุภวรรณ (2558) กล่าวว่า สื่อสังคมเพื่อการศึกษาศาสามารถแบ่งรูปแบบตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน ได้ 7 รูปแบบ ครอบคลุมรูปแบบ (1) การสร้างและประกาศตัวตน (2) การสร้างและประกาศผลงาน (3) ความชอบในสิ่งเดียวกัน (4) เวทีทำงานร่วมกัน (5) ประสพการณ์เสมือนจริง และ (6) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้

1. การสร้างและประกาศตัวตน สื่อสังคมรูปแบบการสร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) นี้ใช้สำหรับให้นักเรียนเข้าใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของ การเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีทัศน์ การเขียนข้อความ การเขียนบทความลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการรวมกลุ่มบุคคล และค้นหาบุคคลที่ขาดการติดต่อ ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ 2 รูปแบบใหญ่ๆ ได้แก่ (1) บล็อก (Blog) เป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของบล็อกเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆตามลำดับเวลา แล้วมีการร่วมแสดงความคิดเห็นโดยเพื่อนในกลุ่ม (2) ไมโครบล็อก (Micro Blog) สื่อสังคมประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้ใช้โพสต์ข้อความจำนวนสั้นๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ ไปยังผู้ติดตามและสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้นๆ ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์พกพาหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้

2. การสร้างและประกาศผลงาน สื่อสังคมรูปแบบการสร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) นี้ เป็นสังคมสำหรับนักเรียนใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตนเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตนเองไม่ว่าจะเป็นวีดิทัศน์ รูปภาพ เพลง

สื่อสังคมเพื่อสร้างและประกาศผลงานมีจุดประสงค์หลักเพื่อนำเสนอ เผยแพร่และแลกเปลี่ยนผลงานระหว่างผู้ใช้ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมประเภทนี้ เช่น ยูทูบ (YouTube) มัลติพีล (Multipliy) ฟลิคอาร์ (flickr) และ สไลด์แชร์ (Slideshare) เป็นต้น

3. ความชอบในสิ่งเดียวกัน สื่อสังคมรูปแบบความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) นี้ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (OnLine Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่คั่นไว้ในเครื่องคนเดียวและมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูล

ได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคมรูปแบบนี้ เช่น ดิกก์ (Digg) ซิกคร์ (Zickr) ดีลิเชียอัส (del.icio.us) เป็นต้น

4. เวิร์กทำงานร่วมกัน สื่อสังคมรูปแบบเวิร์กทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) นี้ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้มา มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้จากผู้รู้เหล่านี้ สื่อสังคมในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) และ กูเกิลแมพส์ (Google Maps) เป็นต้น

5. ประสบการณ์เสมือนจริง สื่อสังคมรูปแบบประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) นี้มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (OnLine games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ใช้ผู้เล่นสามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้ใช้นำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life และ World of Warcraft เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีประสบการณ์เสมือนจริงรูปแบบอื่นๆ เช่น ห้องปฏิบัติการเสมือนจริง ทัศนศึกษาเสมือนจริง ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์เสมือนจริงเหล่านี้

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ เครือข่ายสื่อสังคมเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) นี้เพื่อรวมกลุ่มเกี่ยวกับการงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมมาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ เช่น LinkedIn

7. เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้สื่อสังคมเครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที อาจเป็นการติดต่อบุคคลต่อบุคคล หรือบุคคลต่อกลุ่มบุคคล ซึ่งผู้ให้บริการสื่อสังคมประเภทนี้ เช่น ไลน์ (Line) วิดีโอคอล การถ่ายทอดสดแบบปฏิสัมพันธ์ เป็นต้น

โดยสรุป สื่อสังคมเพื่อการศึกษาสามารถแบ่งรูปแบบตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน ได้ 7 รูปแบบ ครอบคลุมรูปแบบ (1) การสร้างและประกาศตัวตน (2) การสร้างและประกาศผลงาน

(3) ความชอบในสิ่งเดียวกัน (4) เวทีทำงานร่วมกัน (5) ประสบการณ์เสมือนจริง และ (6) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้

2.4 การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงการเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษา ดังนี้

นพลสิทธิ์ ไตรสิทธิ์วัฒน์ (2558) กล่าวว่า เนื่องจากสื่อสังคม หรือ Social Media เป็นสื่อที่ทรงพลัง และมีอิทธิพลต่อสังคมค่อนข้างสูงในปัจจุบัน ดังนั้นในทางปฏิบัติ เพื่อก่อให้เกิดคุณภาพ และประสิทธิภาพสูงสุด สำหรับการนำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้น ผู้ใช้สื่อสังคมต้องคำนึงถึงกฎเกณฑ์ และแนวปฏิบัติต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในประเด็นสำคัญบางประการ ดังนี้ (NSW Department of Education & Trainin , 2011: onLine)

1. ต้องรู้ถึงแนวนโยบายขององค์กร/หน่วยงาน ต่อการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการพัฒนา
งาน
2. ต้องตระหนักในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียว่า สื่อดังกล่าวนี้จะเป็นสื่อที่มีรูปแบบ และ
ลักษณะของระบบการทำงานแบบผสมผสาน ทั้งการประสานงาน และการสานคนในองค์กร
3. ต้องมีความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในประเด็น
หรือสาระที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย
4. คำนึงถึงอยู่เสมอว่าขั้นตอนการดำเนินงานจะทำอะไรก่อน-หลังในการใช้สื่อโซเชียล
มีเดียทุกครั้ง
5. คำนึงถึงหลักสำคัญของการให้เกียรติผู้ที่เป็นเจ้าของ
6. พึงใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง
7. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างมีมารยาทในการใช้
8. ผลิตเนื้อหาสาระ หรือสื่อ ให้ตรงกับสมรรถนะ ความรู้ ความสามารถของผู้ใช้
9. การเชื่อมโยง เพื่อการโต้ตอบระหว่างกัน ควรคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างกัน
10. ต้องยอมรับในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาด
เหล่านั้น

วรางคณา โตโพธิ์ไทย (2559) กล่าวว่า การเลือกสื่อสังคมเพื่อศึกษามีแนวทางการเลือกโดย (1) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (2) สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้ (3) สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียน (4) สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน (5) สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และ (6) คำนึงถึงจรรยาบรรณการใช้

1. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะต้องการให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้มีความรู้ ทักษะและเจตคติเช่นไร ตัวอย่างวัตถุประสงค์ด้านความรู้ เช่น เพื่อให้

นักเรียนมีความรู้ ความจำ ความเข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์ หรือ วัตถุประสงค์ด้านทักษะเช่นเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะปฏิบัติ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการแสวงหาความรู้ และวัตถุประสงค์ด้าน เจตคติ เช่น เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

วัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ทักษะและเจตคติดังกล่าว ครูสามารถเลือกใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนานักเรียน เช่น ครูใช้ยูทูปสอนทักษะขั้นตอนการใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซล นักเรียนร่วมกันสร้างโครงการวิทยาศาสตร์ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยใช้กูเกิลโดรฟ์ซึ่งเป็นสื่อสังคมประเภทโปรแกรมการจัดการเอกสารออนไลน์ร่วมกัน ครูและนักเรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อสารการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษผ่านเฟซบุ๊กของกลุ่ม ครูมอบหมายให้นักเรียนค้นหาข้อมูลการเขียนบทความทางวิชาการวิชาภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารจากสไลด์แชร์ซึ่งเป็นสื่อสังคมที่รวมไฟล์นำเสนอ ครูมอบหมายนักเรียนนำเสนอผลงานดนตรีผ่านสื่อสังคมประเภทเสียงเสียงโดยใช้ชาวด์คลาวด์ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ฝากไฟล์เสียงบนอินเทอร์เน็ตและให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ผลงานจากชาวด์คลาวด์

2. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้ การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาต้องสอดคล้องกับเนื้อหาของการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาประเภทพุทธิพิสัยซึ่งเน้นความรู้ เนื้อหาประเภททักษะพิสัยซึ่งเป็นการปฏิบัติ เนื้อหาประเภทเจตพิสัยซึ่งเป็นเนื้อหาที่เป็นทัศนคติและความคิดเห็น นอกจากนี้เนื้อหาสาระอาจแบ่งตามศาสตร์ สาระการเรียนรู้หรือวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษา ศิลปะ ดนตรี กีฬา เป็นต้น โดยเนื้อหาดังกล่าวที่จัดการเรียนรู้ในสื่อสังคมอาจเป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ครูสามารถเลือกใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่มีคุณลักษณะสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะเรียนได้ ทั้งนี้เนื้อหาที่นำมาใช้ต้องถูกต้อง เหมาะสม ทันสมัยและคำนึงถึงปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและความปลอดภัยของผู้ใช้เป็นสำคัญ

3. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียน สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่นำมาใช้ต้องสอดคล้องกับลักษณะของนักเรียนเช่น อายุ เพศ ความถนัด ความสนใจ ระดับสติปัญญา วัฒนธรรม ประสบการณ์เดิมของนักเรียน สมรรถนะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ความพร้อมในการเข้าถึงเทคโนโลยี และการรู้เท่าทันสื่อ(Media Literacy) นั่นคือ นักเรียนต้องรู้จักคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรองและเลือกรับสื่อที่เหมาะสม อย่างไรก็ตามหากต้องใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา ต้องเตรียมนักเรียนให้มีความพร้อมด้านต่างๆ เช่น สมรรถนะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี การเข้าถึงเทคโนโลยี การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการคิด ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสารและทักษะการแสวงหาความรู้

4. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาต้องสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดไว้ สื่อสังคมเพื่อการศึกษา

อาจเป็นสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานต่างๆ เช่น ไฟล์เสียง ไฟล์ภาพ ไฟล์เอกสาร ไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ ไฟล์วีดิทัศน์ หรือเป็นสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่าย เช่น สื่อสังคมรวมกลุ่มทำงานร่วมกัน และสื่อสังคมที่เน้นการสื่อสารปฏิสัมพันธ์หรือแบ่งปันเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาสามารถนำมาสอนแทนครู ใช้เป็นสื่อการสอนในห้องเรียนทั้งในชั้นเรียน ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ ใช้เป็นช่องทางการสื่อสาร มอบหมายงาน ส่งงาน ส่งงาน เผยแพร่ผลงาน ปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน กิจกรรมเหล่านี้สามารถจัดทำโดยนำสื่อสังคมเพื่อการศึกษามาใช้ เป็นสื่อประกอบการบรรยาย การสาธิตขั้นตอนต่างๆ ใช้เป็นช่องทางนำเสนอกรณีศึกษาเพื่อร่วมกันอภิปรายหรือวิเคราะห์สถานการณ์ ใช้สื่อสังคมเพื่อสร้างงาน นำเสนองาน วิพากษ์เพื่อพัฒนางานหรือใช้เป็นช่องทางในการทำงานและแก้ปัญหาร่วมกัน ตัวอย่างการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคม เช่น ครูกำหนดให้นักเรียนไปศึกษาจากคลิปวีดิทัศน์กรณีศึกษาที่ครูสร้างขึ้นนำไปฝากไว้ในยูทูปแล้วจึงให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นผ่านยูทูป ครูกำหนดให้นักเรียนสร้างผลงานแล้วนำไปเผยแพร่ผ่าน เฟซบุ๊ก นักเรียนแบ่งกันเขียนบทความแล้วแก้ไขร่วมกันในวิกิ เป็นต้น

5. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมในที่นี้อาจได้แก่โครงสร้างพื้นฐาน ไฟฟ้า ความเร็วและความเสถียรของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์พกพาหรือสมาร์ทโฟน บรรยากาศในการเรียนการสอนและนโยบายหรือการสนับสนุนของผู้บริหาร สิ่งเหล่านี้ควรนำมาประกอบการพิจารณาเลือกใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้วยเช่นกัน

6. การเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาโดยคำนึงถึงจรรยาบรรณการใช้ ในการเลือกสื่อสังคมมีข้อที่ควรคำนึงถึงหลายประการได้แก่ (1) การเลือกใช้สื่อสังคมต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน และละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้สื่อสังคมหรือสมาชิกเครือข่าย (2) การเลือกใช้สื่อสังคมต้องมีการกลั่นกรองการนำเสนอความรู้ ความคิดเห็นที่เหมาะสม ไม่ใช้อคติหรืออารมณ์ในการนำเสนอ รวมทั้งต้องรับฟังความคิดเห็นรอบด้าน (3) การเลือกใช้สื่อสังคมต้องระวังไม่เผยแพร่สื่อลามก อนาจาร และสิ่งผิดกฎหมาย (4) การเลือกใช้สื่อสังคมต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้ข้อมูลส่วนตัว และ (5) การเลือกใช้สื่อสังคมต้องระวังปัญหาอาชญากรรม และการล่อลวงผ่านสื่อสังคม

โดยสรุป การเลือกสื่อสังคมเพื่อศึกษามีแนวทางการเลือกโดย (1) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (2) สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้ (3) สอดคล้องกับลักษณะของนักเรียน (4) สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน (5) สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และ (6) คำนึงถึงจรรยาบรรณการใช้

2.5 การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา

นักวิชาการหลายท่าน กล่าวถึงการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา ดังนี้

จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) ได้กล่าวถึงแนวปฏิบัติเพื่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชั้นเรียนว่าเมื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อด้อยแต่เป็นการยากที่ครูจะปฏิเสธการใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ด้วยเหตุนี้ครูควรมีแนวปฏิบัติสำคัญเพื่อให้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ควรศึกษาธรรมชาติของระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะนำมาใช้อย่างชัดเจน
2. ควรศึกษาความพร้อมของนักเรียนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
3. เป็นต้นแบบที่ดีในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
4. ติดตามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด
5. สร้างเครือข่ายครูและผู้ปกครองเพื่อประสิทธิภาพของการดูแลนักเรียนในเครือข่าย

สังคมออนไลน์

นพลสิทธิ์ ไตรสิทธิวัฒน์ (2558) กล่าวว่า สื่อสังคม หรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาท และมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการการศึกษา และการจัดการเรียนรู้ ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้เนื่องจากสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการ ดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลีย กล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของนักเรียน และทำให้นักเรียนได้รู้ถึงรูปแบบ และระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว
2. เป็นสื่อที่เหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้น ประสิทธิภาพ และความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย ทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้น จึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาส และความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน
3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่นักเรียนสามารถเลือก หรือสร้างช่องทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร
4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วรารัศนา โตโพธิ์ไทย (2559) กล่าวว่า การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาสามารถใช้ได้ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน การฝึกอบรมและการศึกษาทางไกล การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาครอบคลุม (1) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาแทนครู (2) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา

ในฐานะสื่อการสอน (3) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้ (4) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในการสื่อสาร และ (5) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาเพื่อระดมสมองและทำงานร่วมกัน

1. การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาแทนครู เราสามารถนำสื่อสังคมเพื่อการศึกษา มาสอนแทนครูได้ในกรณีที่ครูและนักเรียนอยู่ห่างไกลกัน ครูไม่เพียงพอ ครูติดภาระงานไม่สามารถมาสอนได้ หรือครูออกแบบการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเอง ทั้งนี้ควรมีคู่มือนักเรียนหรือคำแนะนำในการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาเพื่อให้นักเรียนศึกษาได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่นให้นักเรียนศึกษาจากยูทูป หรือสไลด์แชร์แทนครูโดยตรง หรือกำหนดให้กลุ่มนักเรียนเรียนรู้จากเฟซบุ๊กที่ครูได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย โดยให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครือข่าย

2. การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะสื่อการสอน การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะสื่อการสอนสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอนทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน นอกกระบบโรงเรียน การฝึกอบรม และการศึกษาทางไกล นอกจากนั้นครูสามารถใช้เป็นสื่อหลักหรือสื่อเสริมในการจัดการศึกษาได้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน ขอยกตัวอย่างการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาเป็นสื่อการสอนสำหรับขั้นตอนการสอนในห้องเรียน ครอบคลุม ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินการสอน ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติและขั้นสรุปบทเรียน ดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนใช้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาที่กำลังจะเรียน สื่อสังคมเพื่อการศึกษาที่ใช้ในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่แสดงเนื้อหากว้างๆหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนในครั้งก่อน ยังมีสื่อที่เสนอเนื้อหาอย่างแท้จริง และควรเป็นสื่อที่ง่ายต่อการนำเสนอในระยะเวลาอันสั้น เช่นการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง สื่อภาพและภาพเคลื่อนไหวที่เป็นคลิปเสียง ภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอที่มีความยาวไม่มากนัก

2) ขั้นดำเนินการสอนหรือประกอบกิจกรรมการเรียน เป็นขั้นที่จะให้ความรู้ เนื้อหาอย่างละเอียดเพื่อสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูควรเลือกสื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้ตรงกับเนื้อหา และวิธีการสอน ต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนการสอนและการใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรม ในขั้นนี้จะต้องเป็นสื่อการศึกษาที่นำเสนอความรู้อย่างละเอียดถูกต้องและชัดเจนแก่นักเรียน โดยสามารถใช้ทั้งสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง สื่อภาพและภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3) ขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ตรงแก่นักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้ทดลองนำความรู้ที่เรียนมาแล้วไปใช้แก้ปัญหาในขั้นฝึกหัดโดยการลงมือฝึกปฏิบัติเอง สื่อสังคมในขั้นนี้จึงเป็นสื่อที่เป็นประเด็นปัญหา กรณีศึกษา การมอบหมายงานให้ปฏิบัติให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ โดยสามารถใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาด้านเครือข่ายมาใช้ให้นักเรียนได้ระดมสมอง ทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

4) ชั้นสรุปบทเรียน เป็นการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ชั้นสรุปควรใช้เวลาเพียงสั้นๆ การสรุปจึงควรครอบคลุมเนื้อหาสำคัญทั้งหมด โดยอาจใช้สื่อสังคมประเภทการนำเสนอในรูปแบบภาพและภาพเคลื่อนไหวได้เช่นกัน

นอกจากการใช้สื่อสังคมเป็นสื่อในห้องเรียนแล้ว เราสามารถนำสื่อสังคมมาใช้ในการศึกษานอกระบบโรงเรียน การฝึกอบรม หรือการศึกษาทางไกลได้เช่นกัน เช่น มอบหมายให้กลุ่มนักเรียน การศึกษานอกระบบใช้บล็อกในการนำเสนอความรู้ด้านอาชีพ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผลงานและแสดงความคิดเห็นร่วมกันผ่านบล็อก การตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กเพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยนำเสนอ วิดีทัศน์ บทความ สไลด์คอมพิวเตอร์ กรณีศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

3. การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้

การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้ ครูอาจมอบหมายให้นักเรียนไปค้นคว้าแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้บนสื่อสังคมแล้วมานำเสนอ หรือครูสำรวจเลือกสื่อที่เหมาะสม และเป็นประโยชน์กับการเรียนรู้ของนักเรียน นำไปรวบรวมไว้ที่บล็อกกลางของครู แล้วประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนทราบผ่านสื่อสังคม จากนั้นให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเอง

4. การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในการสื่อสาร

สื่อสังคมเพื่อศึกษามีช่องทางในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครูและนักเรียนอาจใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษา แจ้งข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ สนทนา อภิปราย มอบหมายงาน ส่งงาน นำเสนอผลงาน แสดงความคิดเห็นและวิพากษ์ผลงาน อาจเป็นการสื่อสารแบบบุคคล สู่บุคคล บุคคลสู่กลุ่มบุคคล และกลุ่มบุคคลสู่กลุ่มบุคคล

5. การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาเพื่อระดมสมองและทำงานร่วมกัน

สื่อสังคมเพื่อการศึกษาหลายประเภทมีคุณสมบัติที่ช่วยในการระดมสมอง และการทำงานร่วมกัน โดยใช้ได้ง่าย สะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เช่น ใช้วิกิในการระดมความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ใช้กูเกิล ไดรฟ์ จัดทำโครงการร่วมกันใช้บล็อกในการร่วมสร้างสื่อร่วมกัน

โดยสรุป การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาสามารถใช้ได้ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน การฝึกอบรมและการศึกษาทางไกล การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาครอบคลุม (1) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาแทนครู (2) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะสื่อการสอน (3) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในฐานะแหล่งเรียนรู้ (4) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาในการสื่อสาร และ (5) การใช้สื่อสังคมเพื่อการศึกษาเพื่อระดมสมองและทำงานร่วมกัน

3. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ (2558) กล่าวว่า การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม ครอบคลุม (1) แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม (2) หลักเกณฑ์ในการประเมินผลการเรียนผ่านสื่อสังคม และ (3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

1. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

1.1 ความหมายของการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

การประเมินผลการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคม หมายถึง กระบวนการรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจดำเนินการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นกระบวนการพิจารณาความสำเร็จของกิจกรรมหรือสื่อสังคมว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร และเพียงใด กระบวนการดังกล่าวประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญๆ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์ในการประเมิน กำหนดเกณฑ์การวัดความสำเร็จและตัดสินใจว่าจะปรับปรุงแก้ไข หรือยุติงานและโครงการที่ดำเนินมาหรือไม่ อย่างไร

การติดตามและการประเมินผลเกี่ยวกับสื่อสังคม สามารถดำเนินการได้ตั้งแต่การผลิตสื่อว่าดำเนินการได้ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้หรือไม่ มีเนื้อหาถูกต้องตรวจสอบว่าสื่อที่สร้างมาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ สอดคล้องกับคุณลักษณะและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหรือนักเรียนมากน้อยเพียงใด มีวิธีการและขั้นตอนในการนำเสนอที่ดีหรือไม่ เมื่อมีการใช้สื่อต่างๆ แล้วนักเรียนและกลุ่มเป้าหมายได้เข้าถึงและบรรลุวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อเหล่านั้นๆอย่างไร อยู่ในระดับใด หากมีการปรับปรุงแก้ไขแล้วสามารถนำไปใช้ได้เพียงใด มีประสิทธิผลตามที่ระบุเป้าหมายไว้แค่ไหน ทั้งนี้เพื่อให้การพัฒนาและใช้สื่อเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การดำเนินการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

1.2 ประเภทของการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

1) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม จำแนกตามจุดมุ่งหมาย ได้แก่

(1) การประเมินความก้าวหน้า เป็นการประเมินผลที่มุ่งเน้นการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขการดำเนินงานการเรียนการสอนว่าเป็นไปตามแผนงานและระยะเวลาในแผนการสอนหรือการออกแบบการเรียนการสอนที่กำหนดไว้หรือไม่ มีสิ่งใดที่ต้องได้รับการช่วยเหลืออย่างทันการเป็นการติดตามและประเมินในระหว่างการเรียนการสอน ผลการติดตามและประเมินจะช่วยให้การดำเนินการจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ มีการตรวจสอบว่าการดำเนินกิจกรรมย่อยต่างๆ เป็นไปตามแผนและระยะเวลาที่กำหนดไว้หรือไม่อย่างไร มีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใด ทันเวลาที่วางไว้หรือไม่ในการติดตามและประเมินความก้าวหน้าประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้ คือ การทบทวนแผนการสร้างแผนการพัฒนาเครื่องมือประเมิน การเลือกใช้วิธีที่เหมาะสม การกำหนดระยะเวลาการประเมินให้สอดคล้องกับโครงการ

การเตรียมข้อมูล การเสนอแนะปรับปรุง การแก้ปัญหา และการเปลี่ยนแปลงแผนในการจัดการเรียนการสอนหรือการปรับปรุงการใช้สื่อต่อไป

(2) การประเมินผลสรุปผล เป็นการประเมินผลรวมของโครงการโดยสรุปมักใช้ประเมินเมื่อกิจกรรมการเรียนการสอนเสร็จสิ้นแล้ว ผลสรุปรวมที่ได้จะนำไปสู่การรายงานให้เป็นที่ว่ากิจกรรมประสบผลสำเร็จหรือบรรลุจุดประสงค์หรือไม่อย่างไร ตลอดจนการเสนอรายงานเกี่ยวกับสถานภาพของกิจกรรมด้วย เช่น ปัญหาและอุปสรรคที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข เพื่อช่วยการพิจารณาตัดสินว่าสมควรที่จะดำเนินการต่อไปหรือไม่ หรือจะต้องแก้ไขปรับปรุงอย่างไร

2) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม จำแนกตามสิ่งที่ถูกประเมิน ได้แก่

1) การประเมินผลด้านบริบท 2) การประเมินผลด้านปัจจัยนำเข้า 3) การประเมินผลกระบวนการ 4) การประเมินผลด้านผลผลิต

3) การประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม จำแนกตามลำดับเวลา ได้แก่

1) การประเมินผลก่อนดำเนินกิจกรรม 2) การประเมินผลระหว่างการดำเนินกิจกรรม 3) การประเมินผลหลังการจัดกิจกรรม

2. หลักเกณฑ์ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินผล กำหนดวัตถุประสงค์ของการติดตามและประเมินสื่อว่าเป็นการประเมินความก้าวหน้าระหว่างดำเนินการหรือการประเมินสรุปหรือติดตามและประเมินเมื่อมีผลงานของสื่อแล้ว เช่น การประเมินความก้าวหน้าหรือระหว่างการทำงานเกี่ยวกับสื่อ เช่น ระบุว่าประเมินจุดแข็งของสื่อ จุดบกพร่องหรือจุดอ่อนของสื่อ ระบุว่าสื่อใช้ได้หรือไม่ได้ หรือจะประเมินประสิทธิภาพของสื่อก็ได้ หรือการประเมินสรุปหรือเมื่อสิ้นสุดของโครงการเกี่ยวกับสื่อ เป็นการประเมินผลประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อที่ผลิต และหรือการใช้สื่อตลอดกระบวนการดำเนินงาน

2.2 เลือกรวิธีการประเมินและกำหนดผู้ติดตามและประเมินผล การเลือกรวิธีการประเมินผลขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการประเมิน ถ้าเป็นการประเมินความก้าวหน้า วิธีการประเมินผล เป็นการตรวจสอบติดตามความก้าวหน้าเมื่อเปรียบเทียบกับแผนการสอน การประเมินศึกษาปัจจัยป้อนเข้า กระบวนการดำเนินการและปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินงานของสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่ส่งผลหากเป็นการประเมินสรุปผลการประเมินคุณภาพผลผลิต และผลลัพธ์ ของการดำเนินการ รวมทั้งดูแลผลกระทบที่มีการศึกษาหลักจากใช้สื่อระยะหนึ่งแล้ว เป็นการประเมินผลเมื่อสิ้นสุดโครงการ หรือมีการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมายที่ขยายเวลาออกไป

2.3 กำหนดตัวชี้วัดและเกณฑ์ในการประเมินผล การกำหนดตัวชี้วัดและเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินผลเป็นเรื่องสำคัญที่ควบคุมคุณภาพและมาตรฐานการผลิต พัฒนา และใช้สื่อสังคมในทุกประเภท ตัวชี้วัดและเกณฑ์จะบอกคุณภาพของสื่อและการใช้ว่าเป็นไปในทิศทางที่ต้องการหรือไม่ เพื่อเป็นข้อมูลในการกำกับ ติดตามและดูแลระบบสื่อสังคม

2.4 การสร้างเครื่องมือและคุณภาพของเครื่องมือติดตามและประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินควรเป็นแบบวัดที่มีความหลากหลาย เช่น การสังเกต สอบถาม สัมภาษณ์ เป็นต้น มีทั้งแบบวัดความพึงพอใจและทัศนคติ แบบบันทึก เครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกภาพและที่เป็นฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ เป็นต้น การกำหนดและสร้างเครื่องมือต้องครอบคลุม และค้นหาตามวัตถุประสงค์ของการประเมินผลทุกแง่มุม

2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ แปลความหมายของข้อมูลและสรุปผล แนวทางในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยระเบียบวิธีการประเมินมาช่วยให้เกิดความถูกต้องเป็นที่เชื่อถือได้ตามวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ทฤษฎีการวิเคราะห์และการแปลผลข้อมูลที่เป็นวิทยาศาสตร์มีเหตุผล เป็นข้อสรุปที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าและเกิดการค้นพบที่แท้จริง เพื่อนำเสนอต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ครู หรือผู้บริหารต่อไป

2.6 การนำผลการประเมินไปใช้ การนำผลการประเมินไปใช้ควรทำให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และข้อจำกัดของการประเมินผลนั้น ๆ ในการประเมินผลความก้าวหน้าต้องใช้ข้อมูลจากผู้รับบริการและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขได้ตรงจุด ถ้าเป็นการประเมินผลสรุปต้องใช้ข้อมูลและสารสนเทศรอบด้านเพื่อการตัดสินใจในการดำเนินการต่อไป หรือขยายการผลิตและการใช้สื่อสังคมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2.7 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล การประเมินผลควรเปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการประเมินผลการใช้สื่อ เพื่อให้ได้ข้อมูลและสารสนเทศที่ถูกต้องและครบถ้วนทุกแง่มุมของการใช้สื่อ ซึ่งผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบเกี่ยวกับสื่อ ได้แก่ ผู้รับผิดชอบโครงการสร้างสื่อ ผู้เนื้อหา ผู้รู้ด้านการผลิตสื่อ ผู้ผลิตสื่อ นักประเมินผล ผู้ใช้สื่อ ตลอดจนกลุ่มเป้าหมายที่จะได้รับประโยชน์จากสื่อ นั้น ผู้มีส่วนร่วมในการประเมินนี้ กลุ่มเป้าหมายจะเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญที่สุดในแง่ที่จะเป็นผู้รับประโยชน์จากสื่อ นั้นโดยตรงถ้าหากกลุ่มเป้าหมายไม่ให้ความสนใจแก่สื่อ และไม่สามารถรับรู้เนื้อหาหรือข้อมูลข่าวสารจากสื่อแล้วสื่อนั้นก็หมดความหมาย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

3.1 วิธีการและเครื่องมือการประเมินผลการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคม การประเมินผลการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคม สามารถเก็บข้อมูลความก้าวหน้า การมีส่วนร่วม และคุณลักษณะอื่นๆ นอกเหนือจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ โดยใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีประเด็นที่ควรพิจารณาประเมินการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ครอบคลุม 8 ประเด็น คือ (1) ความรู้และความเข้าใจเนื้อหา (2) ทักษะการปฏิบัติงาน (3) ความเข้าใจงานของนักเรียนที่ได้รับมอบหมาย (4) ความแตกต่างของลักษณะนักเรียน (5) ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับรายวิชา (6) การมีส่วนร่วมของนักเรียน (7) การรวมกลุ่มของนักเรียน ในลักษณะของชุมชนเสมือน/การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ (8) การค้นพบผลการเรียนของนักเรียนดังตารางต่อไป (ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2556)

ตารางที่ 2.1 แสดงเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

เป้าหมายของการประเมิน	วิธีการประเมินการจัดการเรียนรู้
1. ความรู้และความเข้าใจ เนื้อหา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากการทำแบบทดสอบ 2. ประเมินจากกิจกรรมที่กำหนดในแบบฝึกปฏิบัติ 3. ประเมินจากรายงานผลการประเมินตนเองของนักเรียนที่นำเสนอผ่าน Weblog หรือสมุดบันทึกอิเล็กทรอนิกส์ 4. ประเมินจากคำถามที่ถาม และการเขียนอธิบายทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 5. ประเมินจากความถูกต้องของงานที่นักเรียนจัดทำส่งทางแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์
2. ทักษะการปฏิบัติงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากชิ้นงานที่นักเรียนจัดทำ
3. ความเข้าใจงานของนักเรียน ที่ได้รับมอบหมาย	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากเนื้อหาข้อความที่นักเรียนส่งผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 2. ประเมินจากการอภิปรายผ่านกระดานสนทนา การสนทนาออนไลน์ การสนทนาผ่านเครือข่ายสังคม 3. ประเมินจากความสมบูรณ์ของงานที่นำเสนอผ่าน Weblog หรือแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์
4. ความแตกต่างของลักษณะ นักเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินจากคำถามที่ถาม และการเขียนอธิบายทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือหัวข้อการอภิปรายผ่านกระดานสนทนา
5. ความคิดเห็นของนักเรียน เกี่ยวกับรายวิชา	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์จากคำถามที่ถามและการเขียนอภิปรายทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หัวข้อการอภิปราย และการสนทนาออนไลน์ การสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2. รวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากกระดานสนทนา
6. การมีส่วนร่วมของนักเรียน	<ol style="list-style-type: none"> 1. รวบรวมข้อมูลจากสถิติการใช้งานประจำรายวิชา 2. รวบรวมการสร้างหัวข้อการอภิปรายผ่านกระดานสนทนาของนักเรียน 3. วิเคราะห์ข้อความการแสดงความคิดเห็นผ่านการสนทนาออนไลน์

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

เป้าหมายของการประเมิน	วิธีการประเมินการจัดการเรียนรู้
7. การรวมกลุ่มของนักเรียนในลักษณะของชุมชนเสมือน/การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1. สังเกตปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู-นักเรียน และนักเรียน-นักเรียนที่แสดงออกผ่านกระดานสนทนา 2. วิเคราะห์จากการทำรายงานกลุ่มที่นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระดานสนทนา 3. วิเคราะห์คุณภาพของบทสนทนาที่เกิดขึ้นผ่านกระดานสนทนาและการสนทนาออนไลน์ 4. ประเมินจากการสนทนาผ่าน Weblog
8. การค้นพบผลการเรียนของนักเรียน	1. ประเมินผลจากงานที่นำเสนอผ่านแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ 2. วิเคราะห์จากรายงานผลการประเมินตนเองของนักเรียนที่นำเสนอผ่านกระดานสนทนาหรือสมุดบันทึกอิเล็กทรอนิกส์

3.2 ข้อควรคำนึงถึงในการประเมินนักเรียนที่เรียนทางสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ การประเมินนักเรียนที่เรียนทางอิเล็กทรอนิกส์ ครูมีแนวทางในการใช้เครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์มาประกอบกรประเมินนักเรียนดังนี้

1) ความถี่ในการใช้ หรือระดับในการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ความถี่ในการอภิปราย การนำเสนอความคิดเห็นร่วมกันผ่านกระดานสนทนา การสนทนาออนไลน์ เป็นต้น

2) คุณภาพของการซักถาม และการนำเสนอความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนา ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาออนไลน์ การประชุมทางไกลผ่านระบบวีดิทัศน์ เป็นต้น

3) การมีส่วนร่วมในการเรียนร่วมกับเพื่อนๆ การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในกลุ่มผ่านกระดานสนทนา การประเมินการดำเนินงานของเพื่อนในกลุ่มผ่านแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ และการแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบล็อก

4) การรายงานผลการประเมินตนเองของนักเรียน ที่นำเสนอผ่านแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์และสมุดบันทึกอิเล็กทรอนิกส์

5) ผลงานที่นักเรียนปฏิบัติ และการนำเสนอผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงรายงาน หรือโครงการต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายที่นักเรียนนำเสนอผ่านแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์

3.3 วิธีการและเครื่องมือการประเมินผลสื่อสังคม การประเมินสื่อสังคม เป็นการประเมินประสิทธิภาพของสื่อสังคมที่นำมาใช้โดยมีประเด็นที่ควรประเมินสื่อสังคม จำนวน 8 ด้าน ประกอบด้วย

(1) ด้านเนื้อหา (2) ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา (3) ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย (4) ด้านการออกแบบ การเรียนการสอน (5) ด้านกิจกรรมแบบฝึกปฏิบัติ (6) ด้านปฏิสัมพันธ์ และการให้ผลย้อนกลับ (7) ด้าน เอกสารประกอบการเรียนการสอน และ (8) ด้านประโยชน์ที่ได้จากการใช้สื่อสังคม

1) ด้านเนื้อหา เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับความสอดคล้องของบทเรียนเทียบกับ วัตถุประสงค์ การแยกย่อยเนื้อหา การลำดับเนื้อหา ความถูกต้องของเนื้อหา การอธิบายเนื้อหา ความ เหมาะสมของเนื้อหากับระดับของนักเรียน และความน่าสนใจของบทเรียน

2) ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับภาพที่นำเสนอ ประกอบเนื้อหา ขนาดของภาพ การสื่อความหมายของภาพ เสียงบรรยาย และไวยากรณ์ที่ใช้ในการบรรยาย

3) ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับแบบ ขนาด สีของ ตัวอักษร สีของจอภาพ การวางตำแหน่งของภาพ การวางตำแหน่งของเมนู และการวางตำแหน่งของการ นำเสนอเนื้อหา

4) ด้านการออกแบบการเรียนการสอน เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ การ จัดกิจกรรม และการประเมินในด้านการให้คำอธิบาย การนำเสนอเนื้อหา การควบคุมบทเรียน การโต้ตอบ ระหว่างการเรียน การสรุปเนื้อหา การทำแบบฝึกหัด การจัดกิจกรรมเสริม การให้ผลย้อนกลับ และการ ประเมินผล

5) ด้านกิจกรรมแบบฝึกปฏิบัติ เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม

6) ด้านปฏิสัมพันธ์และการให้ผลย้อนกลับ เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม

7) ด้านเอกสารประกอบการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคม เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้อง กับคู่มือครู คู่มือนักเรียน คำแนะนำการเรียน แบบฝึกปฏิบัติ และแบบประเมินสำหรับนักเรียน

8) ด้านประโยชน์ที่ได้จากการใช้สื่อสังคม เป็นการประเมินที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ที่ ได้จากการใช้สื่อสังคม

โดยสรุป การประเมินผลการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคม เป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจดำเนินการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นกระบวนการพิจารณาความสำเร็จของ กิจกรรมหรือสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ อย่างไร และเพียงใด กระบวนการประเมินผลประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญๆ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์ในการประเมิน กำหนดเกณฑ์การวัดความสำเร็จและตัดสินใจว่าจะปรับปรุงแก้ไข หรือยุติงานและโครงการที่ดำเนินมา หรือไม่ อย่างไร มีหลักเกณฑ์การประเมินการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมที่นำมาใช้มีประเด็นที่ควรประเมิน 8 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านภาพ เสียง และด้านการใช้ภาษา ด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ด้าน การออกแบบการเรียนการสอน ด้านกิจกรรมแบบฝึกปฏิบัติ ด้านปฏิสัมพันธ์ และด้านการให้ผลย้อนกลับ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมมีหลากหลายประเภท เช่น แบบทดสอบ แบบสอบถาม การนำเครื่องมือไปใช้ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการประเมินเป็นหลัก

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยศึกษางานวิจัย ครอบคลุม (1) งานวิจัยภายในประเทศ และ (2) งานวิจัยต่างประเทศ

4.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ชนากิตติ์ ราชพิบูลย์ (2553) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมและผลกระทบต่อ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ผลกระทบจากการใช้บริการสื่อสังคม ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียนภาพรวมอยู่ในระดับมากและพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้บริการสื่อสังคมเพราะได้รับข่าวสารใหม่ๆ สะดวกรวดเร็วและช่วยผ่อนคลายความเครียด นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะให้ใช้วิจารณญาณในการเล่นอีกด้วย

วรินทร์ธฐา ธนภัทรเจริญเลิศ (2554) ได้ศึกษา เรื่อง ความสัมพันธ์ของชั่วโมงการใช้งาน สื่อสังคมต่อระดับคะแนนเฉลี่ย (GPA) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า จำนวนชั่วโมงของการใช้งานสื่อสังคมไม่ได้เรียงกันแบบที่ควรจะเป็น คือ จำนวนชั่วโมงใช้งานน้อย เกรดเฉลี่ยสูง จำนวนชั่วโมงใช้งานมากเกรดเฉลี่ยต่ำ และพบว่าตัวแปรที่ทำให้จำนวนชั่วโมงการใช้แตกต่างกันนั้นโดยส่วนใหญ่จะเป็นจำนวนสมาชิกในครอบครัว สถานที่ที่ใช้งาน และกลุ่มของผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วยและได้เสนอแนะกับครูอาจารย์ไว้ว่าควรจะสอดแทรกวิชาการที่เกี่ยวกับการใช้งานสื่อเทคโนโลยีให้แก่เด็กๆ ตั้งแต่เล็กๆ ให้รู้ถึงโทษ และประโยชน์จากการใช้งานสื่อสังคม ควรจะมีการจัดประกวดการนำสื่อสังคมไปในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

จิตยา ปิยภรณ์ (2556) ได้ศึกษา เรื่อง ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 31.7 มีสมาร์ตโฟน (31.7%) สื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เป็นหลักคือ เฟซบุ๊ก (27.8%) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ ใช้ทุกวัน (81.9%) และระยะเวลาที่ใช้โดยรวมในแต่ละวันคือ มากกว่า 3 ชั่วโมง (47.7%) และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ สื่อสารพูดคุยกับเครือข่าย คนรู้จัก (19.2%) ผลการวิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพ ความซื่อสัตย์โปร่งใส การประสานความร่วมมือ ความบันเทิง และนวัตกรรมในระดับมาก แต่มีค่านิยมดิจิทัลด้านการคำนึงถึงตัวเองเป็นหลักในระดับปานกลาง ในส่วนของการสัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนของเด็กและเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การใช้สื่อออนไลน์อย่างเข้มข้นต่อเนื่องได้เปิดพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน จากการแสดงออก การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การร่วมมือร่วมใจ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ผ่านการสื่อสารเครือข่าย ทำให้สามารถบ่มเพาะค่านิยมใหม่ๆ ที่คล้ายคลึงกับเด็กๆ และเยาวชนในตะวันตก อย่างไรก็ตาม จากสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม และการเลี้ยงดูในครอบครัวของสังคมไทย ก็มีส่งผลให้เด็กและเยาวชนไทยยังคงรักษาลักษณะเชิงคุณค่าบางประการไว้ได้ และไม่ได้ถูกผสมกลมกลืนไปโดยสมบูรณ์ในการ

สังเคราะห์ขั้นสุดท้าย ผลจากการวิจัยสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับสังคมที่มีภาพอันซับซ้อนทับระหว่าง เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดกับสังคมหล่อหลอมเทคโนโลยี โดยคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของสื่อออนไลน์ และการสื่อสารผ่านเครือข่ายได้ปลดปล่อยศักยภาพ และสร้างเงื่อนไขใหม่สู่การเรียนรู้ทางสังคม หากการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีเครือข่ายก็ถูกกล่อมเกลาด้วยปัจจัยแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมไปด้วย

ณัฐกฤตา นรชาญ (2557) ได้ศึกษา เรื่อง สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 34 ผลการวิจัยพบว่า สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า (1) สภาพการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเองและใช้ทำรายงานส่งอาจารย์โดยใช้ข้อมูลที่สืบค้นได้จากสื่อสังคมออนไลน์ ใช้ในการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ และใช้เพื่อหาข้อมูลทั่วไปทางเวปไซต์ไวด์เว็บ (2) ความต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนมีความต้องการให้จัดอบรมภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐานเพื่อเสริมทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การสนับสนุนงบประมาณพัฒนาระบบงาน การใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน คำแนะนำจากครูในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต้องการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อดูละครและภาพยนตร์ และต้องการเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กในการเข้าใช้บริการสื่อสังคมออนไลน์ และ (3) ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนมีปัญหาด้านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล่าช้า ข้อมูลที่มีประโยชน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มักดาวน์โหลดไม่ได้ และการดูทีวีออนไลน์ภาพกระตุก ภาพไม่ชัด

เอชรา วสุพันธ์จิต (2557) ได้ศึกษา เรื่อง เวลาคุณภาพในครอบครัว และการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า จากนักเรียน 348 คน มีการใช้เวลาคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง สูง และต่ำ คิดเป็นร้อยละ 48.9 34.2 และ 17.0 ตามลำดับ และอยู่ในกลุ่มไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ คลั่งไคล้ และติดสื่อสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 38.2 33.9 และ 27.9 ตามลำดับ นอกจากนี้ พบว่า ระดับผลการเรียนเฉลี่ยที่ต่ำ สถานภาพสมรสระหว่างบิดากับมารดาแบบหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ และระยะเวลาต่อสัปดาห์ที่เข้าร่วมกับผู้ปกครองหลักสัมพันธ์กับการใช้เวลาคุณภาพในครอบครัว ขณะที่ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการติดสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การใช้เวลาคุณภาพในครอบครัวในระดับต่ำ ศึกษาในระดับชั้นเรียนที่สูงกว่าใช้สมาร์ทโฟน และใช้เวลาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์นาน จากการวิจัยจึงควรส่งเสริมให้ผู้ปกครองเกิดความตระหนักถึงความสำคัญจัดสรรเวลาคุณภาพในครอบครัว ดูแลพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน และระยะเวลาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น รวมถึงส่งเสริมกิจกรรมทางเลือกอื่นที่นอกเหนือจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อป้องกันปัญหาการติดต่อไป

เฟื่องฟ้า หิรัญกาญจน์ (2559) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม. 11 เขตพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า การศึกษาเกี่ยวกับการให้ความสำคัญปัจจัยแรงจูงใจในการใช้เครือข่ายออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ความคาดหวังจากการให้และรับความต้องการเป็นที่รู้จักความภาคภูมิใจความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังจากการให้และรับ อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.27 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังจากการให้และรับ เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนคาดหวังว่าเมื่อให้ข้อมูลกับบุคคลอื่นแล้วจะทำให้ได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์กลับคืนมาในเวลาที่ต้องการ นักเรียนยินดีที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นให้ข้อมูลแก่บุคคลอื่นตามที่เขาคาดหวัง ส่วนในด้านความต้องการเป็นที่รู้จัก อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 2.92 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการเป็นที่รู้จัก เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนชอบนำเสนอตัวเองลงในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้คนอื่น ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ได้รู้จัก และสามารถจดจำตัวนักเรียนได้ เมื่อมีคนให้ความสนใจและคอยติดตามข้อมูลต่างๆ ที่นักเรียนได้นำเสนอเป็นจำนวนมากนักเรียนก็จะยิ่งนำเสนอข้อมูลต่างๆ เหล่านี้เพิ่มมากขึ้น ส่วนในด้านความภาคภูมิใจ อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.28 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความภาคภูมิใจเรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อมีคนให้ความสนใจ และยอมรับกับผลงานต่างๆ ที่นักเรียนได้นำเสนอไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนชอบที่จะนำเสนอผลงานทั้งของตนเองและของคนอื่นในเรื่องที่คนให้ความสนใจ และติดตามอยู่ลงในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้คนอื่น ๆ ได้ยอมรับและนับถือในตัวนักเรียน ส่วนในด้านความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.31 โดยกลุ่มตัวอย่างมีความต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม เรียงลำดับ ดังนี้ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการหาเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อต้องการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนใดชุมชนหนึ่งในสังคมออนไลน์ นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อน ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน

ประวิตร จันทร์อับ (2560) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในมิติเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพิษณุโลก 2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อให้เกิดผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ดังนี้ 1) ด้านอารมณ์ 2) ด้านการเรียน 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านสุขภาพ 3. การสร้างภูมิคุ้มกันจากปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 1) ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล 2) ค่านิยมและวัฒนธรรม 3) นวัตกรรมและเทคโนโลยี และ 4) สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นแนวทางการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพิษณุโลก

โดยสรุป จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ พบว่า การใช้สื่อสังคมจากที่ต่างๆ พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนมากผู้ใช้จะใช้เพื่อการเรียนรู้ สืบค้นข้อมูลติดตามข่าวสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อนการเรียนรู้อยู่ในระดับมากเป็นที่พอใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นประเด็นในการสำรวจในงานวิจัยครั้งนี้

4.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

แอนเดอร์สัน อนาลิติค (Anderson Analytic, 2009) ได้ทำการสำรวจการใช้งานสื่อสังคมของคนอเมริกันแยกตามกลุ่มอายุต่างๆ ได้แก่ กลุ่ม Generation Z คือ กลุ่มที่มีอายุ 13 - 14 ปี กลุ่ม Generation Y คือ กลุ่มที่มีอายุ 15 - 29 ปี และกลุ่ม Generation X คือ กลุ่มที่มีอายุ 30 - 44 ปี ตลอดจนกลุ่ม Baby Boomer คือกลุ่มที่มีอายุ 45 - 65 ปี โดยสำรวจการใช้เว็บไซต์ Myspace, Facebook, Twitter และ LinkedIn ผลการวิจัยพบว่า Generation Z และ Generation Y นิยมใช้สื่อสังคม Myspace มากกว่า Facebook และกลุ่ม Baby Boomer จะมีการใช้ Facebook และ Twitter มากกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยเหตุผลในการใช้สื่อสังคมของแต่ละกลุ่มอายุ คือ ต้องการติดต่อกับเพื่อนเพื่อความสนุก และติดต่อกับคนในครอบครัวหรือใช้เพราะได้รับเชิญจากบุคคลที่ตนเองรู้จักกลุ่มที่มีอายุน้อยให้ความสนใจในการติดต่อกับเพื่อนในขณะที่กลุ่มที่อายุมากขึ้นจะให้ความสนใจกับการติดต่อบุคคลในครอบครัว และกลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมเพื่อความสัมพันธ์ทางธุรกิจ เช่น การขาย การหางาน การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจค่อนข้างน้อย

ซาฟราน (Safran, 2010) ได้ศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาพบว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่นักเรียนทุกคนรู้จัก เข้าใจ และเคยใช้บริการใดบริการหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้สูงสุด ช่วยให้ครูสามารถสื่อสารกับนักเรียนได้ง่าย ลดปัญหานักเรียนไม่กล้าถามครูในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่สะท้อนความรู้หรือผลการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ง่าย นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดของตนเองในเครื่องมือเหล่านั้น และเกิดการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นหรือให้คำแนะนำโดยปฏิสัมพันธ์กันในระดับเครือข่ายได้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

ออลิคิลิค และอวัตเทเบค (Alikilic and UAtabek, 2011) ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการยอมรับสื่อสังคมออนไลน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านการประชาสัมพันธ์ในประเทศตุรกีเพื่อเป็นการสืบค้นข้อมูล ด้านงานประชาสัมพันธ์ การยอมรับสื่อสังคมออนไลน์และความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ด้านประชาสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ บล็อก อีเมล อินทราเน็ต Podcast, การแบ่งปันรูปภาพ และวิดีโอ Instant messaging วิกี เครือข่ายสังคมออนไลน์ สื่อเสมือนจริง เกม PDAs Social bookmarking Forum/news group และเว็บไซต์ขององค์กรใช้แบบสอบถามออนไลน์เก็บ ข้อมูลจากนักประชาสัมพันธ์ที่เป็นสมาชิกของ TUHID จำนวน 126 คน ผลวิจัยพบว่า ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ได้แก่ อีเมล เครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ และแบ่งปันรูปภาพและวิดีโอ ผู้ปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ส่วนใหญ่จะจบการศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดในบริษัทประชาสัมพันธ์ระดับประเทศ

นอกจากนี้ ยังพบว่า รูปแบบการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ การสื่อสารภายใน สร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า สร้างความสัมพันธ์กับนักลงทุน ตอบสนองความต้องการของสังคมการจัดการภาวะวิกฤติสร้างความสัมพันธ์กับชุมชนสร้างความสัมพันธ์กับองค์กรภายในและนอกองค์กรตามลำดับ

โดยสรุป จากการวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ พบว่า (1) การใช้สื่อสังคมส่วนใหญ่ใช้เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารระหว่างนักเรียนกับครู (2) การใช้สื่อสังคมเป็นสื่อช่วยในการประชาสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนหรือระหว่างโรงเรียน (3) การใช้สื่อสังคมสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา (4) การใช้สื่อสังคมสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน (5) การใช้สื่อสังคมที่ได้รับความนิยมสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และ (6) ทำให้มีการพัฒนาการทางทักษะทางสังคมสูงขึ้นและประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นทีมที่ดีขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยมีการกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1,186 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 299 คน ตามตารางทาร์ ยามาเน่ (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาค้นคว้า จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

ขั้นที่ 2 กำหนดขอบข่ายเนื้อหาที่จะสอบถามความคิดเห็นมี 6 ประเด็น (1) ประเภทของการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (2) วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (3) วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (4) ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน (5) การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน และ (6) ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบสอบถามความคิดเห็น ประกอบด้วย (1) แบบสอบถามชนิดเลือกตอบ และ (2) แบบสอบถามชนิดประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีระดับความคิดเห็นด้วย ดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับการใช้มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีระดับการใช้มาก
- 3 หมายถึง มีระดับการใช้ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีระดับการใช้น้อย
- 1 หมายถึง มีระดับการใช้ที่น้อยที่สุด

ขั้นที่ 4 สร้างแบบสอบถามจำนวน 1 ฉบับ มี 3 ตอน ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มี 6 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการใช้สื่อสังคม 6 ด้าน ประกอบด้วย ตอนที่ 2.1 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มี 20 ข้อ ตอนที่ 2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มี 15 ข้อ ตอนที่ 2.3 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มี 24 ข้อ ตอนที่ 2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มี 11 ข้อ ตอนที่ 2.5 การประเมินการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มี 8 ข้อ ตอนที่ 2.6 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนมี 22 ข้อ และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มี 6 ข้อ

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาจำนวน 2 ครั้ง และอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอให้มีการปรับปรุงแบบสอบถามดังนี้ ปรับปรุงข้อคำถามที่คลุมเครือให้ชัดเจนขึ้น ลดข้อคำถามบางข้อที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำวิจัยออกเพิ่มข้อคำถามบางข้อ ที่จำเป็นต้องมีแต่ยังไม่มีไว้ในแบบสอบถามเพื่อครอบคลุมประเด็นที่สำคัญ จัดระยะห่างระหว่างคำและประโยคให้เหมาะสมสวยงามต่อการอ่าน การจัดกลุ่มข้อคำถามเพื่อให้มีความชัดเจนและง่ายสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นที่ 7 ตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแบบความคิดเห็น แบบมาตราส่วนประมาณ 5 ระดับที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดผลการศึกษา จำนวน 1 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านข้อคำถาม วัตถุประสงค์ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และตรวจสอบด้านการวัดผล (รายนามผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจะตรวจข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการวัด ครอบคลุมการวัดผล และตรวจสอบข้อคำถามทุกข้อให้มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจตรงกัน และผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดี ทั้ง 3 ท่าน โดยมีค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) เฉลี่ยอยู่ที่ 1.00 (แบบประเมินคุณภาพแบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิแสดงใน ภาคผนวก ค)

เกณฑ์การให้คะแนนการหาค่าความสอดคล้องข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ผู้วิจัยนำค่า IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมาวิเคราะห์ แล้วหาค่าเฉลี่ย ซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ ดังนี้

- +1 ถ้าแน่ใจว่ารายการสอบถามมีความสอดคล้อง
- 0 ถ้าไม่แน่ใจว่ารายการสอบถามมีความสอดคล้อง
- 1 ถ้าแน่ใจว่ารายการสอบถามไม่มีความสอดคล้อง

จากนั้นนำคะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละข้อมารวมกันเพื่อหาความสอดคล้องจาก

สูตร

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้อง

R = คะแนนความเห็น

N = จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับข้อคำถามจากการพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า $IOC \geq .50$ แสดงว่าเป็นข้อคำถามที่สอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้ง 6 ด้าน ซึ่งผลปรากฏว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับดี ทั้ง 3 ท่าน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ 1.00 (แบบประเมินคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในภาคผนวก ค)

ขั้นที่ 8 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิโดยผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบข้อคำถามให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ความชัดเจนและภาษาที่ใช้ในข้อคำถาม

ขั้นที่ 9 ทดลองใช้แบบสอบถาม หลังจากการปรับปรุงแบบสอบถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ โดยการนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างนี้ไม่ได้อยู่ในประชากร

ขั้นที่ 10 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ หลังจากปรับปรุงแบบสอบถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะแล้ว จึงดำเนินการจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้สอบถามนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาต่อไป แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์ มีรายละเอียดหน้าแรกซึ่งเป็นคำชี้แจง ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้ มี 6 ด้าน ได้แก่

2.1 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีคำถามย่อย จำนวน 20 ข้อ

2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีคำถามย่อย จำนวน 15 ข้อ

2.3 การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีคำถามย่อย
จำนวน 24 ข้อ

2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีคำถาม
ย่อย จำนวน 11 ข้อ

2.5 การประเมินการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
มีคำถามย่อย จำนวน 8 ข้อ

2.6 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
มีคำถามย่อย จำนวน 22 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมซึ่งเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด

ขั้นที่ 11 ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง นำแบบสอบถามที่พิมพ์เสร็จแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน
จำนวน 30 คน ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา แล้วหาค่าความเชื่อมั่น
(Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha
Coefficient) (ภาคผนวก ง ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม) ผลปรากฏว่า แบบสอบถามมีความเชื่อมั่น .97

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ติดต่อผู้อำนวยการโรงเรียนภัทรญาณวิทยาเพื่อขออนุญาตทำการวิจัย

3.1.2 ประสานงานกับครูในโรงเรียนเพื่อช่วยในการแจกแบบสอบถามสำหรับนักเรียน
จำนวน 299 ฉบับ ผู้วิจัยแจกและเก็บแบบสอบถามภายในเดือนกรกฎาคม 2562

3.2 การดำเนินการจัดทำข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.2.1 นำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนทั้งหมดคิดเป็นร้อยละ 100 มาตรวจสอบความ
สมบูรณ์ของคำตอบ และดำเนินการแยกและจัดหมวดหมู่เพื่อเตรียมข้อมูลไปทำการวิเคราะห์ต่อไป

3.2.2 คัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์ ซึ่งแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมข้อมูลมามีความ
สมบูรณ์ทุกฉบับคิดเป็นร้อยละ 100 นำมาลงรหัสให้คะแนนตามเกณฑ์การใช้คะแนนแต่ละข้อเพื่อทำการ
วิเคราะห์ข้อมูล

3.2.3 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปแปลผลตามวัตถุประสงค์
ของการวิจัย

3.3 การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถามและการแปลความหมายคะแนน ผู้วิจัย
ได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

3.3.1 การให้คะแนนข้อคำถาม ผู้วิจัยได้ให้คะแนนตัวเลือกที่มีลักษณะของข้อคำถาม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแต่ละตัวมีคำตอบกำหนดเอาไว้และกำหนดน้ำหนักคะแนนดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีระดับการใช้	มากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีระดับการใช้	มาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีระดับการใช้	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีระดับการใช้	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีระดับการใช้	น้อยที่สุด

3.3.2 การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์สำหรับวัดระดับความคิดเห็นที่เห็นด้วยกับข้อความในแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยนำค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบสอบถามเทียบคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1986, p. 182) โดยพิจารณาระดับคะแนนดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายความว่า	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายความว่า	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายความว่า	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายความว่า	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายความว่า	น้อยที่สุด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กระทำการประมวลผลข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นโดยการสรุปผลความคิดเห็นจากแบบสอบถามแต่ละข้อออกมาก่อน จากนั้นจึงใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ในการคำนวณค่าสถิติต่างๆ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้สูตร ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้ค่าร้อยละ

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

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

4.2.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean)

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

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

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

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 - 5.00	ความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49	ความคิดเห็นในระดับมาก
2.50 - 3.49	ความคิดเห็นในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49	ความคิดเห็นในระดับน้อย
1.00 - 1.49	ความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

4.2.2 สูตรค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation – S.D.) (Lafferty Petter and Rowe Julain, 1995, pp. 561-562)

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

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

4.3 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นตามวิธีการของ Cronbach “ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา” (α - Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 96)

4.3.1 การหาค่าความแปรปรวนของคะแนน (Variance) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, น. 62) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

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

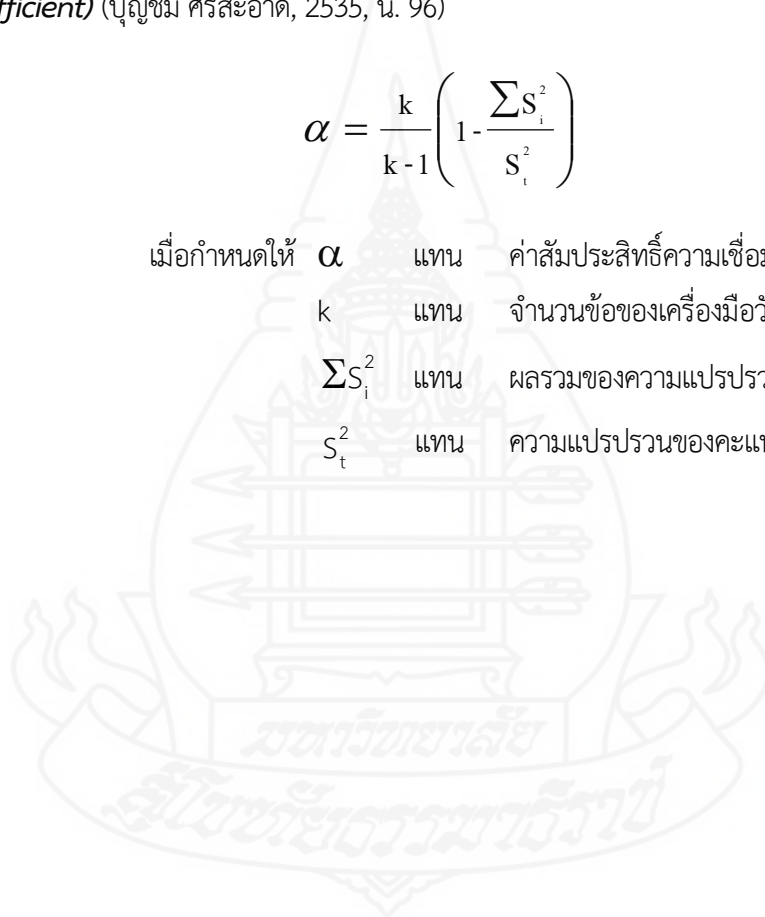
เมื่อกำหนดให้ S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนน
N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

4.3.2 วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นตามวิธีการของ Cronbach “ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา”

(α - Coefficient) (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น. 96)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อกำหนดให้ α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
k	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ
S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน จำนวน 6 ด้าน และ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะทั่วไป ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ในด้าน เพศ ระดับการศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมในสถานที่ใดมากที่สุด และระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณ มีรายละเอียดตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1	เพศ		
	ชาย	161	53.80
	หญิง	138	46.20
2	ระดับการศึกษา		
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	111	37.10
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	58	19.40
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	37	12.40
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	23	7.70
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	32	10.70
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	38	12.70

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
3	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
	ระดับคะแนนเฉลี่ย มากกว่า 3.50	105	35.10
	ระดับคะแนนเฉลี่ย ระหว่าง 3.00 – 3.49	132	50.80
	ระดับคะแนนเฉลี่ย ระหว่าง 2.50 – 2.99	32	10.70
	ระดับคะแนนเฉลี่ย ต่ำกว่า 2.5	10	3.30
4	สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาชนิดใดเป็นหลัก		
	Line	18	6.00
	Google Classroom	204	68.20
	Facebook	29	9.70
	YouTube	48	16.10
5	นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมในสถานที่ใดมากที่สุด		
	ที่โรงเรียน	114	38.10
	ที่ร้านอินเทอร์เน็ต	12	4.00
	ที่บ้าน	173	57.90
6	ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณ		
	ต่ำกว่า 60 นาที	35	12.70
	120 นาที	73	24.40
	180 นาที	25	8.40
	240 นาที	54	18.10
	300 นาทีหรือมากกว่า	112	37.50

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียนเป็นเพศชายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.80 รองลงมาเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 46.20 โดยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.17 รองลงมา คือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 19.40 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 12.70 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 12.40 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 10.70 และน้อยที่สุดคือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 7.70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.00 - 3.49 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.80 รองลงมาคือ ระดับคะแนนเฉลี่ยมากกว่า 3.50 คิดเป็นร้อยละ 35.10 ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 2.99 คิดเป็นร้อยละ 10.70 และน้อยที่สุด คือ

ระดับคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 2.50 คิดเป็นร้อยละ 3.30 ส่วนสื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาที่นักเรียนใช้มากที่สุด คือ Google Classroom คิดเป็นร้อยละ 68.20 รองลงมาคือ YouTube คิดเป็นร้อยละ 16.10 Facebook คิดเป็นร้อยละ 9.70 และน้อยที่สุดคือ Line คิดเป็นร้อยละ 6.00 สถานที่ที่นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมมากที่สุด คือ ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 57.90 รองลงมา คือ ที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 38.10 และน้อยที่สุด คือ ที่ร้านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 4.00 ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณมากที่สุด คือ 300 นาทีหรือมากกว่า คิดเป็นร้อยละ 37.50 รองลงมา คือ ระยะเวลา 120 นาที คิดเป็นร้อยละ 24.40 ระยะเวลา 240 นาที คิดเป็นร้อยละ 18.10 ระยะเวลา ต่ำกว่า 60 นาที คิดเป็นร้อยละ 12.70 และน้อยที่สุด คือ ระยะเวลา 180 นาที คิดเป็นร้อยละ 8.40

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตารางที่ 4.2 การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (n = 299)

ด้านที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	3.25	0.75	ปานกลาง
2	วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	3.88	0.78	มาก
3	วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	4.00	0.69	มาก
4	ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	4.09	0.70	มาก
5	การประเมินการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	4.05	0.75	มาก
6	ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน	3.38	0.90	ปานกลาง
	รวม	3.77	0.76	มาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียนมีการใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ด้าน ปานกลาง 2 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.70) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.75)

ด้านที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม	3.57	1.07	มาก
2	ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง	2.74	1.36	ปานกลาง
3	ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว	3.16	1.31	ปานกลาง
4	ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน	3.36	1.23	ปานกลาง
5	ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้	3.43	1.20	ปานกลาง
6	ด้านเกมออนไลน์	3.07	1.50	ปานกลาง
รวม		3.22	1.28	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 1.28) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมาก 1 ด้าน ปานกลาง 5 ด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 1.07) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง ($\bar{X} = 2.74$, S.D. = 1.36)

ตารางที่ 4.4 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	Facebook	4.10	1.13	มาก
2	LinkedIn	2.61	1.06	ปานกลาง
3	Google+	4.01	1.01	มาก
รวม		3.57	1.07	มาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 1.07) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 2 ข้อ และระดับปานกลาง 1 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ Facebook ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 1.13) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ LinkedIn ($\bar{X} = 2.61$, S.D. = 1.06)

ตารางที่ 4.5 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	iTunes	2.73	1.35	ปานกลาง
2	Audacity	2.76	1.37	ปานกลาง
รวม		2.74	1.36	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.74$, S.D. = 1.36) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Audacity ($\bar{X} = 2.76$, S.D. = 1.37) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ iTunes ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 1.35)

ตารางที่ 4.6 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	YouTube	4.19	1.13	มาก
2	Slide share	3.10	1.37	ปานกลาง
3	Flicker	2.88	1.39	ปานกลาง
4	Photobucket	2.61	1.31	ปานกลาง
5	Instagram	3.33	1.40	ปานกลาง
6	Pinterest	2.85	1.30	ปานกลาง
รวม		3.16	1.31	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.31) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 1 ข้อ ระดับปานกลาง 5 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ YouTube ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 1.13) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ Photo bucket ($\bar{X} = 2.61$, S.D. = 1.31)

ตารางที่ 4.7 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภท ส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	Wikis	2.91	1.29	ปานกลาง
2	Gotoknow.org	3.00	1.26	ปานกลาง
3	Google Classroom	4.19	1.15	มาก
รวม		3.36	1.23	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.36$, S.D. = 1.23) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 1 ข้อ ระดับปานกลาง 2 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Google Classroom ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 1.15) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ wikis ($\bar{X} = 2.91$, S.D. = 1.29)

ตารางที่ 4.8 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภท ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	Twitter	2.98	1.30	ปานกลาง
2	Line	3.64	1.13	มาก
3	Pantip	2.83	1.34	ปานกลาง
4	Facebook	4.27	1.02	มาก
รวม		3.43	1.20	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 1.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ระดับปานกลาง 2 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Facebook ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 1.02) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ pantip ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 1.34)

ตารางที่ 4.9 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านเกมออนไลน์ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	Kahoot	3.13	1.47	ปานกลาง
2	Plickers	3.01	1.53	ปานกลาง
รวม		3.07	1.50	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านเกมออนไลน์ ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.50) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ Kahoot ($\bar{X} = 3.13$, S.D. = 1.47) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ Plickers ($\bar{X} = 3.01$, S.D. = 1.53)

ด้านที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้	3.94	1.06	มาก
2	ด้านการทบทวนความรู้	3.67	1.20	มาก
3	ด้านการรับทราบข่าวสาร	3.96	1.02	มาก
4	ด้านการมีปฏิสัมพันธ์	3.88	1.07	มาก
รวม		3.86	1.09	มาก

จากตารางที่ 4.10 พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 1.09) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการรับทราบข่าวสาร ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 1.02 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการทบทวนความรู้ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.20)

ตารางที่ 4.11 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา	3.96	0.97	มาก
2	เพื่อการสืบค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน	4.02	1.03	มาก
3	เพื่อส่งเสริมความสนใจและความถนัด	4.17	0.90	มาก
4	เพื่อเผยแพร่ภาพและวิดีโอในการเรียนการสอน	3.69	1.24	มาก
5	เพื่อเพิ่มเติมข้อมูลความรู้ต่างๆ	3.90	1.16	มาก
รวม		3.94	1.06	มาก

จากตารางที่ 4.11 พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.94$, S.D. = 1.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อส่งเสริมความสนใจและความถนัด ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.90) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อเผยแพร่ภาพและวิดีโอในการเรียนการสอน ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 1.24)

ตารางที่ 4.12 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ ด้านการทบทวนความรู้ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	เพื่อส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน	3.53	1.22	มาก
2	เพื่อใช้ทบทวนเนื้อหาสรุปบทเรียนของนักเรียน	3.81	1.17	มาก
รวม		3.67	1.20	มาก

จากตารางที่ 4.12 พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้ ด้านการทบทวนความรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ใน

ระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เพื่อใช้บททวนเนื้อหาสรุปทเรียนของนักเรียน ($\bar{x} = 3.81$, S.D. = 1.17) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อเผยแพร่ภาพและวิดีโอในการเรียนการสอน ($\bar{x} = 3.53$, S.D. = 1.22)

ตารางที่ 4.13 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการรับทราบข่าวสาร (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	เพื่อรับทราบข่าวสารต่าง ๆ	3.98	1.04	มาก
2	เพื่อรับทราบผลการเรียน	4.00	0.97	มาก
3	เพื่อเป็นช่องทางในการติดตามข่าวสาร	3.89	1.04	มาก
รวม		3.96	1.02	มาก

จากตารางที่ 4.13 พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการทบทวนความรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.96$, S.D. = 1.02) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อรับทราบผลการเรียน ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.97) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อเป็นช่องทางในการติดตามข่าวสาร ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 1.04)

ตารางที่ 4.14 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	เพื่ออภิปรายแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน	3.63	1.13	มาก
2	เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน	3.94	0.96	มาก
3	เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนนักเรียน	4.02	1.05	มาก
4	เพื่อศึกษาการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อน	3.94	1.09	มาก
5	เพื่อเป็นแหล่งในการแสดงความคิดเห็นของตนเอง	3.86	1.14	มาก
รวม		3.88	1.07	มาก

จากตารางที่ 4.14 พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 1.07) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนนักเรียน

($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 1.05) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่ออภิปรายแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 1.13)

ด้านที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ด้านการใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์	4.02	0.96	มาก
2	ด้านการใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน	3.89	0.84	มาก
3	ด้านการใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนการสอน	4.02	0.95	มาก
4	ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ	4.03	0.96	มาก
5	ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน	4.07	0.97	มาก
6	ด้านการใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน	4.00	1.06	มาก
รวม		4.00	0.96	มาก

จากตารางที่ 4.15 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.97) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.84)

ตารางที่ 4.16 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน	3.99	0.84	มาก
2	ใช้รับการมอบหมายงานจากครู	4.08	0.88	มาก
3	ใช้ส่งงาน และการบ้าน	3.98	1.09	มาก
4	ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนด้วยกัน	4.05	0.98	มาก
5	ใช้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน	4.01	1.02	มาก
รวม		4.02	0.96	มาก

จากตารางที่ 4.16 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้รับมอบหมายงานจากครู ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.88) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ใช้ส่งงาน และการบ้าน ($\bar{x} = 3.98$, S.D. = 1.09)

ตารางที่ 4.17 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้ ด้านการใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	ใช้ดึงดูดความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน	3.88	1.09	มาก
2	ใช้กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียน	3.88	0.99	มาก
3	ใช้ระบุวัตถุประสงค์ที่จะเรียน	3.90	1.12	มาก
4	ใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนครั้งก่อน	3.91	1.15	มาก
รวม		3.89	0.84	มาก

จากตารางที่ 4.17 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้ ด้านการใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.84) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนครั้งก่อน ($\bar{x} = 3.91$, S.D. = 1.15) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มี 2 ข้อ คือ ใช้ดึงดูดความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน ($\bar{x} = 3.98$, S.D. = 1.09) และใช้กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียน ($\bar{x} = 3.98$, S.D. = 1.09)

ตารางที่ 4.18 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมระหว่าง การเรียนการสอน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	เพื่อให้ นักเรียนรู้ตามลำดับของเนื้อหาอย่างถูกต้อง	4.07	0.80	มาก
2	เพื่อให้การเรียนสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.17	0.85	มาก
3	เพื่อให้เข้าใจและมีความรู้ในเนื้อหาได้ชัดเจน	4.02	1.08	มาก
4	เพื่อใช้จำลองสถานการณ์เพื่อความปลอดภัย	3.90	0.99	มาก
5	เพื่อใช้ประกอบการทำกิจกรรมในบทเรียน	3.95	1.04	มาก
รวม		4.02	0.95	มาก

จากตารางที่ 4.18 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนรู้การสอน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.95) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพื่อให้สอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหา ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.85) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เพื่อใช้จำลองสถานการณ์เพื่อความปลอดภัย ($\bar{x} = 3.90$, S.D. = 0.99)

ตารางที่ 4.19 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	ใช้สำหรับการค้นคว้าหาความรู้	4.17	0.90	มาก
2	ใช้ฝึกฝนและทำแบบฝึกหัด	3.92	0.91	มาก
3	ใช้เพื่อฝึกทักษะให้เกิดความชำนาญ	4.07	1.02	มาก
4	ใช้เพื่อฝึกการตัดสินใจและแก้ปัญหา	3.98	1.01	มาก
รวม		4.03	0.96	มาก

จากตารางที่ 4.19 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.03$, S.D. = 0.96) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้สำหรับค้นคว้าหาความรู้ ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.90) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ใช้ฝึกฝนและทำแบบฝึกหัด ($\bar{x} = 3.92$, S.D. = 0.91)

ตารางที่ 4.20 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปทบทวน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	ใช้สรุปทบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน	4.14	0.92	มาก
2	ใช้สรุปเพื่อให้เข้าใจตรงกัน	4.08	0.89	มาก
3	ใช้สรุปให้ตรงตามวัตถุประสงค์บทเรียน	4.00	1.12	มาก
รวม		4.07	0.97	มาก

จากตารางที่ 4.20 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้สรุปบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.92) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ใช้สรุปให้ตรงตามวัตถุประสงค์บทเรียน ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.12)

ตารางที่ 4.21 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมหลังการเรียน การสอน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ใช้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	4.13	0.98	มาก
2	ใช้ทำกิจกรรมหลังการเรียน	3.89	1.15	มาก
3	ใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง	3.98	1.04	มาก
รวม		4.00	1.06	มาก

จากตารางที่ 4.21 พบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.98) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ใช้ทำกิจกรรมหลังการเรียน ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 1.15)

ด้านที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แสดงดังตารางที่ 4.22

ตารางที่ 4.22 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ด้านที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ได้รูปแบบวิธีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	4.12	0.89	มาก
2	ได้ความรู้ที่ดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติมจากการเรียน	4.12	0.94	มาก
3	ได้ทราบผลการเรียนสะตวรวดเร็วขึ้น	4.05	0.90	มาก
4	ได้รับแจกเอกสารต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน	3.84	1.03	มาก
5	ได้ทบทวน การมอบหมายงานของครูผ่านสื่อสังคม	4.02	0.98	มาก

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

ด้านที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
6	ได้ช่องทางการส่งงานเพิ่มขึ้นเป็นการประหยัดไม่สูญหาย	4.16	0.89	มาก
7	ได้ช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน	4.18	0.98	มาก
8	ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนนอกเวลาเรียน	4.05	0.98	มาก
9	ได้ช่องทางในการสื่อสารเพิ่มเติมกับครูเพิ่มขึ้นจากในชั้นเรียน	4.16	0.90	มาก
10	ได้ปรึกษางานกับเพื่อนในการเรียนนอกเวลาเรียน	4.16	1.00	มาก
11	ได้ทักษะการคิด มีวินัย ซื่อสัตย์ พอเพียงและจิตสาธารณะ	4.16	0.92	มาก
รวม		4.09	0.94	มาก

จากตารางที่ 4.22 พบว่า ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.94) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ได้ช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในห้องเรียน ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.98) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ได้รับแจกเอกสารต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน ($\bar{X} = 3.84$, S.D. = 1.03)

ด้านที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แสดงดังตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ด้านการประเมินความรู้	4.02	0.98	มาก
2	ด้านการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน	4.07	0.97	มาก
รวม		4.04	0.97	มาก

จากตารางที่ 4.23 พบว่า การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่

ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.97) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการประเมินด้านความรู้ ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.98)

ตารางที่ 4.24 การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินความรู้ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	ความรู้และความเข้าใจเนื้อหา	4.10	0.97	มาก
2	ทักษะการปฏิบัติงาน	3.93	0.90	มาก
3	ความเข้าใจงานของนักเรียนที่ได้รับมอบหมาย	4.07	1.04	มาก
4	ความแตกต่างของลักษณะนักเรียน	4.00	1.07	มาก
รวม		4.02	0.98	มาก

จากตารางที่ 4.24 พบว่า การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินความรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.98) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความรู้และความเข้าใจเนื้อหา ($\bar{x} = 4.10$, S.D. = 0.97) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ทักษะการปฏิบัติงาน ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.90)

ตารางที่ 4.25 การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{x}	S.D.	แปลความ
1	ประเมินจากชิ้นงานที่ผู้เรียนนำเสนอ	4.05	0.94	มาก
2	ประเมินจากการทำกิจกรรม	4.12	0.91	มาก
3	ประเมินจากผลงานที่นำเสนอผ่าน Google Classroom	4.03	1.03	มาก
4	ประเมินจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	4.11	0.98	มาก
รวม		4.07	0.97	มาก

จากตารางที่ 4.25 พบว่า การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ด้านการประเมินทักษะการปฏิบัติงาน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.97) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ประเมินจากการทำ

กิจกรรม ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.91) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ประเมินจากผลงานที่นำเสนอผ่าน Google Classroom ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 1.03)

ด้านที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แสดงดังตารางที่ 4.26

ตารางที่ 4.26 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ปัญหาทางการศึกษา	3.50	1.29	มาก
2	ปัญหาด้านสังคม	3.42	1.22	ปานกลาง
3	ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ	3.07	1.35	ปานกลาง
รวม		3.33	1.29	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.26 พบว่า ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 1.29) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมาก 1 ด้าน ระดับปานกลาง 2 ด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัญหาทางการศึกษา ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 1.29) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.35)

ตารางที่ 4.27 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาทางการศึกษา (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	ขาดความรู้ความสามารถในการใช้สื่อ	3.66	1.27	มาก
2	ขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3.84	1.23	มาก
3	ขาดบุคลากรที่เชี่ยวชาญระบบเพื่อปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา	3.58	1.22	มาก
4	ขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์	3.75	1.12	มาก
5	ขาดทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	3.37	1.27	ปานกลาง
6	ขาดอุปกรณ์ที่ทันสมัย	3.40	1.34	ปานกลาง
7	ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความเร็วต่ำ	3.66	1.24	มาก

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
8	ทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำ	3.41	1.36	ปานกลาง
9	ทำให้อนตึก ตื่นสาย และไม่มาเรียน	3.13	1.39	ปานกลาง
10	ทำให้ปวดหัว ปวดตา และไม่ยอมมาเรียน	3.25	1.48	ปานกลาง
รวม		3.50	1.29	มาก

จากตารางที่ 4.27 พบว่า ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านการศึกษา ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.50, S.D. = 1.29$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 5 ข้อ ระดับปานกลาง 5 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.84, S.D. = 1.23$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ทำให้อนตึก ตื่นสาย และไม่มาเรียน ($\bar{X} = 3.13, S.D. = 1.39$)

ตารางที่ 4.28 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านสังคม (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	อาจตกเป็นเหยื่อของพวกผู้ร้ายหรือผู้ที่ไม่ประสงค์ดีอาจเป็นช่องทางให้ถูกหลอกหลวงได้	3.67	1.22	มาก
2	สร้างให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและพฤติกรรมเลียนแบบ	3.42	1.21	ปานกลาง
3	ทำให้ละเลยกิจกรรมที่มีประโยชน์ ไม่ได้ทำกิจกรรมที่ควรจะทำตามวัย	3.40	1.34	ปานกลาง
4	ขาดความรู้เท่าทันหรือขาดวิจรรย์ญาณในการใช้สื่อสังคม	3.29	1.16	ปานกลาง
5	ขาดการตรวจสอบข้อมูลอาจทำให้หลงเชื่อข้อมูลเท็จ	3.37	1.18	ปานกลาง
6	ขาดคุณธรรมและจริยธรรมที่ดีในการใช้สื่อสังคม	3.30	1.18	ปานกลาง
7	ขาดมารยาทที่พึงปฏิบัติร่วมกันในการใช้สื่อสังคม	3.55	1.28	มาก
รวม		3.42	1.22	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.28 พบว่า ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านสังคม ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42, S.D. = 1.22$) เมื่อพิจารณาเป็นราย

ข้อพบว่าอยู่ในระดับมาก 2 ข้อ ระดับปานกลาง 5 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ อาจตกเป็นเหยื่อของพวกผู้ร้ายหรือผู้ที่ไม่ประสงค์ดีอาจเป็นช่องทางให้ถูกหลอกลวงได้ ($\bar{X} = 3.67, S.D. = 1.22$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ขาดความรู้เท่าทันหรือขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อสังคม ($\bar{X} = 3.29, S.D. = 1.16$)

ตารางที่ 4.29 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ (n = 299)

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	แปลความ
1	การลักลอบขโมยข้อมูล	3.14	1.35	ปานกลาง
2	การละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน	3.04	1.33	ปานกลาง
3	การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	3.16	1.32	ปานกลาง
4	เป็นช่องทางแห่งอบายมุขและการทำธุรกิจผิดกฎหมาย	3.02	1.39	ปานกลาง
5	ถูกหลอกลวงโดยบุคคลไม่มีตัวตน	3.00	1.39	ปานกลาง
รวม		3.07	1.35	ปานกลาง

จากตารางที่ 4.29 พบว่า ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.07, S.D. = 1.35$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ($\bar{X} = 3.16, S.D. = 1.32$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ถูกหลอกลวงโดยบุคคลไม่มีตัวตน ($\bar{X} = 3.00, S.D. = 1.39$)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ผลวิเคราะห์ข้อมูลแสดงข้อเสนอแนะการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม มีดังนี้

- 3.1 ควรเพิ่มความเร็วยระบบ WI-FI ในโรงเรียน (22 คน)
- 3.2 ควรจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับบริการให้มากขึ้น (15 คน)
- 3.3 ควรทำคลิปการสอนในเนื้อหาที่น่าสนใจ (10 คน)
- 3.4 ควรยกตัวอย่างจากเกมมาสอนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ (5 คน)

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

1.2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

- 1) เพื่อศึกษาประเภทของการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 2) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 3) เพื่อศึกษาวิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 4) เพื่อศึกษาประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 5) เพื่อศึกษาการประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
- 6) เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

1.3 การดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1,186 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 299 คน ตามตารางทาร์โยยามาเน่ (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม 1 ฉบับ จำนวน 3 ตอน โดยแบบสอบถามตอนที่ 1 มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) แบบสอบถามตอนที่ 2 มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคอร์ท (Likert) และตอนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อเสนอแนะ โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้ (1) กำหนดสิ่งที่จะศึกษาหรือวัตถุประสงค์ที่จะศึกษา (2) ศึกษาจากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัย (3) กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม (4) สร้างแบบสอบถาม (5) ตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (6) ปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการค้นคว้าอิสระ (7) ทดลองใช้แบบสอบถาม และ (8) จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

1.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลโดยการติดต่อผู้อำนวยการโรงเรียนภัทรญาณวิทยาเพื่อขออนุญาตทำการวิจัยและประสานงานกับครูในโรงเรียนเพื่อช่วยในการแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมแบบสอบถาม ช่วงเวลาการเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 23 – 25 กรกฎาคม 2562 โดยแจกแบบสอบถามจำนวน 299 ฉบับ ได้รับคืน 299 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 และมีความสมบูรณ์ทุกฉบับ

1.3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติห่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษา การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.4.1 ผลการวิจัยโดยรวม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนเพศชายมากที่สุด อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.00 - 3.49 มากที่สุด สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมาที่นักเรียนใช้มากที่สุดคือ ภูเก็ต คลาสรูม สถานที่ที่นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมมากที่สุด คือ ที่บ้าน ระยะเวลาที่นักเรียนใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณมากที่สุด คือ 300 นาทีหรือมากกว่า

1.4.2 การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน พบว่า ในภาพรวมของความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าอยู่ในระดับมาก 4 ด้าน คือ ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคม ด้านประโยชน์ของสื่อสังคม ด้านวิธีการใช้สื่อสังคม และด้านการประเมินการใช้สื่อสังคม และอยู่ในระดับปานกลาง 2 ด้าน คือ ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้และปัญหาในการใช้สื่อสังคมสำหรับนักเรียน และเมื่อพิจารณาผลการวิจัยระดับความคิดเห็นเป็นรายด้าน พบว่า

1) ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม โดยใช้เฟซบุ๊ก อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง โดยใช้ไอทูนส์ อยู่ในระดับน้อย

2) วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการรับทราบข่าวสาร เพื่อรับทราบผลการเรียน อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการทบทวนความรู้ เพื่อทบทวนเนื้อหาสรุปของนักเรียน อยู่ในระดับมาก

3) วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การใช้สื่อสังคมขึ้นสรุปบทเรียน โดยใช้สรุปทบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การใช้สื่อสังคมการใช้สื่อสังคมนำเข้าสู่บทเรียน ใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียน ครั้งก่อน อยู่ในระดับมาก

4) ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เป็นช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ได้รับแจกเอกสารต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก

5) การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน โดยประเมินจากการทำกิจกรรม อยู่ในระดับมาก และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การประเมินด้านความรู้ โดยประเมินจากการทำแบบทดสอบ อยู่ในระดับมาก

6) ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัญหาด้านการศึกษา โดยขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล อยู่ในระดับปานกลาง

2. อภิปรายผล

จากการศึกษา การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม มีประเด็นที่จะอภิปรายดังนี้

2.1 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนใช้สื่อด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมโดยใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด ทั้งนี้ เนื่องจากเฟซบุ๊ก เป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ ผู้เรียนสามารถใช้เฟซบุ๊ก เพื่อเข้าร่วมกลุ่มหรือกิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนสนใจหรือติดตามสถานการณ์ปัจจุบันแล้วนำมาประยุกต์กับเนื้อหาในชั้นเรียน นอกจากนี้แล้ว บางเกมในเฟซบุ๊ก ทำขึ้นเพื่อประโยชน์ด้านการศึกษา เช่น เฟซบุ๊ก คอรอสเวิร์ด เป็นต้น ผู้สอนอาจนำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนได้ ส่วนผู้สอนสามารถใช้เฟซบุ๊ก

เพื่อรวบรวมเอกสารประกอบการบรรยาย, video link บันทึกการบรรยาย หัวข้อและผลของการอภิปรายในชั้นเรียน หรือข้อมูลสำคัญอื่นๆ ไว้บนเฟซบุ๊ก เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหาในชั้นเรียน นอกจากนี้เฟซบุ๊กยังใช้เพื่อรวบรวมภาพกิจกรรมต่างๆ ของชั้นเรียนเป็นการประชาสัมพันธ์และบันทึกการเรียนรู้ และเป็นแหล่งรวบรวม profile ของทั้งผู้เรียนและผู้สอนด้วย สอดคล้องกับที่ ภัทราพร ศิริไพบุลย์ (2558) ได้กล่าวว่า เฟซบุ๊ก เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของโลก (Statista, 2015) ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้เฟซบุ๊กคนอื่นๆ ได้ การใช้งานแรกเริ่มต้องสร้างบัญชีผู้ใช้ของตัวเอง จากนั้นผู้ใช้สามารถนำไปเชื่อมโยงกับบัญชีผู้ใช้ของคนอื่นได้ โดยผู้ใช้งานเฟซบุ๊กสามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย เช่น โพสต์ข้อความ โพสต์สถานะ โพสต์ภาพ เขียนบันทึกให้ผู้อื่นเข้ามาอ่าน ส่งข้อความส่วนตัวหาเพื่อน ดูรูปภาพของเพื่อน และแสดงความคิดเห็นลงบนพื้นที่ของเพื่อน รวมถึงสร้างพื้นที่หนึ่งเพื่อต้องการติดต่อหรือสื่อสารกับคนจำนวนมากแยกจากโปรไฟล์ ปกติหรือที่ เรียกว่า "แฟนเพจ" เป็นคุณสมบัติหนึ่งของเฟซบุ๊กที่มีไว้เพื่อช่วยให้บุคคลหรือธุรกิจได้สร้างพื้นที่ๆ หนึ่ง ไว้สำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมคนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน หรือไว้เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์เรื่องใดเรื่องหนึ่งให้แก่คนทั่วไปได้ทราบ

เฟซบุ๊ก จึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่มีความสำคัญของผู้เรียนและผู้สอนมาก เพราะสามารถติดต่อสื่อสารกัน ส่งงาน และการบ้านของนักเรียน สามารถนัดหมายหรือทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน แนวโน้มของการใช้เฟซบุ๊กกับการเรียนการสอน มีแนวโน้มอย่างชัดเจน เกือบจะทุกที่ที่ใช้วิธีนี้ในการช่วยการเรียนการสอน เพราะทั้งประหยัดค่าใช้จ่ายและประหยัดเวลา

2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ ด้านการรับทราบข่าวสาร เพื่อรับทราบผลการเรียน มากที่สุด ทั้งนี้ การรับทราบข่าวสารจากสื่อสังคม เน้นการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร การสนทนา พูดคุย ผ่านสื่อสังคมและใช้เวลาในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารวันละหลายๆ ครั้ง ดังนั้น นักเรียนควรใช้ประโยชน์จากการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร สร้างสรรค์สังคม ให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ โดยใช้การเปิดรับข้อมูลข่าวสารออนไลน์ (สื่ออินเทอร์เน็ต) ให้เป็นแหล่งเรียนรู้ และดำเนินกิจกรรมไปในทิศทางของรัฐบาลที่วางไว้ให้สอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ 4.0 สอดคล้องกับที่ เมธิยา ญาณจินดา (2557) ได้กล่าวไว้ว่า การเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านเฟซบุ๊กเป็นประจำที่เป็นเช่นนั้น อาจเป็นเพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์ดังกล่าวเป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกทุกคน ทุกเพศสภาพ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพ และทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลกเป็นผู้สื่อสารหรือ เขียนเล่าเนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความรูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเองหรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์

2.3 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน โดยใช้สรุปทบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน มากที่สุด ทั้งนี้ การสรุปบทเรียนเป็นการย้ำเนื้อหาบทเรียนให้

นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ชั้นสรุปควรใช้เวลาเพียงสั้นๆ การสรุปจึงควรครอบคลุมเนื้อหาสำคัญทั้งหมด โดยอาจใช้สื่อสังคมประเภทการนำเสนอในรูปแบบภาพและภาพเคลื่อนไหวได้ สอดคล้องกับที่ ยีน ภู่วรรณ (2554) นำประเสริฐ ได้กล่าวว่า ความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทโดยตรงกับการสร้างความรู้ (Knowledge Constructor) เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือช่วยรวบรวมข้อมูลข่าวสาร ความรู้รอบตัว การจัดระบบการประมวลผล การส่งผ่านและสื่อสารด้วยความเร็วสูง และมีปริมาณมาก การนำเสนอและแสดงผลด้วยระบบสื่อสารต่างๆ ทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังสามารถสร้างระบบการมีปฏิสัมพันธ์ แบบโต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี การเรียนรู้ยุคใหม่ใช้ความรู้ที่เรียกว่า เวิร์ด โนว์เลจ ซึ่งมีแหล่งความรู้มากมายกระจายอยู่ทั่วโลก นักเรียนต้องเรียนรู้ได้มากและรวดเร็ว อีกทั้งสามารถแยกแยะค้นหาข่าวสาร ตลอดจนการแสวงหาสิ่งต่างๆ ได้ตรงกับความต้องการ

2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า เป็นช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน มากที่สุด ทั้งนี้ ในระบบการศึกษาก็เช่นกัน จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสทางสังคมที่เปลี่ยนไปด้วย กล่าวคือ ผู้สอนต้องมีความพร้อมที่จะจัดการเรียนรู้ หาวิธีการรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ๆ สื่อ อุปกรณ์ รวมไปถึงการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ใหม่ๆ ในห้องเรียน เพื่อเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะหลายๆ ด้าน มีกระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา และมีเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้สำหรับการดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับที่ เขมณัญญ์ มิ่งศิริธรรม (2551) การเรียนรู้บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นช่องทางในการถ่ายทอดเนื้อหา เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและเป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ มีบทบาทในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนใฝ่รู้ตลอดเวลา พัฒนาทักษะกระบวนการคิด อีกทั้งยังพัฒนาความมีวินัยในตนเองและการรับรู้ความสามารถของตนเอง การออกแบบการเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองจึงมีความสำคัญเพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายต่อผู้เรียน การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเพิ่มขึ้น จึงเป็นแนวคิดที่รองรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย รู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.5 การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนประเมินผลการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ ในด้านการประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน โดยประเมินจากการทำกิจกรรมมากที่สุด ทั้งนี้ การประเมินผลการใช้สื่อสังคม เป็นการนำผลจากการวัดผลสื่อการเรียนการสอนมาตีความหมายและตัดสินคุณค่า เพื่อที่จะทราบว่าสื่อชิ้นนั้นทำหน้าที่ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่เพียงใด สอดคล้องกับที่ ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2556) กล่าวว่า การวัดผลสื่อสังคมเพื่อการศึกษา เป็นการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์อย่างมีเกณฑ์ให้กับสื่อสังคมเพื่อการศึกษา การวัดและประเมินผลสื่อสังคมเพื่อการเรียนการสอนทำได้หลายรูปแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมที่นิยมใช้กันมาก ได้แก่

แบบสอบถาม แบบสังเกต แบบตรวจสอบรายการ เป็นต้น ครูสามารถส่งงานนักเรียนทางสื่อสังคม โดยใช้ เฟซบุ๊ก ไลน์ กูเกิล คลาสรูม เป็นต้น นักเรียนสามารถใช้สื่อสังคมเพื่อทำงาน ทำการบ้าน และส่งงานให้ครู หรือเพื่อนหรือกลุ่มได้ โดยครูสามารถตรวจให้คะแนน และประเมินผลงานหรือชิ้นงานได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา

2.6 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนพบปัญหาการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ในปัญหาทางการศึกษา โดยขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์ ทั้งนี้ นักเรียนบางคนขาดทักษะการอ่านภาษาไทยและภาษาอังกฤษจึงทำให้การใช้งานสื่อสังคมไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน นักเรียนใช้งานเพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง และเล่นเกมมากกว่าการศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนการสอนในห้อง ในการนำเสนอเนื้อหา นักเรียนขาดความเข้าใจในการใช้สื่อสังคมอย่างถูกต้องและปลอดภัย ในการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายสังคมที่รวดเร็ว จะพบว่า หลายครั้งทำให้นักเรียนบางคนขาดความยั้งคิด ในการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ภาพหรือเหตุการณ์ต่างๆ และนำไปสู่ปัญหาอื่นๆ ตามมา สอดคล้องกับที่ จีระพงษ์ โพพันธ์ (2558) กล่าวว่า เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำไปใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลวิจัยไปใช้

3.1.1 ผลการวิจัยพบว่า ประเภทของสื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนใช้ คือ กูเกิล คลาสรูม ยูทูป เฟซบุ๊ก และไลน์ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ดังนั้น ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้มีการใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอนมากขึ้น เพราะการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนรู้สึก ตื่นเต้น และสนุกสนานช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีขึ้น

3.1.2 ผลการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อรับทราบข่าวสาร เพื่อรับทราบผลการเรียน ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน ครูสามารถแจ้งข่าวสาร ความรู้ หรือผลคะแนนให้นักเรียนทราบจากสื่อสังคม เพราะช่องทางนี้นักเรียนให้ความสนใจและติดตามอย่างสม่ำเสมอ

3.1.3 ผลการวิจัยพบว่า วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนมีการใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน โดยใช้สรุปบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน ดังนั้น ครูควรสรุปบทเรียนโดยใช้สื่อสังคมที่สอนให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม เพื่อให้นักเรียนสามารถกลับไปทบทวนบทเรียนที่ไม่เข้าใจได้ใน ช่วงเวลานอกจากในห้องเรียน ทำให้นักเรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และได้รับความรู้เพิ่มเติมจากการทบทวนเนื้อหาบทเรียน

3.1.4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนได้ประโยชน์จากการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ เป็นช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน ดังนั้น ครูควรนำสื่อสังคมที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้นักเรียนมาใช้แสวงหาความรู้ให้เกิดประสิทธิภาพ โดยเลือกสื่อที่สามารถทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน

3.1.5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการประเมินผลการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ ด้านการประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน โดยประเมินจากการทำกิจกรรม ดังนั้น ครูควรจัดการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้สื่อสังคม นอกจากนี้นักเรียนจะให้ความสนใจและยังเป็นการประหยัดกระดาษอีกด้วย

3.1.6 ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ของนักเรียน นักเรียนพบปัญหาด้านการศึกษา โดยขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์ ดังนั้น ครูควรสอนพื้นฐานการใช้สื่อสังคมแต่ละชนิดหรือควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนได้เข้าใจการใช้งานสื่อสังคมอย่างถูกต้องและปลอดภัย

3.2 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้พบว่านักเรียนเห็นประโยชน์ของการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ตลอดเวลา เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ผู้วิจัยขอเสนอแนะการวิจัยเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป ดังนี้

3.2.1 การนำสื่อสังคมมาพัฒนาสื่อการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

3.2.2 การใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนตามความสนใจและความถนัด



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กันยารัตน์ สมเกต. (2553). *Social Network*. สืบค้นจาก <http://www.thaigoodview.com/library/>.
- เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2556). *Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา*. VeridianE-Journal, Silpakom University.
- คงเดช กี่สุขพันธ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์ ความหมาย ประเภท เครื่องมืออุปกรณ์ ประโยชน์และข้อจำกัด*. สืบค้นจาก www.ejournal.su.ac.th2upload/556.pdf.
- จิระพงษ์ โภพพันธุ์. (2558). *ข้อดี ข้อเสียของโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network)*. สืบค้นจาก <http://www.krui3.com/content/6847>.
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2552). *เครือข่ายสังคมออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://tawasau.yiu.ac.th/jaruwut>.
- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. (2553). *การศึกษาพฤติกรรมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร-อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- ชัยเดช บุญสอน. (2554). *การพัฒนากระบวนการเรียนออนไลน์ ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การแก้ ปัญหาการควบคุมหุ่นยนต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- ชัยวัฒน์ แก้วพินางม. (2559). *เทคโนโลยีเพื่อการประเมินการเรียนรู้ภาษาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. Veridian E - Journal, Silpakom University, 9(3), 445.*
- ชุตินธร โพธิ์สุนทร. (2558). *ศึกษาส่วนประสมทางการตลาดจาก #Hashtag ใน Twitter ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อ เบเกอรี่ของคนใน Twitter. (การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี.
- ณัฐกฤตา นรชาญ. (2557). *สภาพ ปัญหา และความต้องการสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 34. (การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ฐิติภา สัมพันธ์พร. (2556). *กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของบริษัท จีเอ็มเอ็ม ไท หับ จำกัด (จีทีเอช) กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง ATM เอร็อกเกอร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

- จิตยา ปิยภัณฑ. (2556). *ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2553). *สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมเพื่อการการศึกษา*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธัญญกนก สุจริตรัฐ. (2557). *พฤติกรรมกรรมการสื่อสารของคนไทยที่ไม่เหมาะสมในสังคมออนไลน์ (กรณีศึกษา YOUTUBE.COM): กราฟิกเคลื่อนไหวที่ใช้ในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์*. การประชุมวิชาการระดับชาติ ประจำปี 2557 (National Research Conference 2014). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- จิตติมา ทองทับ. (2551). *Social Networking กระแสใหม่กับความเป็นไปได้ในสังคมออนไลน์*. นิตยสาร D PLUS. สืบค้นจาก <http://www.dplusmag.com/>.
- นพลสิทธิ์ ไตรสิทธิ์วัฒน์. (2556). *การประยุกต์ใช้ Social Network และ Social Media สำหรับ การศึกษา*. สืบค้นจาก <http://edutech14.blogspot.com/2014/05/social-network-social-media.html>.
- นवल ชลารักษ์. (2558). บทบาทของครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 (The Teacher's Role and Instruction in The 21st Century). *วารสารมหาวิทยาลัยพาร์อีสเทอร์น*, 9(1), 65.
- ประวิตร จันอับ. (2560). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก*. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก. สืบค้นจาก http://www.edu.nu.ac.th/th/news/docs/download/2018_08_2_12_12_45.pdf.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์สื่อแห่งอนาคต*. สืบค้นจาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf.
- เฟื่องฟ้า หิรัญกาญจน์. (2556). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัด สพม. 11 เขตพื้นที่จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. (การศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, นครศรีธรรมราช.
- ภัทรพร ศิริไพบูลย์. (2558). *การวิเคราะห์เนื้อหาของการสร้างตัวตนบนเฟซบุ๊กแฟนเพจ ที่ส่งผลให้เกิดการแบ่งปันของผู้ติดตาม*. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- มานะ ตรียาภวัฒน์. (2553). *ถกทางออกสื่อในวิกฤตการเมือง ปฏิรูปสื่อ ไม่ใช่แค่ปฏิรูปกรม*. สืบค้นจาก <http://www.thaireform.in.th/reform-the-news-communication/item/3468-2010-06-03-11-59-21.html>.

- เมธาวี จำเนียร. (2560). การสร้างเครือข่ายแกนนำนักเรียน จ.นครศรีธรรมราช เพื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, นครศรีธรรมราช. สืบค้นจาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int_code=37&ReclD=865&obj_id=3446
- เมธิยา ญาณจินดา. (2557). การรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเลือกตั้งผ่านสังคมออนไลน์กับทัศนคติและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ยวิษฐา จิรวัดนธรรม. (2561). อุปกรณ์สำหรับเชื่อมต่อระหว่างเครือข่าย. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/yavittha41041/xupkm-sahrab-cheuxm-tx-rahwang-kherux-khay>.
- ยีน ภู่วรรณ. (2554). นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อการจัดการเรียนรู้. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ (หน่วยที่ 11). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ระดมพล ช่วยชูชาติ. (2557). ระบบบริการจัดการเรียนรู้. สืบค้นจาก <http://www.radompon.com/radompon/?p=212>.
- ระวี แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีเฟสบุ๊คกับการพัฒนา นักเรียน. วารสาร Princess of Naradhiwas University Journal, ฉบับพิเศษ, 195-205.
- วรางคณา โตโพธิ์ไทย. (2559). สื่อสังคมเพื่อการศึกษา. ใน ประมวลสาระชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนสรร. (หน่วยที่ 13). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรินทร์ณฐา ธนภัทรเถียรเลิศ. (2554). การศึกษาความสัมพันธ์ของชั่วโมงการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อระดับคะแนนเฉลี่ย (GPA) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.
- วัฒน์ ภูวทิศ. (2553). การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบเชิงจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสารของผู้สื่อข่าว. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์. (การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1260/1/sakin.tans.pdf>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2557). ความรู้เบื้องต้นสะเต็ม. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สารีพันธ์ุ์ ศุภวรรณ. (2558). การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์. ใน ประมวลสาระชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนสรร. (หน่วยที่ 13). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- แสงเดือน ผ่องพุ่ม. (2556). *สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้*. สืบค้นจาก http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.pdf.
- สุจิตรา แสงจันดา. (2556). *สื่อสังคมออนไลน์และกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ออนไลน์*. (การศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สุธนา สิริธนต์พันธ์. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาซู เพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นจาก http://elsd.ssru.ac.th/sutanasi/pluginfile.php/23/block_html/content/1005073_5008.pdf.
- สถณี อาชวานันทกุล. (2553). *เสรีภาพกับความรับผิดชอบสื่อในศตวรรษที่ 21(4) เมื่อ 'โค้ด' โค้ด*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/641678>.
- สุระ วุฒิพรหม, ขันติ เทติธัญญา และกานต์ตระกูล วุฒิสเลลา. (2560). Plickers: เครื่องมือประเมินเพื่อการเรียนรู้แบบเรียลไทม์สำหรับห้องเรียนที่มีข้อจำกัดเรื่องเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. สืบค้นจาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/JSTEL/article/view/9536>.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2555). *สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา*. สืบค้นจาก <http://www.addkute3.com/wp-content/uploads/2012/12/2/สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.pdf>.
- สุวรรณ พุ่มพันธ์. (2559). *social network สื่อสังคมออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://krutomonLine.wordpress.com/knowledge/social-network/>.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2556). *ความหมายของสื่อสังคม*. สืบค้นจาก <http://www.royin.go.th/?knowledges>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2558). *เด็กไทยวันนี้ใช้อินเทอร์เน็ตทำอะไรทำอะไร*. สืบค้นจาก <http://service.nso.go.th/nso/web/article/article78.html>.
- สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน. (2552). *โครงการก้าวใหม่ของครูไทย ก้าวไกลด้วย Social Media*. สืบค้นจาก <http://thaismedu.com>.
- เศรษฐพงศ์ มะลิสสุวรรณ. (2552). *เครือข่ายสังคม (Social Network) กรณีศึกษา YouTube*. สืบค้นจาก http://www.thaiall.com/pdf/our_teacher_24_YouTube.pdf.
- อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2558). *Social Media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา*. สืบค้นจาก www.ejournal.su.ac.th2upload/556.pdf.
- อดิสรณ์ อันสงคราม. (2556). *ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยศรีปทุม

- อดุลย์ ภูสิตลิต. (2561). *อุปกรณ์เครือข่ายคอมพิวเตอร์*. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/khruadul/thekhnoloyi-sarsnthes-m-2-1/>.
- อารีลักษณ์ ปุกน้อย. (2559). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซีแนะที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทพสุวรรณชาฎวิทยา จ. สมุทรสงคราม*. สืบค้นจาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/issue/view/1018>.
- อิทธิพล ปรีดีประสงค์. (2555). *เครือข่ายสังคมออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://gotoknow.org/blog/virtualcommunitymanagement/288469>.
- เอกวิทย์ สิทธิวะ และวรชนันท์ ชูทอง. (2559). *คู่มือการใช้งาน Google Classroom*. สืบค้นจาก <http://googleapps.bcnv.ac.th/google-classroom/khumux-google-classroom>.
- เอษรา วสุพันธ์จิต. (2557). *เวลาคุณภาพในครอบครัวและการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. คณะแพทยศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/46243/1/5674099330.pdf>.
- Anderson Analytic. (2009). *Reason that Us Social Network Users Joined a Social Network, by Generations* Retrieved April 10, 2014 from <http://www.insidefacebook.com/2009/07/30/new-study-shows-how-different-generations-use-facebook/>.
- Alikilic, O. and U. Atabek. (2011). *Social adoption among Turkish public relation professionals: A survey of practioners. Public Relations Review, 38(2012), 56-63.*
- Safran, C. (2010). *Socail Media in Education*. Thesis for the Award of the Academic Degree of a Doctor of Technology, Graz University of Technology.
- Yamane, Taro. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. Third editio. Newyork: Harper and Row.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

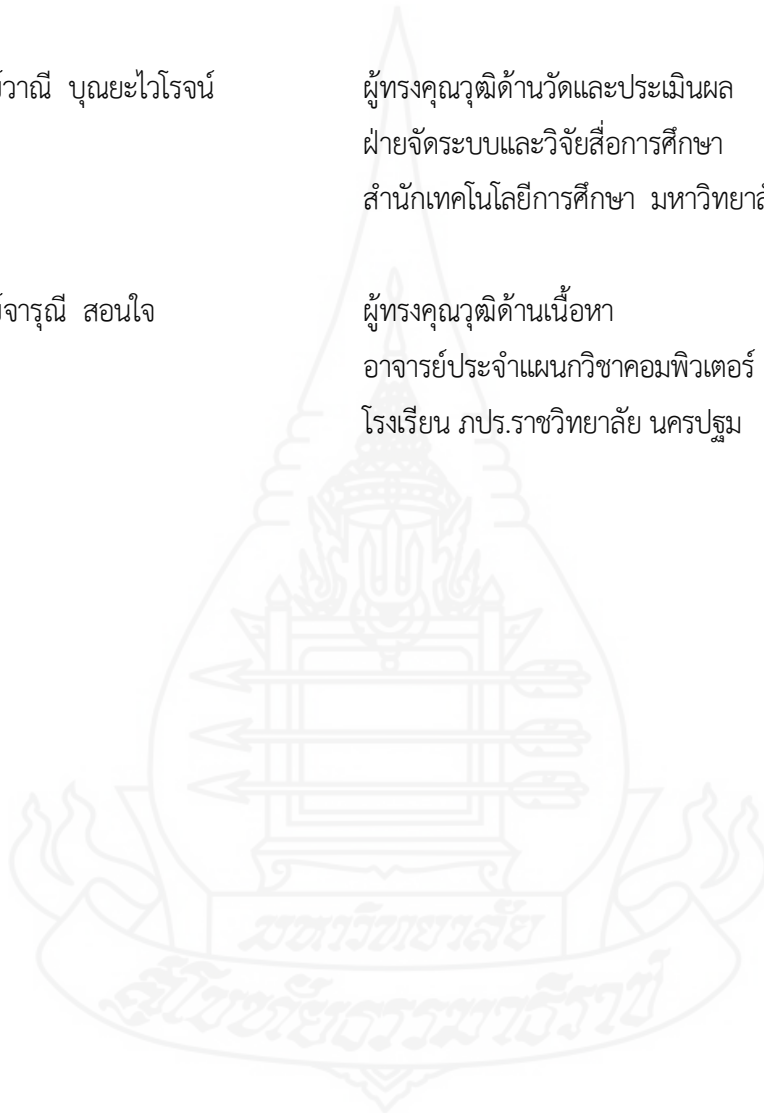
ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สารีพันธ์ุ ศุภวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา
อาจารย์ประจำภาควิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. อาจารย์วาณี บุญยะไวโรจน์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผล
ฝ่ายจัดระบบและวิจัยสื่อการศึกษา
สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
3. อาจารย์จารุณี สอนใจ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา
อาจารย์ประจำแผนกวิชาคอมพิวเตอร์
โรงเรียน ภปร.ราชวิทยาลัย นครปฐม





ภาคผนวก ข

แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามการวิจัย

เรื่อง

การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

คำชี้แจง การตอบแบบสอบถามการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม
3. ความคิดเห็นของท่านและข้อเท็จจริงที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามนี้ จะเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บรักษาข้อมูลของท่านเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น
4. แบบสอบถามความต้องการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการใช้สื่อสังคม 6 ด้าน ได้แก่
 - 1) ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - 2) วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - 3) วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - 4) ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - 5) การประเมินการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - 6) ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน
 - ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ทรายทอง เกตุพลอย

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ระดับการศึกษา

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ระดับคะแนนเฉลี่ย มากกว่า 3.50

ระดับคะแนนเฉลี่ย ระหว่าง 3.00 – 3.49

ระดับคะแนนเฉลี่ย ระหว่าง 2.50 – 2.99

ระดับคะแนนเฉลี่ย ต่ำกว่า 2.50

4. สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา

Weblogs

Micro Blogging

Wikis

Facebook

Skype

YouTube

Instagram

Twitter

Line

Google Classroom

5. นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมในสถานที่ใดมากที่สุด

ที่โรงเรียน

ที่บ้าน

ที่ร้านอินเทอร์เน็ต

6. ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณ

ต่ำกว่า 60 นาที

120 นาที

180 นาที

240 นาที

300 นาทีหรือมากกว่า

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 ด้าน รวม 100 ข้อ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตัวเลือกช่องใดช่องหนึ่งที่ตรงกับความคิดเห็นที่เป็นจริงสำหรับท่าน ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายระดับความคิดเห็นใช้ค่าน้ำหนัก ดังนี้

- 5 หมายถึง มีระดับการใช้มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีระดับการใช้มาก
- 3 หมายถึง มีระดับการใช้ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีระดับการใช้น้อย
- 1 หมายถึง มีระดับการใช้น้อยที่สุด

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
2.1 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้					
2.1.1 ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม					
1) Facebook					
2) LinkedIn					
3) Google+					
2.1.2 ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง					
1) iTunes					
2) Audacity					
2.1.3 ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว					
1) YouTube					
2) Slide share					
3) Flickr					
4) Photobucket					
5) Instagram					
6) Pinterest					
2.1.4 ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
1) Wikis					
2) Gotoknow.org					
3) Google Classroom					
2.1.5 ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้					
1) Twitter					
2) Line					
3) Pantip					
4) Facebook					
2.1.6 ด้านเกมออนไลน์					
1) Kahoot					
2) Plickers					
2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้					
2.2.1 ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้					
1) เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา					
2) เพื่อการสืบค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน					
3) เพื่อส่งเสริมความสนใจและความถนัด					
4) เพื่อเผยแพร่ภาพและวิดีโอในการเรียนการสอน					
5) เพื่อเพิ่มเติมข้อมูลความรู้ต่างๆ					
2.2.2 ด้านการทบทวนความรู้					
1) เพื่อส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน					
2) เพื่อใช้ทบทวนเนื้อหาสรุปบทเรียนของครู					
2.2.3 ด้านการรับทราบข่าวสาร					
1) เพื่อรับทราบข่าวสารต่างๆ					
2) เพื่อรับทราบผลการเรียน					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
3) เพื่อเป็นช่องทางในการติดตามข่าวสาร					
2.2.4 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์					
1) เพื่ออภิปรายแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน					
2) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน					
3) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนนักเรียน					
4) เพื่อศึกษาการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อน					
5) เพื่อเป็นแหล่งในการแสดงความคิดเห็นของตนเอง					
2.3 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้					
2.3.1 การใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์					
1) ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน					
2) ใช้รับมอบหมายงานจากครู					
3) ใช้ส่งงาน และการบ้าน					
4) ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนด้วยกัน					
5) ใช้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน					
2.3.2 การใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน					
1) ใช้ดึงดูดความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน					
2) ใช้กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียน					
3) ใช้ระบุวัตถุประสงค์ที่จะเรียน					
4) ใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนครั้งก่อน					
2.3.3 การใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนรู้การสอน					
1) เพื่อให้เรียนรู้ตามลำดับของเนื้อหาอย่างถูกต้อง					
2) เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหา					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
3) เพื่อให้เข้าใจและมีความรู้ในเนื้อหาได้ชัดเจน					
4) ใช้จำลองสถานการณ์เพื่อความปลอดภัย					
5) ใช้เพื่อประกอบการทำกิจกรรมในบทเรียน					
2.3.4 การใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ					
1) ใช้สำหรับการค้นคว้าหาความรู้					
2) ใช้ฝึกฝนและทำแบบฝึกหัด					
3) ใช้เพื่อฝึกทักษะให้เกิดความชำนาญ					
4) ใช้เพื่อฝึกการตัดสินใจและแก้ปัญหา					
2.3.5 การใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน					
1) ใช้สรุปบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน					
2) ใช้สรุปเพื่อให้เข้าใจตรงกัน					
3) ใช้สรุปให้ตรงตามวัตถุประสงค์บทเรียน					
2.3.6 การใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน					
1) ใช้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม					
2) ใช้ทำกิจกรรมหลังการเรียน					
3) ใช้เรียนรู้ด้วยตัวเอง					
2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้					
2.4.1 ได้รูปแบบวิธีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น					
2.4.2 ได้ความรู้ที่ดาวน์โหลดมาจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติมจากการเรียน					
2.4.3 ได้ทราบผลการเรียนสะดวกรวดเร็วขึ้น					
2.4.4 ได้รับแจกเอกสารต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน					
2.4.5 ได้บทวน การมอบหมายงานของครูผ่านสื่อสังคม					
2.4.6 ได้ช่องทางการส่งงานเพิ่มขึ้นเป็นการประหยัดไม่สูญหาย					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
2.4.7 ได้ช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน					
2.4.8 ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนนอกเวลาเรียน					
2.4.9 ได้ช่องทางในการสื่อสารเพิ่มเติมกับครูเพิ่มขึ้นจากในชั้นเรียน					
2.4.10 ได้ปรึกษางานกับเพื่อนในการเรียนนอกเวลาเรียน					
2.4.11 ได้ทักษะการคิด มีวินัย ซื่อสัตย์ พอเพียงและจิตสาธารณะ					
2.5 การประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้					
2.5.1 การประเมินด้านความรู้					
1) ประเมินจากการทำแบบทดสอบ					
2) ประเมินจากคำถามที่ถามและการเขียนตอบ					
3) ประเมินจากการทำแบบสอบถาม					
4) ประเมินจากการสนทนาออนไลน์					
2.5.2 การประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน					
1) ประเมินจากชิ้นงานที่ผู้เรียนนำเสนอ					
2) ประเมินจากการทำกิจกรรม					
3) ประเมินจากผลงานที่นำเสนอผ่าน Google Classroom					
4) ประเมินจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน					
2.6 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน					
2.6.1 ปัญหาด้านการศึกษา					
1) ขาดความรู้ความสามารถในการใช้สื่อ					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
2) ขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์ เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต					
3) ขาดบุคลากรที่เชี่ยวชาญระบบเพื่อปรึกษา หรือขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา					
4) ขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์					
5) ขาดทักษะในการสืบค้นข้อมูลทาง อินเทอร์เน็ต					
6) ขาดอุปกรณ์ที่ทันสมัย					
7) ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความเร็วต่ำ					
8) ทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำ					
9) ทำให้นอนดึก ตื่นสาย และไม่มาเรียน					
10) ทำให้ปวดหัว ปวดตา และไม่อยากมา เรียน					
2.6.2 ปัญหาด้านสังคม					
1) อาจตกเป็นเหยื่อของพวกผู้ร้ายหรือผู้ที่ไม่ ประสงค์ดีอาจเป็นช่องทางให้ถูกหลอกลวงได้					
2) สร้างให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้เกิด พฤติกรรมเลียนแบบ					
3) ทำให้ละเลยกิจกรรมที่มีประโยชน์ ไม่ได้ทำ กิจกรรมที่ควรจะทำตามวัย					
4) ขาดความรู้เท่าทันหรือขาดวิจารณญาณใน การใช้สื่อสังคม					
5) ขาดการตรวจสอบข้อมูลอาจทำให้หลงเชื่อ ข้อมูลเท็จ					
6) ขาดคุณธรรมและจริยธรรมที่ดีในการใช้สื่อ สังคม					
7) ขาดมารยาทที่พึงปฏิบัติร่วมกันในการใช้ สื่อสังคม					

รายการ	ระดับการใช้				
	5	4	3	2	1
2.6.3 ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ					
1) การลักลอบขโมยข้อมูล					
2) การละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน					
3) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล					
4) เป็นช่องทางแห่งอบายมุขและการทำธุรกิจ ที่ผิดกฎหมาย					
5) ถูกหลอกลวงโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตน					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาโรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม

1. ด้านประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

2. ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

3. ด้านวิธีการใช้สื่อสังคมสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

4. ด้านประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

5. ด้านการประเมินผลการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

6. ด้านปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ขอขอบคุณในความร่วมมือตอบแบบสอบถาม

ทรายทอง เกตุพลอย

ผู้วิจัย





ภาคผนวก ค

ค่าความสอดคล้องเชิงเนื้อหากับวัตถุประสงค์ (IOC)

ความสอดคล้องเชิงเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ (IOC)

ตอนที่ 1 ข้อมูลนักเรียน

1. ข้อมูลทั่วไป

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
1. เพศ	+1	+1	+1	1
2. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	1
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	+1	+1	+1	1
4. สื่อสังคมที่ใช้ในการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา	+1	+1	+1	1
5. นักเรียนใช้งานเครือข่ายสังคมในสถานที่ใดมากที่สุด	+1	+1	+1	1
6. ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมเฉลี่ยต่อวันโดยประมาณ	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

ตอนที่ 2 การใช้เครือข่ายสังคมในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนภัทร- ญาณวิทยา

2.1 ประเภทของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.1.1 ด้านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม				
1) Facebook	+1	+1	+1	1
2) LinkedIn	+1	+1	+1	1
3) Google+	+1	+1	+1	1
2.1.2 ด้านการนำเสนอผลงานประเภทสื่อเสียง				
1) iTunes	+1	+1	+1	1
2) Audacity	+1	+1	+1	1

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.1.3 ด้านการนำเสนอผลงานประเภทภาพและภาพเคลื่อนไหว				
1) YouTube	+1	+1	+1	1
2) Slide share	+1	+1	+1	1
3) Flicker	+1	+1	+1	1
4) Photobucket	+1	+1	+1	1
5) Instagram	+1	+1	+1	1
6) Pinterest	+1	+1	+1	1
2.1.4 ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมและระดมสมองและทำงานร่วมกัน				
1) Wikis	+1	+1	+1	1
2) Gotoknow.org	+1	+1	+1	1
3) Google Classroom	+1	+1	+1	1
2.1.5 ด้านการสร้างเครือข่ายประเภทส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และชุมชนการเรียนรู้				
1) Twitter	+1	+1	+1	1
2) Line	+1	+1	+1	1
3) Pantip	+1	+1	+1	1
4) Facebook	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

2.2 วัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.2.1 ด้านการให้ความรู้และแสวงหาความรู้				
1) เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตลอดเวลา	+1	+1	+1	1
2) เพื่อการสืบค้นหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน	+1	+1	+1	1

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
3) เพื่อส่งเสริมความสนใจและความถนัด	+1	+1	+1	1
4) เพื่อเผยแพร่ภาพและวิดีโอในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1
5) เพื่อเพิ่มเติมข้อมูลความรู้ต่างๆ	+1	+1	+1	1
2.2.2 ด้านการทบทวนความรู้				
1) เพื่อส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน	+1	+1	+1	1
2) เพื่อใช้ทบทวนเนื้อหาสรุปบทเรียนของครู	+1	+1	+1	1
2.2.3 ด้านการรับทราบข่าวสาร				
1) เพื่อรับทราบข่าวสารต่างๆ	+1	+1	+1	1
2) เพื่อรับทราบผลการเรียน	+1	+1	+1	1
3) เพื่อเป็นช่องทางในการติดตามข่าวสาร	+1	+1	+1	1
2.2.4 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์				
1) เพื่ออภิปรายแสดงความคิดเห็นในวิชาเรียน	+1	+1	+1	1
2) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน	+1	+1	+1	1
3) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนนักเรียน	+1	+1	+1	1
4) เพื่อศึกษาการทำแบบฝึกหัดกับเพื่อน	+1	+1	+1	1
5) เพื่อเป็นแหล่งในการแสดงความคิดเห็นของตนเอง	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

2.3 วิธีการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.3.1 การใช้สื่อสังคมในการปฏิสัมพันธ์				
1) ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน	+1	+1	+1	1
2) ใช้รับมอบหมายงานจากครู	+1	+1	+1	1
3) ใช้ส่งงาน และการบ้าน	+1	+1	+1	1
4) ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียนด้วยกัน	+1	+1	+1	1
5) ใช้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน	+1	+1	+1	1

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.3.2 การใช้สื่อสังคมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน				
1) ใช้ดึงดูดความสนใจก่อนเข้าสู่บทเรียน	+1	+1	+1	1
2) ใช้กระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียน	+1	+1	+1	1
3) ใช้ระบุวัตถุประสงค์ที่จะเรียน	+1	+1	+1	1
4) ใช้ทบทวนเนื้อหาในบทเรียนครั้งก่อน	+1	+1	+1	1
2.3.3 การใช้สื่อสังคมระหว่างการเรียนการสอน				
1) เพื่อให้เรียนรู้ตามลำดับของเนื้อหาอย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	1
2) เพื่อให้การเรียนสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
3) เพื่อให้เข้าใจและมีความรู้ในเนื้อหาได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1
4) ใช้จำลองสถานการณ์เพื่อความปลอดภัย	+1	+1	+1	1
5) ใช้เพื่อประกอบการทำกิจกรรมในบทเรียน	+1	+1	+1	1
2.3.4 การใช้สื่อสังคมขั้นวิเคราะห์และฝึกปฏิบัติ				
1) ใช้สำหรับการค้นคว้าหาความรู้	+1	+1	+1	1
2) ใช้ฝึกฝนและทำแบบฝึกหัด	+1	+1	+1	1
3) ใช้เพื่อฝึกทักษะให้เกิดความชำนาญ	+1	+1	+1	1
4) ใช้เพื่อฝึกการตัดสินใจและแก้ปัญหา	+1	+1	+1	1
2.3.5 การใช้สื่อสังคมขั้นสรุปบทเรียน				
1) ใช้สรุปทบทวนเนื้อหาให้ชัดเจน	+1	+1	+1	1
2) ใช้สรุปเพื่อให้เข้าใจตรงกัน	+1	+1	+1	1
3) ใช้สรุปให้ตรงตามวัตถุประสงค์บทเรียน	+1	+1	+1	1
2.3.6 การใช้สื่อสังคมหลังการเรียนการสอน				
1) ใช้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	+1	+1	+1	1
2) ใช้ทำกิจกรรมหลังการเรียน	+1	+1	+1	1
3) ใช้เรียนรู้ด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

2.4 ประโยชน์ของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.4.1 ได้รูปแบบวิธีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น	+1	+1	+1	1
2.4.2 ได้ความรู้ที่ทวนเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติมจากการเรียน	+1	+1	+1	1
2.4.3 ได้ทราบผลการเรียนสะดวกรวดเร็วขึ้น	+1	+1	+1	1
2.4.4 ได้รับแจกเอกสารต่างๆ ประกอบการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1
2.4.5 ได้ทบทวน การมอบหมายงานของครูผ่านสื่อสังคม	+1	+1	+1	1
2.4.6 ได้ช่องทางการส่งงานเพิ่มขึ้นเป็นการประหยัดไม่สูญหาย	+1	+1	+1	1
2.4.7 ได้ช่องทางในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากในห้องเรียน	+1	+1	+1	1
2.4.8 ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนนักเรียนนอกเวลาเรียน	+1	+1	+1	1
2.4.9 ได้ช่องทางในการสื่อสารเพิ่มเติมกับครูเพิ่มขึ้นจากในชั้นเรียน	+1	+1	+1	1
2.4.10 ได้ปรึกษางานกับเพื่อนในการเรียนนอกเวลาเรียน	+1	+1	+1	1
2.4.11 ได้ทักษะการคิด มีวินัย ซื่อสัตย์ พอเพียงและจิตสาธารณะ	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

2.5 การประเมินผลของสื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.5.1 การประเมินด้านความรู้				
1) ประเมินจากการทำแบบทดสอบ	+1	+1	+1	1
2) ประเมินจากคำถามที่ถามและการเขียนตอบ	+1	+1	+1	1
3) ประเมินจากการทำแบบสอบถาม	+1	+1	+1	1
4) ประเมินจากการสนทนาออนไลน์	+1	+1	+1	1

2.5.2 การประเมินด้านทักษะการปฏิบัติงาน				
1) ประเมินจากชิ้นงานที่ผู้เรียนนำเสนอ	+1	+1	+1	1
2) ประเมินจากการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	1
3) ประเมินจากผลงานที่นำเสนอผ่าน Google Classroom	+1	+1	+1	1
4) ประเมินจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00

2.6 ปัญหาในการใช้สื่อสังคมเพื่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
2.6.1 ปัญหาด้านการศึกษา				
1) ขาดความรู้ความสามารถในการใช้สื่อ	+1	+1	+1	1
2) ขาดทักษะในการใช้โปรแกรมบราวเซอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	1
3) ขาดบุคลากรที่เชี่ยวชาญระบบเพื่อปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหา	+1	+1	+1	1
4) ขาดทักษะในการใช้อุปกรณ์	+1	+1	+1	1
5) ขาดทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	1
6) ขาดอุปกรณ์ที่ทันสมัย	+1	+1	+1	1
7) ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความเร็วต่ำ	+1	+1	+1	1
8) ทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำ	+1	+1	+1	1
9) ทำให้นอนดึก ตื่นสาย และไม่มาเรียน	+1	+1	+1	1
10) ทำให้ปวดหัว ปวดตา และไม่ยอมมาเรียน	+1	+1	+1	1
2.6.2 ปัญหาด้านสังคม				
1) อาจตกเป็นเหยื่อของพวกผู้ร้ายหรือผู้ที่ไม่ประสงค์ดี อาจเป็นช่องทางให้ถูกหลอกลวงได้	+1	+1	+1	1
2) สร้างให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ	+1	+1	+1	1

รายการ	ค่า IOC ผู้ทรงคุณวุฒิ			
	1	2	3	เฉลี่ย
3) ทำให้ละเลยกิจกรรมที่มีประโยชน์ ไม่ได้ทำกิจกรรมที่ควรจะทำตามวัย	+1	+1	+1	1
4) ขาดความรู้เท่าทันหรือขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อสังคม	+1	+1	+1	1
5) ขาดการตรวจสอบข้อมูลอาจทำให้หลงเชื่อข้อมูลเท็จ	+1	+1	+1	1
6) ขาดคุณธรรมและจริยธรรมที่ดีในการใช้สื่อสังคม	+1	+1	+1	1
7) ขาดมารยาทที่พึงปฏิบัติร่วมกันในการใช้สื่อสังคม	+1	+1	+1	1
2.6.3 ปัญหาด้านอาชญากรรมสื่อ				
1) การลักลอบขโมยข้อมูล	+1	+1	+1	1
2) การละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน	+1	+1	+1	1
3) การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	+1	+1	+1	1
4) เป็นช่องทางแห่งอบายมุขและการทำธุรกิจที่ผิดกฎหมาย	+1	+1	+1	1
5) ถูกหลอกลวงโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตน	+1	+1	+1	1
เฉลี่ย	1	1	1	1.00



ภาคผนวก ง

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

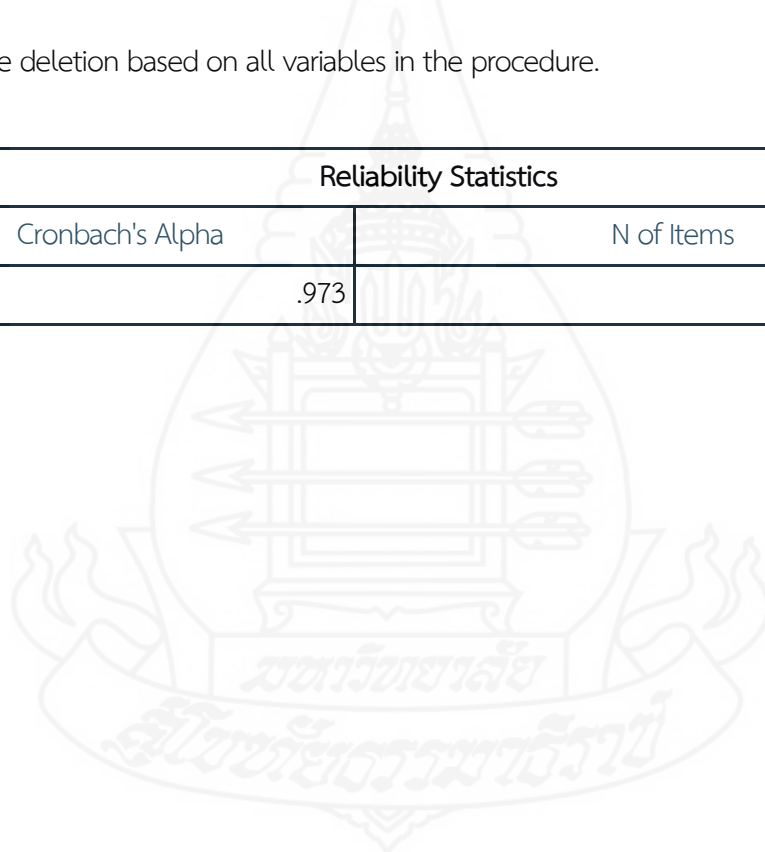
การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	299	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	299	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	
.973	100	



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวทรายทอง เกตุพลอย
วัน เดือน ปีเกิด	18 กันยายน 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดปทุมธานี
ประวัติการศึกษา	ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (คช.บ.) เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2556
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนภัทรญาณวิทยา อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 9
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ

