



รายงานการวิจัย  
เรื่อง

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Social Network Usage Behavior for Education of  
Bachelor Students, Suan Dusit University

นางสาววาลิน เนียมสอน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต



รายงานการวิจัย  
เรื่อง

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
Social Network Usage for Education of Bachelor Students,  
Suan Dusit University

นางสาววาลิน เนียมสอน  
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ  
คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีงบประมาณ 2557)

หัวข้อวิจัย	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ผู้ดำเนินการวิจัย	นางสาวชวลิน เนียมสอน
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณวิภา จัตุชัย
หน่วยงาน	หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปี พ.ศ.	2560

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีการศึกษา 2558 จำนวน 393 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

และผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนการท่องเที่ยงและการบริการ จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.85 อยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 41.22 และส่วนใหญ่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 – 3.00 จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 47.84

(2) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก รองลงมา ได้แก่ ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา ด้านการอภิปรายร่วมกัน และด้านการทบทวนบทเรียน ตามลำดับ

(3) การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต พบว่า นักศึกษาที่เรียนในชั้นปีแตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกัน ส่วนนักศึกษาที่เรียนต่างคณะ/โรงเรียน มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<b>Research Title</b>	Social Network Usage Behavior for Education of Bachelor Students Suan Dusit University
<b>Researcher</b>	Miss CHAWLIN NIAMSORN
<b>Research Consultants</b>	Asst. Prof. Dr. WANWIPA CHATUCHAI
<b>Organization</b>	Business Computer Program, Faculty of Management Science Suan Dusit University
<b>Year</b>	2017

The research objectives were (1) to study the social media usage behavior in education of Suan Dusit University students (2) to compare the social media usage behavior in education of Suan Dusit University students according to their characteristics. The research sample was 393 undergraduate students at Suan Dusit University who studied during 2015. The data was collected by questionnaire and analyzed by percentage, frequency, mean, standard deviation, t-test, and one-way ANOVA.

The research findings demonstrated that :

(1) Most of the sample was studying in School of Tourism and Hospitality Management (78 students or about 19.85%); sophomore (162 students or about 41.22%); with grade point average (GPA) 2.51 – 3.00 (188 students or about 47.84%)

(2) Most of the sample usage behavior of the social media in education was in the high level. Social media provides them another world of education, encourages self-study, locates the education network, colloquium, and lesson review, respectively.

(3) The social media usage behavior in education of Suan Dusit University students can be compared as follow. The different class year students had the same behavior of social media usage in education, but the students in different faculties and GPA have differences behavior with in 95% confidence level.

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษาสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากบุคคลหลายท่านได้กรุณาช่วยเหลือให้ข้อมูล ข้อเสนอแนะ คำปรึกษาแนะนำ ความคิดเห็น กำลังใจ และได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร. วรณวิภา จัตตชัย ที่ได้อนุเคราะห์ให้ความรู้และคำแนะนำเพื่อปรับปรุงรายงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านเจ้าของเอกสารและงานวิจัยทุกท่านที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำมาอ้างอิงในการทำวิจัย ขอขอบคุณคณาจารย์และนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ให้ความร่วมมือในการเป็นผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย และขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในชีวิต คือ คุณพ่อ คุณแม่ ที่เป็นกำลังใจให้มาโดยตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ประโยชน์และคุณค่าอันพึงเกิดจากวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชา ตอบแทน พระคุณบิดา มารดา คณาจารย์ ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ การศึกษาที่ดี

ชวาลิน เนียมสอน

2560

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	3
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	5
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>6</b>
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม	6
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	10
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	21
รูปแบบของสื่อการเรียนการสอน	26
แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอน	34
แนวคิดเกี่ยวกับการอภิปรายร่วมกัน	36
แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	38
แนวคิดเกี่ยวกับการทบทวนบทเรียน	41
แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	41
การจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46
กรอบแนวคิดการวิจัย	49
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>50</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53

	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>	54
คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	54
พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	55
การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่าย	60
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	74
สรุปผลการวิจัย	75
อภิปรายผล	79
ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้	84
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	85
<b>บรรณานุกรม</b>	86
บรรณานุกรมภาษาไทย	86
บรรณานุกรมภาษาต่างประเทศ	89
<b>ภาคผนวก</b>	90
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	91
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	96
ภาคผนวก ค ผลการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (IOC)	97
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	101
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	103

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ประสิทธิภาพของสื่อชนิดต่าง ๆ	33
2.2	เปรียบเทียบรูปแบบการเรียนการสอน	35
3.1	จำนวนประชากรและจำนวนตัวอย่างของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	51
4.1	จำนวน และร้อยละของคุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	54
4.2	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง	55
4.3	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน	56
4.4	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน	57
4.5	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	58
4.6	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน	59
4.7	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	60
4.8	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาของแต่ละคณะ/โรงเรียน	61
4.9	ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามคณะ/โรงเรียน	62
4.10	ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา เป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามคณะ/โรงเรียน	65
4.11	ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาตามระดับชั้นปีการศึกษา	68
4.12	ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามระดับชั้นที่ศึกษา	68
4.13	ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	70
4.14	ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	71
4.15	ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	73

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	สื่อเชิงทัศนะชื่อ Wordle แสดงกลุ่มคำที่เกี่ยวข้องกับ Social Media	13
2.2	ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเครือข่ายโซเชียลมีเดียในยุค Web 2.0	14
2.3	กรวยประสบการณ์ของเอตการ์ เดล และเปรียบเทียบกับลักษณะสำคัญในการเรียนรู้ของบรูเนอร์	28
2.4	กรอบแนวคิดงานวิจัย	49

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

สังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทางผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในลักษณะของเว็บไซต์ ที่มีความสามารถทำให้บุคคลสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ พื้นฐานการเกิดสังคมออนไลน์ มาจากความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมมีการพัฒนาเว็บไซต์ในรูปแบบนำเสนอเฉพาะเนื้อหาคือในยุคเทคโนโลยีเว็บ 1.0 เมื่อมีการพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ผสมรวมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีสื่อสารและโทรคมนาคม จึงมีการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บที่เรียกว่าเว็บในยุค 2.0 ขึ้น โดยได้มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า โปรแกรมเว็บ (Web Application) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบกันผ่านทางหน้าเว็บไซต์ได้ จากการพัฒนาเทคโนโลยีดังกล่าวจึงส่งผลกระทบต่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่มากขึ้น เนื่องจากโลกแคบลง มนุษย์สื่อสารกันมากขึ้นโดยอาศัยช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารที่หลากหลาย เช่น ไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) กระดานสนทนา (Web board) โปรแกรมประเภทส่งข้อความ (Instant Messenger) เป็นต้น จนกระทั่งยุคของข้อมูลข่าวสารไร้ขีดจำกัด ผู้คนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ให้บริการในหลากหลายรูปแบบหรือที่เรียกว่า Social Media ซึ่งเป็นเครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ และสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2554)

พฤติกรรมการสื่อสารของคนในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จนทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในสังคมปัจจุบัน กลุ่มคนที่นิยมใช้งานมีตั้งแต่ นักเรียน นักศึกษา คนทำงานทั่วไป รวมถึงผู้ประกอบการ โดยวัตถุประสงค์หลักในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์จะใช้เป็นช่องทางในการติดต่อ สื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบุคคลที่รู้จัก ซึ่งสามารถแบ่งตามพฤติกรรมการใช้งานได้ต่อไปนี้ (1) ใช้แสดงความคิดเห็นทัศนคติของตนเอง (2) ใช้เป็นเครื่องมือแห่งอำนาจ ระบายอารมณ์ ความรู้สึกของตัวเอง ใช้สื่อเป็นช่องทางปลดปล่อยเรื่องบางเรื่องพูดไม่ได้ (3) ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ใหม่ ๆ หรือมุ่งเน้นให้ความรู้กับผู้อื่น (4) ใช้ขายสินค้าและบริการ (5) ใช้สมัครไว้เล่นเกม (6) ใช้โพสต์ภาพถ่าย (7) ใช้สำหรับติดต่อประสานงานหรือเผยแพร่ข่าวสาร (บุญดำบล็อก, 2554) โดยการสื่อสารในลักษณะนี้จะไม่จำกัดรูปแบบซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียว หรืออาจมีภาพประกอบรวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดีย คือ มีทั้งภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบ ผู้ใช้ยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างอิสระโดยไม่ขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มหรือระบบปฏิบัติการ

ในอดีตการจัดการเรียนการสอนจะยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นผู้บรรยายเนื้อหาบทเรียน และผู้เรียนมีหน้าที่เรียนรู้ตามที่ครูบอก จะไม่เน้นที่กระบวนการคิดให้เกิดกับผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ที่ไม่เป็น ยุคต่อมากระบวนการศึกษาเปลี่ยนไปเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child

center) โดยที่ครูมีบทบาทและนำแนวทางการเรียนในบทเรียน ปัจจุบันนี้วงการการศึกษามีจุดมุ่งหมายเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่มี และมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน เทคโนโลยีจึงมีบทบาทที่สำคัญในการตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ต้องการให้สถานศึกษาจัดการศึกษาโดยนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เรียกได้ว่าเป็นการบูรณาการวิชากับสื่อต่างที่ทันสมัยการศึกษาในยุคนี้จึงหนีไม่พ้นกับคำเปรียบที่ว่า “การศึกษายุคดิจิทัล” หลังปี ค.ศ. 2000 กล่าวได้ว่าเป็น “ยุคแห่งการเปลี่ยนแปลง” เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครือข่าย และคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารแบบไร้สาย สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ระยะทางไม่เป็นอุปสรรค และผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่อยู่ในรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนที่ไหนก็ได้ ดังนั้น การศึกษาในยุคดิจิทัล จึงต้องตอบสนองที่ความต้องการของผู้เรียน ต้องสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต แต่การจัดตั้งแหล่งเรียนรู้จำเป็นต้องใช้งบประมาณมาก ถ้าผู้สอนสามารถสร้างแหล่งเรียนรู้สำหรับให้ผู้เรียนศึกษาได้เองตลอดเวลาและประหยัดค่าใช้จ่าย โดยการสร้างแหล่งเรียนรู้หรือบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้ผู้เรียนสามารถเข้ามาสืบค้น เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จึงเป็นทางออกที่ดีสำหรับการจัดการเรียนการสอน การสร้างบทเรียนหรือเนื้อหาวิชาเรียน โดยผู้สอนจะเป็นผู้ควบคุมดูแลระบบ สร้างบทเรียนเนื้อหาลงไปบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook YouTube Blogger Wikipedia และให้ผู้เรียนเข้าไปเรียนตามเนื้อหาที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดไว้ เมื่อเกิดข้อคำถามสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตั้งคำถามไว้ให้ผู้มาตอบได้ทันที ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ และเรียนรู้ได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม (การศึกษายุคดิจิทัล, 2556)

การพัฒนาของสื่อสังคมออนไลน์และการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในระหว่างที่ผู้วิจัยปฏิบัติหน้าที่เป็นอาจารย์ผู้สอนอีกทั้งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา และดูแลนักศึกษาของหลักสูตร นักศึกษามีพฤติกรรมในการติดต่อสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เปลี่ยนไป จากที่เคยติดต่อสื่อสารผ่านการสนทนาทางโทรศัพท์มือถือหรือติดต่อสื่อสารผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ขยายสินค้าและบริการผ่านหน้าร้านค้าจริงหรือผ่านเว็บไซต์ หรือค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ นักศึกษานำประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ติดต่อสื่อสารกันมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการสนทาระหว่างเพื่อนคนในครอบครัว เพื่อนใหม่ หรือแม้กระทั่งอาจารย์ การค้นหาข้อมูลเพื่อนเก่าหรือคนที่เคยรู้จักแต่ไม่ได้ติดต่อกันมาเป็นเวลานาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในหัวข้อต่าง ๆ การค้นคว้าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนักศึกษาในปัจจุบันใช้สื่อสังคมออนไลน์จนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากเว็บไซต์ We are social โดย Simon Kemp (2016) ได้รวบรวมสถิติ และสำรวจพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียของประเทศไทยดังนี้ ประชากรทั้งหมด 68 ล้านคน มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตกว่า 38 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 56 ของประชากร และมีผู้ใช้โซเชียลมีเดียทั้งสิ้น 38 ล้านคน อัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้โซเชียลมีเดียเติบโตขึ้นร้อยละ 19 ใช้โซเชียลมีเดีย 2.52 ชั่วโมงต่อวัน ประเภทของโซเชียลมีเดียที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook รองลงมาคือ Line Facebook Messenger Google+ และ Instagram ส่วนใหญ่ผู้ใช้ Facebook จะมีอายุระหว่าง 20 – 29 ปี จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มี

ประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล ช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ หรือแม้แต่การสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล นับว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ น่าสนใจและเป็นประโยชน์ ในการนำไปประยุกต์ใช้กับการสอนในทันกับยุคปัจจุบัน

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา

### ขอบเขตการวิจัย

#### ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยครั้งนี้มีประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2558 มี 5 คณะ คือ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ และ 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนการเรือน และโรงเรียนการท่องเที่ยวและบริการ รวมทั้งสิ้น 15,000 คน (ที่มา : สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, 2558)

#### ขอบเขตด้านเนื้อหา

**ตัวแปรอิสระ (Independent Variable)** คือ คุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำแนกเป็น คณะ ชั้นปี และผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

**ตัวแปรตาม (Dependent Variable)** คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา 5 ด้าน คือ ด้านการเรียนการสอน ด้านการอภิปรายร่วมกัน ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการทบทวนบทเรียน และด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา

#### ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยเดือนกรกฎาคม 2557 – กรกฎาคม 2559

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะ/โรงเรียนต่างกัันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

3. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา** หมายถึง การกระทำหรือการแสดงผลออกในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบไปด้วยการพิมพ์ข้อความเพื่อแสดงความคิดเห็น การส่งข้อความ และการแบ่งปัน (Share) สื่อที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เช่น รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เพลง บทความ เป็นต้น ให้กับเพื่อน อาจารย์ และบุคคลสาธารณะ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการเรียนการสอน ด้านการอภิปรายร่วมกัน ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการทบทวนบทเรียน และด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา

**ด้านการเรียนการสอน** หมายถึง การดำเนินการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์และสอดคล้องกับทฤษฎี/หลักการการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือ โดยผ่านกระบวนการวิจัยและได้รับการพิสูจน์และทดสอบว่ามีประสิทธิภาพ ซึ่งรูปแบบการสอนจะแสดงขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้และผู้สอนต้องดำเนินการตามขั้นตอนในรูปแบบดังกล่าวเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบนั้น ๆ

**ด้านการอภิปรายร่วมกัน** หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา เกิดการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียนได้

**ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล และเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลนั้น ๆ ต่อสิ่งแวดล้อม หรือในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม การตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้โดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

**ด้านการทบทวนบทเรียน** หมายถึง การหาข้อมูลในบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา การทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ รวมถึงการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน

**ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา** หมายถึง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้และการศึกษาร่วมกัน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการนำข้อมูลเนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มาระดมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอด กระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง

**เครือข่ายสังคมออนไลน์** หมายถึง แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในปัจจุบันและอดีต อาจารย์ เพื่อนร่วมงาน บุคคลในครอบครัว คนรู้จัก และไม่เคยรู้จัก บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนเว็บไซต์เพื่อใส่ข้อมูลประวัติ อัปโหลดรูปถ่าย แบ่งปันกิจกรรมที่ทำ (Share) พร้อมเขียนข้อความบอกเล่าเรื่องราว (Write Post) และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ (Comment) เพื่อเชื่อมโยงระหว่างเพื่อนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเว็บไซต์ประเภทนี้ประกอบด้วย Facebook Twitter Instagram MySpace เป็นต้น

**นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต** หมายถึง นักศึกษาของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2558 ซึ่งมี 5 คณะ คือ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ และ 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนการเรือน และโรงเรียนการท่องเที่ยวและบริการ

### **ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย**

1. ได้ทราบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตเพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับผู้บริหารมหาวิทยาลัยเพื่อส่งเสริมกระบวนการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต
3. สนับสนุนสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสรุปเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยโดยจะนำเสนอเนื้อหาแบ่งออกเป็น 12 ส่วน ตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา
3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
4. รูปแบบของสื่อการเรียนการสอน
5. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอน
6. แนวคิดเกี่ยวกับการอภิปรายร่วมกัน
7. แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
8. แนวคิดเกี่ยวกับการทบทวนบทเรียน
9. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา
10. การจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
12. กรอบแนวคิดการวิจัย

#### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง กริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าทาง การประพฤติปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ (ประสิทธิ์ ทองอ่อน, 2542, หน้า 4-6)

พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่ต้องมีสาเหตุที่ทำให้ปรากฏออกมาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทางใดทางหนึ่ง และพฤติกรรมของมนุษย์แสดงออกอย่างซับซ้อนแม้กระทั่งสีหน้าและการกระทำ (ณัฐธยาน์ ช่วยธานี, 2550, หน้า 21)

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ทุก ๆ สิ่งที่คุณกระทำซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรง หรืออยู่ในกระบวนการทางจิตใจ ซึ่งได้แก่ความคิดความรู้สึกและแรงขับซึ่งเป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง (Allen & Santrock, 1993, p. 8)

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง พฤติกรรมเป็นการประพฤติปฏิบัติของบุคคลที่สามารถสังเกตได้ (ฮาเลย์, 2544, หน้า 5)

สรุปความหมายของพฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกซึ่งบุคคลอื่นสามารถสังเกตได้โดยตรง

### ประเภทของพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อนที่ต้องศึกษาโดยละเอียด แต่อย่างไรก็ตามนักวิชาการได้จำแนกพฤติกรรมมนุษย์ที่เป็นสาระในการศึกษาออกเป็นประเภทต่าง ๆ โดยใช้เกณฑ์ในการจำแนก 5 เกณฑ์ (กฤษศรี คำชาย และคณะ, 2545, หน้า 1-3) ดังนี้

1. เกณฑ์ในการใช้การสังเกต ในการใช้การสังเกตเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งปรากฏเห็นได้ชัดเจน เช่น การหัวเราะ ยิ้ม ร้องไห้ เป็นต้น ประเภทที่สอง คือ พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งไม่ปรากฏให้เห็นสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน เช่น ความคิด ความรู้สึก การเข้าใจ ความจำ เป็นต้น

พฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายในมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน กล่าวคือ พฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายในต่างก็เป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน เช่น ถ้าพฤติกรรมภายในโศกเศร้า ก็จะแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอกทางสีหน้าแววตาเศร้า ท่าทางเก็บกดเก็บตัว หรือร้องไห้ออกมาได้ ในทำนองเดียวกัน ถ้าพฤติกรรมภายนอกเกรี้ยวกราด ตวาดแม่ไปโดยไม่ตั้งใจ ก็จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมภายใน คือ รู้สึกผิด และอาจคิดในทางร้ายว่าแม่ไม่รักตน

2. เกณฑ์ด้านแหล่งกำเนิดพฤติกรรมในการใช้แหล่งที่เกิดเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ พฤติกรรมวุฒิภาวะ (Maturity) ซึ่งเป็นความพร้อมที่เกิดขึ้นโดยมีธรรมชาติเป็นตัวกำหนดให้เป็นไปได้ตามเผ่าพันธุ์ และวงจรของชีวิต มนุษย์สามารถเกิดพฤติกรรมนั้นขึ้นมาได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องผ่านประสบการณ์หรือการฝึกฝน เช่น การคลาน การร้องไห้ การนอน เป็นต้น ประเภทที่สอง คือ พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learned) ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์และการฝึกฝน เช่น การว่ายน้ำ การขี่จักรยาน การอ่านหนังสือ เป็นต้น

3. เกณฑ์ด้านภาวะทางจิตของบุคคล ในการใช้ภาวะทางจิตของบุคคลเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ พฤติกรรมที่กระทำโดยรู้ตัว (Conscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตสำนึก เช่น พุด วิ่ง เดิน เป็นต้น ประเภทที่สอง พฤติกรรมที่กระทำโดยไม่รู้ตัว (Unconscious) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเป็นพฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะ เช่น ฝัน ละเมอ เป็นต้น

4. เกณฑ์ด้านการแสดงออกของอินทรีย์ ในการใช้การแสดงออกของอินทรีย์เป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ พฤติกรรมทางกาย (Physical activity) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยใช้อวัยวะของร่างกายอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยแขน หรือขา การปรับเปลี่ยนอิริยาบถของร่างกาย การพยักหน้า การโคลงตัว เป็นต้น ประเภทที่สอง พฤติกรรมทางจิต (Psychological Activity) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายใน เช่น ความคิด ความเข้าใจ หรือการเกิดอารมณ์ เป็นต้น

5. เกณฑ์ด้านการทำงานของระบบประสาท ในการใช้การทำงานของระบบประสาทเป็นเกณฑ์ พฤติกรรมสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทแรก คือ พฤติกรรมที่ควบคุมได้ (Voluntary) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ในความควบคุมและสั่งการด้วยสมอง จึงสามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามที่ต้องการ เช่น การพูดคุย การแกว่งแขนขา เป็นต้น ประเภทที่สอง พฤติกรรมที่ควบคุมไม่ได้ (Involuntary) เป็นการทำงานของอินทรีย์ที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ เช่น ปฏิกริยาสะท้อน (สะอึก) สัมผัสชาติญาณ (สะดุ้ง) และการทำงานของระบบอวัยวะภายใน เป็นต้น

### สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

พันธุกรรม (Heredity) หมายถึง ลักษณะที่ถ่ายทอดไปสู่รุ่นลูกหลานด้วยกระบวนการทางชีววิทยา มีสารชีวเคมีที่สำคัญ คือ ดีเอ็นเอ ซึ่งเป็นสารพันธุกรรมและทำหน้าที่ด้วยการเป็นยีน ยีนจึงมีหน้าที่ในการบันทึกลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลเอาไว้ ทำให้บุคคลมีลักษณะต่าง ๆ ตามบรรพบุรุษของตน ลักษณะที่ถ่ายทอดมา เป็นลักษณะของบุคลิกภาพภายนอก ลักษณะของโรคและความบกพร่องของร่างกาย รวมไปถึงลักษณะที่มองเห็นได้ไม่ชัดเจนนัก เช่น สติปัญญา อารมณ์ เป็นต้น (วิไลวรรณ ศรีสงคราม และคณะ, 2549, หน้า 2)

ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมและปรากฏเด่นชัด ได้แก่

1. ลักษณะทางกาย เช่น รูปร่าง สีผิว สีตา ความถนัดของมือ เป็นต้น
2. ลักษณะทางสภาพจิตใจและสติปัญญา เช่น อารมณ์ ความฉลาด ความโง่ เป็นต้น
3. โรคทางกายบางอย่าง เช่น เบาหวาน ตาบอดสี เลือดออกไม่หยุด เป็นต้น
4. ชนิดของหมู่เลือด

สิ่งแวดล้อม คือ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลแสดงออกโต้ตอบในลักษณะต่าง ๆ กันซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางบ้าน สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน สิ่งแวดล้อมทางชุมชน วัฒนธรรมและภูมิประเทศ เป็นต้น (จรรยา สุวรรณทัต และดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2521, หน้า 11)

สิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ มีหลายประการ ซึ่ง ดร.ณรงค์ สินสวัสดิ์ ได้อธิบายไว้ในหนังสือจิตวิทยาการเมือง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ลักษณะนิสัยส่วนตัวของมนุษย์แต่ละคน และสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัพฤติกรรมของมนุษย์ หากแต่เป็นเรื่องของกระบวนการอื่น ๆ ทางสังคม

พฤติกรรมเป็นผลมาจากมนุษย์แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือแรงจูงใจพฤติกรรมบางอย่างมีแรงจูงใจหลายอย่างรวมกัน ซึ่งปัจจัยในการจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ แรงจูงใจทางกายเป็นแรงจูงใจที่เกิดความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย เป็นต้น

แรงจูงใจทางสังคม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการเรียนรู้ แบ่งออกได้หลายลักษณะ เช่น ความต้องการทางสังคมที่คล้ายตามขนบธรรมเนียมประเพณี ความต้องการอย่างเดียวกันอาจทำให้คนเรามีพฤติกรรมไม่เหมือนกัน เช่น เมื่อต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมบางคนเข้าห้องสมุด ในขณะที่บางคนค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมอย่างเดียวกันอาจเนื่องมาจากความต้องการที่แตกต่างกันได้ เช่น บางคนชอบใช้อินเทอร์เน็ต เพราะต้องการหาความรู้ ในขณะที่บางคนต้องการความบันเทิง พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งอาจสนองความต้องการ ได้มากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ต เพราะต้องการข่าวสารข้อมูล และความเพลิดเพลิน

แรงจูงใจส่วนบุคคล เป็นแรงจูงใจที่พัฒนาขึ้นเฉพาะตัวบุคคล เกิดจากความต้องการทางร่างกาย และความต้องการทางสังคมประกอบกัน เพื่อเป็นการสื่อสารให้อีกฝ่ายหนึ่งได้รับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมแบ่งออกเป็นสองประการหลักคือ ลักษณะที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรมของมนุษย์ เช่น รูปร่าง สีผิว ความถนัดของมือ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และสิ่งแวดล้อมที่เป็นสิ่งกระตุ้นให้บุคคลแสดงโต้ตอบในลักษณะต่าง ๆ กัน

### พฤติกรรม การสื่อสาร

ในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับ หรือเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่า ไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก ปัจจัยที่สำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจรับข่าวสารแตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคล มีดังนี้ (สมร ทองดี, 2546, หน้า 135-137)

1. ความสะดวกในการใช้งาน บุคคลจะเลือกใช้สื่อที่อยู่ใกล้ตัว และมีความสะดวกในการใช้มากที่สุด
2. ความเด่น บุคคลเลือกให้ความสนใจ กับสารที่มีจุดเด่นต่างไปจากสารอื่น ประสบการณ์ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารต่างกัน
3. การใช้ประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสาร เพื่อสนองวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง
4. การศึกษาและสถานะทางสังคม การศึกษา และชั้นทางสังคมมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกของผู้รับสาร

### ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับ การตีความ และการทำความเข้าใจในข่าวสารของผู้รับสาร

ปัจจัยทางด้านการสื่อสาร ได้แก่ ทักษะความสามารถ ความชำนาญในการถอดรหัสสาร รวมถึงทัศนคติในการสื่อสาร ความรู้ในเรื่องสาร และการสื่อสาร

ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ เพศ สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา อาชีพ ศาสนา เป็นต้น ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีผลต่อการรับรู้ การตีความ และ การเข้าใจในการสื่อสารทั้งสิ้น (กิตติมา สุรสนธิ, 2547, หน้า 19-20)

### วัตถุประสงค์ทั่วไปของการสื่อสารในด้านผู้รับสาร

1. เพื่อทราบ เป็นวัตถุประสงค์ของผู้รับสารที่ต้องการทราบเรื่องราว หรือติดตามข้อมูล เหตุการณ์ ข่าวสารต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น นักศึกษา A เปิดเว็บไซต์ หนังสือพิมพ์เพื่อหาข่าวสาร เกี่ยวกับการเมืองที่ตนเองสนใจ
2. เพื่อเรียนรู้ เป็นวัตถุประสงค์ของผู้รับสารที่ต้องการที่จะรู้ และเข้าใจในเรื่องราวหรือ วิชาการต่าง ๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถของตนเองให้สูงมากขึ้น เช่น นักศึกษา B สนทนาออนไลน์ กับอาจารย์เพื่อพูดคุยเรื่องการเรียน
3. เพื่อหาความพอใจ โดยปกติแล้วคนเราทุกคนต้องการมีชีวิตที่มีความสุขสนุกสนาน และ รื่นรมย์ หลีกเลี้ยงสภาพในชีวิตจริงที่คนเรามักจะพบกับความยุ่งยากวุ่นวาย สับสน และก่อให้เกิด ความเครียด

ดังนั้น จึงจำเป็นต้องหาบุคคล หรือสิ่งที่ทำให้เพลิดเพลิน เพื่อคลายความเครียดเหล่านั้น เช่น การชมภาพยนตร์ หรือฟังวิทยุออนไลน์ เพื่อการตัดสินใจ ในการตัดสินใจของคนเรา มักต้องการข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบในการตัดสินใจซึ่งข้อมูลข่าวสารนั้นจำเป็นจะต้องเป็นข้อมูลที่มีความลึกซึ้ง และมีอิทธิพลพอที่จะชักจูงให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือเกิดการตัดสินใจได้ ดังนั้น คนเรา จึงหาข่าวสารเพื่อการตัดสินใจ (กิตติมา สุรสนธิ, 2547, หน้า 24-25)

### วัตถุประสงค์การสื่อสารในลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านการพัฒนา

ในการพัฒนาไม่ว่าจะเป็นบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานทางสังคม จำเป็นต้องใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือ เพราะการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ คือ การเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลอันเป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศ การใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ก็เป็นอีกทางหนึ่งในการสื่อสารที่สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการพัฒนาได้ดังนี้ (กิตติมา สุรสุนธิ, 2547, หน้า 26-28)

1. วัตถุประสงค์ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงในเรื่องความรู้ (knowledge change) เป็นวัตถุประสงค์ การสื่อสารที่ต้องการเปลี่ยนแปลงผู้รับสารในด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ สามารถนำไปใช้วิเคราะห์ รวมทั้งสามารถประเมินค่า เรื่องราวเหตุการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้ เช่น เว็บไซต์การให้ความรู้เรื่องการภาษาต่างประเทศแก่ผู้ที่สนใจ เป็นต้น

2. วัตถุประสงค์ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงในเรื่องทัศนคติ เป็นวัตถุประสงค์การสื่อสารที่ต้องการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย คุณธรรม ค่านิยม ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ ความพยายามที่จะให้เกิดการยอมรับ การตอบสนอง การเกิดค่านิยม การเข้าถึงแนวคิด และการปฏิบัติเป็นนิสัย แต่เนื่องจากกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็กมักจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เรื่องทัศนคติได้ง่ายเมื่อได้รับสารจากผู้ที่ไม่หวังดีจนทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ มากมาย อาทิ การโชว์หวิวของเด็กวัยรุ่นแลกกับค่าโทรศัพท์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

3. วัตถุประสงค์ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงในเรื่องพฤติกรรม เป็นความต้องการในการเปลี่ยนแปลงในด้านการกระทำของบุคคลอันเป็นสิ่งที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้ ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนแบบ การลงมือทำตามแบบ การกระทำอย่างถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการกระทำได้โดยธรรมชาติ

พฤติกรรมของมนุษย์ เป็นสิ่งที่มนุษย์เลือกที่จะประพฤติปฏิบัติด้วยตนเอง แต่นั่นก็มาจากแรงจูงใจต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ทำให้มนุษย์เลือกที่จะกระทำตามอย่างที่ตนเองได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ของการรับสารในด้านต่าง ๆ โดยมีปัจจัยแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดนั่นคือ พฤติกรรมของมนุษย์ไม่มีผลกระทบต่อคนรอบข้าง หรือสิ่งแวดล้อมของมนุษย์เท่านั้น แต่ส่งผลกระทบต่อตัวของมนุษย์ผู้นั้นโดยตรง ดังนั้นพฤติกรรม คือ สิ่งที่สำคัญที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นหัวข้อในการวิจัยในครั้งนี้

### แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา

เทคโนโลยีและสื่อสารเพื่อการศึกษา (Educational Technology and Communications) เป็นศาสตร์และองค์ความรู้สำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ยิ่งใหญ่ในสังคมแบบเปิดในยุคปัจจุบัน สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการศึกษาเรียนรู้ของมนุษย์ได้มีการสร้างและพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในวิธีการดำรงชีพของมนุษย์ในสังคมต่างได้รับผลกระทบจากพัฒนาการดังกล่าวอย่างทั่วถึงกัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกแห่งพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) นั้นนับได้ว่าเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงในเชิงกระบวนทัศน์ครั้งยิ่งใหญ่ในวงการศึกษาคือ เป็นก้าวกระโดดครั้งสำคัญของมนุษย์ต่อการเรียนรู้ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อเทคโนโลยีการศึกษาที่ได้มีพัฒนาการอย่างก้าวไกลและทันสมัย เป็นยุคแห่งการใช้เทคโนโลยี

ขั้นสูง ที่เรียกว่าเทคโนโลยียุคไฮ-เทค (Hi-Tech: High Technology) ที่นำมาปรับใช้ในวงการศึกษา ในหลากหลายรูปแบบและวิธีการ

ในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคที่สังคมได้รับอิทธิพลค่อนข้างสูงจากพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer) ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ มนุษย์ได้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จากสื่อประเภทคอมพิวเตอร์เป็นฐานสำคัญ (Computer-based Technology) พัฒนาระบบและประสิทธิภาพเชิงกระบวนการที่เป็นไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะอย่างยิ่งอิทธิพลของคอมพิวเตอร์ในยุคที่เรียกว่า Web 2.0 ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นระบบแห่งความทันสมัย (Modernization) ที่มีความรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงในการสื่อสารและครอบคลุมทั่วทุกแห่งของโลกแห่งสังคมระบบเปิดที่เรียกว่า สังคมเครือข่าย (Network Society) ของวิวัฒนาการในโลกแห่งไซเบอร์ที่เรียกกันว่าโลกยุค WWW (World Wide Web) ซึ่งคุณลักษณะของสื่อที่กล่าวถึงเหล่านี้ ในแวดวงวิชาการด้านเทคโนโลยีสื่อสาร การศึกษาและนิเทศศาสตร์/สื่อสารมวลชน จะเรียกชื่อว่า “สื่อใหม่ (New Media)” ซึ่งเป็นสื่อทางการศึกษาในยุคดิจิทัล (Digital) ที่กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญแทนที่สื่อในยุคอนาล็อก (Analog) หรือสื่อแบบดั้งเดิม (Traditional Media) ในปัจจุบัน

คำว่า “สื่อใหม่ (New Media)” จึงต้องอธิบายถึงคุณลักษณะสำคัญของ “สิ่งที่เรียกว่าสื่อใหม่” ว่ามีคุณสมบัติทั้งในเชิงเทคนิค ในเชิงสังคม และคุณสมบัติในเชิงอื่น ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล, 2555: 10-18) ต่อไปนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่าย (Interactivity) เนื่องจากเป็นรูปแบบของการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way-communication)
2. มีความสามารถเคลื่อนที่ได้สูง (Mobility) ทำให้สะดวกต่อการพกพาไปในที่ต่าง ๆ (Compactable)
3. สามารถดัดแปลงเปลี่ยนรูปได้ (Convertibility)
4. สามารถเชื่อมต่อกันได้ง่าย (Connectivity)
5. สามารถหาได้ / ใช้ประโยชน์ได้ในทุกที่ (Ubiquity)
6. มีความรวดเร็วในการสื่อสาร (Speed of Communication)
7. มีลักษณะที่ไร้พรมแดน (Absence of Boundaries)
8. มีความเป็นดิจิทัล (Digitalization)

สื่อใหม่ (New Media) คือ สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายของสื่อในตัวเองและมีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้เพื่อใช้ส่งข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งเฉพาะบุคคลและเครือข่ายอื่น ๆ ทั้งนี้ สื่อใหม่มีคุณลักษณะหลายประการที่ผิดแตกต่างไปจากสื่อมวลชนแบบเดิม จึงเป็นเหตุผลให้สื่อใหม่เองปรับฐานะเป็น “วัตถุแห่งการศึกษา” สื่อใหม่จึงนับว่าเป็นนวัตกรรม (Innovation) แบบหนึ่งเช่นเดียวกัน นิคม ชัยชุมพล (กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล, 2555: 10-18) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของสื่อใหม่

ประการแรก คือ ความเป็นดิจิทัล (Digitalization) ที่มีการทำงานที่หลากหลาย รวดเร็วและแม่นยำ ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ จะมีการประมวลผลที่รวดเร็ว และไร้พรมแดน ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดของโลก ก็สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

ประการที่สอง คือ สื่อใหม่มีลักษณะการหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) ซึ่งจากเดิมแต่ละสื่อมีคุณสมบัติ และหน้าที่คนละด้าน สื่อใหม่ได้นำเอาลักษณะต่าง ๆ มารวมกันเพื่อให้ผู้ใช้สื่อใหม่มีความสะดวกในการใช้สื่อเพียงสื่อเดียว

ประการที่สาม คือ การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) กล่าวคือ สื่อกับผู้ใช้สื่อสามารถโต้ตอบกันแบบทันทีทันใด ซึ่งหากนำสื่อใหม่มาใช้ในการเรียนการสอน จะสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถซักถามข้อสงสัย หรือเกิดการรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประการที่สี่ คือ สื่อใหม่เป็นการสื่อสารจากหน่วยเดียว บุคคลเดียว กระจายสารไปยังกลุ่มคนหมู่มาก (One-to-Many) ซึ่งเป็นการกระจายข้อมูล ข่าวสารจากผู้สอนไปยังผู้เรียนที่มีจำนวนหลายคนได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเรียกว่า “สังคมของการสื่อสาร” (Social Presence) คือการที่ผู้เรียนสามารถสร้างกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ในประเภทความชอบเหมือนกัน หรือที่เรียกว่า กลุ่มแฟนรายการเดียวกัน และประการสุดท้าย สื่อใหม่สามารถกระจายไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ ได้ (Many-to-many) กล่าวคือ นอกจากจะกระจายเฉพาะความสนใจในเรื่องเดียวกัน (ภายในกลุ่มเดียวกัน) แล้วยังสามารถกระจายไปยังกลุ่มคนอื่นที่มองหาความสนใจในเรื่องอื่น ๆ ได้ด้วย

Rogers (1995, pp. 15-16) ได้นิยามสื่อใหม่ (New Media) ว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง จะเห็นได้ชัดเจนว่า จากยุคดั้งเดิมมนุษย์สื่อสารตัวต่อตัวโดยใช้คำพูด และการใช้สัญลักษณ์ ต่อมา การเปลี่ยนแปลง Social Media: ความหมายและขอบข่ายด้านเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดการพัฒนาการทางการสื่อสารมากขึ้น ทำให้เกิดการสื่อสารกันผ่านสื่อมวลชน (Mass Media) มากขึ้น จึงเกิดสื่อมวลชนขึ้นมาหลายประเภท เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันการสื่อสารเน้นเป็นแบบเฉพาะเจาะจงต่อบุคคลมากขึ้น แต่ก็มี ความหลากหลายได้ในเวลาเดียวกัน เราเรียกการสื่อสารรูปแบบนี้ว่า “สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์” หรือ “โซเชียล มีเดีย” (Social Media) เช่น Facebook Twitter YouTube Instagram

### **Social Media: ความหมายและขอบข่าย**

ในการนิยามความหมายของคำว่า สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media นั้นนับได้ว่าเป็นเรื่องที่ย่างยากพอสมควร เนื่องจากเป็นศัพท์ซึ่งมีความหมายที่กว้างและมีความหลากหลายในเชิงคุณลักษณะของสื่อประเภทนี้ อย่างไรก็ตามได้มีการให้คำนิยามและความหมายที่น่าสนใจไว้ว่า

Social Media หมายถึง เครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ และสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้ในหลากหลายรูปแบบ เช่น discussion forum blogs wiki และ 3d virtual worlds เป็นต้น (The Social Media Advisory Group, 2012) และในขณะเดียวกันกับที่ Joosten (2012, p. 6) ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แห่ง The University of Wisconsin Milwaukee ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวอย่างน่าสนใจเกี่ยวกับสื่อสังคมหรือ Social Media ว่าเป็นสื่อที่ทุกคนหรือแต่ละบุคคลสามารถที่จะ



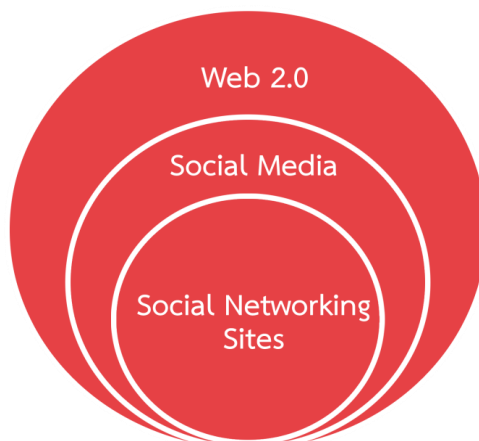
พาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3. เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่าง ๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ เป็นต้น ซึ่งปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบัน จนกลายเป็นการสร้างสังคมแห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒนาการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten, 2012, pp. 8-9)

โครงสร้างของเครือข่ายสื่อ Social Media ในยุค Web 2.0 ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2554) ดังแสดงให้เห็นจากภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.2 ความสัมพันธ์ของโครงสร้างเครือข่ายสื่อโซเชียลมีเดียในยุค Web 2.0

ที่มา: สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2554

### Connectivism: หลักปรัชญาการเรียนรู้ของสื่อ Social Media

Siemens (2004 cited in Mason & Rennie, 2008, pp. 18-19) กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า “Connectivism” ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญ คือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรณนิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า “ปรัชญาการเชื่อมโยง (Connectivism)” ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย
3. การเรียนรู้จะมีในรูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่ว ๆ ไปก็เป็นได้
4. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้ นั้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
5. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย์
6. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ คือ ปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้
7. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น
8. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณและมีความรอบคอบ เพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น

### สื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมในหลักสูตรและการสอน (Social Media in Curriculum and Instruction)

เนื่องจากวิวัฒนาการของสื่อใหม่หรือสื่อทางสังคมในปัจจุบันได้ก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับในการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในสังคมทุกกลุ่ม ดังนั้นจึงได้มีการนำมาปรับใช้ในวงการศึกษาเรียนรู้จากสื่อประเภทดังกล่าวนี้ ซึ่งเหตุผลประการสำคัญของการนำเอาสื่อสังคมหรือ Social Media มาใช้ร่วมกันในหลักสูตรและการเรียนการสอนนั้นมีหลายประการ แต่มีเหตุผล 2 ประการสำคัญที่ Kommers (2011) ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า

1. สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Blog Wikis Facebook Twitter MSN LinkedIn Flickr เป็นต้น เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเอาสื่อประเภทเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะสนองต่อจุดประสงค์สำคัญและเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้
2. การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ผู้ใช้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตนเองโดยเฉพาะการสื่อสารจากการใช้เว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับต้นได้อีกด้วย ประเภทของสื่อ

โซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในในวงการศึกษหรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภทที่สำคัญ ได้แก่ (Mason & Rennie, 2008, p. 61)

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Blogs / Weblogs    | 11. E-Books           |
| 2. Wikis              | 12. Instant Messaging |
| 3. Podcasts           | 13. Skype             |
| 4. e-Portfolios       | 14. Games             |
| 5. Social Networking  | 15. Mashups           |
| 6. Social Bookmarking | 16. Mobile Learning   |
| 7. Photo Sharing      | 17. RSS Feeds         |
| 8. Second Life        | 18. You Tube          |
| 9. Online Forums      | 19. Audio Graphics    |
| 10. Video Messaging   |                       |

ในประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอนได้มีการนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นที่นิยมนำมาใช้กันแพร่หลาย ซึ่ง Poore (2013, p. 40) รองศาสตราจารย์ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์รา The University Canberra ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในเรียนการสอนในปัจจุบันว่า กลุ่ม “The Big Four” ประกอบไปด้วย Blogs, Wikis, Social Networking และ Podcasting

สื่อโซเชียลมีเดียสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่าง ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสมอย่างไรก็ตามสื่อโซเชียลมีเดียเหล่านี้ หากจำแนกหรือจัดประเภทของลักษณะการใช้หรือการให้บริการแล้ว สามารถจำแนกได้ดังนี้

1. การตีพิมพ์ เช่น บล็อก วิกีพีเดีย เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าวหรือข้อความ
2. การแบ่งปัน เช่น วิดีโอ รูปภาพ ดนตรี ลิงค์
3. การอภิปราย เช่น การเสวนา โปรแกรมการสนทนาออนไลน์
4. เครือข่ายสังคม เช่น เครือข่ายสังคมโดยทั่วไป และเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน
5. การตีพิมพ์แบบไมโคร เช่น ไมโครบล็อก
6. เครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโซเชียลมีเดียเข้าด้วยกัน (Social Aggregation Tools)

ดังนั้นขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์สามารถสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นเป็นเทคโนโลยีในยุค 2.0 เป็นสื่อเชิงสังคมมุ่งเน้นการสร้างเครือข่าย โดยมนุษย์สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โดยการสื่อสารในรูปแบบของการเขียนข้อความ การส่งข้อความเสียง การแบ่งปันภาพถ่าย และวิดีโอ เป็นต้น จึงมีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาปรับใช้ในวงการการศึกษาเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เช่น Blog, Facebook, Twitter, Facebook เป็นต้น

## คุณประโยชน์ของการใช้โซเชียลมีเดียในการศึกษา (Benefits of Using Social Media in Education)

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึง ประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ Poore (2013, pp. 6-9) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

**คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit)** ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (Analysis, Interpretation, Synthesis, Critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้โซเชียลมีเดียดังกล่าว

2. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุผล การประเมินผลและตรวจสอบ (Validation, Assessment, Evaluation) โดยใช้กิจกรรมของโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

3. เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (Traditional Literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

4. เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทัศนะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

5. เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

6. เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่น การสร้าง usernames การ upload ข้อมูล การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

**คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคม  
ประภิต (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่**

1. ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2. สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

3. การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

4. เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

5. เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยให้การปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

6. เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

7. เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

**ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่**

1. ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

2. เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้ความพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

3. เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมมองกว้างนำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

### **คุณประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) ได้แก่**

1. เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

2. เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

3. การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility off Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่างๆที่มีอยู่

4. ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

5. เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มากลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มากและคุณภาพของงานที่มาก

6. เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ จะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social Network Wikis Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

จึงสรุปคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียได้ว่า โซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ระหว่างกลุ่มอีกด้วย อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะทางการเรียน การมองเห็น การเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ในด้านการบริหารจัดการเป็นสื่อที่สร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูล การสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ

### **กฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media Roles of Engagement)**

เนื่องจากสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่ทรงพลังและมีอิทธิพลต่อสังคมค่อนข้างสูงในปัจจุบัน ดังนั้น ในทางปฏิบัติเพื่อก่อให้เกิดคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับการนำมาใช้ในการ

เรียนการสอนนั้น ผู้ใช้สื่อสังคมต้องคำนึงถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติต่อการใช้โซเชียลมีเดียในประเด็นสำคัญบางประการดังนี้ (NSW Department of Education & Training, 2011)

1. ต้องรู้ถึงแนวนโยบายขององค์กร/หน่วยงาน ต่อการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการพัฒนางาน
2. ต้องตระหนักในการใช้โซเชียลมีเดียว่า สื่อดังกล่าวนี้จะเป็นสื่อที่มีรูปแบบและลักษณะของระบบการทำงานแบบผสมผสาน ทั้งการประสานงานและประสานคนในองค์กร
3. ต้องมีความชัดเจนในการกำหนดบทบาทหน้าที่ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในประเด็นหรือสาระที่เกิดขึ้นจากการใช้โซเชียลมีเดีย
4. คำนึงอยู่เสมอว่าขั้นตอนการดำเนินงานจะทำอะไรก่อน-หลังในการใช้สื่อสังคมทุกครั้ง
5. คำนึงถึงหลักสำคัญของการให้เกียรติและการยอมรับในข้อมูลปฐมภูมิของผู้เป็นเจ้าของหรือเป็นลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรที่นำมาใช้ในโลกร่างสังคมออนไลน์
6. พึงใช้โซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวังและสุ่มรอบคอบ (Use Discretion)
7. ใช้โซเชียลมีเดียแบบกัลยาณมิตร มีความสุภาพเรียบร้อยและมีมารยาทในการใช้
8. การผลิตเนื้อหาสาระหรือสื่อ ให้ตรงตามสมรรถนะ ความรู้ความสามารถของผู้ใช้
9. การเชื่อมโยงสื่อความหมายเพื่อการโต้ตอบระหว่างกัน ควรคำนึงถึงธรรมชาติแห่งความเป็นเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอย่างเหมาะสมตามอัตภาพ
10. ต้องยอมรับในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

### แนวคิดในการปรับใช้โซเชียลมีเดียเพื่อการเรียนรู้

Wagner (2011) แห่ง California University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียในการเรียนรู้ประเภท Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่กำลังเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางไว้อย่างน่าสนใจและมีประโยชน์ต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ (Wagner, 2011, pp. 51-52)

#### แนวคิด 5 ประการสำหรับ Facebook เพื่อการเรียนการสอน

1. ใช้ Facebook เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems: LMS)
2. ใช้ Facebook เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)
3. ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)
4. ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)
5. ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

#### แนวคิด 5 ประการสำหรับ Twitter เพื่อการเรียนการสอน

1. Twitter เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ของการเรียนรู้ในประเด็นที่สนใจสำหรับผู้เรียน
2. ใช้ Twitter ในการถามตอบข้อสงสัยสั้น ๆ (Quiz) หรือซักถามประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ

3. เป็นแนวทางในการเสริมสร้างมโนทัศน์ (Track a Concept) โดยใช้ Twitter เป็นตัวเชื่อมโยงแนวคิดที่นำเสนอของผู้เรียน – ผู้สอน

4. เป็นสื่อเชื่อมโยงด้านเวลา (Track Time) โดยสื่อ Twitter สามารถเชื่อมโยงด้านเวลารวมทั้งการกำหนดเวลาได้เหมาะสมสำหรับผู้ใช้

5. เป็นสื่อที่ช่วยกำหนดปฏิทินหรือตารางการเรียนรู้ (Learning Diary) โดยผู้เรียนสามารถจัดการและเก็บรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ Twitter ได้อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว สื่อสังคม หรือสื่อ Social Media เป็นสื่อทางการศึกษาเรียนรู้ในยุคแห่งสังคมออนไลน์ที่กำลังก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วในการปรับใช้ในวงการศึกษา ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ต้องตระหนักและมองเห็นความสำคัญต่อสื่อดังกล่าวรวมทั้งการกำหนดแนวทางการปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน ซึ่ง Social Media ในหลากหลายประเภทที่กล่าวถึงในเบื้องต้นนั้นคงเป็นสื่อการศึกษาที่ต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาเรียนรู้ในสังคมอย่างแน่นอนจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องตระหนักและเตรียมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

### แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

กิจกรรมต่าง ๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกันแลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร แต่ปัจจุบันคำว่า Social Network จะหมายถึงระบบเครือข่ายบนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง Wikipedia (2009) ให้ความหมาย Social Network ว่า เป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วยโหนดต่าง ๆ เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละโหนดที่เชื่อมโยงกันก็อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่น ๆ ด้วย โดยอาจมีระดับของความสัมพันธ์กัน มีความซับซ้อน และมีเป้าหมาย

Social Network จึงหมายถึงการที่มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกันสื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกันนั่นเอง โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามารู้จักกัน มีการให้พื้นที่บริการเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์ประเภท Social Network เกิดขึ้นจำนวนมาก ทั้งที่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์ และไม่แสวงหากำไร เช่น Wikipedia โดย 10 อันดับเว็บไซต์ Social Network ยอดนิยม คือ FaceBook.com Twitter.com LinkedIn.com Pinterest.com Plus.google.com tumblr.com Instagram.com Vk.com Flickr.com และ Vine.co (กรกฎาคม 2558) สื่อแทบทุกแขนงได้รายงานให้ทราบในเช้าวันที่ 27 กรกฎาคม 2552 ถึงอดีตนายกรัฐมนตรีและนายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน ได้ติดต่อกัน โดยมีการอวยพรวันเกิดครบรอบ 60 ปี ของอดีตนายกรัฐมนตรี ซึ่งเป็นข่าวที่ฮือฮามาก โดยผ่านสังคมเครือข่ายออนไลน์ที่ชื่อ ทวิตเตอร์ (Twitter) ซึ่งผู้เขียนจะได้เขียนให้เพื่อนสมาชิกในฉบับหน้า จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสังคมเครือข่ายออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในด้านการเมืองแล้ว

Social Network ในที่นี้หมายถึงเฉพาะที่เป็นแบบ Online ที่สมัครสมาชิกกันได้ฟรีแล้วก็ส่ง Message ผ่านทาง Instant Message หรือ e-mail ไปชักชวนคนอื่นมา Connect ด้วย เมื่ออีกฝ่ายดูประวัติคนส่งแล้ว เกิดความสนใจก็ Connect กลับ การได้เพื่อนแบบนี้ นอกจากจะารู้จักคนที่ Connect กันโดยตรงแล้วยังสามารถ Connect กับเพื่อนของเพื่อนนั้นได้อีกด้วย จะ Connect ไปได้ก็ขั้นก็แล้วแต่ขอบเขตการบริการของผู้ให้บริการนั้น ถ้าไม่ยากข้องเกี่ยวกับเรื่องทำนองนี้ก็ต้องเลือกเครือข่ายที่ให้บริการด้านธุรกิจ เช่น academy.com เป็นต้น ในนั้นสมาชิกจะแสดง Profile ของตนไว้ พร้อมทั้งเขียน Tag ระบุคุณสมบัติของตัวเอง ของธุรกิจ หรือของสินค้าบริการที่มานำเสนอ เมื่อคนอื่นในเครือข่าย Search พบแล้วติดต่อมา ก็จะมีการ Add Contact พูดคุยกันทางกล่อง Message ในเว็บไซต์ Instant Message อย่าง Skype MSN Yahoo หรือ e-mail เป็นการเริ่มต้นสานความคิดและเครือข่ายทางธุรกิจ หรือต่อสาขาธุรกิจออกไปในกลุ่มนักธุรกิจหรือผู้ที่สนใจจะทำธุรกิจ เช่น นักลงทุน นายธนาคาร นักประดิษฐ์คิดค้น คนให้คำปรึกษา ที่มาพบกันในนั้น มีการแนะนำต่อ ๆ กัน เป็นการแสวงหาและเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ ซึ่งถ้าทำอย่างมีอาชีพจะเป็นช่องทางในการประกอบอาชีพหรือเป็นเจ้าของธุรกิจใหม่ ๆ ได้อย่างน่าสนใจทีเดียว

ของฟรีไม่มีในโลกฉันใด บริการที่สร้างโอกาสให้กับสมาชิกก็ย่อมต้องมีการลงทุนบ้างฉันนั้น ดังนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network นี้จะมีการเก็บค่าสมาชิกตามระดับความได้เปรียบในการเข้าถึงข้อมูลของสมาชิกในกลุ่ม ยิ่ง Upgrade สูงเท่าไรก็มีโอกาสได้พบปะนักธุรกิจมากขึ้นเท่านั้น แถมยังมีสิทธิพิเศษ ได้รับส่วนลดในการร่วมประชุม พบปะสังสรรค์ ฟังอบรมสัมมนาที่ผู้ให้บริการร่วมกับสมาชิกผู้มีคุณวุฒิที่ได้รับเชิญมาบรรยายอีกด้วย

อาจกล่าวได้ว่า ปัจจุบันนี้ในโลกอินเทอร์เน็ตรูปแบบของเว็บไซต์ที่เป็น Social Network ได้มีเพิ่มมากขึ้นอย่างมากมาย ซึ่งหากถามว่าเว็บไซต์ในรูปแบบของ Social Network คืออะไรก็คงต้องบอกง่ายๆ ว่า ก็คือเว็บไซต์ที่คุณสามารถ "สร้าง" ความสัมพันธ์ระหว่างคุณกับเพื่อนได้ผ่านเว็บไซต์ในรูปแบบเชื่อมโยงเป็นโครงข่ายจาก "เพื่อนสู่เพื่อน" ซึ่งหากอธิบายแบบนี้อาจจะมองเห็นภาพได้ยากหน่อย แต่หากยกตัวอย่างเว็บไซต์ เช่น [www.hi5.com](http://www.hi5.com) ที่โด่งดังมากในกลุ่มวัยรุ่นของเมืองไทย [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ที่คนฝั่งสหรัฐอเมริกาใช้กันฮิตถล่มทลายตอนนี้ หรือ แม้แต่ [www.twitter.com](http://www.twitter.com) ที่กำลังเป็นที่สนใจของนักท่องเว็บของเรา เป็นระบบ Micro Blog ที่คุณสามารถบอกให้เพื่อนคุณรู้ว่า "คุณกำลังทำอะไรอยู่ตอนนี้" ซึ่งกำลังเป็นบริการออนไลน์อันใหม่ ที่มาแรงมากในตอนนี

ทั้งหมดที่อธิบายมานี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเว็บไซต์ Social Network ขอเรียกแบบไทย ๆ ว่า "โครงข่ายความสัมพันธ์" ที่กำลังฮิตติดลมบนแห่งหน้าเว็บไซต์รูปแบบเดิม ๆ ในปัจจุบันนี้ และต้องยอมรับว่า หลังจากเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ได้รับความนิยมกันมากขึ้นเรื่อย ๆ ตอนนีก็มีนักพัฒนาเว็บไซต์ในรูปแบบนี้ออกมามากมายจนคนใช้ ๆ แทบไม่ทันเลยทีเดียว ซึ่งเวลาจะใช้แต่ละบริการของเว็บไซต์ Social Network ก็ต้องมาคอยเข้าไปแต่ละเว็บไซต์และต้องคอยจำ User และ Password ของแต่ละเว็บไซต์ซึ่งมีมากมายเต็มไปหมด

### การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

“เครือข่ายสังคมออนไลน์” มาจากคำว่า Social Network เป็นเครือข่ายของการสื่อสาร ข้อมูลขนาดใหญ่ อันประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์จำนวนมาก เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลจากองค์กรข้อมูลต่าง ๆ ทั่วโลกเข้าด้วยกัน คำว่า “เครือข่าย” หมายถึง “การที่มีคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป เชื่อมต่อเข้าด้วยกันด้วยสายเคเบิล (ทางตรง) หรือทางโทรศัพท์ (ทางอ้อม) มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ มีการถ่ายเทข้อมูลระหว่างกัน”

เครือข่ายสังคมออนไลน์ ถือเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลที่เชื่อมต่อเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานการสื่อสารเดียวกัน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและสืบค้นสารสนเทศจากเครือข่ายต่าง ๆ ทั่วโลก ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งรวมสารสนเทศจากทุกมุมโลก ทุกสาขาวิชาทุกด้าน ทั้งบันเทิง และวิชาการ ตลอดจนการประกอบธุรกิจต่าง ๆ

เหตุผลสำคัญที่ทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้รับความนิยมแพร่หลายคือการสื่อสารในสังคมออนไลน์ ไม่จำกัดระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่ต่างระบบปฏิบัติการก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถมีการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างอิสระ และยังสามารถสร้างกลุ่มความสนใจขึ้นได้เองอีกด้วย

การสื่อสารในสังคมออนไลน์ไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูล ซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียว หรืออาจมีภาพประกอบรวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดียคือ มีทั้งภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบด้วย Social Networking ถ้าแปลกันตรง ๆ จะหมายถึงเครือข่ายสังคม แต่ ณ ที่นี้จะหมายถึง เครือข่ายสังคมในโลกออนไลน์อย่างอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเชื่อมโยงคนต่าง ๆ จากทุกมุมโลกเข้าด้วยกันทำให้สามารถแบ่งปันข้อมูล ความรู้ และโดยเฉพาะความรู้สึกให้แก่กันได้ง่าย ๆ ปัจจุบันเว็บที่ให้บริการลักษณะนี้มีมากมายหลายเว็บไซต์ แต่ที่ดังมากที่สุดมีหลายแห่ง ได้แก่ [www.twitter.com](http://www.twitter.com) และ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) การสื่อสารในสังคมออนไลน์ไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูล ซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียว หรืออาจมีภาพประกอบรวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดียคือ มีทั้งภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบด้วย Social Networking ถ้าแปลกันตรง ๆ จะหมายถึงเครือข่ายสังคม แต่ ณ ที่นี้จะหมายถึงเครือข่ายสังคมในโลกออนไลน์อย่างอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเชื่อมโยงคนต่าง ๆ จากทุกมุมโลกเข้าด้วยกันทำให้สามารถแบ่งปันข้อมูล ความรู้ และโดยเฉพาะความรู้สึกให้แก่กันได้ง่าย ๆ ปัจจุบันเว็บที่ให้บริการลักษณะนี้มีมากมายหลายเว็บและเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมของประเทศไทยอันดับที่ 1 ได้แก่ Facebook ร้อยละ 92.1 อันดับที่ 2 ได้แก่ LINE ร้อยละ 85.1 อันดับที่ 3 คือ Google+ ร้อยละ 67.0 Instagram WhatsApp Twitter และอื่น ๆ ตามลำดับ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2558, หน้า 51)

รูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้เราได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ได้ทั่วโลกโดยโยงสายใยแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตัวเองผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของคนในปัจจุบัน ย้อนอดีตไปไม่นานนักพบได้ว่า เพื่อนแบบ “Pen friend” น่าจะเป็นคำที่ใกล้เคียงที่สุด การส่งจดหมายหาเพื่อน การคุยที่มีมารยาทและปลอดภัยไว้ก่อน ที่ควรหลีกเลี่ยงเรื่องศาสนาและการเมืองมายุคนี้ การหาเพื่อนใหม่ผ่านทางปลายนิ้วสัมผัสก็ยิบย่อย เป็นที่นิยมของคนในโลกไซเบอร์มาก ถึงขนาดมีเว็บไซต์

ต่าง ๆ ให้บริการหาเพื่อนใหม่ได้อย่างมากมายหลายรูปแบบ บ้างก็สนทนาผ่านเว็บบอร์ด ผ่านการเล่น เกมออนไลน์ หรือแม้แต่การรู้จักกันผ่านเพื่อนของเพื่อน นั่นก็คือ Social Networking นั่นเอง

อาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) เป็น ซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองต่อวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ที่ให้เวลากับการใช้งาน อินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และ กิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตาม ความสนใจแต่ละบุคคล

### ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ในโลกยุคนี้ทุกสิ่งล้วนเป็นระบบออนไลน์ ซึ่งก็นับเป็นความสะดวกสบายพร้อมประโยชน์ เหลือหลาย ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลความรู้มหาศาล การติดต่อสื่อสารจากทั่วทุกมุมโลกจากเว็บจำพวก Social Network พร้อมอัปเดตข่าวสารความเคลื่อนไหวในระดับสากล การหาเพื่อน การฝึกภาษา รวมถึงความสนุกสนานบันเทิงจากการเล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง เพียงแค่คลิกก็ง่ายดั่งใจ ในเมืองไทย Social Network 2 ตัวที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ Facebook และ Twitter โดยข้อดีของเว็บไซต์ เหล่านี้ เช่น ทำให้ได้พบเพื่อนใหม่และเพื่อนเก่า เป็นช่องทางการตลาดเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินพักสมองจากความเครียด และเว็บไซต์เหล่านี้นับเป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมใช้เป็น พื้นฐานในการหาข้อมูลต่าง ๆ ได้ทั้งจากคำบอกเล่าของเพื่อน ๆ ในนั้น การได้ดูคลิปวิดีโอบท สัมภาษณ์ และอื่น ๆ อีกมากมายและเป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้สามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ เจริญมี สองด้านเช่นเดียวกับเว็บไซต์เหล่านี้ เมื่อมีข้อดีก็ย่อมมีข้อเสียตามมาด้วยเช่นกัน ได้แก่

1. เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ถ้ารู้จักเล่นให้เป็นเวลา ก็จะมีประโยชน์มาก แต่ถ้าเล่นแบบ หัวปักหัวปำ บางทีอาจจะทำให้เสียเวลาที่จะทำอย่างอื่น “ข้อเสียง่าย ๆ คือ เรื่องของเวลา คนจะใช้ เวลาในการออนไลน์มากขึ้น ฉะนั้นหลายคนที่ใช้เว็บพวกนี้มาก เวลาที่จะให้กับสื่ออื่น ๆ ก็อาจจะ น้อยลง สังคมอาจจะหายไปบ้าง เจอแต่เพื่อนในอินเทอร์เน็ต”

2. เสียสุขภาพจิตเมื่อเข้าขั้นเสพติด สำหรับมุมมองของนักจิตวิทยาแล้ว เมื่อคุณเล่นเว็บไซต์ ใด ๆ ก็ตามถึงขั้นเสพติดแล้วก็ยากยิ่งที่จะแก้ไข และมันก็ส่งผลกระทบต่อร่างกายคุณแน่นอน “ข้อเสีย ของเว็บพวกนี้อาจจะเป็นแหล่งมั่วสุมของวัยรุ่น นำไปใช้ในทางที่ผิดจนเกิดผลเสีย ทั้งตนเองและผู้อื่น วัยรุ่นอาจจะหมกมุ่นอยู่กับเว็บเหล่านี้ จนขาดความสนใจที่จะออกไปเล่นกีฬาหรืองานอดิเรกอย่างอื่น ที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์ หากใช้เวลาเล่นเว็บเหล่านี้มากจนเกิด ‘อาการติด’ (Facebook addict) ไม่ว่าจะเข้า สาย บ่าย เย็น ดึก ก็ต้องเข้ามาอ่าน แสดงความคิดเห็นตลอดเวลาแล้วย่อมมีผลกระทบ ต่อชีวิตประจำวัน เพราะแต่ละวันวัยรุ่นจะเข้าไปเสพหรือแสวงหาความสุขในเว็บเหล่านี้จนลืมโลก ของความเป็นจริงไป ก็อาจจะรู้สึกเศร้า เหงา ซึม โดดเดี่ยว เพราะไม่มีเพื่อนในชีวิตจริง ไม่กล้า เผชิญหน้ากับคนอื่นและขาดทักษะในการเข้าสังคม”

3. อาจถูกล่อลวงได้ เห็นได้ตามหน้าข่าวหนังสือพิมพ์ที่มีข่าวการหลอกลวง โดยใช้ทั้งการ Chat และการติดต่อผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งช่องทางเหล่านี้ก็เหมือนเป็นประตูสำหรับเหล่ามิจฉาชีพ

หรือผู้ไม่ประสงค์ดี ให้มาทำความรู้จักกับเราได้ และหากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อประสงค์ร้าย

4. ข้อมูลส่วนตัวอาจถูกเปิดเผย “เรื่องความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล บางคนใช้ชื่อจริงไปให้รูปให้ข้อมูลหมดทุกอย่าง อาจทำให้คนเข้ามาเห็นข้อมูลเราได้มากขึ้น ความเป็นส่วนตัวจะน้อยลงไป ก็คงต้องพยายามเลือก Network ที่จะเข้าไปคุย คือคุยเฉพาะเพื่อนถ้าจะคุยกับคนแปลกหน้า ก็ต้องให้ความใส่ใจกับความปลอดภัยของข้อมูล”

ภัยต่าง ๆ ที่มาจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) นั้นเกิดขึ้นมากมายในปัจจุบัน ดังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นข่าวผ่านสื่อมวลชน ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง

กรณีเด็กหนุ่มอายุ 19 ปี ถูกศาลสั่งจำคุก 15 ปี ฐานที่ใช้ Facebook ปลอมล่อลวงและข่มขู่เพื่อนร่วมชั้น สื่อทั้งหลายจากประเทศสหรัฐฯ ได้พร้อมกันลงข่าวเด็กหนุ่มจากรัฐ Wisconsin อายุ 19 ปี ที่ถูกศาลสั่งมีความผิดฐานสร้างและใช้บัญชี Facebook ปลอมหลอกหลวงเพื่อนชายร่วมชั้นหลายราย รวมไปถึงใช้หลักฐานภาพของเหยื่อที่ได้มาข่มขู่พวกเขาอีกด้วย โดยเด็กหนุ่มคนดังกล่าวนี้มีชื่อว่า Anthony Stancl ได้กระทำการสร้างบัญชี Facebook ลวงโดยใช้ชื่อและภาพเป็นหญิงสาวอายุ 16 ปี และได้ส่งข้อความล่อลวงเพื่อนร่วมชั้นกว่า 30 ราย ให้ส่งภาพหรือวิดีโอส่วนตัวเข้ามาใน e-mail ปลอมที่สร้างไว้ โดยมีภาพรูปถ่ายและวิดีโอส่วนตัวของเหยื่อทั้งหมดกว่า 300 รายการ จากคอมพิวเตอร์ส่วนตัวของ Anthony Stancl หลังถูกจับกุมโดยมีรายงานข่าวว่า Stancl ได้ข่มขู่เหยื่อด้วยการบังคับให้เหยื่อร่วมกระทำการทางเพศกับตนเอง แทนการเปิดเผยและแพร่ภาพกลับทั้งหมด ที่ได้มาไปทั่วอินเทอร์เน็ต Anthony Stancl ได้รับโทษหลายข้อหาโดยมีข้อหาหลักอย่างการกระทำชำเราเยาวชนอายุไม่ถึง 18 ปี เนื่องจาก 1 ในเหยื่อดังกล่าวนี้เป็นเด็กชายอายุเพียง 15 ปี และ Stancl จะได้รับโทษจำคุกสูงสุดกว่า 30 ปี (พันทิป ไอทีนิว, 2553)

กรณีของหญิงสาวชาวสวิตเซอร์แลนด์ถูกไล่ออกจากงานเพราะเล่น facebook สาวนรินามชาวสวิตเซอร์แลนด์คนหนึ่งถูกไล่ออกจากงานหลังจากที่นายจ้างจับได้ว่าเธอเล่น facebook ระหว่างวันหยุดลาป่วย ซึ่งเธออ้างว่าป่วยเป็นไมเกรนขั้นรุนแรงไม่สามารถนั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้ สำนักงานข่าว BBC ปกปิดชื่อหญิงสาวคนนี้ระบุแค่เธอเป็นชาวเมืองบราเซล ทำงานอยู่กับบริษัท Nationale Suisse และเพิ่งโดนไล่ออกไป เธอให้สัมภาษณ์ว่าเธอเป็นผู้บริสุทธิ์ เธอป่วยเป็นไมเกรนเพราะนั่งทำงานหน้าคอมพิวเตอร์มานานติดต่อกันหลายปี ซึ่งถือเป็นอาการป่วยจากการทำงาน เธอจึงควรมีสวัสดิการลาป่วยและควรจะได้รับเงินชดเชย ไม่ใช่การมาจับผิดเรื่อง facebook แล้วไล่เธอออก เช่นนี้ หญิงสาวอ้างว่าระหว่างการนอนพักรักษาตัวเธอไม่ได้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เลยจริง ๆ แต่เธอใช้เครื่อง iPhone เพื่อออนไลน์ facebook และตอบคอมเมนต์เพื่อน ๆ เพียงเล็กน้อยเท่านั้น เธอไม่คิดเลยว่านายจ้างจะใจแคบเช่นนี้ และแอบมาดูข้อมูลใน facebook ของเธอ ทางบริษัท Nationale Suisse ให้สัมภาษณ์ว่าได้ศึกษากฎหมายแรงงานอย่างถี่ถ้วนแล้ว และถือว่าหญิงสาวคนนี้หลอกหลวงนายจ้าง คนที่สามารถออนไลน์เข้าไปเล่น Facebook ได้ควรจะสามารถนั่งทำงานที่ออฟฟิศได้เช่นกัน นี่ถือเป็นข่าวที่เกรี้ยวกราวอย่างมากในเว็บสำนักงานข่าว BBC และได้รับความคิดเห็นจากผู้อ่านจำนวนมากจากทั่วโลก โดยรวมแล้วส่วนใหญ่จะเห็นใจฝ่ายหญิงสาวลูกจ้างมากกว่า (จีเอ็ม แม็กกาซีน, 2552)

จึงสรุปได้ว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ได้แก่ เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ถ้าไม่แบ่งเวลาในการใช้งาน เสียสุขภาพจิตหรือเสพติดสื่อได้จนทำให้ขาดทักษะการเข้าสังคมหรือเผชิญหน้ากับบุคคลอื่น ๆ รวมถึงอาจถูกล่อลวงจากบุคคลที่ไม่รู้จักได้ นอกจากนี้ในเรื่องของความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลอาจถูกเปิดเผยและเป็นช่องทางของอาชญากรรมได้

## รูปแบบของสื่อการเรียนการสอน

### สื่อการสอน

สื่อการสอนนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนนับแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อนั้นจะเป็นสื่อรูปแบบใดก็ตาม ล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ในการใช้สื่อการสอนนั้นจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะ และคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิดเพื่อเลือกสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การสอนและสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยต้องมีการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อด้วย ทั้งนี้เพื่อให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ความหมายของ “สื่อการสอน”

สื่อ (medium, pl. media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า “medium” แปลว่า “ระหว่าง” (between) หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน จึงเรียกว่า “สื่อการสอน” (Instructional Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง เป็นต้น ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน สิ่งเหล่านี้เป็นวัสดุอุปกรณ์ทางกายภาพที่นำมาใช้ในเทคโนโลยีการศึกษา เป็นสิ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางสำหรับการสอนของผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้ได้เป็นอย่างดี

### การจำแนกสื่อการสอน

นักศึกษาท่านต่าง ๆ ได้จำแนกสื่อการสอนตามประเภท ลักษณะและวิธีการใช้ ดังนี้

De Kieffer (1965) ได้แบ่งสื่อออกเป็น 3 ประเภทตามลักษณะที่ใช้เรียกว่า “โสตทัศนูปกรณ์” (Audio-Visual Aids) (De Kieffer, 1965, pp. 9-64) ได้แก่

1. สื่อประเภทใช้เครื่องฉาย (Projected Aids) ได้แก่ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เครื่องฉายสไลด์ เป็นต้น
2. สื่อประเภทไม่ใช้เครื่องฉาย (No projected Aids) ได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิของจริง ของจำลอง เป็นต้น
3. สื่อประเภทเครื่องเสียง (Audio Aids) ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง แผ่นเสียง วิทยุ เป็นต้น

Dale (1969) ได้จัดแบ่งสื่อการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์เรียนรู้และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของบรูเนอร์ (Bruner) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences) โดยแบ่งเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้ (Dale, 1969, pp. 108-112)

1. ประสบการณ์ตรง เป็นประสบการณ์ขั้นที่เป็นรูปธรรมมากที่สุดโดยการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรงจากของจริง สถานการณ์จริง หรือด้วยการกระทำของตนเอง เช่น การจับต้องและการเห็นเป็นต้น

2. ประสบการณ์รอง เป็นการเรียนรู้โดยการให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด ซึ่งอาจจะเป็นของจำลองหรือการจำลองก็ได้

3. ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง เป็นการแสดงบทบาทสมมติหรือการแสดงละครเพื่อเป็นการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนในเรื่องที่มีข้อจำกัดด้วยยุคสมัยเวลาและสถานที่ เช่น เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เป็นต้น

4. การสาธิต เป็นการแสดงหรือกระทำประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้น

5. การศึกษานอกสถานที่ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับและเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ภายนอกสถานที่เรียน อาจจะเป็นการเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ การสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ เป็นต้น

6. นิทรรศการ เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ การจัดป้ายนิเทศ เพื่อให้สารประโยชน์และความรู้แก่ผู้ชม เป็นการให้ประสบการณ์แก่ผู้ชมโดยการนำประสบการณ์หลาย ๆ อย่างผสมผสานกันมากที่สุด

7. โทรทัศน์ โดยใช้ทั้งโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เขียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน และใช้ส่งได้ทั้งในระบบวงจรเปิดและวงจรปิดการสอนอาจเป็นการสอนสดหรือบันทึกผลวีดิทัศน์

8. ภาพยนตร์ เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ลงบนฟิล์มเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู

9. การบันทึกเสียง วิทยุ ภาพนิ่ง การบันทึกเสียงอาจเป็นทั้งในรูปของแผ่นเสียงหรือเทปบันทึกเสียง วิทยุเป็นสื่อที่ให้เฉพาะเสียง ส่วนภาพนิ่งอาจเป็นรูปภาพ สไลด์โดยเป็นภาพวาด ภาพล้อหรือภาพเหมือนจริงก็ได้ ข้อมูลที่อยู่ในสื่อขั้นนี้จะให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนที่ถึงแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกแต่ก็สามารถจะเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวที่สอนได้ เนื่องจากเป็นการฟังหรือดูภาพเท่านั้นไม่จำเป็นต้องอ่าน

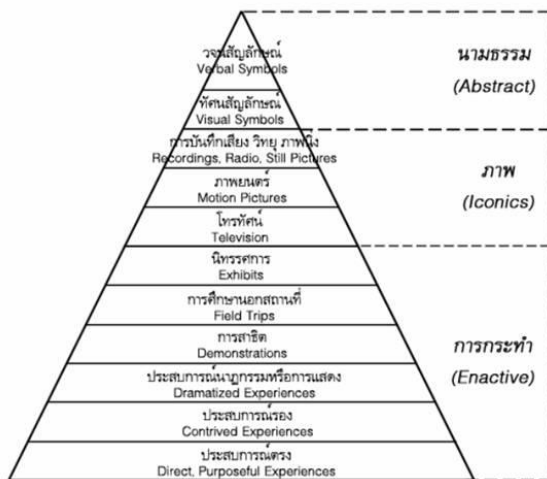
10. ทัศนสัญลักษณ์ เช่น แผนที่ แผนภูมิ แผนสถิติ หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ หรือข้อมูลที่ต้องการให้เรียนรู้

11. วจนสัญลักษณ์ เป็นประสบการณ์ขั้นที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ได้แก่ ตัวหนังสือในภาษาเขียนและเสียงของคำพูดในภาษาพูด

การใช้กรวยประสบการณ์ของเดลจะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อน แล้วจึงเรียนรู้โดยการเฝ้าสังเกตใน

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นขั้นตอนต่อไปของการได้รับประสบการณ์รอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ด้วยการรับประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่าง ๆ และท้ายที่สุดเป็นการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

บรูเนอร์ได้ออกแบบโครงสร้างของกิจกรรมการสอนไว้รูปแบบหนึ่ง โดยประกอบด้วยมโนทัศน์ด้านการกระทำโดยตรง (Enactive) การเรียนรู้ด้วยภาพ (Iconic) และการเรียนรู้ด้วยนามธรรม (Abstract) เมื่อเปรียบเทียบกรวยประสบการณ์ของเดลกับลักษณะสำคัญ 3 ประการของการเรียนรู้ของบรูเนอร์แล้วจะเห็นได้ว่ามีลักษณะที่ใกล้เคียงและเป็นคู่ขนานกัน เมื่อพิจารณาจากกรวยประสบการณ์ของเดลแล้วจากฐานของกรวยขึ้นไป 6 ขั้นตอน จะเป็นการที่ผู้เรียน เรียนโดยการได้รับประสบการณ์ด้วยตนเองจากการกระทำ การมีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ ของประสบการณ์ที่เป็นจริง และการสังเกตจากของจริงหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งเปรียบเทียบได้กับการเรียนรู้ด้วยการกระทำ ในขั้นตอนที่ 7 - 9 เป็นการที่ผู้เรียนสังเกตการณ์หรือรับประสบการณ์จากการถ่ายทอดโดยสื่อประเภทภาพและเสียงเช่น จากโทรทัศน์และวิทยุ เป็นต้น เสมือนเป็นการเรียนรู้ด้วยภาพ และใน 2 ขั้นตอนสุดท้าย เป็นขั้นตอนของการที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากสัญลักษณ์ในรูปแบบตัวอักษร เครื่องหมายหรือคำพูด ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมมากที่สุด



ภาพที่ 2.3 กรวยประสบการณ์ของเอเดการ์ เดล และเปรียบเทียบกับลักษณะสำคัญในการเรียนรู้ของบรูเนอร์

ที่มา: กิดานันท์ มลิทอง, 2543, หน้า 92

อย่างไรก็ตาม การแบ่งขั้นตอนของกรวยประสบการณ์มิใช่เป็นการแบ่งตามลำดับความยากง่าย แต่เป็นการแบ่งลำดับขั้นความแตกต่างของประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกัน ตัวอย่างเช่นในรายการโทรทัศน์เพื่อการสอน ซึ่งเป็นขั้นตอนของการจัดประสบการณ์ภาพและเสียงให้แก่ผู้เรียน รายการโทรทัศน์ที่จัดขึ้นประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ หลายอย่าง เช่น วจนสัญลักษณ์ ทัศนสัญลักษณ์ ประสบการณ์รอง การสาธิต เป็นต้น อยู่ในรายการนั้นด้วยดังนี้ เป็นต้น

จากกรวยประสบการณ์นี้ เดลได้จำแนกสื่อการสอนออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. สื่อประเภทวัสดุ (Software) หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตัวเองซึ่งจำแนกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1 วัสดุประเภทที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตัวเองโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่น ๆ ช่วย เช่น แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ หุ่นจำลอง เป็นต้น

1.2 วัสดุประเภทที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตัวเองจำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นเสียง ภาพยนตร์ สไลด์ เป็นต้น

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (Hardware) หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวกลางหรือตัวผ่านทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่บันทึกในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาให้เห็นหรือได้ยิน เช่น เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ (Techniques and Methods) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน โดยสามารถนำสื่อวัสดุและอุปกรณ์มาช่วยในการสอนได้ เช่น เกมและการจำลอง การสอนแบบจุลภาค การสาธิต เป็นต้น

Ely (1972) ได้จำแนกการสื่อการสอนตามทรัพยากรการเรียนรู้ (Learning Resources) เป็น 5 รูปแบบ โดยแบ่งได้เป็นสื่อที่ออกแบบขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษา (by Design) และสื่อที่มีอยู่ทั่วไปแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน (by Utilization) ดังนี้ (Ely, 1972, p. 36:42)

1. คน (People) ในทางการศึกษาโดยตรงนั้น หมายถึง บุคลากรที่อยู่ในระบบของโรงเรียน ได้แก่ ครู ผู้บริหาร ผู้แนะนำการศึกษา ผู้ช่วยสอน หรือผู้ที่อำนวยความสะดวกด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ส่วน “คน” ตามความหมายของการประยุกต์ใช้นั้น ได้แก่ คนที่ทำงานหรือมีความชำนาญงานในแต่ละสาขาซึ่งมีอยู่ในวงสังคมทั่วไป คนเหล่านี้นับเป็น “ผู้เชี่ยวชาญ” ซึ่งถึงแม้จะมีชั้นการศึกษา แต่ก็สามารถช่วยอำนวยความสะดวกหรือเชิญมาเป็นวิทยากรเพื่อเสริมการเรียนรู้ได้ในการให้ความรู้แต่ละด้าน เช่น ศิลปิน นักการเมือง นักธุรกิจ ช่างซ่อมรถยนต์ เป็นต้น

2. วัสดุ (Materials) วัสดุในการศึกษาโดยตรงจะเป็นประเภทที่บรรจุเนื้อหาบทเรียนโดยรูปแบบของวัสดุมีใช้สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ ภาพยนตร์ แผนที่ เป็นต้น หรือสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นทรัพยากรในโรงเรียนและได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน ส่วนวัสดุที่นำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะมีลักษณะเช่นเดียวกับวัสดุที่ใช้ในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น เพียงแต่ว่าเนื้อหาที่บรรจุอยู่ในวัสดุนั้นส่วนมากจะอยู่ในรูปของการให้ความบันเทิง เช่น เกมคอมพิวเตอร์ หรือภาพยนตร์สารคดีชีวิตสัตว์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้มักถูกมองไปในรูปของความบันเทิงแต่ก็สามารถให้ความรู้ได้เช่นกัน

3. อาคารสถานที่ (Settings) หมายถึง ตัวตึก ที่ว่าง สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวข้องกับทรัพยากรรูปแบบอื่น ๆ ที่กล่าวมาและกับผู้เรียนด้วย สถานที่สำคัญในการศึกษา ได้แก่ ตึกเรียน และสถานที่อื่น ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนโดยส่วนรวม เช่น ห้องสมุด หอประชุม สนามเด็กเล่น เป็นต้น ส่วนสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชนก็สามารถประยุกต์ใช้เป็นทรัพยากรสื่อการเรียนได้เช่นกัน เช่น โรงงาน ตลาด สถานที่ทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

4. เครื่องมือและอุปกรณ์ (Tools and Equipment) เป็นทรัพยากรทางการเรียนรู้เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่น ส่วนมากมักเป็นเครื่องมือด้านโสตทัศนูปกรณ์หรือเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น เครื่องฉายเอกสาร เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่ ตะปู ไขควง เป็นต้น

5. กิจกรรม (Activities) โดยทั่วไปแล้วกิจกรรมที่กล่าวถึงมักเป็นการดำเนินงานที่จัดขึ้นเพื่อกระทำร่วมกับทรัพยากรอื่น ๆ หรือเป็นเทคนิควิธีการพิเศษเพื่อการเรียนการสอน เช่น การสอนแบบ

โปรแกรม เกมและการจำลอง การจัดทัศนศึกษา เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ ตั้งขึ้น มีการใช้วัสดุการเรียนเฉพาะแต่ละวิชา หรือมีวิธีการพิเศษในการเรียนการสอน

### สื่อประสม

ในการใช้สื่อการสอนต่าง ๆ เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นสื่อชนิดหรือประเภทใดก็ตาม ผู้สอนอาจจะใช้สื่อครั้งละเพียงอย่างเดียว หรืออาจจะใช้สื่อร่วมกันหลาย ๆ อย่างในรูปแบบของ “สื่อประสม” (Multimedia) ก็ได้ โดยอาจเป็นการใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย หรือในการศึกษารายบุคคล การใช้สื่อประสมนี้โดยทั่วไปแล้วจะใช้สื่อแต่ละอย่างเป็นขั้นตอนไป แต่ในบางครั้งก็อาจใช้สื่อหลายชนิดพร้อมกันได้ ในปัจจุบันได้มีการนำวัสดุมาผลิตเป็นชุดสื่อประสมโดยผลิตขึ้นตามขั้นตอนการใช้ของระบบการสอน โดยจัดเป็น “ชุดการสอน” (Teaching Package) สำหรับให้ผู้สอนใช้สอนแต่ละวิชา และเป็น “ชุดการเรียน” (Learning Package) ของแต่ละวิชาสำหรับผู้เรียนให้สามารถใช้เรียนได้ด้วยตนเอง สื่อประสมแต่ละชุดจะมีลักษณะเป็นอย่างไรและประกอบด้วยสื่ออะไรบ้างนั้นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของบทเรียนและวัตถุประสงค์ของการใช้ โดยทั่วไปแล้วชุดสื่อประสมจะจัดอยู่ในกล่องหรือแฟ้ม (ลัดดา สุขปริดี, 2537, หน้า 244) ซึ่งประกอบด้วย

1. คู่มือ สำหรับผู้สอนในการใช้ชุดการสอน และสำหรับผู้เรียนในชุดการเรียน
2. คำสั่ง เพื่อกำหนดแนวทางในการสอนหรือการเรียน
3. เนื้อหาบทเรียน จัดอยู่ในรูปของสไลด์ ฟิล์มสทริป เทปบันทึกเสียง วัสดุกราฟิก ม้วนวีดิทัศน์ หนังสือบทเรียน บทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นต้น
4. กิจกรรมการเรียน เป็นการให้ผู้เรียนทำรายงาน กิจกรรมที่กำหนดให้หรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนไปแล้วเพื่อความรู้ที่กว้างขวางขึ้น
5. แบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนนั้นเพื่อการประเมิน

### ห้องสื่อประสม

นอกจากการใช้สื่อในรูปวัสดุที่จัดเป็นชุดสื่อประสมที่กล่าวมาแล้ว เรายังสามารถใช้อุปกรณ์ในรูปของสื่อประสมได้ด้วย เช่น การใช้เทปบันทึกเสียงร่วมกับเครื่องฉายสไลด์ หรือการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับเครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ (Video Disc Player) เป็นต้น นอกจากนี้ ในปัจจุบันสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จะจัดให้มี “ห้องสื่อประสม” ขึ้น เพื่อเป็นห้องรวมวัสดุอุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ ไว้ด้วยกันเพื่อความสะดวกในการใช้สื่อประสมในการสอน โดยภายในห้องสื่อประสมจะประกอบด้วยอุปกรณ์หลายอย่าง เช่น เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส เครื่องฉายสไลด์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ (Video Projector) เครื่องเล่นวีดิทัศน์ จอภาพ เป็นต้น การนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มารวมไว้ในห้องเดียวกันทำให้ผู้สอนสะดวกในการสอนเป็นอย่างยิ่งทำให้การสอนเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ชุดสื่อประสมเคลื่อนที่

การจัดชุดสื่อประสมเคลื่อนที่ที่จะสามารถอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอนเป็นอย่างยิ่งในการเช่นเคลื่อนย้ายชุดสื่ออุปกรณ์ไปสอนในห้องต่าง ๆ ได้ ชุดสื่อประสมนี้จะออกแบบเป็นรถเข็นขนาดใหญ่เพื่อบรรจุอุปกรณ์การสอน เช่น เครื่องฉายแผ่นโปร่งใส ชุดคอมพิวเตอร์พร้อมแผงแป้นอักขระและเมาส์ จอภาพ เครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ และลำโพง สำหรับเคลื่อนย้ายไปยังห้องเรียนและสถานที่ต่าง ๆ ได้โดยสะดวกรวดเร็ว

### สถานีงานสื่อประสม

นอกจากอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ร่วมกันในลักษณะสื่อประสมดังกล่าวแล้ว ยังได้มีการจัดเป็น “สถานีงานสื่อประสม” (Hypermedia/Multimedia Workstations) ขึ้น โดยในแต่ละสถานีงานจะประกอบด้วยอุปกรณ์หลายชนิดต่อเชื่อมโยงกันเพื่อสนองข้อมูลโดยมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลางสั่งการทำงาน สำหรับคำว่า “สถานีงาน” (Workstation) ในลักษณะนี้หมายถึงการรวบรวมอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ทั้งในระบบแอนะล็อกและดิจิทัลเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (ถวัลย์วงศ์ ไกรโรจนานันท์, 2557, หน้า 5) เช่น Audio Visual Connection (AVC) System ของไอบีเอ็ม ที่อาจจะเรียกได้ว่ามีลักษณะเป็นสถานีงานสื่อประสมที่ผสมผสานกันได้ดีที่สุดสถานีหนึ่ง อุปกรณ์ในสถานีงานประกอบด้วยส่วนป้อนข้อมูลภาพและเสียง ได้แก่ เครื่องเล่นวีดิทัศน์ กล้องถ่ายวีดิทัศน์ เครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์ เครื่องเล่นเทปคลับ เครื่องเล่นแผ่นซีดี และไมโครโฟน โดยต้องมีเครื่องแปลงสัญญาณภาพและเสียงซึ่งเป็นแอนะล็อกให้เป็นดิจิทัลเสียก่อนเพื่อใส่ข้อมูลเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ และหลังจากนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์จะผสมสัญญาณเพื่อส่งออกทางเครื่องรับโทรทัศน์ เครื่องขยายเสียง และอุปกรณ์รับภาพและเสียงอีกมากมายหลายประเภท นอกจากการทำงานในรูปแบบปกติดังกล่าวแล้ว AVC ยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถออกแบบงานในรูปแบบลักษณะแบบใดก็ได้ตามต้องการ เพราะ AVC มีภาษาการเขียนโปรแกรม (Authoring Language) เป็นหัวใจสำคัญของระบบ เช่น การออกแบบให้ภาพที่ถ่ายมาหรือภาพจากแผ่นวีดิทัศน์เป็นภาพนิ่ง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และจะออกแบบของหลาย ๆ อย่างรวมอยู่ด้วยกันเป็นภาพ ๆ หนึ่งได้เช่นกัน โดยมีการผสมสัญญาณเสียงร่วมเข้าไปด้วย

### คุณค่าของสื่อการสอน

สื่อการสอนสามารถใช้ประโยชน์ได้ทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนดังต่อไปนี้

#### สื่อกับผู้เรียน

1. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยุ่ยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
2. สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน
3. การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียนนั้น
4. ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย
5. ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น
6. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อในการศึกษารายบุคคล

### สื่อกับผู้สอน

1. การใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการเรียนการสอน เป็นการช่วยให้บรรยากาศในการสอนน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ผู้สอนมีความสนุกสนานในการสอนมากกว่าวิธีการที่เคยใช้การบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้เพิ่มขึ้นด้วย

2. สื่อจะช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา เพราะบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อได้เอง

3. เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมและผลิตวัสดุใหม่ ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน ตลอดจนคิดค้นเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม สื่อการสอนจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อผู้สอนได้นำไปใช้อย่างเหมาะสมและถูกวิธี ดังนั้น ก่อนที่จะนำสื่อแต่ละอย่างไปใช้ ผู้สอนจึงควรจะได้ศึกษาถึงลักษณะและคุณสมบัติของสื่อการสอน ข้อดีและข้อจำกัดอันเกี่ยวเนื่องกับตัวสื่อและการใช้สื่อแต่ละอย่าง ตลอดจนการผลิตและการใช้สื่อให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการสอนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ที่วางไว้

### หลักการเลือกสื่อการสอน

การเลือกสื่อการสอนเพื่อนำมาใช้ประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยในการเลือกสื่อ ผู้สอนจะต้องตั้งวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมในการเรียนให้แน่นอนเสียก่อน เพื่อใช้วัตถุประสงค์นั้นเป็นตัวชี้้นำในการเลือกสื่อการสอนที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีหลักการอื่น ๆ เพื่อประกอบการพิจารณา คือ

1. สื่อนั้นต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. เลือกสื่อที่มีเนื้อหาถูกต้อง ทันสมัย น่าสนใจ และเป็นสื่อที่จะให้ผลต่อการเรียนการสอนมากที่สุด ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวิชานั้นได้ดีเป็นลำดับขั้นตอน
3. เป็นสื่อที่เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียน
4. สื่อนั้นควรสะดวกในการใช้ มีวิธีใช้ไม่ซับซ้อนยุ่งยากจนเกินไป
5. ต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพเทคนิคการผลิตที่ดี มีความชัดเจนและเป็นจริง
6. มีราคาไม่แพงจนเกินไป หรือถ้าจะผลิตเองควรคุ้มกับเวลาและการลงทุน

จากหลักการนี้สรุปได้ว่า การจะเลือกสื่อมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถและทักษะในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอน
2. จุดมุ่งหมายในการนำสื่อมาใช้ประกอบหรือร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อใช้นำบทเรียน ใช้ในการประกอบคำอธิบาย ใช้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์แก่ผู้เรียน หรือใช้เพื่อสรุปบทเรียน
3. ต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของสื่อชนิดต่าง ๆ แต่ละชนิดว่า สามารถสร้างความสนใจและให้ความหมายต่อประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้อย่างไรบ้าง เช่น หนังสือเรียนและสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ใช้เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานและอ้างอิง ของจริงและของจำลองใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง แผนภูมิ แผนภาพ และแผนสถิติ ใช้เพื่อต้องการเน้นหรือเพื่อแสดงให้เห็นส่วนประกอบหรือเปรียบเทียบข้อมูล สไลด์และฟิล์มสทริปใช้เพื่อเสนอภาพนิ่งขนาดใหญ่ให้ผู้เรียนเห็นทั้งชั้นหรือใช้เพื่อการเรียนรายบุคคลก็ได้ เหล่านี้เป็นต้น

4. ต้องมีความรู้เกี่ยวกับแหล่งของสื่อการเรียนการสอนทั้งภายในและภายนอกสถาบันการศึกษา สื่อบางอย่างจะคุ้มค่าในการผลิตเองหรือไม่ หรืออาจหาซื้อได้ที่ไหนบ้าง

#### การเลือกสื่อการสอนให้สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์และประสบการณ์

ในการเรียนการสอนนั้น วัตถุประสงค์ของการเรียนนับเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้สอนจะต้องกำหนดไว้เพื่อเป็นหลักว่า จะสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และได้รับประสบการณ์ด้านใดบ้างจากบทเรียนนั้น ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถเลือกสื่อการสอนได้อย่างเหมาะสมกับวิธีการสอนแต่ละอย่างด้วย

จากผลงานวิจัยของ Allen (1993) เกี่ยวกับการเลือกสื่อการสอน อัลเลนได้แสดงตารางแสดงประสิทธิภาพของสื่อชนิดต่าง ๆ เพื่อให้สอนสามารถเลือกสื่อเพื่อใช้สอนได้สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์และประสบการณ์การเรียนรู้ทำให้การเรียนการสอนมีคุณค่าและได้ผลดีมากยิ่งขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ประสิทธิภาพของสื่อชนิดต่าง ๆ

สื่อที่ใช้	ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง	ศึกษาจากของจริง	หลักทบทวนแนวคิด	การศึกษาเป็นขั้นตอน	ปฏิบัติจริง	พัฒนาทางเจตคติ
ภาพนิ่ง	XX	XXX	XX	XX	X	X
ภาพยนตร์	XX	XXX	XXX	XXX	XX	XX
โทรทัศน์	XX	XX	XXX	XX	X	XX
วัสดุ 3 มิติ	XX	XXX	X	X	X	X
เทปบันทึกเสียง	XX	X	X	XX	X	XX
บทเรียนแบบโปรแกรม	XX	XX	XX	XXX	X	XX
การสาธิต	X	XX	X	XXX	XX	XX
สิ่งพิมพ์	XX	X	XX	XX	X	XX
การบรรยาย	XX	X	XX	XX	X	XX

หมายเหตุ XXX ประสิทธิภาพสูงสุด XX ประสิทธิภาพปานกลาง X ประสิทธิภาพต่ำ

#### การเลือกสื่อการสอนให้สัมพันธ์กับขนาดของกลุ่มผู้เรียนและกิจกรรม

ในการดำเนินการสอนนั้น ขนาดของกลุ่มผู้เรียนและลักษณะของกิจกรรมในการเรียนนับเป็นสิ่งสำคัญที่เกี่ยวกับการเลือกสื่อการสอนด้วย ทั้งนี้เพราะการที่ครูผู้สอนจะใช้สื่อการสอนประเภทใดหรือขนาดใดนั้น ย่อมจะต้องเลือกให้มีความเหมาะสมกับขนาดของกลุ่มผู้เรียน และมีความสัมพันธ์กับกิจกรรมอันจะก่อให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนด้วย โดยผู้สอนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. พิจารณาถึงขนาดของกลุ่มผู้เรียนว่ามีขนาดใด ผู้เรียนมีจำนวนเท่าใด เพื่อที่จะสามารถจัดการสอนได้อย่างถูกต้อง โดยแบ่งเป็นลักษณะการศึกษารายบุคคล การสอนกลุ่มย่อยกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มขนาดธรรมดาในห้องเรียนปกติ

2. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต้องการนั้นเป็นอย่างไร เช่น การฟัง การกระทำ การศึกษาจากของจริง หรือการศึกษาหลักทฤษฎีแนวคิด เป็นต้น

3. ลักษณะของสื่อการสอนที่ต้องการใช้นั้นคืออะไร เช่น ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ลักษณะการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ หรือควรใช้เครื่องเสียงเพื่อให้ได้ฟังเสียงประกอบการเรียนด้วย

## แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอน

### ความหมายของการเรียนการสอน

สุพิน บุญชูวงศ์ (2544, หน้า 75) ได้กล่าวถึง หลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีควรเกี่ยวข้องกับสิ่งสำคัญหลายประการดังนี้

1. การเรียนการสอนควรเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการเรียน มีการจัดลำดับของกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ตลอดจนมีการจัดลำดับกับขั้นของการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2. การเรียนการสอนควรเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน มีลักษณะทาทายความสามารถของผู้เรียน ช่วยพัฒนาความคิดของผู้เรียน สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ ส่งเสริมการคิดแบบสืบสวนและการแก้ไขปัญหาตามแนวทางของตน

3. การเรียนการสอนนั้น ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น และควรเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้หลาย ๆ ทาง

การเรียนการสอน หมายถึง การดำเนินการต่าง ๆ ภายในแหล่งเรียนรู้ ทั้งโดยผู้สอนและผู้เรียน เช่น การสอนให้ผู้เรียนค้นคว้าอภิปราย บรรยาย อบรม สาธิต ปฏิบัติงาน การจัดนิทรรศการ และการศึกษานอกสถานที่ (สมชาย บุญสุน, 2554, หน้า 43)

สรุปความหมายของการเรียนการสอน หมายถึง การดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน โดยกิจกรรมดังกล่าวจะสอดคล้องกับจุดประสงค์ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยกิจกรรมดังกล่าวจะต้องเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเกิดในแหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยผู้สอนสามารถถ่ายทอดความรู้ผ่านการบรรยาย อบรม สาธิต และฝึกปฏิบัติ

### ความหมายของการเรียนการสอนบนเว็บ

การเรียนการสอนบนเว็บ (ประภัสรา โคตะขุน, 2554) หมายถึง การรวมคุณสมบัติของสื่อหลายมิติ (Hypermedia) กับ คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตและเวิลด์ไวด์เว็บ มาออกแบบเป็นเว็บเพื่อการเรียนการสอน สนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายที่สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา โดยมีลักษณะที่ผู้เรียนและผู้สอนมี ปฏิสัมพันธ์กันโดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงถึงกัน

การเรียนการสอนบนเว็บ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543, หน้า 75) หมายถึง การเรียนการสอนโดยอาจใช้เว็บเพื่อนำเสนอบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติของวิชาทั้งหมดตามหลักสูตรหรือใช้เพียงการเสนอข้อมูลบางอย่างเพื่อประกอบการสอนก็ได้ รวมทั้งใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่าง ๆ ของการสื่อสารที่มีอยู่บนระบบอินเทอร์เน็ต เช่น การเขียนโต้ตอบกันทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และการพูดคุยสดด้วยข้อความและเสียงมาใช้ประกอบด้วยเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

การเรียนการสอนบนเว็บ (ถนอมพร เลาจรัสแสง, 2544, หน้า 87) หมายถึง การผสมผสานกันระหว่างเทคโนโลยีปัจจุบัน กับกระบวนการออกแบบการเรียนรู้และแก้ปัญหาในเรื่องข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา โดยการสอนบนเว็บประยุกต์ใช้คุณสมบัติและทรัพยากรของเว็ลด์ไวด์เว็บในการจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนการสอนที่จัดขึ้นผ่านเว็บนี้อาจเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดของกระบวนการเรียนการสอนก็ได้

### การเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะการเรียนการสอนที่แตกต่างไปจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติที่คุ้นเคยกันดี อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียนส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่เน้นให้ผู้สอนเป็นผู้ป้อนความรู้ให้แก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนไม่ใฝ่ที่จะหาความรู้เพิ่มเติม ซึ่งในลักษณะดังกล่าวจะคำนึงถึงการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำการสอบให้ผ่านเท่านั้น ซึ่งตามหลักการพื้นฐานการเรียนรู้เชื่อว่าผู้ที่แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจะเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งกว่า ซึ่งการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์สนับสนุนให้ผู้เรียนใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ กับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน การเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียนนั้นผู้สอนจะเป็นฝ่ายพูดและแสดงความคิดเห็นมากกว่าผู้เรียน ซึ่งจะเห็นได้จากเวลาที่ใช้สอนถูกจำกัดด้วยเวลาที่สอนเท่านั้น ซึ่งไม่มีความต่อเนื่อง หากการเรียนการสอนจำเป็นต้องใช้เวลามากกว่าที่มีอยู่ทำให้การเรียนการสอนเกิดการขาดตอน นอกจากนี้การเรียนการสอนในบางครั้งก็เกิดขึ้นในลักษณะการเรียนรู้ร่วมกันในหมู่คณะที่ใหญ่ไม่เกิดความคล่องตัวและไม่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่ลักษณะการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้นและยังช่วยอำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนก็เป็นไปอย่างทั่วถึง มีการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษาและทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ ได้ด้วย อีกทั้งยังสามารถกำหนดการเรียนการสอนเป็นกลุ่มย่อยได้หากต้องการผู้เรียนสามารถกำหนดและเลือกหัวเรื่องที่ต้องการเรียน จึงอาจทำให้สามารถเปรียบเทียบรูปแบบการเรียนการสอนระหว่างชั้นเรียนปกติกับชั้นเรียนออนไลน์ได้ ดังตารางที่ 2.1 ต่อไปนี้ (Quinlan, 1997, pp. 15-22)

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบรูปแบบการเรียนการสอน

ชั้นเรียนปกติ	ชั้นเรียนออนไลน์
1. นักเรียนนั่ง ฟังบรรยายในชั้นเรียน	1. ใช้ระบบวิดีโอทัศน์ออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเรียกดูได้หรือสามารถเก็บไฟล์ไว้ดูเอง
2. นักเรียนค้นคว้าจากห้องสมุดหรือค้นหาจากสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ	2. ใช้การค้นหาผ่านทางอินเทอร์เน็ต เช่น Search Engine ต่าง ๆ
3. ปฏิบัติในห้องทดลองหรือการปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง	3. ใช้การเรียนรู้แบบโมดูลการใช้แบบจำลองออนไลน์ (Online Simulation)

ชั้นเรียนปกติ	ชั้นเรียนออนไลน์
4. เรียนรู้จากการโต้ตอบหรือสนทนาในชั้นเรียน	4. ใช้ระบบกระดานถาม – ตอบอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้การสนทนาดีกว่าในแง่สิ่งแวดล้อมที่เป็นชั้นเรียนปกติ เมื่อนักเรียนมีจำนวนมาก
5. ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่	5. ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่

ที่มา: Quinlan, 1997, pp. 15-22

ดังนั้นจึงสรุปลักษณะและประเภทของการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ว่า การสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีลักษณะการเรียนการสอนเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเครือข่าย นักเรียนสามารถติดต่อกับนักเรียนด้วยตนเอง ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ นักวิจัย และบุคคลที่มีความรู้เรื่องที่น่าสนใจได้จากทั่วทุกมุมโลก นักเรียนสามารถเลือกเรียนตามเวลาที่ต้องการไม่จำกัดสถานที่ ดังนั้นเป็นการลดข้อจำกัดของการเรียน เรื่องเวลาและสถานที่ รูปแบบของการเรียนการสอนผ่านเว็บนั้นมีการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย เป็นการผสมผสานสื่อต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน มีการนำเสนอบทเรียนการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น ข้อความภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และอาศัยคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เช่น การสนทนา การอภิปรายและการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความเสมือนจริงมากที่สุด

### แนวคิดเกี่ยวกับการอภิปรายร่วมกัน

#### ความหมายของวิธีการสอนแบบอภิปราย

วิธีการสอนแบบอภิปราย หมายถึง วิธีการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือพิจารณาหัวข้อที่กลุ่มสนใจร่วมกัน วิธีการสอนแบบอภิปรายจึงเป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนคือ ได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา ได้ฝึกการทำงานแบบประชาธิปไตย ผู้เรียนจึงเป็นศูนย์กลางของการเรียน มีลักษณะการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น เป็นการพัฒนาผู้เรียนทางด้านความรู้และด้านเจตคติ และด้านทักษะการเรียนรู้ เช่น ทักษะการคิด ทักษะการพูด การฟัง การแสดงความคิดเห็น การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นต้น (มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2557)

#### ความมุ่งหมายของการอภิปราย

1. เพื่อเปิดให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกัน เป็นการพัฒนาทักษะการพูด การคิด
2. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม
3. เพื่อฝึกการค้นคว้าหาความรู้มาอภิปรายให้คนอื่นทราบ

#### ขั้นตอนการอภิปราย

ขั้นตอนการอภิปรายมี 3 ขั้นตอน

1. ขั้นเตรียมการอภิปราย ผู้สอนต้องเตรียมในสิ่งต่อไปนี้

1.1 หัวข้อและรูปแบบการอภิปราย เตรียมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของบทเรียน เวลาเรียน จำนวนผู้เรียน สถานที่ เช่น ถ้าเวลาจำกัด ควรใช้แบบซุบซิบปรึกษาถ้าต้องการรวบรวมความคิด อาจใช้แบบระดมสมอง ถ้ามีเวลาให้ผู้เรียนได้เตรียมเนื้อหาสาระความรู้มาล่วงหน้าควรใช้แบบซิมโฟเซียม

1.2 ผู้เรียน ผู้สอนควรให้ผู้เรียนเตรียมตัวการอภิปรายมาล่วงหน้าจะทำให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการเรียนแบบอภิปรายอย่างแท้จริง

1.3 ห้องเรียน ผู้สอนควรจัดโต๊ะเก้าอี้ให้เหมาะสมกับรูปแบบการอภิปราย เช่น จัดแบบวงกลมเหมาะสำหรับการอภิปรายแบบระดมสมองจัดแบบตัวยูหรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าเหมาะสำหรับกลุ่มใหญ่จัดแบบตัวทีหรือแบบเรียงแถวหน้ากระดานเหมาะสำหรับแบบหมู่พาแนล

1.4 สื่อการเรียน อาจต้องใช้เอกสารประกอบการอภิปรายของแต่ละกลุ่มผู้สอนควรเตรียมไว้ให้พร้อม

2. ขั้นตอนการอภิปราย ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการควบคุมและอภิปรายให้ดำเนินไปด้วยดีต้องดำเนินการต่อไปนี้

2.1 บอกหัวข้อหรือปัญหาที่จะอภิปรายให้ชัดเจน

2.2 ระบุจุดประสงค์การอภิปรายให้ชัดเจน

2.3 บอกเงื่อนไขหลักเกณฑ์การอภิปรายเช่นระยะเวลาที่ใช้ รูปแบบวิธีการ

2.4 ให้ดำเนินการอภิปรายโดยผู้สอนควรช่วยเหลือให้การอภิปรายดำเนินไปด้วยดีผู้สอนไม่ควรเข้าไปกำกับหรือเข้าไปแทรกแซงผู้เรียนตลอดควรคอยดูอยู่ห่าง ๆ

3. ขั้นสรุป ประกอบด้วย

3.1 สรุปผลการอภิปรายเป็นช่วงที่ผู้แทนกลุ่มสรุปอภิปราย นำเสนอผลการอภิปรายต่อที่ประชุม ผู้สอนอาจถามคำถามผู้อภิปรายได้ในสาระสำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับขณะเดียวกันช่วยกลุ่มอภิปรายให้เกิดความกระจ่างในเนื้อหาบางตอนได้

3.2 สรุปเรียน ผู้สอนเป็นผู้สรุปเนื้อหาสาระสำคัญที่ได้จากการอภิปรายควรได้เสริมข้อคิดแทรกความรู้ ตลอดจนนำแนวทางการรู้ไปใช้เกิดประโยชน์การสรุปนั้นควรสรุปเป็นหัวข้อกระดานดำเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจและบันทึกได้ง่าย

3.3 ประเมินผลการเรียน ผู้สอนควรมีการประเมินผลการเรียนการอภิปรายภายหลังที่สิ้นสุดบทเรียนเพื่อดูว่าการอภิปรายในคาบนั้นมีคุณค่าหรือมีข้อบกพร่องอย่างไรโดยประเมินให้ครอบคลุมถึงเนื้อหาหัวข้อการอภิปราย จุดประสงค์ รูปแบบ บรรยากาศฯลฯ ทั้งนี้เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอนด้วย

### **การอภิปรายร่วมกันบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา**

การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมเพื่อการศึกษา ธุรกิจ หรือความบันเทิง ซึ่งปัจจุบันนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นที่นิยมและมีอัตราการเข้าใช้งานสูงสุดในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เว็บไซต์ Facebook.com ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร หรือทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้ใช้งานอื่น ๆ ได้ เช่น ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา ใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถโพสต์เรื่องราวและเกร็ดความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้คนที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน และมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน สามารถเข้าไปอ่านและแบ่งปันความคิดเห็นกันได้ ได้มีโอกาสและสร้างโครงสร้างแก่ผู้สอนในการให้เด็กนักเรียนสามารถช่วยเหลือกันซึ่งกันและกันได้ อีกทั้งยังช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนได้อีกด้วย (Munoz & Towner, 2009, pp. 1-13)

## แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

### ความหมายและความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้

ปาริชาติ วลัยเสถียร (2543, หน้า 171-175) สรุปว่า การศึกษาที่เหมาะสมในศตวรรษที่ 21 ได้แก่การศึกษาตลอดชีวิตมีความครอบคลุม ไปถึงการเรียนรู้วิธีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงในการทำงาน การปรับปรุงบุคลิกการเรียนรู้ ซึ่งมีสาระ 4 ประการ คือ (1) การเรียนรู้เพื่อรู้ เป็นการเรียนรู้ทั่วไปและเรียนรู้เฉพาะอย่างให้ลึกซึ้ง (2) การเรียนรู้เพื่อทำ ซึ่งเป็นการเรียนรู้อาชีพหรือการทำงาน (3) การเรียนรู้เพื่อเป็นการตัดสินใจและรับผิดชอบ และ (4) การเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ใจผู้อื่นและวัฒนธรรมประเพณี นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ของมนุษย์เพื่อให้เกิดปัญหา การศึกษาธรรมชาติของมนุษย์เพราะมนุษย์เป็นสัตว์ที่ฝึกได้และต้องฝึก การฝึก คือการเรียนรู้หรือการศึกษาของมนุษย์จะต้องมีองค์ประกอบอยู่ 3 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรม ด้านจิตใจ และด้านปัญหา เป็นต้น

ในการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้มนุษย์มีศักยภาพนั้น คณะกรรมการสตรี โครงการพัฒนาศึกษาเพื่อชุมชน กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้เป็นการลงมือปฏิบัติจริงในการแก้ปัญหาชีวิตหรือเกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นอยู่ ผลของการเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นจะช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ชุมชนเป็นรูปธรรมได้ กระบวนการเรียนรู้ของชุมชนเป็นกระบวนการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างคนในชุมชนและสาธารณะทำให้รู้ในสิ่งที่ไม่รู้ ซึ่งอาจรู้โดยลำพังและได้กล่าวถึงการพัฒนาชุมชนเพื่อการพัฒนา มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ (1) การศึกษาชุมชน (Community Education) คือ การให้ชุมชนเรียนรู้สภาพปัญหาข้อจำกัดและความต้องการของคนในชุมชนของตนเอง และ (2) การศึกษาเพื่อการพัฒนา (Development Education) หมายถึง การให้ชุมชน เรียนรู้เพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาข้อจำกัดของชุมชนสามารถตัดสินใจร่วมกัน ในการกำหนดแผนงานที่สนองความต้องการของชุมชนตามศักยภาพและทรัพยากรที่มีอยู่

### กระบวนการในการเสริมสร้างการเรียนรู้

เป้าหมายของกระบวนการเรียนรู้จะบรรลุเป้าหมายใน 3 ด้าน คือ ความรู้ (Knowledge) เช่น ความรู้เชิงกระบวนการ ความรู้เชิงประจักษ์ ความรู้เชิงเนื้อหา ทักษะ (Skill) เช่น ทักษะพื้นฐาน ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการจัดการ ทักษะในงานอาชีพ และ เจตคติ (Affective) เช่น คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม เป็นต้น นอกจากนี้การเรียนรู้ที่จำแนกตามกลุ่มเป้าหมายและระดับ

ของงานการให้การศึกษาขององค์กรพัฒนาเอกชนที่มีจุดหมายในการพัฒนาชุมชนจะเริ่มที่กระบวนการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้เกิดชุมชน ได้จำแนกวิธีการจัดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย และระดับของงาน (มาลี จูทา, 2544, หน้า 80)

1. ในระดับบุคคล จะใช้วิธีการส่งเสริมการศึกษาขั้นพื้นฐาน การส่งเสริมข้อมูลเพื่อขยาย การรับรู้ประกอบการตัดสินใจ การส่งเสริมการพัฒนาตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมในกระบวนการพัฒนาด้านจิตใจ ตามแนวทางพุทธศาสนา การพัฒนาอาชีพในระดับนี้ จิตจำนงค์ กิติกริตติ (2532, หน้า 123-127) และ ประเวศ วะสี (2542, หน้า 42-43) ได้เสนอกระบวนการทางปัญญาในการพัฒนาและเสริมสร้างการเรียนรู้ในแต่ละบุคคล ประกอบด้วย ฝึกสังเกต โดยสังเกตที่เราเห็นหรือสิ่งแวดล้อม ฝึกบันทึกเมื่อสังเกตอะไรแล้วบันทึก โดยวาดรูปหรือบันทึกข้อความ ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ฝึกนำเสนอต่อที่ประชุมกลุ่ม เมื่อมีการทำงานกลุ่มเราไปเรียนรู้อะไรมาบันทึกอะไรมาจะนำเสนอให้ผู้อื่นรู้เรื่องอย่างไร ฝึกการฟัง ถ้ารู้จักฟังคนอื่นจะทำให้ฉลาดขึ้น ที่เรียกว่าพหูสูตรฉันทะ สติ สมาธิ จะช่วยให้ฟังได้ดีขึ้น เมื่อมีการนำเสนอและฟังแล้วฝึกปุจฉา วิสัชนา หรือถาม ตอบ ซึ่งเป็นการฝึกให้เหตุผล วิเคราะห์ ทำให้เกิดความแจ่มแจ้งในเรื่องนั้น ๆ

2. ในระดับกลุ่ม จะใช้กลุ่มเป็นกลไกของการทำงานในระดับชุมชนและเป็นกลไกในการให้การศึกษาในหลายเนื้อหา จิตจำนงค์ กิติกริตติ (2532, หน้า 123-127) ได้กล่าวถึงเทคนิควิธีการที่ใช้ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ในระดับกลุ่ม ได้แก่ การประชุมทั่วไป การอภิปรายกลุ่ม การสาธิต และการแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

3. ในระดับชุมชน จะเป็นการให้การศึกษาแก่สาธารณะในวงกว้าง โดยมุ่งถึงคนเป็นจำนวนมาก สำหรับวิธีการให้การศึกษา จะใช้หลักการแบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเน้นให้เกิดกระบวนการเสริมสร้างให้ชุมชน คิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น เป็นการฝึกให้ชาวบ้านได้ทำจริงและทำเองได้ในโอกาสต่อไป การฝึกอบรม การศึกษาดูงานและการทัศนศึกษา พบว่า กิจกรรมดูงานและทัศนศึกษา การพบปะเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ทัศนศึกษา และประสบการณ์ การค้นหาผู้รู้ ที่เป็นปราชญ์โดยการจัดกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนกันเองระหว่างชาวบ้านกับผู้นำหรือระหว่างผู้นำกันเองเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมาก เป็นต้น

จึงสรุปได้ว่ากระบวนการในการเสริมสร้างการเรียนรู้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับได้แก่ ระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับชุมชน โดยในระดับชุมชนจะมุ่งเน้นการส่งเสริมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่งเสริมเสริมการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ในระดับกลุ่มมุ่งเน้นการทำงานร่วมกันในระดับชุมชน และในระดับชุมชน มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการเสริมสร้างให้ชุมชน คิดเป็น พูดเป็น ทำเป็น โดยการฝึกอบรม การศึกษาดูงานและการทัศนศึกษาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์

### เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้

วิธีการในการจัดกระบวนการเรียนรู้มีมากมายหลายรูปแบบ วิธีการที่นิยมใช้กันในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีสาระสำคัญเกี่ยวกับโอกาสหรือวัตถุประสงค์ในการใช้ ข้อดี-ข้อจำกัด และข้อควรคำนึงในการเลือกใช้วิธีการ มีสาระสำคัญ ๆ ดังนี้ (1) การบรรยาย (Lecture) (2) การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) (3) การแลกเปลี่ยนในกลุ่มย่อย (Small Group)

Discussion) (4) การระดมสมอง (Brainstorming) (5) การสาธิต (Demonstration) (6) บทบาทสมมติ (Role Play) (7) กรณีศึกษา (Case Study) (8) การศึกษาดูงาน (Field Trip/Study Tour) และ (9) การใช้สื่อ (Media Using)

### ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการและวิธีการของผู้เรียนในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องเฉพาะตัว การตีความหมายของสิ่งที่เรียนรู้เป็นไปตามประสบการณ์เดิม ความเชื่อ ความสนใจ ภูมิหลัง เป็นต้น การสร้างความรู้เป็นกระบวนการทั้งทางด้านสติปัญญาและสังคม ทฤษฎีนี้มีรากฐานสำคัญมาจากแนวคิดของปياج (Piaget) และวิกอตสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาากลุ่มการรู้คิด (Cognitivism) ที่สนใจศึกษาเรื่องพัฒนาการทางการรู้คิด ซึ่งเป็นกระบวนการของสมองในการปรับ เปลี่ยน ลด ตัดทอน ขยาย จัดเก็บและใช้ข้อมูลที่รับเข้ามาทางประสาทสัมผัส ความหมายของสิ่งที่รับรู้สำหรับแต่ละคนย่อมแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ มีลักษณะการประยุกต์ใช้ดังนี้

ก. จุดประสงค์การเรียนรู้มุ่งเน้นที่กระบวนการสร้างความรู้ ผู้เรียนต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ข. เป้าหมายการเรียนรู้เปลี่ยนจากการถ่ายทอดสาระการเรียนรู้ที่ตายตัวเป็นการเรียนวิธีการเรียนรู้

ค. ผู้เรียนต้องเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้จัดกระทำ ศึกษาสำรวจ ลองผิดลองถูก จนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจ

ง. ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อการร่วมมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างความรู้ร่วมกัน

จ. ให้ผู้เรียนเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียน ตั้งกฎระเบียบ รับผิดชอบและแก้ปัญหาการเรียนของตนเอง

ฉ. ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ การเรียนรู้เปลี่ยนจากการให้ความรู้เป็นการให้ผู้เรียนสร้างความรู้

ช. การประเมินจุดประสงค์การเรียนรู้ใช้วิธีการที่หลากหลาย ยืดหยุ่น

การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนอกจากการเรียนรู้จะได้ผลดี โดยการนำสื่อใหม่ที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ นั้น มีประโยชน์มากขึ้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนจะมีความสุขและสนุกไปกับการใช้สื่อในการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และบทเรียนที่ผู้สอน อีกทั้งสามารถใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งวัตถุประสงค์ของสื่อใหม่เพื่อการเรียนรู้ คือ เพื่อเป็นเครื่องมือทบทวนตนเองของผู้เรียน และใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้หลายสาเหตุ นิยมมากที่สุด คือ การค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการค้นหาข้อมูลมีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ (ภัทราวดี ธีเลอร์, 2556 หน้า 134)

## แนวคิดเกี่ยวกับการทบทวนบทเรียน

การทบทวนความรู้เดิมก่อนที่จะนำเสนอความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการประเมิน ความรู้ที่จำเป็นสำหรับบทเรียนใหม่ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ วิธีปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ การทดสอบก่อนบทเรียน ซึ่งเป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียน เพื่อทบทวนเนื้อหาเดิมที่เคยศึกษาผ่านมาแล้ว และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ นอกจากนี้จะเป็นการตรวจวัดความรู้พื้นฐานแล้ว บทเรียนบางเรื่องอาจใช้ผลจากการทดสอบก่อนบทเรียนมาเป็นเกณฑ์จัดระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนแต่ละคน และการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคุมการเรียนภายในห้องเรียน (เจษฎา บัณงาม, 2549)

แต่อย่างไรก็ตาม ในขั้นการทบทวนความรู้เดิมนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป หากเป็นบทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นเป็นชุดบทเรียนที่เรียนต่อเนื่องกัน การทบทวนความรู้เดิม อาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลังถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ก็ได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความเหมาะสม ปริมาณมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา สิ่งที่จะต้องพิจารณาในการทบทวนความรู้เดิม มีดังนี้

1. ควรมีการทดสอบความรู้พื้นฐานหรือนำเสนอเนื้อหาเดิมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนในการเข้าสู่เนื้อหาใหม่ โดยไม่ต้องคาดหวังว่าผู้เรียนมีพื้นฐานรู้เท่ากัน
2. แบบทดสอบต้องมีคุณภาพ สามารถแปลผลได้ โดยวัดความรู้พื้นฐานที่จำเป็นกับการศึกษาเนื้อหาใหม่เท่านั้น มิใช่แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแต่อย่างใด
3. การทบทวนเนื้อหาหรือการทดสอบ ควรใช้เวลาสั้น ๆ กระชับ และตรงตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนมากที่สุด
4. ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกจากเนื้อหาใหม่หรือออกจาก การทดสอบ เพื่อไปศึกษาทบทวนได้ตลอดเวลา
5. ถ้าบทเรียนไม่มีการทดสอบความรู้พื้นฐานเดิม บทเรียนต้องนำเสนอวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่ศึกษาผ่านมาแล้ว หรือสิ่งที่มีประสบการณ์ผ่านมาแล้ว โดยอาจใช้ภาพประกอบในการกระตุ้นให้ผู้เรียนย้อนคิด จะทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น

## แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา

การสร้างเครือข่ายที่ใช้เพื่อการศึกษาในการเรียนรู้ หรือการศึกษาร่วมกัน ด้วยข้อมูล เนื้อหาประเด็นด้านการศึกษา มารวมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด การส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่ แลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ถูกนำเสนอในเครือข่ายสังคมออนไลน์หากนำมาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อมก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน ได้แก่ (จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, 2552)

1. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารผ่านภายมิติตามความสัมพันธ์ของคนในเครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบันทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันท่วงที

2. การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยนข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้อย่างทันท่วงที และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง

3. การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของเว็บบล็อกเป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งผู้สอนและผู้เรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อเขียนในหลายลักษณะ เช่น ข้อความสั้นในระบบ twitter ข้อความปานกลางของเว็บ facebook หรือข้อความยาว ๆ ของระบบเว็บบล็อก เป็นต้น

ในขณะที่เดียวกันเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็มีข้อเสียที่อาจจะส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนที่อาจจะมีความจำเป็นที่ผู้ปกครองจะต้องให้การดูแลอย่างใกล้ชิด เช่น

1. การใช้งานเพื่อความบันเทิง เกมมากกว่าการศึกษาค้นคว้า ทั้งนี้ระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่นใน facebook จะประกอบด้วยเกมต่าง ๆ มากมาย และส่วนใหญ่ต้องการใช้เวลาในการเล่นที่ต่อเนื่อง

2. ความจำเป็นของอุปกรณ์การสื่อสาร ซึ่งส่วนใหญ่มีราคาแพงและมีค่าใช้จ่ายที่ต่อเนื่อง และหากผู้สอนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำเสนอข้อมูลไปยังผู้เรียนเป็นหลักอาจจะก่อให้เกิดการไม่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลของผู้เรียนได้

3. การรับข้อมูลที่ไม่ถูกต้องและการขาดวิจารณญาณในการข้อมูล ทั้งนี้เมื่อผู้เรียนเข้าสู่การเรียนรู้ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ แหล่งการรับข้อมูลจะไม่สามารถจำกัดไว้เพียงจากผู้สอนเท่านั้น ซึ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องย้ำถึงแนวทางการตรวจสอบข้อมูลให้กับผู้เรียน

4. การขาดวิจารณญาณในการนำเสนอข้อมูล เนื้อหาของผู้เรียน ด้วยความสะดวก รวดเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะพบว่า หลายครั้งทำให้หลายคนขาดความยั้งคิดในการเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ภาพหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ และนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ ตามมา

## การจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต เป็นมหาวิทยาลัยหนึ่งที่ยึดมั่นในการสร้างบัณฑิตที่มีคุณธรรมและจริยธรรมกำกับความรู้ สติปัญญา มีจิตอาสา และความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคม และดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยและความเป็นสวนดุสิตและภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยที่สอดคล้องกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้บัณฑิตมีคุณภาพระหว่างเก่งงานและเก่งความดี โดยเน้นความรับผิดชอบต่อ มีสุขภาพะ ทั้งร่างกายและจิตใจ เพื่อตนเองและสังคม สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพงานที่เปลี่ยนแปลง และมีทักษะสามารถปฏิบัติงานได้ทันที และมีความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยมีการติดตามประเมินคุณภาพและพัฒนาบัณฑิตหลังเข้าสู่ตลาดแรงงาน (แผนกลยุทธ์ 4 ปี พ.ศ. 2557 – 2560, 2556, หน้า 9) ปัจจุบันมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ทำการเปิดสอนในหลักสูตรต่าง ๆ ดังนี้

1. คณะครุศาสตร์ ประกอบด้วย หลักสูตรการศึกษาพิเศษ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และหลักสูตรการประถมศึกษา
2. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศหลักสูตรเทคโนโลยีเคมี หลักสูตรคณิตศาสตร์ หลักสูตรสิ่งแวดล้อมและอุตสาหกรรม หลักสูตรฟิสิกส์ หลักสูตรวิทยาศาสตร์เครื่องสำอาง หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ หลักสูตรอาชีวอนามัยและความปลอดภัย
3. คณะวิทยาการจัดการ ประกอบด้วย หลักสูตรการจัดการ หลักสูตรนิเทศศาสตร์ หลักสูตรการบัญชี หลักสูตรคอมพิวเตอร์ธุรกิจ หลักสูตรการเงิน หลักสูตรการจัดการธุรกิจค้าปลีก หลักสูตรเลขานุการทางการแพทย์ หลักสูตรการตลาด หลักสูตรบริการลูกค้า หลักสูตรการจัดการทรัพยากรมนุษย์
4. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประกอบด้วย หลักสูตรภาษาไทย หลักสูตรจิตวิทยา อุตสาหกรรมและองค์การ หลักสูตรนิติศาสตร์ หลักสูตรรัฐศาสตร์ หลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์ หลักสูตรภาษาอังกฤษ หลักสูตรศิลปศึกษา หลักสูตรภาษาอังกฤษธุรกิจ หลักสูตรภาษาจีน หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
5. คณะพยาบาลศาสตร์บัณฑิต ประกอบด้วย หลักสูตรพยาบาลศาสตร์บัณฑิต หลักสูตรผู้ช่วยพยาบาล
6. โรงเรียนการท่องเที่ยวและบริการ ประกอบด้วย หลักสูตรการท่องเที่ยว หลักสูตรธุรกิจโรงแรม หลักสูตรธุรกิจการบิน หลักสูตรออกแบบนิทรรศการและการแสดง หลักสูตรการจัดการบริการ(นานาชาติ)
7. โรงเรียนการเรือน ประกอบด้วย หลักสูตรเทคโนโลยีการแปรรูปอาหาร หลักสูตรเทคโนโลยีการประกอบอาหารและบริการ หลักสูตรโภชนาและการประกอบอาหาร หลักสูตรคหกรรมศาสตร์ หลักสูตรคหกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต สนับสนุนและส่งเสริมการจัดกิจกรรม โดยมีเป้าหมายที่จะให้นักศึกษามีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในระดับประเทศและระดับสากลพัฒนาให้นักศึกษาให้เกิดความรู้ ทักษะการใช้บริการ มีคุณธรรม จริยธรรมตามจรรยาบรรณวิชาชีพ การจัด

กิจกรรมนักศึกษาจะดำรงเอกลักษณ์ความเป็นไทยให้มุ่งสู่ความเป็นสากล อีกทั้งสนับสนุนการพัฒนาคุณภาพรูปแบบกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และให้มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรในระดับประเทศและระดับสากล ซึ่งมหาวิทยาลัย แบ่งกิจกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ กิจกรรมเสริมหลักสูตร และกิจกรรมนอกหลักสูตร

1. กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่นักศึกษาหรืออาจารย์ประจำวิชา ร่วมกันจัดทำขึ้นเพื่อตอบสนอง เสริมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ

2. กิจกรรมนอกหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่คณะวิชา/ศูนย์การศึกษา กองพัฒนานักศึกษา องค์กรบริหารนักศึกษา สถานศึกษา หรือชมรมต่าง ๆ ร่วมกันจัดขึ้นโดยเป็นกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนหรือหลักสูตรโดยตรง เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมจะมีโอกาสได้รับการพัฒนาสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและคุณธรรมจริยธรรม

### สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้มีการดำเนินการด้านความพร้อมของสิ่งสนับสนุนการเรียนการสอนให้ทั้งคณาจารย์และนักศึกษา โดยมีสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศ ทุกสาขาวิชา และเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลที่ทันสมัยได้มาตรฐานสำหรับนักศึกษาสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้จัดให้มีเครื่องมือสื่อทัศนและห้องปฏิบัติการสำหรับนักศึกษาและอาจารย์ใช้ศึกษา ค้นคว้า โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### ห้องปฏิบัติการพร้อมครุภัณฑ์และอุปกรณ์หลักดังนี้

(1) ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	ขนาดจุ 45 เครื่อง	4	ห้อง
(2) ห้องปฏิบัติการทางภาษา	ขนาดจุ 60 คน	2	ห้อง
(3) ห้องเรียน	ขนาดจุ 120 คน	2	ห้อง
	ขนาดจุ 80 คน	2	ห้อง
	ขนาดจุ 60 คน	8	ห้อง
	ขนาดจุ 40 คน	6	ห้อง
(4) ห้องประชุมสัมมนา	ขนาดจุ 60 คน	3	ห้อง

#### อุปกรณ์การศึกษา

(1) เครื่องฉายโปรเจคเตอร์	จำนวน 18 ชุด
(2) ชุดเครื่องขยายเสียง	จำนวน 18 ชุด
(3) จอรับภาพ	จำนวน 18 ชุด
(5) เครื่องฉายภาพวัตถุทึบแสง	จำนวน 18 เครื่อง

หมายเหตุ การใช้ทรัพยากรร่วมกันระหว่างคณะวิชาและหลักสูตร โดยการจัดการจากส่วนกลางของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

#### ห้องสมุด

ห้องสมุดสำหรับนักศึกษาจะมีทั้งเอกสารที่อยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งนักศึกษาสามารถใช้บริการได้ที่ ห้องสมุด เว็บไซต์ห้องสมุด ฐานข้อมูลของ

มหาวิทยาลัย และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (Office of Academic Resources and Information Technology) ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศทุกสาขาวิชา รวมถึงข่าวสารที่ทันสมัย เพื่อให้บริการในรูปแบบต่าง ๆ ภายในห้องสมุดประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

#### **อินทราเน็ตและอินเทอร์เน็ต (Intranet and Internet)**

มหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้จัดให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการสนับสนุนการสอนให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าได้ด้วยตนเองและแลกเปลี่ยนสื่อสารกับผู้สอนโดยผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

#### **ฐานข้อมูลทรัพยากรการเรียนรู้**

การให้บริการฐานข้อมูลทรัพยากรการเรียนรู้ เพื่อให้บริการสืบค้นข้อมูล ทั้ง บทคัดย่อและเนื้อหา (Abstract and Full Text) แก่ นักศึกษา คณาจารย์ บุคลากร และ นักวิจัยของมหาวิทยาลัย

#### **บริการเครือข่ายไร้สาย (Wi-Fi)**

การให้บริการอินเทอร์เน็ตแบบไร้สายให้แก่ อาจารย์ นักศึกษา และบุคลากรของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปัจจุบันให้บริการ Wireless LAN ที่ชื่อ Dusit และ Dusit-Secure ซึ่งมีการบริการจุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สายโดยสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศให้บริการครอบคลุมทุกชั้นเรียน ทุกอาคารของมหาวิทยาลัยจำนวน 130 จุด

#### **บริการโฮสติ้ง (WebHosting)**

การให้บริการรับฝากเว็บไซต์ ภายใต้โดเมนเนม ของ dusit.ac.th สำหรับหน่วยงานภายใต้มหาวิทยาลัยสวนดุสิต สำหรับหน่วยงาน บุคลากร หรือนักศึกษาที่ต้องการสร้างเว็บไซต์ เพื่อประชาสัมพันธ์หน่วยงานหรือในงานอื่น

#### **บริการอีเมลนักศึกษา (Office365)**

การให้บริการ office 365 หรือ MS.Office เวอร์ชันออนไลน์ โดยเปลี่ยนรูปแบบจากการใช้โปรแกรมบน PC ไปใช้โปรแกรมบน Cloud Computing ทำให้การใช้ Software สำนักงานยุคใหม่ เช่น โปรแกรม Word โปรแกรม Excel โปรแกรม Powerpoint โปรแกรม Onenote โปรแกรม Publisher โปรแกรม Access และ โปรแกรม Outlook (ระบบอีเมล) ที่สามารถใช้โปรแกรมเหล่านี้ได้บนทุกอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

#### **บริการ Cloud Computing**

การให้บริการระบบ Cloud Computing แบบ Private Cloud แก่ นักศึกษา อาจารย์ เพื่อสนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษา สำหรับการให้บริการจะเป็นในลักษณะ Infrastructure as a Service (IaaS) ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้บริการจะได้เครื่องแม่ข่ายเสมือน และสามารถติดตั้งซอฟต์แวร์เสริมตามความต้องการ อีกทั้งยังสามารถเพิ่มทรัพยากร เช่น RAM CPU และ Hard disk หรือจะเป็นการสั่ง Restart Server/Shout Down Server ได้ด้วยตนเอง

#### **บริการ MS Dreamspark**

การให้บริการดาวน์โหลด Application ของ Microsoft เช่น ดาวน์โหลด Windows และ โปรแกรมจากไมโครซอฟต์ฟรี ผ่าน Dream Spark Premium เพื่อที่นักศึกษาจะได้ใช้งานเทคโนโลยีด้านสารสนเทศ ในการพัฒนาความสามารถและทักษะในการสร้างสรรค์เทคโนโลยีได้อย่างไร้ขีดจำกัด จะได้มีโอกาสใช้เครื่องมือในการพัฒนาที่หลากหลาย ตรงกับความคิดสร้างสรรค์

### บริการ One Drive

การให้พื้นที่เก็บข้อมูลบนคลาวด์ฟรี 1 TB สำหรับเก็บข้อมูลส่วนบุคคลแบบออนไลน์ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งได้เปลี่ยนชื่อจากเดิมคือ SkyDrive โดย OneDrive ให้เก็บข้อมูลสำคัญต่าง ๆ อาทิ รูปภาพ วิดีโอ และเอกสารต่าง ๆ ซึ่งสามารถเปิดดูได้จากอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่าง ๆ

### บริการโปรแกรมประยุกต์

- โปรแกรมประยุกต์ สำหรับงานพัฒนาโปรแกรมและสำหรับงานพัฒนาสื่อ Multimedia เช่น Visual Studio Adobe Photoshop Adobe PageMaker Adobe Illustrator Adobe Acrobat Macromedia DreamWeaver Macromedia Flash เป็นต้น

- โปรแกรมพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเอง English Discovery

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขวัญวิทย์ ตาน้อย (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 19 – 22 ปี อยู่ชั้นปีการศึกษาที่ 4 หรือมากกว่า มีรายได้ต่อเดือน (จากผู้ปกครอง) เท่ากับ 8,001 - 10,000 บาท พักอาศัยที่หอพัก ในด้านจุดประสงค์การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ด้านเพื่อรับรู้ข่าวสาร ความรู้ ด้านเพื่อความพอใจ เพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์ เพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคง และสถานภาพ และด้านเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีจุดประสงค์การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับระดับปานกลาง พฤติกรรมในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ส่วนใหญ่เป็นสมาชิก Facebook ใช้บริการ 7 วันต่อสัปดาห์ กิจกรรมที่ทำ ใช้แอฟเดตสถานะ / ข้อมูลส่วนตัว / รูปภาพ และใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในการเข้าใช้บริการ

จุไรรัตน์ สืบภาสี (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง สภาพการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษากรณีศึกษานิสิตระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพ พฤติกรรม และปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ ของนิสิตปริญญาโทสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและแขนงวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผลการวิจัยพบว่า สภาพการใช้เครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ของนิสิตปริญญาโท ส่วนใหญ่ใช้สถานที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่บ้านพักอาศัย ร้อยละ 65.3 มีคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 98.9 โดยเป็น Note Book ร้อยละ 97.9 เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วย WIFI ร้อยละ 56.8 รู้จักเครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 97.9 มีประสบการณ์ใช้งานเครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 96.8 เคยใช้ Facebook ร้อยละ 98.9 ใช้งานมานานกว่า 5 ปี ร้อยละ 47.4 และเวลาการใช้งานเครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์เฉลี่ยต่อวันธรรมดา 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 46.3 มีระยะเวลาการใช้งานเครือข่ายสังคมอิเล็กทรอนิกส์ 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 34.7 มีประสบการณ์การใช้งาน 1-2 ปี และรู้จักจากเพื่อน

ดิเรก ชีระกูธร (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเปรียบเทียบคะแนนระหว่างคะแนนการกำกับตนเองและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตระดับปริญญา มี 17 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ปฐมนิเทศหน่วยการเรียนรู้ 2) สอบถามความพร้อมในการเรียนบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 3) ทดสอบความรู้ก่อนเรียน 4) รับทราบผลการทดสอบความรู้ก่อนเรียน 5) กำหนดและบันทึกเป้าหมายการเรียนรู้ 6) กำหนดและบันทึกการวางแผนการเรียนรู้ 7) กำหนดและบันทึกการให้รางวัลต่อความสำเร็จและลงโทษต่อความล้มเหลว 8) กำหนดและบันทึกการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียน 9) ศึกษาเนื้อหาในเว็บไซต์ 10) ทำกิจกรรมบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ 11) บันทึกงานที่ต้องทำ 12) ทำงานประจำหน่วยการเรียนรู้ 13) ทำแบบร่างรายงาน 14) ถามคำถามผู้สอนผ่านเครือข่าย 15) ทบทวนข้อทดสอบและบันทึกการทบทวน 16) ทดสอบความรู้หลังการเรียนรู้ 17) ให้รางวัลหรือลงโทษตนเองตามที่กำหนดไว้ และผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการกำกับตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ .05 ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบมีกลยุทธ์ที่เพิ่มการใช้การกำกับตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

รัตนา โอพาฤกษ์ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในสถานศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศหญิงร้อยละ 73.07 อายุระหว่าง 14-16 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้น ปวช.ร้อยละ 81.07 รูปแบบการ ดำเนินชีวิต พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มรักครอบครัว (Intimates) มากที่สุด คือ ร้อยละ 68.27 ( $\bar{X} = 3.84$ ) (S.D. = 0.97) สำหรับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเครือข่ายออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook มากที่สุด (ร้อยละ 92.80) ช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 18.01 - 22.00 น. มากที่สุด (ร้อยละ 45.07) ความถี่ที่เข้าใช้ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกวัน (ร้อยละ 30.93) ระยะเวลาที่เข้าใช้บริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์ 2 ชั่วโมง/ครั้ง (ร้อยละ 28.27) สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่บ้าน (ร้อยละ 71.73) อุปกรณ์ที่ตัวอย่างใช้ในการเข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์ มากที่สุดคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 68.53) และทำกิจกรรมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ สนทนากับเพื่อน (ร้อยละ 88.00)

มงคล ทิงลำพอง (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง บทบาทของเครือข่ายทางสังคมในกระบวนการก่อตั้งธุรกิจของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดและขนาดย่อม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะเครือข่ายทางสังคมของผู้ประกอบการ ได้แก่ ขนาดของเครือข่ายสนทนา สายสัมพันธ์แบบสนิทและแบบผิวเผิน ตัวเชื่อมความสัมพันธ์ความหนาแน่นของเครือข่าย ระยะเวลาในการรักษาความสัมพันธ์ และประเภทความสัมพันธ์ 2) เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะเครือข่ายทางสังคมในแต่ละช่วงของกระบวนการก่อตั้งธุรกิจได้แก่ ช่วงจูงใจ ช่วงวางแผน และช่วงดำเนินธุรกิจ และ 3) ศึกษาการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายทางสังคมต่อการก่อตั้งธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 30-35 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสบการณ์ในธุรกิจ 1-5 ปี เป็นธุรกิจ

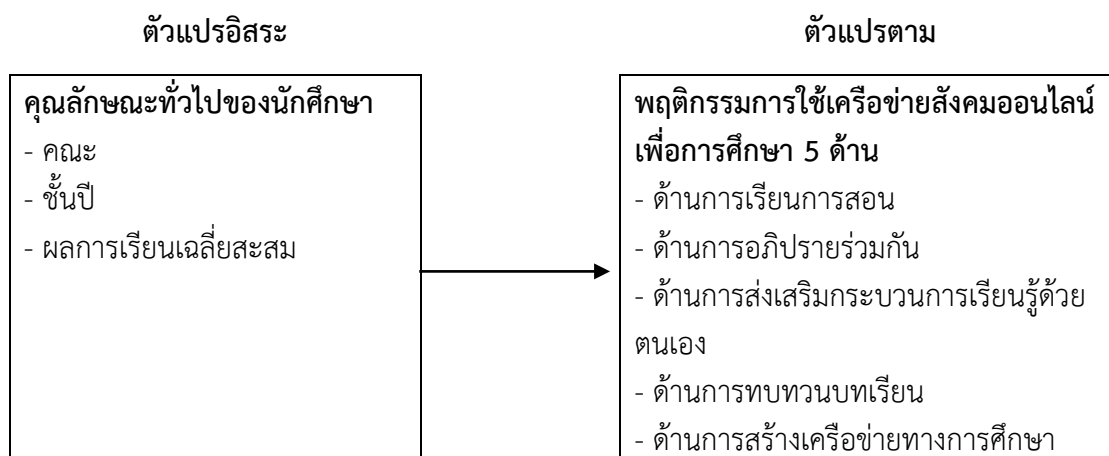
ภาคบริการ และจดทะเบียนห้างหุ้นส่วนจำกัด ผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะเครือข่ายทางสังคม แบ่งเป็น ขนาดของเครือข่ายสนทนาเฉลี่ย 4.44 คน สายสัมพันธ์แบบสนิทเฉลี่ย 2.31 คน สายสัมพันธ์แบบผิวเผินเฉลี่ย 1.43 คน ตัวเชื่อมความสัมพันธ์เฉลี่ย 1.61 คน ความหนาแน่นของเครือข่ายเฉลี่ย 0.72 ระยะเวลาในการรักษาความสัมพันธ์เฉลี่ย 8.10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และบุคคลในครอบครัวมีส่วนช่วยในการก่อตั้งธุรกิจเฉลี่ย 1.23 คน ในการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะเครือข่ายทางสังคมพบว่า ขนาดของเครือข่ายสนทนาใหญ่ที่สุดในช่วงวางแผน สายสัมพันธ์แบบสนิทมากที่สุดในช่วงจูงใจ สายสัมพันธ์แบบผิวเผินมากที่สุดในช่วงวางแผน ตัวเชื่อมความสัมพันธ์มากที่สุดในช่วงดำเนินธุรกิจความหนาแน่นของเครือข่ายมากที่สุดในช่วงจูงใจ ระยะเวลาในการรักษาความสัมพันธ์ไม่แตกต่างกันในช่วงวางแผนและช่วงดำเนินธุรกิจ และบุคคลในครอบครัวมีส่วนช่วยทุกช่วงของการก่อตั้งธุรกิจ ในด้านการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายทางสังคมส่วนใหญ่จะช่วยเป็นที่ปรึกษาในการดำเนินธุรกิจ ให้ข้อมูลข่าวสารที่สำคัญเกี่ยวกับธุรกิจ จุดประกายความคิดในการทำธุรกิจ

ศรัณยา อินทกริรมย์ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมระหว่างห้องเรียนปกติและบนเครือข่ายสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT “เรื่อง ระบบการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ” สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา 1) เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนปกติและบนเครือข่ายสังคมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT “เรื่อง ระบบการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนแบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนปกติและบนเครือข่ายสังคม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT “เรื่องระบบการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนแบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนปกติและบนเครือข่ายสังคม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT “เรื่อง ระบบการจัดเก็บทรัพยากรสารสนเทศ” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 4) เพื่อประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้การประเมินตามสภาพจริง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรจากนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 ห้องเรียน รวม 165 คน ของโรงเรียนชะอวด อำเภอชะอวด จังหวัดนครศรีธรรมราช ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 และกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลาก ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งหมด 3 กิจกรรม ซึ่งเป็นการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ การเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม(เฟสบุ๊ก) และการศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองนอกเวลาเรียนโดยนักเรียนมีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้นจากก่อนเรียน และผู้เรียนที่เรียนด้วยกระบวนการ การเรียนรู้แบบผสมผสานบนเครือข่ายสังคม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีความพึงพอใจในระดับมาก ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้การประเมินตามสภาพจริงในการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างห้องเรียนปกติและบนเครือข่ายสังคม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT อยู่ในเกณฑ์ดี

Pei-Yi Ku, Yu-Tzu Lin, & Yu-Hsin Tsai (2012) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้สื่อสังคมในกระบวนการเรียนรู้: กรณีศึกษาการสอนวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์บน Facebook โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาคั้งนี้คือ เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนในสื่อสังคมเมื่อเรียนวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าทัศนคติการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อวิชาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ได้รับการปรับปรุงในสภาพแวดล้อมทางสังคมสื่อ แต่ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ เหตุผลที่สำคัญคือนักเรียนต้องการคำแนะนำที่ชัดเจนสำหรับการอภิปรายในหัวข้อที่กำหนด ดังนั้นการที่ผู้สอนจะพัฒนาคู่มือสำหรับคำแนะนำที่ชัดเจนเพื่อใช้ในการอภิปรายเพื่อป้องกันไม่ให้การอภิปรายหลงประเด็นไปจากที่ผู้สอนต้องการ แล้วนักเรียนจะได้รับประโยชน์มากขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนสื่อสังคม

จากแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล และการสื่อสารแบบไร้สายเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ หรือแม้แต่การสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล นับว่าเป็นเรื่องใหม่ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ เป็นการเปิดโอกาสทางการเรียนรู้ของผู้เรียน จึงเป็นวิธีการที่ผู้สอนและวงการศึกษาคควรนำไปประยุกต์ใช้กับการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในด้านเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านสร้างเครือข่ายทางการศึกษา ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน และด้านใช้ในการทบทวนบทเรียน จึงได้ทำศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาทั้ง 5 ด้านที่กล่าวมาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้กับนักศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องต่อไป โดยพบว่าตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาได้แก่ คณะที่สังกัด, ชั้นปี และ ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

#### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูล และเชิงปริมาณ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้แก่ นักศึกษารหัส 55 – 58 ซึ่งมี 5 คณะ และ 2 โรงเรียน คือ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ โรงเรียนการเรือน และโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2558 รวมทั้งสิ้น 15,005 คน (ที่มา: สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2558)

##### 2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของทาโร ยามาเน ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 โดยมีความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 393 คน

ดังนั้นจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการสุ่มตัวอย่างครั้งนี้ เป็นจำนวน 393 คน และเมื่อผู้วิจัยได้คำนวณหาอัตราส่วนของกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) ตามลักษณะที่ต้องการศึกษา ซึ่งจะได้ขนาดประชากรและขนาดตัวอย่างสำหรับการวิจัยนี้ รายละเอียดดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากรและจำนวนตัวอย่างของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัย สวน  
ดุสิต

ลำดับที่	คณะ/โรงเรียน	จำนวน ประชากร (N = 15,005)	จำนวนกลุ่ม ตัวอย่าง (n = 393)
1	คณะวิทยาการจัดการ	2,753	72
2	คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	1,940	51
3	คณะครุศาสตร์	2,078	55
4	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	2,494	65
5	คณะพยาบาลศาสตร์	380	10
6	โรงเรียนการเรือน	2,362	62
7	โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	2,998	78
	<b>รวม</b>	<b>15,005</b>	<b>393</b>

ที่มา: สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2558

### เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดจากแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดของการสร้างเครื่องมือดังนี้

#### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษา ค้นคว้าข้อมูล ทั้งแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรม พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับด้านการเรียนการสอน ด้านการอภิปรายร่วมกัน ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการทบทวนบทเรียน ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และออกแบบข้อคำถามให้ครอบคลุมเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา

2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ตรวจแก้ไขแบบสอบถามให้มีความถูกต้องและเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นจึงนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาและคำถามให้เหมาะสมตามคำแนะนำ โดยได้ทำการหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามชนิดเลือกตอบโดยการหาค่า IOC (Index of item objective congruence) จากการให้ผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 คน (รายชื่อแสดงในภาคผนวก ข.) ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถาม และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง

แก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามหรือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การพิจารณาความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบสอบถาม เป็นการพิจารณาแบบสอบถามรายข้อจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสอบถามที่แนบไปพร้อมกับแบบประเมินที่ต้องการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อหาค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญกำหนดเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่า แบบสอบถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า แบบสอบถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า แบบสอบถามวัดตรงตามวัตถุประสงค์

แบบสอบถามที่ถือว่ามีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาในระดับดี สามารถนำไปวัดผลได้จะต้องมีค่า IOC เกินกว่า 0.5 เป็นต้นไป ซึ่งค่า IOC เป็นรายข้อตามแบบสอบถามโดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่ามีความเที่ยงตรงในระดับดี สามารถนำไปใช้ได้ ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามแจกกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการเก็บข้อมูลต่อไป แสดงในภาคผนวก ค

3. นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาอีกครั้ง เพื่อให้เครื่องมือมีความสมบูรณ์

4. ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยนำไปใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน คำนวณโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .945

5. ปรับปรุงแบบสอบถามในขั้นสุดท้ายทั้งทางด้านภาษา และการเรียงลำดับคำถาม เพื่อให้ได้แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเชื่อมั่นที่สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด

#### แบบสอบถาม

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ คณะ ชั้นปีการศึกษา ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม จำนวน 3 ข้อ

**ตอนที่ 2** พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต แบ่งออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการเรียนการสอน ด้านการอภิปรายร่วมกัน ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการทบทวนบทเรียน และด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา จำนวน 20 ข้อ เป็นคำถามลักษณะแบบให้เลือกตอบแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย

5 หมายถึง พฤติกรรมมากที่สุดมากที่สุด

4 หมายถึง พฤติกรรมมากที่สุดมาก

3 หมายถึง พฤติกรรมมากที่สุดปานกลาง

2 หมายถึง พฤติกรรมมากที่สุดน้อย

1 หมายถึง พฤติกรรมมากที่สุดน้อยที่สุด

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด (Opened Form) เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามแจกให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลจากนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 5 คณะ และ 2 โรงเรียน

2. ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่วนหนึ่งผู้วิจัยไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง และบางส่วนให้ผู้ช่วยวิจัยที่ได้ผ่านการอบรมแล้วไปช่วยเก็บรวบรวม โดยการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต

3. ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาได้ทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม โดยมีแบบสอบถามที่ได้รับมีความสมบูรณ์ จำนวน 393 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ตามที่กำหนดไว้ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. นำแบบสอบถามฉบับที่มีคำตอบครบถ้วนสมบูรณ์มาทำการลงรหัสตามที่ได้กำหนดรหัสไว้ล่วงหน้า หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วมาบันทึกโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลทางสถิติซึ่งใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำการวิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency Distribution) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยยึดหลักเกณฑ์ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21–5.00 หมายถึง ระดับพฤติกรรม ระดับ มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41–4.20 หมายถึง ระดับพฤติกรรม ระดับ มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61–3.40 หมายถึง ระดับพฤติกรรม ระดับ ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81–2.60 หมายถึง ระดับพฤติกรรม ระดับ น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00–1.80 หมายถึง ระดับพฤติกรรม ระดับ น้อยที่สุด

3. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยใช้ค่าสถิติ คือ One-Way ANOVA จะตรวจสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

## บทที่ 4 ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต และ 2) เพื่อเปรียบเทียบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับ ดังนี้ ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐาน

### ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.85 อยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 41.22 และส่วนใหญ่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 – 3.00 จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 47.84 ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวน และร้อยละของคุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (n=393)	ร้อยละ
<b>1. คณะ/โรงเรียน</b>		
คณะวิทยาการจัดการ	72	18.32
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	51	12.98
คณะครุศาสตร์	55	13.99
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	65	16.54
คณะพยาบาลศาสตร์	10	2.54
โรงเรียนการเรือน	62	15.78
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	78	19.85
<b>2. ชั้นปีการศึกษา</b>		
ชั้นปีที่ 1	121	30.79
ชั้นปีที่ 2	162	41.22
ชั้นปีที่ 3	93	23.66
ชั้นปีที่ 4	17	4.33
<b>3. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม</b>		
น้อยกว่า 2.00	13	3.31
2.00 – 2.50	116	29.52

คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (n=393)	ร้อยละ
2.51 – 3.00	188	47.84
3.01 – 3.50	66	16.79
มากกว่า 3.50	10	2.54

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .765) โดยอันดับที่ 1 คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน (ค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .771) รองลงมา คือ ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ค่าเฉลี่ย 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .764) ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .732) ด้านการอภิปรายร่วมกัน (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .774) และด้านการทบทวนบทเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .784) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. ด้านการเรียนการสอน	4.07	.771	มาก	1
2. ด้านการอภิปรายร่วมกัน	4.01	.774	มาก	4
3. ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.06	.764	มาก	2
4. ด้านการทบทวนบทเรียน	4.00	.784	มาก	5
5. ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	4.03	.732	มาก	3
รวม	4.03	0.765	มาก	

### 1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .771) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน อันดับที่ 1 คือ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .765) รองลงมา คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษา (ค่าเฉลี่ย 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .671) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .774)

และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน (ค่าเฉลี่ย 3.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .837) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.3

**ตารางที่ 4.3** พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน	4.20	.765	มาก	1
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษา	4.14	.671	มาก	2
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ	4.01	.774	มาก	3
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน	3.92	.837	มาก	4
<b>รวม</b>	<b>4.07</b>	<b>.771</b>	<b>มาก</b>	

## 2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.774) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน อันดับที่ 1 คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษาอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .772) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.795) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .746) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง (ค่าเฉลี่ย 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.784) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.4

**ตารางที่ 4.4** พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้	4.01	.746	มาก	3
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา	4.02	.772	มาก	1
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง	3.98	.784	มาก	4
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน	4.02	.795	มาก	2
<b>รวม</b>	<b>4.01</b>	<b>.774</b>	<b>มาก</b>	

### 3. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .764) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง อันดับที่ 1 คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .766) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ค่าเฉลี่ย 4.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .695) การใช้ในการค้นหาข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ (ค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .755) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบความรู้ของตนเอง (ค่าเฉลี่ย 3.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .817) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบความรู้ของตนเอง	3.92	.817	มาก	4
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม	4.17	.766	มาก	1
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.09	.695	มาก	2
4. การใช้ในการค้นหาข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้	4.04	.755	มาก	3
รวม	4.06	.764	มาก	

#### 4. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านทบทวนบทเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .784) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการใช้เพื่อทบทวนบทเรียน อันดับที่ 1 คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียนอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .755) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .767) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .779) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ (ค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .830) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม	4.03	.767	มาก	2
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา	4.01	.779	มาก	3
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ	3.93	.830	มาก	4
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน	4.04	.755	มาก	1
รวม	4.00	.784	มาก	

#### 5. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .732) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา อันดับที่ 1 คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ และการศึกษา ร่วมกันอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .695) รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูล เนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มาระดมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข (ค่าเฉลี่ย 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .739) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .733) และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอด กระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง (ค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .763) ตามลำดับ ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับพฤติกรรม	อันดับที่
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ และการศึกษาร่วมกัน	4.07	.695	มาก	1
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น	4.02	.739	มาก	3
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูลเนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มารวมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข	4.03	.733	มาก	2
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอด กระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง	4.00	.763	มาก	4
รวม	4.03	.732	มาก	

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา จำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา

#### 1. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะ/โรงเรียนต่างกัมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาจำแนกตามคณะ/โรงเรียน ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 4.8

ผลการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะ/โรงเรียนต่างกัมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ( $F=6.360$ ,  $p=.000$ ) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะ/โรงเรียนต่างกัมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ทั้งด้านการเรียนการสอน ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียน และด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษาแตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รายละเอียดดังตารางที่ 4.9 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำค่าสถิติที่ได้มาวิเคราะห์ความแตกต่างเป็นรายคู่โดยของเซฟเฟ (Scheffe's Method) แสดงดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.8 พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาของแต่ละคณะ/โรงเรียน

รายการ	คณะวิทยาการ จัดการ		คณะ วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี		คณะครุศาสตร์		คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์		คณะพยาบาล ศาสตร์		โรงเรียนการเรือน		โรงเรียนการ ท่องเที่ยวและการ บริการ	
	ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านการเรียนการสอน	4.18	.760	3.95	.764	4.28	.717	3.92	.741	3.98	.862	3.96	.799	4.12	.765
2. ด้านการอภิปราย ร่วมกัน	4.18	.774	3.81	.754	4.15	.658	3.86	.774	3.88	.791	3.83	.769	4.15	.786
3. ด้านการส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	4.24	.719	3.85	.770	4.22	.794	3.96	.757	3.98	.832	3.96	.807	4.08	.683
4. ด้านการทบทวน บทเรียน	4.17	.822	3.75	.703	4.18	.740	3.77	.745	4.10	.709	3.90	.834	4.14	.729
5. ด้านสร้างเครือข่าย ทางการศึกษา	4.17	.786	3.83	.696	4.22	.669	3.85	.690	4.10	.768	3.90	.762	4.15	.671
รวม	4.19	.772	3.84	.737	4.21	.716	3.87	.741	3.98	.792	3.91	.794	4.13	.726

ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามคณะ/โรงเรียน

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F-Ratio	p
1. ด้านการเรียนการสอน	ระหว่างกลุ่ม	6.931	6	1.155	3.733	.001
	ภายในกลุ่ม	119.451	386	.309		
	รวม	126.383	392			
2. ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน	ระหว่างกลุ่ม	10.982	6	1.830	5.093	.000
	ภายในกลุ่ม	138.705	386	.359		
	รวม	149.686	392			
3. ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	7.381	6	1.230	3.720	.001
	ภายในกลุ่ม	127.648	386	.331		
	รวม	135.029	392			
4. ด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียน	ระหว่างกลุ่ม	12.750	6	2.125	5.696	.000
	ภายในกลุ่ม	143.999	386	.373		
	รวม	156.749	392			
5. ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	9.839	6	1.640	5.048	.000
	ภายในกลุ่ม	125.402	386	.325		
	รวม	135.240	392			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	8.982	6	1.497	6.360	.000
	ภายในกลุ่ม	90.863	386	.235		
	รวม	99.845	392			

จากตารางที่ 4.10 พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวมพบว่า นักศึกษาที่เรียนในคณะวิทยาการจัดการมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอนแตกต่างจากนักศึกษาที่เรียนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะพยาบาลศาสตร์ และโรงเรียนการเรือน นักศึกษาที่เรียนในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวมแตกต่างจากนักศึกษาที่เรียนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ นักศึกษาที่เรียนในคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอนแตกต่างจากนักศึกษาที่เรียนคณะพยาบาลศาสตร์ และโรงเรียนการเรือน นักศึกษาที่เรียนในคณะพยาบาลศาสตร์มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอนแตกต่างจากนักศึกษาที่เรียนโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ นักศึกษาที่เรียนในโรงเรียนการ





ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา เป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามคณะ/โรงเรียน

คณะ/โรงเรียน	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	คณะ วิทยาการ จัดการ	คณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	คณะ มนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	คณะพยาบาล ศาสตร์	คณะ ครุศาสตร์	โรงเรียนการ เรือน	โรงเรียนการ ท่องเที่ยวและ การบริการ
<b>ด้านการเรียนการสอน</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.177	-	0.231*	-0.105	0.262*	0.202	0.205*	0.062
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.946		-	-0.336*	0.031	-0.029	-0.026	-0.214*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.282			-	0.366*	0.307	0.310*	0.122
คณะพยาบาลศาสตร์	3.915				-	-0.060	-0.056	-0.245*
คณะครุศาสตร์	3.975					-	0.003	-0.185
โรงเรียนการเรือน	3.960						-	-0.188*
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.115							-
<b>ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.177	-	0.368*	0.023	0.316*	0.302	0.342*	0.024
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.809		-	-0.346*	-0.053	-0.066	-0.026	-0.371*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.155			-	0.293*	0.280	0.320*	0.025
คณะพยาบาลศาสตร์	3.862				-	-0.013	0.027	-0.318*
คณะครุศาสตร์	3.875					-	0.040	-0.304
โรงเรียนการเรือน	3.835						-	-0.345*
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.151							-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา เป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามคณะ/โรงเรียน (ต่อ)

คณะ/โรงเรียน	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	คณะ วิทยาการ จัดการ	คณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	คณะ มนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	คณะพยาบาล ศาสตร์	คณะครุ ศาสตร์	โรงเรียนการ เรือน	โรงเรียนการ ท่องเที่ยวและ การบริการ
<b>ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.240	-	0.392*	0.017	0.282*	0.265	0.272*	0.159
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.848		-	-0.375*	-0.110	-0.127	-0.120	-0.232*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.223			-	0.265*	0.248	0.255*	0.143
คณะพยาบาลศาสตร์	3.958				-	-0.017	-0.006	-0.122
คณะครุศาสตร์	3.975					-	0.007	-0.105
โรงเรียนการเรือน	3.964						-	0.11
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.080							-
<b>ด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียน</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.167	-	0.417*	-0.024	0.394*	0.067	0.267*	0.029
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.750		-	-0.441*	-0.023	-0.350	-0.150	-0.388*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.191			-	0.418*	0.091	0.292*	0.053
คณะพยาบาลศาสตร์	3.773				-	-0.327	-0.126	-0.365*
คณะครุศาสตร์	4.100					-	0.200	-0.038
โรงเรียนการเรือน	3.903						-	-0.239*
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.138							-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา เป็นรายคู่โดยวิธีของเซฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามคณะ/โรงเรียน (ต่อ)

คณะ/โรงเรียน	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	คณะ วิทยาการ จัดการ	คณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	คณะ มนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	คณะพยาบาล ศาสตร์	คณะครุ ศาสตร์	โรงเรียนการ เรือน	โรงเรียนการ ท่องเที่ยวและ การบริการ
<b>ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.174	-	0.340*	-0.049	0.324*	0.199	0.278*	0.026
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.833		-	-0.389*	-0.017	-0.142	-0.062	-0.314*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.223			-	0.373*	0.248	0.328*	0.075
คณะพยาบาลศาสตร์	3.850				-	-0.125	-0.045	-0.3297*
คณะครุศาสตร์	3.975					-	0.080	-0.172
โรงเรียนการเรือน	3.895						-	-0.252*
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.151							-
<b>พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวม</b>								
คณะวิทยาการจัดการ	4.187		0.350*	-0.028	0.315*	.0.207	.273*	.04578
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3.837		-	-0.377*	-0.034	-0.143	-0.076	-0.304*
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	4.125			-	0.343*	0.235	0.301*	0.074
คณะพยาบาลศาสตร์	3.872				-	-0.108	-0.042	-0.269*
คณะครุศาสตร์	3.980					-	0.066	-0.273*
โรงเรียนการเรือน	3.911						-	-0.227*
โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ	4.127							-

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาจำแนกตามชั้นปีการศึกษา ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 4.11

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) พบว่า นักศึกษาเรียนระดับชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ในภาพรวมไม่แตกต่างกัน ( $F=1.875$ ,  $p=.149$ ) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษาเรียนระดับชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกันทุกด้าน รายละเอียดดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาตามระดับชั้นปีการศึกษา

รายการ	ปี 1		ปี 2		ปี 3		ปี 4	
	ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านการเรียนการสอน	3.94	.920	4.10	.764	4.16	.652	4.15	.718
2. ด้านการอภิปรายร่วมกัน	3.93	.804	4.00	.769	4.10	.740	4.15	.718
3. ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.05	.776	4.02	.789	4.12	.710	4.18	.711
4. ด้านการทบทวนบทเรียน	3.90	.788	4.05	.794	4.02	.757	4.12	.744
5. ด้านสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	3.96	.759	4.01	.721	4.15	.713	4.12	.681
รวม	3.96	.809	4.03	.767	4.11	.714	4.14	.714

ตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามระดับชั้นที่ศึกษา

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F-Ratio	p
1. ด้านการเรียนการสอน	ระหว่างกลุ่ม	2.230	3	.743	2.329	.074
	ภายในกลุ่ม	124.153	389	.319		
	รวม	126.383	392			
2. ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน	ระหว่างกลุ่ม	1.707	3	.569	1.496	.215
	ภายในกลุ่ม	147.979	389	.380		
	รวม	149.686	392			
	ระหว่างกลุ่ม	.840	3	.280	.811	.488

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F-Ratio	p
3. ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ภายในกลุ่ม	134.189	389	.345		
	รวม	135.029	392			
4. ด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียน	ระหว่างกลุ่ม	2.095	3	.698	1.756	.155
	ภายในกลุ่ม	154.655	389	.398		
	รวม	156.749	392			
5. ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2.260	3	.753	2.204	.087
	ภายในกลุ่ม	132.980	389	.342		
	รวม	135.240	392			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.356	3	.452	1.785	.149
	ภายในกลุ่ม	98.489	389	.253		
	รวม	99.845	392			

### 3. นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาจำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 4.13

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) พบว่า นักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $F=2.947$ ,  $p=.020$ ) คือ ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านการเรียนการสอน ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน และด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียนไม่แตกต่างกัน รายละเอียดดังตารางที่ 4.14 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำค่าสถิติที่ได้มาวิเคราะห์ความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method) แสดงดังตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

รายการ	น้อยกว่า 2.00		2.00 – 2.50		2.51 – 3.00		3.01 – 3.50		มากกว่า 3.50	
	ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม		ระดับพฤติกรรม	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านการเรียนการสอน	3.67	1.193	4.06	.780	4.13	.693	3.94	.841	4.33	.764
2. ด้านการอภิปรายร่วมกัน	3.94	1.018	3.97	.810	4.05	.707	3.90	.817	4.38	.774
3. ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.92	.860	4.01	.775	4.08	.744	4.03	.767	4.48	.675
4. ด้านการทบทวนบทเรียน	3.92	.882	3.92	.785	4.05	.759	3.95	.802	4.48	.784
5. ด้านสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	4.10	.799	3.99	.730	4.07	.707	3.88	.778	4.55	.504
<b>รวม</b>	<b>3.91</b>	<b>.950</b>	<b>3.99</b>	<b>.776</b>	<b>4.08</b>	<b>.722</b>	<b>3.94</b>	<b>.801</b>	<b>4.46</b>	<b>.700</b>

ตารางที่ 4.14 ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา จำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F-Ratio	p
1. ด้านการเรียนการสอน	ระหว่างกลุ่ม	2.533	4	.633	1.984	.096
	ภายในกลุ่ม	123.850	388	.319		
	รวม	126.383	392			
2. ด้านการใช้ในการอภิปรายร่วมกัน	ระหว่างกลุ่ม	2.633	4	.658	1.737	.141
	ภายในกลุ่ม	147.054	388	.379		
	รวม	149.686	392			
3. ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง	ระหว่างกลุ่ม	3.401	4	.850	2.507	.042
	ภายในกลุ่ม	131.628	388	.339		
	รวม	135.029	392			
4. ด้านการใช้ในการทบทวนบทเรียน	ระหว่างกลุ่ม	3.786	4	.946	2.401	.075
	ภายในกลุ่ม	152.964	388	.394		
	รวม	156.749	392			
5. ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	4.568	4	1.142	3.391	.010
	ภายในกลุ่ม	130.672	388	.337		
	รวม	135.240	392			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	2.944	4	.736	2.947	.020
	ภายในกลุ่ม	96.902	388	.250		
	รวม	99.845	392			

จากตารางที่ 4.15 พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวมพบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 และนักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 และ

นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.01 – 3.50 และผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 และนักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 4.15** ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาเป็นรายคู่โดยวิธีของเซฟเฟ (Scheffe's Method) จำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม

ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	น้อยกว่า 2.00	2.00 – 2.50	2.51 – 3.00	3.01 – 3.50	มากกว่า 3.50
<b>ด้านการเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</b>						
น้อยกว่า 2.00	3.883	-	-0.115	-0.185	-0.134	-0.679*
2.00 – 2.50	3.994		-	-0.070	0.019	-0.564*
2.51 – 3.00	4.070			-	0.050	-0.493*
3.01 – 3.50	4.096				-	-0.545*
มากกว่า 3.50	4.550					-
<b>ด้านเพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา</b>						
น้อยกว่า 2.00	3.883	-	0.044	-0.029	0.159	-0.508*
2.00 – 2.50	3.994		-	-0.762	0.115	-0.552*
2.51 – 3.00	4.070			-	0.188*	-0.480*
3.01 – 3.50	4.096				-	-0.667*
มากกว่า 3.50	4.550					-
<b>พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวม</b>						
น้อยกว่า 2.00	3.912	-	-0.037	-0.118	0.016	-0.502*
2.00 – 2.50	3.991		-	-0.081	0.053	-0.465*
2.51 – 3.00	4.076			-	0.134	-0.384*
3.01 – 3.50	3.940				-	0.518*
มากกว่า 3.50	4.460					

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต รวมทั้งข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยจะนำเสนอในประเด็นต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิตจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้แก่ นักศึกษารหัส 55 – 58 ซึ่งมี 5 คณะ และ 2 โรงเรียน คือ คณะวิทยาการจัดการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ โรงเรียนการเรือน และโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 393 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของทาโร ยามาเน (Yamane, 1967) โดยกำหนดให้ช่วงความเชื่อมั่นเป็น 95% และค่าความคลาดเคลื่อน 5% ทำให้ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 393 คน ตัวอย่างสำหรับเก็บข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อให้ได้ตัวแทนจากกลุ่มต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและกระจายข้อมูลครอบคลุมจำนวนคณะและโรงเรียนในมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการเปรียบเทียบสัดส่วนตามจำนวนนักศึกษาในแต่ละคณะ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และการวิเคราะห์ความแตกต่างเป็นรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

## สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์และสาระสำคัญจากการศึกษาเพื่อทราบผลการวิจัย โดยสรุปได้ดังนี้

### 1. คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.85 อยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 41.22 และส่วนใหญ่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 – 3.00 จำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 47.84

### 2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน (ค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .771) ระดับมาก รองลงมา ได้แก่ ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ค่าเฉลี่ย 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .764) ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา (ค่าเฉลี่ย 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .732) ด้านการอภิปรายร่วมกัน (ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .774) และด้านการทบทวนบทเรียน ( $4.00 \pm .784$ ) ตามลำดับ รายละเอียดแต่ละด้านเป็นดังนี้

1) ด้านการเรียนการสอน นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอน ระดับมาก ในเรื่อง เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน รองลงมาคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ และอันดับสุดท้ายคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน

2) ด้านการอภิปรายร่วมกัน นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน ระดับมาก ในเรื่อง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา รองลงมาคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียน และอันดับสุดท้ายคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

3) ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรม

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ระดับมาก ในเรื่อง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษาอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียน และอันดับสุดท้ายคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

4) ด้านการทบทวนบทเรียน นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการทบทวนบทเรียน ระดับมาก ในเรื่อง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลหรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน รองลงมาคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา และอันดับสุดท้ายคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ

5) ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา ระดับมาก ในเรื่อง การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ และการศึกษาร่วมกัน รองลงมาคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูล เนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มาระดมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น และอันดับสุดท้ายคือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอด กระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง

### 3. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาจำแนกตามคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา

คุณลักษณะทางประชากรด้าน คณะ/โรงเรียน ชั้นปีการศึกษา และคะแนนเฉลี่ยสะสม ที่แตกต่างกัน ทำให้มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน สรุปได้ดังนี้

1) นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะต่างกั้มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในภาพรวมแตกต่างกัน พบว่า นักศึกษาที่เรียนในคณะวิทยาการจัดการมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวมแตกต่างจากนักศึกษาที่เรียนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะพยาบาลศาสตร์ และโรงเรียนการเรือน นักศึกษาที่เรียนในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาด้านการเรียนการสอนแตกต่างจาก





สังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาโดยรวมพบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจาก นักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 และนักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้านการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 และ นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียนน้อยกว่า 2.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.00 – 2.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 นักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 2.51 – 3.00 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม 3.01 – 3.50 และผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 และนักศึกษาที่มีช่วงผลการเรียน 3.01 – 3.50 แตกต่างจากนักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มากกว่า 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของ นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต ผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาเป็นอย่างมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อศึกษาระดับมาก ได้แก่ ด้านการเรียนการสอน ด้านเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา ด้านการอภิปรายร่วมกัน และ ด้านใช้ในการทบทวนบทเรียน แสดงว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีมาปรับใช้ในการเรียนการสอน การหาความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือเพื่อทบทวนบทเรียนต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ Kommers (2011) ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่าสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Blog Wikis Facebook Twitter MSN LinkedIn Flickr เป็นต้น เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเอาสื่อประเภทเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะสนองต่อจุดประสงค์สำคัญและเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ใช้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการ

สื่อสารได้ด้วยตนเองโดยเฉพาะการสื่อสารจากการใช้เว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับต้นได้อีกด้วย

2. ด้านการเรียนการสอน นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ด้านการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ และ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อศึกษามีส่วนช่วยในการอำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Quinlan (1997) ที่กล่าวว่า การเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะการเรียนการสอนที่แตกต่างไปจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติที่คุ้นเคยกันดี อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมในชั้นเรียนส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่เน้นให้ผู้สอนเป็นผู้ป้อนความรู้ให้แก่นักเรียนทำให้นักเรียนไม่ใฝ่ที่จะหาความรู้เพิ่มเติม ซึ่งตามหลักการพื้นฐานการเรียนรู้นั้นเชื่อว่าผู้ที่แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจะเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งกว่า ซึ่งการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์สนับสนุนให้นักเรียนใฝ่หาความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนทำกิจกรรมต่าง ๆ กับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับผู้สอน แต่ลักษณะการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้นและยังช่วยอำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอนก็เป็นไปอย่างทั่วถึง มีการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษาและทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ ได้ด้วย อีกทั้งยังสามารถกำหนดการเรียนการสอนเป็นกลุ่มย่อยได้หากต้องการนักเรียนสามารถกำหนดและเลือกหัวเรื่องที่ต้องการเรียน จึงอาจทำให้สามารถเปรียบเทียบรูปแบบการเรียนการสอนระหว่างชั้นเรียนปกติกับชั้นเรียนออนไลน์ได้ มีลักษณะการเรียนการสอนเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเครือข่าย นักเรียนสามารถติดต่อกับนักเรียนด้วยตนเอง ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ นักวิจัย และบุคคลที่มีความรู้เรื่องที่น่าสนใจได้จากทั่วทุกมุมโลก นักเรียนสามารถเลือกเรียนตามเวลาที่ต้องการไม่จำกัดสถานที่ ดังนั้นเป็นการลดข้อจำกัดของการเรียน เรื่องเวลาและสถานที่ รูปแบบของการเรียนการสอนผ่านเว็บนั้นมีการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย เป็นการผสมผสานสื่อต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน มีการนำเสนอบทเรียนการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น ข้อความภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และอาศัยคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร เช่น การสนทนา การอภิปรายและการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีความเสมือนจริงมากที่สุด

3. ด้านการอภิปรายร่วมกัน พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อศึกษาด้านการอภิปรายร่วมกัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษาอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนและการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้ในการอภิปราย

ร่วมกันจะกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการตัดสินใจแก้ปัญหาและหาทางออกเป็นปัญหาได้ และยังได้รับเนื้อหาใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนความรู้จากสมาชิกได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Munoz & Towner (2009) ที่กล่าวว่า การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร สามารถทำกิจกรรมเพื่อการศึกษา ธุรกิจ หรือความบันเทิง ซึ่งปัจจุบันนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นที่นิยมและมีอัตราการเข้าใช้งานสูงสุดในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เว็บไซต์ Facebook.com ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้ติดต่อสื่อสาร หรือทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้ใช้งานอื่น ๆ ได้ เช่น ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถโพสต์เรื่องราวและเกร็ดความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้คนที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน และมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน สามารถเข้าไปอ่านและแบ่งปันความคิดเห็นกันได้ ได้ให้โอกาสและสร้างโครงสร้างแก่ผู้สอนในการให้นักเรียนสามารถช่วยเหลือกันซึ่งกันและกันได้ อีกทั้งยังช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนได้อีกด้วย

4. ด้านส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ด้านส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิมอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้ในการค้นหาข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบความรู้ของตนเอง ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองจะสามารถเพิ่มความรู้อให้กับตนเองได้ดีกว่า เพราะมีความสนใจที่จะเรียนรู้ และก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทราวดี ชิเลอร์ (2556) การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง คือ การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนอกจากการเรียนรู้จะได้ผลดี โดยการนำสื่อใหม่ที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ นั้น มีประโยชน์มากขึ้นในการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนจะมีความสุขและสนุกไปกับการใช้สื่อในการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และบทเรียนที่ผู้สอน อีกทั้งสามารถใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งวัตถุประสงค์ของสื่อใหม่เพื่อการเรียนรู้ คือ เพื่อเป็นเครื่องมือทบทวนตนเองของผู้เรียน และใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้หลายสาเหตุ นิยมมากที่สุด คือ การค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการค้นหาข้อมูลมีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

5. ด้านการทบทวนบทเรียน พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา ด้านการใช้เพื่อทบทวนบทเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียนอยู่

ในระดับมาก เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การทบทวนบทเรียนช่วยในการประเมินความรู้ของตนเอง เพื่อทราบว่าตนเองควรศึกษาค้นหาสำหรับการเรียนใดมาเพิ่มเติมความรู้ในมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เจซุภา ปันงาม (2549) การทบทวนความรู้เดิมก่อนที่จะนำเสนอความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการประเมิน ความรู้ที่จำเป็นสำหรับบทเรียนใหม่ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ วิธีปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือผ่านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก็คือ การทดสอบก่อนบทเรียน ซึ่งเป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียน เพื่อทบทวนเนื้อหาเดิมที่เคยศึกษาผ่านมาแล้ว และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ นอกจากนี้จะเป็นการตรวจวัดความรู้พื้นฐานแล้ว บทเรียนบางเรื่องอาจใช้ผลจากการทดสอบก่อนบทเรียนมาเป็นเกณฑ์จัดระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนแต่ละคน และการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวนโหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน ในขั้นการทบทวนความรู้เดิมนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป หากเป็นบทเรียนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นเป็นชุดบทเรียนที่เรียนต่อเนื่องกัน การทบทวนความรู้เดิม อาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลังถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ก็ได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความเหมาะสม ปริมาณมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา

6. ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสร้างเครือข่ายทางการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก คือ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้และการศึกษาร่วมกันอยู่ในระดับมาก เป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมา การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูล เนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มารวมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไข การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอดกระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เป็นเพราะว่า การสร้างเครือข่ายทางการศึกษา ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในเกิดศึกษาค้นคว้า แลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552) ที่กล่าวว่า ที่กล่าวว่า การสร้างเครือข่ายที่ใช้เพื่อการศึกษาในการเรียนรู้ หรือการศึกษาร่วมกัน ด้วยข้อมูล เนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มารวมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด การส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่แลกเปลี่ยนความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ถูกนำเสนอในเครือข่ายสังคมออนไลน์หากนำมาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อมก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน ได้แก่

1. การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารผ่านกายมิตีความสัมพันธ์ของคนในเครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็จะ

นำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันที่

2. การกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยนข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำได้อย่างทันที่ และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง

3. การส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัด เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของเว็บบล็อกเป็นระบบที่ส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานตามความถนัดและความสนใจของทั้งผู้สอนและผู้เรียน อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การส่งเสริมการบันทึกและการอ่าน การเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ผ่านรูปแบบของข้อความในหลายลักษณะ เช่น ข้อความสั้นในระบบ twitter ข้อความปานกลางของเว็บ Facebook หรือข้อความยาว ๆ ของระบบเว็บบล็อก เป็นต้น

7. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำแนกตามคณะ พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่มีคณะ/โรงเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา แตกต่างกันในทุกด้าน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาที่เรียนต่างคณะ/โรงเรียนกันมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และสนใจในเรื่องที่แตกต่างกัน ทำให้มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาแตกต่างกัน อีกทั้งอาจเป็นไปได้ว่านักศึกษาที่เรียนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและคณะวิทยาการจัดการนั้นมีแนวโน้มจะมีการใช้งานเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ในการเรียนมากกว่า รูปแบบการเรียนที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ดิเรก ชีระกูร (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบการเรียนที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และเปรียบเทียบคะแนนระหว่างคะแนนการกำกับตนเองและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้อยู่ด้วยรูปแบบการเรียนที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนที่ใช้กลวิธีการกำกับตนเองบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มี 17 ขั้นตอน และผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการกำกับตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบมีกลยุทธ์ที่เพิ่มการใช้การกำกับตนเองและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

8. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำแนกตามชั้นปี พบว่า นักศึกษาเรียนระดับชั้นปีต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาที่เรียนในระดับปริญญาตรีนั้นที่อยู่ในระดับชั้นปีใกล้เคียงกันทำให้มีความสนใจและรับรู้ในสิ่งทีคล้าย ๆ กัน โดยการรับรู้จะเป็นเรื่องของความสนใจและความใส่ใจเฉพาะบุคคลมากกว่าชั้นปี สอดคล้องกับ ขวัญวิทย์ ตาน้อย (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคม

ออนไลน์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาชั้นปีการศึกษาที่ 4 จุดประสงค์การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่า ด้านเพื่อรับรู้ข่าวสาร ความรู้ ด้านเพื่อความพอใจ เพื่อประสบการณ์ทางอารมณ์ เพื่อความเชื่อถือ ความมั่นใจ ความมั่นคง และสถานภาพ และด้านเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีจุดประสงค์การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

9. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยสะสม พบว่า นักศึกษาที่มีผลการเรียนเฉลี่ยสะสมต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในภาพรวม แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า มีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ความสนใจในด้านการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ประโยชน์ทางการศึกษาที่ต่างกัน สอดคล้องกับ Poore (2013, pp. 6-9) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์การเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อการเรียนการสอน เช่น ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (Analysis, Interpretation, Synthesis, Critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา มีเดียดังกล่าว เสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (Traditional Literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน เพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่ สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นต้น

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรมีการสนับสนุนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาในด้านการเรียนการสอน โดยการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล การศึกษาและสามารถเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
2. ควรมีการส่งเสริมการอบรมนักศึกษาในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
3. ควรให้ความสำคัญในการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาเป็นช่องทางหนึ่งในการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อการพัฒนาผู้เรียน ได้หลายลักษณะ เช่น ใช้เป็นช่องทางในการให้นักศึกษาสามารถติดต่อสื่อสาร มีการปรึกษาเรื่องการเรียนรู้ปัญหาส่วนตัวกับอาจารย์ในกลุ่ม การแบ่งปันเนื้อหา บทเรียนที่เรียนในห้อง การส่งงานและส่งงานที่มอบหมาย การหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การประชาสัมพันธ์ข่าวสารต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้การเรียนการสอนนั้นเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาและความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ควรศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยศึกษาตามประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Line, Web Blog เป็นต้น
3. ควรศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นำมาปรับใช้กับกระบวนการจัดการเรียนการสอน เช่น ด้านการให้บริการคำปรึกษา เป็นต้น
4. ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของประชากรที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น ศึกษาเป็นรายหลักสูตรเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา และนำผลมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนของแต่ละหลักสูตรต่อไป

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
แบบสอบถาม

**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย**  
**พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา**  
**มหาวิทยาลัยสวนดุสิต**

**คำชี้แจง**

1. แบบสอบถามฉบับนี้มุ่งที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่านโปรดตอบแบบสอบถามทุกข้อตามความเป็นจริง ทั้งนี้คำตอบของท่านจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ และใช้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการศึกษาในภาพรวมเท่านั้น

2. แบบสอบถามฉบับนี้ มีจำนวน 3 หน้า แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับ **คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม** จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับ **พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต** จำนวน 20 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

คำตอบของท่านไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านหรือหน้าที่การงานของท่านแต่ประการใด แต่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัย เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตเท่านั้น ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ครั้งนี้

**ตอนที่ 1 คุณลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ( ) ที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านหน้าข้อความต่อไปนี้

**1. คณะ/โรงเรียน**

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1. ( ) คณะวิทยาการจัดการ                 | 2. ( ) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี   |
| 3. ( ) คณะครุศาสตร์                      | 4. ( ) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ |
| 5. ( ) คณะพยาบาลศาสตร์                   | 6. ( ) โรงเรียนการเรือน             |
| 7. ( ) โรงเรียนการท่องเที่ยวและการบริการ |                                     |

**2. ชั้นปีการศึกษา**

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. ( ) ชั้นปีที่ 1 | 2. ( ) ชั้นปีที่ 2 |
| 3. ( ) ชั้นปีที่ 3 | 4. ( ) ชั้นปีที่ 4 |

**3. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม**

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| 1. ( ) น้อยกว่า 2.00 | 2. ( ) 2.00 – 2.50 |
| 3. ( ) 2.51 – 3.00   | 4. ( ) 3.01 – 3.50 |

5. ( ) มากกว่า 3.50

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คำชี้แจง โปรดอ่านคำถามทุกข้อโดยละเอียดแล้วพิจารณาและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านเลือกตอบ

หัวข้อ	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
<b>การเรียนการสอน</b>					
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน					
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษา					
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้และบทเรียนต่าง ๆ					
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน					
<b>ใช้ในการอภิปรายร่วมกัน</b>					
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้					
6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา					
7. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถามข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง					
8. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออกร่วมกันในการเรียน					
<b>เน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</b>					
9. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบความรู้ของตนเอง					
10. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม					
11. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ					

หัวข้อ	ระดับพฤติกรรม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
12. การใช้ในการค้นหาข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้					
<b>ใช้ในการทบทวนบทเรียน</b>					
13. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม					
14. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา					
15. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ					
16. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลหรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน					
<b>เพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา</b>					
17. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ และการศึกษาร่วมกัน					
18. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น					
19. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูล เนื้อหาประเด็นด้านการศึกษา มาระดมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข					
20. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอด กระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษาของ  
นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิต

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประมัตต์ปัญญปรัชญ์ ต້องประสงค์  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย  
สวนดุสิต
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภูงศ์ เมนะสินธุ์  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาธุรกิจค้าปลีก คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวน  
ดุสิต
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์น้ำผึ้ง ไชว์พันธุ์  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการตลาด คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ภาคผนวก ค  
ผลการหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (IOC)

**เกณฑ์การประเมินความสอดคล้องถูกต้องตรงกับตัวแปรที่ต้องการวัด**

**กำหนดค่าตัวเลขดังนี้**

- +1 ใช่ คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์  
 0 ไม่แน่ใจ คือ เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์  
 -1 ไม่ใช่ คือ เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

หัวข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			สูตร IOC IOC= (e1+e2+e3)	ค่า IOC	ผลการ ประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การเรียนการสอน</b>						
1. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการเรียนการสอน	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
2. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูลทางการศึกษา	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
3. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทบทวนความรู้ และบทเรียนต่าง ๆ	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
4. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียน	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
<b>ใช้ในการอภิปรายร่วมกัน</b>						
5. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
6. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระตุ้นให้สมาชิกเกิดความสนใจ และเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นการศึกษา	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
7. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตั้งประเด็นข้อคำถาม ข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
8. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตัดสินใจแก้ปัญหา และหาทางออก ร่วมกันในการเรียน	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
<b>เน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง</b>						

หัวข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			สูตร IOC IOC= (e1+e2+e3)	ค่า IOC	ผลการ ประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
9. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบความรู้ของตนเอง	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
10. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มเติมต่อยอดจากความรู้เดิม	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
11. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการตรวจสอบความถูกต้อง และวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
12. การใช้ในการค้นหาข้อมูลที่มีสื่อต่าง ๆ ประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งจะกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
<b>ใช้ในการทบทวนบทเรียน</b>						
13. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการหาข้อมูลในบทเรียนเพิ่มเติม	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
14. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเรียนการสอน โดยเฉพาะเนื้อหาแต่ละรายวิชา	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
15. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการวัดความรู้ของตนเอง ในบทเรียนนั้น ๆ	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
16. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล หรือดาวน์โหลดเนื้อหาตามบทเรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ควบคู่กับการเรียนภายในห้องเรียน	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
<b>เพื่อสร้างเครือข่ายทางการศึกษา</b>						
17. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ และการศึกษาร่วมกัน	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
18. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาร่วมกับผู้อื่น	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง

หัวข้อ	ผู้เชี่ยวชาญ			สูตร IOC IOC= (e1+e2+e3)	ค่า IOC	ผลการ ประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
19. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการนำข้อมูล เนื้อหา ประเด็นด้านการศึกษา มาระดมความคิดเห็นพูดคุยร่วมกัน เพื่อเสนอถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไข	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง
20. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความรู้ และถ่ายทอดกระจายความรู้กันอย่างต่อเนื่อง	1	1	1	3/3	1	สอดคล้อง

ภาคผนวก ง  
ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

## RELIABILITY

\*\*\*\*\* Method 1 (space saver) will be used for this analysis \*\*\*\*\*

## RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	20

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
v1	74.94	100.232	.687	.942
v2	75.00	100.824	.662	.943
v3	75.49	96.845	.743	.941
v4	75.60	97.600	.781	.941
v5	75.31	97.457	.791	.940
v6	75.40	99.247	.652	.943
v7	75.54	98.255	.579	.944
v8	75.51	96.316	.649	.943
v9	75.54	95.903	.667	.943
v10	75.20	97.518	.742	.941
v11	75.17	98.499	.658	.943
v12	75.26	99.373	.692	.942
v13	75.14	102.597	.494	.945
v14	75.17	97.852	.743	.941
v15	75.29	97.975	.775	.941
v16	75.29	102.151	.467	.945
v17	75.20	100.400	.617	.943
v18	75.31	100.928	.577	.944
v19	75.46	97.608	.787	.941
v20	75.06	101.232	.559	.944

### ประวัติคณะผู้วิจัย



1. ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)...นางสาวชวาลิน นิยมสอน.  
(ภาษาอังกฤษ) ...Miss.CHAWALIN.NIAMSORN.....
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน...3.7199.00022.76.7.....
3. ตำแหน่งปัจจุบัน.....อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ.....
4. สังกัด คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต...  
สถานที่ติดต่อ...ห้องพักอาจารย์ อาคาร 32 ชั้น 5 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.  
เลขที่.....295 ถนน นครราชสีมา ตำบล/แขวง...วชิระพยาบาล.....  
อำเภอ/เขต.....ดุสิต.....จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10300...  
โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) 02-244-5747 โทรสาร 02-244-5747.....  
E-mail Address.chawalin111@gmail.com.....

#### 5. ประวัติการศึกษา

ปีที่สำเร็จ	ระดับปริญญา	อักษรย่อปริญญา/ ชื่อเต็ม	สาขาวิชา	ชื่อสถาบัน	ประเทศ
ค.ศ. 2005	ปริญญาโท	M.M.	Multimedia	Swinburne University of Technology	Australia
พ.ศ. 2540	ปริญญาตรี	วท.บ./ วิทยาศาสตร์บัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	สถาบันราชภัฏสวนดุสิต	ไทย

#### ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2543-ปัจจุบัน อาจารย์ประจำคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

#### 6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ

สาขาวิชา 멀티มีเดีย/สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ/สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 7. ผลงานวิจัย

ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติและนานาชาติ

-

ผลงานวิจัยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

- ชวาลิน เนียมสอน. (2554). **การใช้แบบฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาศักยภาพการสร้างงานกราฟิก**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชวาลิน เนียมสอน. (2555). **การพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์ด้วยการสาธิตและกรณีตัวอย่างในรายวิชาการโปรแกรมเว็บเบื้องต้น**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชวาลิน เนียมสอน. (2555). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาด้วยวิธีจับคู่ดูแลกันในรายวิชาการออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชวาลิน เนียมสอน. (2556). **การพัฒนาทักษะการรับรู้และการนำเสนอของนักศึกษาในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในงานธุรกิจโดยการอภิปรายกลุ่ม**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ชวาลิน เนียมสอน. (2557). **การพัฒนาการเรียนรู้ด้านการออกแบบกราฟิกด้วยการมอบหมายงานเพิ่มเติมโดยกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

ผลงานอื่น ๆ เช่น ตำรา บทความ สិทธิบัตร ฯลฯ

- ชวาลิน เนียมสอน. 2557. **การออกแบบกราฟิกในงานธุรกิจ**. หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. โครงการสวนดุสิต กราฟฟิคไซท์, กรุงเทพมหานคร. 364 หน้า.