



วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ1 สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนบริหาร



ผู้วิจัย

ปิยะพงษ์ ชัยประเสริฐ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทางการศึกษา

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนบริหาร กรุงเทพมหานคร

ปีการศึกษา 2564

ชื่องานวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษานักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ1 สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ

ชื่อผู้วิจัย นายปิยะพงษ์ ชัยประเสริฐ

ปีการศึกษา 2564

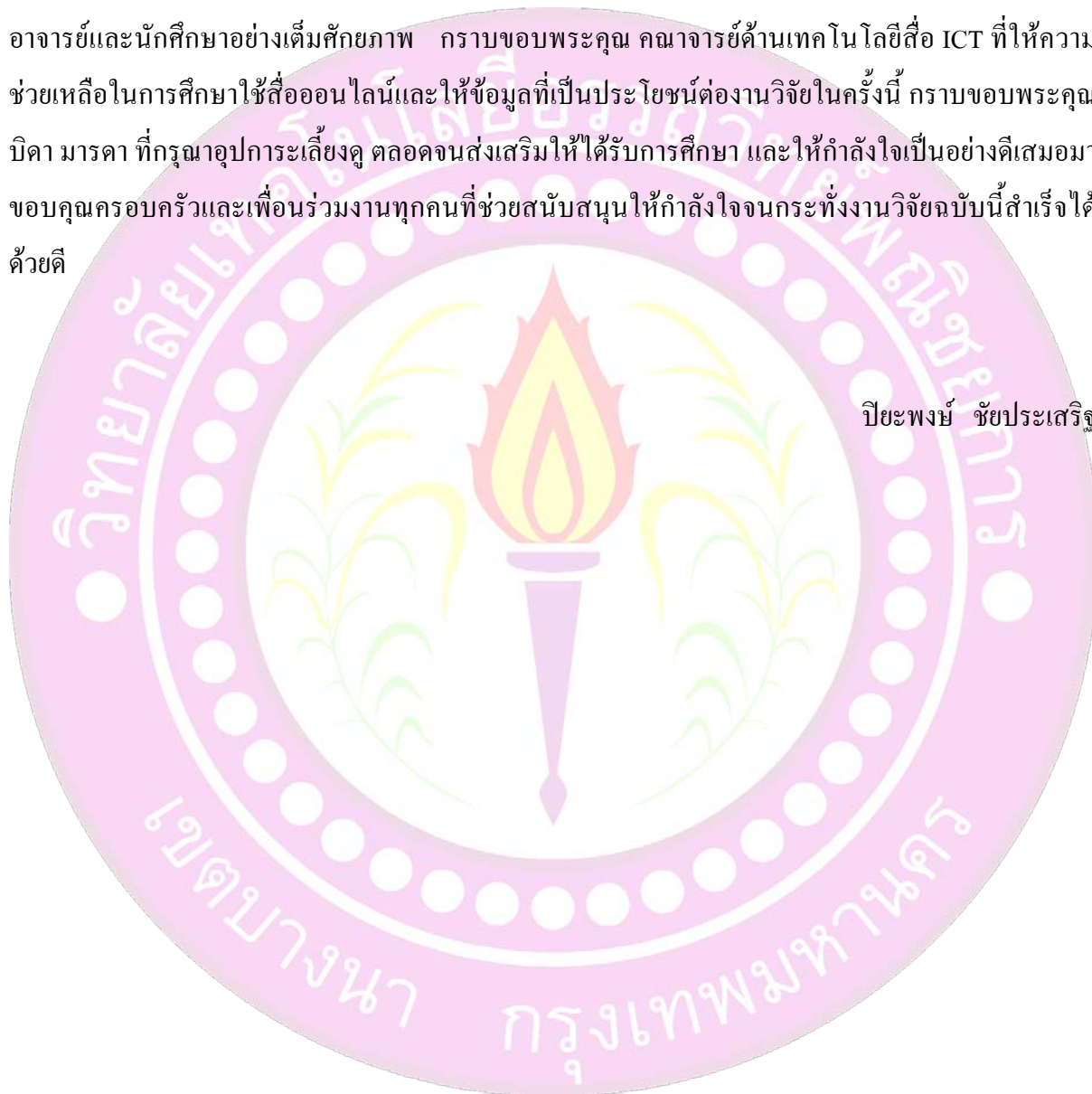
บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาเวลาเรียนไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาเมื่อเรียนด้วยการเรียนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 จำนวน 11 คน ใช้ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในรายวิชาอาชีวอนามัยเพื่อความปลอดภัย สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 18 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งสร้างขึ้นโดยผู้วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาอาชีวอนามัยเพื่อความปลอดภัย 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 จำนวน 11 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง ทุกคนมีผลการเรียนระดับ 4.00 (ดีเยี่ยม) คิดเป็น 100 % มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) = 4.44 , ค่าความแปรปรวน 19.76 และค่าสัมประสิทธิ์ของการกระจาย (CV.) = 5.30 หมายถึง ประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) การจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง สามารถแก้ไขปัญหาเวลาเรียนที่ไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด-19 3) นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การลงมือปฏิบัติจริง ระดับมาก ($\bar{x} = 4.15$, S.D.= 0.74)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณ ดร.สมศักดิ์ รุ่งเรือง ผู้อำนวยการวิทยาลัย คณะผู้บริหาร อาจารย์ และสำนักวิจัย ที่ให้ความกรุณาเมตตา ให้การอบรม สั่งสอน ชี้แนะ ช่วยเหลือในการศึกษาทำวิจัย ตลอดจนให้การแนะนำในการเขียนรายงานการวิจัย สนับสนุนส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองและการลงมือปฏิบัติจริง ให้แก่อาจารย์และนักศึกษาอย่างเต็มศักยภาพ กราบขอบพระคุณ คณาจารย์ด้านเทคโนโลยีสื่อ ICT ที่ให้ความช่วยเหลือในการศึกษาใช้สื่อออนไลน์และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยในครั้งนี้ กราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่กรุณาอุปการะเลี้ยงดู ตลอดจนส่งเสริมให้ได้รับการศึกษา และให้กำลังใจเป็นอย่างดีเสมอมา ขอบขอบคุณครอบครัวและเพื่อนร่วมงานทุกคนที่ช่วยสนับสนุนให้กำลังใจจนกระทั่งงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ปิยะพงษ์ ชัยประเสริฐ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ	(2)
บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความสำคัญและที่มาของงานวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)	6
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	14
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	14
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	14
การเก็บรวบรวมข้อมูล	14
การวิเคราะห์ข้อมูล	14
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	14
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	16
สรุปผล	16
อภิปรายผล	16
ข้อเสนอแนะ	17
บรรณานุกรม	18
ประวัติผู้เขียน	19

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การศึกษานับว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร ดังจะเห็นได้จากแนวทางการจัดการศึกษาที่ได้ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552:6) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการ ประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยัง มีความประสงค์ที่จะให้เยาวชนไทยมีความรู้อันเป็นสากล และ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การ แก้ปัญหาใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในการศึกษาโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเชื่อมต่อ การสื่อสาร ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และทัน ต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การเรียนรู้บนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการเรียนอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับ วิวัฒนาการทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า บริการทางอินเทอร์เน็ตอย่างสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่วนใหญ่พบในกลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษามากที่สุด ฉะนั้นถ้าเรานำสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ กับ การศึกษา จะทำให้นักเรียนและนักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ด้านบทบาทของสังคมออนไลน์ต่อการจัดการในชั้นเรียน ด้วยลักษณะสำคัญของสังคมออนไลน์ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ของคนในระบบเครือข่าย สังคมออนไลน์มาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อม ก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน เช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของคนใน เครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่ การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตาม พฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันทั่วถึงที่ ช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างทันทั่วถึงที่ และเป็นเครื่องมือ สำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะเดียวกันผู้สอน

สามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าในปัจจุบัน เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการที่จำเป็นต้องพิจารณา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนมนุษย์ (Human connection) การกำกับตนเอง (Self-regulation) การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น (Collaborative learning) และการกำหนดทิศทางต่อการเรียน ของนักเรียน และนักเรียน บางคนไม่สามารถศึกษาด้วยตนเองการเรียนรู้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหานี้อาจทำได้โดยการจัดการเรียนแบบ ผสมผสาน (Blended learning) ซึ่งเป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการ มีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (Face to Face) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้ มีส่วนสนับสนุนและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (Thorne, 2003) สอดคล้องกับงานวิจัยของสายชล จินโจ (2550 : 133) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบผสมผสานอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคงทนในการเรียนของนักเรียนเรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากการเรียนการสอนรายวิชาอาชีวอนามัยเพื่อความปลอดภัย ซึ่งเน้น กระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถค้นคว้าความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ผู้รู้ แหล่งเรียนรู้จากสื่อ ICT คลิปวิดีโอ จากยูทูป โดยผู้สอนมีหน้าที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมและเป็นที่ปรึกษา และสืบเนื่องจากคาบเรียนที่มักจะตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์ และตรงกับกิจกรรมต่างๆ ของทางวิทยาลัย ทำให้การเรียนการสอนขาดความต่อเนื่อง จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้สอน มีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการแก้ปัญหการเรียนไม่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาและทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้ ด้วยตนเอง อีกทั้งนักเรียนยังสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมี การโต้ตอบ สนทนา กับ นักศึกษาคนอื่นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ การที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะแก้ปัญหา และทำให้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาได้ ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ด้วย จึงทำให้ผู้เรียนมีความ เข้าใจบทเรียนมากขึ้น ผู้เรียนตื่นตาตื่นใจด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสาธิต ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมี ประสิทธิภาพและส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาเวลาเรียนไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์บ่อย
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา เมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในรายวิชา อาชีวะอนามัยพัฒนาสุขภาพ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. สามารถแก้ปัญหาการเรียนไม่ต่อเนื่องหยุดเรียนบ่อยด้วย กิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในรายวิชา อาชีวะอนามัยพัฒนาสุขภาพเมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี
3. ความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในรายวิชา รายวิชา อาชีวะอนามัยพัฒนาสุขภาพ ที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้เป็น นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวนทั้งสิ้น 6 คน ในรายวิชา อาชีวะอนามัยพัฒนาสุขภาพ

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตาม

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 พฤติกรรมการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.4 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ศึกษาเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับอาชีพะอนามัยพัฒนาสุขภาพ

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ในรายวิชาอาชีพะอนามัยพัฒนาสุขภาพ สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น 18 สัปดาห์

วัน / เดือน / ปี	กิจกรรม	หมายเหตุ
มิถุนายน 2564	- ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์หาแนวทางแก้ปัญหา	
กรกฎาคม 2564	- เขียนเค้าโครงงานวิจัย - ศึกษาการทำสื่อประกอบการเรียน	
สิงหาคม 2564	- ออกแบบเครื่องมือที่จะใช้ในงานวิจัย	
กันยายน 2564	- ดำเนินการวิจัย	ผู้วิจัยบันทึกผล
ตุลาคม 2564	- เก็บรวบรวมข้อมูล - วิเคราะห์ข้อมูล - สรุปและอภิปรายผล - จัดทำรูปเล่ม	

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์องค์กรสามารถแก้ไขปัญหา คาบเรียนไม่ต่อเนื่อง และเป็นการปรับตัวให้เข้ากับกระแสสังคมในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี
3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) หมายถึง เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับ เพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ออนไลน์แต่ละแห่งมีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มี เหมือนกัน คือ โปรไฟล์(Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของ

บัญชี) การ เชื่อมต่อ(Connecting –เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และ การส่งข้อความ (Messaging -อาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะ) ซึ่ง สื่อออนไลน์ที่ใช้ในการในครั้งนี้ มี 2 ประเภท ดังนี้

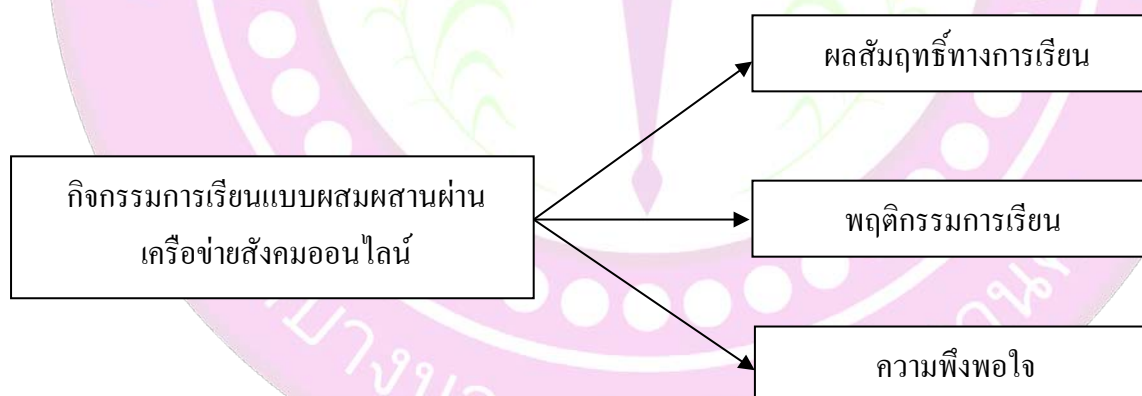
1) LINE คือแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมา ผสมผสานเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่ง ข้อความ โฟสต์รูปต่างๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยัง สามารถใช้งานร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่นๆ ได้อีกด้วย การท างานของ LINE นั้น มีลักษณะคล้าย ๆ กับ WhatsApp ที่ต้องใช้

2) Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถ ติดต่อสื่อสารและร่วม ทำกิจกรรมใดกิจกรรม หนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โฟสต์รูปภาพ โฟสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อกแชทคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามา เพิ่ม เต็มอยู่เรื่อยๆ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง : การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) มี แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)
2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)
 - LINE
 - Facebook
3. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)

การสื่อสารนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การแจ้งผู้อื่นให้รับทราบและเข้าใจถึงเจตนา ความต้องการ ปัญหา ความคิด ความรู้สึก ความเข้าใจ แนวคิด ทำที่ความเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย การอธิบายในด้านภาพรวม รายละเอียด วัตถุประสงค์ เหตุผลเป้าหมายและผลงาน การนัดหมาย การต่อรองทางธุรกิจและเรื่องอื่นๆ ทุกเรื่อง จึงไม่ต้อง สงสัยว่าผู้บริหารจัดการและผู้นำ นั้นจำต้องตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทของการสื่อสารใน ฐานะที่เป็นดัชนีบ่งชี้ที่สำคัญประการหนึ่งของความสำเร็จขององค์กร ความตระหนักและความ เข้าใจถึงความสำคัญของบทบาท กลไกในการสื่อสาร นั้นช่วยทำให้ผู้บริหารจัดการสามารถบริหาร จัดการ และพัฒนาองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความหมายของการติดต่อสื่อสารในองค์กร

การสื่อสารภายในองค์กร หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลภายในองค์กร เพื่อให้ สมาชิกที่อยู่ในองค์กรสามารถทำงานได้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรซึ่งทุกคนที่อยู่ใน องค์กรต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน มีการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารในการทำงาน มีกิจกรรมต่างๆในการท างานร่วมกัน ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป 10 ทองใบ สุดชาติ (2542:5) ให้ความหมายว่า การสื่อสารในองค์กร คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและความรู้ในหมู่สมาชิกขององค์กร เพื่อให้บรรลุประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพขององค์กร การสื่อสารขององค์กรมีหลายระดับ ได้แก่ ระดับปัจเจกบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับ องค์กร ดังนั้น องค์กรจึงจำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยเหตุผลหลายประการ กล่าวโดยสรุป การติดต่อสื่อสาร

ในองค์กรเป็นการส่งและรับข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยัง บุคคลหนึ่ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีและสามารถประสานงานให้ฝ่ายต่างๆ ได้ปฏิบัติหน้าที่ความ รับผิดชอบได้ตรงตามวัตถุประสงค์ขององค์กร

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)

สื่อสังคมออนไลน์(Social media) คือ ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด สำหรับคนยุคใหม่ โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสังคมผ่านทางเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น กลุ่มคน รักกีฬา คนรัก รถ คนรักสุนัข การรณรงค์ในเรื่องต่างๆ หรือแม้กระทั่งการรวมกลุ่มของผู้ชื่นชอบแบรนด์ สินค้า โดยในยุค ปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธได้แล้วว่า เครื่องมือชนิดนี้มีประโยชน์อย่างมากที่ ช่วยให้คนเรานั้นติดต่อสื่อสาร กันได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น การได้รับข่าวสารได้ทันถ่วงที ถ้าพูดถึงจุดเด่นของ Social media ที่ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมากคือ การที่ทุกคน สามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร ทุกคนสามารถบอกถึงความคิด ความต้องการ จุดประสงค์ ของตัวเองได้อย่างอิสระ ไม่ถูกจำกัดไว้เหมือนในอดีตที่สามารถรับฟังได้เพียง อย่างเดียว ทำให้ หลายๆหน่วยงานมักนำ Social media มาปรับใช้ เพื่อสร้างช่องทางสื่อสารให้กับตัวธุรกิจ และยัง สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่ลูกค้า ความหมายของ Social media คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มาากใน ปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น ดังนั้นคำว่า Social media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้ หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พุดง่ายๆ ก็คือเว็บไซต์ ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมี ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเองพื้นฐานการเกิด Social media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือ 20 คนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดง เนื้อหาอย่างเดียว บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บ พัฒนา เข้าสู่ยุค 2.0ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซค์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันผ่านหน้า เว็บ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ให้นึกถึงสื่อต่างๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้ แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และสามารถแลกเปลี่ยนสื่อ กันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรวมกัน ตัวอย่างเช่น สังคม ออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถนำเอาสื่อต่างๆ เช่น เรื่องราวของตัวเอง หรือเรื่องราวต่างๆ ภาพวิดีโอ เผยแพร่ ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็ สามารถ เสนอสื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่างๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกใน สังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social media

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมตรงนี้ไม่ต่างจากคนเราสมัยก่อนครับ ที่ เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจอะไรขึ้นมา ก็พากันมานั่งพูดคุยกันจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจาก การแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของป้า Susan Boyle ที่ดัง กันข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain's Got Talent ผ่านทาง YouTube เป็นต้น ทั้งนี้ Social media อาจจะอยู่ในรูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็น แบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆคน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของ การเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือ การสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุย ในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่างๆ โดยที่ไม่มีใคร เข้ามาควบคุมเนื้อหาของ การสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหานั้นเอง เพราะผู้ที่ได้รับ สารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไป แก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาจากคนตัวเล็กๆในสังคมที่ แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อ ใครหรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใครๆก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับ 21 สารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลไป ยิ่ง หากเป็นในทางการตลาด ก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือ บริการได้โดยง่าย ถ้าอธิบายความหมายเพียงแค่นี้ หลายท่านอาจจะนึกภาพ Social media ไม่ออก ถ้าจะให้ เข้าใจง่ายก็คงจะต้องเปิดเว็บไซต์ต่างๆ ที่เผยแพร่กันอยู่บนอินเทอร์เน็ต ขึ้นมาสักเว็บไซต์หนึ่ง จะ เห็นว่า บนหน้าเว็บไซต์นั้น เราจะพบตัวหนังสือ ภาพหรืออื่นๆ เราจะเรียกสิ่งที่น่าสนใจผ่านหน้า เว็บไซต์ดังกล่าวว่า สื่อ (media) แต่เนื่องจากสื่อดังกล่าวที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตเหล่านั้น เราจึง เรียกว่า สื่อออนไลน์ หมายถึงสื่อที่ส่งมาตามสาย (LINE) ถึงแม้ปัจจุบันจะเผยแพร่แบบไร้สาย เราก็ ยังเรียกว่า ออนไลน์ ก่อนหน้านั้น การเปิดดูสื่อแต่ละเว็บไซต์นั้น ต่างคนก็ต่างเปิดเข้าไปดูสื่อออนไลน์ใน เว็บไซต์เหล่านั้น ต่อมาจึงมีผู้คิดว่า ทำอย่างไร จะทำให้ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์นั้นๆ แทนที่จะมาอ่าน มาดูสื่อเพียงอย่างเดียว ทำอย่างไรให้สามารถมาสร้างสื่อ เช่น พิมพ์ข้อความหรือใส่ภาพ เสียง วิดีโอ ในเว็บไซต์นั้นได้ด้วย ซึ่งเว็บไซต์ที่พัฒนาในระยะต่อมาเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนทั่วไป สามารถเข้าไปเพิ่มเติมเนื้อหาหรือเพิ่มเติมสื่อได้ตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีผลทำให้เว็บไซต์เหล่านั้น เป็น เว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อ แทนที่จะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวของคนใดคนหนึ่ง ก็ กลายเป็นเว็บไซต์ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นชุมชนหรือสังคมย่อยๆของผู้ที่ใช้

เว็บไซต์นั้นขึ้นมา โดยเนื้อหาหรือสื่อที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์นั้น ก็เป็นสื่อที่คนในสังคมนั้นๆ ช่วยกันสร้างขึ้นมา แต่การพัฒนายังไม่หยุดยั้ง เพราะมีการคิดค้นต่อไปอีกว่าทำอะไรที่จะให้คนในชุมชน หรือสังคมของคนใช้เว็บไซต์นั้นๆ นอกจากจะสามารถเพิ่มสื่อของตนเองแล้ว ยังสามารถที่จะ สื่อสาร ติดต่อกับกันได้ด้วย ซึ่งปัจจุบันมีเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถพัฒนาจนกระทั่งสร้าง เป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมากนับเป็นล้านคน สามารถติดต่อกับสื่อสาร ส่งเรื่องราวต่างๆ ถึงกันได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เรื่องราวที่ส่งถึงกันนั้น เป็นเรื่องราวของคนในสังคมออนไลน์นั้น กลายเป็นสื่อหรือ media ที่สร้างโดยคนที่อยู่ในสังคมที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์นั้นๆ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนของ Social media มากขึ้น จะขอยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นสังคม ขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกเป็นล้านคนทั่วโลก แต่แต่ละคนที่มีเรื่องราวมากมายเผยแพร่บนเว็บไซต์ กลาง เป็นแหล่งรวมของเรื่องราวหรือสื่อออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งคนทั่วไปก็รู้จักดีคือเว็บไซต์ของ Facebook

LINE LINE เป็นแอปพลิเคชันประเภทแชทที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานในประเทศไทยเป็นอย่างมาก ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานในประเทศไทยแล้วมากกว่า 18 ล้านผู้ใช้งาน เนื่องด้วยมีฟังก์ชัน การใช้งานที่หลากหลาย เช่น การสนทนาแบบกลุ่ม การแชร์พิกัดสถานที่ การคุยผ่านเสียง การคุยผ่านวิดีโอการส่งสติ๊กเกอร์ ส่วนใหญ่เป็นบริการที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย รวมถึงแอปพลิเคชันยังรองรับ การใช้งานได้ทั้งบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และบนเครื่องคอมพิวเตอร์อีกด้วย โดยเว็บไซต์ผู้พัฒนา ของ LINE ได้ระบุว่าผู้ใช้งานในประเทศไทยติดอยู่ในอันดับที่ 3 จากผู้ใช้งานทั่วโลก [1] และคง หลีกเลียงไม่ได้ว่าปัจจุบันการใช้งานแอปพลิเคชัน LINE ของคนไทยไม่ได้จำกัดเฉพาะในหมู่เพื่อน คุยกัน ดังจะเห็นจากหลายองค์กรนำมาใช้สำหรับสื่อสารองค์กร การทำงาน การแชร์รูปภาพ คลิป เสียงหรือแม้แต่บางครั้งใช้บอกพิกัดสถานที่ใช้งานกับคนสนิทญาติพี่น้อง ครอบครัว แต่จะเป็น อย่างไรหากการใช้งานแอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถถูกดักจับข้อมูลการสื่อสารระหว่างทางออกไป ได้ทั้งหมด โดยที่ผู้ใช้งานไม่สามารถล่วงรู้เลยได้ เมื่อถึงเวลานั้นคงไม่มีใครการันตีได้ว่าข้อมูล ดังกล่าวจะยังคงเป็นความลับอยู่อีกหรือไม่ รวมถึงข้อมูลที่หลุดออกไปนั้น หากเป็นข้อมูลที่มี ความสำคัญก็อาจถูกนำไปหาผลประโยชน์ในทางที่ผิดต่อก็เป็นได้ และจากสถานการณ์ความนิยมของแอปพลิเคชัน LINE ทั่วโลก จึงทำให้มีนักวิจัยหลายรายเริ่มศึกษาวิจัยถึงการท างานของแอปพลิเคชัน LINE อย่างละเอียด โดยพบหัวข้อข่าวช่วงเดือนสิงหาคมว่ามีนักวิจัยจากเว็บไซต์ Telecom Asia เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับการท างานของแอปพลิเคชัน LINE ที่มีรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชันบน เครื่องผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ LINE ในรูปแบบ Plain-text [2] กรณีที่ใช้งาน อินเทอร์เน็ตบนเครือข่าย 2G/3G นั้น ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับมาตรการในการรักษาความลับของ ผู้ใช้งานมากขึ้น อันเนื่องจากการณื่อดังกล่าวผู้ให้บริการโทรศัพท์สามารถดักอ่านข้อมูลของผู้ใช้งาน ได้อย่างง่ายดาย แต่อย่างไรก็ตามกรณีดังกล่าวนี้ การที่จะมีผู้กระทำการดังกล่าวได้ ยังคงเป็นเรื่อง ที่จำกัดอยู่เฉพาะผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือเท่านั้นที่จะ

สามารถเห็นข้อมูล ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้อง พิจารณากันต่อไปถึงแนวทางการบริหารจัดการของผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์มือถือเพื่อให้ ผู้ใช้งานมีความเชื่อมั่นว่าข้อมูลจะไม่ถูกเปิดเผยหรือเข้าถึงโดยบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาต โดยใน 28 บทความนี้จะกล่าวถึงอีกมุมหนึ่งของบทวิเคราะห์ช่องโหว่บนแอปพลิเคชัน LINE ที่นักวิจัยของ ไทยเซิร์ตได้ตรวจสอบพบ และมีความคาดหวังจะให้ผู้อ่านได้รู้เท่าทันสถานการณ์ภัยคุกคาม และ อันตรายต่างๆ ที่มาจากการใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานอย่าง ระวังระวัง และมีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นได้ วิเคราะห์การรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชัน LINE นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ ทำการวิเคราะห์การรับส่งข้อมูลของแอปพลิเคชัน LINE โดย จำลองสถานการณ์การรับส่งข้อมูลใน 2 ลักษณะคือรับส่งผ่านเครือข่าย 2G/3G และผ่านเครือข่าย LAN/Wi-Fi และใช้โปรแกรมเฉพาะสำหรับดักจับ ข้อมูลบนเครือข่าย โดยได้นำข้อมูลทั้งหมดมา วิเคราะห์และสรุปผลดังนี้ ทดสอบโดยใช้งานแอปพลิเคชัน LINE เวอร์ชัน 3.8.8 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผ่านเครือข่าย 2G/3G พบว่ามีการรับส่งข้อมูลใน ลักษณะ Plain text ผ่าน โพรโทคอล HTTP โดยข้อดี ของการรับส่งข้อมูลบน โพรโทคอล HTTP คือสามารถ รับส่งข้อมูลได้เร็ว แต่ข้อเสียคือหากมีผู้ที่ สามารถดักจับข้อมูลตรงกลางระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ ให้บริการของ LINE แล้ว ก็จะสามารถ มองเห็นข้อมูลที่รับส่งกันอยู่ระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของ LINE ได้ทันที ดังแสดงจากรูปที่ 2 ซึ่ง เป็นข้อมูลที่ได้จากการทดสอบดักจับข้อมูลการใช้งานแอปพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เวอร์ชัน 3.8.8 ซึ่งใช้งานเครือข่าย 3G โดยพบข้อความว่า “where r u” ซึ่งเป็นข้อความที่ นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ทำการทดสอบส่งออกไปจริง แต่อย่างไรก็ตามจากที่ได้กล่าวไว้ ข้างต้นว่า ข้อมูลที่รับส่งบนเครือข่าย 2G/3G อาจยังมีความเสี่ยงไม่มากนัก เนื่องจากเทคนิคการดักจับข้อมูล บนเครือข่าย 2G/3G โดยผู้ใช้งานด้วยกันยังไม่สามารถทำได้โดยง่าย แต่ก็ยังคงมีความเสี่ยงในมุมที่ ผู้ ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์อาจสามารถตรวจสอบการใช้งานของลูกค้าได้ รวมถึงปัจจุบันทาง ผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน LINE ได้มีการปรับปรุงการทำงานแอปพลิเคชัน LINE ตั้งแต่เวอร์ชัน 3.9 ขึ้น ไป ที่ทำงานบน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้น โดยเปลี่ยนมาใช้โพรโทคอล HTTPS ในการรับส่งข้อมูล ซึ่งมีการเข้ารหัสลับข้อมูลแทนการรับส่งข้อมูลแบบเดิมในลักษณะ Plain-text แล้ว ในส่วนนี้ทางไทยเซิร์ต ขอแนะนำให้ ผู้ใช้งานที่ใช้งานแอปพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ทำการตรวจสอบเวอร์ชันของแอปพลิเคชันที่ใช้งานและหากพบว่าใช้เวอร์ชันต่ำกว่า 3.9 ให้รีบทำการ อัปเดตทันที

Facebook Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสาร และ ร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็น การ ตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม (เป็นที่นิยมกันอย่างมาก) และยังสามารถทำกิจกรรม อื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนา เข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ

Facebook เป็น Social media ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่งในโลก ซึ่งถ้าในต่างประเทศความยิ่งใหญ่ของ Facebook มีมากกว่า Hi5 เสียอีก แต่ในประเทศไทยของเรา Hi5 ยัง ครองความเป็นเจ้าในด้าน Social media ในหมู่คนไทย เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2548 Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ Facebook ซึ่งเป็นเว็บ ประเภท Social network ซึ่งตอนนั้น เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด เท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงพริบตา เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก Facebook เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบ ข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการและอยากขอเข้าใช้งาน Facebook บ้าง เหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskovitz และ Christ Hughes เพื่อช่วยกัน สร้าง Facebook และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น Facebook จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของ มหาวิทยาลัยอีก 30 กว่า แห่ง โอเคียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ Facebook นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์อะคาเดมี โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Facebook ซึ่งจะส่งต่อกันไปให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รู้จักเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง Facebook นี้จริงๆ แล้วก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง มาร์คได้เปลี่ยนแปลงและนำมันเข้าสู่โลกของ อินเทอร์เน็ต เมื่อประสบความสำเร็จขนาดนี้ ทั้งมาร์ค ดัสตินและอิวจ์ได้ย้ายออกไปที่ Palo Alto ในช่วงฤดูร้อนและไปขอแบ่งเช่า อพาร์ทเมนต์ แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นสองสัปดาห์ มาร์คได้เข้าไปคุย กับชอน ปาร์คเกอร์ (Sean Parker) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Napster จากนั้นไม่นาน ปาร์คเกอร์ก็ย้ายเข้า 30 มาร่วมทำงานกับมาร์คในอพาร์ทเมนต์ โดยปาร์คเกอร์ได้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับนักลงทุนรายแรก ซึ่งก็คือ ปีเตอร์ซิล (Peter Thiel) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง PayPal และผู้บริหารของ The Founders Fund โดยปีเตอร์ได้ลงทุนใน Facebook เป็นจำนวนเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐ ด้วยจำนวนสมาชิกหลาย ล้านคน ทำให้บริษัทหลายแห่งสนใจในตัว Facebook โดย Friendster พยายามที่จะซื้อ Facebook เป็นเงิน 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในกลางปีพ.ศ. 2548 แต่ Facebook ปฏิเสธข้อเสนอไป และได้รับ เงินทุนเพิ่มเติมจาก Acela Partners เป็นจำนวนอีก 12.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในตอนนั้น Facebook มีมูลค่าจากการประเมินอยู่ที่ประมาณ 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ Facebook ยังเติบโตต่อไป จนถึงเดือน กันยายนปี พ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดในโรงเรียนในระดับมัธยมปลาย เข้าร่วมใช้งานได้ และในเดือนถัดมา Facebook ได้เพิ่ม ฟังก์ชันใหม่ โดยสามารถให้สมาชิก เอรูภาพมาแบ่งปันกันได้ ซึ่งฟังก์ชันนี้ได้รับ ความนิยมอย่างล้นหลาม ในฤดูใบไม้ผลิ Facebook ได้รับเงินจากการลงทุนเพิ่มอีกของ Gridlock Partners, Ameritech Capital พร้อมกับนักลงทุนชุดแรกคือ Acela Partners และปีเตอร์ซิล เป็น จำนวนเงินถึง 25 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมูลค่า การประเมินมูลค่าในตอนนั้นเป็น 525 ล้านดอลลาร์ หลังจากนั้น Facebook ได้เปิด ให้องค์กรธุรกิจหรือบริษัท ต่างๆ ให้สามารถเข้าใช้งาน Facebook และสร้าง network ต่างๆ ได้ ซึ่ง ในที่สุดก็องค์กรธุรกิจกว่า 20,000 แห่งได้เข้ามาใช้งาน และสุดท้ายในปีพ.ศ. 2550 Facebook ก็ได้ เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมล ได้เข้าใช้งาน ซึ่งเป็น

ยุคที่คนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นใครก็สามารถเข้าไปใช้งาน Facebook ได้เพียงแค่คุณมีอีเมลเท่านั้น สำหรับงานครั้งนี้ นำทีมโดย Mark Zuckerberg ได้เปิดเผยว่ารูปแบบหน้า News Feed แบบ ใหม่จะทำให้ผู้ใช้จะสามารถเลือกดู Feeds ต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยประสบการณ์การใช้งานจะ ใกล้เคียงกับเวอร์ชันแพลตฟอร์มมือถือมากยิ่งขึ้น ซึ่งหน้า News Feed แบบใหม่จะทำให้ผู้ใช้เลือก อ่านสิ่งที่ตัวเองสนใจ สามารถเลือกดูทุกอย่างรวมกันตามลำดับเวลา เช่น การเลือกดูเฉพาะกิจกรรม ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยจุดเด่นของ News Feed แบบใหม่มีดังนี้

คอนเทนต์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นบน หน้า News Feed แบบใหม่จะดูมีมิติและรู้สึกน่าสนใจมากขึ้น เช่น การแชร์รูปภาพ, ลิงก์, อัลบั้มและ แผนที่ ทุกอย่างจะดูชัดเจนและน่าสนใจมากขึ้น เลือกประเภทของฟีดที่เราต้องการให้แสดงได้ เช่น ฟีดจากเพื่อนทั้งหมด (Feed from All Friends), ฟีดเฉพาะที่เป็นรูปภาพ, ฟีดเฉพาะเพลง ซึ่งอารมณ์ จะคล้ายๆ กับเรากำลังอ่านหนังสือพิมพ์และเลือกอ่านคอลัมน์ที่เราสนใจ หน้าเว็บ News Feed แบบใหม่กับหน้าเว็บเวอร์ชันมือถือจะมีรูปแบบเหมือนกันมากขึ้น โดยจะมีแถบสถานะด้านซ้าย เพื่อเลือกดูเมนูต่างๆ เช่น ฟีด, ข้อความ, แฟนเพจ, แอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น (คนที่ใช้เฟซบุ๊กเวอร์ชันมือถือ น่าจะชินกับส่วนนี้) นอกจากนี้ยังมีการบอก New Stories เพื่อ มีการอัปเดตเนื้อหาใหม่ๆ บนหน้า News Feed ซึ่งเหมือนกับเวอร์ชันบนมือถือนั่นเอง ทั้งนี้ เฟซบุ๊ก 31 จะเริ่มทยอยปรับหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับผู้ใช้งานบางส่วนก่อน แต่สำหรับใครที่อดใจรอไม่ไหวอยากลองหน้า News Feed แบบใหม่ก่อนใครสามารถไปแจ้งความต้องการได้ที่ facebook.com/about/newsfeed จากนั้นเลือกลงมาด้านล่างสุดและคลิกปุ่ม Join Waiting List และรอ ให้ทางเฟซบุ๊กอัปเดตหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับบัญชีของเรา

3. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)

สัญญา สัญญาวิวัฒน์(2550. : 128) ได้แบ่งประเภทของทฤษฎีแลกเปลี่ยนเป็น 2 ประเภทคือ

1. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนระดับบุคคล (Individualistic Exchange Theory) หรือทฤษฎี แลกเปลี่ยนเชิงพฤติกรรม (Behavioral Exchange Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎี จิตวิทยาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Psychology)
2. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนเชิงบูรณาการ (Integration Exchange Theory) หรือทฤษฎีการ แลกเปลี่ยนเชิงโครงสร้าง (Exchange Structuralism Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎีมนุษยวิทยาเชิงหน้าที่ (Functional Anthropology) Encyclopedia of Sociology (Volume 4: S-Z Index) (1992, p.1887) ให้นิยามของเครือข่ายทางสังคมว่า หมายถึง ปรัชญาการทางสังคมในรูปแบบหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการจัดเรียงความสัมพันธ์ (Patterned Arrays of Relationship) ระหว่างปัจเจกชน (Individual) ที่ ร่วมกระทำการในสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิราภรณ์ ศรีนาท. (2556). ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหาและการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อสังคม ออนไลน์ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เลือกใช้ 2) เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอเนื้อหาของสื่อสังคม ออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และ 4) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้เป็น การวิจัยเชิงปริมาณ เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ใช้สื่อสังคม ออนไลน์ จำนวน 28คน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นหญิง อายุระหว่าง 21-30 ปี มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน/นักศึกษา โดยสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook คือ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้รู้จักและนิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้ รูปแบบในการนำเสนอสารของสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า Facebook คือสื่อสังคมออนไลน์ที่มี รูปแบบโดดเด่นมากที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Interactive) ที่สามารถทำการสื่อสารแบบ VDO Call ได้ ด้านเนื้อหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น มีลักษณะของการใช้สื่อ สังคมออนไลน์เพื่อเสริมกับการใช้สื่อเดิม เป็นลักษณะที่พบมากที่สุด และเนื้อหาในการแสดงตัวตน ที่พบคือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ใช้ชื่อหรือรูปภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ ภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นภาษาพูด ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารส่วนใหญ่อยู่ในระดับเริ่มต้น ความสัมพันธ์ คือ บุคคลทั่วไป หรือเพื่อนใหม่และไม่มีการตั้งกฎ บรรทัดฐานหรือกติกการใช้ งานไว้ ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการ พุดคุย สนทนามากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้เพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งส่งผล กระทบเชิงบวก ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถช่วยให้การตัดสินใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่า พบปะเพื่อนใหม่ๆ และผลกระทบเชิงลบ พบว่า สื่อ สังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง และส่งผลต่อความ ถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ใช้สื่อสารลดลงด้วย จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ด้านระยะเวลา การใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบบต่อเนื่อง โดยมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน แม้จำนวนเวลาที่ต่างกันหรือช่วงเวลาที่ต่างกัน ก็ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับต่ำส่วนการ สร้างตัวตนผ่านการเลือกใช้ชื่อและรูปภาพเพื่อสร้างอัตลักษณ์ การใช้ภาษาในการ แสดงออก การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และการเคารพกฎ/กติกาต่างๆ ที่ตนเองและผู้ใช้ คนอื่นๆ ตั้งไว้ มีความสัมพันธ์

กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ ยังมี ความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับปาน กลาง

ปิยะภา วรรณสมพร. (2556) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ เพื่อศึกษา การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด เชียงใหม่ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้ วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บ รวบรวมข้อมูล จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ซึ่งทำการ เก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัด เชียงใหม่ โดยเลือกจากนักศึกษาที่มีบัญชีผู้ใช้ (Account) ของเฟสบุ๊คจากนั้นจึงแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บ ข้อมูลในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ.2556 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2556 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากเป็นเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 22 ปี มีรายได้ ระหว่าง 2,001-5,000 บาท กลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยศึกษาอยู่ในระดับชั้น ปีที่ 1 มากที่สุด ส่วน ใหญ่ศึกษาในคณะมนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์/ศิลปศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี การเข้าใช้งาน เฟสบุ๊คทุกวัน เข้าใช้งานโดยโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) โดยใช้ระบบปฏิบัติการ Android มาก ที่สุด โดยใช้ Free WIFI ในการเข้าใช้งาน ส่วนใหญ่ใช้เครือข่าย AIS สถานที่ที่เข้าใช้งานเฟสบุ๊ค มาก ที่สุด คือ มหาวิทยาลัย โดยในแต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง และช่วงเวลาที่เข้าใช้งานเฟสบุ๊ค มากที่สุดคือ 18.01-21.00 น. ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง เลือกใช้ประโยชน์จากเฟสบุ๊ค “เพื่อแสวงหา ข้อมูลข่าวสารที่ ทันสมัย ทั้งเรื่องเพื่อน คนรู้จักและเรื่องทั่วไป” “เพื่อต้องการความบันเทิงสนุกสนานและความแปลก ใหม่” “เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับกลุ่มเพื่อน” “เพื่อแสดง ความคิดเห็นในประเด็นที่ตนสนใจ” “เพื่อสนทนากับเพื่อนและคนอื่นๆ” “เพื่อโพสต์รูปและ เรื่องราวของตนเอง” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” “เพื่อการ สร้างรายได้” อยู่ในระดับปานกลาง และน้อยที่สุดคือ “เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็นและ ระดมความคิดในกลุ่มเพื่อน” อยู่ในระดับน้อย ภาพรวมของกลุ่ม ตัวอย่าง มีความพึงพอใจในการใช้ เฟสบุ๊คเกี่ยวกับ “ความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการรับข่าวสาร” “ได้รับ ข้อมูลที่มีความทันสมัย” “ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและคนอื่นๆได้อย่างรวดเร็วและประหยัดเวลา” “ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน” “มีรูปแบบการนำเสนอที่ดึงดูด น่าสนใจ” “สามารถแสดงออกถึงความคิดเห็น ต่างๆ ของตนเองได้” “สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่มเพื่อนและบุคคลอื่นได้” “การแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารต่างๆ (Share)” “การแสดงความถูกใจ (Like) ต่อรูปภาพหรือข้อมูลข่าวสารต่างๆ” “เป็นการ ใช้เวลา ว่างให้เกิดประโยชน์” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “มีความแปลกใหม่ของเนื้อหา” “สร้าง เอกลักษณ์ของ ตนเอง” “การสนทนา (Chat)” อยู่ในระดับปานกลาง ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง พบ ปัญหา อุปสรรคในการ ใช้เฟสบุ๊ค คือ “การควบคุมดูแลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่รัดกุม” อยู่ใน ระดับปานกลาง รองลงมาคือ “มี

การละเมิดสิทธิเสรีภาพเพิ่มมากขึ้น” “ค่าใช้จ่ายในเรื่องของอุปกรณ์ และค่าอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น” “เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม” “ภาษาและวิธีการนำเสนอที่ไม่เหมาะสม” “การสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น” “การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊ก” “รูปแบบวิธีการที่ซับซ้อน” “ด้าน คุณภาพของข้อมูลข่าวสาร” “อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่สามารถรองรับการใช้งานด้าน มัลติมีเดียได้ดี” อยู่ในระดับน้อย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักศึกษา ให้นักเรียนรับรู้ถึงวัตถุประสงค์ รายละเอียด ขั้นตอนของการเรียนด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. ผู้วิจัยทำการสอน โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ (Offline) และเรียนผ่านเครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Online) ตามแผนการจัดการเรียนรู้อาชีวอนามัยเพื่อพัฒนาสุขภาพ ซึ่งจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานแนวตั้ง (Vertical Blended Learning) ในอัตราส่วน 50:50
3. ระหว่างดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยทำการประเมินการสังเกตพฤติกรรมการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาเป็นรายบุคคล โดยจะบันทึกลงในแบบสังเกตที่สร้างขึ้น
4. เมื่อสิ้นสุดการวิจัย ให้นักศึกษา ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาอาชีวอนามัย เพื่อพัฒนาสุขภาพ
5. ให้นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบสอบถามความพึงพอใจปลายปิด และแบบสอบถามความพึงพอใจปลายเปิดเพื่อสอบถามความคิดเห็นอื่น ๆ
6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ เพื่อนำเสนอในงานวิจัยต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) โดยนำเสนอผลการวิจัยใน 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 จำนวน 6 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

นักศึกษาชั้นปวช.1 จำนวน 6 คน ที่ผ่านการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีผลการเรียน 4.00 (ดีเยี่ยม) ทุกคน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาชั้นปวช.1 จำนวน 6 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาชั้นปวช.1 จำนวน 6 คน ที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน นักศึกษามีพฤติกรรมการตอบคำถามมากที่สุด (ร้อยละ 97.70) รองลงมาคือ ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม (ร้อยละ 96.77) การเข้าร่วมกิจกรรม (ร้อยละ 96.77) การส่งงานตามเวลา (ร้อยละ 95.39) การแสดงความคิดเห็น (ร้อยละ 29.95) การตั้งคำถาม (ร้อยละ 5.99) และการโพสต์ แชร์เนื้อหา (ร้อยละ 3.69) เรียงตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปวช.1 จำนวน 6 คน ที่มีต่อการเรียนด้วย กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาชั้นปวช.1 ที่มี ต่อการเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.74) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1.ความพึงพอใจด้านรูปแบบลักษณะของสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากผลการวิเคราะห์ ข้อมูลพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจในด้านการรูปแบบลักษณะสื่อสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.22, S.D. = 0.71) 2.ความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจในด้านการกระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.08, S.D. = 0.78)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีที่ 1 จำนวน 6 คน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทุกคนมีผลการเรียนระดับ 4.00 (ดีเยี่ยม) คิดเป็น 100 % มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) = 4.44 , ค่าความแปรปรวน 19.76 และค่าสัมประสิทธิ์ของการกระจาย (CV.) = 5.30 หมายถึงประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งจากภาคทฤษฎี การลงมือปฏิบัติจริงจนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง และมีการลงทะเบียนเรียนออนไลน์ผ่านระบบ Thai Mooc ในคอร์สเรียน อาชีวอนามัยเพื่อพัฒนาสุขภาพ ทำให้การเรียนมีความต่อเนื่องส่งผลให้ความรู้ที่ได้มีความคงทน และให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้ผู้เรียนสอนกันเองผู้เรียนจะเรียนรู้อะไรต่างๆ ได้จากเพื่อนสู่เพื่อน และการเรียนรู้เช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ช้าเกิดการเรียนรู้ได้ เนื่องจากภาษาที่ผู้เรียนใช้พูดจากสื่อสารกัน นั้นสามารถสื่อความหมายระหว่างกันและกันได้เป็นอย่างดี ดังที่สจันท์ สอนธพานนท์ และคณะ (2545, หน้า 31-33) วิธีสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่สืบทอดเจตนารมณ์ของปรัชญาการศึกษาที่ว่า Learning by doing ตามแนวทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ โดยเน้นการให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มเพื่อการทำงานร่วมกัน หรือ การปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนการสอน อาจกล่าวได้ว่าการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนนั้นเป็นการส่งเสริม ระบอบประชาธิปไตย และยังมุ่งให้ผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์อยู่ในเกณฑ์ต่ำได้รับประโยชน์ จากเพื่อนนักเรียนที่เก่ง กว่าหรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่เกณฑ์ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนการสอนที่อาศัยสื่อหลาย ๆ ชนิดผสมผสานกัน ตั้งแต่ด้านเทคโนโลยี กิจกรรมการเรียนการสอน และเหตุการณ์ที่เหมาะสมเพื่อสร้างรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน การผสมผสานเป็นการนำ รูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และสื่อสมัยใหม่ เข้ามาเสริมการเรียนการสอนตามรูปแบบปกติในชั้นเรียน ดังที่นวลพรรณ ไชยมา (2554, หน้า 12-13) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการผสมผสานวิธีการหลาย ๆ วิธีเข้าด้วยกัน ทั้งวิธีสอน สื่อและเทคโนโลยีการสอน ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม หรือการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้ากัน (Face to Face) และการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) โดย เน้นให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนและลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นและทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลอยไพไลน ศรีอำดี (2556) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนแบบ

ผลสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา อยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการตอบ ค คำถามมากที่สุด (ร้อยละ 97.70) รองลงมาคือ ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม (ร้อยละ 96.77) การเข้าร่วม กิจกรรม (ร้อยละ 96.77) การส่งงานตามเวลา (ร้อยละ 95.39) การแสดงความคิดเห็น (ร้อยละ 29.95) การตั้ง คำถาม (ร้อยละ 5.99) และการโพสต์ แชร์เนื้อหา (3.69)เรียงตามลำดับ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีพฤติกรรมการตอบ คำถามมากที่สุด เนื่องจากคำถามจะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่อยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้อง เริ่มมาจากปัญหาที่เด็กสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน โดยภาพรวม มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการเรียนในรูปแบบที่แปลกใหม่ ซึ่งผู้เรียนไม่เคยเรียนมา ก่อน จึงเกิดความรู้สึกตื่นเต้น ความสนใจในการเรียน โดยผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนผ่านเว็บไซต์ (Google Sites) โดยมีรูปแบบที่สวยงามน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามโอกาสที่ เหมาะสม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซักถามข้อสงสัยผ่านทางสื่อ สังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยตั้งชุมชนไว้ในกูเกิ้ลพลัส (Google Plus) อีกทั้งผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันผ่านเอกสารออนไลน์ (Google Document) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนเข้าลงทะเบียนเรียนออนไลน์ผ่าน Thai Mooc ในคอร์สเรียน อาหารล้านนา จนได้รับเกียรติบัตรทุกคน ดังนั้นด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนในครั้งนี้เป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ เดือนเพ็ญ ภาณุรักษ์(2555) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดย ใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่าน เครือข่ายสังคมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social media) เพื่อแก้ปัญหาเวลาเรียนไม่ต่อเนื่องของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผู้วิจัยมีข้อค้นพบและแนวความคิดมาใช้เป็นข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ก่อนเรียนด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน ควรเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

2. ผู้สอนควรชี้แจงรูปแบบลักษณะขั้นตอนของกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อนให้กับผู้เรียนอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและทำการศึกษาบทเรียนได้ อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น เช่น ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (constructivist) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นต้น

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะด้านอื่น ในรายวิชาต่าง ๆ เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน เป็นต้น

3. ควรมีการศึกษาการใช้การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบว่าวิธีใดจะเหมาะสมกับการเรียนการสอนมากที่สุด

4. ควรมีการศึกษสาเหตุของการแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนต่อไป

5. ควรหาเทคนิคหรือวิธีการที่จะส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้มีพฤติกรรมแสดงออกทางด้านการตั้งคำถาม การโพสต์ และการแชร์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เดือนเพ็ญ ภาณุรักษ์. (2555). “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชาการบริหารสารสนเทศ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พลอยไพลิน ศรีอำดี (2556). “ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย.” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 (เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม) :582-596.
- สายชล จินใจ.(2550).“การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ.”วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ และคณะ. (2545).**การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน**.กรุงเทพฯ:อักษรเจริญทัศน์.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2541). **จิตวิทยาอุตสาหกรรม**.กรุงเทพฯ: โครงการส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) .(2557). **ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในไทยปี 2557**.วันที่ค้นข้อมูล 6 สิงหาคม 2557, เข้าถึงได้จาก <http://thumbsup.in.th/2014/08/thailand-internet-user-profile-2014/>
- ### ภาษาต่างประเทศ
- Thorne, K. (2003). **Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning**.London: Kogan Page.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	นายปิยะพงษ์ ชัยประเสริฐ
วัน เดือน ปีเกิด	2 มกราคม 2513
สถานที่เกิด	97/1 บ้านโคกสะอาด ต.ปังกู อ.ประโคน จ.บุรีรัมย์
วุฒิการศึกษา	การศึกษบัณฑิต ปริญญาตรี
ตำแหน่งหน้าที่	ผู้ช่วยสำนักกิจการนักศึกษาฝ่ายพัฒนานิย
การทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยปริชการ

