



## รายงานการวิจัย

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ  
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

Social Media Usage Behavior in Improving English Skills  
of Undergraduate Students in the Faculty of Liberal Arts  
at Rajamangala university of Technology Srivijaya Songkhla

ทรรศนีย์ คีรีศรี Tassanee Kirisri

สมิหลา คีรีศรี Samila Kirisri

คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

งบประมาณเงินรายได้ ประจำปี พ.ศ. 2562



## กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ที่สนับสนุนทุนวิจัย ในการทำวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ ดร. นุชลี ทิพย์มณฑา คณบดีคณะศิลปศาสตร์ ที่ให้คำแนะนำและให้การสนับสนุนในการทำวิจัยของคณาจารย์คณะศิลปศาสตร์ด้วยดีตลอดมา และขอขอบคุณ รศ. ดร. นิรันดร์ จุลทรัพย์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ ที่และขอขอบคุณ รศ. ศักดิ์ชัย ศิริศรี ที่กรุณาเป็นผู้ทรงวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้สมบูรณ์แบบที่สุด ขอขอบคุณอาจารย์ทุกหลักสูตรสาขาวิชาใน คณะศิลปศาสตร์ที่ ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม รวมทั้งนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคน ที่ร่วมมือตอบแบบสอบถามครั้งนี้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ ต่อคณาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ได้ในอนาคต

ทรงศนีย์ ศิริศรี  
สมิหลา ศิริศรี  
คณะผู้วิจัย



**พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ  
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา**

ทรงศนีย์ ศิริศรี<sup>1</sup>สมิหลา ศิริศรี<sup>1</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ระหว่างสาขาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาจำนวน 200 คน จากสาขาภาษาต่างประเทศ การโรงแรมและการท่องเที่ยว และคหกรรมศาสตร์ จากหลักสูตร 4 ปี ภาคปกติ โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือ คือแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป และพฤติกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ ANOVA ผลการวิจัยพบว่า 1. ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5 ถึงมากกว่า 6 ครั้งต่อวัน มีระยะเวลาที่ใช้ต่อครั้งโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1-2 ชั่วโมง และช่วงเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ 18.00 น. – 24.00 น. สถานที่ที่นักศึกษาใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด คือ บ้าน รองลงมา คือ มหาวิทยาลัย โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากที่สุด นักศึกษาใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ของ Line มากที่สุด รองลงมาคือ Face Book และ Instagram บุคคลที่นักศึกษาติดต่อสื่อสารด้วยส่วนใหญ่คือ เพื่อน และ พ่อแม่พี่น้อง และเป็นการพูดคุยเล่นมาก และสิ่งที่โพสต์เสมอ คือ รูปภาพบุคคล นักศึกษามีประสบการณ์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วง 4-5 ปี 2. นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับ “ไม่เคยปฏิบัติ” โดยนักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนต่างชาติทาง Line/Email/Face Book รองลงมาคือ เล่นเกมทางภาษาอังกฤษในสื่อออนไลน์ เมื่อพิจารณาในระดับพฤติกรรมที่นักศึกษาปฏิบัติ “เป็นประจำ” มากที่สุดคือ การสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย รองลงมา คือ พัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน 3. ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขามีค่าใกล้เคียงกัน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างสาขา พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** พฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

<sup>1</sup>คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

**Social Media Usage Behaviour in Improving English Skills  
of Undergraduate Students in the Faculty of Liberal Arts  
at Rajamangala University of Technology Srivijaya Songkhla**

Tassanee Kirisri<sup>1</sup>Samila Kirisri<sup>1</sup>

**ABSTRACT**

The purposes of this research were to study social media usage behaviour in general and in improving English skills of undergraduate students in the Faculty of Liberal Arts at Rajamangala University of Technology Srivijaya Songkhla and to compare behavior in improving English skills among three departments. Participants were 200 students from Departments of Foreign Languages, Hotel and Tourism and Home Economics studying in 4<sup>th</sup> year curriculum by multi-stage random sampling. Instruments were the questionnaire concerning behavior in using social media in general and in improving English skills. Data were analyze using percentage, mean, the standard deviation (S.D.) and ANOVA. The research findings indicated that 1. the students spent 5 to 6 times a day and 1-2 hours per time using social media., and during 18.00-24.00 pm. They mostly used it at home and in the university. Mobile phones were used the most to access. The most popular application used were Line, Face book and Instargram respectively. Students usually communicated with friends, parents and relatives to chat. They always posted people's pictures. They had 4-5 years experiencing in using social media. 2. As a whole students rarely used social media in improving English skills. They used English in communicating with foreign friends via Line/Email/Face Book and played English games. In pertaining to students often did, They searched information to support their homework and reports assigned by teachers and improving listening skills for instructional supplements. And 3. The mean among three departments in improving English skills was nearly the same. When compared among three departments, it was found that there was no significant difference in and in improving English skills at the level of .05.

**Keywords:** Behavior, Social Media Usage, Improving English Skills

---

<sup>1</sup>Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Songkhla

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่	
1    บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
2    เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม	5
องค์ประกอบของพฤติกรรม	6
วิธีการศึกษาพฤติกรรม	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม	9
ความหมายของ Social Media	9
ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์	10
อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์	12
อุปกรณ์เครือข่าย	13
ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์	14
ข้อจำกัดของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์	14
ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน	15
ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน	15
ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtube เพื่อการเรียนการสอน	16
ประเภทของ Social Media	17
แนวทางพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	19
แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน	20
งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์	24

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
งานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	27
กรอบแนวความคิดของการวิจัย	29
<b>3      <b>วิธีดำเนินการวิจัย</b></b>	<b>30</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	30
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	30
วิธีการดำเนินการวิจัย	30
วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย	31
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	31
การวิเคราะห์ข้อมูล	31
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	31
<b>4      <b>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b></b>	<b>32</b>
<b>5      <b>สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b></b>	<b>40</b>
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	40
ขอบเขตของการวิจัย	40
ตัวแปรที่ศึกษา	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	41
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	41
สรุปผลการวิจัย	41
อภิปรายผล	43
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	45
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	45
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>46</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>49</b>
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	50
<b>ประวัตินักวิจัย</b>	<b>56</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ความถี่ ร้อยละ-ของข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม	33
2	ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป1	34
3	ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	37
4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา	39
5	การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา	39





## บทที่ 1 บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ระบบการศึกษาของไทยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและบทบาทของภาษาอังกฤษ จึงได้มีการบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเข้าในหลักสูตรการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น และทุกสาขาวิชา โดยการเรียนการสอนภาษาอังกฤษจะเริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนกระทั่งถึงในระดับอุดมศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้ จึงกล่าวไว้ในแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544) ว่าด้วยความรู้ความสามารถของคนยุคใหม่ที่พึงมีที่สำคัญประการหนึ่ง คือ ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ประกอบกับภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างชนชาติ กระทรวงศึกษาธิการจึงตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้คนไทยมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษระดับมาตรฐานสามารถใช้ภาษาอังกฤษติดต่อสื่อสารตลอดจนเลือกสรรและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศที่มีอยู่มากมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวจึงได้มีการพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและทำงานอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามจุดหมายของหลักสูตรซึ่งเป็นคุณภาพตามความคาดหวังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ปัจจุบันการเรียนภาษาอังกฤษเกี่ยวข้องมากกว่าการเรียนรู้จากหนังสือเรียน การทำแบบทดสอบในชั้นเรียนในยุคที่มีอินเทอร์เน็ต และมีสื่อออนไลน์มากมายที่สามารถเป็นทางเลือกสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทางเลือกเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ทางออนไลน์ ผ่านเครือข่ายทางสังคม (Social Networks) การสื่อสารเพื่อที่จะเรียนรู้วัฒนธรรมอื่น ๆ และเพื่อเรียนภาษาอังกฤษในเวลาเดียวกัน

มีคำสองคำ ซึ่งปัจจุบันเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนรุ่นใหม่ในเกือบจะทุกวงการคือ คำว่า Social Media และ Social Network ซึ่งคนที่อยู่ในวัยทำงานปัจจุบัน น้อยคนนักที่จะไม่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับ 2 คำนี้ เพราะทั้งสองคำนี้ มาพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ซึ่งปัจจุบันเราสามารถอ่านหนังสือพิมพ์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ที่เราเรียกว่า หนังสือพิมพ์ออนไลน์ ดูหนังผ่านทางอินเทอร์เน็ต ขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต เรียนหนังสือผ่านทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้เรายังสามารถนำเอารูปภาพ วิดีโอ ของเราเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตให้ผู้คนในสังคมออนไลน์ (Online Community) ได้ชมได้ ดังนั้นการเผยแพร่สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าวเข้าไปในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงเป็นที่มาของคำว่า Social Media และ Social Network

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกัน เครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นอาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษในคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา จึงมีความสนใจที่จะศึกษาเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป และเน้นไปที่พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป และเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ไปเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสอน การสร้างสื่อการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดของผู้เรียนต่อไป

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ระหว่างสาขาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลที่ได้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไปและเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจะเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสอน การสร้างสื่อการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้และให้เกิดประโยชน์สูงสุดของผู้เรียน
2. เป็นแนวทางให้คณะ และมหาวิทยาลัยจัดสรรงบประมาณด้านการจัดหาอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ การติดตั้งระบบไวไฟ หรืออินเทอร์เน็ตให้ทั่วถึงสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองทั้งในและนอกชั้นเรียน

## ขอบเขตของการวิจัย

### ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกชั้นปี ที่ศึกษาใน 5 หลักสูตรของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ได้แก่ หลักสูตรสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล สงขลา หลักสูตรสาขาวิชาการโรงแรม หลักสูตรสาขาวิชาการท่องเที่ยว หลักสูตรสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ และหลักสูตรสาขาวิชาธุรกิจคหกรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2561

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 200 คน จาก 3 สาขา 5 หลักสูตร ๆ ละ 40 จากหลักสูตร 4 ปี ภาคปกติ โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

### ด้านเนื้อหา

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

### ด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ ชั้นปี และหลักสูตรสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัดในคณะศิลปศาสตร์

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาและกิจกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสังกัดในคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ หมายถึง การเพิ่มความสามารถในทักษะภาษาอังกฤษ ในทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

สาขา หมายถึง สาขาในคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา ได้แก่ สาขาภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วยหลักสูตรสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล สาขาการ

โรงแรมและการท่องเที่ยว ประกอบด้วย หลักสูตรสาขาวิชาโรงแรม และหลักสูตรสาขาวิชาการท่องเที่ยว  
สาขาเกษตรศาสตร์ ประกอบด้วย หลักสูตรสาขาวิชาธุรกิจเกษตรศาสตร์ และหลักสูตรสาขาวิชา  
อาหารและโภชนาการ



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้นำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม
- องค์ประกอบของพฤติกรรม
- วิธีการศึกษาพฤติกรรม
- เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม
- ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
- ความหมายของ Social Media
- ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
- อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์
- ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์
- ประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์
- ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน
- ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน
- ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtube เพื่อการเรียนการสอน
- ประโยชน์ของYouTubeสำหรับโรงเรียน และข้อจำกัด
- ประเภทของ Social Media
- แนวทางพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
- แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษของผู้เรียน
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์
- งานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
- กรอบแนวความคิดของการวิจัย

#### เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

พฤติกรรม(Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาและกิจกรรมทุกชนิดที่มนุษย์แสดงออกทางรูปธรรม นามธรรม ตลอดเวลาสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส วาจาและการกระทำ สามารถแบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) ซึ่งเป็นการกระทำที่สังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส หรืออาจใช้เครื่องมือช่วย และพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2529)

พฤติกรรม (Behavior) คือ กิริยา อากา การกระทำ(กรรม)ของมนุษย์นั้น แบ่งออกเป็นคือ กรรมภายใน-ภายนอก ๆ ที่เราสังเกตได้และมองเห็นด้วยตาเปล่า รวมถึง บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติปฏิบัติ การกระทำงานในชีวิตปกติ ที่แสดงออกให้เราเห็นด้านนอกเช่น เดิน กิน เขียนหนังสือ ล้วนแต่สื่อออกมาจากพฤติกรรมภายในเช่นกัน และพฤติกรรมภายใน เช่น ความจำ ความคิด การเต้นของหัวใจ ล้วนแล้วแต่สื่อออกมาให้เราสังเกตได้ว่า เรากำลังจะแสดงพฤติกรรมโดยอยู่ขณะนี้ที่ปรากฏชัดในชีวิตประจำวัน เรามักจะพบเจอทุกวัน เช่น การขึ้นรถประจำทาง การทานข้าว การเดิน รวมถึงเหตุการณ์บางอย่าง เช่น การคิด ความจำ การลืม เป็นต้น พระท่านเรียกอายตนะภายใน-ภายนอก มากกระทบต่อกัน หรือ สิ่งเร้า-การตอบสนอง กล่าวคือ อายตนะภายใน (แดนรับรู้ด้านใน) ที่มีสิ่งเร้ามากระตุ้น(อายตนะภายนอก) ให้เกิดปฏิกิริยา หรือ การกระทำออกมา เช่น การสัมผัสทั้ง 5 รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งใน 5 ทวาร คือ โสตสัมผัส(หู-ได้ยินเสียง) จักขุสัมผัส(ตา-เห็นรูป) ชิวหาสัมผัส (ลิ้น-ได้รส) ฆานสัมผัส (จมูก-ได้กลิ่น) และ ทางผิวหนัง(กาย-สัมผัสรับรู้) ล้วนแต่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้งสิ้น บางคนอาจจะมีหรือเรียกอีกอย่าง คือ การมีสัมผัสที่หก (Six senses ) การรับรู้จิตใจ วิญญาณ หูทิพย์ ตาทิพย์ ทางพระพุทธศาสนาถือว่า เป็นจริงได้ แต่มีใช้หนทางดับทุกข์ จะเน้นที่การฝึกจิตมากกว่า ส่วนพฤติกรรมภายในนั้น เราต้องอาศัยเครื่องมือตรวจสอบ วัดได้ด้วยอุปกรณ์ภายนอก เช่น การเต้นของหัวใจ การใช้สติปัญญา การจำ เป็นต้น

อีกนัยหนึ่ง พฤติกรรม หมายถึง การกระทำต่าง ๆ ที่สิ่งมีชีวิตและบุคคลสามารถสังเกตได้จากการกระทำกิจกรรมเหล่านั้นซึ่งมีทั้งทางดีและทางไม่ดี เช่น การหัวเราะ การร้องไห้ เสียใจ การออกกำลังกาย ฯลฯ สิ่งต่างๆเหล่านี้ เป็นผลมาจากกระบวนการทางจิตวิทยา ได้แก่ การจงใจ การเรียนรู้ การจำ การลืม และความรู้สึกนึกคิด หรือ กระบวนการต่างๆของบุคคลที่ปฏิบัติต่อสภาพแวดล้อมของบุคคลเหล่านั้น ออกมาในรูปของการกระทำหรือการแสดงออกของมนุษย์ โดยมีวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง อยู่ภายใต้กลไกของความรู้สึกนึกคิดของตนเอง การเขี้ยวหมากรังของบางคน เขาอาจวิตก ผ่อนคลายอะไรบางอย่าง หรือ การสวมหมวกของใครบางคน เพราะเขาขาดความมั่นใจ หรือ เสริมสร้างความมั่นใจอะไรบางอย่าง จะปกปิด หรือ เปิดเผยพฤติกรรมของคนนั้น ๆ ก็ได้

มนุษย์ทุกคนจะมีกระบวนการของพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ทุกคนจะมีความต้องการ และมีเหตุจงใจเป็นของตนเองอยู่ตลอดเวลา และสามารถตัดสินใจที่จะกระทำการต่างๆด้วยความรู้สึกนึกคิดที่เป็นของตนเอง สิ่งที่ปรากฏออกมานั้นเป็นพฤติกรรมของมนุษย์

### องค์ประกอบของพฤติกรรม

พฤติกรรม เป็นผลของการเลือกปฏิกิริยาที่เหมาะสมที่สุดมาต้องสนองสิ่งเร้าในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ในการสร้างบ้านใหม่ ย่อมต้องมีเป้าหมายว่าจะให้ได้บ้านที่มีรูปร่างลักษณะอย่างไร เจ้าของบ้านจะต้องเลือกการตอบสนองอยู่ตลอดเวลา เช่น แบบแปลน วัสดุก่อสร้าง นายช่างผู้มีฝีมือ ทำเล คนตัดสินใจร่วมกัน เป็นต้น

ครอนแบช (L.J. Cronbach. 1963) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการคือ

1. เป้าหมายหรือความมุ่งหมาย คือ วัตถุประสงค์ หรือความต้องการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรม เช่น ความต้องการมีหน้ามีตาในสังคม
2. ความพร้อมหมายถึง ระดับวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็นในการทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ หมายถึง ลู่ทางหรือโอกาสให้เลือกทำกิจกรรมเพื่อสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย เป็นการพิจารณาลู่ทาง หรือสถานการณ์เพื่อเลือกหาวิธีที่คิดว่า จะสนองความต้องการเป็นที่พอใจมากที่สุด
5. การตอบสนอง คือ การดำเนินทำกิจกรรมตามที่ตัดสินใจเลือกสรรแล้ว
6. ผลลัพธ์ที่ตามมา คือ ผลที่เกิดขึ้นการกระทำกิจกรรมนั้นซึ่งอาจได้ผลตรงข้ามที่คาดไว้ หรือตรงข้ามกับที่คาดหวังไว้ก็ได้
7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวังเป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นไม่สามารถตอบสนองตาม ความต้องการ จึงต้องกลับไปแปลความหมายใหม่ เพื่อเลือกหาวิธีที่จะตอบสนองความต้องการได้ ถ้าเห็นว่าเป้าประสงค์นั้นมันเกินความสามารถ ก็ต้องยอมละเลิกความต้องการนั้นเสีย

พฤติกรรมจะสมบูรณ์และสิ้นสุดลงก็ต่อเมื่อผลที่ตามมาตรงกับความคาดหวัง หากไม่สมหวัง คนเราก็จะมีปฏิกริยาต่อไปอีก

(<https://www.gotoknow.org/home> นายชิษณุพงศ์ โคตรบัณฑิต)

### วิธีการศึกษาพฤติกรรม

วิธีการศึกษาพฤติกรรม คือวิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับพฤติกรรม ซึ่งวิชาใด ๆ ที่มีความเป็นศาสตร์ จะนำวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในการแสวงหาความรู้ทั้งสิ้น ซึ่งวิธีการทางวิทยาศาสตร์นี้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ กำหนดปัญหา ตั้งสมมุติฐาน รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผล ตามลำดับ ขั้นตอนดังกล่าวเป็นแนวทางสำหรับวิธีการศึกษาพฤติกรรมโดยต้องดำเนินการตาม แม้ว่าแต่ละวิธีจะมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไปก็ตาม

สำหรับวิธีการศึกษาพฤติกรรม กระทำได้หลายวิธี ตามลักษณะของพฤติกรรมที่ศึกษา (ลักขณา สริวัฒน์, 2544) ดังนี้

1. การทดลอง (Experimental Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมในทางจิตวิทยาที่เป็นวิทยาศาสตร์สูงมาก โดยมุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างเหตุการณ์สองเหตุการณ์ และเหตุการณ์ที่เป็นเหตุ เรียกว่า ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ส่วนเหตุการณ์ที่เป็นผล เรียกว่า ตัวแปรตาม (Dependent Variable) การปฏิบัติต่อตัวแปรอิสระ เรียกว่า การจัดการกระทำ (Treatment) ในการทดลองแต่ละครั้ง ผู้ทดลองต้องตั้งสมมุติฐานก่อนแล้วทำการทดลอง การทดลองมี 2 ลักษณะ คือ การทดลองในห้องปฏิบัติการ และการทดลองภาคสนาม ในการทดลองแต่ละครั้งต้องคำนึงถึง การปฏิบัติ

ซ้ำ หมายถึงว่าการกระทำซ้ำอีกครั้งแม้ว่าจะบุคคลและสถานที่กันก็ได้ผลอย่างเดิมทุกครั้ง นักจิตวิทยาควรทำการทดลองซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้งเพื่อให้ได้ผลอย่างเดิมเพื่อให้เกิดความมั่นใจ ส่วนการควบคุมตัวแปรนั้น จะเห็นว่าในการทดลองแต่ละครั้งมีข้อจำกัด เพราะการที่จะควบคุมตัวแปรใดตัวแปรหนึ่งนั้น อาจจะมีตัวแปรซ่อน มาทำให้ผลลัพธ์คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงได้ ในการสรุปผลก็เช่นเดียวกันต้องมีขอบเขตจำกัด คือ ผลการทดลองจะเกิดลักษณะนี้ได้เฉพาะในกลุ่มที่มีคุณลักษณะแบบนั้นเท่านั้น ซึ่งไม่สามารถนำไปใช้กับ กลุ่มอื่นที่แตกต่างกันออกไปได้ข้อดีของการทดลองก็คือ นักจิตวิทยาสามารถควบคุมตัวแปรต่าง ๆ ที่เป็น สาเหตุของพฤติกรรมได้ ทำให้แน่ใจได้ว่า อะไรเป็นสาเหตุอะไรเป็นผล

2. การสำรวจ (Survey Method) เป็นการศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์เช่นกัน แม้ว่าจะไม่เข้มข้นนักก็ยังมีวิธีการศึกษาตัวแปรเหมือนการทดลอง แต่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรจะเป็นเหตุเป็นผลแก่กันไม่ได้ และผู้ศึกษาไม่มีการจัดกระทำต่อตัวแปร กระทำเพียงแค่อิงศึกษาตัวแปรอย่างมีระบบในสถานการณ์ที่พบ การสำรวจจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือ ที่มีทั้งความเชื่อถือได้ (Reliability) ความเที่ยงตรง (Validity) รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการที่เหมาะสมเพื่อให้เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร

3. วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง (Introspection Method) วิธีการตรวจสอบจิตตนเอง หรือ วิธีการพินิจภายในนี้ หมายถึง วิธีการที่บุคคลสังเกตตนเองหรือสำรวจตนเอง โดยการให้บุคคลพิจารณาความรู้สึกของตนเอง สำรวจตรวจสอบตนเอง แล้วรายงานถึงสาเหตุและความรู้สึกของตนเองออกมา ซึ่งในการตรวจสอบจิตตนเอง บางครั้งอาจใช้วิธีการนึกย้อนทบทวนไปถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และฝังใจหรือประทับใจในอดีต อาจกลายเป็นปมขัดแย้ง ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ

4. วิธีทางคลินิก (Clinical Method) เป็นการศึกษาพฤติกรรมแบบลึก (In-Depth Study) รายใดรายหนึ่งโดยใช้เครื่องมือหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลหลาย ๆ ด้าน และใช้ระยะเวลาเพื่อให้ ทราบสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ตลอดจนได้ข้อความรู้ใหม่ ๆ ที่จะนำไปใช้กับกรณีอื่น ๆ ได้ นักจิตวิทยาจะไม่เพียงแต่ศึกษาเรื่องตามที่คนไข้เล่าให้ฟังเท่านั้น ยังต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากประสบการณ์ในอดีตชีวประวัติศึกษาความสัมพันธ์ในครอบครัวและสิ่งแวดล้อมเพื่อดูมิหลังทางสังคมของ คนไข้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น การทดสอบ การศึกษารายกรณี การสังเกต การสัมภาษณ์ สังคมมิติ การทดสอบทางจิตวิทยา อาทิ การทดสอบบุคลิกภาพ การฉายจิต เพื่อศึกษาเจตคติ ความต้องการทางอารมณ์และทางจิตใจ เพื่อดูสาเหตุของความผิดปกติทางบุคลิกภาพนั้นๆ ว่ามีสาเหตุที่แท้จริงมาจากอะไร

5. การสังเกตอย่างมีระบบ (Systematic Observation) พฤติกรรมเป็นจำนวนไม่น้อย จำเป็นต้องศึกษาในสถานการณ์ปกติที่สถานการณ์นั้นเกิดขึ้น โดยการเฝ้าสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเรียกว่า การสังเกตอย่างมีระบบวิธีการนี้ต้องนิยามพฤติกรรมที่จะสังเกตให้ชัดเจนและวัดได้ เรียกว่า นิยามปฏิบัติการ (Operational Definition) การสังเกตเป็นวิธีการที่มีความชัดเจน ง่าย และสะดวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สังเกตว่าจะมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะความชำนาญ มีความสามารถในการสังเกต มากน้อยแค่ไหน สิ่งเหล่านี้ผู้สังเกตควรได้รับการฝึกฝนการสังเกตมาเป็นอย่างดีการสังเกตที่ดีนั้น จะต้องมี จุดมุ่งหมายว่าจะสังเกตเรื่องอะไร สังเกตไปทำไม สถานการณ์และสภาพการณ์ที่ต้องการสังเกต



จำนวนครั้งในการสังเกต ระยะเวลา วันเวลาในการสังเกต สิ่งเหล่านี้ต้องกำหนดให้ชัดเจน และที่สำคัญผู้ที่ทำการสังเกตต้องไม่มีอคติต่อผู้ถูกสังเกตและเรื่องที่ทำกรสังเกตอยู่รวมทั้งจะต้องทำการสังเกตโดยไม่ให้กลุ่มตัวอย่างรู้ว่าตัวเขามีใครคอยสังเกตอยู่ การสังเกตอาจใช้เครื่องมือช่วยบันทึกรายละเอียดด้วย เช่น เครื่องบันทึกเสียง การถ่าย ภาพยนตร์ เครื่องมือตรวจนับผู้มาใช้บริการของห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

6. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) การใช้แบบสอบถามเหมาะสำหรับในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลที่มีจำนวนมาก ๆ และต้องการคำตอบอย่างรวดเร็ว ทำให้ประหยัดเวลาค่าใช้จ่ายอื่น ๆ แบบสอบถามที่ใช้จะต้องเป็นเครื่องมือที่มีความเป็นมาตรฐาน มีคุณภาพ มีความเที่ยงตรง มีความเชื่อมั่นได้ สามารถวัดในสิ่งที่เราต้องการจะวัด ในการให้ตอบแบบสอบถามมักจะถามเกี่ยวกับเจตคติเกี่ยวกับเรื่องที่ ต้องการจะทราบ เมื่อรวบรวมข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามได้แล้วก็จะใช้วิธีการทางสถิติวิจยหาคำตอบออกมา เพื่อให้ได้ผลที่ชัดเจนขึ้นควรนำวิธีการอื่นมาใช้ตรวจสอบอีกครั้ง เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต เป็นต้น

7. การทดสอบทางจิตวิทยา (Psychological Testing) แบบทดสอบทางจิตวิทยาเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดลักษณะพฤติกรรมที่แอบแฝงอยู่ในตัวบุคคลซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลพยายามปกปิดซ่อนเร้นไว้ จะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม อาทิ การตรวจเช็คระดับสติปัญญา การวัดความถนัดและความสนใจ การตรวจลักษณะของบุคลิกภาพและอารมณ์ซึ่งในขั้นตอนของการสร้างแบบทดสอบนั้น ต้องผ่านกระบวนการที่น่าเชื่อถือ เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่แม่นยำตรง

สรุปแล้ววิธีการศึกษาทางจิตวิทยาต่าง ๆ เหล่านี้ไม่มีวิธีใดดีที่สุด การนำไปใช้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้ใช้เป็นสำคัญ วิธีการสังเกต การสำรวจ การใช้แบบสอบถาม และการทดลอง มักใช้ศึกษากับกลุ่มคนจำนวนมาก ๆ และมักเป็นการศึกษาเพื่อหาความรู้ โดยไม่สนใจพฤติกรรมเฉพาะตัวบุคคล ส่วนวิธีการทดสอบ การตรวจสอบจิตตนเอง และการศึกษาประวัติรายกรณี มักใช้ในทางคลินิกเพื่อทำความเข้าใจหรือแก้ปัญหาเฉพาะบุคคล

([http://www.elfhs.ssru.ac.th/chonlada/file.php/1/GEH2201\\_.pdf](http://www.elfhs.ssru.ac.th/chonlada/file.php/1/GEH2201_.pdf))

## เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคม

### ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

#### ความหมายของ Social Media

คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหม่มากในปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น

ดังนั้นคำว่า Social Media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พุดง่าย ๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง พื้นฐานการเกิด Social Media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียว

บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ สื่อต่าง ๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และสามารถแลกเปลี่ยนสื่อกันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน ตัวอย่างเช่น สังคมออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถ นำเอาสื่อต่างๆ เช่น เรื่องราวของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ภาพ วิดีโอ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็สามารถเสนอชื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่าง ๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในสังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social Media (<http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=694>)

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้คำนิยามของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ดังนี้

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-GenerateContent: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง (<http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>)

### ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่นี้อาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษรที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้การกำหนดให้

ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

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

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

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

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคม

8. ออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

9. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, MyStarbucks Idea

10. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

11. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็นโดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

### อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผลและเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่องและอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ค่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณและการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ทโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานมากมาย สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์คและแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ทโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ทโฟนที่มีหน้าจอระบบสัมผัส ใสกล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย มีแอปพลิเคชันและลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ ไม่ว่าจะรับ-ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิต ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือ คอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

## อุปกรณ์เครือข่าย

เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่าย ที่ทำหน้าที่จัดเก็บและให้บริการไฟล์ข้อมูลและทรัพยากรอื่นๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย

ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอ บริการและเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์ หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ ไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

ฮับ (HUB) หรือ เรียก รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ ฮับมีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิธหรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิธจึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

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

บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อยๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบ ไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่าน ไปรบกวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์ มักจะถูกใช้ในการเชื่อมเครือข่ายย่อย ๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อย ๆ เหล่านั้นสามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่น ๆ ได้

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

## ประโยชน์และข้อจำกัดของสังคมออนไลน์

แม้ลักษณะของเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะเป็นสื่อให้ข้อมูลข่าวสารสามารถกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางมีคุณประโยชน์มากมายในด้านการติดต่อสื่อสาร แต่ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมหากผู้ใช้ขาดคุณธรรมจริยธรรม สำคัญสำนึก การรู้จักเคารพสิทธิ ของผู้อื่น และความระมัดระวังในการใช้แล้ว สังคมออนไลน์เหล่านี้ก็จะเป็"สังคมอันตราย"ที่จะเป็นด้านมืดของสังคมไทย

## ประโยชน์ของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ ๆ ขึ้น
7. คลายเครียดได้สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุก ๆ
8. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้

## ข้อจำกัดของ Social networks เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจาร์ณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย ตามที่เป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ โขมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น
4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

5. ผู้ใช้ที่เล่น socialnetwork และอยู่กับหน้าจคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจสายตาสีได้หรือบางคนอาจตาบอดได้

6. ถ้าผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ socialnetwork มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้

7. จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์ ยกตัวอย่างประโยชน์และข้อจำกัดการใช้เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา ในกรณีที่ยกเลิกการเรียนการสอนในห้องเรียนเพราะสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ครูผู้สอนสามารถใช้ เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนโดยการกำหนดหัวข้อเกี่ยวกับวิชาที่สอนเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ไม่ควรใช้ข้อความที่รุนแรงในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนและสถานศึกษา หลีกเลี่ยงการแสดงข้อความที่ก่อให้เกิดข้อโต้แย้งที่รุนแรง ควรตั้งคำถามแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าไปอ่านได้ควรแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้เรียนในเชิงบวกเท่านั้น

จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้และเป็นห่วงโซ่การศึกษาขนาดใหญ่ที่ทรงประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา ตลอดวันละ 24 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7 วัน ฉะนั้น ผู้บริหารการศึกษาจึงควรกำหนดแนวปฏิบัติในการใช้ เฟซบุ๊กอย่างเหมาะสมเพื่อช่วยลดความเสี่ยงด้านการใช้เฟซบุ๊กไปในทางที่ผิดหรือด้านการก่อให้เกิดความเสียหายชื่อเสียงแก่สถานศึกษา ยิ่งกว่านั้น ผู้บริหารการศึกษาจำเป็นต้องพัฒนานโยบายการใช้ เฟซบุ๊กที่มีอยู่เป็นระยะ ๆ เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

### ประโยชน์ของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. สื่อสารถึงนักศึกษาได้อย่างรวดเร็วกว่าการใช้อีเมลล์หรืออีเลิร์นนิ่ง
2. ส่งเสริมการกระตุ้นให้นักศึกษาได้แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว
3. นักศึกษามีความสะดวกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

### ข้อจำกัดของการใช้เฟซบุ๊กเพื่อการเรียนการสอน

1. อาจละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. อาจารย์หรือนักศึกษาไม่เป็นส่วนตัวในการข้อความหรือรูปภาพต่าง ๆ

## ประโยชน์และข้อจำกัด การประยุกต์ใช้งาน Youtube เพื่อการเรียนการสอน

Youtube เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของAdobe Flashมาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ซึ่งยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเองเมื่อสมัครสมาชิกแล้วผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป แบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูด้วยแต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่น ๆ ใส่ไว้ในYoutubeได้แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน Youtube ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ.2005) Youtube เติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006 กูเกิ้ลซื้อยูทูป ตอนนี้อยู่ทูปจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิ้ลแล้ว แต่ด้วยตัวยูทูปเองที่มีเนื้อหามากมายเป็นแสนชิ้น ทั้งสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ที่ต่างๆสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีสื่อประเภทที่สุ่มเสี่ยง และทำให้เด็กและเยาวชนไขว้เขวไปได้ ทั้งจากมิวสิควิดีโอ การ์ตูน และไม่ได้ใช้เป็นช่องทางเพื่อการเรียนรู้สักทีเดียว จึงเป็นที่มาของการเปิดหน้าการศึกษาล่าสุดของยูทูปขึ้นที่เรียกว่า“ยูทูปสำหรับโรงเรียน”หรือ (Youtube for Schools) เป็นช่องทางการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้น โดยจะมีเนื้อแต่เรื่องการศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว โดยได้ร่วมมือกับภาคีด้านการศึกษากว่า600แห่ง เช่น TED,Smithsonian เว็บไซต์ชื่อดังเรื่องที่ได้รวบรวมแหล่งเรียนรู้และนิทรรศการต่างๆเอาไว้,Steve Spangler แหล่งผลิตเกมและของเล่นเพื่อการพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ หรือ Numberphile ที่สอนคณิตศาสตร์ออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา ยูทูปได้ทำงานร่วมกับครูในการจัดแบ่งเนื้อหากว่า 300ชิ้น ออกเป็นรายวิชา และระดับชั้น โดยสื่อเหล่านี้ยูทูปเชื่อว่าจะช่วยเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ห้องเรียนสนุกสนานขึ้น และเด็ก ๆ ก็จะตั้งใจเรียนมากยิ่งขึ้น

### ประโยชน์ของYouTubeสำหรับโรงเรียน

1. กว้างขวางครอบคลุมYouTubeสำหรับโรงเรียนเปิดโอกาสให้โรงเรียนต่าง ๆ เข้าถึงวิดีโอเพื่อการศึกษาฟรีนับแสนรายการจากYouTube EDU วิดีโอเหล่านี้มาจากองค์กรที่มีชื่อเสียงต่าง ๆ เช่น Stanford,PBS และ TED รวมทั้งจากพันธมิตรที่กำลังได้รับความนิยมของYouTubeซึ่งมียอดผู้ชมนับล้าน ๆ คน เช่น Khan Academy,Steve Spangler Science และ Numberphile
2. ปรับแก้ได้สามารถกำหนดค่าเนื้อหาที่ดูได้ในโรงเรียนของคุณ โรงเรียนทั้งหมดจะได้รับสิทธิ์เข้าถึงเนื้อหาYouTube EDUทั้งหมด แต่ครูและผู้ดูแลระบบอาจสร้างเพลย์ลิสต์วิดีโอที่ดูได้เฉพาะในเครือข่ายของโรงเรียนเท่านั้นได้เช่นกัน
3. เหมาะสมสำหรับโรงเรียนผู้บริหารโรงเรียนและครูสามารถลงชื่อเข้าใช้และดูวิดีโอใด ๆ ก็ได้ แต่นักเรียนจะไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้และจะดูได้เฉพาะวิดีโอYouTube EDUและวิดีโอที่โรงเรียนได้เพิ่มเข้าไปเท่านั้น ความคิดเห็นและวิดีโอที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะถูกปิดใช้งานและการค้นหาจะจำกัดเฉพาะวิดีโอ YouTube EDU เท่านั้น



4. เป็นมิตรกับครู YouTube.com/Teachers มีเพลย์ลิสต์วิดีโอแนะนำรายการที่ได้มาตรฐานการศึกษาทั่วไป และจัดระเบียบตามหัวเรื่องและระดับชั้น เพลย์ลิสต์เหล่านี้สร้างขึ้นโดยครูเพื่อเพื่อนครูด้วยกัน ดังนั้นคุณจึงมีเวลาในการสอนมากขึ้นและใช้เวลาค้นหาน้อยลง

### ข้อจำกัด

1. อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์
2. อาจมีการกระทำที่ไม่ดี

(โพสต์เมื่อ 3rd February 2014 โดย สัมมนาออนไลน์ หัวข้อ “สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน”) นอกจากนี้มีผู้แบ่งประเภทของ Social Media ไว้ดังนี้

### ประเภทของ Social Media

#### 1. Blog

ซึ่งเป็นการลดรูปจากคำว่า Weblog ซึ่งถือเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System: CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความเรียกว่า Post และการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษา HTML หรือโปรแกรมทำ web site ทั้งนี้การเรียงของเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่มาใหม่สุดก่อน จากนั้นก็ลดหลั่นลงไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) การเกิดของ Blog เปิดโอกาสให้ใครๆที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิคอย่างไรก็ดีอีกต่อไป ทำให้เกิด Blog ขึ้นมาจำนวนมากมาย และเพิ่มเนื้อหาให้กับโลกออนไลน์ได้เป็นจำนวนมากหลายอย่างไม่เคยมีมาก่อน นอกจากนี้เครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะของ Social คือการเปิดให้เพื่อนๆเข้ามาแสดงความเห็นได้นั่นเอง

#### 2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ

เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมที ผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing?) แต่กิจการต่าง ๆ กลับนำ Twitter ไปใช้ในทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือ เป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ทั้งนี้เรายังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์บทความใหม่ ๆ บน Blog ของเราได้ด้วย Twitter นั้นเป็นนิยมขึ้นมากอย่างรวดเร็ว จนทำให้เว็บไซต์ประเภท Social Network ต่าง ๆ เพิ่ม Feature ที่ให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่ นั่นก็คือการนำ Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

### 3. Social Networking

จากชื่อก็สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อนๆจนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนของตนเองขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย

### 4. Media Sharing

เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ upload รูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อนๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน นักการตลาด ณ ปัจจุบันไม่จำเป็นจะต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูง เราอาจจะใช้กล้องดิจิทัลราคาถูกลง ๆ ถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง Youtube หากความคิดของเราเป็นที่ชื่นชอบ ก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย หรือกรณีหากกิจการคุณขายสินค้าที่เน้นดีไซน์ที่สวยงาม ก็อาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์อย่าง Flickr เพื่อให้ลูกค้าได้ชม หรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือในการนำชมโรงงานหรือบรรยากาศในการทำงานของกิจการ เป็นต้น หรืออย่างกรณีของ Multiply ที่คนไทยนิยมนำรูปภาพที่ตนเองถ่ายมาแสดงฝีมือ เหมือนเป็นแกลลอรี่ส่วนตัว ทำให้ผู้ว่าจ้างได้เห็นฝีมือก่อนที่จะทำการจ้าง

### 5. Social News and Bookmarking

เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใดในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้ เป็นเสมือนมหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุดในส่วนของ Social Bookmarking นั้น เป็นการที่เปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์ และเนื้อหาในส่วนที่เราทำ Bookmark ไว้นี้ สามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วย นักการตลาดจะใช้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อและสร้างจำนวนคนเข้ามายังที่เว็บไซต์หรือ Campaign การตลาดที่ต้องการ

### 6. Online Forums

ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุน และอื่น ๆ อีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่างๆ นักการตลาดควรรสนใจเนื้อหาที่พูดคุยใน Forums เหล่านี้ เพราะบางครั้งอาจจะเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้าและบริการของเรา ซึ่งเราเองสามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ไขปัญหา ตลอดจนถึงใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เว็บไซต์ประเภท Forums อาจจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะ หรืออาจจะเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

(<http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=718>)

## แนวทางพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

Sutasinee Lertwatcha (18 พ.ย. 2557) ได้กล่าวถึง เคล็ดลับ 9 ข้อเพื่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มต้น ไว้ดังนี้

### 1. ฟังภาษาอังกฤษทุกวัน

การฝึกภาษาควรเริ่มจากการฟัง ช่วงเริ่มฝึกใหม่ ๆ อาจยังฟังไม่ค่อยรู้เรื่อง ก็ลองหาคลิปสอนภาษาที่พูดช้า ๆ มาฟังก่อน เฉพาะใน Youtube ก็มีสอนอยู่มากมายนับไม่ถ้วน เช่นช่องของ Learn English with EnglishClass101.com, Anglo-Link, Speak English With Misterduncan, Rachel's English, JenniferESL ฯลฯ หรือถ้าใครใช้งานอุปกรณ์จากค่าย apple การโหลด Podcast มาติดเครื่องไว้ ก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะมีเนื้อหาที่น่าสนใจให้เลือกฟังเพียบ หากมีเวลาน้อยจะฟังระหว่างนั่งรถ ออกกำลังกาย หรือทำความสะอาดบ้านก็ยังได้

### 2. ตั้งค่าอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นภาษาอังกฤษ

ไม่ว่าจะคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ควรตั้งค่าเมนูเป็นภาษาอังกฤษให้หมด รวมถึง Facebook, Twitter และโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ที่ใช้งานเป็นประจำด้วยนะคะ จะได้รู้สึกคุ้นชินกับภาษาอังกฤษมากขึ้น

### 3. รับข่าวสารเป็นภาษาอังกฤษ

หากใครรู้สึกว่าทักษะพัฒนาขึ้นแล้ว อยากขยับเวลาในการฝึกภาษา ก็ลองติดตามข่าวเป็นภาษาอังกฤษดูค่ะ นอกจากจะได้ฝึกภาษาแล้ว ยังได้อัพเดทเหตุบ้านการเมืองอีกด้วย แหล่งข่าวต่างประเทศยอดนิยม ได้แก่ BBC, CNN และ Google News หรือถ้าอยากติดตามข่าวของประเทศไทยก็มีให้ติดตามกันหลายเว็บ เช่น Bangkokpost และ The Nation

### 4. ดูหนัง ฟังเพลงภาษาอังกฤษ

นอกจากจะได้ความบันเทิงแล้ว คนที่ดูหนัง ฟังเพลงภาษาอังกฤษเป็นประจำยืนยันว่าวิธีนี้ช่วยพัฒนาทักษะได้จริงๆ แต่ต้องทำต่อเนื่องสักระยะหนึ่ง ไม่ใช่ดูหนัง 4-5 เรื่อง ฟังเพลง 6-7 เพลง แล้วจะเก่งขึ้นได้ทันตาเห็น

### 5. เลือกอ่านตามความสนใจ

การเลือกอ่านบทความภาษาอังกฤษหัวข้อที่ตรงกับความสนใจ เช่น เรื่องท่องเที่ยว อาหาร ดนตรี ศิลปะ จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้คุณอยู่กับการฝึกภาษาอังกฤษได้ยาวนานยิ่งขึ้น เดี่ยวนี้มีบทความตามเว็บไซต์ นิตยสารออนไลน์ให้เลือกอ่านฟรีมากมาย หรือถ้าอยากไฮเทคขึ้นมาอีกนิด Kindle ก็เป็นทางเลือกที่น่าสนใจไม่น้อย เพราะนอกจากจะมีคลังหนังสือให้เลือกมหาศาลแล้ว ยังช่วยถนอมสายตาอีกด้วย

## 6. เขียนอย่างสม่ำเสมอ

ใช้เวลาสัก 10 นาทีต่อวัน เขียนสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเองในวันนี้เป็นภาษาอังกฤษสั้น ๆ สัก 3-4 บรรทัด หรือเขียนอะไรก็ได้ที่เรากำลังสนใจอยู่ในขณะนั้น ไม่ต้องยาวมากแต่เน้นความสม่ำเสมอ ถ้ามีเพื่อนที่เก่งภาษาช่วยตรวจแก้ไขให้ด้วยก็จะดีมาก สำหรับคนที่ไม่รู้จะเขียนอะไร เขียนสิ่งที่ฟังจากภาษาอังกฤษก็ได้ จะได้พัฒนาทั้งทักษะการฟังและการเขียนควบคู่กันไปด้วย

## 7. เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ทุกวัน

ตามเว็บไซต์ดิกชันนารีออนไลน์ส่วนใหญ่ เช่น Dictionary.com และ Oxford Dictionaries จะมีการหยิบคำศัพท์น่าสนใจขึ้นมาเป็น Word of the Day ให้ผู้ใช้งานได้รู้จักคำศัพท์ใหม่ ๆ เพิ่มเติม ลองเข้าไปดูและจำไว้ใช้งาน

## 8. ฟังพูดภาษาอังกฤษ

จับคู่กับเพื่อนที่กำลังฝึกภาษาอังกฤษอยู่เหมือนกัน แล้วคุยภาษาอังกฤษกันสัก 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ หรือจะใช้บริการเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เป็นคอมมูนิตีสำหรับคนฝึกภาษา เช่น italki หรือ verbling ก็เป็นอีกทางเลือกที่น่าสนใจไม่น้อย สำหรับการฝึกสนทนาเพื่อใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน

## 9. วางแผนการฝึกภาษาอังกฤษ

ทั้งแปดข้อที่แนะนำไปในข้างต้นเป็นเทคนิคในการฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นฟัง พูด อ่าน เขียน แต่ข้อสุดท้ายนี้จะเป็นตัวช่วยให้กระบวนการฝึกของทุกคนประสบความสำเร็จ ก่อนอื่นต้องถามตัวเองก่อนว่าอยากพัฒนาทักษะด้านไหนเป็นพิเศษ และฝึกภาษาอังกฤษไปเพื่ออะไร ถ้าฝึกเพื่อสอบ TOEIC / TOEFL / IELTS ก็ต้องเน้นความถูกต้องของไวยากรณ์ควบคู่ไปด้วย แต่ถ้าอยากสื่อสารได้คล่องปาก การฝึกก็ควรต้องเน้นใช้งานจริงบ่อย ๆ คุยกับเจ้าของภาษาบ่อย ๆ

(<https://www.hotcourses.in.th/study-abroad-info/applying-to-university/9-things-you-can-do-to-improve-english-skills/>)

## แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน

นักเรียนนักศึกษาที่เรียนภาษาอังกฤษ ส่วนใหญ่จะประสบกับความล้มเหลวเพราะปัจจัยทางจิตวิทยา ไม่ใช่ปัจจัยด้านวิธีการเรียนและด้านตัวครู ซึ่งแม้สองปัจจัยหลังจะมีความสำคัญ แต่ โทนี ร็อบบิ้นส์ ชี้ว่าปัจจัยด้านจิตวิทยาสำคัญมากกว่ามาก เพราะส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ถึง 80 % ที่เหลือ 20 % จะอยู่ที่สถานศึกษา ครูอาจารย์ หนังสือเรียนและวิธีการเรียนรู้ ปัจจัยทางจิตวิทยา หมายถึง แรงจูงใจและอารมณ์ของผู้เรียนซึ่งจะต้องรักในสิ่งที่ตนเรียน รวมไปถึงการจัดการเรื่องเวลาในการเรียนรู้"

"หลักการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ : เกาให้ถูกที่คัน" โดยประยุกต์จากหลักปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของโรงเรียนสอนภาษาของเอกชนแห่งหนึ่งในประเทศอังกฤษ ดังภาพข้างล่าง ซึ่งเป็นการพัฒนาที่ตรงจุดและครอบคลุม โดยมุ่งหวังว่า ผู้เกี่ยวข้องจะได้นำไปปรับใช้ เพื่อหาทางช่วยให้ผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษาไทยในทุกระดับการศึกษา รวมทั้งคนวัยทำงาน

กระตือรือร้นตามความคาดหวังของทุกฝ่าย โดยผู้เขียนขอเรียงลำดับหลักการแต่ละอย่างใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับลำดับในการปฏิบัติ ([http://lesuhorve.com/language/?page\\_id=150](http://lesuhorve.com/language/?page_id=150))

หลักการที่ 1 More Motivation "แรงจูงใจ (Motivation)" เป็นแรงที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมไปสู่เป้าหมาย ในทางจิตวิทยาถือว่า แรงจูงใจเป็นกุญแจสำคัญของความสำเร็จในการเรียนรู้ และครูอาจารย์ที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ก็เท่ากับประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ไปแล้วครึ่งหนึ่ง การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงควรเริ่มด้วยการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน ซึ่งทำได้โดยการแสดงให้เห็นประโยชน์ที่จะได้รับการเป็นผู้มีทักษะภาษาอังกฤษ และการช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถตั้งเป้าหมายในการเรียนที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ระดับพื้นฐานของตนก่อน ในการวิจัยเพื่อพัฒนาสมรรถภาพในการเรียนรู้ (Learning Competencies) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาต่าง ๆ ซึ่งสมรรถภาพด้านการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเป็นหนึ่งในสมรรถภาพที่พัฒนานั้น ผู้เขียนได้เริ่มต้นจากการวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน (วัด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การเห็นคุณค่าเห็นประโยชน์ [Value/Usefulness] ของภาษาอังกฤษ (2) ความสนุกและน่าสนใจ [Joyfulness/Interesting] ในการเรียนภาษาอังกฤษ และ (3) ความเชื่อว่าตนจะสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้เป็นผลสำเร็จ [Self-efficacy Belief]) ผลการวัด พบว่า นักศึกษาทุกคนได้คะแนนด้านการเห็นคุณค่าเห็นประโยชน์ของภาษาอังกฤษในระดับมากถึงมากที่สุด ได้คะแนนความสนุกและน่าสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านมาในระดับน้อย และได้คะแนนความเชื่อว่าตนจะสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้สำเร็จในระดับน้อยถึงน้อยที่สุด ต่อจากนั้นได้ทดสอบพื้นฐานภาษาอังกฤษของผู้เรียนแต่ละคนในแต่ละทักษะ (ฟัง พูด อ่าน เขียน) แล้วกำหนดเส้นฐาน (Based Line) แต่ละทักษะของแต่ละคนตามผลการทดสอบ ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่จะมีเส้นฐานทุกทักษะอยู่ในระดับต้องปรับปรุง (Poor) มีไม่กี่คนที่มีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับพอใช้ (Fair) แล้วให้ผู้เรียนกำหนดระดับเป้าหมายในการพัฒนาในแต่ละทักษะด้วยตนเอง โดยมีเกณฑ์ว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้จะต้องสูงกว่าเส้นฐานอย่างน้อยหนึ่งระดับ ระดับของทักษะภาษาอังกฤษกำหนดไว้ 5 ระดับดังภาพข้างล่าง กระบวนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเริ่มจากการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง 3 องค์ประกอบแต่เน้นการสร้างเชื่อว่าตนจะสามารถทำได้ มากที่สุด เพราะเป็นองค์ประกอบที่นักศึกษามีน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับองค์ประกอบอื่น (ใช้สื่อกรณีตัวอย่างนักศึกษาที่มี IQ ระดับ ปัญญาอ่อน แต่เรียนจบปริญญาตรีจากสถาบันราชภัฏสวนดุสิตและเป็นพี่ของเพื่อน ๆ ที่มี IQ ปกติ ในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นสื่อวิดีโอที่ผู้เขียนบันทึกจาก "รายการตีสิบ" สถานีโทรทัศน์ช่อง 3)

หลักการที่ 2 Positive Attitude มีผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นจำนวนมาก ที่แสดงว่า "เจตคติ (Attitude)" มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ทุกวิชา ของผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา ผู้ที่มีเจตคติที่ดี (Positive Attitude) ต่อวิชาที่เรียน และต่อครูอาจารย์ผู้สอน เช่น ชอบวิชา ชอบเรียน ชอบผู้สอน จะมีโอกาสเรียนรู้ได้ดีกว่าผู้ที่มีเจตคติไม่ดี (Negative Attitude) เช่น ไม่ชอบวิชา ไม่ชอบเรียน และ/หรือไม่ชอบผู้สอน ผู้เรียนส่วนใหญ่จะมีประสบการณ์ที่ทำให้มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียน

วิชาภาษาอังกฤษ เพราะเรียนแล้วไม่เข้าใจ เรียนไม่สนุก ทำข้อสอบไม่ได้ ผลการเรียนไม่ดี วิธีการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนทำได้โดยการทำให้การเรียนสนุก น่าสนใจ บทเรียนมีความหมายคือสัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมแบบต้นตัว (Active Learning) ในการวิจัยของผู้เขียนนั้น การพัฒนาทุกทักษะในชั้นเรียน จะใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องเนื่องกันทุกทักษะ และสัมพันธ์กับสถานการณ์จริง เช่น ในภาคเรียนที่ 1 จะใช้เนื้อหาเกี่ยวกับ "งานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาที่จังหวัดอุบลฯ" (เดือนกรกฎาคม) และ "วันแม่" (เดือนสิงหาคม) เช่น ทักษะการฟัง-พูด (สนทนา) ภาษาอังกฤษได้ใช้ชีวิตที่คนที่บันทึกจากรายการ "English Minute" ซึ่งดำเนินรายการโดย Andrew Biggs เป็นรายการที่นำเสนอบทสนทนาภาษาอังกฤษที่ดูสนุก (ตัวอย่างบทสนทนา เช่น "What did you do for your mother on the Mother's Day?...") ให้นักศึกษาแต่ละคู่ ฝึกสนทนาตามบทสนทนาที่ได้ชม แล้วในสัปดาห์ต่อไปสนทนาตามที่ตนได้ปฏิบัติจริง การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียน ให้อ่านเอกสารจริงที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ "แม่" "วันแม่" และให้เขียนบรรยายสั้นๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองได้ทำในวันแม่ ภาคเรียนที่สองจะใช้เนื้อหาเกี่ยวกับ "งานประเพณีลอยกระทง" (เดือนพฤศจิกายน) "วันพ่อ" (เดือนธันวาคม) "วันขึ้นปีใหม่" (เดือนมกราคม) ท่านที่ต้องการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สนุกน่าสนใจในลักษณะดังกล่าว สามารถศึกษาเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้จากบันทึกต่าง ๆ ของ ดร.ชจิต ฝอยทอง ใน "Khajit's Blog" ซึ่งมีทั้งการเรียนรู้ด้วยเพลง และเกมต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ที่ใช้ได้กับทุกระดับการศึกษา รวมทั้งระดับการศึกษาผู้ใหญ่

หลักการที่ 3 Your Learning Style ผู้เรียนแต่ละคนมี "แบบการเรียนรู้ (Learning Style)" ของตนเองที่อาจจะเหมือนกับหรือต่างจากคนอื่น แบบการเรียนรู้เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแต่ละคนชอบใช้และจะเรียนรู้ได้ดีด้วยวิธีการเรียนรู้ในแบบนั้นๆ ครูควรศึกษาแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนและหาทางให้แต่ละคนได้เรียนรู้ในแบบของตน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นเรื่องง่ายและได้ผลมากขึ้น ทฤษฎีที่กล่าวถึงแบบการเรียนรู้มีอยู่หลายทฤษฎี แต่ทฤษฎีที่เป็นที่ยอมรับร่วมกัน ว่าเป็นทฤษฎีพื้นฐานและนิยมใช้ในการเรียนภาษา คือ ทฤษฎีที่แบ่งผู้เรียนเป็น 3 ประเภทดังภาพข้างล่าง ซึ่ง Haynes (2009 : Online) ได้อธิบายว่า "Auditory Learners" คือ ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ดีจากการฟัง และสามารถจำสิ่งที่ฟังได้ ผู้เรียนประเภทนี้จะสนุกกับการพูดคุย สัมภาษณ์ การอ่านออกเสียง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มนี้ ได้แก่ : interviewing, debating, participating on a panel, giving oral reports, participating in oral discussions of written material "Visual learners" คือ ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ดีจากการดู และสามารถจำสิ่งที่ได้ดูได้ ผู้เรียนประเภทนี้จะชอบการอ่านในใจ และการสังเกต กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มนี้ ได้แก่ : computer graphics, maps, graphs, charts, cartoons, posters, diagrams, graphic organizers and text with a lot of pictures และ "Tactile Learners" คือ ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ดีจากการสัมผัส พวกเขาจะเข้าใจในสิ่งที่ตนได้ลงมือเขียน และเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือทำ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มนี้ ได้แก่ : drawing, playing board game, making dioramas, making models, following instructions to make something การสอนอ่านกับผู้เรียนกลุ่มนี้เหมาะที่จะใช้ "The

Language Experience Approach (LEA)" และ " The Whole Language Approaches" (<http://www.everythingesl.net/in-services/learningstyle.php>)

หลักการที่ 4 More Knowledge and More Skill คือ เพิ่มพูน "ความรู้ (Knowledge)" และพัฒนา "ทักษะ (Skills)" ให้ครอบคลุมทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่าง "ถูกต้อง ( Accuracy)"และ "คล่องแคล่ว (Fluency)" สถาบันการศึกษาและชุมชนควรจัดสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองของผู้เรียน (ตัวอย่างเช่น ในภาพล่าง บนต้นไม้บริเวณที่นั่งทำงานของนักศึกษา หลังอาคารคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ได้ติดป้ายคำพังเพยของไทยเทียบกับคำพังเพยภาษาอังกฤษเอาไว้ ซึ่งสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้) และกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากแหล่งเรียนรู้หลากหลายรอบตัว ในการวิจัยเพื่อพัฒนาสมรรถภาพด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียน ผู้เขียนได้กระตุ้นและกำหนดให้นักศึกษาเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากแหล่งเรียนรู้รอบตัว เช่น จากบุคคล จากป้ายต่าง ๆ จากกล่องผลิตภัณฑ์ จากรายการโทรทัศน์ จากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จากแบบฟอร์ม และ Brochure ที่หน่วยงานสถานประกอบการต่าง ๆ จัดทำขึ้น และจากการสืบค้นทาง Internet ฯลฯ โดยให้บันทึกการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากแหล่งต่าง ๆ ดังกล่าวเป็นเวลา 2 เดือน

หลักการที่ 5 More Confidence เพิ่ม "ความมั่นใจ (Confidence)" ในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยการให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง (Real Life Situations) ดังภาพล่างที่ผู้เขียนได้ให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีทำกิจกรรมพัฒนาการฟัง-พูดภาษาอังกฤษโดยการออกไปสัมภาษณ์พูดคุยกับชาวตะวันตก (The Westerners : คำสุภาพของคำว่าฝรั่ง) ที่ไปเที่ยวงานประเพณีแห่เทียนที่อุบลฯ ตอนที่ลูกชายไปเยี่ยมผู้เขียนที่เมือง Perth, เมืองหลวงของรัฐ Western Australia ผู้เขียนได้ให้เขาเรียนรู้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง โดยให้เขาสื่อสารกับชาว Aussies ด้วยตนเอง (สำเนียง Aussie จะฟังยากกว่าสำเนียงของชาวอังกฤษและอเมริกันมาก แต่ส่วนใหญ่อาจารย์ที่สอนจะเป็นชาวอังกฤษ และที่ออสเตรเลียจะใช้ "ภาษาอังกฤษแบบอังกฤษ [British English]) เวลาไปซื้ออาหารแบบใส่ถุงกลับบ้าน (Take Away) ผู้เขียนก็จะบอกประโยคสื่อสารให้ลูก แล้วให้เขาเข้าไปซื้อโดยผู้เขียนจะคอยอยู่นอกร้าน แรกๆ ก็ได้อาหารไม่ตรงกับที่ต้องการ ตอนหลังเขาก็ทำได้ มีครั้งหนึ่งลูกต้องการใช้ Mobile Phone ที่นำไปจากเมืองไทย ซึ่งก็ต้องโทรศัพท์ไปลงทะเบียนก่อน ผู้เขียนได้ให้ลูกโทรฯ สมัยเอง ปรากฏว่าเขาก็กล้าที่จะสื่อสาร แต่ปรากฏว่าครั้งแรกไม่สำเร็จเพราะคุยกันไม่รู้เรื่อง ลูกเขียน "Opened Diary" เกี่ยวกับประสบการณ์ดังกล่าวไว้ จำข้อความตอนท้ายได้ติดตาวว่า "...เสียความมั่นใจไปเยอะเลย" ผู้เขียนรู้สึกสงสารลูก แต่เขาเองก็ไม่ยอมแพ้ วันหลังเขาลองใหม่และก็ได้สำเร็จ การพูดภาษาอังกฤษนี้มีสูตรสำคัญข้อแรก คือ "ต้องกล้าและไม่กลัวผิด" เวลาชาวต่างชาติพูดภาษาไทยผิด เราเห็นเป็นสิ่งที่น่าเอ็นดูฉับไฉน เวลาเราพูดภาษาอังกฤษผิด ก็ยอมเป็นสิ่งที่น่าเอ็นดูในสายตาของชาวตะวันตกฉับไฉน

หลักการที่ 6 Doing Classroom Action Research to Promote Students' Learning English คือ การทำวิจัยชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษา พอพูดถึงคำว่า "วิจัย" เรื่องแรกที่ยากจะพูดถึง คือ "ปัจจัยทางจิตวิทยา" ครูอาจารย์ส่วนใหญ่มักจะมีเจตคติทางลบต่อการวิจัย เช่น ไม่ชอบการวิจัย เห็นว่าการวิจัยเป็นเรื่องยาก คิดว่าตนเองจะทำวิจัยไม่ได้ ซึ่งความคิดหลังสุดสำคัญมาก เพราะผลการวิจัยชี้ว่าคนที่ทำอะไรได้สำเร็จ คือ ผู้ที่เชื่อว่าตนเองจะสามารถทำได้สำเร็จ จึงขอเริ่มด้วยการบอกว่า "Doing classroom action research to promote students' learning English : We can do it!" หรือ "การทำวิจัยชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนนักศึกษานั้น พวกเรา (ครูอาจารย์ภาษาอังกฤษทุกคน) สามารถทำได้" (<http://vheejhe.blogspot.com/2011/07/classroom-action-research-car.html>)

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook โดยมุ่งสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13-24 ปี โดยใช้แบบสอบถามที่ได้มาจำนวน 400 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่ง ประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม(Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็นการชอบ (like)

อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้และพฤติกรรมที่เปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาศึกษาปริญญาบัณฑิตคณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ซึ่งครอบคลุม 14 มหาวิทยาลัย จำนวน 382 คน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม และแบบสอบถามออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาศึกษาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนผลวิจัยเกี่ยวกับการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมที่เปิดรับข่าวสารด้วยการศึกษาด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์ในการใช้งาน เพื่อความบันเทิง ใช้งานในด้านการสื่อสาร และใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเภทเผยแพร่ตัวตนจำนวนมากที่สุด และมีการใช้ประโยชน์และมีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก



สินี กิตติชนมวารกุล (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในจังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนนักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ในเขตพื้นที่จังหวัดสงขลา จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ คือแบบสอบถามเชิงโครงสร้าง ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ คือ Facebook ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานมากที่สุด คือ ช่วงเวลา 19.00 น. – 24.00 น. มีการเปิดใช้งานเฉลี่ย 4-5 ครั้งต่อวัน เฉลี่ยครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อกิจกรรมทางสังคม เพื่องานอดิเรก และเพื่ออัปเดตสถานะ

กายกาญจน์ เสนแก้ว (2560) ได้ทำการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และทัศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่ม Generation X ที่อาศัยในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ 38-42 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี ส่วนใหญ่มีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 –20,000 บาท การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก การรับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ทัศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X มีความสำคัญอยู่ในระดับมาก ผลการทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุปได้ว่า การคาดหวังต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ การรับรู้ การเรียนรู้ และการยอมรับต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และทัศนคติต่อการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ปณิชา นิตพรมงคล (2555) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะประชากรศาสตร์ของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์(Online Social Network) และเพื่อศึกษาถึงพฤติกรรม การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์(Online Social Network) ของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มคนวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 19-40 ปีขึ้นไป เพศชายและหญิงที่อาศัย หรือทำงานอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า 1. กลุ่มตัวอย่างของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครให้ความนิยมเว็บไซต์ เครือข่าย สังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (facebook) ในการเป็นสมาชิกมากที่สุด 2. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษาและรายได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มตัวอย่างของคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศ อายุ การศึกษา รายได้แตกต่างกัน มีการแสดงพฤติกรรมการเข้าใช้บริการ

เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนอาชีพที่แตกต่างกันมีการแสดงพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (<https://www.spu.ac.th/commarts/files/2012/07/บทความ-ปณิชา.pdf>)

ทรงสิทธิ์ สงวนศักดิ์ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ทักษะคติและพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ (Line) บนเครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีศึกษา นิสิตระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะคติที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และเพื่อเปรียบเทียบทักษะคติที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้นปี การศึกษาและรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อเดือน กลุ่มตัวอย่าง คือนิสิตระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 380 คน ผลการศึกษาพบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีทักษะคติต่อแอปพลิเคชันไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับเหมาะสมปานกลาง โดยอันดับ 1 คือ การสื่อสารบนแอปพลิเคชันไลน์ทำให้ติดต่อกับบุคคลสำคัญ ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว อันดับสุดท้าย คือ แอปพลิเคชันไลน์สำคัญต่อการดำรงชีวิต ส่วนพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่เลือกใช้แอปพลิเคชันไลน์บนอุปกรณ์ Smartphone และยังเลือก Smartphone เป็นอุปกรณ์ที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์บ่อยที่สุด โยสถานที่ที่ใช้ส่วนใหญ่ คือ บ้าน หอพัก และมีประสบการณ์ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ คือ 3-4 ปี โดยมีจุดประสงค์หลัก คือ ติดต่อสื่อสาร และส่วนใหญ่รู้จักแอปพลิเคชันไลน์จากการที่เพื่อนแนะนำ และจากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ทักษะคติที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา นิสิตที่มีรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยรายเดือนที่แตกต่างกัน มีทักษะคติต่อแอปพลิเคชันไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนตัวแปรเพศ อายุ และระดับชั้นปีการศึกษา มีทักษะคติต่อแอปพลิเคชันไลน์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ซึ่งครอบคลุม 14 มหาวิทยาลัย จำนวน 382 คน เครื่องมือ คือ แบบสอบถามและแบบสอบถามออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามรับข่าวสารด้วยการศึกษาด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อความบันเทิง ใช้งานด้านการสื่อสารและใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเภทเผยแพร่ตนเองจำนวนมากที่สุด และมีการใช้ประโยชน์และมีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ใน

ภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร พบว่า เพศ การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว คะแนนเฉลี่ย และรายได้ผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารไม่แตกต่างกัน ส่วนที่ตั้งสถาบันการศึกษาและระดับชั้นปีที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารแตกต่างกัน

### งานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

โสภณวิชญ์ อิ่มแก้ว (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษอ่าน-เขียน 1 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่ามีนักเรียนมีการพัฒนาทางการเรียนที่ดี จำนวน 30 คน มีคะแนนค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าอยู่ที่ 30.13 คิดเป็น 15.06%

มณีนรัตน์ กรรณิกา และอภิราตี จันทร์แสง (2559) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้รายการโทรทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้รายการโทรทัศน์ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้รายการโทรทัศน์ 3) เปรียบเทียบทักษะฟังภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน และ 4) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยรายการโทรทัศน์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนฟ้าแดดสูงยางวิทยาคาร อำเภอกมลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 24 จำนวน 28 คนได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้รายการโทรทัศน์ จำนวน 8 แผน ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้รายการโทรทัศน์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.43/75.36 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้รายการโทรทัศน์ มีค่าเท่ากับ 0.6042 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ด้านการฟังเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 60.42 3. นักเรียนมีคะแนนทดสอบทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยใช้รายการโทรทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยรายการโทรทัศน์โดยรวมและเป็นรายชื่ออยู่ในระดับ เห็นด้วย มีค่าเฉลี่ย 4.35 เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ

พบว่า การเรียนรู้ด้วยรายการโทรทัศน์มีความหลากหลายของรายการโทรทัศน์ ทำให้เกิดทักษะการฟัง และการเรียนรู้ผ่านรายการโทรทัศน์ทำให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

(<https://rerujournal.reru.ac.th/wp-content/uploads/2018/03/OK-15->

[%E0%B8%A1%E0%B8%93%E0%B8%B5%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%99%E0%B9%8C-](https://rerujournal.reru.ac.th/wp-content/uploads/2018/03/OK-15-%E0%B8%A1%E0%B8%93%E0%B8%B5%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%99%E0%B9%8C-)

[%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%93%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2.pdf](https://rerujournal.reru.ac.th/wp-content/uploads/2018/03/OK-15-%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%93%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%B2.pdf))

นันทิยา ดวงภูมิเมศ และ นันธิดา จันทรางศุ ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษของคนไทย : บทสังเคราะห์งานวิจัยมุ่งเป้าหมายด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นประเด็นในการพัฒนาที่สำคัญและเร่งด่วนของประเทศไทย เนื่องจากความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษของคนไทยถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มที่มีความสามารถต่ำมากมาโดยตลอด ด้วยเหตุนี้ ในปี พ.ศ.2557 สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ(วช.) จึงได้ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยแบบมุ่งเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับคนไทย จำนวน 33 โครงการ อีกทั้งยังได้กำหนดให้มีการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากผลการวิจัยที่ได้รับทุนเหล่านั้นเพื่อนำไปสู่การขยายผลในเชิงปฏิบัติและเชิงนโยบาย ซึ่งจะทำงานวิจัยไม่ได้ถูกทิ้งอยู่ “บนหิ้ง” บทความนี้มุ่งนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการสังเคราะห์งานวิจัยดังกล่าว ประกอบด้วย การออกแบบงานวิจัย และการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้คนไทย ตลอดจนแนวทางการพัฒนาศักยภาพการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งควรมุ่งสร้างสรรคัวัฒนธรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนฐานคิดของการเรียนรู้แบบอัตตาณัติ ออกแบบการสอนตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (TBL) สร้างสื่อการสอนที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและกรอบความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ส่วนกลุ่มครูผู้สอนควรเสริมศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เทคนิคการสอนแบบ TBL และการประยุกต์สาระท้องถิ่นเพื่อให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้เรียน สำหรับกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพต่าง ๆ ควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีเนื้อหาเฉพาะอาชีพที่สามารถใช้พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและการทำงานจริงได้

(<https://lc.mahidol.ac.th/lcjournal/FullPaper/JLC35-2-Nuntiya-DP.pdf>)

พรพิไล เต็มสินสวัสดิ์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในด้านการใช้สารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและศึกษาความเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในด้านการใช้สารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ประชากรเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2555 ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่งทั่วประเทศไทย จำนวน 893 คน เครื่องมือ คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

โดยรวมอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน ทั้งในด้านการอ่าน ด้านการเขียน และด้านการพูดและการฟัง เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในรายข้อ พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง มีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านการอ่าน ด้านการเขียน และด้านการพูดและการฟังโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งเห็นด้วยอยู่ในระดับมากเป็นส่วนใหญ่ทั้งในทักษะภาษาอังกฤษในด้านการอ่าน ด้านการเขียน และด้านการพูดและการฟัง

กล่าวได้ว่ากิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักเรียน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flip classroom) โดยการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการใช้บล็อก เป็นแหล่งเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการ เทคนิค และวิธีการบูรณาการแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้

### กรอบแนวความคิดของการวิจัย

#### ตัวแปรอิสระ

-ชั้นปี  
-หลักสูตรสาขาวิชา  
-สาขา  
ในคณะศิลปศาสตร์

#### ตัวแปรตาม

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป จำแนกเป็น
  - 1.1 ประเภทอุปกรณ์ที่ใช้
  - 1.2 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้
  - 1.3 วัตถุประสงค์ที่ใช้
  - 1.4 ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. พฤติกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกเป็น
  - 2.1 รูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ
  - 2.2 ประโยชน์ที่ได้รับ
3. เปรียบเทียบพฤติกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขาในคณะศิลปศาสตร์

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา เป็นการวิจัยประยุกต์ โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกชั้นปี ที่ศึกษาใน 3 สาขา 5 หลักสูตรของคณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ได้แก่ หลักสูตรสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล สงขลา หลักสูตรสาขาวิชาการโรงแรม หลักสูตรสาขาวิชาการท่องเที่ยว หลักสูตรอาหารและโภชนาการ และหลักสูตรธุรกิจคหกรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2561

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 200 คน จาก 3 สาขา 5 หลักสูตร ๆ ละ 40 คนจากหลักสูตร 4 ปี ภาคปกติ โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถาม เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเด็นประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา แบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ จำนวน 12 ข้อ โดยมีเกณฑ์ แบ่งเป็นระดับพฤติกรรม 6 ระดับ คือ เป็นประจำ บ่อยครั้ง บางครั้ง น้อยครั้ง แทบจะไม่ปฏิบัติ และไม่เคยปฏิบัติ

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทักษะภาษาอังกฤษ และรูปแบบการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศ

2. กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในงานวิจัย จากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 -4 จาก 3 สาขา 5 หลักสูตร

สาขาวิชาในหลักสูตร 4 ปี ภาคปกติ ในปีการศึกษา 2561

3. สร้างแบบสอบถามโดยผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและหาค่า IOC
4. ปรับปรุงแบบสอบถามและนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง
5. นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมทางสถิติ

### วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย

ในการสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทักษะภาษาอังกฤษ และรูปแบบการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศ
2. สร้างแบบสอบถามฉบับร่าง และนำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของข้อคำถาม (IOC) จำนวน 3 ท่าน
3. ปรับปรุงแบบสอบถามและจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์

### วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเองโดยขอความร่วมมือจากอาจารย์ในแต่ละสาขาของคณะศิลปศาสตร์

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาดำเนินการดังนี้

1. ตรวจสอบเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ โดยได้แบบสอบถามครบจำนวนที่กำหนด
2. ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ใช้สถิติค่าความถี่ ร้อยละ
3. ในส่วนพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษระหว่างสาขา ใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. ในส่วนของการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา ใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวน ANOVA

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ANOVA

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ความถี่ ร้อยละ-ของข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 2 ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป

ตารางที่ 3 ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนา

ทักษะภาษาอังกฤษ

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการ

พัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษระหว่างสาขา

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

ระหว่างสาขา





ตารางที่ 1 ความถี่ ร้อยละ-ของข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	50	25.0
หญิง	150	75.0
อายุ		
15 – 19 ปี	92	46.0
20 – 24 ปี	90	45.0
25 ปีขึ้นไป	18	9.0
หลักสูตรที่เรียน		
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล	40	20.0
การโรงแรม	40	20.0
การท่องเที่ยว	40	20.0
ธุรกิจคหกรรมศาสตร์	40	20.0
อาหารและโภชนาการ	40	20.0
สาขาวิชาที่เรียน		
ภาษาต่างประเทศ	40	20.0
การโรงแรมและการท่องเที่ยว	80	40.0
คหกรรมศาสตร์	80	40.0
ชั้นปีที่กำลังศึกษา		
ปีที่ 1	51	25.5
ปีที่ 2	56	28.0
ปีที่ 3	55	27.5
ปีที่ 4	38	19.0

จากตารางที่ 1 พบว่ามีนักศึกษาเพศชายจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 นักศึกษาเพศหญิงมีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15 ถึง 24 ปี เป็นนักศึกษาที่เรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ สาขาละ 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ส่วนนักศึกษาสาขาภาษาต่างประเทศ มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ส่วนใหญ่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1 ถึง ชั้นปีที่ 3

ตารางที่ 2 ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน		
ไม่ใช้เลย	17	8.5
1-2 ครั้ง	33	16.5
3-4 ครั้ง	39	19.5
5-6 ครั้ง	61	30.5
มากกว่า 6 ครั้ง	50	25.0
ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้งโดยเฉลี่ย		
น้อยกว่า 1 ชม.	71	35.5
1-2 ชม.	85	42.5
มากกว่า 2 -4 ชม.	23	11.5
มากกว่า 4 ชม.	21	10.5
สถานที่ที่ใช้สื่อออนไลน์		
บ้าน	153	76.5
มหาวิทยาลัย	151	75.5
สถานที่สาธารณะ เช่น ห้าง สวนสาธารณะ	145	72.5
ร้านอินเทอร์เน็ต	146	73.0
อุปกรณ์ที่ท่านใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์		
โทรศัพท์มือถือ	169	84.5
โน้ตบุ๊ก	132	66.0
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	128	64.0
แท็บเล็ต/ไอแพด	116	58.0
ท่านใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ใดบ้าง		
Line	173	86.5
Face Book	86	43.0
Instargram	48	24.0
Twitter	26	13.0
skype	13	6.5
อื่น ๆ ระบุ.....	9	4.5

ตารางที่ 2 (ต่อ) ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
บุคคลใดที่ท่านติดต่อสื่อสารด้วยมากที่สุด		
เพื่อน	111	55.5
พ่อแม่ พี่น้อง	66	33.0
ญาติ	7	3.5
อาจารย์	8	4.0
คนอื่น ๆ ทั่วไป	8	4.0
กิจกรรมที่กระทำบนออนไลน์		
พูดคุยเล่น	96	48.0
ปรึกษาวิชาการ	83	41.5
ปรึกษาด้านสุขภาพ	20	10.0
เล่นเกม	43	21.5
หาเพื่อนใหม่	14	7.0
ซื้อสินค้า	38	19.0
ติดตามข่าวสาร	46	23.0
อื่น ๆ ระบุ...	12	6.0
สิ่งที่ท่านโพสต์บนออนไลน์เสมอ		
รูปภาพบุคคล / สัตว์/สิ่งของ	178	89.0
ภาพยนตร์/ เพลง	39	19.5
วิวทิวทัศน์/ แหล่งท่องเที่ยว	34	17.0
อาหารและร้านอาหาร	25	12.5
สินค้าต่าง ๆ	55	27.5
การกด like	68	34.0
ข้อความแสดงความคิดเห็น	57	28.5
อื่น ๆ ระบุ...	6	3.0
ประสบการณ์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์		
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ปี	22	11.0
2-3 ปี	71	35.5
4-5 ปี	94	47.0
มากกว่า 5 ปีขึ้นไป	13	6.5

## ตารางที่ 2 (ต่อ) ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
ช่วงเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด		
6.00 น. – 12.00 น.	10	5.0
12.00 น. – 18.00 น.	61	30.5
18.00 น. – 24.00 น.	122	61.0
24.00 น. – 6.00 น.	7	3.5

จากตารางที่ 2 พบว่า ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวันส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5 ครั้งต่อวัน ถึงมากกว่า 6 ครั้งต่อวัน มีระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้งโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1-2 ชม. คิดเป็นร้อยละ 42.5 สถานที่ที่นักศึกษาใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด คือ บ้าน คิดเป็นร้อยละ 76.5 รองลงมา คือ มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 75.5 โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 84.5 รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 66.0 และ 64.0 ตามลำดับ

นักศึกษาใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ของ Line มากที่สุด รองลงมาคือ Face Book และ Instagram คิดเป็นร้อยละ 86.5, 43.0 และ 24.0 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการใช้บริการแอปพลิเคชันอื่น ๆ ได้แก่ Whatapp, Hi5, และ Wechat คิดเป็นร้อยละ 4.5

บุคคลที่นักศึกษาติดต่อสื่อสารด้วยส่วนใหญ่คือ เพื่อน และ พ่อแม่พี่น้อง และมักจะเป็นการพูดคุยเล่นมากที่สุด รองลงมาคือ ปรึกษาวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 48.0 และ 41.5 ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมอื่น ๆ ที่กระทำบนออนไลน์ คือ เล่นการพนันแทงฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 6.0

สิ่งที่ท่านโพสต์บนออนไลน์เสมอคือ รูปภาพบุคคล / สัตว์/สิ่งของ คิดเป็นร้อยละ 89.0 ส่วนอื่น ๆ ได้แก่ แจ้งเตือนข่าวสาร การนัดหมาย คิดเป็นร้อยละ 3.0

นักศึกษามีประสบการณ์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วง 4-5 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 47.0 และช่วงเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ 18.00 น. – 24.00 น.

ตารางที่ 3 ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

ข้อที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม						
		เป็นประจำ		บ่อยครั้ง		บางครั้ง		น้อย
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่
1	ท่านพัฒนาทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษจากการฟังเพลงจาก Youtube หรือสื่อออนไลน์อื่น ๆ	8	4.0	20	10.0	93	46.5	48
2	ท่านดูภาพยนตร์ภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	13	6.5	58	29.0	86	43.0	33
3	ท่านสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย	19	9.5	32	16.0	106	53.0	36
4	ท่านฝึกทำแบบทดสอบเพื่อการสอบ เช่น TOEIC ทางสื่อออนไลน์	9	4.5	13	6.5	10	5.0	21
5	ท่านใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนต่างชาติทาง Line /Email/Face Book	-	-	-	-	6	3.0	10
6	ท่านฟังข่าวภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ	-	-	-	-	10	5.0	20
7	ท่านอ่านข่าว บทความภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ	-	-	-	-	14	7.0	15
8	ท่านพัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน	15	7.5	109	54.5	15	7.5	14
9	ท่านค้นหาความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษจากแอปพลิเคชันที่มีในสื่อออนไลน์	2	1.0	4	2.0	20	10.0	14

ตารางที่ 3 (ต่อ) ความถี่ ร้อยละของพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

ข้อที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม						
		เป็นประจำ		บ่อยครั้ง		บางครั้ง		น้อย
		ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่	ร้อยละ	ความถี่
10	ท่านอ่านและฝึกทำแบบฝึกไวยากรณ์จากเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ	2	1.0	4	2.0	23	11.5	14
11	ท่านใช้โปรแกรมการแปลจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการแปลภาษาอังกฤษ	2	1.0	13	6.5	28	14.0	28
12	ท่านเล่นเกมทางภาษาอังกฤษในสื่อออนไลน์ เช่น Crossword	-	-	6	3.0	5	2.5	9

ตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับ “ไม่เคยปฏิบัติ” โดยนักศึกษานำภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนต่างชาติทาง Line/Email/Face Book รองลงมาคือ เล่นเกมทางภาษาอังกฤษในสื่อออนไลน์ เช่น Crossword โดยมีค่าร้อยละ 87.5 และ 84.0 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาในระดับพฤติกรรมที่นักศึกษาปฏิบัติ “เป็นประจำ” ที่มีค่าร้อยละมากที่สุดคือ การสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย โดยคิดเป็นเพียงร้อยละ 9.5 เท่านั้น รองลงมา คือ พัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน คิดเป็นร้อยละ 7.5

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา

สาขา	$\bar{x}$	s.d.
ภาษาต่างประเทศ	17.34	3.40
การโรงแรมและการท่องเที่ยว	16.73	3.39
คหกรรมศาสตร์	15.95	4.40

จากตาราง 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา มีค่าใกล้เคียงกัน กล่าวคือ สาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวและสาขาคหกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย 17.34, 16.73 และ 15.95 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	52.42	2	26.21	1.78	0.17
ภายในกลุ่ม	2891.74	197	14.68		
รวม	2944.16	199			

จากตารางที่ 5 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ระหว่างคณะของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีทุกชั้นปี ที่ศึกษาใน 5 หลักสูตรของคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ได้แก่ หลักสูตรสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล สงขลา หลักสูตรสาขาวิชาการโรงแรม หลักสูตรสาขาวิชาการท่องเที่ยว หลักสูตรสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ และหลักสูตรสาขาวิชาธุรกิจคหกรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2561

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 200 คน จาก 5 หลักสูตร ๆ ละ 40 คนจากหลักสูตร 4 ปีภาคปกติ โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

##### ด้านเนื้อหา

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

##### ด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ ชั้นปี และหลักสูตรสาขาวิชาที่นักศึกษาสังกัดในคณะศิลปศาสตร์

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์



ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถาม เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเด็นประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา แบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ANOVA

### สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปจำแนกตามประเภทอุปกรณ์ ประเภทของสื่อออนไลน์ วัตถุประสงค์ ปริมาณและช่วงเวลา ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1. มีนักศึกษาเพศชายจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 นักศึกษาเพศหญิงมีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15 ถึง 24 ปี เป็นนักศึกษาที่เรียนสาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ สาขาละ 80 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ส่วนนักศึกษาสาขาภาษาต่างประเทศ มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ส่วนใหญ่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1 ถึง ชั้นปีที่ 3

2. ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวันส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5 ครั้งต่อวัน ถึงมากกว่า 6 ครั้งต่อวัน มีระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้งโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1-2 ชม. คิดเป็นร้อยละ 42.5 สถานที่ที่นักศึกษาใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด คือ บ้าน คิดเป็นร้อยละ 76.5 รองลงมา คือ มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 75.5 โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 84.5 รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 66.0 และ 64.0 ตามลำดับ

นักศึกษาใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ของ Line มากที่สุด รองลงมาคือ Face Book และ Instargram คิดเป็นร้อยละ 86.5, 43.0 และ 24.0 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการใช้บริการแอปพลิเคชันอื่น ๆ ได้แก่ Whatapp, Hi5, และ Wechat คิดเป็นร้อยละ 4.5

บุคคลที่นักศึกษาติดต่อสื่อสารด้วยส่วนใหญ่คือ เพื่อน และ พ่อแม่พี่น้อง และมักจะเป็นการพูดคุยเล่นมากที่สุด รองลงมาคือ ปรึกษาวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 48.0 และ 41.5 ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมอื่น ๆ ที่กระทำบนออนไลน์ คือ เล่นการพนันแทงฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 6.0

สิ่งที่ท่านโพสต์บนออนไลน์เสมอคือ รูปภาพบุคคล / สัตว์/สิ่งของ คิดเป็นร้อยละ 89.0 ส่วนอื่น ๆ ได้แก่ แจ้งเตือนข่าวสาร การนัดหมาย คิดเป็นร้อยละ 3.0

นักศึกษามีประสบการณ์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วง 4-5 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 47.0 และช่วงเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ 18.00 น. – 24.00 น.

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับ “ไม่เคยปฏิบัติ” โดยนักศึกษาใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนต่างชาติทาง Line/Email/Face Book รองลงมาคือ เล่นเกมทางภาษาอังกฤษในสื่อออนไลน์ เช่น Crossword โดยมีค่าร้อยละ 87.5 และ 84.0 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาในระดับพฤติกรรมที่นักศึกษาปฏิบัติ “เป็นประจำ” ที่มีค่าร้อยละมากที่สุดคือ การสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย โดยคิดเป็นเพียงร้อยละ 9.5 เท่านั้น รองลงมา คือ พัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน คิดเป็นร้อยละ 7.5

2. ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา มีค่าใกล้เคียงกัน กล่าวคือ สาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย 17.34, 16.73 และ 15.95 ตามลำดับ

3. การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

## อภิปรายผล

### 1. ในส่วนของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป

จากผลการวิจัยที่พบว่าโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 84.5 รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 66.0 และ 64.0 ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สินี กิตติชนม์วรกุล (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน และสอดคล้องกับวิจัยของ ทรงสิทธิ์ สงวนศักดิ์ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ทักษะคติและพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์(Line) บนเครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีศึกษา นิสิตระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ส่วนพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่เลือกใช้แอปพลิเคชันไลน์บนอุปกรณ์ Smartphone และยังเลือก Smartphone เป็นอุปกรณ์ที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์บ่อยที่สุด ทั้งนี้สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่สะดวกและนักศึกษาแทบทุกคนมี

ในผลกสนวิจัยที่พบว่านักศึกษาใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ของ Line มากที่สุด รองลงมาคือ Face Book และ Instargram ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook โดยมุ่งสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13-24 ปี โดยใช้แบบสอบถามที่ได้มาจำนวน 400 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่ง ประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม(Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็นการชอบ (like)และสอดคล้องกับผลการวิจัย ครั้งนี้ ที่ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวันส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5 ครั้งต่อวัน ถึงมากกว่า 6 ครั้งต่อวัน มีระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้งโดยเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1-2 ชม. คิดเป็นร้อยละ 42.5 และบุคคลที่นักศึกษาติดต่อสื่อสารด้วยส่วนใหญ่คือ เพื่อน และ พ่อแม่พี่น้อง และมักจะเป็นการพูดคุยเล่นมากที่สุด รองมาคือ ปรึกษาวิชาการ คิดเป็นร้อยละ 48.0 และ 41.5 ตามลำดับ

ในส่วนของสถานที่ที่นักศึกษาใช้สื่อออนไลน์มากที่สุด คือ บ้าน คิดเป็นร้อยละ 76.5 รองลงมาคือ มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 75.5 นั้น สอดคล้องกับวิจัยของ ทรงสิทธิ์ สงวนศักดิ์ (2559) เช่นกัน กล่าวคือสถานที่ที่ใช้มาก คือที่บ้าน /หอพัก

ในส่วนของสิ่งที่ท่านโพสต์บนออนไลน์เสมอ คือ รูปภาพบุคคล / สัตว์/สิ่งของ คิดเป็นร้อยละ 89.0 ส่วนอื่น ๆ ได้แก่ แจ๊งเตือนข่าวสาร การนัดหมาย คิดเป็นร้อยละ 3.0 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษา

บัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลวิจัยเกี่ยวกับการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารด้วยการศึกษาด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์ในการใช้งาน เพื่อความบันเทิง ใช้งานในด้านการสื่อสาร และใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเภทเผยแพร่ตัวตนจำนวนมากที่สุด ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเผยแพร่ภาพตัวเองที่ทำกิจกรรมกับเพื่อนหรือคนใกล้ชิด

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จำแนกตามรูปแบบในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และประโยชน์ที่ได้รับ

1. ในส่วนของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ซึ่งผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมอยู่ในระดับ “ไม่เคยปฏิบัติ” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรพิไล เต็มสินสวัสดิ์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในด้านการใช้สารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และศึกษาความเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในด้านการใช้สารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่งทั่วประเทศไทย ที่ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน ทั้งในด้านการอ่าน ด้านการเขียน และด้านการพูดและการฟัง อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในระดับพฤติกรรมที่นักศึกษาปฏิบัติ “เป็นประจำ” ที่มีค่าร้อยละมากที่สุดคือ การสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย โดยคิดเป็นเพียงร้อยละ 9.5 เท่านั้น รองลงมา คือ พัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน คิดเป็นร้อยละ 7.5 นั้นแสดงให้เห็นว่านักศึกษาแม้จะจำนวนน้อย ยังมีความรับผิดชอบและทำตามที่ครูผู้สอนแนะนำและสั่งงาน ดังนั้นผลที่ได้นี้จะนำไปเป็นแนวทางในการนำไปใช้เป็นเทคนิคในการเรียนการสอนของครูผู้สอนต่อไป

2. ส่วนผลที่พบว่าค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา มีค่าใกล้เคียงกัน กล่าวคือ สาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยวและสาขาคหกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย 17.34, 16.73 และ 15.95 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขา พบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษระหว่างสาขาภาษาต่างประเทศ สาขาการโรงแรมและการท่องเที่ยว และสาขาคหกรรมศาสตร์ มีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งผลเป็นไปในทำนองเดียวกันงานวิจัยของ พรพิไล เต็มสินสวัสดิ์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล คือเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้

อินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในรายข้อ พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง มีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก แต่ก็มี วัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อความบันเทิง ใช้งานด้านการสื่อสารและใช้งานด้านพัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษยังอยู่ในระดับน้อย และ แอปพลิเคชันที่นักศึกษานิยมใช้มากที่สุด คือ ไลน์ และเฟสบุ๊ก ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำมาเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดต่อไปในอนาคต

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผลของการวิจัยที่พบว่าพฤติกรรมการใช้ไลน์และเฟสบุ๊กเป็นที่นิยมมากที่สุดของนักศึกษา ครูผู้สอนสามารถนำมาเป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้แบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ ทุกเวลา
2. ผลที่ได้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนของครูอาจารย์ เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในคณะอื่น ๆ เช่น คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และนำผลมาเปรียบเทียบกัน
2. ควรวิจัยเปรียบเทียบการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างการเรียนด้วยสื่อออนไลน์ด้วยตนเองกับการเรียนโดยครูผู้สอนในชั้นเรียนในทักษะต่าง ๆ

## บรรณานุกรม

- กายกาญจน์ เสนแก้ว. (2560). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-X ใน กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ความหมายของสื่อสังคม. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก  
<http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=694>
- ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก  
<http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>
- ทรงสิทธิ์ สงวนศักดิ์. (2559). ทักษะคติและพฤติกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันไลน์ (Line ) บนเครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีศึกษา นิสิตระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- แนวทางพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ Sutasinee Lertwatcha (18 พ.ย. 2557)  
<https://www.hotcourses.in.th/study-abroad-info/applying-to-university/9-things-you-can-do-to-improve-english-skills/>
- แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน  
<http://vheejhe.blogspot.com/2011/07/classroom-action-research-car.html>
- นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และ นันธิดา จันทรางศุ. แนวทางการพัฒนาศักยภาพการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษของคนไทย : บทสังเคราะห์งานวิจัยมุ่งเป้าหมายด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นประเด็นในการพัฒนาที่สำคัญและเร่งด่วนของประเทศไทย.
- พรพิไล เต็มสินสวัสดิ์. (2555). การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล.
- ปณิชา นิติพรมงคล. (2554). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร. บทความทางวิชาการ. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ประเภทของ Social Media สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม 2561 จาก  
<http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=718>
- แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544). กระทรวงศึกษาธิการ.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- มณีรัตน์ กรรณิกา และอภิราตี จันทร์แสง. (2559). การพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้รายการโทรทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารราชภัฏร้อยเอ็ด ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 เลขหน้า 127-133. 2560.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ :นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2544). วิธีการศึกษาพฤติกรรม สืบค้นเมื่อ 23 เมษายน 2561 จาก [http://www.elfhs.ssr.u.ac.th/chonlada/file.php/1/GEH2201\\_.pdf](http://www.elfhs.ssr.u.ac.th/chonlada/file.php/1/GEH2201_.pdf)
- วิไล แพงศรี. (2553). การวิจัยและพัฒนาเพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. รายงานการวิจัย. อุบลราชธานี: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก <http://vheejhe.blogspot.com/2011/07/classroom-action-research-car.html>
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. (2529๗ จิตวิทยาการพฤติกรรมมนุษย์. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สินี กิตติชนม্বরกุล (2558). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดสงขลา. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านบริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ ครั้งที่ 2 16 กรกฎาคม 2558 คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน. สัมมนาออนไลน์ โพสต์เมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2557.
- สุทธสินี เลิศวัช. (2557). เคล็ดลับ 9 ข้อเพื่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มต้น. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก <https://www.hotcourses.in.th/study-abroad-info/applying-to-university/9-things-you-can-do-to-improve-english-skills/>
- โสภณวิษณุ อิมแก้ว (2556) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (SMEDU). รายงานวิจัยในชั้นเรียน โรงเรียนสา จังหวัดน่าน โดยความร่วมมือจาก คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- หลักการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ : เภาให้ถูกที่. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก [http://lesuhorve.com/language/?page\\_id=150](http://lesuhorve.com/language/?page_id=150) และจาก <http://vheejhe.blogspot.com/2011/07/classroom-action-research-car.html>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2554). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาบัณฑิต  
คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ. รายงานการค้นคว้าอิสระ  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไอดิน-กลีนไม้ ใน HOWTOLEARN : ประสบการณ์และทัศนะทางการศึกษา  
สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2561 จาก  
<https://www.gotoknow.org/posts/457133>
- Cronbach, L.J. (1963) (<https://www.gotoknow.org/homeนายชิษณุพงศ์ โคตรบัณฑิต>)
- Haynes, Judie. (2009). Teach to Students' Learning Styles. Retrieved August 30, 2011  
From <http://www.everythingsl.net/in-services/learningstyle.php>.





ภาคผนวก



## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษา  
ระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

### คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา

2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไป

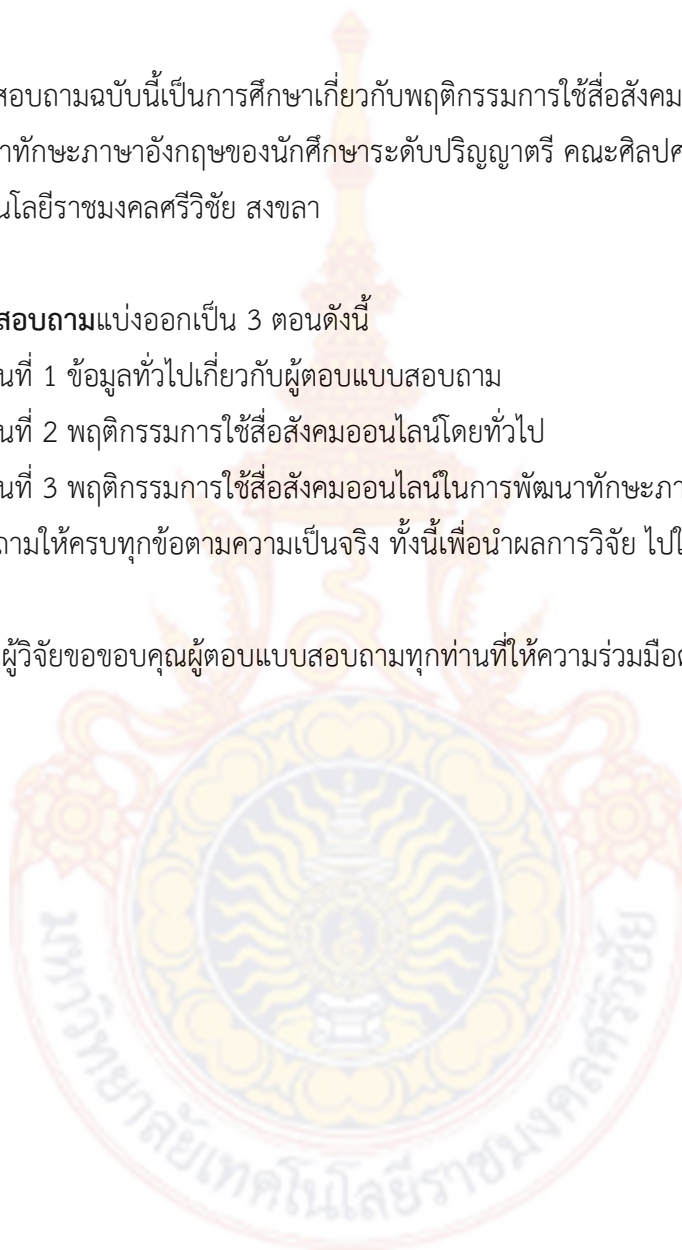
ตอนที่ 3 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง ทั้งนี้เพื่อนำผลการวิจัย ไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือด้วยดีในการทำวิจัย

ครั้งนี้

รศ. ทรรศนีย์ ศิริศรี  
หัวหน้าโครงการวิจัย



ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดกาเครื่องหมาย  ลงใน  ตามความเป็นจริงเกี่ยวกับท่าน

1. เพศ

ชาย  หญิง

2. อายุ

15 – 19 ปี  20 – 24 ปี  25 ปีขึ้นไป

3. หลักสูตรที่เรียน

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล  การโรงแรม  
 การท่องเที่ยว  ธุรกิจคหกรรมศาสตร์  
 อาหารและโภชนาการ

4. สาขาที่เรียน

ภาษาต่างประเทศ  การโรงแรมและการท่องเที่ยว  
 คหกรรมศาสตร์

5. ชั้นปีที่กำลังศึกษา

ปีที่ 1  ปีที่ 2  
 ปีที่ 3  ปีที่ 4

.....

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์โดยทั่วไป

1. ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน

- ไม่ใช้เลย                       1-2 ครั้ง  
 3-4 ครั้ง                       5-6 ครั้ง                       มากกว่า 6 ครั้ง

2. ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อครั้งโดยเฉลี่ย

- น้อยกว่า 1 ชม.                       1-2 ชม.  
 มากกว่า 2-4 ชม.                       มากกว่า 4 ชม.

3. สถานที่ที่ใช้สื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- บ้าน     มหาวิทยาลัย  
 สถานที่สาธารณะ เช่น ห้าง สวนสาธารณะ                       ร้านอินเทอร์เน็ต

4. อุปกรณ์ที่ท่านใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- โทรศัพท์มือถือ     โน้ตบุ๊ก  
 คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ     แท็บเล็ต/ไอแพด

5. ท่านใช้บริการแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- Line     Face Book     Instargram  
 Twitter     skype     อื่น ๆ ระบุ .....

6. บุคคลใดที่ท่านติดต่อสื่อสารด้วยมากที่สุด

- เพื่อน     พ่อแม่ พี่น้อง    ญาติ  
 อาจารย์     คนอื่น ๆ ทั่วไป

7. กิจกรรมที่กระทำบนออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> พุดคุยเล่น    | <input type="checkbox"/> ปรึกษาวิชาการ     | <input type="checkbox"/> ปรึกษาด้านสุขภาพ |
| <input type="checkbox"/> เล่นเกม       | <input type="checkbox"/> หาเพื่อนใหม่      | <input type="checkbox"/> ซื้อสินค้า       |
| <input type="checkbox"/> ติดตามข่าวสาร | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ ..... |   |

8. สิ่งที่ท่านโพสต์บนออนไลน์เสมอ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> รูปภาพบุคคล / สัตว์/สิ่งของ | <input type="checkbox"/> ภาพยนตร์/ เพลง    | <input type="checkbox"/> วิวาททัศน์/ แหล่งท่องเที่ยว |
| <input type="checkbox"/> อาหารและร้านอาหาร           | <input type="checkbox"/> สินค้าต่าง ๆ      | <input type="checkbox"/> การกด like                  |
| <input type="checkbox"/> ข้อความแสดงความคิดเห็น      | <input type="checkbox"/> อื่น ๆ ระบุ ..... |  |

9. ประสบการณ์การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ปี | <input type="checkbox"/> 2-3 ปี             |
| <input type="checkbox"/> 4-5 ปี                   | <input type="checkbox"/> มากกว่า 5 ปีขึ้นไป |

10. ช่วงเวลาใดที่ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 6.00 น. – 12.00 น.  | <input type="checkbox"/> 12.00 น. – 18.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 18.00 น. – 24.00 น. | <input type="checkbox"/> 24.00 น. – 6.00 น.  |

\*\*\*\*\*



### ตอนที่ 3 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

คำชี้แจง ให้ท่านกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

5 = เป็นประจำ 4 = บ่อยครั้ง 3 = บางครั้ง 2 = น้อยครั้ง 1 = แทบจะไม่ปฏิบัติ 0 = ไม่เคยปฏิบัติ

ข้อที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม					
		5	4	3	2	1	0
1	ท่านพัฒนาทักษะการฟัง-การพูดภาษาอังกฤษจากการฟังเพลงจาก Youtube หรือสื่อออนไลน์อื่น ๆ						
2	ท่านดูภาพยนตร์ภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ						
3	ท่านสืบค้นข้อมูลเพื่อทำการบ้าน/รายงานเกี่ยวกับภาษาอังกฤษตามที่อาจารย์มอบหมาย						
4	ท่านฝึกทำแบบทดสอบเพื่อการสอบ เช่น TOEIC ทางสื่อออนไลน์						
5	ท่านใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกับเพื่อนต่างชาติทาง Line /Email/Face Book						
6	ท่านฟังข่าวภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ						
7	ท่านอ่านข่าว บทความภาษาอังกฤษจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ						
8	ท่านพัฒนาทักษะการฟังจากสื่อออนไลน์ประกอบหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน						
9	ท่านค้นหาความหมายของศัพท์ภาษาอังกฤษจากแอปพลิเคชันที่มีในสื่อออนไลน์						
10	ท่านอ่านและฝึกทำแบบฝึกไวยากรณ์จากเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ						

ข้อที่	ข้อความ	ระดับพฤติกรรม					
		5	4	3	2	1	0
11	ท่านใช้โปรแกรมการแปลงจากสื่อออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะการแปลภาษาอังกฤษ						
12	ท่านเล่นเกมทางภาษาอังกฤษในสื่อออนไลน์ เช่น Crossword						

ขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม



## ประวัตินักวิจัย

ชื่อ - สกุล	นางทรรศนีย์ คิริศรี
ตำแหน่ง	รองศาสตราจารย์
วุฒิการศึกษา	กศ.ม. (ภาษาศาสตร์การศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
สถานที่ทำงาน	สาขาภาษาต่างประเทศ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
โทรศัพท์	086-9271159
อีเมล	tassalan@yahoo.co.uk





## ประวัตินักวิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาวสมิหลา คีรีศรี
ตำแหน่ง	อาจารย์
วุฒิการศึกษา	วท.ม. (คณิตศาสตร์ประยุกต์และวิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สถานที่ทำงาน	สาขาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา
โทรศัพท์	084-6665602
อีเมล	samila.krs@gmail.com

