



เอกสารวิชาการ  
การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)  
ของนักเรียน โรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

โดย  
คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง  
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑  
กลุ่มที่ ๖

เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑  
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๓

ชื่อเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์  
จังหวัดนนทบุรี

ชื่อผู้วิจัย ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๖


ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ ดร.ไพโรจน์ พิทักษ์สาธิต


อาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ นาวาโทหญิง สมันตา วีรกุล


---

คณะกรรมการเอกสารวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกได้ตรวจสอบและอนุมัติให้เอกสารวิชาการฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

พลตรี  ผู้อำนวยการหลักสูตร  
(ชยุตรา เสริมสุข)  
ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

คณะกรรมการสอบเอกสารวิชาการ

พันเอก   
(กฤษกมล ธรรมานุกูล)  
ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

ศาสตราจารย์ ร้อยตำรวจเอก ดร.  กรรมการ  
(สุธรรม เชื้อประกอบกิจ)  
รองคณบดี ฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะสังคมศาสตร์  
และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ดร.  กรรมการ  
(อรนุช มั่งมีสุขศิริ)  
ข้าราชการบำนาญ กระทรวงศึกษาธิการ

## บทคัดย่อ

**เรื่อง** การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียน  
โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

**ผู้วิจัย** คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคงสำหรับ  
ผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๖

การศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา เพื่อ ๑) ศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ๒) พัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี และ ๓) ศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนาและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียน โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี จำนวน ๑,๖๐๕ คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างได้จำนวน ๓๕๐ คน จากนั้น ให้ครูที่ปรึกษาทุกระดับชั้นเลือกแบบเจาะจงเพื่อการคัดกรองด้วยแบบสอบถาม ได้นักเรียนเข้ารับการพัฒนา จำนวน ๑๐๒ คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถาม แบบประเมินฐานการเรียนรู้ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า

๑. สภาพปัญหาและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี พบว่า มีนักเรียนที่มีสภาวะคลั่งไคล้และติดสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๑๐๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๑๕ โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ ๑๘.๙๕ คะแนน ผลกระทบจากการใช้สื่อฯ มี ๓ ประเด็น คือ ๑) ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ๒) ความรับผิดชอบ และ ๓) ความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ

๒. ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โดยการร่วมกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ที่คณะผู้ศึกษาพัฒนา จำนวน ๗ ฐาน ได้แก่ ๑) ลูกบอลหลากสี ๒) Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันหลงทาง ๓) สถานีนี้ขอแจ้งข่าว ๔) ธนาคารโรงเรียน ๕) take a break ๖) สติเตือนภัย และ ๗) BRAINSTORM ผสมผสานการปฏิบัติการจิตวิทยา มิติสังคม (โดยการสร้างความตระหนักรู้ การมีส่วนร่วม และการสร้างเครือข่ายเยาวชน) พบว่า นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ถูกต้องมากขึ้น มั่นใจตนเองในการใช้สื่อฯ เพื่อการเชื่อมโยงทางสังคมและสภาวะทางจิต สามารถประสานงานหรือร่วมงานกับเครือข่ายภาคประชาสังคมได้

๓. ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน คือ โรงเรียนควรคัดกรองนักเรียนที่เป็นกลุ่มเสี่ยงเข้ารับการพัฒนา โดยการมีส่วนร่วมทั้งนักเรียน ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ปกครอง รวมทั้งสร้างนักเรียนแกนนำเป็นกลุ่มที่ขับเคลื่อนการพัฒนา โดยสร้างฐานการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และเหมาะสมตามบริบทของโรงเรียน

## Abstract

**Title :** Behaviors Developing in Using Online Media (Social Media) of Students at Rattanathibet School, Nonthaburi Province.

**Name** The Group of Workshop Participants Security Psychology Course for Educational Institutions Administrators Office of the Basic Education Commission, Class 11, Group 6

The purposes of the study were to 1) Study the problems and effects of using social media on the behavior of students at Rattanathibet School. Nonthaburi 2 ) Develop social media usage behavior of students at Rattanathibet School. Nonthaburi, and 3 ) Study students' behavior after development and provide suggestions as guidelines for development. The population used in this study was the 1,605 students at Rattanathibet School. Nonthaburi, a random sample of 350 students was selected ,and teachers at every grade level were asked to select them specifically for screening with a test. A total of 102 students were selected to attend the development program. Tools used in the study included questionnaires and learning base assessment forms. In-depth interview Statistics used in data analysis include percentage, mean, and standard deviation.

The study's results showed that

1) Problems and effects of social media use affecting the behavior of students at Rattanathibet School, Nonthaburi Province found that there were 102 students who were addicted to social media, accounting for 29.15 percentage, with an average score of 18.95 points. The impact from media addict had 3 issues: 1) the time of using media online community, 2) responsibility, and 3) students' direct relationships with their peers.

2) Results of the development of students' social media using behavior by participating in the RT Hero Camp learning base activities developed by the educational team, totaling 7 bases, including 1) Colorful balls 2) Are you lost in the world like me? 3) This station would like to inform you of the news, 4) School Bank, 5) Take a break, 6) Consciousness and Warning, and 7) Brainstorm combines the practice of psychology and social dimensions (by creating awareness participation and building youth networks) found that students understand and realize to use social media more accurately. Be confident in using media, for social connection and mental wellbeing able to coordinate or work with civil society networks.

3 ) A suggestion as a guideline for developing students' social media using behavior is that schools should screen students who are at risk for development. By involving students, teachers, educational personnel, and parents, as well as, to organize student leaders into development driving teams by creating a learning base according to the conditions of school.

## กิตติกรรมประกาศ

เอกสารวิชาการฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ดร.ไพรวลัย พิทักษ์สาธิต ผู้ทรงคุณวุฒิ นาวาโทหญิง สมันตา วีรกุล อาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและคณาจารย์จากสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำและเสนอแนะ ช่วยเหลือแก้ปัญหาข้อบกพร่องมาโดยตลอด ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ส่งผลให้เอกสารวิชาการฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ คณะผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ นางสาวพรเพ็ญ ทองสีมา ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาโรงเรียนตามพระราชดำริ และโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ นางวรัญญกรณ์ ชาลีรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักพัฒนากิจการนักเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ นายพิทักษ์ ไสตถยาคม ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ดร.นภาพิตร ดุสดี ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้นบุรีรัมย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพร เขาวนขัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหาร การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร และผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ทำให้เกิดข้อค้นพบจากการศึกษา พร้อมทั้งกรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อความสมบูรณ์ของเอกสารวิชาการฉบับนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เครือข่ายผู้ปกครอง คณะผู้บริหารครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ในครั้งนี้

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๖  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

## คำนำ

เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๗

ความเจริญก้าวหน้าและเติบโตอย่างก้าวกระโดดทางด้านเทคโนโลยีและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งระบบเทคโนโลยีการสื่อสาร ส่งผลให้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตอย่างรวดเร็ว องค์การสหประชาชาติได้ประกาศกระบวนทัศน์ใหม่ ในการพัฒนาโลก เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาโลกในอีก ๑๕ ปี ข้างหน้า (พ.ศ. ๒๕๕๘-๒๕๗๓) ประกอบด้วย ๑๗ เป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายการพัฒนาทั้ง ๑๗ ข้อ สะท้อน ๓ เสาหลักของมิติความยั่งยืน (Three Pillars of Sustainability) คือ มิติด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม บวกกับอีก ๒ มิติ คือ มิติด้านสันติภาพและสถาบัน และมิติด้านหุ้นส่วนการพัฒนาที่เชื่อมโยงทุกมิติของความยั่งยืนไว้ด้วยกัน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ) สอดคล้องกับบทสรุปผู้บริหาร เรื่อง เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งจัดทำโดยผู้เข้ารับการอบรมหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพบกไทย รุ่นที่ ๑๕ ที่กล่าวถึงข้อค้นพบสำคัญ ๓ ประการ คือ ๑) การสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness) ๒) การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration) และ ๓) การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network) (บทสรุปผู้บริหาร : เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน, ๒๕๖๖)

การศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา เพื่อ ๑) ศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ๒) พัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี และ ๓) ศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนาและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา โดยการร่วมกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ที่คณะผู้ศึกษาพัฒนา จำนวน ๗ ฐาน ได้แก่ ๑) ลูกบอลหลากสี ๒) Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันหลงทาง ๓) สถานีนี้ขอแจ้งข่าว ๔) ธนาคารโรงเรียน ๕) take a break ๖) สติเตือนภัย และ ๗) BRAINSTORM ผสมผสานการปฏิบัติการจิตวิทยา มิติสังคม (โดยการสร้างความความตระหนักรู้ การมีส่วนร่วม และการสร้างเครือข่ายเยาวชน) เพื่อการเชื่อมโยงทางสังคมและสุขภาวะดิจิทัล การร่วมมือกันระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครองนั้น มีความสำคัญอย่างยิ่งในการปลูกฝังทักษะ “สุขภาวะดิจิทัล” ที่จำเป็นแก่เด็ก ซึ่งทักษะเหล่านี้จะส่งผลดีต่ออนาคตของพวกเขา การสร้างนิสัยที่ดี จะช่วยหล่อหลอมเด็กให้กลายเป็น “พลเมืองดิจิทัล” ที่มีความรับผิดชอบ สามารถประสานงานหรือร่วมงานกับเครือข่ายภาคประชาสังคมได้ การสร้างกลุ่มแกนนำเยาวชนต้นแบบรุ่นใหม่ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในสังคม ตลอดจนนำไปสู่การขยายผลไปยังเครือข่ายโรงเรียนอื่น ๆ ได้ต่อไปด้วย

คณะผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารวิชาการฉบับนี้จะเกิดประโยชน์ต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลและการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียนสำหรับเด็กและเยาวชน ของประเทศไทยในอนาคตต่อไป

คณะผู้เข้าอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๖  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

## สารบัญ

## หน้า

บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภาพ	ซ
บทที่ ๑ บทนำ	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์การศึกษา	๔
ขอบเขตการศึกษา	๔
นิยามศัพท์เฉพาะ	๕
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๖
บทที่ ๒ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๗
สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)	๗
พฤติกรรม (Behavior)	๑๒
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๑๘
บทที่ ๓ วิธีการดำเนินงาน	๒๖
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๒๖
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	๒๗
การวิเคราะห์ข้อมูล	๓๑
บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๓๒
ตอนที่ ๑ ผลการศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี	๓๒
ตอนที่ ๒ การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี โดยกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ RT Hero Camp	๓๗
ตอนที่ ๓ ผลการศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และการจัดทำ ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา	๔๗

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	<b>๕๑</b>
สรุปผลการศึกษา	๕๒
อภิปรายผล	๕๔
ข้อเสนอแนะ	๕๖
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>๕๗</b>
ภาษาไทย	๕๗
ภาษาต่างประเทศ	๕๙
<b>ภาคผนวก</b>	<b>๖๐</b>
ผนวก ก ฐานกิจกรรม ค่าย RT Hero Camp	๖๑
ผนวก ข เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล	๘๕
ผนวก ค หนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการจัดทำเอกสารวิชาการ	๑๐๑



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๔.๑ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	๓๒
๔.๒ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานะทางครอบครัว	๓๓
๔.๓ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์ระหว่างมารดา กับตัวนักเรียน	๓๓
๔.๔ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์ระหว่าง บิดากับ ตัวนักเรียน	๓๔
๔.๕ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ	๓๔
๔.๖ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาใช้สื่อสังคมออนไลน์	๓๕
๔.๗ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาใช้สื่อสังคมออนไลน์	๓๕
๔.๘ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์	๓๖
๔.๙ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลการติดสื่อสังคมออนไลน์	๓๖
๔.๑๐ ผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน	๔๑
๔.๑๑ ผลการประเมินฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp และข้อเสนอแนะ ของผู้ทรงคุณวุฒิ	๔๔
๔.๑๒ ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเชียร จังหวัดนนทบุรี	๔๗

## สารบัญแผนภาพ

## แผนภาพที่

## หน้า

- ๒.๑ กรอบแนวคิดการศึกษา เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ๒๐
- ๒.๒ กระบวนการดำเนินงาน ๔ ระยะ ๓๑

## บทที่ ๑

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าและเติบโตอย่างก้าวกระโดดทางด้านเทคโนโลยีและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งระบบเทคโนโลยีการสื่อสาร ส่งผลให้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านการศึกษา การทำธุรกิจ ตลอดจนการสื่อสารในโลกออนไลน์ของผู้คนมากมาย เพื่อแบ่งปันสารสนเทศ ความคิด และเนื้อหาต่าง ๆ โดยเป็นช่องทางที่ช่วยให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงกับผู้อื่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สารสนเทศบนสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายประเภท ทั้งข้อความ เสียง ภาพถ่าย วิดีทัศน์ แผนที่ ซึ่งสามารถแพร่กระจายแก่ผู้อื่นได้อย่างรวดเร็ว และนำไปใช้ประโยชน์ในวงกว้างอย่างมีเป้าหมาย

องค์การสหประชาชาติได้ประกาศกระบวนทัศน์ใหม่ในการพัฒนาโลก เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาโลกในอีก ๑๕ ปีข้างหน้า (พ.ศ. ๒๕๕๘ – ๒๕๗๓) ประกอบด้วย ๑๗ เป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน เป้าหมายการพัฒนาทั้ง ๑๗ ข้อ สะท้อน ๓ เสาหลักของมิติความยั่งยืน (Three Pillars of Sustainability) คือ มิติด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม บวกกับอีก ๒ มิติ คือ มิติด้านสันติภาพและสถาบัน และมิติด้านหุ้นส่วนการพัฒนาที่เชื่อมโยงทุกมิติของความยั่งยืนไว้ด้วยกัน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ ๑๖ ที่กล่าวถึงการส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความยุติธรรม และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ มีเป้าหมายย่อยที่ครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ อาทิ การลดความรุนแรงทุกรูปแบบ ยุติการข่มเหง หาประโยชน์และความรุนแรงทุกรูปแบบที่มีต่อเด็ก หลักนิติธรรมและการเข้าถึงความยุติธรรมอย่างเท่าเทียม ลดการก่ออาชญากรรม ลดการทุจริตคอร์รัปชัน หากเยาวชนมีความรู้พื้นฐาน มีความเข้มแข็ง การพัฒนาความยั่งยืนในมิติอื่น ๆ ก็จะเกิดขึ้นอย่างง่ายดายในกลุ่มเยาวชน สอดคล้องกับบทสรุปผู้บริหาร เรื่อง เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งจัดทำโดยผู้เข้ารับการอบรมหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพบกไทย รุ่นที่ ๑๕ ที่กล่าวถึงข้อค้นพบสำคัญ ๓ ประการ คือ ๑) การสร้างความตระหนัก ให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness) โดยส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการศึกษาตลอดชีวิต ปัญหาบนออนไลน์ และปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ๒) การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration) โดยทุกภาคส่วนต้องเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดแผนและนโยบายในระดับชาติและภาครัฐหรือแหล่งทุน ควรส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนรวมพลังกันทำกิจกรรมแก้ไขปัญหาด้วยประสบการณ์ตรง และ ๓) การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network) โดยเริ่มจากกลุ่มเครือข่ายเยาวชนเล็ก ๆ ระดับชุมชนท้องถิ่น แล้วขยายไปสู่ระดับจังหวัด รวมทั้งเครือข่ายความร่วมมือจากองค์กรภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และ

ประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมในสถานศึกษา และชุมชน (บทสรุปผู้บริหาร : เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน, ๒๕๖๖)

ปัจจุบันได้มีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในงานด้านการศึกษาทุกระดับอย่างแพร่หลาย เพื่ออำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไร้ขีดจำกัดทั้งในเรื่องเวลาและสถานที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ การสอนในยุคปัจจุบันที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการปฏิบัติ ส่งเสริมการลงมือกระทำ และแสวงหาความรู้ ด้วยตนเอง โดยอาศัยทักษะการคิดอย่างมีขั้นตอน ร่วมกับการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและได้รับองค์ความรู้นำไปพัฒนาอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ จึงได้มีการจัดการศึกษาโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มาใช้ประกอบในการเรียนการสอน นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นช่องทางสื่อสารที่ช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อีกช่องทางหนึ่ง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีจึงเป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งประกอบด้วย สมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันทุกสมรรถนะ นอกจากนี้ ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information, and Media Literacy) ยังเป็นทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ นี้อีกด้วย โรงเรียนจึงถือเป็นสถาบันการศึกษาที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในทางที่สร้างสรรค์ มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างถูกต้อง ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและคุณภาพชีวิตของนักเรียน ทั้งด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ด้านความสามารถในการคิด ด้านความสามารถในการทำงาน ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความสนใจ ใฝ่เรียนรู้ เป็นต้น

โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขในการใช้ชีวิต นับตั้งแต่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและดิจิทัลอย่างรวดเร็ว (Digital Disruption) ส่งผลต่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมีแนวโน้มที่การจัดการศึกษาจะเปลี่ยนไป โรงเรียนรัตนานิเบศร์จึงพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรายบุคคล โดยการนำเทคโนโลยีและสื่อต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีทำให้โรงเรียนต้องเข้าสู่สังคมดิจิทัลที่มีการเสริมบทเรียนโดยสร้างสถานการณ์จำลอง ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) และโลกเสมือนจริง (Metaverse) การเรียนผ่านสื่อวิดีโอ (Video-Based Learning) และการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification) เป็นต้น ดังนั้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องรู้ข้อดีและข้อเสียของเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบด้าน ข้อดีของการใช้งานคือ มีความสะดวก รวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ส่วนข้อเสียคือ ปัญหาด้านความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตหรือภัยไซเบอร์ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบและอาจส่งผลกระทบต่อตัวผู้เรียน

และครอบครัวยังได้โดยไม่ทันตั้งตัว นำไปสู่การส่งผลกระทบต่อชื่อเสียง จิตใจ หรือทรัพย์สินได้ ด้วยเหตุนี้ การตระหนักรู้และเท่าทันภัยไซเบอร์ที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา การติดตามข่าวสารและหาความรู้ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้รู้เท่าทันภัยทุกรูปแบบและการพัฒนาเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นและปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในปัจจุบัน การสร้างกลุ่มแกนนำในสถานศึกษาเพื่อเป็นต้นแบบที่ดีและเป็นแรงจูงใจให้เพื่อนนักเรียนอยากประพฤติตามจึงน่าจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพเพราะเป็นการใช้กลุ่มเพื่อนนักเรียนขับเคลื่อนนักเรียนด้วยตนเอง ซึ่งโรงเรียนรัตนานิเบศร์มีกลุ่มนักเรียนที่เป็นผู้นำในการขับเคลื่อนกิจกรรมต่าง ๆ ภายในโรงเรียนอย่างหลากหลายอยู่แล้ว เช่น กลุ่มสภานักเรียน กลุ่มนักเรียนครอบครัวพอเพียง กลุ่มนักเรียนโรงเรียนสีเขียว เป็นต้น ที่ดำเนินการขับเคลื่อนงานและพาทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ในส่วนของสภานักเรียนยังได้มีการจัดกิจกรรมค่ายผู้นำเยาวชนต้นแบบ “RT Idol Camp” เพื่อหาต้นแบบเยาวชนที่เป็นแบบอย่างให้กับผู้อื่นในสังคม โดยเน้นการเป็นเยาวชนที่มีการเรียนดี มีภาวะความเป็นผู้นำ เป็นคนเก่ง กล้าแสดงออกในทางที่สร้างสรรค์ นับได้ว่า การสร้างนักเรียนแกนนำเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการสร้างนักเรียนโดยนักเรียน ผ่านการทำกิจกรรม โดยเฉพาะการสร้างความรู้ ตระหนักรู้ด้านสื่อเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในทุกช่วงจังหวะชีวิตของนักเรียน ทั้งการเรียนและเพื่อความบันเทิง โรงเรียนรัตนานิเบศร์จึงเห็นความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการสอดแทรกเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร ตลอดจนการจัดกิจกรรมโครงการที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้รู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในการดำเนินงาน เริ่มต้นตั้งแต่การศึกษาพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนในโรงเรียนรัตนานิเบศร์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การสร้างรูปแบบการพัฒนาพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มีกระบวนการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบกิจกรรมที่จะนำไปใช้ดำเนินการเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน จากข้อมูลที่ได้กล่าวมา ทำให้เห็นภาพรวมได้ว่า เยาวชนไทยโดยเฉพาะผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำเป็นที่จะต้องรู้เท่าทันสื่อ เพราะการรู้เท่าทันสื่อถือเป็นความรู้ ทักษะ และความสามารถที่สำคัญ และจำเป็นสำหรับเยาวชนยุคปัจจุบัน ซึ่งจะช่วยให้สามารถใช้สื่ออย่างชาญฉลาดและช่วยลดความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้สื่อ เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้เยาวชนเติบโตขึ้นเป็นพลเมืองอย่างแข็งแกร่ง และเป็นผู้นำในการใช้สื่อออนไลน์อย่างฉลาดและปลอดภัยต่อไปในอนาคต

โรงเรียนรัตนานิเบศร์เป็นโรงเรียนในพื้นที่ชุมชน นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้เกือบตลอดเวลา ทั้งในการเรียนการสอน การใช้ชีวิตประจำวัน จากการสำรวจผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งหมดในภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖ พบว่า นักเรียนร้อยละ ๗๐ (๑,๐๑๘ คน) จากนักเรียนทั้งหมด ๑,๖๓๓ คน มีความเสี่ยงในการติดผลการเรียน ๐ ร และ มส. (ข้อมูลภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖) โรงเรียนจึงได้ดำเนินการประชุมหารือร่วมกันระหว่างผู้บริหารและคณะครู จากการอภิปรายทำให้ระบุประเด็นปัญหาได้ว่าการที่ผลการเรียนของนักเรียนมีแนวโน้มติด ๐ ร และ มส. จำนวนมากเป็นเพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเสี่ยงในด้านต่าง ๆ หลายประการ เช่น ขาดความรับผิดชอบ ติดสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาชู้สาว การทะเลาะวิวาท เป็นต้น และเมื่อวิเคราะห์แต่ละระดับชั้น การศึกษาพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ เป็นปัญหาหลักและส่งผล

กระทบต่อความเสี่ยงในการเรียนรู้ของนักเรียนในอนาคต ด้วยเหตุนี้ คณะผู้ศึกษาจึงเห็นความจำเป็นในการศึกษาแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ให้นักเรียนเกิดการรับรู้และตระหนักถึงผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ไม่สร้างสรรค์ โดยการส่งเสริมกลุ่มนักเรียนแกนนำเยาวชน ๗ องค์กรหลักของโรงเรียน เพื่อให้เป็นแบบอย่างในการดำเนินกิจกรรม พาคิด พาทำ สร้างความตระหนัก เน้นการมีส่วนร่วมในการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนลงมือปฏิบัติภายใต้สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมของเพื่อนนักเรียน โดยให้กลุ่มแกนนำเยาวชนเป็นกลไกขับเคลื่อนกิจกรรม RT Hero Camp (RT : Rattathibete School) ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนกลุ่มที่เสี่ยงและติดสื่อสังคมออนไลน์ เกิดความตระหนักรู้ได้ร่วมกันทำกิจกรรม และยังเป็น การสร้างกลุ่มแกนนำเยาวชนต้นแบบรุ่นใหม่ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น ในสังคม ตลอดจนนำไปสู่การขยายผลไปยังเครือข่ายโรงเรียนอื่น ๆ ได้ต่อไปด้วย

## วัตถุประสงค์ของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

๑. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี
๒. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์
๓. เพื่อศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา

## ขอบเขตของการศึกษา

### ๑. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ๑.๑ การศึกษาปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของนักเรียน
- ๑.๒ การศึกษาแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมนักเรียนในรูปแบบการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

### ๒. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

- ๒.๑ ตัวแปรต้น
  - กิจกรรม RT Hero Camp ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ที่คณะผู้ศึกษาสร้างขึ้น

## ๒.๒ ตัวแปรตาม

- ความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน กลุ่มที่เข้ารับการพัฒนานักกิจกรรมตามฐานการเรียนรู้ของค่าย RT Hero Camp

## ๓. ขอบเขตด้านเวลา

ระหว่างเดือนมกราคม ถึง พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

## นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. สื่อสังคมออนไลน์ (social media) หมายถึง แพลตฟอร์มดิจิทัลที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น ประสบการณ์ และแบ่งปันเรื่องราวผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับบุคคลที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว อันประกอบด้วย โปรไฟล์ (Profiles หมายถึง ประวัติบุคคล) การเชื่อมต่อ (Connecting) และการส่งข้อความ (Messaging)

๒. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่แสดงออกถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ช่วงเวลาจำนวนครั้งหรือความถี่ที่ใช้งานต่อวัน ช่องทางการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ และระยะเวลาในการใช้งานต่อวัน

๓. การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมของแต่ละฐานการเรียนรู้ ภายใต้กิจกรรมค่าย RT Hero Camp ที่เน้นให้นักเรียนตระหนักรู้ มีส่วนร่วมพัฒนา และร่วมสร้างเครือข่ายในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

๔. RT Hero Camp หมายถึง ค่ายการพัฒนาความรู้ความสามารถ ทักษะ และเจตคติของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่จัดในรูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ โดยกลุ่มนักเรียนแกนนำเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

๕. ฐานการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบการจัดกิจกรรมที่ใช้การหมุนเวียนไปตามจุดต่าง ๆ (ที่เรียกว่าฐาน) ที่ต้องการให้ผู้เข้ารับการอบรมได้รับความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตามวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นกับเยาวชน การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ การส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนรวมพลังกันทำกิจกรรมแก้ไขปัญหาด้วยการใช้ประสบการณ์ตรง และการสร้างเครือข่ายเยาวชน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้ศึกษาคาดหวังว่าจะเกิดประโยชน์ ดังนี้

๑. โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี เข้าใจถึงสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน
๒. โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ได้แนวทางการจัดกิจกรรมเสริมภายใต้รูปแบบการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ที่มีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม
๓. โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ได้กลุ่มนักเรียนแกนนำ (Hero) ในการร่วมสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ การรวมพลังกระทำในสิ่งที่ดี และขยายเครือข่ายการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในโรงเรียน
๔. นักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ได้รับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้อง และมีนักเรียนแกนนำในการขยายผลการพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวกในด้านอื่น ๆ ต่อไป



## บทที่ ๒

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนนิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี คณะผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอสาระสำคัญ ๓ หัวข้อ ดังนี้

#### ๑. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

- ๑.๑ ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์
- ๑.๒ ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์
- ๑.๓ ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์

#### ๒. พฤติกรรม (Behavior) และการพัฒนาพฤติกรรม

- ๒.๑ ความหมายของพฤติกรรม
- ๒.๒ องค์ประกอบของพฤติกรรม
- ๒.๓ การพัฒนาพฤติกรรม
- ๒.๔ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

#### ๓. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ๓.๑ งานวิจัยในประเทศ
- ๓.๒ งานวิจัยต่างประเทศ

### สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

#### ๑. ความหมายและความสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์

วัฒน์ ภูวทิศ (๒๕๕๓) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-Generate Content: UGC) ในรูปของข้อมูลภาพ และเสียง

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (๒๕๕๔) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่าง ผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Bloggng) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๕๔) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกีพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

จากสาระสำคัญข้างต้นสรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง แพลตฟอร์มดิจิทัลที่ถูกนำมาใช้ เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น ประสบการณ์ และแบ่งปันเรื่องราวผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับบุคคลที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว อันประกอบไปด้วย โปรไฟล์ (Profiles) การเชื่อมต่อ (Connecting) และการส่งข้อความ (Messaging)

## ๒. ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง คณะผู้ศึกษาได้รวบรวมประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ ดังนี้

สุรศักดิ์ ปาเย (๒๕๕๕) กล่าวว่า สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดียเป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ให้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการ เช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

๒.๑ เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย ตอบสนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

๒.๒ เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้น ประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย ทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ โซเชียลมีเดียจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการ

เสริมสร้างโอกาส และความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

๒.๓ เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์ที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางในการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำไว้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

๒.๔ เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ สุรศักดิ์ ปาเฮ ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีต่อการเรียนการสอนในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

๑. คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

๑.๑ เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์ และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis, interpretation, synthesis, critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ดังกล่าว

๑.๒ เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะความมีเหตุผล การประเมินผล และการตรวจสอบ (validation, assessment, evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

๑.๓ เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

๑.๔ เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

๑.๕ เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

๑.๖ เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้น เช่น การสร้าง usernames, การ upload ข้อมูล, การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทอินเทอร์เน็ต

๒. คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประภิต (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่

๒.๑ ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดีย ช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร ในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

๒.๒ ด้านประสิทธิภาพการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

๒.๓ การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

๒.๔ การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่มสร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

๒.๕ ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

๒.๖ ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์การเรียนรู้ที่มีรูปแบบและวิธีการหลากหลาย ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้

๒.๗ ทำให้ผู้เรียนเกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกล (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและสามารถแสดงทัศนะได้หลากหลายขึ้น

กล่าวโดยสรุปคือ สื่อสังคมออนไลน์ให้คุณประโยชน์มากมายโดยเฉพาะในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของการจัดการเรียนรู้ในวงการศึกษา ได้มีการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ทั้งในการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียหรือสื่อสังคมออนไลน์นี้ หากมีการใช้อย่างถูกต้องและ

สร้างสรรค์จะก่อให้เกิดคุณประโยชน์อย่างมากต่อผู้เรียน ทั้งในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวาง

### ๓. ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (๒๕๕๔) กล่าวว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดีย มีดังนี้

#### ๓.๑ ผลกระทบเชิงสร้างสรรค์

๓.๑.๑ การเปลี่ยนแปลงในการโฆษณาและการตลาด

๓.๑.๒ การเปลี่ยนแปลงในการประชาสัมพันธ์

๓.๑.๓ การเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารมวลชนและการกระจายข่าว

๓.๑.๔ การนำไปใช้ในการรับสมัครงานและการหางาน

#### ๓.๒ ผลกระทบเชิงลบ

๓.๒.๑ ใช้เวลามากเกินไปในการใช้โซเชียลมีเดีย

๓.๒.๒ ใช้เวลาไม่เหมาะสมในการใช้โซเชียลมีเดีย

๓.๒.๓ ใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม

๓.๒.๔ โพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นผลเสียต่อตนเอง

ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ (๒๕๕๑) กล่าวว่า การติดเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กหลายด้าน เช่น ปัญหาการเรียน การทำงาน สุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่น พุดบด ลักขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวมีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกายและจิตใจ การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน ๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด โกรธง่าย และก้าวร้าว ปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาที่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันป้องกันและหาแนวทางแก้ไข เพราะในสังคมปัจจุบัน เด็ก ๆ มีโอกาสสูงมากที่จะเข้าไปสัมผัสกับสื่อสังคมออนไลน์เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายมาก ปัญหาเด็กติดเกมจึงพบได้บ่อยขึ้นในครอบครัวไทยยุคนี้ ซึ่งสร้างความกังวลและความลำบากใจให้แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง เนื่องจากไม่สามารถบังคับให้เด็กเลิกเล่นเกมหรือเล่นในเวลาที่เหมาะสมได้ อีกทั้งเด็กบางคนติดเกมจนไม่สนใจการเรียน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงเรื่อย ๆ เด็กบางคนเล่นเกมออนไลน์จนไม่สนใจเวลากินเวลาอนทำให้ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ดังนั้น จึงควรหาวิธีที่จะทำให้เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นให้เป็นการใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ และช่วยสร้างเสริมสุขภาพตนเองด้วย

จุฑารัตน์ ศราวนะวงศ์ และคณะ (๒๕๖๐) กล่าวว่า การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้งานทั้งด้านบวกและด้านลบ ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการ

แสดงออกถึงตัวตนด้านการเรียน ด้านสุขภาพ ด้านความบันเทิง หรือการดำเนินชีวิตประจำวันก็ตาม ทั้งนี้ เป็นผลมาจากพฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลนั้น ๆ เช่น ประสบการณ์การใช้ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้ ความถี่ ระยะเวลาการใช้ ช่วงเวลาการใช้กิจกรรมที่ทำ ขณะใช้งาน

นมิตา ชื่อสัตย์สกุลชัย (๒๕๖๑) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อสุขภาพ ทำให้เสียเวลาว่างไปอย่างเปล่าประโยชน์ และข้อมูลส่วนตัวถูกเปิดเผยให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จัก ประเด็นการถูกเปิดเผยข้อมูลความเป็นส่วนตัวพบมากในปัจจุบัน ดังนั้น ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์จึงต้องมีการควบคุม ดูแลเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต การเปิดเผยข้อมูลของผู้ใช้อย่างจริงจัง และควรพิจารณาอย่างรอบคอบในการใช้ติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่ไม่รู้จัก

จากสาระสำคัญข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อผู้ใช้งานในเชิงลบ หากขาดความรู้และทักษะ ซึ่งนำไปสู่ผลกระทบทางด้านสังคม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านอารมณ์ ด้านความสัมพันธ์ ด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และอาจเสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

## พฤติกรรม (Behavior)

### ๑. ความหมายของพฤติกรรม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผู้ให้ความหมายคำว่า “พฤติกรรม” ไว้หลายประการซึ่งมีทั้งที่คล้ายกันหรือแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๔๖) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า “พฤติกรรม เป็นการกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า”

จิระศักดิ์ เจริญพันธ์ และเฉลิมพล ต้นสกุล (๒๕๕๐) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่สังเกตได้ เช่น การพูด การเดิน การเต้นของหัวใจ การรับรู้ การคิด การจำ และการรู้สึก การกระทำที่สังเกตไม่ได้ เช่น ผู้กระทำรู้ตัว ไม่รู้ตัว หรือเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ เป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลซึ่งสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นภายในและภายนอก

ไพฑูรย์ มีกุล และคณะ (๒๕๕๓) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออก ทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว อาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ส่งผลต่อตนเอง ครอบครัว ความสัมพันธ์ เศรษฐกิจ สังคม และการสื่อสารสารสนเทศต่างๆ

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ภายใต้อิทธิพลของความรู้สึกนึกคิดของตนเอง พฤติกรรมมีหลายประเภท เช่น พฤติกรรมภายในและ พฤติกรรมภายนอก ปัจจัยที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ เช่น ปัจจัยทางชีวภาพ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ฯลฯ เป็นต้น

## ๒. องค์ประกอบของพฤติกรรม

ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช (๒๕๕๐) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์นั้น แยกออกเป็น ปัจจัยย่อย ๆ เรียกว่า องค์ประกอบพฤติกรรม ได้แก่ การรับรู้ การเรียนรู้ การคิด สติปัญญา เจตคติ อารมณ์ และความเชื่อ

๒.๑ การรับรู้ (Perception) การรับรู้ เป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความ

๒.๒ การเรียนรู้ (Learning) การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล อย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกฝน ไม่ใช่ผลจากการตอบสนองของ สัญชาตญาณ อุบัติเหตุ หรือความบังเอิญ โดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการต่อเนื่อง เชื่อมโยงจากการรับรู้

๒.๓ การคิด (Thinking) การคิด เป็นกระบวนการของสมองในการสร้างสัญลักษณ์ หรือภาพให้ปรากฏ ในสมอง เพื่อเป็นตัวแทนของวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความสามารถในการคิดนั้น มีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญา แบ่งออกเป็น ๒ ลักษณะ ดังนี้

๒.๓.๑ ความคิดรวบยอด (concept) เป็นลำดับขั้นที่เกิดจากการทำงานของ สมองในการจัดกลุ่ม หรือการสรุปรวมที่จะทำความเข้าใจในสิ่งของ บุคคล เรื่องราว ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ หรือต่อความคิดเห็น เพื่อให้เกิดความชัดเจนว่าคืออะไร

๒.๓.๒ จินตนาการ (imagination) เป็นการสร้างภาพในสมองตามความนึกคิด ของตนเองเป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับความต้องการ ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกันของบุคคล แต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป

๒.๔ สติปัญญา (Intelligence) สติปัญญา เป็นความสามารถในตัวบุคคลที่จะทราบ ได้จากพฤติกรรม ที่บุคคลแสดงออก ระดับของสติปัญญาสังเกตได้จากการแสดงออกที่มีความ คล่องแคล่ว รวดเร็ว ความถูกต้อง ความสามารถในการคิด การแก้ปัญหา และการปรับตัว การใช้ แบบสอบถามวัดสติปัญญาจะทำให้ทราบระดับสติปัญญาชัดเจนขึ้น

๒.๕ เจตคติ (Attitude) เจตคติ เป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาในทางบวกหรือทางลบ เช่น พอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ชอบหรือไม่ชอบ ต่อบุคคลหรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด สภาวะนี้เป็นแรงที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรมของบุคคลต่อเหตุการณ์ สิ่งของ หรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

๒.๖ อารมณ์ (Emotion) อารมณ์ เป็นสภาวะทางจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้า ซึ่งมีผลต่อร่างกาย และการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

๒.๗ ความเชื่อ (Beliefs) ความเชื่อ เป็นการยอมรับนับถือ เชื่อมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อาจต้องอยู่บนพื้นฐานของความคิด เหตุผลที่สามารถพิสูจน์ได้ หรืออาจต้องอยู่บนพื้นฐานของการยอมรับ ศรัทธา โดยปราศจากเหตุผล หรือการพิสูจน์ใด ๆ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม เราไม่อาจสังเกตความเชื่อได้โดยตรงแต่จะสังเกตได้จากพฤติกรรมที่บุคคลกระทำและสันนิษฐานว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลมาจากความเชื่อ ความเชื่อไม่จำเป็นต้องมีเหตุผลแต่เป็นการกำหนดขึ้นจากสิ่งที่บุคคลต้องการจะเชื่อในสิ่งนั้นๆ

กล่าวโดยสรุปคือ องค์ประกอบของพฤติกรรม สามารถแบ่งแยกย่อยได้เป็นหลายข้อ ทั้งจากการรับรู้โดยการสัมผัส และสามารถเชื่อมโยงไปการเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตัวเอง ทั้งความคิด เพื่อมองภาพให้เกิดเป็นเรื่องราวทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เป็นการสร้างภาพนั้นในสมองตามความนึกคิดของตนเอง เป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับความ ต้องการ ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของบุคคล

### ๓. การพัฒนาพฤติกรรม

พฤติกรรมของมนุษย์เป็นกิริยาที่แสดงออกมาทางกาย วาจา และใจ โดยแสดงออกมาทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งพฤติกรรมสามารถปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้นได้เมื่อได้รับการพัฒนา มีนักการศึกษาได้กล่าวถึง การพัฒนาพฤติกรรมไว้ ดังนี้

ศิริพร เชาวลิต (๒๕๕๙) กล่าวว่า การปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมของมนุษย์ เริ่มต้นจากพฤติกรรมหรือการรู้สึก ความคิด และเพื่อประโยชน์สูงสุดควรเน้นพัฒนาโดยองค์รวม ทั้งพฤติกรรมทางกาย ความคิด ความรู้สึก สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมไปพร้อม ๆ กัน เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างปกติสุข และได้สรุปหลักการสำคัญของพฤติกรรมมนุษย์ไว้ ดังนี้

๑. การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์เกิดขึ้นจากการควบคุมสภาพแวดล้อม
๒. การเปลี่ยนแปลงความรู้สึกส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
๓. การเปลี่ยนแปลงความคิดส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
๔. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้สึก การรู้คิด ต่างมีผลกระทบซึ่งกันและกัน



การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนั้น จะต้องรู้ก่อนว่าพฤติกรรมนั้นเกิดมาจากสาเหตุใดบ้าง แล้วจึงไปเปลี่ยนแปลงที่ปัจจัยเหล่านั้นก่อน เมื่อเปลี่ยนแปลงปัจจัยแล้วจึงจะสามารถเปลี่ยนแปลงให้บุคคลนั้น มีพฤติกรรมเป็นไปตามความต้องการ

กระบวนการพัฒนาบุคคลนั้น ประกอบด้วย กระบวนการที่สำคัญ ๔ ประการ คือ การพัฒนาความรู้ (Knowledge) การพัฒนาทักษะ (Skills) การพัฒนาทัศนคติ (Attitude) และการพัฒนาพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งแนวทางการพัฒนาที่ใช้กันเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ ๑) การฝึกอบรม (Training) ๒) การศึกษา (Education) ๓) การพัฒนา (Development) และ ๔) การเรียนรู้ (Learning) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. การฝึกอบรม (Training) หมายถึง ความพยายามที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน ๔ ด้าน คือ การปรับเปลี่ยนความรู้ การเพิ่มพูนทักษะ การเปลี่ยนทัศนคติ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อย่างไรก็ตาม หลังจากจัดโครงการฝึกอบรมเสร็จแล้ว ไม่ได้หมายความว่า จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้ง ๔ ประการเสมอไป แต่เป็นเพียงแต่การแสดงถึงความพยายามที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน ๔ ด้านนี้เท่านั้น การที่จะรู้ว่าเมื่อฝึกอบรมไปแล้ว ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ ไม่ได้ขึ้นกับผู้เข้ารับการฝึกอบรมเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับผู้จัดและวิทยาการที่ให้ ความรู้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมด้วย ดนัย เทียนพุด (๒๕๔๓) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการฝึกอบรม ว่า มีขั้นตอนสำคัญ ๔ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนแรก การกำหนดหรือวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม (Training Needs Analysis or Needs Assessments) ความจำเป็นหรือ Needs ในการฝึกอบรมและพัฒนาถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะจะได้พิจารณาถึงโอกาสหรือศักยภาพในการปรับปรุงผลงานที่ต้องการเปรียบเทียบกับสภาพที่เป็นอยู่จริง

ขั้นตอนที่สอง การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรม (Developing and Design Training Programs) เมื่อสามารถวิเคราะห์ได้ว่าองค์กรและบุคคลต้องการได้รับการแก้ไข หรือปรับปรุงผลงาน ก็ต้องมีการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม การกำหนดคุณสมบัติของ ผู้เข้ารับการฝึกอบรม การสร้างหลักสูตรการฝึกอบรม การคัดเลือกวิทยากร การเลือกเทคนิคและวิธีการในการฝึกอบรม และกำหนดสถานที่จัดการฝึกอบรม รวมทั้งเตรียมอุปกรณ์ในการฝึกอบรม เป็นต้น

ขั้นตอนที่สาม การบริหารหลักสูตร (Training Deliver) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนซึ่งสามารถกำหนดช่วงเวลาของกิจกรรมต่าง ๆ ได้สามระยะ ได้แก่

๑. ระยะแรก เป็นการวางแผนจัดหลักสูตรการฝึกอบรม

๒. ระยะที่สอง การดำเนินการฝึกอบรม

๓. ระยะที่สาม การดำเนินการเมื่อสิ้นสุดการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่สี่ การประเมินและติดตามผลการฝึกอบรม (Training Evaluation and Follow Up) เป็นขั้นตอนการประเมินในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การประเมินการเรียนรู้ การประเมินปฏิกิริยา การประเมินพฤติกรรม และการประเมินผลลัพธ์

๒. การศึกษา (Education) Nadler and Nadler (๑๙๘๐) กล่าวว่า การศึกษาเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อการเรียนรู้สำหรับงานในอนาคต เป็นการเตรียมคนสำหรับการเลื่อนตำแหน่ง (Promotion) และการพัฒนาสายงานอาชีพ (Career Development) เพื่อป้องกันการสูญเสียบุคลากร V.A. Miller (๑๙๙๔) กล่าวว่า การศึกษาเป็นกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้หรือระบบการประมวลข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจในการดำเนินการของบุคลากรในองค์การทางด้านเทคโนโลยี เครื่องมือ และวัสดุต่างๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ การศึกษาเป็นการให้ความรู้อย่างกว้าง ๆ ในสาขาทั่วไป เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ในสภาพแวดล้อม สามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ และเป็นแนวทางที่จะเลือกประกอบอาชีพตามความรู้และความต้องการของตนเอง

๓. การพัฒนา (Development) จุดเน้นของการพัฒนาเป็นไปเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความต้องการขององค์การที่ต้องการเจริญเติบโต และมีการเปลี่ยนแปลงไม่หยุดนิ่ง การพัฒนาจึงมีความเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์แก่บุคคล เช่น การฝึกอบรมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นรายบุคคล (Individual Training and Development) เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้แต่ละบุคคลทราบจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง โดยใช้การฝึกอบรมและพัฒนา ช่วยเสริมจุดเด่น แก้ไขจุดบกพร่อง เป็นต้น

๔. การเรียนรู้ (Learning) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวรซึ่งเป็นผลมาจากการประสบการณ์ การเรียนรู้จำแนกเป็น ๓ ระดับ ได้แก่ ๑) การเรียนรู้ระดับบุคคล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความรู้ และค่านิยม ๒) การเรียนรู้ระดับกลุ่ม เป็นการเพิ่มพูนความรู้ ทักษะและขีดความสามารถ ๓) การเรียนรู้ระดับองค์การ เป็นการเพิ่มพูนความรู้และประสิทธิภาพสำหรับเทคนิคการเรียนรู้ระดับบุคคล ประกอบด้วย วิธีการต่าง ๆ ได้แก่ ๑) การหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเอง ๒) การเรียนรู้ที่จะเรียนรู้ เป็นวิธีที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ ๓) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการเรียนรู้จากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ๔) การใช้วิธีการเรียนรู้แบบบูรณาการ เช่น การฝึกอบรม การสัมมนา หรือให้เข้าหลักสูตรการศึกษา

จากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพฤติกรรมข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการฝึกอบรม และการพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถปรับปรุงและเพิ่มพูนพฤติกรรมทางกาย ความคิด ความรู้สึก สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และทัศนคติอันเหมาะสมไปพร้อม ๆ กัน จนสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในระดับที่พึงประสงค์ได้

#### ๔. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผู้ให้นิยามความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไว้ ดังนี้

ชนากิตต์ ราชพิบูลย์ (๒๕๕๓) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการเล่น การใช้งาน และการมีส่วนร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักเรียน แสดงออก ประกอบด้วย การส่งข้อความ ส่งอีเมล วีดีโอเพลง อับโหลดรูป บล็อก

กายกาญจน์ เสนแก้ว (๒๕๕๖) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่มีการตอบสนองหรือตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น ความถี่ ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ และวัตถุประสงค์ในการใช้

พรารวนา เวียงคา (๒๕๕๗) กล่าวว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การกระทำการปฏิบัติการใช้อินเทอร์เน็ตในการกรอกข้อมูล การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้เพื่อนได้รับข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน การค้นหาและติดต่อกับเพื่อน รวมทั้งหาเพื่อนใหม่ ทางสื่อสังคมออนไลน์ การพูดคุย แลกเปลี่ยนข่าวสาร ทัศนคติ การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การเรียกดูในเว็บไซต์ การเล่นเกมส์ ดูหนัง ฟังเพลง รวมถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) ได้ดำเนินการสำรวจและวิเคราะห์ พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี ๒๕๖๕ พบว่า ในภาพรวม คนไทยใช้เวลาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ที่ ๗ ชั่วโมง ๔ นาทีต่อวัน จากผลการสำรวจ พบว่า เจนเนอเรชันที่ใช้ อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ Gen Y (ช่วงอายุ ๒๒-๔๑ ปี) ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตอยู่ที่ ๘ ชั่วโมง ๕๕ นาทีต่อวัน ในขณะที่ Gen Z (อายุน้อยกว่า ๒๒ ปี) ซึ่งเคยเป็นเจนเนอเรชันที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในปี ๒๕๖๔ มาในปีนี้ Gen Z ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า Gen Y โดยใช้เวลาในการออนไลน์อยู่ที่ ๘ ชั่วโมง ๒๔ นาทีต่อวัน (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, ๒๕๖๕)

จากความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่า หมายถึง การใช้ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสาร สนทนา แสดงความคิดเห็น สืบค้นข้อมูล นำเสนอข้อมูล หรือ เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ในรูปแบบข้อความ ภาพ วีดีโอ เป็นต้น โดยมีการพิจารณาไตร่ตรอง อย่างรอบคอบ มีการตรวจสอบข้อมูล หรืออ้างอิงแหล่งที่มา และเป็นข้อมูลที่ทันสมัยหรือเป็นปัจจุบัน

มีความถูกต้องและเหมาะสม โดยเมื่อเผยแพร่ลงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นให้เกิดความเสียหายหรือเดือดร้อน และในปัจจุบัน พบว่า เจนเนอเรชันที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ เยาวชนไทย

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ๑. งานวิจัยในประเทศ

วัฒน์ ภูวทิศ (๒๕๕๓) ได้ศึกษาการใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ และผลกระทบต่อเชิงจริยธรรม ในการนำเสนอข่าวสารของผู้สื่อข่าว พบว่า “สื่อสังคมออนไลน์” กลายเป็นเครื่องมือสำคัญของผู้สื่อข่าวในสังคมยุคดิจิทัล โดยสามารถนำมาใช้ในการรวบรวมข้อมูล เพื่อสืบค้นและต่อยอดข่าวสารให้มีความหลากหลายและเป็นช่องทางในการนำเสนอข่าวสาร รวมทั้งยังใช้เป็นพื้นที่เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นสาธารณะที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างอิสระไร้ขีดจำกัดด้านเวลาสถานที่ และรูปแบบ แม้ว่าจุดเด่นของสื่อสังคมออนไลน์คือความสะดวกและรวดเร็วในการนำเสนอข่าวสาร แต่หลายฝ่ายยังวิตกกังวลถึงผลกระทบ เชิงจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากข้อมูลที่ใช้เครือข่ายสังคมขาดความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ดังนั้น เพื่อให้การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ผู้ใช้ทั้งในระดับองค์กรและระดับบุคคลต้องคำนึงถึงจริยธรรมการใช้ควบคู่ไปด้วย

บุญยณัฐ พรหมมินทร์ (๒๕๕๙) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้ Social Media ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวัดโบสถ์ อำเภอบางบาล จังหวัดพิษณุโลก พบว่า

๑. ด้านพฤติกรรมการใช้งาน Social Media อยู่ระดับปานกลาง พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษาส่วนใหญ่ คือ ค้นหาหาความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการส่งการบ้าน และรายงานไปยังอาจารย์ผู้สอน พฤติกรรมการใช้งานเพื่อการบันเทิงส่วนใหญ่ คือ การใช้ Social Media ในการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น และพฤติกรรมการใช้งานเพื่อการติดต่อสื่อสารส่วนใหญ่ใช้ในการหาเพื่อนใหม่

๒. ผลการศึกษาปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้เวลานานกับการใช้ Social Media

๓. แนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ Social Media ของนักเรียน คือ นักเรียนควรโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่เป็นความจริง และเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์

เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร (๒๕๕๙) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี โดยมี

วัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี ๒) เปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี จำแนกตามเพศ และแผนการเรียนของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ๖๒๐ คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ ประกอบด้วยผลกระทบที่ศึกษาเป็นผลกระทบทางด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านการเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบแบบที และการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการศึกษา พบว่า

๑. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาเป็น LINE และ Instagram วัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มากเป็นอันดับหนึ่ง คือ ใช้คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องทั่ว ๆ ไป รองลงมาเป็นการใช้เพื่อคุยกับเพื่อนเกี่ยวกับการเรียนและการบ้าน สำหรับการจัดการเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละวัน พบว่านักเรียนใช้เวลาเฉลี่ยวันละ ๗.๓๐ ชั่วโมง ผู้ที่ใช้น้อยที่สุดใช้วันละ ๔๕ นาที ส่วนผู้ที่ใช้มากที่สุดใช้วันละ ๒๔ ชั่วโมง ซึ่งหมายถึงนักเรียนเปิดอุปกรณ์เชื่อมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ตลอดเวลาทั้งวัน นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฉลี่ยอยู่ที่ ๗.๒๙ ปี ผู้ที่มีประสบการณ์น้อยที่สุดคือเพิ่งใช้มาเพียง ๑ ปี ส่วนผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือใช้มาเป็นเวลา ๑๐ ปี

๒. เมื่อเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี จำแนกตามเพศและแผนการเรียน พบว่า นักเรียนชายและนักเรียนหญิงได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ ๐.๐๕ ได้รับผลกระทบทางด้านสังคมจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ ๐.๐๑ และได้รับผลกระทบด้านการเรียนจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ ๐.๐๑ โดยนักเรียนชายได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคม และการเรียน จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง

๓. นักเรียนที่มีแผนการเรียนแตกต่างกันได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ ๐.๐๕ โดยนักเรียนแผนศิลป์-คณิตได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมา

เป็นนักเรียนแผนศิลปภาษา และนักเรียนแผนวิทย์-คณิต ตามลำดับ แต่นักเรียนที่มีแผนการเรียนแตกต่างกันได้รับผลกระทบทางด้านสังคม และผลกระทบทางการเรียนไม่แตกต่างกัน

หยาดพิรุณ ศุภรากรสกุล (๒๕๖๐) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรม ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ และหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์จำนวน ๓๘๐ คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัย พบว่า ประการแรก นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้งาน Facebook คิดเป็นร้อยละ ๙๗.๑ มีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อติดต่อเพื่อน เวลาเฉลี่ยในการใช้สังคมเครือข่ายออนไลน์เท่ากับ ๕.๕๙ ชั่วโมงต่อวัน มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย ๔๑๖.๗๗ บาทต่อเดือน ประการที่สอง ผลกระทบจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านอารมณ์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเมื่อรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออยู่คนเดียว นักเรียนมักจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อหาเพื่อนคุยหรือติดตามข้อมูลข่าวสาร มีผลกระทบมากที่สุด ผลกระทบต่อด้านสังคม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยบุคคลในครอบครัวไม่พอใจเมื่อนักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป มีผลกระทบมากที่สุด ผลกระทบต่อด้านการเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเมื่อมีเวลาว่าง นักเรียนมักจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ก่อนที่จะใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่นที่ได้รับมอบหมาย มีผลกระทบมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบอีกว่า นักเรียนมีผลการเรียนต่ำลงเนื่องจากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนผลกระทบต่อด้านสุขภาพ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยนักเรียนมักพักผ่อนไม่เพียงพอจนทำให้ร่างกายอ่อนเพลีย เนื่องจากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป มีผลกระทบมากที่สุด ประการที่สาม ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ จำแนกทั้ง ๒ ช่วงชั้น แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญที่ ๐.๐๕ โดยระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสูงกว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะแนวทาง ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ผู้ปกครองควรเอาใจใส่การเข้าใช้งาน เครือข่ายสังคมออนไลน์ของบุตรหลาน ควรมีการจัดการอบรมให้ความรู้เพื่อให้ตระหนักถึงโทษหรือภัยที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และควรส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การออกกำลังกายจิตอาสา เป็นต้น

เกศรินทร์ โชคเพิ่มพูน (๒๕๖๒) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแนวทางการตรวจสอบสื่อรูปแบบการมีส่วนร่วมของเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวัง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาสภาพปัญหาการตรวจสอบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ๒) ส่งเสริมความสามารถการรู้เท่าทันสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และ ๓) พัฒนาแนวทางการตรวจสอบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวังการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน (Mixed Method) ประกอบด้วย เนื้อหา เกณฑ์การตรวจสอบสื่อและเฝ้าระวังสื่อสำหรับเยาวชน การสัมภาษณ์เชิงลึก (In Depth Interview) วิทยากรดำเนินการประชุมและอบรมเชิงปฏิบัติการ และกรณีศึกษาจากตัวแทนนักศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา ผลการวิจัยพบว่า

๑. สภาพปัญหาการตรวจสอบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ ๘ ประเด็น ประกอบด้วย ๑.๑) ศักยภาพของเยาวชนในการเปิดรับสื่อ ๑.๒) การเข้าถึงและสืบค้น ๑.๓) การตรวจสอบสื่อ ๑.๔) การประเมินพฤติกรรมการใช้สื่อ ๑.๕) รูปแบบการประเมินและเฝ้าระวังสื่อ ๑.๖) การจัดประสบการณ์ เพื่อเสริมศักยภาพ ๑.๗) กระบวนการมีส่วนร่วม และ ๑.๘) การขับเคลื่อนผ่านภาคีเครือข่าย

๒. การส่งเสริมความสามารถการรู้เท่าทันสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์จากการประเมินผลการเรียนรู้การอบรมเชิงปฏิบัติการของกลุ่มเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวังหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการอยู่ระดับมากที่สุดทุกด้าน ( $\bar{X}=๔.๕๓$ , S.D.=๐.๖๙) และมีพฤติกรรมการแสดงออกในทิศทางที่ดีขึ้น

๓. แนวทางการตรวจสอบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวัง ประกอบด้วย ๓ ประเด็น ๑ แนวทาง ได้แก่ ประเด็นคุณลักษณะของเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวัง ประเด็นกลไกการตรวจสอบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประเด็นบทบาทของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และมีการเสนอแนวทางการตรวจสอบสื่อ

มณฑิรา เหมือนจันทร์ (๒๕๖๓) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการติดโซเชียลมีเดียและความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต ๑๖ การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการติดโซเชียลมีเดีย ความภาคภูมิใจในตนเอง และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อำเภอหาดใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๑๖ จำนวน ๔๑๕ คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย แบบทดสอบการติดโซเชียลมีเดีย (Social media addiction test: SMAT) แบบวัดความภาคภูมิใจ

ในตนเองของโรเซนเบิร์ก ฉบับปรับปรุง (The Revised version of Thai Rosenberg Self Esteem Scale : Revised Thai RSES) แบบประเมินคุณภาพการนอนหลับ (Thai version of the Pittsburgh Sleep Quality Index, T PSQI) แบบวัดภาวะซึมเศร้า (Center for Epidemiological Studies Depression Scale (CES D) ฉบับภาษาไทย ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนทั้งหมดร้อยละ ๑๕.๗ มีภาวะวิตกกังวลมีเดีย และกลุ่มนักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ ๖๑.๗ มีความภาคภูมิใจอยู่ระดับปานกลาง, ร้อยละ ๒๑.๔ อยู่ในระดับต่ำ และร้อยละ ๑๖.๙ อยู่ในระดับสูง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการวิตกกังวลมีเดียอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $< .05$  ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ต ภาวะซึมเศร้า คุณภาพการนอนหลับที่ไม่ดี ระยะเวลาที่ใช้วิตกกังวลมีเดียในวันธรรมดาและวันหยุด ในขณะที่ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ได้แก่ อายุที่  $\leq ๑๗$  ปี ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบิดาแบบขัดแย้ง ภาวะซึมเศร้า คุณภาพการนอนหลับที่ไม่ดี และพบว่าพฤติกรรมการวิตกกังวลมีเดียมีความสัมพันธ์ทางลบกับความภาคภูมิใจ ในตนเอง ๑ ใน ๖ ของกลุ่มตัวอย่างจากการศึกษานี้มีภาวะวิตกกังวลมีเดีย ซึ่งผู้ที่วิตกกังวลมีเดีย พบว่า มีโอกาสมีระดับความภาคภูมิใจในตนเองต่ำและมีภาวะซึมเศร้ามากกว่า ดังนั้นนักเรียนที่มีความเสี่ยงควรได้รับการคัดกรองภาวะซึมเศร้า และผู้ที่เกี่ยวข้องควรให้การส่งเสริมและป้องกันเพื่อให้นักเรียนมีระดับภาคภูมิใจที่ดีและมีการใช้วิตกกังวลมีเดียลดลง

วสันตพรพร อมรไพศาล และอุษณีย์ เส่งพานิช (๒๕๖๔) ได้ทำวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยมีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ ๒) เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามคุณลักษณะของนักเรียนและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๙๔ คน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ One-way ANOVA ผลการวิจัย พบว่า ๑) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ในการเข้าถึงสื่อประเภท Facebook ทุกวัน ในช่วงเวลา ๑๖.๐๑ – ๒๐.๐๐ น. เพื่อความบันเทิง ดูหนัง ฟัง เพลง ติดตามข่าวสาร ศิลปิน ดารา และผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ด้านสังคม ด้านร่างกาย ด้านจิตหรืออารมณ์อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านการเรียนมีผลกระทบอยู่ในระดับน้อย และ ๒) การเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า อายุ ระดับชั้นที่เรียน สถานศึกษาที่เรียน ความถี่ ช่วงเวลา ประเภทสื่อที่แตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕



## ๒. งานวิจัยต่างประเทศ

Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr (๒๐๑๒) ศึกษาการใช้สื่อสังคมและอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น ในปี ค.ศ. ๒๐๑๖ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์รูปแบบบล็อกได้รับความนิยมน้อยลงจากวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นเมื่อเทียบกับวัยรุ่นผู้ใหญ่เนื่องจากเครื่องมือและเทคโนโลยีที่อยู่ในเว็บไซต์เปลี่ยนแปลงไป วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้ข้อความสั้น ๆ ในการอัปเดตความเคลื่อนไหวของตน นอกจากนี้วัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้นมีการใช้งานสื่อสังคมและอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดย Facebook เป็นเครือข่ายสังคมที่ผู้ใหญ่ใช้มากที่สุดมากกว่าร้อยละ ๗๓ ของผู้ถูกสำรวจเป็นเจ้าของบัญชีบน Facebook ร้อยละ ๔๘ เป็นเจ้าของบัญชีบน Myspace และร้อยละ ๑๔ เป็นเจ้าของบัญชีบน LinkedIn วัยรุ่นส่วนใหญ่ ไม่ใช่ Twitter โดยมีเพียงร้อยละ ๘ ของผู้ใช้ที่มีอายุระหว่าง ๑๒ - ๑๗ ปี ที่ใช้ Twitter วัยรุ่นกว่าร้อยละ ๗๕ และผู้ใหญ่อายุระหว่าง ๑๘ - ๒๙ ปี มากกว่าร้อยละ ๙๓ มีโทรศัพท์เป็นของตนเองและใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์ โดยกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการรับข่าวสารข้อมูล เหตุการณ์ปัจจุบัน ร้อยละ ๖๒ ของวัยรุ่นและร้อยละ ๔๘ ของผู้ใหญ่อายุระหว่าง ๑๘ - ๒๙ ปี ซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น หนังสือ เสื้อผ้า เพลง และร้อยละ ๓๑ รับข้อมูลด้านสุขภาพ ฟิตเนส การลดความอ้วน จากอินเทอร์เน็ต และร้อยละ ๑๗ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลด้านสุขภาพที่เข้าใจได้ยาก เช่น ปัญหาเรื่องยา และปัญหาสุขภาพทางเพศ

Sirichodok, Makar ramani, & Sangpum (๒๐๑๒) เสนอแนวทางการนำสื่อสังคมไปใช้ในการเรียนรู้แบบร่วมกันในระดับอุดมศึกษาไว้ว่ามี ๕ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) ข้อมูลนำเข้า มีองค์ประกอบย่อย ๖ ประการ คือ กำหนดวัตถุประสงค์ทางการเรียนการสอน เตรียมความพร้อมด้านสภาพแวดล้อม ออกแบบเนื้อหาบทเรียนกำหนดสื่อสังคม กำหนดบทบาทผู้สอนและผู้เรียน ๒) กระบวนการ มีองค์ประกอบย่อย ๑๐ ประการ คือ การกำหนดเป้าหมาย การทดสอบก่อนเรียน การศึกษาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบย่อย การรายงานผลการทดสอบระหว่างเรียน การทดสอบหลังการเรียน การรายงานคะแนน และการให้รางวัล ๓) ข้อมูลส่งออก มีองค์ประกอบย่อย ๖ ประการ คือ ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ความก้าวหน้าของการเรียน ทักษะการใช้สื่อสังคม การสื่อสาร และการค้นหาข้อมูล ความพึงพอใจของผู้เรียนในการเรียนรู้แบบร่วมกัน พฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมกัน ๔) การควบคุม เป็นกิจกรรม การควบคุมดูแลระหว่างการเรียน และ ๕) ผลป้อนกลับ สำหรับการปรับปรุง

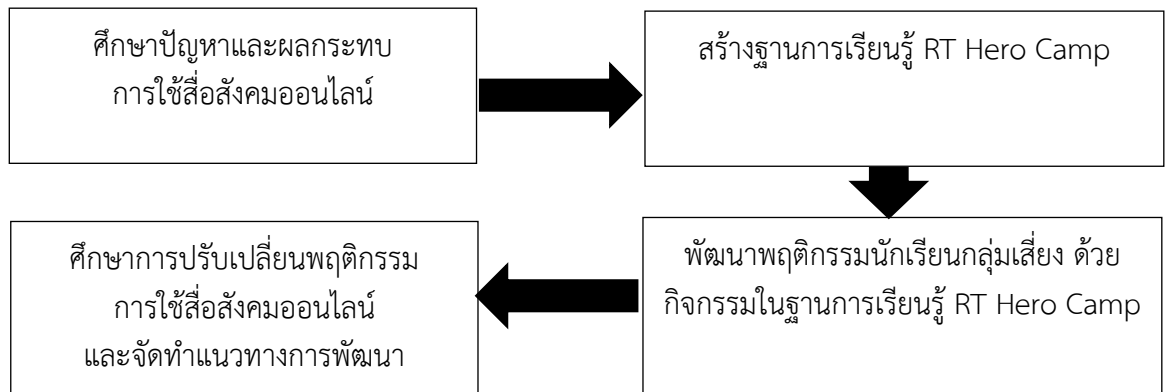
Jin Mao (๒๐๑๔ : ๒๑๓-๒๒๓) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอนโดยใช้การสอนแบบออกแบบผสมผสานกับการอธิบายของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการศึกษา พบว่าความสามารถในการทำงานได้ของนักเรียนขึ้นอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งใช้เป็น

ประจำในชีวิตประจำวันของพวกเขาที่มีการเชื่อมต่อติดต่อสื่อสารกัน และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนการสอน และชี้ให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพกว่าแบบที่เคยสอนมาก่อน

Hichang Cho a , Pengxiang Li b, Annabel Ngien a, Marion Grace Tan a, Anfan Chen c, & Elmie Nekma (๒๐๒๓) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับด้านสว่างและด้านมืดของการใช้โซเชียลมีเดียในช่วงล็อกดาวน์จากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (โควิด-๑๙) : ความแตกต่างระหว่างผลกระทบของโซเชียลมีเดียผ่านความรับผิดชอบทางสังคมกับการสนับสนุนทางสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลเชิงบวกและเชิงลบของการใช้โซเชียลมีเดียของผู้ใช้งานในประเทศสหรัฐอเมริกา ช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ การเก็บรวบรวมข้อมูลได้จากแบบสำรวจออนไลน์ จำนวน ๔๙๔ คน ผลการวิจัยพบว่า ผลกระทบของโซเชียลมีเดียมีอยู่ ๒ ด้าน ด้านแรก การใช้โซเชียลมีเดียส่งผลให้เกิดการสนับสนุนทางสังคมซึ่งส่งผลดีต่อการรับมือกับมาตรการล็อกดาวน์จากโรคโควิด-๑๙ ด้านที่สอง การใช้โซเชียลมีเดียมีความสัมพันธ์กับการตอบสนองทางอารมณ์ในเชิงลบ เช่น ความโกรธ ความวิตกกังวล และความเหงา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า มีหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ทั้งปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ระดับชั้น ค่าใช้จ่ายของนักเรียน ชนิดอินเทอร์เน็ตที่ใช้ และตัวแปรทางจิตวิทยา ได้แก่ การควบคุมตนเอง การเลียนแบบเพื่อน การได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว และการได้รับแรงสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงบวกและเชิงลบ แต่งานวิจัยดังกล่าวเป็นเพียงรูปแบบของการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทราบว่าผู้ใช้งานมีพฤติกรรมในด้านใด อยู่ระดับใด ยังขาดการแสวงหาแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้ใช้งานมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงบวก คณะผู้ศึกษาจึงได้ร่วมกันกำหนดแนวทางกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาพฤติกรรมนักเรียน เพื่อจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดความตระหนักรู้

คณะผู้ศึกษาได้ศึกษาและสังเคราะห์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด นำมากำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเศษ จังหวัดนนทบุรี ดังแผนภาพที่ ๒.๑



แผนภาพที่ ๒.๑ กรอบแนวคิดการศึกษา เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน  
โรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

## บทที่ ๓

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษา เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี เป็นการศึกษาเชิงผสมผสาน (Mixed method) มีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
๓. การวิเคราะห์ข้อมูล
๔. ขั้นตอนและกระบวนการดำเนินงาน

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ทั้งหมดจำนวน ๑,๖๐๕ คน (ข้อมูล ณ วันที่ ๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖) ซึ่งคณะผู้ศึกษาแบ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ออกเป็น ๓ กลุ่ม ดังนี้

๑. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาปัญหาและผลกระทบจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ และกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมอบรมพัฒนาในค่าย RT Hero Camp

#### วิธีการคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมอบรม

๑. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน จากประชากร ๑,๖๐๕ คน โดยสูตรของ Yamane (๑๙๗๕) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนจำนวน ๓๕๐ คน

๒. จากนั้นให้ครูที่ปรึกษาเลือกนักเรียนที่มีแนวโน้มเสี่ยงด้านพฤติกรรมและผลการเรียน จากทุกห้องเรียนทุกระดับชั้น (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๖ ทั้งหมด ๕๐ ห้องเรียน) ห้องเรียนละ ๗ คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง เพื่อศึกษาพฤติกรรมก่อนและหลังการพัฒนา โดยครูที่ปรึกษาคัดกรองจากนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีพฤติกรรมเสี่ยง

๓. นักเรียน ๓๕๐ คนทำแบบสอบถามประเมินความเสี่ยงการติดสื่อสังคมออนไลน์ พบว่านักเรียนตอบแบบสอบถามว่าตนเองเสี่ยงต่อการติดสื่อสังคมออนไลน์ ๕๒ คน และนักเรียนตอบแบบสอบถามว่าตนเองติดสื่อสังคมออนไลน์ ๕๐ คน

ดังนั้น คณะผู้ศึกษาจึงนำนักเรียน ๑๐๒ คน เข้าสู่กระบวนการพัฒนาในค่าย RT HERO CAMP เพื่อการสร้างความรู้ความตระหนัก เกิดการมีส่วนร่วมของเยาวชนทั้งกระบวนการ และการขยายเครือข่ายต่อไป

๒) กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนและครูแกนนำ (Hero) ที่เป็นวิทยากรและร่วมสร้างฐานการเรียนรู้ และกลุ่มตัวอย่างร่วมแสดงความคิดเห็น โดยการสัมภาษณ์เพื่อจัดทำฐานการเรียนรู้

- นักเรียนแกนนำโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จากนักเรียนแกนนำ ๗ องค์กรของโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จำนวน ๗ ฐาน ฐานละ ๑๐ คน รวม ๗๐ คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยเป็นนักเรียนแกนนำที่มีประสบการณ์การจัดค่ายฐานการเรียนรู้ และจะนำรูปแบบการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ไปจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน

- ครูแกนนำโรงเรียนรัตนธิเบศร์ ๑๔ คน ฐานการเรียนรู้ละ ๒ คน กลุ่มผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษา และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

- กลุ่มผู้บริหาร จำนวน ๒ คน ครู และบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๖ คน ผู้ปกครอง จำนวน ๒ คน รวมทั้งหมด ๑๐ คน ร่วมแสดงความคิดเห็น โดยการสัมภาษณ์เพื่อจัดทำฐานการเรียนรู้

๓) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินรูปแบบการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ดังนี้

- ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างฐานการเรียนรู้โดยตรง จำนวน ๕ คน เพื่อประเมินรูปแบบการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ในระยะที่ ๒

- ครู ผู้ปกครอง และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องหรือมีประสบการณ์ด้านสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน ๙ คน เพื่อสรุปผลการจัดกิจกรรม และศึกษาผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มเสี่ยงทั้งก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมฐานการเรียนรู้ ในระยะที่ ๔

## เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ การรวบรวมเนื้อหา การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตการณ์ และการประชุมระดมสมอง ประยุกต์ใช้เครื่องมือจากงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาแนวทางการตรวจสอบสื่อรูปแบบการมีส่วนร่วมของเยาวชนเครือข่ายเฝ้าระวัง (เกศรินทร์ โชคเพิ่มพูน,

๒๕๖๓) เพื่อศึกษาหาแนวทาง และถอดบทเรียนแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกนักเรียนแกนนำ ครู ผู้ปกครองที่คณะผู้ศึกษาสร้างขึ้น

การวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบประเมินฐานกิจกรรมการเรียนรู้ที่คณะผู้ศึกษาสร้างขึ้น แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งพัฒนาจากผลงานของชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๔) แบบสอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โดยแบบสอบถามมีค่าคะแนน ๐ – ๔๘ คะแนน โดยมีเกณฑ์การประเมินการติดสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

คะแนน ๐-๑๙ หมายถึง ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์

คะแนน ๒๐-๒๙ หมายถึง เสี่ยงหรือคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์

คะแนน  $\geq 30$  หมายถึง ติดสื่อสังคมออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ ๑) แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (พัฒนาจาก ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๔) ๒) แบบสัมภาษณ์เชิงลึกของนักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง เกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ ๓) แบบประเมินฐานการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ๔) แบบสอบถามผลการพัฒนา พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน และ ๕) แบบบันทึกการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (ครู ผู้ปกครองบุคลากรทางการศึกษาที่เชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ด้านสื่อสังคมออนไลน์ และผู้อำนวยการสถานศึกษา)

RT Hero Camp ประกอบด้วย ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ ๗ ฐาน ที่ได้จากผลการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง คณะผู้ศึกษาได้นำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ทั้ง ๗ ฐาน ให้เหมาะสม และผ่านการประเมินฐานการเรียนรู้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จนได้ข้อสรุปชื่อฐานกิจกรรม จุดประสงค์ของกิจกรรม และ ลักษณะของกิจกรรม สรุปได้ดังนี้

ชื่อฐานกิจกรรม	จุดประสงค์ของกิจกรรม	ลักษณะของกิจกรรม
ลูกบอลหลากสี	๑ นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้	กิจกรรมเน้นการสร้างความตระหนัก เสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์โดยให้ระดมความคิด ร่วมแก้ปัญหา ในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
	๒ นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้	
	๓ นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้	
	๔ นักเรียนมีพฤติกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และความรับผิดชอบได้	
	๕ นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	

ชื่อฐานกิจกรรม	จุดประสงค์ของกิจกรรม	ลักษณะของกิจกรรม
	ได้อย่างมีความสุข	
Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันทหลงทาง	<p>๑. นักเรียนสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติตนของตัวการ์ตูนเพื่อสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นจริง</p> <p>๒. นักเรียนสามารถสะท้อนแนวคิดจากผู้ร่วมกิจกรรมถึงผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป</p> <p>๓. นักเรียนสามารถบอกกิจกรรมสร้างสรรค์แทนการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ได้</p> <p>๔. นักเรียนตระหนักถึงข้อเสียในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป และสามารถบอกข้อดีหรือประโยชน์ของการลด ละ เลิก เสพสื่อสังคมออนไลน์ได้</p>	กิจกรรมสามารถทำร่วมกันกับผู้อื่นด้วยการพูดคุย สร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง มีเวลาให้กับคนรอบข้างมากขึ้นและปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มได้ตามที่กำหนด
สถานีนี้น้อแจ้ว	<p>๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๓. นักเรียนสามารถร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ที่กำหนดให้</p> <p>๔. นักเรียนสามารถตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากข่าวในสถานการณ์ที่กำหนด</p> <p>๕. นักเรียนได้ทำหน้าที่ของตนตามบทบาทที่ได้</p> <p>๖. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในกลุ่มได้อย่างราบรื่น</p> <p>๗. หลังจากจบกิจกรรมนักเรียนสามารถแบ่งเวลาในการเล่นโซเชียลมีเดียได้</p>	กิจกรรมสถานการณ์หิวข้อข่าวเป็นการจำลองโดยให้นักเรียนมีกระบวนการกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา และสร้างความตระหนัก สะท้อนแนวคิดตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย
ธนาคารโรงเรียน	<p>๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่ต้องใช้เทคโนโลยีตลอดเวลา</p> <p>๒. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยลดการใช้เทคโนโลยี</p> <p>๓. นักเรียนเห็นความจำเป็นในการลดการใช้เทคโนโลยี</p>	กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เน้นการสร้างความรู้ความตระหนักรู้วิธีการใช้เทคโนโลยี สร้างความตระหนักเห็นผลการใช้เทคโนโลยี และสร้างความเข้าใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติเพื่อลดการใช้เทคโนโลยี
take a break	<p><b>กิจกรรม (๑)</b></p> <p>๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์</p>	กิจกรรมเน้นการมีสติ โดยทำกิจกรรมตามเงื่อนไข การวางแผนในการทำกิจกรรม

ชื่อฐานกิจกรรม	จุดประสงค์ของกิจกรรม	ลักษณะของกิจกรรม
	<p>๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไป</p> <p>๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไป</p> <p>๔. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p> <p>๕. นักเรียนมีสติ สามารถคิดก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในสื่อสังคมออนไลน์</p> <p><b>กิจกรรม (๒)</b></p> <p>นักเรียนสามารถจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม</p>	<p>ร่วมกันกับผู้อื่น มีการคิดค้นกิจกรรมที่มีส่วนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเวลาที่เหมาะสม</p>
สติเตือนภัย	<p>๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๔. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p>	<p>กิจกรรมนี้ช่วยสร้างความสามัคคีระหว่างคนในกลุ่มผ่านการวางแผนและการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเชื่อมโยงให้นักเรียนตระหนักรู้การใช้โซเชียลที่ถูกต้อง และใช้อย่างระมัดระวัง</p>
BRAINSTORM	<p>๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้</p> <p>๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้</p> <p>๔. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข</p>	<p>วังพิชิตพลิกปัญหาและนำพาสู่การระดมสมอง โดยกิจกรรมนี้ Brain Storm นี้จะเป็นการสรุปเนื้อหาที่สร้างความตระหนักในการปรับตัว ค น ค ตี และ พ ฒ น า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ครบทั้ง ๓ ด้าน คือ ด้านเวลา ด้านความสัมพันธ์ และด้านความรับผิดชอบ</p>

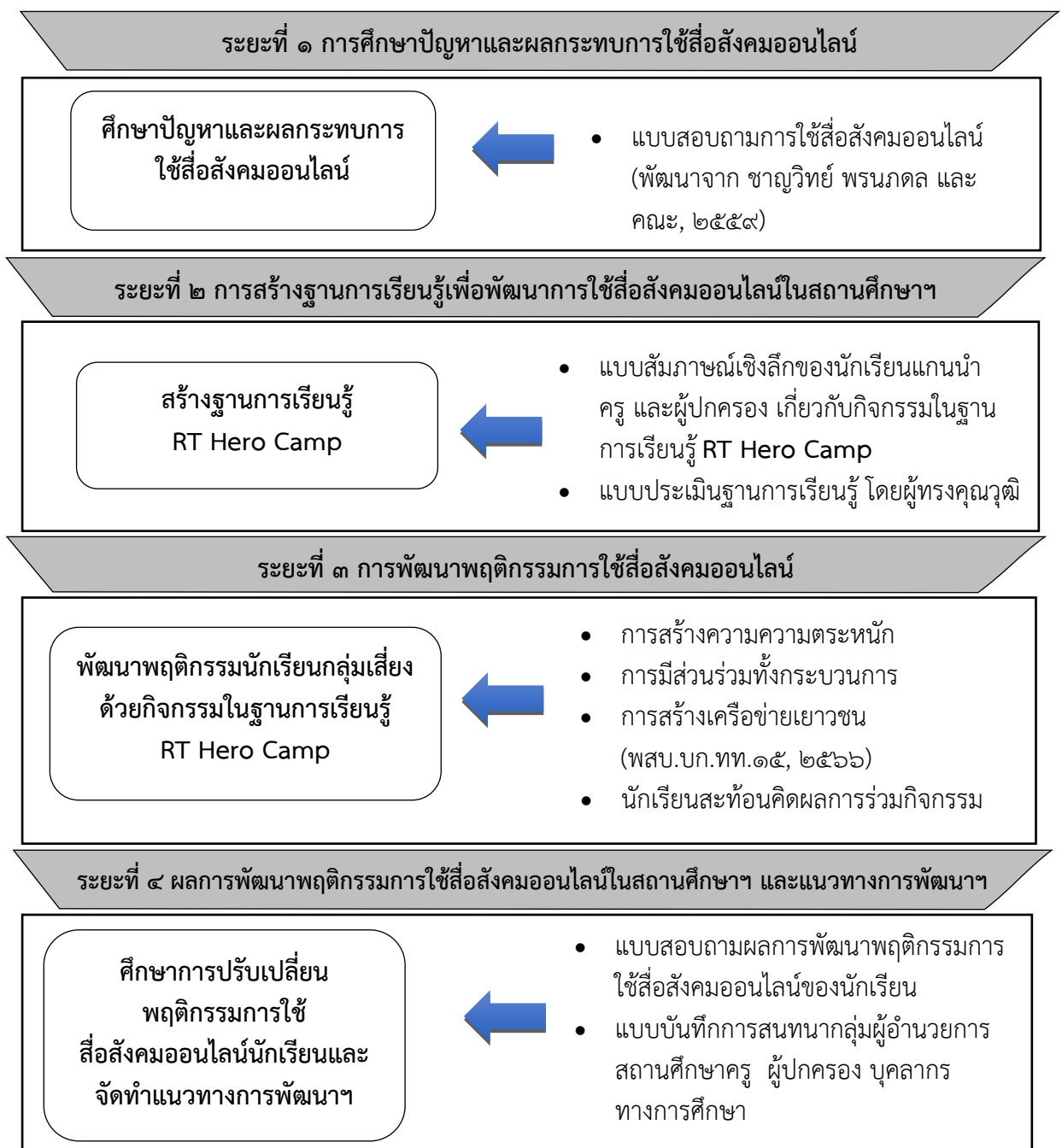


## การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตการณ์ และการประชุม ระดมสมองในแต่ละขั้นตอน คณะผู้ศึกษาใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา สถิติวิเคราะห์เชิง อนุมาน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ขั้นตอนและกระบวนการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี มีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้



## บทที่ ๔

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี คณะผู้ศึกษาแบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น ๓ ตอน ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

ตอนที่ ๑ ผลการศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

ตอนที่ ๒ ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

ตอนที่ ๓ ผลการศึกษากิจกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ ๑ ผลการศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

จากการสังเคราะห์แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ซึ่งพัฒนาจาก ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๙) ที่คณะผู้ศึกษานำไปใช้ในการสำรวจนักเรียน โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี จำนวน ๓๕๐ คน เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งแบบสอบถามประกอบด้วย ข้อคำถามจำนวน ๑๖ ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert scale) ใช้วัดระดับการติตโหะเขียลมีเดีย โดยมีการให้คะแนน ดังนี้ ไม่ใช่เลย ๐ คะแนน ไม่น่าใช่ ๑ คะแนน น่าจะใช่ ๒ คะแนน และ ใช่เลย ๓ คะแนน โดยมี ผล การประเมิน ดังแสดงในตารางที่ ๔.๑ – ๔.๙

ตารางที่ ๔.๑ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	๑๙๒	๕๔.๘๖
หญิง	๑๕๘	๔๕.๑๔

จากตารางที่ ๔.๑ พบว่า จำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ เป็นเพศชาย ร้อยละ ๕๔.๘๖ และเพศหญิง ร้อยละ ๔๕.๑๔ ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกัน

ตารางที่ ๔.๒ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานะทางครอบครัว

สถานะภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน	๑๙๖	๕๖.๐๐
บิดาและมารดาหย่าร้างกัน	๑๑๗	๓๓.๔๓
บิดาถึงแก่กรรม	๑๖	๔.๕๗
มารดาถึงแก่กรรม	๕	๑.๔๓
บิดาและมารดาถึงแก่กรรม	๒	๐.๕๗
อื่นๆ คือ ไม่ได้อยู่กับบิดา มารดา	๑๔	๔.๐๐

จากตารางที่ ๔.๒ พบว่า สถานะทางครอบครัวของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง บิดาและมารดาอยู่ด้วยกันมากที่สุด ร้อยละ ๕๖.๐๐ และน้อยที่สุด คือ บิดาและมารดาถึงแก่กรรม ร้อยละ ๐.๕๗ ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๓ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์ระหว่างมารดา กับตัวนักเรียน

ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับตัวนักเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น	๒๕๐	๗๑.๔๓
ขัดแย้งกันบางครั้ง	๕๕	๑๕.๗๑
ทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง	๗	๒.๐๐
เฉยชา/ห่างเหินต่อกัน	๒๑	๖.๐๐
อื่นๆ คือ ไม่เคยพบเจอกับมารดา	๑๗	๔.๘๖

จากตารางที่ ๔.๓ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับตัวนักเรียนอยู่ด้วยกันอย่างราบรื่นมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ ๗๑.๔๓ และน้อยที่สุดคือ มารดากับตัวนักเรียนทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง คิดเป็นร้อยละ ๒.๐๐

ตารางที่ ๔.๔ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์ระหว่างบิดากับ ตัวนักเรียน

ความสัมพันธ์ระหว่างบิดากับตัวนักเรียน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น	๒๒๙	๖๕.๔๓
ขัดแย้งกันบางครั้ง	๓๗	๑๐.๕๗
ทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง	๙	๒.๕๗
เฉยชา/ห่างเหินต่อกัน	๓๙	๑๑.๑๔
อื่นๆ คือ ไม่เคยพบเจอกับบิดา มารดา	๓๖	๑๐.๒๙

จากตารางที่ ๔.๔ พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างบิดากับตัวนักเรียนอยู่ด้วยกันอย่างราบรื่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ ๖๕.๔๓ และน้อยที่สุดคือ มารดากับตัวนักเรียนทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๗

ตารางที่ ๔.๕ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ

ความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ค่อยมีเพื่อน	๘	๓.๗๐
มีเพื่อนสนิทที่ปรึกษาได้	๒๐๒	๙๓.๕๒
มีเพื่อนคุยได้ในเรื่องทั่วๆ ไป	๐	๐.๐๐
ขัดแย้งกับเพื่อนบ่อยครั้ง	๖	๒.๗๘

จากตารางที่ ๔.๕ ความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิท ที่ปรึกษาได้ คิดเป็นร้อยละ ๙๓.๕๒ และไม่มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ ๐.๐๐) ที่ตอบว่ามีเพื่อนคุยได้ในเรื่อง ทั่ว ๆ ไป

ตารางที่ ๔.๖ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาใช้สื่อสังคมออนไลน์

ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์	ทั้งหมด	ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ (๐-๑๙)	คลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ (๒๐-๒๙)	ติดสื่อสังคมออนไลน์ (๓๐-๔๘)
เฉลี่ยจำนวนการใช้งาน ชั่วโมงต่อวัน (วันธรรมดา)	๖.๔๐	๕.๙๙	๗.๒๙	๗.๕๒
เฉลี่ยจำนวนการใช้งาน ชั่วโมงต่อวัน (วันหยุด)	๙.๑๖	๘.๔๒	๑๐.๗๓	๑๑.๒

จากตารางที่ ๔.๖ ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ระยะเวลาที่ใช้เข้าสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนในภาพรวมช่วงวันธรรมดาเฉลี่ย ๖.๔๐ ชั่วโมง/วัน ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ย ๙.๑๖ ชั่วโมง/วัน

นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ และคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ มีชั่วโมงเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดใกล้เคียงกัน คือ ช่วงวันธรรมดาเฉลี่ย ๗.๕๒ และ ๗.๒๙ ชั่วโมง/วัน ตามลำดับ ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ย ๑๑.๒ และ ๑๐.๗๓ ชั่วโมง/วัน ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๗ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
Facebook	๒๕๒	๗๒.๐๐
Instagram	๑๘๕	๕๒.๘๖
Youtube	๑๔๓	๔๐.๘๖
Google	๕๓	๑๕.๑๔
X	๔๘	๑๓.๗๑
Tiktok	๒๖	๗.๔๓
Discord	๖	๑.๗๑
Telegram	๑	๐.๒๙
Tumblr	๑	๐.๒๙

จากตารางที่ ๔.๗ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook คิดเป็นร้อยละ ๗๒.๐๐ และน้อยที่สุด คือ Tumblr และ Telegram คิดเป็นร้อยละ ๐.๒๙

**ตารางที่ ๔.๘** แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทรศัพท์มือถือ (smartphone)	๓๔๐	๙๗.๑๔
ไอแพด (iPad)/แท็บเล็ต (Tablet)	๘๒	๒๓.๔๓
โน้ตบุ๊ก (Notebook)	๔๖	๑๓.๑๔
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	๔๒	๑๒.๐๐

จากตารางที่ ๔.๘ พบว่า อุปกรณ์ที่นักเรียนใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ (smartphone) คิดเป็นร้อยละ ๙๗.๑๔ รองลงมาคือ ไอแพด (iPad)/แท็บเล็ต (Tablet) คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๔๓ และน้อยที่สุด คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๐๐

**ตารางที่ ๔.๙** แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลการติดสื่อสังคมออนไลน์

ข้อมูลด้านการติดสื่อโซเชียลมีเดีย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ (Not Addicted) (ช่วงคะแนน ๐-๑๙)	๒๔๘	๗๐.๘๖
คลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ (Almost Addicted) (ช่วงคะแนน ๒๐-๒๙)	๕๒	๑๔.๘๖
ติดสื่อสังคมออนไลน์ (Addicted) (ช่วงคะแนน ๓๐-๔๘) (Min = ๐ , Max = ๔๘) (Mean = ๑๘.๙๕) (SD = ๘.๙๕)	๕๐	๑๔.๒๙

จากตารางที่ ๔.๙ ข้อมูลการติดสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า เมื่อใช้แบบสอบถามการติดสื่อสังคมออนไลน์ (Social media addiction test: SMAT) ที่มีค่าคะแนน ๐ - ๔๘ คะแนน โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน ๐-๑๙ หมายถึง ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์

คะแนน ๒๐-๒๙ หมายถึง เสี่ยงหรือคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์

คะแนน  $\geq 30$  หมายถึง ติดสื่อสังคมออนไลน์

จากข้อมูล พบว่า มีนักเรียนที่ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ ๗๐.๘๖ มีนักเรียนที่มีภาวะเสี่ยงหรือคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ ๑๔.๘๖ และมีนักเรียนกลุ่มที่มีภาวะติดสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ ๑๔.๒๙ โดยคะแนนแบบสอบถามมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๑๘.๙๕ คะแนน

จากข้อมูลรายงานผลการศึกษาศาสนาปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี เพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ ๑ พบว่า

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีทั้งเพศชายและเพศหญิงใกล้เคียงกัน นักเรียนส่วนใหญ่เกินครึ่งอยู่กับบิดาและมารดา และมีความสัมพันธ์ที่ดี ราบรื่น และมีเพื่อนสนิทที่ปรึกษาได้ อีกทั้งยังพบว่า ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเภท Facebook Instagram และ Youtube นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดมีโทรศัพท์มือถือ และเมื่อสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบการติดสื่อสังคมออนไลน์และการสัมภาษณ์ครูที่ปรึกษาของนักเรียน พบว่า สภาพปัญหาและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี มี ๓ ประเด็นหลักที่น่าสนใจ คือ

ประเด็นที่ ๑ ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ย พบว่า การใช้เวลาของนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์มีชั่วโมงเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ช่วงวันธรรมดาเฉลี่ย ๗.๕๒ ชั่วโมง/วัน ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ย ๑๑.๒ ชั่วโมง/วัน

ประเด็นที่ ๒ ความรับผิดชอบ พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดนี้ผ่านการคัดกรองจากครูที่ปรึกษาว่ามีความเสี่ยงที่จะติดค้างการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีพฤติกรรมไม่ส่งงาน/การบ้าน มาเรียนสาย เป็นต้น

และประเด็นที่ ๓ ความสัมพันธ์โดยตรงของนักเรียนกับเพื่อน ๆ พบว่า นักเรียนมีเพื่อนสนิทที่ปรึกษาได้ แต่ก็ไม่มีนักเรียนคนใดตอบว่าสามารถพูดคุยได้ในเรื่องทั่ว ๆ ไป

จากข้อมูลรายงานผลการวิเคราะห์แบบทดสอบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media addiction test: SMAT) ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มคลังโคลัสสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๕๒ คน และกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๕๐ คน รวมทั้งสิ้นจำนวน ๑๐๒ คน นั้นมีขนาดใกล้เคียงกัน คณะผู้ศึกษาเห็นว่า ควรนำนักเรียนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง ๒ กลุ่ม เข้าสู่กระบวนการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โดยกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการปรับทัศนคติ การสร้างความตระหนักรู้ การมีส่วนร่วมของเยาวชน ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมต่อไป

## ตอนที่ ๒ การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี โดยกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี กลุ่มที่เสพติดและกลุ่มที่คลังโคลัสการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๑๐๒ คน คณะผู้ศึกษาดำเนินการเป็น ๒ ขั้นตอน ดังนี้

### ๑. การพัฒนากิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

๑.๑ ผลจากการนำแบบสอบถามการติดสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน ๓๕๐ คน เพื่อศึกษาปัญหาและผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี คณะผู้ศึกษานำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บรวบรวมกับผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน เพื่อนำไปออกแบบกิจกรรมในรูปแบบฐาน การเรียนรู้ RT Hero Camp ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครองดังแสดงในตารางที่ ๔.๑๐

ตารางที่ ๔.๑๐ ผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปผลการสัมภาษณ์	คำสำคัญ	ข้อค้นพบ
๑. ท่านมีแนวทาง แนวคิด หรือวิธีการในการสร้างความตระหนักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างไรบ้าง	การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ควรมองทั้งด้านบวกและลบ ในส่วนด้านลบควรมองถึงผลกระทบที่จะตามมาหลังจากใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปแล้ว ดังนั้น แนวทางหรือวิธีการในการสร้างความตระหนักเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ควรใช้การยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด ผ่านการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสร้างกิจกรรมเกม การจำลองสถานการณ์ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ การใช้คลิปวิดีโอสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ ระดมความคิด ระบุปัญหาและวิธีแก้ไข หรือให้นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มเสพติดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เพื่อแก้ไขปัญหาของตนเอง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ออกมาสื่อสารแลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์	๑) สร้างความตระหนัก ๒) ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิด ๓) การยกตัวอย่างเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ๔) ใช้กิจกรรมเป็นตัวกระตุ้น ผ่านการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกม การแสดงบทบาทสมมติ การระดมความคิด เป็นต้น	กิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้าง ความตระหนักช่วยให้เกิด กระบวนการคิดเกี่ยวกับ ผลกระทบด้านลบเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ



## ตารางที่ ๔.๑๐ (ต่อ)

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปผลการสัมภาษณ์	คำสำคัญ	ข้อค้นพบ
๒. ตามความคิดของท่าน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างไรบ้าง	การสร้างความร่วมมือขององค์กรทุกฝ่ายในโรงเรียน เนื่องจากเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนภายในโรงเรียน ดังนั้นนักเรียนแกนนำองค์กรต่าง ๆ สามารถมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนที่มีปัญหาได้ โดยการรวมกลุ่มเฉพาะกิจ สร้างกลุ่มแกนนำในการพัฒนา โดยเริ่มต้นจากรุ่นพี่ในการเป็นต้นแบบ ที่ดีให้แก่รุ่นน้อง ใช้กลุ่มองค์กรนักเรียนในโรงเรียนเป็นผู้นำ ในการขับเคลื่อนการจัดกิจกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๑) การสร้างแกนนำต้นแบบ ๒) การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย ๓) การสร้างกลุ่มองค์กรนักเรียน ๔) การจัดกิจกรรม	การสร้างนักเรียนแกนนำในการเป็นต้นแบบเพื่อสร้างความเข้าใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แก่บุคคลอื่น
๓. ท่านคิดว่านักเรียนสามารถสร้างเครือข่ายเยาวชนในการร่วมกันแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไรบ้าง	นักเรียนสามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือได้โดยผ่านการประชุม ร่วมกันระดมสมองวิเคราะห์ถึงปัญหา ค้นหาสาเหตุ และร่วมกันกำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหา ร่วมกันในการพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เช่น จัดให้มีการตั้งเพจประชาสัมพันธ์ ธารรงค์เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การจัดอบรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การจัดค่ายต่าง ๆ ยกตัวอย่าง การสร้างค่ายกลุ่มเยาวชนคนรักดนตรี-กีฬา เยาวชนจิตอาสา เยาวชนคนรักการออม เยาวชนคนรักสิ่งแวดล้อม เป็นต้น	๑) การรวมกลุ่มแกนนำ ๒) การระดมสมอง ๓) การสร้างค่ายเยาวชน	การสร้างกลุ่มแกนนำต้นแบบ โดยใช้องค์กรนักเรียนภายในโรงเรียนในการรวมกลุ่มจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ธารรงค์ หรือการจัดค่ายเพื่อแก้ไขปัญหาพฤติกรรมแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

## ตารางที่ ๔.๑๐ (ต่อ)

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปผลการสัมภาษณ์	คำสำคัญ	ข้อค้นพบ
๔. ท่านคิดว่าควรมีกิจกรรมใดบ้างในฐานะ การเรียนรู้ RT Hero Camp กิจกรรมสร้างความตระหนัก (กลุ่ม-เดี่ยว)	สร้างความตระหนักให้เห็นถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อย่างถูกต้อง ทราบประโยชน์และโทษจากการใช้งาน เช่น เปิดคลิปตัวอย่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง ซึ่ง เกิดผลกระทบตามมาให้เห็นภาพชัดเจน แสดงบทบาท สมมุติ จำลองสถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง หรือกิจกรรมวางมือถือนิ่งเพื่อคืนสติ สมาธิ ปัญญาสู่ตนเอง	๑) สร้างความตระหนัก ๒) แสดงบทบาทสมมติ	การจัดกิจกรรมในรูปแบบ ฐานที่เน้นการสร้าง ความตระหนัก ต่อนักเรียน โดย เลือกใช้สื่อที่เป็น เหตุการณ์จริง มาให้นักเรียน พิจารณา พร้อม ถ่ายทอดออกมา ในรูปแบบการ นำเสนอต่างๆ
การจำลองสถานการณ์ (กลุ่ม-เดี่ยว)	การสมมติสถานการณ์ให้นักเรียนร่วมกันแสดง ความคิดเห็น เช่น ถ้านักเรียนไปยืนในจุดใดจุดหนึ่ง เช่น ในวัด โบสถ์ สวนสาธารณะ หรืออื่นๆ นักเรียนสามารถทำกิจกรรม อะไรได้บ้างที่ไม่ใช่การใช้มือถือ ให้นักเรียนจัดทำเป็นแผนผัง ความคิด ๗ - ๑๐ กิจกรรม หลังจากนั้นอาจจะให้นักเรียน ระบายสีภาพสถานที่ตามกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อให้สมองซีกขวา - ซ้าย ทำงานร่วมกันโดยควรมีการแบ่งกลุ่มออกแบบ สถานการณ์และแสดงละครสั้นอย่างหลากหลาย	๑) การใช้สถานการณ์สมมติ ๒) รูปแบบกิจกรรมหรือการ ตอบ เช่น แผนผังความคิด การ ระบายสี เป็นต้น	การสมมติสถานการณ์ โดย ใช้คำถามกระตุ้นความคิด ให้นักเรียนนำเสนอ

ตารางที่ ๔.๑๐ (ต่อ)

ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปผลการสัมภาษณ์	คำสำคัญ	ข้อค้นพบ
การออกแบบเพื่อแก้ปัญหา (กลุ่ม-เดี่ยว)	การให้นักเรียนได้ดูวิดีโอหรือติดตามข่าวปัจจุบันเกี่ยวกับการเสกติดสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกันค้นหาสาเหตุหาแนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน เชื่อมโยงไปสู่มิติแห่งการเรียนรู้ ด้านการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา หากกิจกรรมใดสามารถตอบสนองมิติการเรียนรู้ได้ครอบคลุมหรือครบทั้ง ๕ ด้าน นักเรียนจะให้ความสำคัญกับกิจกรรมนั้นๆ มากเป็นพิเศษ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนหาเวลาทำกิจกรรมดังกล่าวมากขึ้น เพราะเล็งเห็นประโยชน์และจะลดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยความสมัครใจ ซึ่งส่งผลดีต่อตัวนักเรียนเองมากกว่าการถูกบังคับให้กระทำ	๑) การระดมความคิด ๒) การสะท้อนกลับของนักเรียน ๓) การใช้ปัญหาเป็นฐาน	การใช้สื่อวิดีโอหรือข่าวให้สมาชิกร่วมกันระดมความคิด ค้นหาสาเหตุเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา เชื่อมโยงไปสู่มิติแห่งการเรียนรู้หลายๆด้าน
๕. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	โรงเรียนควรพยายามสะท้อนให้นักเรียนเห็นผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในด้านบวกและด้านลบ เพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจ ตระหนักรู้ สามารถแยกแยะก้านบวกกับด้านลบ ควรให้นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ตลอดจนการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมกิจกรรมค่ายร่วมด้วย นอกเหนือจากการแก้ไขปัญหาคาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อาจมีการจัดกิจกรรมต่อเนื่องเป็นระยะ ๆ เพื่อพัฒนาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของนักเรียนกลุ่มนี้ต่อไป	๑) การสะท้อนผล ๒) การแก้ปัญหาพฤติกรรม ๓) การจัดกิจกรรมต่อเนื่อง	หลังจากการจัดค่ายเรียบร้อยแล้ว ควรติดตามผลโดยอาจจะมีการมีกิจกรรมสอดแทรกก่อนเรียน เพื่อเสริมสมาธิ สติ และลด ละ เลิกการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน สรุปได้ว่า การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นแนวทางแก้ไขที่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยสามารถดำเนินการผ่านการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติการเล่นเกม การระดมความคิดเห็นก่อนปัญหาจากเหตุการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ซึ่งควรเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นใกล้ตัวของนักเรียน นำไปสู่การเกิดความรู้สึกตระหนักรับรู้ต่อปัญหาของตนเอง ใช้กระบวนการกลุ่มหรือเพื่อนเข้ามาช่วยแก้ไขปัญหาลงมือจนให้ทุกคนได้แสดงออกทางความคิดผ่านการพูด การนำเสนอ การสะท้อนคิดผ่านการเขียน โดยใช้กลุ่มนักเรียนด้วยกันเองเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรม ซึ่งจะก่อให้เกิดความยั่งยืน ทั้งนี้ต้องมีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะ ๆ เพื่อพัฒนาการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นของกลุ่มนักเรียนต่อไป

คณะผู้ศึกษาได้ประมวลข้อค้นพบและออกแบบกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน โดยใช้รูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Idol Camp ของโรงเรียนรัตนวิเชียร เป็นฐานการพัฒนากิจกรรม

## ๒. ผลการประเมินฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

คณะผู้ศึกษาได้นำกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน ๕ ท่าน ตรวจสอบคุณภาพโดยการประเมินความสอดคล้องของกิจกรรมกับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเชียร จังหวัดนนทบุรี ได้ผลการประเมินแสดงดังตารางที่ ๔.๑๑

ตารางที่ ๔.๑๑ ผลการประเมินฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp และข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
๑. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน	๐.๘๐	ใช้ได้	เพิ่มเติมรายละเอียดผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยระบุไปให้ชัดเจนว่ามีใครบ้าง
๒. ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์และกิจกรรมฐานการเรียนรู้	๐.๘๐	ใช้ได้	
๓. หลักการ วัตถุประสงค์ และเป้าหมายของกิจกรรมมีความเหมาะสม สอดคล้องกับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน	๐.๘๐	ใช้ได้	
๔. มีการกำหนดรูปแบบกิจกรรม รายละเอียดกิจกรรม และวิธีการทำกิจกรรมในแต่ละฐานอย่างชัดเจน	๐.๘๐	ใช้ได้	
๕. กิจกรรมฐานการเรียนรู้ทุกกิจกรรม สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ช่วยให้นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด	๑.๐๐	ใช้ได้	

ตารางที่ ๔.๑๑ (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่า IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ
๖. รูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ในแต่ละฐาน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความตระหนักถึงปัญหา และผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๑.๐๐	ใช้ได้	
๗. รูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ในแต่ละฐาน ส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ	๑.๐๐	ใช้ได้	
๘. การดำเนินงานในแต่ละฐาน มีนักเรียนเป็นผู้นำในการทำกิจกรรม	๑.๐๐	ใช้ได้	
๙. มีการวัดและประเมินผลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ก่อน ระหว่าง และ หลังการทำกิจกรรมทุกฐาน	๐.๒๐	ต้องปรับปรุง	ในการจัดกิจกรรมยังไม่ระบุถึงแนวทางการวัดและประเมินผลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ชัดเจน
๑๐. ผลลัพธ์ของกิจกรรมฐานการเรียนรู้ สามารถนำไปสู่การสร้างและขยายเครือข่าย ส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน	๑.๐๐	ใช้ได้	

จากผลการประเมินฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp และข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน มีค่าสอดคล้องของกิจกรรมกับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านเกณฑ์ ๐.๕ ได้แก่ รายการประเมินที่ ๑, ๒, ๓, ๔, ๕, ๖, ๗, ๘ และ ๑๐ แสดงว่า กิจกรรมสามารถนำไปพัฒนาพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเชียร จังหวัดนนทบุรี ได้

ส่วนรายการประเมินที่มีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ ๐.๕ ได้แก่ รายการที่ ๙ ผู้ทรงคุณวุฒิได้มีข้อเสนอแนะว่า แต่ละฐานการเรียนรู้ให้ระบุวิธีการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม โดยระบุเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถสรุปผลการจัดกิจกรรมได้นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ดีขึ้น

โดยภาพรวมสรุปได้ว่า ฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp สามารถนำไปพัฒนาพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเชียร จังหวัดนนทบุรี ได้

อย่างไรก็ตาม ผลจากการวิเคราะห์ระยะเวลาและเนื้อหาของแต่ละกิจกรรม พบว่า ควรมีการหลอมรวมกิจกรรมให้เหลือ ๗ กิจกรรม แต่นักเรียนสามารถบรรลุจุดประสงค์ครบถ้วน

คณะผู้ศึกษาจึงสรุปกิจกรรมทั้ง ๗ กิจกรรม ดังนี้ ฐานที่ ๑ ลูกบอลหลากสี ฐานที่ ๒ Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันทองทอง ฐานที่ ๓ สถานีนี้ขอแจ้งข่าว ฐานที่ ๔ ธนาคารโรงเรียน ฐานที่ ๕ Take a break ฐานที่ ๖ สติเตือนภัย และ ฐานที่ ๗ BRAINSTORM

## ๒. ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

คณะผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โรงเรียนรัตนธิเบศร์ จำนวน ๑๐๒ คน ในวันที่ ๑๖ มีนาคม ๒๕๖๗ ณ ห้องประชุมโรงเรียนรัตนธิเบศร์ และบริเวณรอบโรงเรียน และดำเนินการสัมภาษณ์นักเรียนที่ร่วมกิจกรรม RT Hero Camp ผลจากการจัดกิจกรรมพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนด้วยกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ พบว่า แต่ละฐานการเรียนรู้ออกแบบกิจกรรมเพื่อปรับทัศนคติต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ใน ๓ ด้านได้ คือ ๑) ด้านการบริหารจัดการเวลา โดยเน้นการปรับลด จัดสรรเวลาหน้าจอในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และหาหรือคิดกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ ๒) ด้านความรับผิดชอบ การสร้างมุมมองของการรับผิดชอบต่อหน้าที่ของนักเรียนทั้งต่อตนเองและเพื่อนร่วมชั้น โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคนในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน จนเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน นำมาสู่ข้อตกลงและการปฏิบัติตนอันเป็นที่ยอมรับในห้องเรียน โดยแต่ละฐานจะมีกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้นักเรียนสะท้อนคิดถึงหน้าที่ของการเป็นนักเรียน การแบ่งเวลาเพื่อทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ และ ๓) ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและเพื่อนร่วมห้อง มีความสัมพันธ์โดยตรงกับประสิทธิภาพของการเรียนรู้ และคุณภาพชีวิต ในแต่ละฐานจะมีกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้นักเรียนทำงานเป็นทีม ที่จะต้องเรียนรู้ วิธีจัดการกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลให้ดีขึ้น

สรุปข้อค้นพบที่สำคัญและมีลักษณะร่วมกันทั้ง ๓ ประการ คือ ๑) การสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness) โดยส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ๒) การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration) โดยทุกภาคส่วนต้องเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนรวมพลังกันทำกิจกรรมแก้ไขปัญหาด้วยประสบการณ์ตรง ๓) การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network) โดยเริ่มจากกลุ่มเครือข่ายเยาวชนเล็ก ๆ ระดับชุมชนท้องถิ่นแล้วขยายไปสู่ระดับจังหวัด รวมทั้งเครือข่ายความมีเอกภาพทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมในสถานศึกษาและชุมชน

### ตอนที่ ๓ ผลการศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และการจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา

ในการศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และการจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ ๓ นี้ ได้แบ่งการนำเสนอเป็น ๒ ส่วน ดังนี้

#### ๑. ผลการศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

จากการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน ให้กับนักเรียนจำนวน ๑๐๒ คน คณะผู้ศึกษาได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ถึงแนวโน้มการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการตอบแบบสอบถาม ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน แสดงดังตารางที่ ๔.๑๒

ตารางที่ ๔.๑๒ ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

รายการ	mean	S.D.
๑. ฉันมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น	๒.๖๘	๐.๔๗
๒. ฉันสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	๒.๖๙	๐.๔๙
๓. ฉันจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ดีขึ้น	๒.๖๓	๐.๕๑
๔. ฉันตระหนักได้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการใช้ชีวิตของฉัน	๒.๕๙	๐.๕๕
๕. ฉันจะพยายามจัดสรรเวลาให้มากขึ้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๒.๕๙	๐.๕๕
๖. ฉันมีช่องทางอื่นๆในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	๒.๕๘	๐.๕๙
๗. ฉันสนใจที่จะขยายผลการอบรมไปยังคนใกล้ชิด	๒.๕๔	๐.๖๑
๘. ฉันสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้	๒.๕๗	๐.๕๗
๙. ภายหลังจากทำกิจกรรม ฉันมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง	๒.๖๑	๐.๕๗
๑๐. ฉันมีความรู้สึกที่ดีกับการทำกิจกรรมในค่าย RT Hero Camp	๒.๖๐	๐.๕๕
รวม		

จากตารางที่ ๔.๑๒ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี พบ ๓ อันดับแรกมากที่สุด ดังนี้

- ๑) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุด ( $\bar{x}$  = ๒.๖๙, S.D. = ๐.๔๙)
- ๒) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น

( $\bar{x}$ =๒.๖๘,S.D = ๐.๔๗) และ ๓) ภายหลังจากทำกิจกรรม ฉันมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง ( $\bar{x}$ =๒.๖๑,S.D = ๐.๕๗) ส่วนความคิดเห็นของนักเรียนที่สนใจจะขยายผลการอบรมไปยังคนใกล้ชิด มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ( $\bar{x}$ =๒.๕๔,S.D = ๐.๖๑)

สรุปได้ว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้อุปกรณ์สื่อสังคมออนไลน์ มีแนวโน้มที่ดีขึ้น โดยนักเรียนเห็นว่า นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุด นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การใช้อุปกรณ์สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น และนักเรียนมีความรู้สึกที่ดีกับตนเองเมื่อได้รับการพัฒนา ผ่านกิจกรรมฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp ทั้ง ๗ ฐาน

## ๒. ผลการจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาฐานการเรียนรู้เพื่อ

### การขยายผล ต่อไป

สรุปข้อมูลจากการวิเคราะห์แบบบันทึกการสนทนากลุ่มผู้อำนวยการสถานศึกษา ครูผู้ปกครอง และบุคลากรทางการศึกษา ตามประเด็นคำถามได้ดังนี้

ส่วนที่ ๑ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้

๑. ท่านคิดว่าฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แต่ละฐานมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

ผลการสนทนากลุ่ม : ฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp แต่ละฐานมีความเหมาะสมมากในด้านกิจกรรม เนื้อหา บรรยากาศ สื่อ อุปกรณ์ สถานที่ และแกนนำนักเรียน

๒. ท่านคิดว่าฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรมีการปรับปรุงเพิ่มเติมอย่างไรหรือไม่

ผลการสนทนากลุ่ม : ควรมีการปรับเปลี่ยนระยะเวลาในแต่ละฐาน จากเดิมที่กำหนดให้กิจกรรม ฐานละ ๔๐ นาที ควรลดลงมาเป็นประมาณฐานละ ๓๐ นาที

ส่วนที่ ๒ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวทางการขยายผลฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

๑. ท่านคิดว่าหากนำแนวทางฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปใช้ขยายผล มีแนวโน้มความเป็นไปได้หรือไม่ อย่างไร และควรพัฒนาปรับปรุงอย่างไร

ผลการสนทนากลุ่ม : สามารถนำแนวทางการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp ไปใช้ขยายผลได้อย่างดีเยี่ยม เนื่องจากกิจกรรมเหมาะสม เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ครอบคลุมด้านเวลา ด้านความรับผิดชอบ และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

๒. ขอให้ท่านช่วยวิพากษ์ความสำเร็จของการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

๒.๑ การสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness)

ผลการสนทนากลุ่ม : เนื้อหาและกิจกรรมรวมถึงวิทยากรมีความเหมาะสมสอดคล้องกับด้านต่าง ๆ สร้างความตระหนักรู้ในการใช้เวลาับสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม เสริมความรับผิดชอบต่อของนักเรียน ด้วยกิจกรรมสะท้อนคิดเรื่องระเบียบวินัย ประโยชน์จากการแบ่งเวลา



และให้นักเรียนระบุกิจกรรมเสริมความสัมพันธ์ที่สอดคล้องในทุกฐาน

## ๒.๒ การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration)

ผลการสนทนากลุ่ม : นักเรียนแกนนำร่วมกับคณะครูแกนนำร่วมวางแผน ออกแบบกิจกรรม วิพากษ์ ปรับปรุงและดำเนินกิจกรรมไปจนถึงการสะท้อนคิด วัดและประเมินผล พฤติกรรม อีกทั้งเยาวชนทุกคน ได้มีส่วนร่วมทุกกระบวนการ โดยเป็นวิทยากรร่วมสะท้อนคิด ร่วมกิจกรรม ร่วมออกแบบวางแผน

## ๒.๓ การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network)

ผลการสนทนากลุ่ม : ขยายเครือข่ายจากแกนนำเยาวชน Hero to Hero นักเรียนผู้เข้าอบรม ร่วมสมัครเป็นสมาชิกกับฐานการเรียนรู้แต่ละฐานเพื่อพัฒนาเป็นแกนนำต่อไป

๒.๔ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นอกเหนือจากการจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp

ผลการสนทนากลุ่ม : นักเรียนแกนนำมีศักยภาพในการนำเสนอเนื้อหาผ่าน กิจกรรม สามารถสรุปกิจกรรมต่าง ๆ ได้สอดคล้องครบถ้วน ควรที่จะขยายผล สร้างและฝึกฝน แกนนำรุ่นต่อไป

จากการศึกษาผลการพัฒนาพฤติกรรมในฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน ด้วยการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีแนวโน้มของการรับรู้ที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้มากที่สุด นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ ถูกต้องมากขึ้น และนักเรียนมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง

ความคิดเห็นที่มีต่อกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp พบว่า กิจกรรมฐาน การเรียนรู้ RT Hero Camp มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อ สังคมออนไลน์ที่ครอบคลุมปัญหาและผลกระทบ และสร้างความตระหนักรู้ ด้านเวลา ด้านความ รับผิดชอบ และด้านความสัมพันธ์

และในการปฏิบัติการจัดวิทยา มิติสังคมที่เน้นกระบวนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของ เยาวชน พบว่า นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างหลากหลาย เริ่มต้นออกแบบ วางแผนโครงการ กิจกรรม การ สร้างความตระหนักในขั้นต้นจนถึงการสร้างเชื่อมั่นในบทบาทของแกนนำ เพื่อดำเนินกิจกรรมการ สร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นการสะท้อนคิดก่อนการปฏิบัติ สร้างความเป็นผู้นำ การเป็นวิทยากร การบริหารจัดการ การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า การวางแผนออกแบบกิจกรรมการวิพากษ์ ปรับปรุง ดำเนินกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง มีการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ การสะท้อนความรู้ ทักษะ หรือความเข้าใจเกี่ยวกับทิศทางในการดำเนินชีวิต ความมั่นใจในตนเอง ความเชื่อมโยงทาง สังคมและสุขภาวะทางจิตวิทยา ยกระดับความสามารถของนักเรียนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ถอด บทเรียนความสำเร็จ และแนวทางการพัฒนาผ่านการสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติแต่ละฐานการเรียนรู้ ตลอดจนความร่วมมือและการประสานงานร่วมงานกับคณะครู

และผลจากการสนทนากลุ่ม ได้แนวทางขยายผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธานีเบสร์ จังหวัดนนทบุรี ดังนี้

๑. โรงเรียนควรดำเนินการสำรวจสภาพปัญหา คัดกรองนักเรียนเพื่อเข้ารับการพัฒนา

ส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน ทั้งครูบุคลากร สร้างนักเรียนแกนนำ การมีส่วนร่วมจากผู้ปกครอง สร้างฐานการเรียนรู้ตามบริบทของโรงเรียน

๒. ครูและบุคลากร มีส่วนร่วมในการคัดกรองนักเรียน ร่วมเป็นแกนนำ ขยายผลและติดตามนักเรียนผู้เข้ารับการพัฒนาเป็นระยะ

๓. นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการเป็นแกนนำ และต้องขยายเครือข่ายจากแกนนำเยาวชน Hero to Hero เชิญชวนนักเรียนผู้เข้าอบรมที่มีความสนใจร่วมสมัครเป็นสมาชิกกับฐานการเรียนรู้แต่ละฐานเพื่อพัฒนาเป็นแกนนำได้ต่อไป ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ โดยการอบรมพัฒนาความรู้ให้เยาวชนเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องสำหรับเด็กและเยาวชนทั้งการถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ รวมถึงการทำสื่อออนไลน์ผ่าน Facebook, YouTube, Website, Tiktok เป็นต้น

๔. ผู้ปกครอง มีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างต่อเนื่องใกล้ชิด ผู้ปกครองควรร่วมดูแลติดตาม พูดคุย และประสานกับโรงเรียนโดยเฉพาะครูที่ปรึกษาอย่างใกล้ชิดในการปรับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรสร้างทักษะให้เด็กรู้จักใช้สื่อดิจิทัลอย่างเกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ เพื่อเติบโตไปเป็นพลเมืองที่ดีในยุคดิจิทัลต่อไปภายใต้กรอบของการรู้เท่าทันดิจิทัล

นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี อีกด้วย ดังนี้

ประเด็นที่ ๑ ระยะเวลาของการดำเนินการกิจกรรม เป็นเพียงช่วงระยะเวลาสั้นๆ เพียง ๑ วัน การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรมจึงยังไม่เห็นการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน เพียงแต่สามารถประเมินความคิดเห็นที่มีต่อการรับรู้การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หลังการเข้ารับการพัฒนากับฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp เท่านั้น ดังนั้น โรงเรียนจึงควรสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness) โดยส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมผ่านกิจกรรมเสริมประสบการณ์บูรณาการในการเรียนรู้และชีวิตประจำวันของนักเรียนเพื่อความต่อเนื่องยั่งยืนต่อไป

ประเด็นที่ ๒ ในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียน ด้วยฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp โรงเรียนควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration) จากทุกภาคส่วน โดยเปิดโอกาสและส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมและรวมพลังกันทำกิจกรรมแก้ไขปัญหาด้วยประสบการณ์ตรง และ ๓) การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network) เพื่อขยายผลการส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องและเหมาะสม การสนับสนุนให้นักเรียนทุกคนที่ไม่ว่าจะเป็นนักเรียนกลุ่มปกติ หรือกลุ่มเสี่ยง หรือกลุ่มมีปัญหาให้มีส่วนร่วมคิด ร่วมดำเนินการไปพร้อม ๆ กัน จะทำให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งจะเป็นการช่วยส่งเสริมนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มปกติ และช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มเสี่ยงและกลุ่มมีปัญหาให้กลับมาเป็นนักเรียนกลุ่มปกติ นอกจากนี้ โรงเรียนควรสร้างตระหนักรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) และความเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น ทักษะการจัดการเวลาหน้าจอ (screen time management) ความสามารถในการบริหารเวลาการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล และความสามารถในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้

## บทที่ ๕

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษา เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์ดังนี้ ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ๒) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ และ ๓) เพื่อศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา คณะผู้ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ๓ กลุ่ม คือ กลุ่มที่ ๑ นักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จำนวน ๓๕๐ คน โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Yamane (๑๙๗๕) จากนั้นให้ครูที่ปรึกษาเลือกนักเรียนที่มีแนวโน้มเสี่ยงด้านพฤติกรรมและผลการเรียนจากทุกห้องเรียนทุกระดับชั้น (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ – ๖ ทั้งหมด ๕๐ ห้องเรียน) ห้องเรียนละ ๗ คน โดยการเลือก แบบเจาะจง เพื่อศึกษาพฤติกรรมก่อนและหลังการพัฒนา กลุ่มที่ ๒ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน ๒ คน ครูและบุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๖ คน ผู้ปกครอง จำนวน ๒ คน รวมทั้งหมด ๑๐ คน กลุ่มที่ ๓ นักเรียนแกนนำเยาวชน ๗ องค์การของโรงเรียนที่มีผลงานการจัดค่ายเยาวชน ดังนี้ ๑) คณะกรรมการนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จำนวน ๑๐ คน ๒) ลูกเสือกองร้อยพิเศษ จำนวน ๑๐ คน ๓) นักเรียนแกนนำธนาคารโรงเรียน จำนวน ๑๐ คน ๔) นักเรียนแกนนำนักเรียนโรงเรียนคุณธรรม และแกนนำ EM จำนวน ๑๐ คน ๕) นักเรียน แกนนำห้องเรียนสีเขียว จำนวน ๑๐ คน ๖) นักเรียนแกนนำครอบครัวพอเพียง จำนวน ๑๐ คน และ ๗) นักเรียนแกนนำศูนย์นาฏศิลป์ จำนวน ๑๐ คน รวมทั้งหมด ๗๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน ๕ ฉบับ ได้แก่ ฉบับที่ ๑ แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (พัฒนาจาก ขาววิทย์ พรนภดล และคณะ, ๒๕๕๙) มีจำนวน ๑๖ ข้อ มีค่าความเที่ยง (Reliability) เท่ากับ ๐.๘๙๘ ฉบับที่ ๒ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกของนักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครองเกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ ฉบับที่ ๓ แบบประเมินฐานการเรียนรู้โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน ๕ ท่าน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่าง ๐.๒๐ -๑.๐๐ ฉบับที่ ๔ แบบสอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน มีจำนวน ๑๐ ข้อ มีค่าความเที่ยง (Reliability) เท่ากับ ๐.๙๑๑ และฉบับที่ ๕ แบบบันทึกการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (ครู ผู้ปกครอง บุคลากรทางการศึกษาที่เชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ด้านสื่อสังคมออนไลน์ และผู้อำนวยการสถานศึกษา) ซึ่งผ่านการพิจารณาเห็นชอบจากคณะอาจารย์ที่ปรึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## สรุปผลการศึกษา

**๑. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี** ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ สรุปได้ดังนี้ ๑) ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ ๕๔.๘๖ และเพศหญิง ร้อยละ ๔๕.๑๔ สถานะทางครอบครัวของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน ร้อยละ ๕๖.๐๐ รองลงมาหย่าร้าง ร้อยละ ๓๓.๔๓ ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับตัวนักเรียน และบิดากับตัวนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น ร้อยละ ๗๑.๔๓ และ ๖๕.๔๓ ตามลำดับ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนส่วนใหญ่มีเพื่อนสนิทที่ปรึกษาได้ ร้อยละ ๙๓.๕๒ ระยะเวลาที่นักเรียนเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวมช่วงวันธรรมดาเฉลี่ยวันละ ๖.๔๐ ชั่วโมง ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ยวันละ ๙.๑๖ ชั่วโมง โดยนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์มีชั่วโมงเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ ช่วงวันธรรมดาเฉลี่ยวันละ ๗.๕๒ ชั่วโมง ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ยวันละ ๑๑.๒ ชั่วโมง สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook ร้อยละ ๗๒.๐๐ รองลงมาคือ Instagram ร้อยละ ๕๒.๘๖ และอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ (smartphone) ร้อยละ ๙๗.๑๔ รองลงมาคือ ไอแพด (iPad)/แท็บเล็ต (Tablet) ร้อยละ ๒๓.๔๓ ๒) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า เมื่อใช้แบบสอบถามการติดสื่อสังคมออนไลน์ (Social media addiction test: SMAT) ที่มีค่าคะแนน ๐ - ๔๘ คะแนน โดยมีเกณฑ์ตัดคะแนนอยู่ที่ ๐-๑๙ หมายถึง ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ ๒๐-๒๙ หมายถึงคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ และ  $\geq 30$  หมายถึงติดสื่อสังคมออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๓๕๐ คน มีนักเรียนที่ไม่ติดสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ ๗๐.๘๖ มีภาวะคลั่งไคล้ ร้อยละ ๑๔.๘๖ และมีนักเรียนที่มีภาวะติดสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ ๑๔.๒๙ โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ ๑๘.๙๕ คะแนน จากผลการทำแบบสอบถามการติดสื่อสังคมออนไลน์ (Social media addiction test: SMAT) คณะผู้ศึกษาได้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างในการเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน ๑๐๒ คน ซึ่งอยู่ในกลุ่มคลั่งไคล้สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๕๒ คน และกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน ๕๐ คน

**๒. ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์** ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ คณะผู้ศึกษาได้ดำเนินการเป็น ๒ ขั้นตอน คือ การพัฒนาค่ายการเรียนรู้ RT Hero Camp โดยสรุปได้กิจกรรมในฐานการเรียนรู้ จำนวน ๗ ฐาน ได้แก่ ฐานที่ ๑ ลูกบอลหลากสี ฐานที่ ๒ Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันทกลงทาง ฐานที่ ๓ สถานีนี้ออเจ้าข้าว ฐานที่ ๔ ธนาคารโรงเรียน ฐานที่ ๕ Take a break ฐานที่ ๖ สติเตือนภัย และ ฐานที่ ๗ BRAINSTORM จากนั้นจึงดำเนินการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จำนวน ๑๐๒ คน (ทั้งกลุ่มที่คลั่งไคล้และกลุ่มที่ติดสื่อสังคมออนไลน์)

ผลจากการเข้าค่าย RT Hero Camp พบว่า นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิด (ความตระหนักรู้) ใน ๓ ด้าน คือ ๑) ด้านการใช้เวลา เน้นการลดเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ลง และหากิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์มาทำแทน ๒) ด้านความรับผิดชอบ นักเรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ของการเป็นนักเรียน และ ๓) ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยเห็นความสำคัญของการรวมพลังกันทำกิจกรรม / แก้ไขปัญหาร่วมกัน และการทำงานเป็นทีม

๓) ผลการศึกษาพฤติกรรมนักเรียนหลังได้รับการพัฒนา และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนา พบว่า ผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ พบว่า หลังดำเนินการพัฒนานักเรียนกลุ่มเสี่ยงโดยจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐาน นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุดคิดเป็นค่าเฉลี่ย ๒.๖๙ รองลงมาคือ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๒.๖๘ ส่วนนักเรียนสนใจที่จะขยายผลการอบรมไปยังคนใกล้ชิด มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๒.๕๔ แสดงว่ากิจกรรมฐานการเรียนรู้ทั้ง ๗ ฐาน มีส่วนในการพัฒนาพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มคลังโคล้และกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์ ให้มีพฤติกรรมการใช้สื่อที่ดีขึ้นได้

ส่วนข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา นักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง จำนวน ๑๐ คน พบว่า ควรมีแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นแนวทางแก้ไขที่ต้องใช้ระยะเวลาในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยสามารถดำเนินการผ่าน ๑) การสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมในการสร้างความตระหนัก ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ๒) การสร้างนักเรียนแกนนำในการเป็นต้นแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์แก่บุคคลอื่น ๓) การสร้างกลุ่มแกนนำต้นแบบ โดยใช้องค์กรนักเรียนภายในโรงเรียนในการรวมกลุ่มจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ รณรงค์ หรือการจัดค่ายเพื่อแก้ไขปัญหาพฤติกรรม แก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ๔) การจัดกิจกรรมในรูปแบบฐานที่เน้นการสร้างความตระหนักให้แก่ นักเรียนโดยเลือกใช้สื่อที่เป็นเหตุการณ์จริงมาให้นักเรียนพิจารณา พร้อมถ่ายทอดออกมาในรูปแบบ การนำเสนอต่าง ๆ การสมมติสถานการณ์ โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิดและให้นักเรียนนำเสนอ ๕) การใช้สื่อวีดิทัศน์หรือข่าวให้สมาชิกร่วมกันระดมความคิด ค้นหาสาเหตุ เสนอแนวทางแก้ไข ปัญหา เชื่อมโยงไปสู่มิติ แห่งการเรียนรู้หลาย ๆ ด้าน ๖) การกำกับติดตามหลังจากการจัดค่ายเรียบร้อยแล้ว ควรมีกิจกรรมเสริมพัฒนาประสบการณ์ก่อนเรียน เพื่อเสริมสมาธิ สติ และลด ละ เลิกการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกม การระดมความคิดสะท้อนปัญหาจากเหตุการณ์จริงหรือสถานการณ์จำลองที่กำหนดให้ ซึ่งควรเป็นเรื่องราว

ที่เกิดขึ้นใกล้ตัวของนักเรียน นำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ต่อปัญหาของตนเอง ใช้กระบวนการกลุ่มหรือเพื่อนเข้ามาช่วยแก้ไขปัญหา ตลอดจนให้ทุกคนได้แสดงออกทางความคิดผ่านการพูด การนำเสนอ การสะท้อนคิดผ่านการเขียน โดยใช้กลุ่มนักเรียนด้วยกันเองเป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรม ซึ่งจะก่อให้เกิดความยั่งยืน ทั้งนี้ ต้องมีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องเป็นระยะ ๆ เพื่อพัฒนาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของกลุ่มนักเรียนต่อไป

## อภิปรายผล

ผลการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี พบว่า กลุ่มนักเรียนที่มีภาวะคลังไคล์และภาวะติดสื่อสังคมออนไลน์นั้น ปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน คือสถานะทางครอบครัวของนักเรียนที่หย่าร้างหรือเป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยว แม่เลี้ยงเดี่ยว หรือไม่ได้อยู่กับบิดา มารดา ที่มีสถิติจากการสำรวจถึง ๔๔% ของนักเรียนทั้งหมด และแม้อีก ๕๖% จะมีสถานะครอบครัวอยู่ร่วมกันก็ตามนักเรียนก็ยังมีปัญหาเรื่องผลการเรียน และมีผลกระทบในด้านระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน สอดคล้องกับปัทมาภรณ์ สุขสมโสตร์ และปฐมพงษ์ พุ่มพฤษ (๒๕๖๔) ได้ศึกษาถึงปัจจัยสำคัญที่สัมพันธ์กับค่านิยมของวัยรุ่นไทยกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือปัจจัยด้านการเลี้ยงดูของครอบครัว หรือผู้ปกครอง ด้านระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในภาพรวมพบว่าช่วงวันธรรมดาเฉลี่ย ๖.๔๐ ชั่วโมง/วัน ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ย ๙.๑๖ ชั่วโมง/วัน โดยนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มติดสื่อสังคมออนไลน์มีชั่วโมงการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือ ช่วงวันธรรมดาเฉลี่ย ๗.๕๒ ชั่วโมง/วัน ในขณะที่วันหยุดใช้งานเฉลี่ย ๑๑.๒ ชั่วโมง/วัน สอดคล้องกับเสาวภาคย์ แผลมเพชร (๒๕๕๙) ที่ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี พบว่า เวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละวันของนักเรียนใช้เวลาเฉลี่ยวันละ ๗.๓๐ ชั่วโมง นอกจากนี้ หยาตพิรุณ สุภรากรสกุล (๒๕๖๐) ได้ระบุว่า ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ๒ ช่วงชั้น แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญที่ ๐.๐๕ โดยระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่อวันของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายสูงกว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ผู้ปกครองควรเอาใจใส่การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของบุตรหลาน ควรมีการจัดการอบรมให้ความรู้เพื่อให้ตระหนักถึงโทษหรือภัยที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และควรส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรีการออกกำลังกายจิตอาสา เป็นต้น

สื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมใช้มากที่สุดคือ Facebook ร้อยละ ๗๒.๐๐ รองลงมาคือ Instagram ร้อยละ ๕๒.๘๖ และอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ

โทรศัพท์มือถือ (smartphone) ร้อยละ ๙๗.๑๔ รองลงมาคือ ไอแพด (iPad)/แท็บเล็ต (Tablet) ร้อยละ ๒๓.๔๓ สอดคล้องกับ Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr (๒๐๑๒) ศึกษาการใช้สื่อสังคมและอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ของวัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ Facebook คิดเป็นร้อยละ ๗๓ และ หยาตพิรุณ ศุภกรกรสกุล (๒๕๖๐) ที่พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์ใช้งาน Facebook คิดเป็นร้อยละ ๙๗.๑

นักเรียนกลุ่มมีภาวะคลังโคล์และภาวะติดสื่อสังคมออนไลน์ หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp จำนวน ๗ ฐานการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบกิจกรรมในแต่ละฐานเน้นการสร้างความรู้ตระหนัก การมีส่วนร่วมและการสร้างเครือข่ายเยาวชนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้นักเรียนลด ละ เลิกเสพติดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องตามแนวคิดของบทสรุปผู้บริหาร เรื่อง เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งจัดทำโดยผู้เข้ารับการอบรมหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพอากาศ รุ่นที่ ๑๕ ที่กล่าวถึง ข้อค้นพบสำคัญ ๓ ประการ คือ ๑) การสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นกับเยาวชน (Awareness) โดยส่งเสริมการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการศึกษาตลอดชีวิต ปัญหาบนออนไลน์ และปัญหาสิ่งแวดล้อม ผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ๒) การมีส่วนร่วมทั้งกระบวนการ (Collaboration) โดยทุกภาคส่วนต้องเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดแผนและนโยบายในระดับชาติและภาครัฐหรือแหล่งทุนควรส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนรวมพลังกันทำกิจกรรมแก้ไขปัญหาด้วยประสบการณ์ตรง และ ๓) การสร้างเครือข่ายเยาวชน (Cooperative Network) โดยเริ่มจากกลุ่มเครือข่ายเยาวชนเล็ก ๆ ระดับชุมชนท้องถิ่นแล้วขยายไปสู่ระดับจังหวัด รวมทั้งเครือข่ายความร่วมมือจากองค์กรภาคีทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคมที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนนโยบายสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมในสถานศึกษาและชุมชน (บทสรุปผู้บริหาร : เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน, ๒๕๖๖)

หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp คณะผู้ศึกษาได้ให้นักเรียนทำแบบสอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ ๑) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้ ๒) นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น ๓) นักเรียนจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ดีขึ้น ๔) ภายหลังการทำกิจกรรม นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง ๕) มีความรู้สึกที่ดีกับการทำกิจกรรมในค่าย RT Hero Camp ๖) นักเรียนตระหนักได้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน ๗) นักเรียนจะพยายามจัดสรรเวลาให้เหมาะสมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ๘) นักเรียนเห็นช่องทางอื่นๆ ในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ๙) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้ และ ๑๐) นักเรียนสนใจที่จะขยายผลการอบรมไปยังคนใกล้ชิด

สำหรับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน โดยการใช้การจัดฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp ๗ ฐานการเรียนรู้นั้น สามารถนำไปขยายผลใช้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้ โดยมีแนวทางในการพัฒนาดังนี้ ๑) สร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมในการสร้างความตระหนัก ๒) สร้างนักเรียนแกนนำ ๓) สร้างกลุ่มแกนนำต้นแบบ ๔) จัดกิจกรรมในรูปแบบฐานที่เน้นการสร้างความรู้ความตระหนักให้แก่ นักเรียน ๕) ใช้สื่อวีดิทัศน์หรือข่าวจากชีวิตจริงเพื่อระดมความคิด ค้นหาสาเหตุเสนอแนวทางแก้ไข ๖) กำกับติดตามพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากการจัดค่าย นอกจากนี้ ควรมีกิจกรรมเสริมประสบการณ์ก่อนเรียน เพื่อเสริมสมาธิ สติ และลด ละ เลิกการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มเติมด้วย

## ข้อเสนอแนะ

### ๑. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

๑.๑ ผู้บริหารสถานศึกษาควรกำหนดนโยบายและส่งเสริมให้มีการนำหลักสูตร/กิจกรรมเสริมประสบการณ์การเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับนักเรียน โดยบรรจุไว้ในแผนพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน มุ่งเน้นการนำหลักสูตรไปใช้เพื่อป้องกันปัญหามากกว่าการมุ่งแก้ปัญหา และควรเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียน

๑.๒ โรงเรียนควรให้ความสำคัญในการฝึกอบรมครู (training for trainers) ให้สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับผู้เรียน

๑.๓ กระทรวงศึกษาธิการควรกำหนดเป็นนโยบายเกี่ยวกับการสร้างหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัล เพื่อใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัลสำหรับเยาวชนของประเทศไทย

### ๒. ข้อเสนอแนะในการทำศึกษาครั้งต่อไป

๒.๑ การจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ระยะเวลาที่น้อยเกินไป อาจจะไม่สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนได้ในทันที การศึกษาครั้งต่อไปจึงควรพิจารณาจำนวนวัน ระยะเวลา และดำเนินการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งมีการประเมินผลพฤติกรรมของนักเรียนที่เปลี่ยนไปในแต่ละรอบ

๒.๒ ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์องค์ประกอบของปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม บุคคล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลกระทบต่อการเรียน ความเครียด ความก้าวร้าว ความสัมพันธ์ และสุขภาพของนักเรียนด้วย

๒.๓ ควรศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งอาจจะส่งผลต่อพฤติกรรมในด้านอื่น ๆ ได้



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

#### หนังสือ

- เกศรินทร์ โชคเพิ่มพูน. (๒๕๖๓). การพัฒนาแนวทางการตรวจสอบสื่อรูปแบบการมีส่วนร่วมของเยาวชน  
เครือข่ายเผ่าละว้า. วารสารวิทยาการจัดการ, ๑๖ (๑), ๑๗-๔๓.
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (๒๕๕๔). ผลกระทบของโซเชียลเน็ตเวิร์คหรือโซเชียลมีเดียต่อสังคมไทย.  
<http://www.gotoknow.org/posts/471684>
- กายกาญจน์ แสนแก้ว. (๒๕๕๘). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ Gen-x ในกรุงเทพมหานคร.  
(การค้นคว้าอิสระ ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ). DSpace.  
<http://dspace.bu.ac.th/jspui/handle/123456789/2395>
- จุฑารัตน์ ศรารณวงศ์ และคณะ. (๒๕๖๐). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วารสารบรรณศาสตร์, ๑๐ (๒), ๑๖-๓๑.
- จิระศักดิ์ เจริญพันธ์ และเฉลิมพล ต้นสกุล. (๒๕๕๐). พฤติกรรมสุขภาพคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม. มหาสารคาม : โรงพิมพ์คลังนาวิทยา.

#### เอกสารวิจัยและวิทยานิพนธ์

- ชนากิตต์ ราชพิบูลย์. (๒๕๕๓). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร  
สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- บทสรุปผู้บริหารเยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน. (๒๕๖๖). เรื่อง เยาวชนกับการมีส่วนร่วม  
ในการพัฒนาอย่างยั่งยืน. เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับ  
ผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพอากาศ รันที่ ๑๕ ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๖
- มณฑิรา เหมือนจันทร์. (๒๕๖๓). พฤติกรรมการติโซเชียลมีเดียและความภาคภูมิใจในตนเองของ  
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอหาดใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
มัธยมศึกษา เขต ๑๖ (วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย). Chula ETD. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/3914>

#### วารสารและหนังสือพิมพ์

- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (๒๕๕๙). การพัฒนาแบบทดสอบการตัดสินใจ. วารสารสมาคมจิตแพทย์  
แห่งประเทศไทย, ๕๙ (๑), ๓-๑๔.
- \_\_\_\_\_. (๒๕๖๐). การพัฒนาแบบวัดภูมิคุ้มกันการตัดสินใจ. วารสารสมาคมจิตแพทย์  
แห่งประเทศไทย, ๖๒ (๑), ๓-๑๖.
- ทินกร วงศ์ปาริณย์ และคณะ. (๒๕๕๔). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของแบบวัดความภาคภูมิใจ  
ในตนเองของโรเซนเบิร์ก : การศึกษาในนักศึกษาไทย. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย,

๕๖ (๑). ๕๙-๗๐.

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด และปฐมพงษ์ พุ่มพุกษ์. (๒๕๖๔). ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยา. *วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา*, ๑๓(๑). ๑๑๙-๑๓๗.

วสันตพรพร อมรไพศาล และอุษณีย์ เสี่ยงพานิช. (๒๕๖๔). พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, ๙ (๒). ๑๘-๓๒.

วัฒน์ ภูวทิศ. (๒๕๕๔). การใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบเชิงจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสารของผู้สื่อข่าว. *วารสารนักบริหาร*, ๓๑(๑), ๑๖๖-๑๗๔.

ประกายเพชร สุภะเกษ และคณะ. (๒๕๕๑). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมสื่อกอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*, ๓๘ (๓). ๓๑๗-๓๓๐.

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. (๒๕๕๔). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. *วารสารนักบริหาร*, ๓๑ (๔), ๙๙-๑๐๓.  
พัชญ์สิตา เหลี่ยมทองคำ และ นมิดา ชื้อสัตย์สกุลชัย. (๒๕๖๑). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์. ใน *ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ(บ.ก.). ประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ และสิ่งประดิษฐ์ ครั้งที่ ๒ ประจำปี ๒๕๖๑; ๑๘ กรกฎาคม ๒๕๖๑* (หน้า ๑๑๕-๑๒๓). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ไพฑูรย์ มีกุล และคณะ. (๒๕๕๓). พฤติกรรมมนุษย์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.  
พรานภา เวียงคำ. (๒๕๕๓). ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือมูลนิธิ คณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, ๑๔(๑). ๑๖๑-๑๖๘.

ภาณุวัฒน์ ศิวะสกุลราช. (๒๕๕๐). *แนวคิดพื้นฐานพฤติกรรมมนุษย์*.

<https://www.geh2001.ssru.ac.th/file.php/1/u1.pdf>.

หยาดพิรุณ ศุภการสกุล. (๒๕๖๐). พฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเพชรบูรณ์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 8 (2), 53-71.

## กฎหมาย

ราชบัณฑิตยสถาน. (๒๕๔๖). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๖ กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.

ราชบัณฑิตยสถาน. (๒๕๕๔). สื่อสังคม-เครือข่ายสังคม. สืบค้น ๑๐ เมษายน ๒๕๖๒, จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (๒๕๕๕). สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. ใน เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตร มัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ สำหรับครู ICT ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาแพร่ เขต ๒ (หน้า ๒๔-๑๓).แพร่ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต ๒.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)*.

<https://www.nesdc.go.th/main.php?filename=index>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (๒๕๖๕). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี ๒๕๖๕. <https://www.etda.or.th/getattachment/78750426-4a58-4c36-85d3-d1c11c3db1f3/IUB-65-Final.pdf.asp>

### ภาษาต่างประเทศ

Jin Mao. (2014). Social Media for learning : A mixed methods study on high school students' techonoly affordances and perspective. *Computers in Human Behavior*, 33, 213-223.

Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr. (2012). Social Media & Mobile Internet Use among Teens and Young Adults. Millennials. *Pew internet & American life project*. 1-37.

Sirichodok, T., Makar ramani, R., & Sangpum, W. (2012). A guideline of social media application for the collaborative learning in higher education. *Paper presented at the International e-Learning Conference on Smart Innovations in Education & Lifelong*

*Learning*. IMPACT, Muang Thong Thani, Nonthaburi, Thailand, June 14-15, 2012.

ภาคผนวก

## ผนวก ก

### ฐานกิจกรรม ค่าย RT Hero Camp

#### ฐานที่ ๑ ฐานลูกบอลหลากสี

ชื่อกิจกรรม	ลูกบอลหลากสี มีดีกว่าที่คิด
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๔๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำ ลูกเสือกองร้อยพิเศษ
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน
วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	

๑. ลูกบอลสี (๔ สี)	จำนวน ๓๐๐ ลูก
๒. ก่อ่ง ใส่ลูกบอลสี (อะคริลิกใส)	จำนวน ๑ ก่อ่ง
๓. อ่างน้ำเป่าลมใหญ่	จำนวน ๑ ใบ
๔. พวงกุญแจ	จำนวน ๖๐ อัน
๕. ลำโพงเคลื่อนที่ GBL๓๑๐ พร้อมไมค์โครโฟน (๒ ตัว)	จำนวน ๑ ชุด

#### จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๔. นักเรียนมีพฤติกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และความรับผิดชอบได้
๕. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

#### วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. จัดกลุ่มย่อยนักเรียนจำนวน ๓ – ๔ คน เพื่อทำกิจกรรม
๒. ผู้รับผิดชอบกิจกรรมชี้แจงขั้นตอน และรายละเอียดการทำกิจกรรม
๓. ผู้รับผิดชอบกิจกรรมกำหนดรูปแบบและวิธีการได้มาและเก็บรักษาลูกบอลสี ดังนี้
  - ๓.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่มย่อยส่งตัวแทนออกมาจับฉลากว่ากลุ่มของตนเองจะได้ลูกบอลสีอะไร
  - ๓.๒ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันในการที่จะนำลูกบอลสีของตนเองนำไปใส่ในก่อกองให้ได้มากที่สุดหรือครบตามจำนวนที่มี โดยต้องเก็บรักษาลูกบอลสีของตนเองให้อยู่ในก่อกอง
  - ๓.๓ นักเรียนกลุ่มย่อยอื่นต้องนำลูกบอลสีของตนเองนำไปใส่ในก่อกองให้ได้มากที่สุดหรือครบตามจำนวนที่มี และต้องไปนำลูกสีของเพื่อนในกลุ่มย่อยอื่นออกมาจากก่อกองให้ได้มากที่สุด
๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มปฏิบัติกิจกรรม โดยวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา ระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหา ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง เพื่อน ครอบครัวและโรงเรียน พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาในทางที่สร้างสรรค์ (ให้ระยะเวลา ๒๐ นาที)

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปผลการดำเนินกิจกรรมเพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกัน
๖. ตัวแทนนักเรียนออกมาเสนอแนะกิจกรรมที่เน้นการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ด้านการใช้สื่อโซเชียล

#### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนได้มีส่วนในการวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนได้มีส่วนในการทำงาน เสนอทางออกที่สร้างสรรค์ เพื่อไม่ให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนได้คิดค้นกิจกรรมที่มีส่วนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียนได้
๔. นักเรียนเกิดพฤติกรรมด้านความสัมพันธ์และความรับผิดชอบต่อส่วนรวมได้

#### การเสริมแรงทางบวกประจำวัน

๑. ได้รับการบวกคะแนนเพิ่ม หากสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จและตรงตามเวลาที่กำหนด
๒. กลุ่มนักเรียนที่ทำกิจกรรมเสร็จก่อนเป็นกลุ่มแรก จะได้รับของรางวัลเป็นพวงกุญแจ

## ฐานที่ ๒ กิจกรรมฐาน Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันทหลงทาง

ชื่อกิจกรรม Are you lost in the world like me? ช่วยที ฉันทหลงทาง

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม ๔๐ นาที

ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม นักเรียนแกนนำศูนย์ครอบครัวพอเพียงโรงเรียนรัตนานิเบศร์

จำนวนนักเรียนแกนนำ ๑๐ คน

วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม

๑. กระดาษ A๔ จำนวน ๓๐ แผ่น
๒. กระดาษชาร์ตแผ่นใหญ่ จำนวน ๓๐ แผ่น
๓. ปากกาเมจิกคละสี ๑๒ แท่ง จำนวน ๔ กล่อง
๔. กระดาษแข็งแผ่นใหญ่ ๔ สี จำนวน ๔ แผ่น
๕. ของรางวัล ตุ๊กตาขนาดเล็ก ๓๐ ตัว ตุ๊กตาขนาดกลาง ๕ ตัว พวงกุญแจ ๑๐ อัน
๖. กระดาษขาตั้งฟลิปชาร์ต ๒ อัน
๗. กระดาษโพสอิท ๔ สี ๔ แพ็ค

จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถเรียนรู้จากการปฏิบัติตนของตัวการ์ตูนเพื่อสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นจริง
๒. นักเรียนสามารถสะท้อนแนวคิดจากผู้ร่วมกิจกรรมถึงผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดโซเชียลมีเดียมากเกินไป
๓. นักเรียนสามารถบอกกิจกรรมสร้างสรรค์แทนการเสพติดสังคมออนไลน์ได้
๔. นักเรียนตระหนักถึงข้อเสียในการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป และสามารถบอกข้อดีหรือ ประโยชน์ของการลด ละ เลิก เสพติดสังคมออนไลน์ได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

๕. นักเรียนร่วมกันดูคลิปจาก YouTube เรื่อง “Are you lost in the world like me?” <https://youtu.be/-kT5yvSe4lg?si=oFGwA55apMJglou5> (๓ นาที)
๖. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอนการทำกิจกรรมโดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๔-๕ คน พร้อมแจกอุปกรณ์ กระดาษชาร์ต และปากกาคละสีกลุ่มละ ๑ กล่อง นักเรียนแกนนำตั้งคำถามกระตุ้นความคิดดังนี้
  - ๑) จากคลิปที่นักเรียนได้รับชม นักเรียนเห็นเหตุการณ์อะไรบ้าง  
(คนเดินเล่นโทรศัพท์ , คนเดินกันไม่สนใจสิ่งรอบข้าง , พฤติกรรมมีการใช้ความรุนแรง)
  - ๒) นักเรียนสังเกตเห็นการใช้โซเชียลมีเดียในสถานการณ์ใดบ้าง  
(การเดินทาง การนั่งรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น การรอคอย การทำงาน ฯลฯ)
  ๗. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายและเขียนสะท้อนแนวคิดจากการชมคลิปวิดีโอ ในหัวข้อ “ข้อดีและข้อเสียจากการใช้โซเชียลมีเดีย” ลงในกระดาษ A๔ ที่แจกให้ (๕ นาที)
  ๘. นักเรียนแกนนำนำเสนอประเด็นผลกระทบจากการเสพติดโซเชียลมีเดียบนกระดาษฟลิปชาร์ต โดยแยกประเด็นการเขียน ๔ ประเด็น ดังนี้

ประเด็นศึกษา	ผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Addiction)
๑. ด้านสุขภาพ	(โรคสมาธิสั้น , โรคบกพร่องทางการเรียนเฉพาะด้าน)
๒. ด้านความรับผิดชอบต่อหน้าที่	(บทบาทหน้าที่ที่บ้านไม่ได้ทำอย่างอื่น นอกจากการเล่นสื่อโซเชียลมีเดีย ไม่ส่งงานตามเวลาที่กำหนด)
๓. ด้านการใช้เวลา	(ใช้เวลาอยู่กับสื่อโซเชียลมีเดียมากเกินไปจนไม่ได้ทบทวนบทเรียน)
๔. ด้านความสัมพันธ์	(แยกตัวออกจากเพื่อนเพื่อไปเล่นเกม , ทะเลาะกับผู้ปกครองเนื่องจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย)

และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาร่วมแสดงความคิดเห็นของกลุ่มในประเด็นศึกษาทั้ง ๔ หัวข้อ ด้วยการเขียนลงในกระดาษฟลิบชาร์ต โดยให้เขียน (ชื่อกลุ่ม) ทำข้อความความคิดเห็นของกลุ่มตนเอง (๑๐ นาที)

#### เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน	ประเด็นพิจารณา	
๔	นักเรียนเขียนถูกต้องครบถ้วน ๔ ประเด็น	ออกมาเขียนเป็นกลุ่มแรก
๓	นักเรียนเขียนถูกต้องครบถ้วน ๓ ประเด็น	ออกมาเขียนเป็นกลุ่มที่สอง
๒	นักเรียนเขียนถูกต้องครบถ้วน ๒ ประเด็น	ออกมาเขียนเป็นกลุ่มที่สาม
๑	นักเรียนเขียนถูกต้องครบถ้วน ๑ ประเด็น	ออกมาเขียนเป็นกลุ่มที่สี่

๙. นักเรียนแกนนำ ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหา ลด ละ เลิก การเสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย โดยเขียนลงในกระดาษ A๔ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน (๑๐ นาที)

๑๐. นักเรียนทุกกลุ่มและนักเรียนแกนนำร่วมสรุปกิจกรรม I will not be lost by... ลงในตาราง (๑๐ นาที)

ประเด็นศึกษา	ผลการเสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Addiction)	ลด ละ เลิก เสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย
ด้านสุขภาพ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สายตาเสีย เนื่องจากใช้สายตามากเกินไป</li> <li>- พักผ่อนไม่เพียงพอ</li> <li>- เกิดโรคซึมเศร้า โรคเครียด สมาธิสั้น และไบโพลาร์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้านอนให้เร็วขึ้น</li> <li>- พักผ่อนเพียงพอ</li> <li>- หาเวลาไปออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่ดีขึ้น</li> </ul>



ประเด็นศึกษา	ผลการเสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Addiction)	ลด ละ เลิก เสพติดสื่อโซเชียลมีเดีย
ด้านความ รับผิดชอบ ต่อหน้าที่	- การที่เราเพลิดเพลินกับสื่อออนไลน์ที่ มอบความสนุกต่าง ๆ ให้กับเราจนมาก เกินไป ทำให้เรามองข้ามหน้าที่ หรือสิ่งที่ เราจะทำหรือเป้าหมายที่เราตั้งใจทำให้ สำเร็จ	- ปฏิบัติหน้าที่ ตามความรับผิดชอบใน บ้าน เช่น ทำความสะอาดบ้าน ล้างจาน - ปฏิบัติหน้าที่ ตามความรับผิดชอบใน โรงเรียน ตั้งใจเรียน ทำงานส่งให้ครบ
ด้านการใช้ เวลา	- ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเสพสื่อ โซเชียลมีเดียส่งผลให้ไม่มีเวลาทำสิ่งที่ สำคัญ ต่อตนเอง และคนรอบข้าง	- ไม่นำมือถือขึ้นมาเล่นในเวลาเรียน มีเวลาให้กับตนเองและคนรอบข้างมากขึ้น
ด้าน สัมพันธภาพ	- ขาดปฏิสัมพันธ์และสื่อสารระหว่างคน รอบข้าง	- หากิจกรรมที่ทำร่วมกันกับผู้อื่นด้วยการ พูดคุย สร้างความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง มากขึ้น

๑๑. หลังจากสรุปกิจกรรมแกนนำ นักเรียนแกนนำแจกกระดาษโพสอิทให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มเพื่อให้นักเรียนเขียนข้อตั้งใจของตนเองตามหัวข้อ “ถ้าไม่มีโทรศัพท์ ฉันจะ....(ทำกิจกรรม)..... กับ ...(บุคคลใดโปรดระบุ) และนำออกมาแปะติดรวบรวมเป็นข้อตั้งใจของแต่ละกลุ่ม (๒ นาที)

๑๒. นักเรียนแกนนำสรุปกิจกรรม ดังนี้ “ถ้าทุกคนเข้าใจ รู้เท่าทันการใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์ได้เหมาะสมตามความจำเป็น จะทำให้ไม่หลงทาง อย่างอ้างว้าง และเดียวดาย”

### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายสะท้อนแนวคิดเรียนรู้จากการถึงผลกระทบที่เกิดจากการเสพสื่อโซเชียลมีเดียมากจนเกินไป

๒. นักเรียนได้คิดค้นกิจกรรมสร้างสรรค์ ที่มีส่วนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมลดการใช้สื่อสังคมโซเชียลออนไลน์

๓. นักเรียนตระหนักถึงข้อเสียในการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป และสามารถบอกข้อดีหรือประโยชน์ของการลด ละ เลิก เสพสื่อสังคมออนไลน์ได้ รวมไปถึงข้อตั้งใจในการทำกิจกรรม ที่สร้างสรรค์ร่วมกับบุคคลรอบข้างคนละ ๑ ข้อ

### การเสริมแรงทางบวกประจำวัน

๑. ได้รับการบวกคะแนนเพิ่ม หากสามารถทำกิจกรรมได้ถูกต้องและรวดเร็ว

๒. กลุ่มที่นำเสนองานได้ถูกต้องและรวดเร็วที่สุด จะได้รับของรางวัล ตุ๊กตา

### ฐานที่ ๓ สถานีนี้ขอแจ้งข่าว

ชื่อกิจกรรม	สถานีนี้ขอแจ้งข่าว
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๔๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำศูนย์นาฏศิลป์โรงเรียนรัตนานิเบศร์
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน
วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	
๑. ลำโพงเคลื่อนที่ JBL ๓๑๐ พร้อมไมโครโฟน ๒ ตัว	จำนวน ๑ ชุด
๒. พิวเจอร์บอร์ด ความหนา ๓ ม.ม. ขนาด A๔ (สีขา)	จำนวน ๖ โหล
๓. พิวเจอร์บอร์ด ความหนา ๓ ม.ม. ขนาด A๔ (สีเขียว)	จำนวน ๖ โหล
๔. พิวเจอร์บอร์ด ความหนา ๓ ม.ม. ขนาด ๖๕*๑๒๒ ซม.	จำนวน ๑๐ แผ่น
๕. COMAX STICKER กระดาษ สติกเกอร์ โฟโต้ แบบมันวาว กันน้ำ ขนาด A๔/	จำนวน ๒๐ แผ่น
ยี่ห้อโคแม็กซ์ สำหรับเครื่องพิมพ์อิงค์เจ็ท	จำนวน ๑๐ ห่อ
๕. กระดาษ A4	จำนวน ๕ รีม
๖. หมึกปรี้น Epson 003	จำนวน ๒ ชุด
๗. สแตนด์พร้อมขาตั้งหรือแท่นตั้ง ขนาด ๓ เมตร X ๒.๕ เมตร	จำนวน ๑ ชุด
๘. Post It (กระดาษ)	จำนวน ๕ แพค
๙. ปากกา	จำนวน ๑๔๐ แท่ง
๑๐. ของรางวัล ตุ๊กตา	จำนวน ๔๐ ตัว
๑๑. ของรางวัล พวงกุญแจ	จำนวน ๔๐ พวง

### จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้มีผลการพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนสามารถร่วมกันแก้ปัญหาสถานการณ์ที่กำหนดให้
๔. นักเรียนสามารถตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากข่าวในสถานการณ์ที่กำหนด
๕. นักเรียนปฏิบัติหน้าที่ของตนตามบทบาทที่ได้
๖. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในกลุ่มได้อย่างราบรื่น
๗. หลังจากจบกิจกรรม นักเรียนสามารถแบ่งเวลาในการเล่นสื่อบันเทิงได้

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนแกนนำจัดกลุ่มนักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๓ กลุ่ม
๒. นักเรียนกลุ่มย่อย ๓ กลุ่ม ร่วมเล่นเกม “ใครจำได้เอาไปเลย”

ก่อนนำไปสู่เข้ากิจกรรมหลัก โดยนักเรียนแกนนำแสดงแผ่นป้ายเกี่ยวกับสื่อบันเทิงชนิดต่าง ๆ

ให้นักเรียนกลุ่มย่อยทุกคนจำ (เปิดแผ่นป้ายแบบรวดเร็ว)

จากนั้นให้นักเรียนกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มหาว่ามีสื่อใดบ้างที่อยู่ในแผ่นป้าย

(ให้นักเรียนกลุ่มย่อยบอกที่ละกลุ่มวนไปเรื่อย ๆ จนหมด)

โดยจะนับคะแนนตามกลุ่มที่สามารถตอบได้มากที่สุด จะมีสิทธิ์เลือกประเด็นใช้ในกิจกรรมต่อไป

๓. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอน และรายละเอียดการทำกิจกรรม “สถานีนี้ออเจ้าข้า” พร้อมแจกอุปกรณ์

๔. นักเรียนแกนนำ กำหนดประเด็นและสถานการณ์หัวข้อข้าว ดังนี้

- สถานการณ์ข้าว (พ่อ แม่ ไม่ให้ลูกเล่นเกมส์ ทำให้ลูกเกิดอาการเครียดจนเป็นสาเหตุให้.....)
- สถานการณ์ข้าว (ครู ยึดโทรศัพท์นักเรียนระหว่างที่อยู่โรงเรียนจนเป็นสาเหตุให้.....)
- สถานการณ์ข้าว (นักเรียนและเพื่อนเล่นเกมด้วยกันที่โรงเรียนจนเป็นสาเหตุให้.....)

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มระดมสมอง วิเคราะห์ปัญหาจากสถานการณ์ข้าว ระบุมลกระทบที่เกิดขึ้น เสนอแนวทางการแก้ไข พร้อมสร้างความตระหนัก จากสถานการณ์ข้าว

๖. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานในรูปแบบของรายการข้าว โดยจะประกอบไปด้วย ผู้ประกาศข้าว นักข้าว ตัวละครที่ ๑ ตัวละครที่ ๒ ตัวละครที่ ๓

๗. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ร่วมกันสรุปสาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการแก้ไขปัญหาคือรายบุคคลผ่าน POST IT แล้วนำมาติดที่ชาร์จที่นักเรียนแกนนำเตรียมไว้

๘. นักเรียน แกนนำเลือก Post It ที่มีวิธีการแก้ไข ปัญหาที่น่าสนใจ มาเสนอให้นักเรียนในกลุ่มฟัง และ ช่วยกันสะท้อนแนวคิดการแก้ปัญหา

#### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้มีผลการพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนสามารถระบุมลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนสามารถตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากข้าวในสถานการณ์ที่กำหนดมาปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้
๔. หลักจากจบกิจกรรม นักเรียนสามารถแบ่งเวลาในการเล่นสื่อโซเชียลมีเดียได้

#### การเสริมแรงทางบวกประจำวัน

๑. นักเรียนกลุ่มย่อยที่เล่นกิจกรรม “ใครจำได้เอาไปเลย” ที่ทำคะแนนได้มากที่สุด จะ ได้ สิ ท ธิ์ ใน ก า ร เลื อ ก ป ระ เ ดี น ส ต า น ก า ร ณ์ ขั ว ก่ อ น พร้อมทั้งการบวกคะแนนในเล่มฐานกิจกรรม (๑๐ คะแนน)
๒. กิจกรรมนำเสนอ “สถานีนี้ออเจ้าข้า” เมื่อเสร็จกิจกรรม และนักเรียนแกนนำได้เลือก Post It ของนักเรียนอยู่ในกลุ่มใด กลุ่มนั้นจะได้คะแนนเพิ่มในเล่มฐานกิจกรรม (๕ คะแนน)
๓. เมื่อนักเรียนนำเสนอกิจกรรม “สถานีนี้ออเจ้าข้า” นักเรียนแกนนำจะสะท้อน คิดเรื่องที้นักเรียนเสนอ และกลุ่มที่นักเรียนแกนนำเลือกว่า กลุ่มใดจะได้รับรางวัล (ตุ๊กตา และ พวงกุญแจ)

## ฐานที่ ๔ ธนาคารโรงเรียน

ชื่อกิจกรรม	ปัญหาเทคโนโลยี แก้ได้ที่เรา
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๔๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำ ธนาคารโรงเรียน
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน
วัสดุ / อุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	
วัสดุ	

๑. กระดาษ A๔	๑ รีม
๒. สีไม้	๖ กล่อง
๓. สีเทียน	๖ กล่อง
๔. ดินสอ	๒ โหล
๕. ปากกา	๑ โหล (สีน้ำเงิน)
๖. ปากกาเมจิก	๒ กล่อง
๗. ลูกอม	๗ ห่อ

### อุปกรณ์

๑. เครื่องเสียง	๑ ชุด
๒. เครื่องฉายวีดิทัศน์	๑ ชุด
๓. โต๊ะหน้าขาว	๖ ตัว
๔. เก้าอี้	๒๕ ตัว

### จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่ต้องใช้เทคโนโลยีตลอดเวลา (K)
๒. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยลดการใช้เทคโนโลยี (P)
๓. นักเรียนเห็นความจำเป็นในการลดการใช้เทคโนโลยี (A)

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นเตรียมการ

๑. ประชุมวางแผนการดำเนินกิจกรรมร่วมกันระหว่างครูที่รับผิดชอบและนักเรียนแกนนำ ธนาคารโรงเรียน

๒. วางแผนกิจกรรมดำเนินการ วัสดุ อุปกรณ์ที่จำเป็น พร้อมทั้งรูปแบบที่จะนำมาใช้ดำเนินการ

๓. ส่งแผนการดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจ แก้ไข แล้วนำไปใช้ตามแผนดำเนินการ
๔. สรุปผลการดำเนินงานตามแผนกิจกรรม

### กิจกรรมดำเนินการ

๑. ร่วมกันสนทนาในประเด็นต่อไปนี้ (สร้างความตระหนักรู้วิธีการใช้เทคโนโลยี)
  - ๑.๑ ในแต่ละวันเราใช้เทคโนโลยีเพื่อจุดประสงค์ใดบ้าง เช่น

แนวทางการตอบ

- ๑.๑.๑ หาข้อมูลบุคคล
  - ๑.๑.๒ หาคำตอบในสิ่งที่อยากรู้
  - ๑.๑.๓ รับรู้ข่าวสาร
  - ๑.๑.๔ ส่งข่าวสารผู้อื่น
  - ๑.๑.๕ แสดงความยินดีในโอกาสต่าง ๆ
  - ๑.๑.๖ แสดงความไว้อาลัย
  - ๑.๑.๗ เพื่อความ
- โศกเศร้าเสียใจ
- บันเทิง เช่น เล่นเกม ฟังเพลง
- ๑.๒ เทคโนโลยีมีประโยชน์ต่อเรา อย่างไรบ้าง ได้แก่
    - แนวทางการตอบ
    - ๑.๒.๑ สื่อสารรวดเร็ว
    - ๑.๒.๒ ประหยัดค่าใช้จ่าย
    - ๑.๒.๓ ไม่สิ้นเปลืองพื้นที่
    - ๑.๒.๔ ให้ความบันเทิง นันทนาการ
  - ๑.๓ เราเคยได้ฟัง ได้ยินข่าวสาร เกี่ยวกับผลกระทบทางลบจากการใช้เทคโนโลยี
- อย่างไรบ้าง
- แนวทางการตอบ
- ๑.๓.๑ ถูกหลอกลวง
  - ๑.๓.๒ หากเกิดปัญหาแก้ไขยาก
  - ๑.๓.๓ มีค่าใช้จ่าย
  - ๑.๓.๔ เกิดการทะเลาะวิวาท
  - ๑.๓.๕ ทำผิดกฎหมาย
- โดยในการตอบคำถามนั้น นักเรียนต้อง
- ยกมือขึ้น รอการเรียกจากวิทยากรประจำฐานจึงสามารถตอบคำถามได้ และเมื่อตอบคำถามเสร็จ วิทยากรจะแจกรางวัลตามความเหมาะสม ในแต่ละคำถามสามารถตอบได้คำถามละ ๓ คนเท่านั้น นักเรียนสามารถตอบคำถามก็ซอกก็ได้ แต่ตอบคำถามได้ข้อละ ๑ คำตอบเท่านั้น
๒. นักเรียนดูวิดีโอ เรื่อง Cybersecurity แล้วทำกิจกรรมต่อไปนี้ (สร้างความตระหนักเห็นผลการใช้เทคโนโลยี)
- ๒.๑ จากวิดีโอ เรื่อง Cybersecurity นักเรียนได้ข้อคิดใดบ้าง
    - แนวทางการตอบ
    - ๒.๑.๑ การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
    - ๒.๑.๒ ภัยคุกคามจากการใช้เทคโนโลยี
    - ๒.๑.๓ การป้องกันภัยจากการใช้เทคโนโลยี
    - ๒.๑.๔ หน่วยงานที่ดูแลความปลอดภัยจากการ
- ใช้เทคโนโลยี
- ๒.๒ จากวิดีโอ เรื่อง Cybersecurity นักเรียนคิดว่าเราควรใช้เทคโนโลยีในโอกาส
- ใดบ้าง
- แนวทางการตอบ

## ๒.๒.๑ คั่นคว้าความรู้

## ๒.๒.๒ ติดต่อข่าวสารจำเป็นเร่งด่วน

## ๒.๒.๓ หาข้อมูลความช่วยเหลือ

## ๒.๒.๔ กิจกรรมนันทนาการสร้างสรรค์

## ๒.๒.๕ ปลุกจิตสำนึกเชิงบวก

## ๒.๒.๖ เตือนภัยร้ายที่

## ๒.๓ นักเรียนคิดว่าการใช้

ถูกต้อง

เทคโนโลยีส่งผลต่อตนเองและผู้อื่นอย่างไร

## แนวทางการตอบ

๒.๓.๑ ด้านร่างกาย ได้แก่ สายตาพร่ามัว

๒.๓.๒ ด้านจิตใจ ได้แก่ ความเอาใจใส่การเรียนรู้ลดลง

๒.๓.๓ ด้านอารมณ์ ได้แก่ ฉุนเฉียวง่าย ใจร้อน

๒.๓.๔ ด้านสังคม ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและคนรอบ

ข้างลดลง

๒.๓.๕ ด้านสติปัญญา ได้แก่ คิดเลขช้า

๓. ร่วมกันเสนอแนวคิดแนวทางในการหากิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ทดแทนการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีให้ลดลง แต่มีได้ห้ามใช้ ดังนี้ (สร้างความเข้าใจนำไปสู่การนำไปปฏิบัติเพื่อลดการใช้เทคโนโลยี)

๓.๑ นักเรียนร่วมกันคิดกิจกรรมที่ทำร่วมกันหรือสามารถนำมาปฏิบัติเพื่อลดการใช้เทคโนโลยี

## แนวทางการตอบ

๓.๑.๑ หาความรู้ด้วยการอ่านหนังสือ

๓.๑.๒ รับรู้ข่าวสารบ้านเมืองด้วยการรับชมทางโทรทัศน์

๓.๑.๓ ออกกำลังกายในรูปแบบต่าง ๆ

๓.๑.๔ ทำกิจกรรมนันทนาการร่วมกับเพื่อน พ่อ

๓.๑.๕ ท่องเที่ยวธรรมชาติ

๓.๑.๖ ทำกิจกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

๓.๑.๗ คุมหรรสพต่าง ๆ ดูหนัง

๓.๑.๘ เต้นลีลาศ

แม่ พี่ น้อง ญาติ

ฟังเพลง

๓.๑.๙ เล่นการละเล่นไทย

๓.๑.๑๐ เล่นกีฬา วิ่ง เดิน ตามสวนสาธารณะ

๓.๑.๑๑ เล่นกีฬาพื้นบ้านกับสมาชิกในชุมชน

๓.๑.๑๒ หารายได้เสริม

๓.๑.๑๓ ทำกิจกรรมสาธารณะประโยชน์

ฯลฯ

๓.๒ นักเรียนจับคู่กัน จัดทำแผนผังความคิด เรื่อง ปัญหาเทคโนโลยี แก้ได้ที่ตัวเรา โดยสมมุติสถานการณ์นักเรียนแต่ละคู่ไปอยู่ในสถานที่ตามภาพที่แจกให้ เช่น วัด โบสถ์ สวนสาธารณะ ตลาดน้ำ ฯลฯ นอกจากนักเรียนจะนำเทคโนโลยีที่ติดตัวมาออกมาใช้แล้ว นักเรียนสามารถทำกิจกรรมอื่นใดได้อีก โดยการร่วมกันคิดกิจกรรมที่แต่ละคู่สามารถทำแล้วลดเวลาในการใช้เทคโนโลยีได้

๓.๓ นักเรียนแต่ละคู่ตกแต่งภาพประกอบ แผนผังความคิดของคู่ตนเองให้สวยงาม (พัฒนาสมองซีกซ้าย - ขวา ให้สัมพันธ์กัน)

### กิจกรรมสรุปสะท้อนคิด

๑. เมื่อนักเรียนแต่ละคู่จัดทำแผนผังความคิดเสร็จแล้วให้เลือกกิจกรรม ๑ กิจกรรมที่ทำแล้วช่วยให้ลดการใช้เทคโนโลยีได้จริง และเกิดประโยชน์ในแต่ละด้านอย่างไร เช่น การออกกำลังกาย ส่งผล ดังนี้ ด้านร่างกาย สุขภาพแข็งแรง ด้านจิตใจ ไม่ ฟูม ฟูม ชำ น

ด้านอารมณ์ จิตใจสงบเยือกเย็น ด้านสังคม อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้  
ด้านสติปัญญา รู้จักการวางแผนที่เป็นระบบ

๒. นักเรียนแต่ละคู่ นำผลงานไปแสดงไว้ตรงบริเวณที่วิทยากรประจำฐานเตรียมไว้

### หมายเหตุ

นักเรียนคู่ใดทำกิจกรรมเสร็จก่อนหมดเวลา สามารถร่วมเล่นเกมกับวิทยากรประจำฐาน เช่น เกมเศรษฐี เกมบันไดงู เกมโดมิโน หมากรอส เกมวางแผนการเงิน เพื่อเป็นกิจกรรมตัวอย่างที่สามารถทำในเวลาว่างทดแทนการเล่นจากเทคโนโลยี

### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนมีกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์แทนการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม
๒. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้โดยไม่ใช้เทคโนโลยี
๓. นักเรียนเต็มใจทำกิจกรรมเพื่อลดการใช้เทคโนโลยี

### การเสริมแรงทางบวกประจำฐาน

๑. การตรงต่อเวลา ๑๐ คะแนน เมื่อทุกคนสามารถจัดทำแผนผังความคิด เรื่อง ปัญหาเทคโนโลยีแก้ได้ที่ตัวเรา เสร็จทั้งหมด ใช้เวลาสร้างแผนผังความคิดเสร็จเกินเวลา ๑ นาที หัก ๒ คะแนน ถ้าเกิน ๕ นาที หยุดการทำแผนผังความคิด

๒. ส่งงานครบ ๑๐ คะแนน ผลงานไม่ครบ ๑ ผลงาน หัก ๑ คะแนน

๓. การไม่ใช้เทคโนโลยี ๒๐ คะแนน ใช้ ๑ ครั้ง หัก ๑ คะแนน โดยไม่มีการแจ้งนักเรียนล่วงหน้า

### หมายเหตุ

๑. นักเรียนอาจจะตอบคำถามไม่ตรงกับแนวทางคำตอบที่กำหนดให้ก็ได้ แต่วิทยากรประจำฐานต้องพยายามเชื่อมโยงหัวข้อให้สอดคล้องกัน

๒. ในส่วนของการทำกิจกรรมคู่โดยการมอบหมายให้แต่ละคู่เลือก ๑ กิจกรรมที่สามารถปฏิบัติได้จริงนั้น วิทยากรต้องเชื่อมโยงกิจกรรมที่แต่ละคู่เลือกให้เห็นผลประโยชน์ใน ๕ ด้าน คือ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา การครอบคลุมประโยชน์ได้ครบ ๕ ด้าน จะเป็นการกระตุ้น

ให้นักเรียนเห็นค่าในการทำกิจกรรมดังกล่าว และจะหาเวลาว่างมาทำบ่อยครั้งเพื่อทดแทนการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะช่วยให้ลดเวลาในการใช้เทคโนโลยีได้ในระดับหนึ่ง โดยที่นักเรียนไม่รู้สึกว่าโดนบังคับให้กระทำเพื่อการมีทัศนคติที่ดีร่วมกันระหว่างวิทยากรกับนักเรียนที่มาร่วมกิจกรรม

๓. เกมที่นำมาใช้เพื่อให้นักเรียนเห็นแนวทางประโยชน์จากทำงานร่วมกัน เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการหากิจกรรมที่สามารถชดเชยการใช้เทคโนโลยีได้



## ฐานที่ ๕ take a break

ชื่อกิจกรรม (๑)	ลูกโป่งอารมณ์โกรธ
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๒๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำโรงเรียนสีเขียวน
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน
วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	

๑. ลูกโป่ง	จำนวน	๑๓๐	ลูก
๒. แป้ง	จำนวน	๒	กระป๋อง
๓. ที่สูบลูกโป่ง	จำนวน	๑	อัน
๔. ถุงผ้า (รางวัล)	จำนวน	๕๐	ใบ

### จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์
๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไป
๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไป
๔. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
๕. นักเรียนมีสติ สามารถคิดก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ไปในสื่อสังคมออนไลน์

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน หากไม่เท่ากันจะให้นักเรียนแกนนำเข้าไปทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มที่มีจำนวนน้อยกว่า
๒. นักเรียนแกนนำแจกอุปกรณ์ ได้แก่ ลูกโป่งใส่แป้งให้แก่นักเรียนแต่ละคน คนละ ๑ ลูก
๓. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอน และรายละเอียดการทำกิจกรรม

#### รายละเอียดการทำกิจกรรม

- ให้นักเรียนแต่ละคนตีลูกโป่งที่ใส่แป้งเหนียวสีชมพู โดยใช้ ๒ มือในการตี
- กติกา คือ ห้ามให้ลูกโป่งตกพื้น / ห้ามชนผู้อื่น / ห้ามส่งเสียงไม่ว่ากรณีใดก็ตาม
- หากทำผิดกติกาข้อใดข้อหนึ่ง ให้นักเรียนนั่งลงในบริเวณที่กำหนดด้วยตนเอง (ไม่มีกรรมการในตัดสินว่านักเรียนคนใดทำผิดกติกา)
- เมื่อครบกำหนดเวลา ๕ นาที ให้นับจำนวนนักเรียนที่เหลืออยู่ของแต่ละกลุ่ม
- แต่ละกลุ่มจะได้รับคะแนน โดยการนำจำนวนนักเรียนที่เหลืออยู่ไป คูณ ๒
- ๔. นักเรียนแกนนำสุ่มถามนักเรียนที่ทำผิดกติกา ว่าผิดกติกาในเรื่องใด
- ๕. นักเรียนที่เหลืออยู่ทำข้อที่ ๓-๔ ซ้ำ แต่เปลี่ยนจากใช้ ๒ มือในการตีลูกโป่งเป็นการใช้มือเดียวในการตีลูกโป่ง
- ๖. นักเรียนแกนนำอธิบายความหมายกิจกรรม

- ลูกโป่งใส่แป้ง หมายถึง อารมณ์โกรธ/ความไม่พอใจ/ความไม่พอใจจากการที่เราใช้โซเชียลมีเดีย
- มือที่ใช้ประคองลูกโป่ง หมายถึง ตัวของนักเรียนที่กำลังดูแลอารมณ์/ความไม่พอใจ/ความไม่พอใจจากการใช้โซเชียลมีเดีย
- กติกาของการออกจากเกม หมายถึง การฝึกให้มีความซื่อสัตย์ (ออกจากเกมเองโดยไม่มีกรรมการสั่งเมื่อทำผิดกติกา) ฝึกให้นักเรียนยับยั้งอารมณ์ (ห้ามส่งเสียง/ห้ามชนผู้อื่น) ฝึกให้นักเรียนใช้เวลาอยู่กับตัวเอง (ออกมานั่งรอในบริเวณที่กำหนด) ให้นักเรียนที่เหลืออยู่ ออกมาด้านหน้า แล้วเจาะลูกโป่งของตนเองให้แตก

#### ๗. นักเรียนแกนนำอธิบายกิจกรรม

“เมื่อเราเจาะลูกโป่งให้แตก เหมือนกับการที่เราระเบิดอารมณ์โกรธ/ความไม่พอใจ/ความไม่พอใจจากการใช้โซเชียลมีเดียออกมา เช่น เมื่อเราไม่พอใจสิ่งที่เราเจอในโซเชียลมีเดีย เราอาจจะมีคอมเมนต์ที่ไม่ดี/ไม่ถูกต้อง หรือการโพสต์ในด้านลบลงในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อระบายอารมณ์ความไม่พอใจของตนเองไปทันทีโดยที่ไม่ทันยั้งคิด ซึ่งคอมเมนต์หรือโพสต์ดังกล่าวอาจส่งผลกระทบไม่ดีต่อทั้งตัวเราเองและผู้อื่นด้วย อาจจะทำให้มีผลกระทบทางจิตใจ หรืออาจนำไปสู่การทำร้ายร่างกายเมื่อพบเจอกันในสถานที่อื่น ดังนั้น หากเราทำให้พฤติกรรมดังกล่าวลดลงได้ ผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นก็จะลดลง เปรียบเหมือนกับเราเจาะเฉพาะลูกโป่งของนักเรียนที่ชนะกิจกรรม ซึ่งจำนวนน้อยกว่า แป้งที่ฟุ้งกระจายจากการที่ลูกโป่งแตกจะน้อยกว่าการที่เราเจาะลูกโป่งของทุกคนให้แตก ผลกระทบจากฝุ่นของแป้งก็จะน้อยลงนั่นเอง”

๘. นักเรียนแกนนำให้นักเรียนยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดจากการโพสต์หรือคอมเมนต์ในโซเชียลมีเดียแล้วเกิดผลกระทบที่ไม่ดีตามมา

๙. นักเรียนแกนนำยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดจากการโพสต์หรือคอมเมนต์ในโซเชียลมีเดียแล้วเกิดผลกระทบที่ไม่มีตามมา

- ข่าวการเสียชีวิตของดารากาหลี่ (ซอลลี่ fx) จากการโดนไซเบอร์บูลลี่  
<https://www.thaipbs.or.th/news/content/๒๘๕๑๖๓>

- อาฆาตแต่เด็ก! ปโลมเพชสวมรอยแซทดำ - หมอชี้ป่วย “ไซเบอร์บูลลี่”

- รร.ซ็อก! ไม่คิดวัย๑๓ ทำ <https://www.amarintv.com/news/detail/๗๕๖๕>

๑๐. นักเรียนแกนนำชี้ให้เห็นถึงการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป จนอาจทำให้เกิดการขาดการยับยั้งชั่งใจ หรือคิดมากกับคอมเมนต์หรือโพสต์ในทางที่ไม่ดีต่าง ๆ

“เมื่อไม่ต้องเปิดเผยตัวตนจึงอาจทำให้เรามีความกล้ามากกว่าในตอนที่เปิดเผยตัวตนตามปกติ เหมือนที่หลายคนมักจะเห็นการแสดงความคิดเห็นเชิงตำหนิ ตำว่าใครสักคนอย่างรุนแรงตาม Facebook หรือ Instagram และ Cyberbullying ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทุกเวลา (Anytime) ทุกสถานที่ (Anyplace) ที่เหยื่อเปิดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เช่น ในห้องนอนเวลาก่อนนอนที่น่าจะเป็นเวลาที่ปลอดภัยและสงบสุข ดังนั้น จึงมีลักษณะที่คุกคามมากกว่าการกลั่นแกล้งดั้งเดิม”

“ดังนั้น ถ้าเราลดการใช้โซเชียลมีเดียลง ให้ความสนใจและสนใจกับโซเชียลมีเดียลดลง หากเราเป็นผู้ถูกรบกวน การรับรู้ในเรื่องที่ไม่ดีจะลดลง ในทางกลับกันหากเราเป็นผู้กระทำ เมื่อเราลดการใช้โซเชียลมีเดียลง นำความไม่พอใจที่มีไปทำกิจกรรมอื่นที่เป็นประโยชน์ เพื่อฝึกให้ตนเองมีเวลาคิดก่อนที่จะคอมเมนต์หรือโพสต์มากขึ้น ก็จะเป็นผลดีกับทั้งตนเองและผู้อื่น ซึ่งอาจลดเหตุการณ์ไม่ดีที่เกิดขึ้นตามข่าวข้างต้นได้”

“ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าหากเล่นโซเชียลเกินวันละ ๗ ชั่วโมง จะมีภาวะเปลือกสมองจะบางลง เพราะฉะนั้นเราควรจัดสรรการใช้เวลาในการใช้โซเชียลมีเดีย และกิจกรรมต่างๆให้เหมาะสม”

๑๑. นักเรียนแกนนำนำเข้ากิจกรรม In time

ชื่อกิจกรรม (๒)	In time			
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๒๐ นาที			
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำโรงเรียนสีเขียวน			
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน			
วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม				
๑. กระดาษสีแดง ชมพู เขียว ฟ้า	จำนวน	๖	แผ่น/สี	
๒. เทปขาวสองหน้า	จำนวน	๓	อัน	
๓. ปากกาเมจิก	จำนวน	๓	ชุด	

#### จุดประสงค์กิจกรรม

นักเรียนสามารถจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

#### วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน หากไม่เท่ากันจะให้นักเรียนแกนนำเข้าไปทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มที่มีจำนวนน้อยกว่า (กลุ่มเดิมจากกิจกรรมที่ ๑)
๒. นักเรียนแกนนำแจกอุปกรณ์ ได้แก่ วงกลมนาฬิกา ชิ้นส่วนกระดาษสี (สีแดงแทนการใช้โซเชียล / สีฟ้า แทนเวลานอน / สีเขียวแทนเวลาทำกิจกรรมตามความสนใจ / สีชมพูแทนเวลาครอบครัว กลุ่มละ ๑ ชุด)
๓. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอน และรายละเอียดการทำกิจกรรม ดังนี้

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดในการจัดสรรเวลาในแต่ละวันให้เหมาะสม
- กติกา ห้ามใช้โซเชียลเกินวันละ ๕ ชั่วโมง/เวลานอน ๘ ชั่วโมง/ทำกิจกรรมตามความสนใจ+เวลาครอบครัว ๑๑ ชั่วโมง
- ให้เวลาในการทำกิจกรรม ๑๐ นาที

๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดการจัดสรรตารางเวลา

๕. นักเรียนแกนนำสรุปกิจกรรม

“การใช้เวลาในโซเชียลนานอาจส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเราเองและคนรอบข้าง ทั้งในการสร้างความสัมพันธ์ เวลา ความรับผิดชอบ และสุขภาพ ดังนั้น เราควรมีการจัดสรรเวลาที่ดีในการใช้โซเชียลเพื่อให้เรามีการใช้ชีวิตที่ดีขึ้น”

#### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนมีส่วนร่วมวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลจากพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้
๒. นักเรียนระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไปได้
๓. นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระยะเวลาที่มากเกินไปได้
๔. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขได้
๕. นักเรียนมีสติ คิดก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ไปในสื่อสังคมออนไลน์ได้
๖. นักเรียนจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

#### การเสริมแรงทางบวกประจำวัน

๑. ได้รับการบวกคะแนนเพิ่มตามจำนวนนักเรียนที่เหลืออยู่ในกิจกรรมที่ ๑ โดยนำจำนวนนักเรียนที่เหลืออยู่ไปคูณ ๒ จะเป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม
๒. กลุ่มที่มีคะแนนรวมสูงสุดจะได้รับธงผ้าเป็นของรางวัล

## ฐานที่ ๖ สติเตือนภัย

ชื่อกิจกรรม	โป๊ะ โปะะ ระวัง
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๔๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำโรงเรียนคุณธรรม และแกนนำ EM
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน
วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม	

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| ๑. ลูกโป่ง      | จำนวน ๓ ถุง   |
| ๒. กระดาษบรูฟ   | จำนวน ๒๐ แผ่น |
| ๓. ปากกาสีเมจิก | จำนวน ๕ กล้อง |

### จุดประสงค์กิจกรรม

๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลการพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๔. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

๑. จัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๑๒ คน ร่วมเล่นเกม “เกมเหยียบลูกโป่ง” (จับคู่เหยียบคู่ไหนลูกโป่งแตกทั้ง ๒ ใบให้นั่งลง)

สรุป เกมนี้ช่วยสร้างความสามัคคีระหว่างคนในกลุ่ม ผ่านการวางแผนและการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งเกมนี้ต้องใช้ความระมัดระวังในการเล่น ทั้งระวังไม่ให้คู่อื่นมาเหยียบลูกโป่งคู่ตนเองและระวังไม่ให้เกิดอันตรายต่อตัวเองและผู้อื่นขณะเล่นเกม หลังจากนั้นเชื่อมโยงสู่การใช้โซเชียลที่ถูกต้องและใช้อย่างระมัดระวัง

๒. จัดกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มละ ๔-๕ คน เพื่อทำกิจกรรม
๓. ผู้รับผิดชอบกิจกรรมชี้แจงขั้นตอน และรายละเอียดการทำกิจกรรม พร้อมแจกอุปกรณ์
๔. ผู้รับผิดชอบกิจกรรมกำหนดประเด็นและสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ของนักเรียน ดังนี้

กลุ่มย่อยที่ ๑ : เตือนภัย!! สาวจีนมั่วเล่นมือถือ พลادتกบันไดนอนแน่นิ่ง

<https://www.youtube.com/watch?v=vamG--8xaF4>

กลุ่มย่อยที่ ๒ : อุทาหรณ์ ม.๑ ถ่ายเซลฟี่จนสระน้ำข้างโรงเรียนดับ

<https://www.youtube.com/watch?v=C5L7OiM6-r4>

กลุ่มย่อยที่ ๓ : อุบัติเหตุ จากการเล่นมือถือ

[https://www.youtube.com/watch?v=wJoC-2G\\_lkk](https://www.youtube.com/watch?v=wJoC-2G_lkk)

<https://www.youtube.com/watch?v=fHEwe32LtYQ>

กลุ่มย่อยที่ ๔ : เด็กติดเกมเล่นแพ้มโหจัดคว้ามืดจะพันแม่

<https://www.youtube.com/watch?v=AqktvitB5og>

๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มปฏิบัติกิจกรรม โดยวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา ระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหา ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง เพื่อน ครอบครัว และโรงเรียน พร้อมทั้งเสนอแนะ ลด

ละ เลิก แนวทางการแก้ปัญหาในทางที่สร้างสรรค์ (ให้ระยะเวลา ๒๐ นาที)

๕. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยกัน

**แกนนำสรุปผลการดำเนินกิจกรรม**

**ผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือ**

<https://www.youtube.com/watch?v=K7sEKATNcac>

**ลด ละ เลิก! รู้จัก ๕ วิธี Social Detox แบบทำได้จริง!**

<https://www.youtube.com/watch?v=2M7HMzl1zYk>

**ผลการดำเนินกิจกรรม**

๑. นักเรียนได้มีส่วนในการวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลการพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๒. นักเรียนได้มีส่วนในการทำงาน เสนอทางออกที่สร้างสรรค์ เพื่อไม่ให้เพื่อนมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ได้
๓. นักเรียนได้คิดค้นกิจกรรมที่มีส่วนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในโรงเรียนได้

## ฐานที่ ๗ กิจกรรมฐาน BRAINSTORM

ชื่อกิจกรรม	วิ่งพิชิตพลิกปัญหาและนำพาสู่การระดมสมอง
ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	๔๐ นาที
ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรม	นักเรียนแกนนำ คณะกรรมการสภานักเรียน
จำนวนนักเรียนแกนนำ	๑๐ คน

### วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม

๑. กระดาษสีคละสี (สีแดง สีเขียว สีฟ้า สีชมพู สีขาว สีดำ)	จำนวน ๑๘ แผ่น
๒. ปากกาเคมี ๒ หัว สีน้ำเงินและสีแดง	จำนวน ๒ แท่ง
๓. กระดาษแข็ง เทา – ขาว	จำนวน ๖ แผ่น
๔. กระดาษบรูฟสีขาว	จำนวน ๒๐ แผ่น
๕. ปากกาเมจิกหัวเล็กตราม้าสีน้ำเงิน สีดำ	จำนวน ๒ แท่ง
๖. เทปกาวย่นขนาด ๒ นิ้ว	จำนวน ๘ ม้วน
๗. รางวัสดุอุปกรณ์การเรียนและตุ๊กตา	จำนวน ๕๐ ชิ้น

### จุดประสงค์กิจกรรม

๖. นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้
๗. นักเรียนสามารถระบุผลกระทบที่เกิดจากการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้
๘. นักเรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์จากการใช้อีสื่อสังคมออนไลน์ได้
๙. นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม “วิ่งพิชิตพลิกปัญหาและนำพาสู่การระดมสมอง” แบ่งออกเป็นกิจกรรมย่อย  
จำนวน ๓ กิจกรรม ดังนี้

#### กิจกรรมที่ ๑ : วิ่งพิชิตพลิกปัญหา (คะแนนเต็ม ๑๐) – ๑๕ นาที

๑. จัดกลุ่มนักเรียนตามการแบ่งกลุ่ม จำนวน ๖ กลุ่ม เพื่อทำกิจกรรม “วิ่งพิชิตพลิกปัญหา”
๒. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอนรายละเอียดการทำกิจกรรม กฎกติกาการเล่นเกมส์ และเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้
  - ๒.๑ นักเรียนแต่ละกลุ่มประชุมวางแผน ส่งตัวแทนกลุ่มละ ๑ คน ทำหน้าที่เป็นผู้พิทักษ์โซนจัดการอารมณ์ เพื่อพิทักษ์และตรวจสอบอารมณ์ของกลุ่มตนเอง
  - ๒.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่มประชุมวางแผน ส่งตัวแทนร่วมการแข่งขัน รอบละ ๒ คน ในการออกมาพลิกแผ่นป้ายสีของตนเอง โดยให้แผ่นป้ายด้านอารมณ์ที่ดีหายใจขึ้น และนำแผ่นสีของตนเองในด้านอารมณ์ที่ไม่ได้ใส่ไว้ในโซนจัดการอารมณ์ ที่อยู่พื้นที่กลางห้องประชุม

๒.๓ การแข่งขันแบ่งออกเป็น ๖ รอบ กำหนดเวลารอบละ ๑๐ วินาที

๒.๔ การให้คะแนน พิจารณาจากผลต่างของแผ่นป้ายอารมณ์ที่ดีและไม่ดีของแต่ละกลุ่ม  
เทียบกับเกณฑ์การให้คะแนน

๓. นักเรียนแต่ละกลุ่มเริ่มกิจกรรมเกมการแข่งขัน “วิ่งพิชิตพลิกปัญหา”

๔.



๕. หลังสิ้นสุดการแข่งขัน นักเรียนแกนนำและนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมสรุปแนวคิดที่ได้จากกิจกรรมร่วมกัน โดยใช้ประเด็นคำถามต่อไปนี้กับทุกกลุ่ม

- นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้ให้ข้อคิดเรื่องอะไร
- นักเรียนมีวิธีการจัดการกับอารมณ์ของตนเองอย่างไรบ้าง เมื่อเกิดความรู้สึกหงุดหงิด กระทบกระวายเป็น หรือเกิดความรู้สึกไม่พอใจต่าง ๆ

๖. นักเรียนแกนนำสรุปผลการแข่งขันเพื่อจัดลำดับ หากกลุ่มใดมีผลคะแนนรวมสูงสุดจะมีโอกาสในการจับฉลากเป็นลำดับแรกของกิจกรรมที่ ๒

**กิจกรรมที่ ๒ : นำพาสู่การระดมสมอง (คะแนนเต็ม ๒๐) – ๓๕ นาที**

๑. นักเรียนแกนนำชี้แจงขั้นตอนรายละเอียดการทำกิจกรรมพร้อมแจกอุปกรณ์ให้แต่ละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มจับสลากสถานการณ์ กลุ่มละ ๑ สถานการณ์ พร้อมทั้งดำเนินการวางแผนร่วมกันภายในกลุ่มเพื่อตอบคำถาม ดังต่อไปนี้

- ๑) วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา
- ๒) ระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดปัญหา
- ๓) ระบุผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง เพื่อน ครอบครัว และโรงเรียน
- ๔) เสนอแนวทางแก้ไขปัญหามิทางที่สร้างสรรค์
- ๕) ประเด็นและสถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์อันเกิดจากการเสพติดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีดังนี้



**สถานการณ์ที่ ๑ :** เด็กชายศรธรรม เป็นนักเรียนที่ค่อนข้างเก็บตัวและแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อนในห้อง ในแต่ละวันที่มาโรงเรียนจะใส่หูฟังตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเวลาปกติ เวลาเรียน หรือเวลาทำกิจกรรม เมื่อเพื่อนและครูเตือนก็มักจะแสดงอาการหงุดหงิด และตอบโต้ด้วยคำพูดที่หยาบคาย

**สถานการณ์ที่ ๒ :** เด็กหญิงญาญา เห็นเพื่อน ๆ ในห้องมีโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ที่กำลังสวยของตัวเองเป็นรุ่นเก่าหน้าจอแตก เกิดความรู้สึกอายน้อย กลับบ้านไปจึงอ้าปากกับพ่อและแม่ว่า โทรศัพท์มือถือเสีย ไม่สามารถทำงานส่งคุณครูได้ จึงขอร้องให้พ่อกับแม่ซื้อมือถือให้ใหม่ แต่พ่อและแม่ของเด็กหญิงญานนามีรายได้จำกัด ไม่มีเงินพอที่จะซื้อโทรศัพท์มือถือให้ได้ในตอนนี้ เด็กหญิงญานนาจึงยื่นคำขาดว่าหากไม่ซื้อให้จะฆ่าตัวตาย

**สถานการณ์ที่ ๓ :** เด็กชายเมธา ขึ้นชอบการเล่นเกมในโทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะเกมแนวต่อสู้ที่ต้องแข่งขันกับเพื่อนในเกม ถ้าครั้งไหนที่เล่นเกมชนะจะแสดงอาการดีใจมีความสุข แต่หากแพ้เด็กชายเมธาจะเริ่มมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง ใช้คำพูดหยาบคายกับเพื่อน ทบโตะ ขว้างสิ่งของรวมถึงโทรศัพท์มือถือเป็นประจำ

**สถานการณ์ที่ ๔ :** เด็กชายอาณิน มักจะโพสต์ status ข้อความ หรือสตอรี่ใน Facebook ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเวลาเรียน รับประทานอาหาร หรือเดินทางไป-กลับบ้าน สรุปลงวันหนึ่งมีประมาณ ๒๐-๓๐ โพสต์ ข้อความส่วนใหญ่ที่โพสต์มักจะเป็นข้อความเหน็บแนมเพื่อน ๆ ในห้องเรียน หรือข้อความด่าทอคนรอบตัวทั้งที่รู้จักและไม่รู้จัก หากตนเองรู้สึกไม่พึงพอใจ

**สถานการณ์ที่ ๕ :** เด็กหญิงสีฟ้า ขึ้นชอบการถ่ายคลิปลง TIKTOK ทุก ๆ เข้าที่ตื่นมาก็จะตรวจเช็คยอดคนเข้าชมวิดีโอ จำนวนผู้ที่กดถูกใจ หากยอดคนชมหรือกดถูกใจน้อยก็จะเกิดความรู้สึกหงุดหงิด เบื่อ เครียด ทำให้ไม่อยากไปโรงเรียนในเช้าวันนั้น และอ้าปากกับแม่ว่ารู้สึกไม่สบาย แฉ่งเพื่อน ๆ ให้ลาเรียนส่งผลให้มีเวลาเรียนในหลาย ๆ วิชาไม่ถึงกว่าร้อยละ ๘๐

**สถานการณ์ที่ ๖ :** เด็กชายเอเลน เป็นเด็กที่เล่นเกมในโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา ในแต่ละวัน เด็กชายเอเลนมักจะนำเงินค่าขนมที่พ่อแม่ให้ไปเติมเกม เพื่อจะได้มีไอเทมและของใช้ในเกมที่เหนือกว่าคนอื่น แต่ด้วยราคาไอเทมที่สูง ค่าขนมที่ได้มาไม่เพียงพอ ทำให้ในช่วงเช้าและพักกลางวันเด็กชายเอเลนมักจะใช้พูดจาข่มขู่รีดไถเงินเพื่อน ๆ ในห้องคนละ ๕ บาท ๑๐ บาท ถ้าใครไม่ให้เงิน เด็กชายเอเลนจะทำร้ายร่างกายเด็กคนนั้น นอกจากนี้ เด็กชายเอเลนยังมีพฤติกรรมที่ชอบลักเล็กขโมยน้อยเพื่อนำเงินเหล่านั้นไปเติมเกมในโทรศัพท์มือถืออีกด้วย

๖) นักเรียนแต่ละกลุ่ม เริ่มปฏิบัติกิจกรรม “นำพาสู่การระดมสมอง” โดยให้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม ๒๐ นาที

๗) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนกลุ่มอื่นๆ แสดงความคิดเห็นในเชิงสร้างสรรค์เพิ่มเติมได้ (มีคะแนนพิเศษให้กับกลุ่มที่มีการแสดงความคิดเห็น)

๗. เมื่อนำเสนอผลงานกลุ่มทุกกลุ่ม นักเรียนแกนนำและนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมสรุปแนวคิดที่ได้จากกิจกรรม โดยใช้ประเด็นคำถามต่อไปนี้กับทุกกลุ่ม

- นักเรียนคิดว่ากิจกรรมนี้ให้ข้อคิดเรื่องอะไรบ้าง
- นักเรียนคิดว่าสถานการณ์ใดสอดคล้องกับตัวเองมากที่สุด เพราะเหตุใด
- นักเรียนคิดว่าสิ่งที่ยากที่สุดในการทำให้เราลด ละ เลิกการใช้โทรศัพท์ที่มากเกินไปจนเกินไปคืออะไร เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น

๘. นักเรียนแกนนำสรุปผลคะแนนของกิจกรรมที่ ๒

**กิจกรรมที่ ๓ : สะท้อนคิด (คะแนนเต็ม ๑๐) – ๑๐ นาที**ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มล้อมเป็นวงกลมเพื่อร่วมกันสะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการมาร่วมกิจกรรม ทั้ง ๗ ฐานการเรียนรู้ ในประเด็นต่อไปนี้

“นักเรียนคิดว่ากิจกรรมทุกฐานที่จัดในวันนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในเรื่องใดบ้าง ด้วยวิธีการอย่างไร”

๑. นักเรียนแกนนำและพี่เลี้ยงประจำกลุ่มช่วยกันแจกกระดาษโน้ตให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม คนละ ๔ สี (โดยกำหนดสีให้ตรงกับคำถามชวนคิดทั้ง ๔ ข้อ) เพื่อสะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากการมาร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ โดยมีคำถามชวนคิด ดังนี้

๑.๑ ความประทับใจที่มีต่อกิจกรรมในวันนี้

๑.๒ นักเรียนได้อะไรจากการมาทำกิจกรรมวันนี้

๑.๓ นักเรียนจะกลับไปพัฒนาตนเองเรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านไหนเป็นเรื่องแรก

๑.๔ ถ้านักเรียนมีโอกาสได้เป็นแกนนำจัดกิจกรรมให้กับเพื่อนรุ่นต่อไปเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนจะจัดกิจกรรมอะไร

#### ผลการดำเนินกิจกรรม

๑. นักเรียนทุกคนสามารถวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่นได้
๒. นักเรียนเกิดความตระหนักถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง เพื่อน ครอบครัวและโรงเรียน
๓. นักเรียนทุกคนสามารถหาแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่เกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่นได้
๔. นักเรียนทุกคนเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อันเกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

#### การเสริมแรงทางบวกประจำฐาน

๑. ได้รับการบวกคะแนนเพิ่ม หากสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นกิจกรรมที่ ๒
๒. นักเรียนที่มีผลคะแนนรวมสูงสุด ๓ ลำดับแรกของฐานจะได้รับของรางวัลเป็นอุปกรณ์การเรียนและตุ๊กตา

### เกณฑ์การให้คะแนน

#### กิจกรรมที่ ๑ : วิ่งพิชิตพลิกปัญหา (คะแนนเต็ม ๑๐)

การได้คะแนน	พิจารณาจากผลต่างของแผ่นป้ายอารมณ์ที่ดีและไม่ดี
	๙ เป็นต้นไป ได้ ๑๐ คะแนน ๗ - ๘ ได้ ๙ คะแนน ๕ - ๖ ได้ ๘ คะแนน ๓ - ๔ ได้ ๗ คะแนน ๐ - ๒ ได้ ๖ คะแนน
การตัดคะแนน	นำแผ่นป้ายด้านอารมณ์ที่ดีของกลุ่มอื่นไปวาง หัก ๒ คะแนน

#### กิจกรรมที่ ๒ : นำพาสู่การระดมสมอง (คะแนนเต็ม ๒๐)

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ			
	ดีมาก ( ๔ )	ดี ( ๓ )	พอใช้ ( ๒ )	ปรับปรุง ( ๑ )
๑. ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล	มีเนื้อหาสาระและข้อมูลถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์	มีเนื้อหาสาระและข้อมูลถูกต้องค่อนข้างครบถ้วน	มีเนื้อหาสาระและข้อมูลไม่ถูกต้องบางส่วน	มีเนื้อหาสาระและข้อมูลไม่ถูกต้องและไม่ครบถ้วน
๒. ประเด็นการวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัย และผลกระทบ	การวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัยและผลกระทบ มีความเป็นเหตุเป็นผล สอดคล้องกับข้อมูล	การวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัยและผลกระทบ มีความเป็นเหตุเป็นผล สอดคล้องกับข้อมูลบางส่วน	การวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัยและผลกระทบ มีความเป็นเหตุเป็นผล แต่ไม่สอดคล้องกับข้อมูล	การวิเคราะห์สาเหตุ ปัจจัยและผลกระทบ มีความเป็นเหตุเป็นผลบางส่วนและไม่สอดคล้องกับข้อมูล
๓. การเสนอแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรม	เสนอแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมได้ถูกต้อง เหมาะสม และสอดคล้องกับปัญหา	เสนอแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมได้ถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับปัญหาเป็นส่วนใหญ่	เสนอแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมได้ถูกต้อง เหมาะสม แต่ไม่สอดคล้องกับปัญหา	เสนอแนวทางในการแก้ไขพฤติกรรมได้บางส่วน แต่ไม่สอดคล้องกับปัญหา
๔. กระบวนการทำงาน	มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ และแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มชัดเจนทุกครั้ง	มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ และแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มเป็นส่วนใหญ่	มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ และแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มเป็นบางครั้ง	ไม่มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ และไม่มีการแบ่งหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ			
	ดีมาก ( ๔ )	ดี ( ๓ )	พอใช้ ( ๒ )	ปรับปรุง ( ๑ )
๕.การตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จ เรียบร้อยสมบูรณ์ ก่อนเวลาที่กำหนด	ทำงานเสร็จเรียบร้อย สมบูรณ์ ทันเวลาที่ กำหนด	ทำงานเสร็จเรียบร้อย สมบูรณ์ แต่ไม่ทัน ตามเวลาที่กำหนด	ทำงานไม่เสร็จ ไม่ เรียบร้อย และ/ หรือไม่ทันตาม เวลาที่กำหนด

กิจกรรมที่ ๓ : สะท้อนคิด (คะแนนเต็ม ๑๐)

คะแนน	รายละเอียด
๙ - ๑๐	สามารถสะท้อนคิดได้ว่า กิจกรรมพื้นฐานในวันนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับการใช้เวลา ความรับผิดชอบ และความสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ พร้อมทั้งระบุว่าทุกกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา
๗ - ๘	สามารถสะท้อนคิดได้ว่า กิจกรรมพื้นฐานในวันนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับการใช้เวลา ความรับผิดชอบ และความสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ แต่ไม่ระบุว่าทุกกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา หรือระบุได้บางส่วน
๕ - ๖	สามารถสะท้อนคิดได้ว่า กิจกรรมพื้นฐานในวันนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับการใช้เวลา หรือความรับผิดชอบ หรือความสัมพันธ์ อย่างน้อย ๒ เรื่อง ที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ และไม่ระบุว่าทุกกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา หรือระบุได้บางส่วน
๓ - ๔	สามารถสะท้อนคิดได้ว่า กิจกรรมพื้นฐานในวันนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับการใช้เวลา หรือความรับผิดชอบ หรือความสัมพันธ์ อย่างน้อย ๑ เรื่อง ที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ และไม่ระบุว่าทุกกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา หรือระบุได้บางส่วน
๑ - ๒	ไม่สามารถสะท้อนคิดและตอบคำถามได้ หรือสะท้อนคิดในประเด็นที่นอกเหนือจุดประสงค์

## ผนวก ข

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล



การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (SOCIAL MEDIA)  
ของนักเรียนโรงเรียนรัตนาริเบศร์ จังหวัดนนทบุรี



แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์



<https://forms.gle/ZB6k6lpRC9NxiP9Y7>

## แบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์

การวิจัยเรื่อง : การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี  
ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามโดยทำเครื่องหมาย ☒ ลงในช่อง ☐ หรือเติมคำในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

- ชื่อ-สกุล..... ชั้น ม...../.....
- เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
- สถานภาพสมรสของบิดามารดา
 

<input type="checkbox"/> อยู่ด้วยกัน	<input type="checkbox"/> หย่าร้าง
<input type="checkbox"/> บิดาถึงแก่กรรม	<input type="checkbox"/> มารดาถึงแก่กรรม
<input type="checkbox"/> บิดามารดาถึงแก่กรรม	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....
- ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับตัวท่าน
 

<input type="checkbox"/> อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น	<input type="checkbox"/> ขัดแย้งกันบางครั้ง
<input type="checkbox"/> ทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง	<input type="checkbox"/> เฉยชา/ห่างเหินต่อกัน
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	
- ความสัมพันธ์ระหว่างบิดากับตัวท่าน
 

<input type="checkbox"/> อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น	<input type="checkbox"/> ขัดแย้งกันบางครั้ง
<input type="checkbox"/> ทะเลาะกันรุนแรงบ่อยครั้ง	<input type="checkbox"/> เฉยชา/ห่างเหินต่อกัน
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	
- ความสัมพันธ์โดยตรงของท่านกับเพื่อน ๆ
 

<input type="checkbox"/> ไม่ค่อยมีเพื่อน	<input type="checkbox"/> มีเพื่อนสนิทที่ปรึกษาได้
<input type="checkbox"/> มีเพื่อนคุยได้ในเรื่องทั่ว ๆ ไป	<input type="checkbox"/> ขัดแย้งกับเพื่อนบ่อยครั้ง
- ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ (เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Google+, Whatsapp, Skype, Youtube, Tumblr, Webblog ต่าง ๆ เป็นต้น)
 

<input type="checkbox"/> ใช้ โปรดระบุสื่อออนไลน์ที่ท่านใช้ประจำ.....
<input type="checkbox"/> ไม่ใช้ (กรุณาข้ามไปแบบทดสอบถัดไป)
- อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ โดยใส่ ☒ ลงใน ☐)
 

<input type="checkbox"/> โทรศัพท์มือถือ (smartphone)	<input type="checkbox"/> ไอแพด (iPad)/แท็บเล็ต (Tablet)
<input type="checkbox"/> โน้ตบุ๊ก (Notebook)	<input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	
- ระยะเวลาที่ท่านใช้สื่อสังคมออนไลน์
 

<input type="checkbox"/> วันธรรมดา.....ชั่วโมงต่อวัน	<input type="checkbox"/> วันหยุด.....ชั่วโมงต่อวัน
--	--

**ตอนที่ 2 สอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์**

คำชี้แจง กรุณาอ่านข้อความต่อไปนี้โดยละเอียด และเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของท่านมากที่สุด

ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง

ข้อความถาม	ไม่ใช่เลย	ไม่แน่ใจ	น่าจะใช่	ใช่เลย
<b>ด้านเวลา</b>				
1. ฉันรู้สึกว่ เวลาว่างของฉันหมดไปกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์				
2. ฉันมักใช้เวลาไปกับสื่อสังคมออนไลน์นานเกินกว่าเวลาที่ฉันตั้งใจจะใช้				
3. ฉันใช้เวลาไปกับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ				
4. ฉันมักหงุดหงิด กระวนกระวาย เวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์				
5. เพื่อน ๆ เห็นฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ				
6. หลายคนบอกว่าฉันติดสื่อสังคมออนไลน์				
<b>ด้านความรับผิดชอบ</b>				
7. ฉันใช้ทุกครั้งที่ที่ว่าง หรือมีโอกา โดยไม่ทำหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ				
8. ฉันใช้หน้าที่ที่ตนมอบโดยไม่ทำสิ่งที่ต้องทำ				
9. ฉันสนใจทำกิจกรรมอื่น ๆ น้อยลงมาก				
10. ฉันใช้สื่อสังคมออนไลน์ในสถานการณ์ที่ไม่ควรใช้ (เช่น เติมน้ำมัน ระหว่างเรียน ทำงาน ทำกิจวัตรประจำวัน เป็นต้น)				
11. แม้จะมีคนบอกให้ฉันลด การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ฉันก็ไม่ใส่ใจ หรือทำไม่สำเร็จ				
<b>ด้านความสัมพันธ์</b>				
12. ฉันเฝ้าเช็คตลอดเวลาว่ามีคนเข้ามาทักไลน์ ตอบกลับ หรือคอมเมนต์ข้อความ/รูปที่ฉันโพสต์ไว้หรือไม่ โดยไม่สนใจสิ่งรอบข้าง				
13. ฉันพูดคุยกับผู้คนในสื่อสังคมออนไลน์มากกว่าคนรอบข้าง/คนในครอบครัว				
14. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลเสียต่อชีวิตของฉัน (เช่น การเรียน การรับประทานอาหาร สุขภาพ ความสัมพันธ์กับเพื่อน/ผู้อื่น เป็นต้น)				
15. ฉันมักใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อผ่อนคลาย เวลาที่เครียดมากกว่าพูดคุยกับเพื่อน/ครอบครัว				
16. ฉันรู้สึกว่ สื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ฉันขาดไม่ได้				

ขอขอบคุณนักเรียนที่ได้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้  
ข้อมูลนี้จะเป็นความลับที่ใช้เพื่อการวิจัยและพัฒนาเท่านั้น



**แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp**  
**เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนวิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี**

**ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

**(ส่วนผู้สัมภาษณ์)**

1. ชื่อ - สกุลผู้สัมภาษณ์ : .....
2. วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์ : .....
- เวลา : ..... สถานที่ : .....

**(ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์)**

1. ชื่อ - สกุลผู้ให้สัมภาษณ์ : .....
2. สถานภาพผู้ให้สัมภาษณ์ :  
☐ นักเรียนแกนนำ      ☐ ครู      ☐ ผู้ปกครอง
3. วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์ : .....
- เวลา : ..... สถานที่ : .....

**ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรม  
การใช้สื่อสังคมออนไลน์**

1. ท่านมีแนวทาง แนวคิด หรือวิธีการในการสร้างความตระหนักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอย่างไรบ้าง  
 .....
2. ตามความคิดของท่าน นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างไรบ้าง  
 .....
3. ท่านคิดว่านักเรียนสามารถสร้างเครือข่ายเยาวชนในการร่วมกันแก้ไขปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไรบ้าง  
 .....
4. ท่านคิดว่าควรมีกิจกรรมใดบ้างในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp  
 กิจกรรมสร้างความตระหนัก (กลุ่ม-เดี่ยว)  
 .....  
 การจำลองสถานการณ์ (กลุ่ม-เดี่ยว)  
 .....  
 การออกแบบเพื่อแก้ปัญหา (กลุ่ม-เดี่ยว)  
 .....
5. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
 .....

\*\*\*\*\*

**แบบประเมินกิจกรรมฐานการเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp โดยผู้ทรงคุณวุฒิ**  
**เรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี**

**คำชี้แจง** ขอความร่วมมือท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อกิจกรรมในฐานการเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
1	หลักการ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของกิจกรรมมีความเหมาะสม สอดคล้องกับการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน				
2	มีการกำหนดรูปแบบกิจกรรม รายละเอียดกิจกรรม และวิธีการทำกิจกรรมในแต่ละฐานอย่างชัดเจน				
3	กิจกรรมฐานการเรียนรู้ทุกกิจกรรม สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ช่วยให้นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด				
4	รูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ในแต่ละฐานส่งเสริมให้นักเรียนเกิด ความตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์				
5	รูปแบบกิจกรรมฐานการเรียนรู้ในแต่ละฐานส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ				
6	การดำเนินงานในแต่ละฐาน มีนักเรียนเป็นผู้ดำเนินการทำกิจกรรม				
7	มีการวัดและประเมินผลพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ก่อน ระหว่าง และหลัง การทำกิจกรรมทุกฐาน				
8	ผลลัพธ์ของกิจกรรมฐานการเรียนรู้ สามารถนำไปสู่การสร้างและขยายเครือข่าย ส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
 (.....)  
 ตำแหน่ง.....



**แบบสอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรม  
การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน**

การวิจัยเรื่อง : การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
ของนักเรียนโรงเรียนรัตนาริเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

**ค่ายเยาวชนพัฒนาคความรู้ เสริมสร้างภูมิคุ้มกัน  
รู้เท่าทันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ “RT Hero Camp”  
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖**

วันเสาร์ที่ ๑๖ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๗  
ณ หอประชุมอาคารศิลาภิรม โรงเรียนรัตนาริเบศร์



แบบสอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน  
การวิจัยเรื่อง : การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หรือเติมคำในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. ชื่อ-สกุล..... ชั้น ม...../.....  
2. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ตอนที่ 2 สอบถามผลการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน

คำชี้แจง ข้อความด้านล่างเกี่ยวข้องกับความรู้สึกทั่วไปของท่าน โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ข้อความถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1. ฉันมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องมากขึ้น				
2. ฉันสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้				
3. ฉันจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ดีขึ้น				
4. ฉันตระหนักได้ว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลต่อการใช้ชีวิตของฉัน				
5. ฉันจะพยายามจัดสรรเวลาให้มากขึ้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์				
6. ฉันมีช่องทางอื่นๆในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์				
7. ฉันสนใจที่จะขยายผลการอบรมไปยังคนใกล้ชิด				
8. ฉันสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้				
9. ภายหลังจากทำกิจกรรม ฉันมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง				
10. ฉันมีความรู้สึกที่ดีกับการทำกิจกรรมในค่าย RT Hero Camp				

ขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามนี้  
ข้อมูลนี้จะ เป็นความลับที่ใช้เพื่อการวิจัยและพัฒนาเท่านั้น

แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อมูลทั่วไปในการจัดเวทีสนทนากลุ่ม

- พื้นที่ดำเนินการ.....

- วันที่ดำเนินการ.....

- รายชื่อผู้เข้าร่วมเวทีสนทนากลุ่ม

1) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

2) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

3) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

4) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

5) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

6) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

7) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

8) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

9) .....

ตำแหน่ง.....เบอร์โทรศัพท์.....

1. ท่านคิดว่าฐานการเรียนรู้ RT Hero Camp เพื่อการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แต่ละฐานมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร

1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methodology**  
 4. **Results**  
 5. **Discussion**  
 6. **Conclusion**  
 7. **References**  
 8. **Appendix**  
 9. **Notes**  
 10. **References**  
 11. **Appendix**  
 12. **Notes**  
 13. **References**  
 14. **Appendix**  
 15. **Notes**  
 16. **References**  
 17. **Appendix**  
 18. **Notes**  
 19. **References**  
 20. **Appendix**  
 21. **Notes**  
 22. **References**  
 23. **Appendix**  
 24. **Notes**  
 25. **References**  
 26. **Appendix**  
 27. **Notes**  
 28. **References**  
 29. **Appendix**  
 30. **Notes**  
 31. **References**  
 32. **Appendix**  
 33. **Notes**  
 34. **References**  
 35. **Appendix**  
 36. **Notes**  
 37. **References**  
 38. **Appendix**  
 39. **Notes**  
 40. **References**  
 41. **Appendix**  
 42. **Notes**  
 43. **References**  
 44. **Appendix**  
 45. **Notes**  
 46. **References**  
 47. **Appendix**  
 48. **Notes**  
 49. **References**  
 50. **Appendix**  
 51. **Notes**  
 52. **References**  
 53. **Appendix**  
 54. **Notes**  
 55. **References**  
 56. **Appendix**  
 57. **Notes**  
 58. **References**  
 59. **Appendix**  
 60. **Notes**  
 61. **References**  
 62. **Appendix**  
 63. **Notes**  
 64. **References**  
 65. **Appendix**  
 66. **Notes**  
 67. **References**  
 68. **Appendix**  
 69. **Notes**  
 70. **References**  
 71. **Appendix**  
 72. **Notes**  
 73. **References**  
 74. **Appendix**  
 75. **Notes**  
 76. **References**  
 77. **Appendix**  
 78. **Notes**  
 79. **References**  
 80. **Appendix**  
 81. **Notes**  
 82. **References**  
 83. **Appendix**  
 84. **Notes**  
 85. **References**  
 86. **Appendix**  
 87. **Notes**  
 88. **References**  
 89. **Appendix**  
 90. **Notes**  
 91. **References**  
 92. **Appendix**  
 93. **Notes**  
 94. **References**  
 95. **Appendix**  
 96. **Notes**  
 97. **References**  
 98. **Appendix**  
 99. **Notes**  
 100. **References**









[illegible]





## ผนวก ค

หนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการจัดทำเอกสารวิชาการ

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๗๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

▶ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน นางสาวพรเพ็ญ ทองสิมา ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาโรงเรียนตามพระราชดำริ และโรงเรียน  
เฉลิมพระเกียรติ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ขานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp  
๒. แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย  
เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ตั้งแต่วันที่ ๒๒ มกราคม-๓๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗  
และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับ  
การอบรม กลุ่มวิชาการที่ ๖ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
(Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จ.นนทบุรี” ซึ่งมีการกำหนดใช้ฐานกิจกรรมการเรียนรู้  
RT Hero Camp และ แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้องเที่ยงตรง เหมาะสมกับ  
การเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสาร  
วิชาการในครั้งนี้ และขอรับข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วมาดำเนินการต่อไป โดยมอบหมายให้ นางสาวขวัญญา แสนชัย  
เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๙๒๑๑ ๗๗๐๐ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชุตตรา เสริมสุข)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๗๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๒ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน นางวรัญญกรณ์ ชาลีรักษ์ ผู้อำนวยการสำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน สำนักงานคณะกรรมการ  
การศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp  
๒. แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย  
เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๓๑ ตั้งแต่วันที่ ๒๒ มกราคม-๓๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗  
และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับ  
การอบรม กลุ่มวิชาการที่ ๖ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
(Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จ.นนทบุรี” ซึ่งมีการกำหนดใช้ฐานกิจกรรมการเรียนรู้  
RT Hero Camp และ แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เที่ยงตรง เหมาะสมกับ  
การเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสาร  
วิชาการในครั้งนี้ และขอรับข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วมาดำเนินการต่อไป โดยมอบหมายให้ นางสาวชรัญญา แสนชัย  
เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๙๒๑๑ ๗๗๐๐ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชยุตรา เสริมสุข)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๗๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๖ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ดร.ณภัจจิตร คุณศิริ ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๗

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp

๒. แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ตั้งแต่วันที่ ๒๒ มกราคม-๑๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรม กลุ่มวิชาการที่ ๖ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง "การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเวศน์ จ.นนทบุรี" ซึ่งมีการกำหนดใช้ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp และ แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้องเที่ยงตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการในครั้งนี้ และขอรับข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วมาดำเนินการต่อไป โดยมอบหมายให้ นางสาวพัชรี ศรีสุวรรณ เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๕๖๑๔ ๗๒๒๒ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชุตตรา เสริมสุข)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗



ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๗๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๒๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงราชเทวี เขต  
ดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๔๐๐

๖ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริพร เขานันชัย อาจารย์ประจำสาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp  
๒. แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ตั้งแต่วันที่ ๒๒ มกราคม-๓๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรม กลุ่มวิชาการที่ ๒ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จ.นนทบุรี” ซึ่งมีการกำหนดใช้ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp และ แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้องเที่ยงตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขออนุญาตเผยแพร่ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการในครั้งนี้ และขอรับข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วมาดำเนินการต่อไป โดยมอบหมายให้ นางสาวพัณณสิ สอนกอง เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๔๒๐๙๓ ๕๓๐๙๑ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชยุตรา เสริมสุข)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๗๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๒๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๒ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน นายพิทักษ์ โสคธยาคม ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. ฐานกิจกรรมการเรียนรู้ RT Hero Camp  
๒. แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย  
เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงาน  
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๑๑ ตั้งแต่วันที่ ๒๒ มกราคม-๑๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๗  
และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรม จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการ  
อบรม กลุ่มวิชาการที่ ๒ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์  
(Social Media) ของนักเรียนโรงเรียนรัตนานิเบศร์ จ.นนทบุรี” ซึ่งมีการกำหนดใช้ฐานกิจกรรมการเรียนรู้  
RT Hero Camp และ แบบประเมินกิจกรรมฐาน การเรียนรู้ ค่าย RT Hero Camp ตามสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑ และ ๒  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคงฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เที่ยงตรง เหมาะสมกับ  
การเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสาร  
วิชาการในครั้งนี้ และขอรับข้อมูลที่ตรวจสอบแล้วมาดำเนินการต่อไป โดยมอบหมายให้ นางสาวชรัญญา แสนชัย  
เป็นผู้เข้ารับการอบรมในรุ่นนี้ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘ ๕๒๑๑ ๗๗๐๐ เป็นผู้ประสานรายละเอียดโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา ด้วยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชุตตรา เสริมสุข)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทร. ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

## ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| ๑. พลตรี ชยุตรา เสริมสุข           | ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                                  |
| ๒. พันเอก อาชวกุล กาญจนาคม         | รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                               |
| ๓. พันเอก ศักดาวุฒิ กุมารสิงห์     | รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                               |
| ๔. พันเอก กฤชกมล ธรรมานุกุล        | ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                      |
| ๕. นาวาเอก ยุทธนพงษ์ นพกุลสฤติย์   | ผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                      |
| ๖. พันเอก วสันต์ รัตนบุญชู         | นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.   |
| ๗. นาวาอากาศเอก ศราวุฒ ฤทธาคนานนท์ | นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.   |
| ๘. พันเอกหญิง ปัทมา ขำเอี่ยม       | นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.   |
| ๙. พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ  | รองผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                   |
| ๑๐. พันเอก วราทิตย์ บุญประสพ       | รองผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                   |
| ๑๑. พันเอกหญิง อนัญญา อ่ำกลิน      | หัวหน้ากองสนับสนุน สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                          |
| ๑๒. นาวาโทหญิง สมันตา วีรกุล       | หัวหน้าวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ<br>สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ    |
| ๑๓. พันตรี วิทวัส จันทรัฐ          | ประจำแผนกเอกสารศึกษาและสารสนเทศ กองวิทยาการ<br>สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ |
| ๑๔. พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทา       | ประจำแผนกวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ<br>สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  |

## รายชื่อสมาชิก

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑  
กลุ่มที่ ๖

เรื่อง : การพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)  
ของนักเรียน โรงเรียนรัตนวิเชียร จังหวัดนนทบุรี

๑. นางสาวชรัญญา แสนชัย	เลขที่ ๑๓
๒. นายประยูร พรหมวิริยกุล	เลขที่ ๒๗
๓. นางสาวเปรมยุดา สุดจำ	เลขที่ ๓๐
๔. นางสาวพัชรี ศรีสุวรรณ	เลขที่ ๓๓
๕. นางสาวเรณู ภู่อ่อน	เลขที่ ๔๒
๖. นางสาวทัณชลี สอนกอง	เลขที่ ๔๖
๗. นางสาวสาริศา จันทร์แรม	เลขที่ ๕๗
๘. นายสุวัชร เทพปิน	เลขที่ ๖๒
๙. นางสาวสุญาดา เองชัยโย	เลขที่ ๖๖
๑๐. นายอนุสรณ์ อรุณสวัสดิ์	เลขที่ ๗๗