A picture containing text

Description automatically generated

**รายงานการวิจัยในชั้นเรียน**

**ประจำภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๔**

**เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครูโดยใช้ โปรแกรม Canva**

**รายวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มเติม เรื่องฟังก์ชันตรีโกณมิติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่5**

**(ตัวอย่าง)**

**โดย**

**นางธิญดา พุทธจิราวัล**

**ตำแหน่ง ครู**

**โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๒**

**บันทึกข้อความ**

ส่วนราชการ โรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง

ที่ ......../2564 วันที่ ……………………………………………………..

เรื่อง รายงานการวิจัยในชั้นเรียน ประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง

ข้าพเจ้า………………………………… ได้ดำเนินการทำวิจัยในชั้นเรียนบัดนี้ข้าพเจ้าได้สรุปผลการวิจัยในชั้นเรียนดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อย ซึ่งมีรายละเอียดดังรายงานที่แนบมานี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

………………………………

( )

ตำแหน่ง ครู

**ความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้………………………………………..**

..............................................................................................................................................................................

………………………………………

( )

ตำแหน่ง ครู

**ความคิดเห็นหัวหน้างานบริหารงานวิชาการ**

........................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

ลงชื่อ.........................................................

(นางจันท์สุดา แก้วงามพรรณ์)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

**ความคิดเห็นผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง**

............................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

ลงชื่อ..........................................................

(นายเวียงชัย ราชฤทธิ์)

ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1………………………………………………………………

และ 2) ……………………………………………………………………………. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

ผลการศึกษาพบว่า ……………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**คำสาคัญ:** การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์, การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19), กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

**สารบัญ**

**หน้า**

**บทคัดย่อ ก**

**บทที่ 1 บทนำ**

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

วัตถุประสงค์

ขอบเขตของการศึกษา

ประโยชน์ที่ได้รับ

นิยามศัพท์เฉพาะ

**บทที่ 2 ทฤษฏีที่เกี่ยวข้อง**

การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization)

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย**

**บทที่ 4 ผลการวิจัย**

**บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ**

สรุปผลการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

**เอกสารอ้างอิง**

**ภาคผนวก**

**บทที่ 1**

**บทนำ**

**ความสำคัญและที่มาของปัญหา**

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา2019(COVID-19)ได้ส่งผลกระทบต่อประชากร โลกเป็นวงกว้างโดยมีจานวนผู้ป่วยติดเชื้อและผู้เสียชีวิตเพิ่มขึ้นเป็นจานวนมากในระยะเวลาอันรวดเร็วองค์การอนามัยโลกจึงได้ประกาศให้โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เป็นโรคระบาดใหญ่ (Pandemic) ในวันที่ 11 มีนาคม พุทธศักราช 2563 (WHO, 2020, ย่อหน้า 17) อีกทั้งการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนายังทำให้พฤติกรรมมนุษย์ พฤติกรรมการบริโภคและการบริการเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในหลายๆ ด้าน ส่งผลให้ในหลายภาคส่วนเกิดผลกระทบ เช่น เศรษฐกิจ สังคม การท่องเที่ยว เทคโนโลยี และการศึกษา นอกจากนี้ยังส่งผลให้สถานศึกษาไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ

สถานศึกษาเป็นสถานที่ที่มีนักเรียนอยู่รวมกันจานวนมาก จึงมีความเสี่ยงสูงที่อาจจะมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ได้ในกลุ่มเด็กไปยังบุคคลในบ้าน หากมีการระบาดในกลุ่มเด็กขึ้นจะมีผลกระทบในสังคมหรือผู้ใกล้ชิด เช่น ครู พ่อแม่ ผู้สูงอายุที่ติดเชื้อจากเด็ก องค์การอนามัยโลก WHO, UNICEF, & CIFRC (2020, pp.4-6) ได้เสนอแนวทางในการป้องกันและควบคุมโรคระบาดในโรงเรียน โดยให้ตระหนักถึงการป้องกันทางด้านสภาวะแวดล้อมในโรงเรียน สุขอนามัยของนักเรียนและการผ่อนปรนการลาป่วยให้กับครู นักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาเมื่อมีอาการป่วยนอกจากนั้นการเว้นระยะห่างทางสังคมเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่สำคัญที่ควรคำนึงถึง โดยให้มีการจัดห้องเรียนแบบสลับกันมาเรียน ยกเลิกกิจกรรมที่มีการรวมตัวกัน กีฬา เกมและการชุมนุมกันเป็นกลุ่มใหญ่และจัดโต๊ะเรียนให้ห่างกัน อีกทั้งยังส่งเสริมให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนออนไลน์อีกด้วย นอกจากนี้สานักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญในการดูแลนักเรียน ผู้ปกครอง ครูและบุคลากรทางการศึกษา จึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนสังกัดสานักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ปีการศึกษา 2564 เพื่อให้โรงเรียนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนในสังกัดอย่างมีประสิทธิภาพ (ศูนย์เฉพาะกิจการจัดการศึกษาทางไกลในสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 สานักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563, หน้า 2) ส่วนกาญจนา บุญภักดิ์ (2563, หน้า 2) ได้เสนอแนวคิดที่สอดคล้องกันว่า สถานศึกษาต่าง ๆ จาเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้อย่างเร่งด่วนในการพัฒนาการเรียนการสอนของครูมาเป็นแบบออนไลน์เพื่อลดการเผชิญหน้ากันโดยให้มีการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ 100% โดยงดเดินทางมาเรียน งดการรวมกลุ่มกันเป็นจานวนมาก งดกิจกรรมหลายๆกิจกรรมที่จัดเพื่อพัฒนาผู้เรียนมาเป็นแบบออนไลน์

จากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) การป้องกันการแพร่ระบาดอย่างหนึ่งคือมาตรการการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) จึงทำให้เป็นแรงผลักดัน…………………………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหา…………………………………………………………………………………..

2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน…………………………………………………………

3)เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ…………………………………………………………

**สมมติฐานการวิจัย**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ …………………. หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. สามารถแก้ปัญหาคาบเรียนไม่ต่อเนื่องหยุดเรียนบ่อยด้วย กิจกรรมการเรียน………………………………………………………. มีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ ดี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี……………………………… ที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียน……………………… อยู่ในระดับ………………

**ขอบเขตการวิจัย**

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษปี………………………………. จำนวนทั้งสิ้น ……….. คน ในรายวิชา …………………………………..

**2. ตัวแปรที่ศึกษา**

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนแบบ………………………………………………

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2.2 พฤติกรรมการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบ……………………………………

2.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบ………………….

**เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา**

…………………………………………………………………

**ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง**

ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ …………………….. ในรายวิชา อาหารท้องถิ่นภาคเหนือ สัปดาห์ละ 4 คาบเรียน รวมทั้งสิ้น ………………………..ชั่วโมง

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. แผนการจัดการเรียน…………………………………………….

2.เว็บไซต์เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียน…………………………………………

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ………………………………………..

4. แบบสังเกตพฤติกรรม…………………………………………………………………………………………….

**ประโยชน์ที่ได้รับ**

1. …………………………………………………………………………………………………………………………………..
2. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
3. ………………………………………………………………………………………………………………………………….

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) หมายถึง เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับ เพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ออนไลน์แต่ละแห่งมีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มี เหมือนกัน คือ โปรไฟล์(Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การ เชื่อมต่อ(Connecting –เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และ การส่งข้อความ (Messaging -อาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะ) ซึ่ง สื่อออนไลน์ที่ใช้ในการในครั้งนี้ มี 2 ประเภท ดังนี้

1) LINE คือแอพพลิเคชั่นที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมา ผนวกเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอพพลิชั่นที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่ง ข้อความ โพสต์รูปต่างๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แถมยัง สามารถใช้งานร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้อีกด้วย การท างานของ LINE นั้น มีลักษณะคล้าย ๆ กับ WhatsApp ที่ต้องใช้

2) Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถ ติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรม หนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อกแชทคุยกันแบบสดๆ เล่น เกมส์แบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆผ่านแอพลิเคชั่นเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอพลิเคชั่นดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามา เพิ่ม เติมอยู่เรื่อยๆ

**บทที่ 2**

**ทฤษฏีที่เกี่ยวข้อง**

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

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization) 2
2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)

LINE

Facebook

3. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การสื่อสารในองค์กร (Communication in Organization) การสื่อสารนับเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีต่อ กัน การแจ้งผู้อื่นให้รับทราบและเข้าใจถึงเจตนา ความต้องการปัญหา ความคิด ความรู้สึก ความ เข้าใจ แนวคิด ท่าทีความเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย การอธิบายในด้านภาพรวม รายละเอียด วัตถุประสงค์ เหตุผลเป้าหมายและผลงาน การนัดหมาย การต่อรองทางธุรกิจและเรื่องอื่นๆ ทุกเรื่อง จึงไม่ต้อง สงสัยว่าผู้บริหารจัดการและผู้นำนั้นจำต้องตระหนักถึงความสำคัญและบทบาทของการสื่อสารใน ฐานะที่เป็นดัชนีบ่งชี้ที่สำคัญประการหนึ่งของความสำเร็จขององค์กร ความตระหนักและความ เข้าใจถึงความสำคัญของบทบาท กลไกในการสื่อสารนั้นช่วยทำให้ผู้บริหารจัดการสามารถบริหาร จัดการ และพัฒนาองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความหมายของการติดต่อสื่อสารในองค์กร การสื่อสารภายในองค์กร หมายถึง กระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลภายในองค์กร เพื่อให้สมาชิกที่อยู่ในองค์กรสามารถทำงานได้บรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรซึ่งทุกคนที่อยู่ใน องค์กรต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน มีการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารในการทำงาน มีกิจกรรมต่างๆในการท างานร่วมกัน ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป 10 ทองใบ สุดชารี (2542:5) ให้ความหมายว่า การสื่อสารในองค์กร คือ การแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและความรู้ในหมู่สมาชิกขององค์กร เพื่อให้บรรลุประสิทธิภาพและประสิทธิผลขององค์กร การสื่อสารขององค์กรมีหลายระดับ ได้แก่ ระดับปัจเจกบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร ดังนั้น องค์กรจึงจำเป็นต้องมีการสื่อสารด้วยเหตุผลหลายประการ กล่าวโดยสรุป การติดต่อสื่อสารในองค์กรเป็นการส่งและรับข่าวสารจากบุคคลหนึ่งไปยัง บุคคลหนึ่ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีและสามารถประสานงานให้ฝ่ายต่างๆ ได้ปฏิบัติหน้าที่ความ รับผิดชอบได้ตรงตามวัตถุประสงค์ขององค์กร

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สื่อสังคมออนไลน์(Social media) คือ ช่องทางในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดสำหรับคนยุคใหม่ โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือสังคมผ่านทางเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น กลุ่มคน รักกีฬา คนรักรถ คนรักสุนัข การรณรงค์ในเรื่องต่างๆ หรือแม้กระทั่งการรวมกลุ่มของผู้ชื่นชอบแบรนด์ สินค้า โดยในยุคปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธได้แล้วว่า เครื่องมือชนิดนี้มีประโยชน์อย่างมากที่ ช่วยให้คนเรานั้นติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวมเร็วมากยิ่งขึ้น การได้รับข่าวสารได้ทันถ่วงที ถ้าพูดถึงจุดเด่นของ Social media ที่ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมากคือ การที่ทุกคน สามารถเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร ทุกคนสามารถบอกถึงความคิด ความต้องการ จุดประสงค์ ของตัวเองได้อย่างอิสระ ไม่ถูกจำกัดไว้เหมือนในอดีตที่สามารถรับฟังได้เพียงอย่างเดียว ทำให้ หลายๆหน่วยงานมักนำ Social media มาปรับใช้ เพื่อสร้างช่องทางสื่อสารให้กับตัวธุรกิจและยัง สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่ลูกค้า ความหมายของ Social media คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหม่มากใน ปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วีดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น ดังนั้นคำว่า Social media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้ หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต พูดง่ายๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมี ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเองพื้นฐานการเกิด Social media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือ 20 คนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดง เนื้อหาอย่างเดียว บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนา เข้าสู่ยุค 2.0ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอพลิเคชันหรือ โปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้า เว็บ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ให้นึกถึงสื่อต่างๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้ แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และ สามารถแลกเปลี่ยนสื่อกันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน ตัวอย่างเช่น สังคม ออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถนำเอาสื่อต่างๆ เช่น เรื่องราวของตัวเอง หรือเรื่องราวต่างๆ ภาพวีดิโอ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็ สามารถ เสนอสื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่างๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกใน สังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social media

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

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็น แบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายๆคน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของ การเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุย ในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่างๆ โดยที่ไม่มีใคร เข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหานั่นเอง เพราะผู้ที่ได้รับ สารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไป แก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง 3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาจากคนตัวเล็กๆในสังคมที่ แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อ ใครหรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใครๆก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับ 21 สารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดนใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลไป ยิ่ง หากเป็นในทางการตลาด ก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือ บริการได้โดยง่าย ถ้าอธิบายความหมายเพียงแค่นี้ หลายท่านอาจจะนึกภาพ Social media ไม่ออก ถ้าจะให้ เข้าใจง่ายๆก็คงจะต้องเปิดเว็บไซต์ต่างๆ ที่เผยแพร่กันอยู่บนอินเทอร์เน็ต ขึ้นมาสักเว็บไซต์หนึ่ง จะ เห็นว่า บนหน้าเว็บไซต์นั้น เราจะพบตัวหนังสือ ภาพหรืออื่นๆ เราจะเรียกสิ่งที่นำเสนอผ่านหน้า เว็บไซต์ดังกล่าวว่า สื่อ (media) แต่เนื่องจากสื่อดังกล่าวที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตเหล่านั้น เราจึง เรียกว่า สื่อออนไลน์ หมายถึงสื่อที่ส่งมาตามสาย (LINE) ถึงแม้ปัจจุบันจะเผยแพร่แบบไร้สาย เราก็ ยังเรียกว่า ออนไลน์ ก่อนหน้านั้น การเปิดดูสื่อแต่ละเว็บไซต์นั้น ต่างคนก็ต่างเปิดเข้าไปดูสื่อออนไลน์ใน เว็บไซต์เหล่านั้น ต่อมาจึงมีผู้คิดว่า ทำอย่างไร จะทำให้ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์นั้นๆ แทนที่จะมาอ่าน มาดูสื่อเพียงอย่างเดียว ท าอย่างไรให้สามารถมาสร้างสื่อ เช่น พิมพ์ข้อความหรือใส่ภาพ เสียง วีดิโอ ในเว็บไซต์นั้นได้ด้วย ซึ่งเว็บไซต์ที่พัฒนาในระยะต่อมาจะเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนทั่วๆไป สามารถเข้า ไปเพิ่มเติมเนื้อหาหรือเพิ่มเติมสื่อได้ตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีผลทำให้เว็บไซต์เหล่านั้น เป็น เว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อ แทนที่จะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวของคนใดคนหนึ่ง ก็ กลายเป็นเว็บไซต์ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นชุมชนหรือสังคมย่อยๆของผู้ที่ใช้ เว็บไซต์นั้นขึ้นมา โดยเนื้อหาหรือสื่อที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์นั้น ก็เป็นสื่อที่คนในสังคมนั้นๆ ช่วยกันสร้างขึ้นมา แต่การพัฒนายังไม่หยุดยั้ง เพราะมีการคิดกันต่อไปอีกว่าทำอย่างไรที่จะให้คนในชุมชน หรือสังคมของคนใช้เว็บไซต์นั้นๆ นอกจากจะสามารถเพิ่มสื่อของตนเองแล้ว ยังสามารถที่จะ สื่อสาร ติดต่อ โต้ตอบกันได้ด้วย ซึ่งปัจจุบันมีเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถพัฒนาจนกระทั่งสร้าง เป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมากนับเป็นล้านคน สามารถติดต่อสื่อสาร ส่งเรื่องราวต่างๆ ถึงกันได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เรื่องราวที่ส่งถึงกันนั้น เป็นเรื่องราวของคนในสังคมออนไลน์นั้น กลายเป็นสื่อหรือ media ที่สร้างโดยคนที่อยู่ในสังคมที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์นั้นๆ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนของ Social media มากขึ้น จะขอยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นสังคม ขนาดใหญ่มีสมาชิกเป็นล้านคนทั่วโลก แต่แต่ละคนที่มีเรื่องราวมากมายเผยแพร่บนเว็บไซต์ กลาง เป็นแหล่งรวมของเรื่องราวหรือสื่อออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งคนทั่วไปก็รู้จักดีคือเว็บไซต์ของ Facebook

LINE LINE เป็นแอพพลิเคชันประเภทแชทที่ได้รับความสนใจจากผู้ใช้งานในประเทศไทยเป็น อย่างมาก ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานในประเทศไทยแล้วมากกว่า 18ล้านผู้ใช้งาน เนื่องด้วยมีฟังก์ชัน การใช้งานที่หลากหลาย เช่น การสนทนาแบบกลุ่ม การแชร์พิกัดสถานที่ การคุยผ่านเสียง การคุย ผ่านวีดีโอการส่งสติกเกอร์ ส่วนใหญ่เป็นบริการที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย รวมถึงแอพพลิเคชันยังรองรับ การใช้งานได้ทั้งบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน และบนเครื่องคอมพิวเตอร์อีกด้วย โดยเว็บไซต์ผู้พัฒนา ของ LINE ได้ระบุว่าผู้ใช้งานในประเทศไทยติดอยู่ในอันดับที่ 3 จากผู้ใช้งานทั่วโลก [1] และคง หลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าปัจจุบันการใช้งานแอพพลิเคชัน LINE ของคนไทยไม่ได้จำกัดเฉพาะในหมู่เพื่อน คุยกัน ดังจะเห็นจากหลายองค์กรนำมาใช้สำหรับสื่อสารองค์กร การทำงาน การแชร์รูปภาพ คลิป เสียงหรือแม้แต่บางครั้งใช้บอกพิกัดสถานที่ใช้งานกับคนสนิท ญาติพี่น้อง ครอบครัว แต่จะเป็น อย่างไรหากการใช้งานแอพพลิเคชันดังกล่าวสามารถถูกดักรับข้อมูลการสื่อสารระหว่างทางออกไป ได้ทั้งหมด โดยที่ผู้ใช้งานไม่สามารถล่วงรู้เลยได้ เมื่อถึงเวลานั้นคงไม่มีใครการันตีได้ว่าข้อมูล ดังกล่าวจะยังคงเป็นความลับอยู่อีกหรือไม่ รวมถึงข้อมูลที่หลุดออกไปนั้น หากเป็นข้อมูลที่มี ความสำคัญก็อาจถูกนำไปหาผลประโยชน์ในทางที่ผิดต่อก็เป็นได้ และจากสถานการณ์ความนิยม ของแอพพลิเคชัน LINE ทั่วโลก จึงทำให้มีนักวิจัยหลายรายเริ่มศึกษาวิจัยถึงการท างานของแอพ พลิเคชัน LINE อย่างละเอียด โดยพบหัวข้อข่าวช่วงเดือนสิงหาคมว่ามีนักวิจัยจากเว็บไซต์ Telecom Asia เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับการท างานของแอพพลิเคชัน LINE ที่มีรับส่งข้อมูลของแอพพลิเคชันบน เครื่องผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ LINE ในรูปแบบ Plain-text [2] กรณีที่ใช้งาน อินเทอร์เน็ตบนเครือข่าย 2G/3G นั้น ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับมาตรการในการรักษาความลับของ ผู้ใช้งานมากขึ้น อันเนื่องจากกรณีดังกล่าวผู้ให้บริการโทรศัพท์สามารถดักอ่านข้อมูลของผู้ใช้งาน ได้อย่างง่ายดาย แต่อย่างไรก็ตามกรณีดังกล่าวนั้น การที่จะมีผู้กระทำการดังกล่าวได้ ยังคงเป็นเรื่อง ที่จำกัดอยู่เฉพาะผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือเท่านั้นที่จะสามารถเห็นข้อมูล ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้อง พิจารณากันต่อไปถึงแนวทางการบริหารจัดการของผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์มือถือเพื่อให้ ผู้ใช้งานมีความเชื่อมั่นว่าข้อมูลจะไม่ถูกเปิดเผยหรือเข้าถึงโดยบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาต โดยใน 28 บทความนี้จะกล่าวถึงอีกมุมหนึ่งของบทวิเคราะห์ช่องโหว่บทแอพพลิเคชัน LINE ที่นักวิจัยของ ไทยเซิร์ตได้ตรวจสอบพบ และมีความคาดหวังจะให้ผู้อ่านได้รู้เท่าทันสถานการณ์ภัยคุกคามและ อันตรายต่างๆที่มากับการใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานอย่าง ระมัดระวังและมีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นได้ วิเครำะห์กำรรับส่งข้อมูลของแอพพลิเคชัน LINE นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ทำการวิเคราะห์การรับส่งข้อมูลของแอพพลิเคชัน LINE โดย จ าลองสถานการณ์การรับส่งข้อมูลใน 2ลักษณะคือรับส่งผ่านเครือข่าย 2G/3G และผ่านเครือข่าย LAN/Wi-Fi และใช้โปรแกรมเฉพาะส าหรับดักรับข้อมูลบนเครือข่าย โดยได้น าข้อมูลทั้งหมดมา วิเคราะห์และสรุปผลดังนี้ ทดสอบโดยใช้งานแอฟพลิเคชัน LINE เวอร์ชัน 3.8.8 บนระบบปฏิบัติการณ์แอนดรอยด์ ผ่านเครือข่าย 2G/3G พบว่ามีการรับส่งข้อมูลในลักษณะ Plain text ผ่านโพรโทคอล HTTP โดยข้อดี ของการรับส่งข้อมูลบนโพรโทคอล HTTP คือสามารถรับส่งข้อมูลได้เร็ว แต่ข้อเสียคือหากมีผู้ที่ สามารถดักรับข้อมูลตรงกลางระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ให้บริการของ LINE แล้ว ก็จะสามารถ มองเห็นข้อมูลที่รับส่งกันอยู่ระหว่างผู้ใช้งานกับเซิร์ฟเวอร์ของ LINE ได้ทันที สังเกตจากรูปที่ 2 ซึ่ง เป็นข้อมูลที่ได้จากการทดสอบดักรับข้อมูลการใช้งานแอพพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอน ดรอยด์เวอร์ชั่น 3.8.8 ซึ่งใช้งานเครือข่าย 3G โดยพบข้อความว่า “where r u” ซึ่งเป็นข้อความที่ นักวิจัยของไทยเซิร์ตได้ท าการทดสอบส่งออกไปจริง แต่อย่างไรก็ตามจากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่า ข้อมูลที่รับส่งบนเครือข่าย 2G/3G อาจยังมีความเสี่ยงไม่มากนัก เนื่องจากเทคนิคการดักรับข้อมูล บนเครื่องข่าย 2G/3G โดยผู้ใช้งานด้วยกันยังไม่สามารถท าได้โดยง่าย แต่ก็ยังคงมีความเสี่ยงในมุมที่ ผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์อาจสามารถตรวจสอบการใช้งานของลูกค้าได้ รวมถึงปัจจุบันทาง ผู้พัฒนาแอพพลิเคชัน LINE ได้มีการปรับปรุงการท างานแอพพลิเคชัน LINE ตั้งแต่เวอร์ชั่น 3.9 ขึ้น ไป ที่ท างานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้น โดยเปลี่ยนมาใช้โพรโทคอล HTTPS ในการรับส่ง ข้อมูล ซึ่งมีการเข้ารหัสลับข้อมูลแทนการรับส่งข้อมูลแบบเดิมในลักษณะ Plain-text แล้ว ในส่วนนี้ทางไทยเซิร์ต ขอแนะนำให้ผู้ใช้งานที่ใช้งานแอพพลิเคชัน LINE บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ทำการตรวจสอบเวอร์ชันของแอพพลิเคชันที่ใช้งานและหากพบว่าใช้เวอร์ชั่นต่ำกว่า 3.9 ให้รีบทำการ อัพเดททันที

Facebook Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและ ร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็น การตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชทคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม (เป็นที่นิยมกันอย่างมาก) และยังสามารถท ากิจกรรม อื่นๆ ผ่านแอพลิเคชั่นเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอพลิเคชั่นดังกล่าวได้ถูกพัฒนา เข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อยๆ

Facebook เป็น Social media ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่งในโลก ซึ่งถ้าใน ต่างประเทศ ความยิ่งใหญ่ของ Facebook มีมากกว่า Hi5 เสียอีก แต่ในประเทศไทยของเรา Hi5 ยัง ครองความเป็นเจ้าในด้าน Social media ในหมู่คนไทย เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2548 Mark Zuckerbergได้เปิดตัวเว็บไซต์ Facebook ซึ่งเป็นเว็บ ประเภท Social network ซึ่งตอนนั้น เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในชั่วพริบตา เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครึ่งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่ มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก Facebook เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบ ข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการและอยากขอเข้าใช้งาน Facebook บ้าง เหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskowitzและ Christ Hughes เพื่อช่วยกัน สร้าง Facebook และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น Facebook จึงได้เพิ่มรายชื่อและสมาชิกของ มหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง ไอเดียเริ่มแรกในการตั้งชื่อ Facebook นั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของมาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์เอ็กเซเตอร์อะคาเดมี่ โดยที่โรงเรียนนี้ จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Facebook ซึ่งจะส่งต่อๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้รู้จักเพื่อนๆ ในชั้นเรียน ซึ่ง Facebook นี้จริงๆ แล้วก็เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง มาร์คได้เปลี่ยนแปลงและนำมันเข้าสู่โลกของ อินเทอร์เน็ต เมื่อประสบความสำเร็จขนาดนี้ ทั้งมาร์ค ดัสตินและฮิวจ์ได้ย้ายออกไปที่ Palo Alto ในช่วงฤดูร้อนและไปขอแบ่งเช่า อพาร์ทเมนท์แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นสองสัปดาห์ มาร์คได้เข้าไปคุย กับชอน ปาร์คเกอร์ (Sean Parker) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Napster จากนั้นไม่นาน ปาร์คเกอร์ก็ย้ายเข้า 30 มาร่วมทำงานกับมาร์คในอพาร์ตเมนท์ โดยปาร์คเกอร์ได้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับนักลงทุนรายแรก ซึ่งก็คือ ปีเตอร์ธีล (Peter Thiel) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง PayPal และผู้บริหารของ The Founders Fund โดยปีเตอร์ได้ลงทุนใน Facebook เป็นจำนวนเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐด้วยจำนวนสมาชิกหลาย ล้านคน ทำให้บริษัทหลายแห่งสนใจในตัว Facebook โดย Friendster พยายามที่จะขอซื้อ Facebook เป็นเงิน 10 ล้านเหรียญสหรัฐ ในกลางปีพ.ศ. 2548 แต่ Facebook ปฎิเสธข้อเสนอไป และได้รับ เงินทุนเพิ่มเติมจาก Acela Partners เป็นจำนวนอีก 12.4 ล้านเหรียญสหรัฐ ในตอนนั้น Facebook มี มูลค่าจากการประเมินอยู่ที่ประมาณ 100 ล้านเหรียญสหรัฐ Facebook ยังเติบโตต่อไป จนถึงเดือน กันยายนปีพ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดในโรงเรียนในระดับมัธยมปลาย เข้าร่วมใช้งานได้ และในเดือนถัดมา Facebook ได้เพิ่มฟังค์ชั่นใหม่ โดยสามารถให้สมาชิก เอารูปภาพมาแบ่งปันกันได้ ซึ่งฟังชั่นนี้ได้รับ ความนิยมอย่างล้นหลาม ในฤดูใบไม้ผลิ Facebook ได้รับเงินจากการลงทุนเพิ่มอีกของ Gridlock Partners, Ameritech Capital พร้อมกับนักลงทุนชุดแรกคือ Acela Partners และปีเตอร์ธีล เป็น จำนวนเงินถึง 25 ล้านเหรียญสหรัฐ โดยมูลค่าการประเมินมูลค่าในตอนนั้นเป็น 525 ล้านเหรียญ หลังจากนั้น Facebook ได้เปิด ให้องค์กรธุรกิจหรือบริษัทต่างๆ ให้สามารถเข้าใช้งาน Facebook และสร้าง network ต่างๆ ได้ ซึ่ง ในที่สุดก็องค์กรธุรกิจกว่า 20,000 แห่งได้เข้ามาใช้งาน และสุดท้ายในปีพ.ศ. 2550 Facebook ก็ได้ เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมล์ ได้เข้าใช้งาน ซึ่งเป็นยุคที่คนทั่วไป ไม่ว่าเป็นใครก็สามารถเข้าไปใช้งาน Facebook ได้เพียงแค่คุณมีอีเมล์เท่านั้น สำหรับงานครั้งนี้นำทีมโดย Mark Zuckerbergได้เปิดเผยว่ารูปแบบหน้า News Feed แบบ ใหม่จะทำให้ผู้ใช้จะสามารถเลือกดู Feeds ต่างๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยประสบการณ์การใช้งานจะ ใกล้เคียงกับเวอร์ชั่นแพลตฟอร์มมือถือมากยิ่งขึ้น ซึ่งหน้า News Feed แบบใหม่จะทำให้ผู้ใช้เลือก อ่านสิ่งที่ตัวเองสนใจ สามารถเลือกดูทุกอย่างรวมกันตามลำดับเวลา เช่น การเลือกดูเฉพาะกิจกรรม ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยจุดเด่นของ News Feed แบบใหม่มีดังนี้ คอนเทนต์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นบน หน้า News Feed แบบใหม่จะดูมีมิติและรู้สึกน่าสนใจมากขึ้น เช่น การแชร์รูปภาพ, ลิงก์, อัลบั้มและ แผนที่ ทุกอย่างจะดูชัดเจนและน่าสนใจมากขึ้น เลือกประเภทของฟีดที่เราต้องการให้แสดงได้ เช่น ฟีดจากเพื่อนทั้งหมด (Feed from All Friends), ฟีดเฉพาะที่เป็นรูปภาพ, ฟีดเฉพาะเพลง ซึ่งอารมณ์ จะคล้ายๆ กับเรากำลังอ่านหนังสือพิมพ์และเลือกอ่านคอลัมน์ที่เราสนใจ หน้าเว็บ News Feed แบบใหม่กับหน้าเว็บเวอร์ชั่นมือถือจะมีรูปแบบเหมือนกันมากขึ้น โดยจะมีแถบสถานะด้านซ้าย เพื่อเลือกดูเมนูต่างๆ เช่น ฟีด, ข้อความ, แฟนเพจ, แอพพลิเคชั่นต่างๆ เป็นต้น (คนที่ใช้เฟซบุ๊กเวอร์ชั่นมือถือน่าจะชินกับส่วนนี้) นอกจากนี้ยังมีการบอก New Stories เพื่อ มีการอัพเดทเนื้อหาใหม่ๆ บนหน้า News Feed ซึ่งเหมือนกับเวอร์ชั่นบนมือถือนั่นเอง ทั้งนี้ เฟซบุ๊ก 31 จะเริ่มทยอยปรับหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับผู้ใช้บางส่วนก่อน แต่สำหรับใครที่อดใจรอไม่ ไหวอยากจะลองหน้า News Feed แบบใหม่ก่อนใคร สามารถไปแจ้งความต้องการได้ที่ facebook.com/about/newsfeed จากนั้นเลือกลงมาด้านล่างสุดและคลิกปุ่ม Join Waiting List และรอ ให้ทางเฟซบุ๊กอัพเดทหน้า News Feed แบบใหม่ให้กับบัญชีของเรา

ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)

สัญญา สัญญาวิวัฒน์(2550. : 128) ได้แบ่งประเภทของทฤษฎีแลกเปลี่ยนเป็น 2 ประเภทคือ

1. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนระดับบุคคล (Individualistic Exchange Theory) หรือทฤษฎี แลกเปลี่ยนเชิงพฤติกรรม (Behavioral Exchange Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎี จิตวิทยาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Psychology)

2. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนเชิงบูรณาการ (Integration Exchange Theory) หรือทฤษฎีการ แลกเปลี่ยนเชิงโครงสร้าง (Exchange Structuralism Theory) ซึ่งพัฒนามาจากทฤษฎี มนุษยวิทยาเชิงหน้าที่ (Functional Anthropology) Encyclopedia of Sociology (Volume 4: S-Z Index) (1992, p.1887) ให้นิยามของเครือข่ายทางสื่อสังคมว่า หมายถึง ปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการจัดเรียง ความสัมพันธ์ (Patterned Arrays of Relationship) ระหว่างปัจเจกชน (Individual) ที่ ร่วมกระทำการในสังคม

**งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

จิราภรณ์ ศรีนาค. (2556). ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหาและการใช้ สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มีวัตถุประสงค์ 4 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาประเภทของสื่อสังคม ออนไลน์ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เลือกใช้ 2) เพื่อศึกษารูปแบบการน าเสนอเนื้อหาของสื่อสังคม ออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาเนื้อหาที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และ 4) เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ การศึกษาครั้งนี้เป็น การวิจัยเชิงปริมาณ เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ใช้สื่อสังคม ออนไลน์ จำนวน 28คน และการวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นหญิง อายุระหว่าง 21-30 ปี มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพอาชีพนักเรียน/นักศึกษา โดยสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ Facebook คือ ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้รู้จักและนิยมใช้มากที่สุด ทั้งนี้ รูปแบบในการน าเสนอสารของสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า Facebook คือสื่อสังคมออนไลน์ที่มี รูปแบบโดดเด่นมากที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบการให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม (Interactive) ที่สามารถทำการสื่อสารแบบ VDO Call ได้ ด้านเนื้อหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น มีลักษณะของการใช้สื่อ สังคมออนไลน์เพื่อเสริมกับการใช้สื่อเดิม เป็นลักษณะที่พบมากที่สุด และเนื้อหาในการแสดงตัวตน ที่พบคือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ใช้ชื่อหรือรูปภาพของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ ภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นภาษาพูด ทั้งนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารส่วนใหญ่อยู่ในระดับเริ่มต้น ความสัมพันธ์ คือ บุคคลทั่วๆ ไป หรือเพื่อนใหม่และไม่มีการตั้งกฎ บรรทัดฐานหรือกติกาการใช้ งานไว้ ด้านวัตถุประสงค์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการ พูดคุย สนทนามากที่สุด รองลงมาคือ ใช้เพื่อความบันเทิง และใช้เพื่อรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งส่งผล กระทบเชิงบวก ทำให้ได้รู้เหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถช่วยให้การติดสนใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้ได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่า พบปะเพื่อนใหม่ๆ และผลกระทบเชิงลบ พบว่า สื่อ สังคมออนไลน์ทำให้ความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกของความเป็นจริงลดลง และส่งผลต่อความ ถูกต้องของข้อมูลข่าวสารที่ใช้สื่อสารลดลงด้วย จากการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ด้านระยะเวลา การใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบบต่อเนื่อง โดยมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน แม้จำนวนเวลาที่ต่างกันหรือช่วงเวลาที่ ต่างกัน ก็ยังมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับต่ำส่วนการสร้างตัวตนผ่านการเลือกใช้ชื่อและรูปภาพเพื่อสร้างอัตลักษณ์ การใช้ภาษาในการ แสดงออก การสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และการเคารพกฎ/กติกาต่างๆ ที่ตนเองและผู้ใช้ คนอื่นๆ ตั้งไว้ มีความสัมพันธ์กับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับปานกลาง ทั้งนี้ ยังมี ความสัมพันธ์กับผลกระทบเชิงบวกและผลกระทบเชิงลบ โดยมีระดับความสัมพันธ์ในระดับปาน กลาง

ปิยะภา วรรณสมพร. (2556) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้ เฟสบุ๊คของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่. มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาคือ เพื่อศึกษา การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการใช้เฟสบุ๊คของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด เชียงใหม่ การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ซึ่งใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ซึ่งทำการ เก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยในจังหวัดเชียงใหม่ โดยเลือกจากนักศึกษาที่มีบัญชีผู้ใช้ (Account) ของเฟสบุ๊คจากนั้นจึงแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บ ข้อมูลในช่วงเดือนเมษายน พ.ศ.2556 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2556 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนมากเป็นเพศหญิง โดยส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 22 ปี มีรายได้ระหว่าง 2,001-5,000 บาท กลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 มากที่สุด ส่วน ใหญ่ศึกษาในคณะมนุษยศาสตร์/สังคมศาสตร์/ศิลปะศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งาน เฟสบุ๊คทุกวัน เข้าใช้งานโดยโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) โดยใช้ระบบปฏิบัติการ Android มาก ที่สุด โดยใช้ Free WIFI ในการเข้าใช้งาน ส่วนใหญ่ใช้เครือข่าย AIS สถานที่ที่เข้าใช้งานเฟสบุ๊ค มากที่สุด คือ มหาวิทยาลัย โดยในแต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง และช่วงเวลาที่เข้าใช้งานเฟสบุ๊ค มากที่สุดคือ 18.01-21.00 น. ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง เลือกใช้ประโยชน์จากเฟสบุ๊ค “เพื่อแสวงหา ข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัย ทั้งเรื่องของเพื่อน คนรู้จักและเรื่องทั่วไป” “เพื่อต้องการความบันเทิงสนุกสนานและความแปลกใหม่” “เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมกับกลุ่มเพื่อน” “เพื่อแสดง ความคิดเห็นในประเด็นที่ตนสนใจ” “เพื่อสนทนากับเพื่อนและคนอื่นๆ” “เพื่อโพสต์รูปและ เรื่องราวของตนเอง” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” “เพื่อการ สร้างรายได้” อยู่ในระดับปานกลาง และน้อยที่สุดคือ “เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็นและ ระดมความคิดในกลุ่มเพื่อน” อยู่ในระดับน้อย ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจในการใช้ เฟสบุ๊คเกี่ยวกับ “ความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการรับข่าวสาร” “ได้รับข้อมูลที่มีความทันสมัย” “ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและคนอื่นๆได้อย่างรวดเร็วและประหยัดเวลา” “ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน” “มีรูปแบบการน าเสนอที่ดึงดูด น่าสนใจ” “สามารถแสดงออกถึงความคิดเห็นต่างๆ ของตนเองได้” “สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่มเพื่อนและบุคคลอื่นได้” “การแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารต่างๆ (Share)” “การแสดงความถูกใจ (Like) ต่อรูปภาพหรือข้อมูลข่าวสารต่างๆ” “เป็นการ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์” อยู่ในระดับมาก รองลงมา “มีความแปลกใหม่ของเนื้อหา” “สร้าง เอกลักษณ์ของตนเอง” “การสนทนา (Chat)” อยู่ในระดับปานกลาง ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่าง พบ ปัญหา อุปสรรคในการใช้เฟสบุ๊ค คือ “การควบคุมดูแลของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่รัดกุม” อยู่ใน ระดับปานกลาง รองลงมาคือ “มีการละเมิดสิทธิเสรีภาพเพิ่มมากขึ้น” “ค่าใช้จ่ายในเรื่องของอุปกรณ์ และค่าอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น” “เว๊ปไซต์ที่ไม่เหมาะสม” “ภาษาและวิธีการน าเสนอที่ไม่เหมาะสม” “การสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น” “การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้เฟสบุ๊ค” “รูปแบบวิธีการที่ซับซ้อน” “ด้าน คุณภาพของข้อมูลข่าวสาร” “อุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่สามารถรองรับการใช้งานด้าน มัลติมีเดียได้ดี” อยู่ในระดับน้อย

**บทที่ 3**

**วิธีดำเนินการวิจัย**

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. …………………………………………………………………………………………………………………………………..
2. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
3. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
4. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
5. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
6. ………………………………………………………………………………………………………………………………….
7. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนแบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบสอบถามความพึงพอใจปลายปิด และแบบสอบถามความพึงพอใจปลายเปิดเพื่อสอบถามความคิดเห็นอื่น
8. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ เพื่อนำเสนอในงานวิจัย ต่อไป

**บทที่ 4**

**ผลการวิจัย**

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษา……………………………………………………………………………………… ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี……………………………………….

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

สรุปเป็นกราฟ หรือ ตาราง

**บทที่ 5**

**สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ**

**สรุปผลการวิจัย**

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

**ข้อเสนอแนะ**

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

**เอกสารอ้างอิง**

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

**ภาคผนวก**