



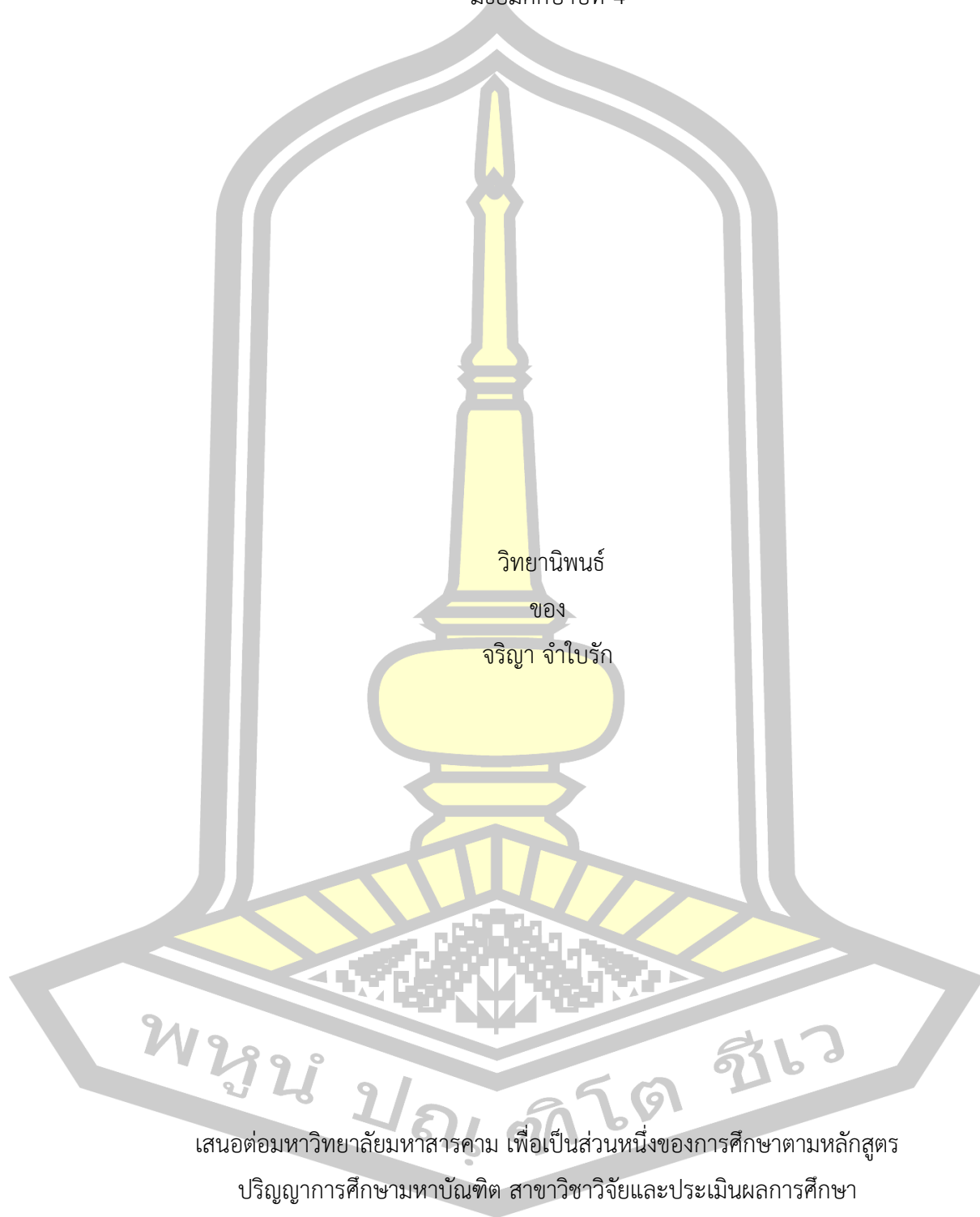
การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4

วิทยานิพนธ์
ของ
จริญา จำไกรรัก

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา
กรกฎาคม 2562

สงวนลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4

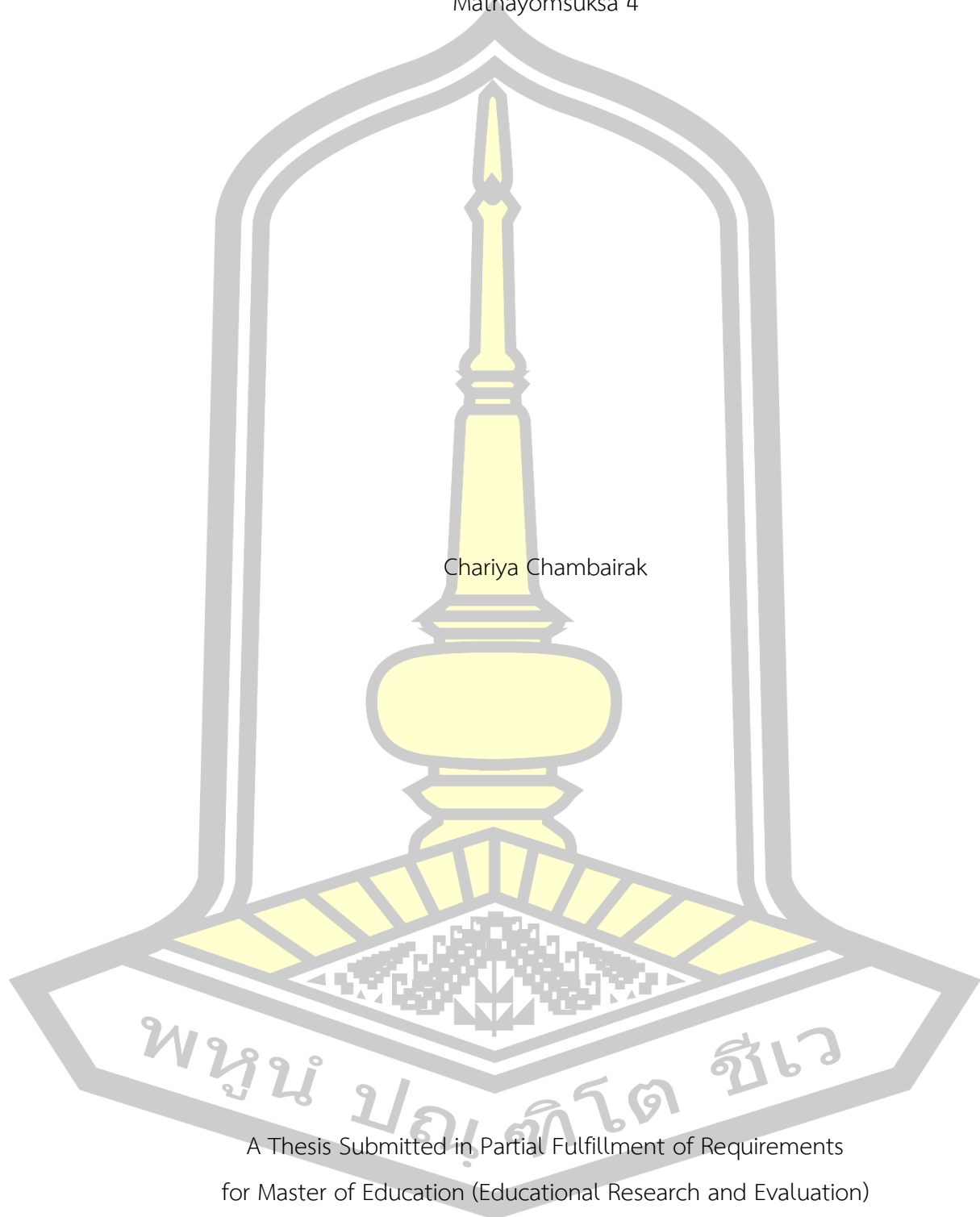


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

กรกฎาคม 2562

สงวนลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Development of Training Program for Preventing Bad-Purpose Internet of Students in
Mathayomsuksa 4



Chariya Chambairak

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Educational Research and Evaluation)

July 2019

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวจริญา จำไ้รัก
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
วิจัยและประเมินผลการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. สมบัติ ท้ายเรือคำ)

..... กรรมการ

(ผศ. ดร. ภมรพรรณ บุระยาตร์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. อรัญ ชูยกระเดื่อง)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ของมหาวิทาลัย
มหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสร)

.....
(ผศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4		
ผู้วิจัย	จริญา จำไบบัก		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. สมบัติ ท้ายเรือคำ		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	วิจัยและประเมินผลการศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและพัฒนาการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อศึกษาผลหลังการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารอำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 17 ครั้งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ และแบบวัดการรับรู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ จำนวน 40 ข้อมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.313-0.708 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.980 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure MANOVA)

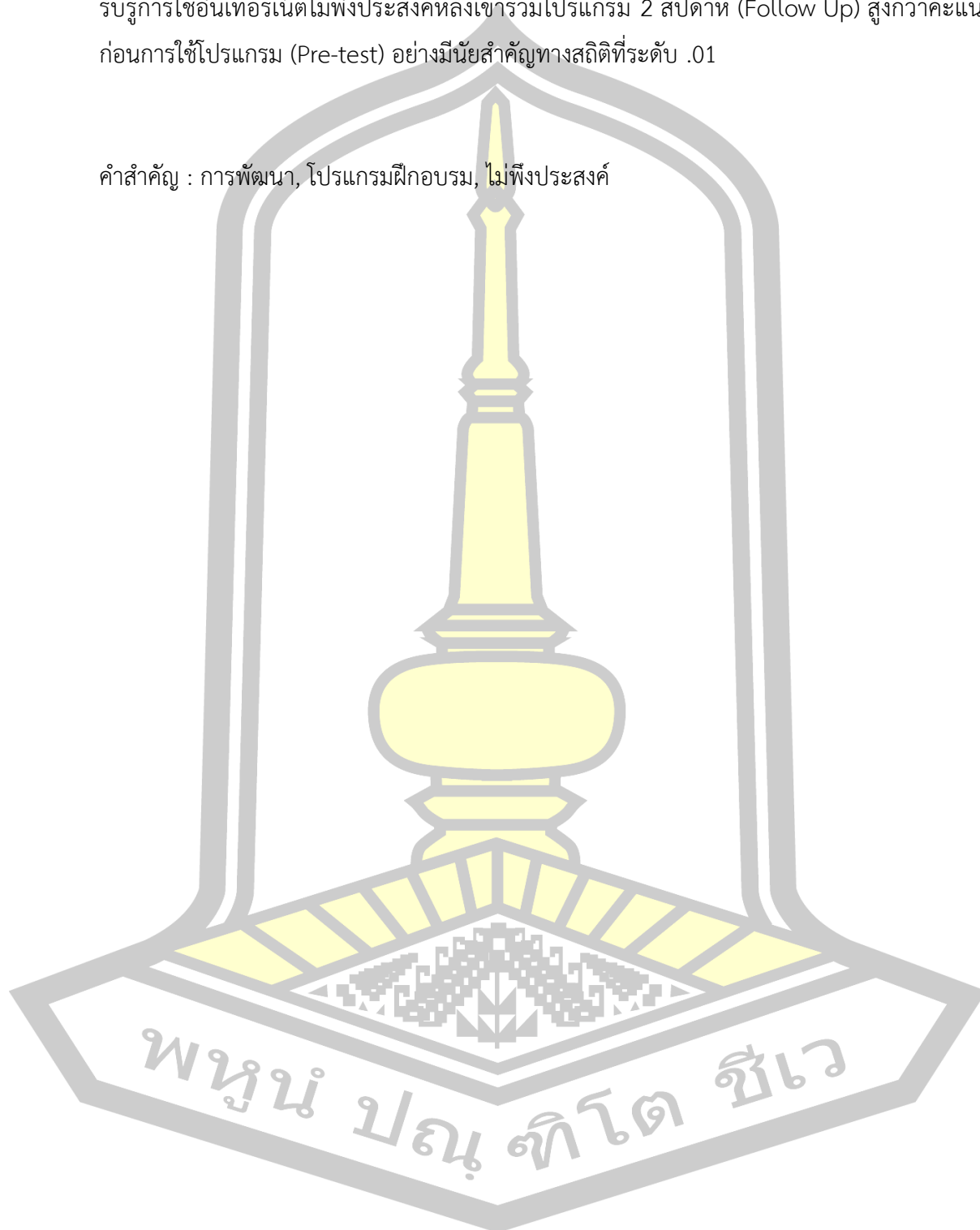
ผลการวิจัยพบว่า

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้นมี 17 กิจกรรม ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 17 ชั่วโมง มีความตรงเชิงเนื้อหาจากการประเมินโครงสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ มีคะแนนการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์หลังการใช้โปรแกรม (Post-test) สูงกว่า

คะแนนการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) และมีคะแนนการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow Up) สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : การพัฒนา, โปรแกรมฝึกอบรม, ไม่พึงประสงค์



TITLE	Development of Training Program for Preventing Bad-Purpose Internet of Students in Mathayomsuksa 4		
AUTHOR	Chariya Chambairak		
ADVISORS	Associate Professor Sombat Thairueakham , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Educational Research and Evaluation
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2019

ABSTRACT

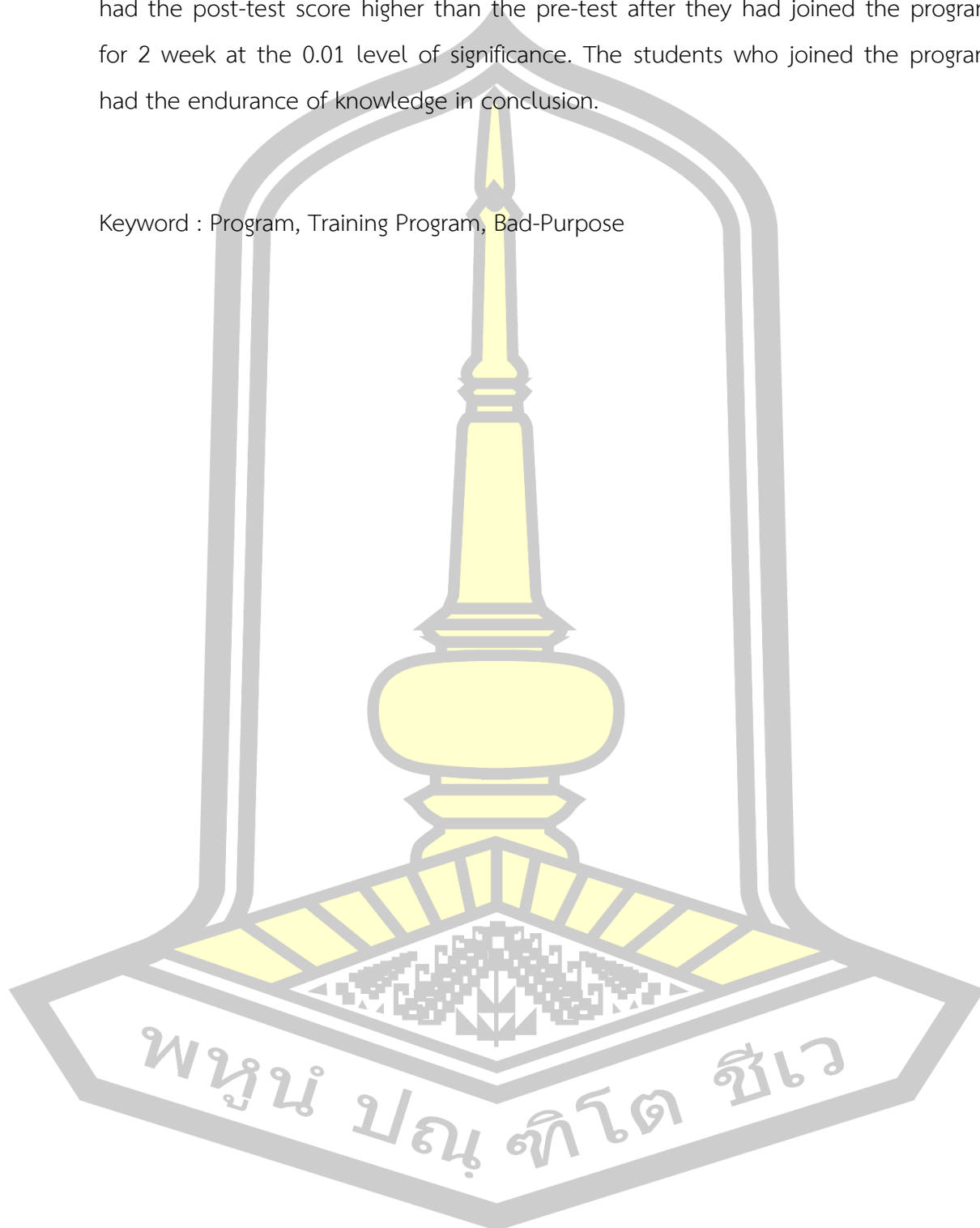
The purposes of this study were to 1) create and develop and test the training program for preventing students from bad-purpose internet surfing of Matthayomsuksa 4 students and 2) study the result of the program for senior high-school students. The samples of this study were 35 students of a class studying in Matthayomsuksa 4 of Prajacksilapakarn School in the semester 2 of the academic year 2561. They were selected though cluster-random sampling method. They had joined the trainings for 17 times. The research instruments used in the study were the training program for preventing students from bad-purpose internet surfing of the students and the test of the training program for preventing students from bad-purpose internet surfing. containing 40 questions. The test has scale with discriminating power ranging 0.313 - 0.708 and a reliability of 0.980 The statistics used for analyzing the collected data were mean, standard deviation, and One-way Repeated Measure MANOVA.

The study showed that :

1. The developed program has 17 activities and takes 8 weeks (2 hours a week) The program for self-awareness of using the internet for the bad purpose of senior high-school students was evaluated by the five experts, and its quality (IOC) was at best level.

2. The students who had joined the training and the follow-up program had the post-test score higher than the pre-test after they had joined the program for 2 week at the 0.01 level of significance. The students who joined the program had the endurance of knowledge in conclusion.

Keyword : Program, Training Program, Bad-Purpose



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากรองศาสตราจารย์ดร.สมบัติท้ายเรือคำ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ภมรพรรณ ยุระยาตร์อาจารย์กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.อรัญ ชุยกะเดื่องกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งให้ความกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำช่วยเหลือและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยอย่างดียิ่งจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัทนียา กายแก้ว ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สอนประจันต์ เสียงเย็น คุณครูณัฐนันท์ นามอาษา คุณครูอรวิรินทร์ อภิวิมลลักษณ์ คุณครูวิภา เมืองมิ่ง ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ทำให้การวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะคุณครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 ที่ได้อนุเคราะห์ให้ความช่วยเหลือในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบนักเรียนโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารที่ได้อนุเคราะห์ให้ความช่วยเหลือและเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณ นางสาวบุษราภรณ์ พันธุ์เลิศเมธี นายกฤษดา สุตทวี และนายชาญวิทย์ จันทร เขียวตลอดจนท่านอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณคุณคุณแม่รัตดา จำไบริก และคุณพ่อปรีชา จำไบริก ที่ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาผู้เป็นบุพการีบูรพาจารย์ที่ได้อบรมสั่งสอนและผู้มีพระคุณทุกท่าน

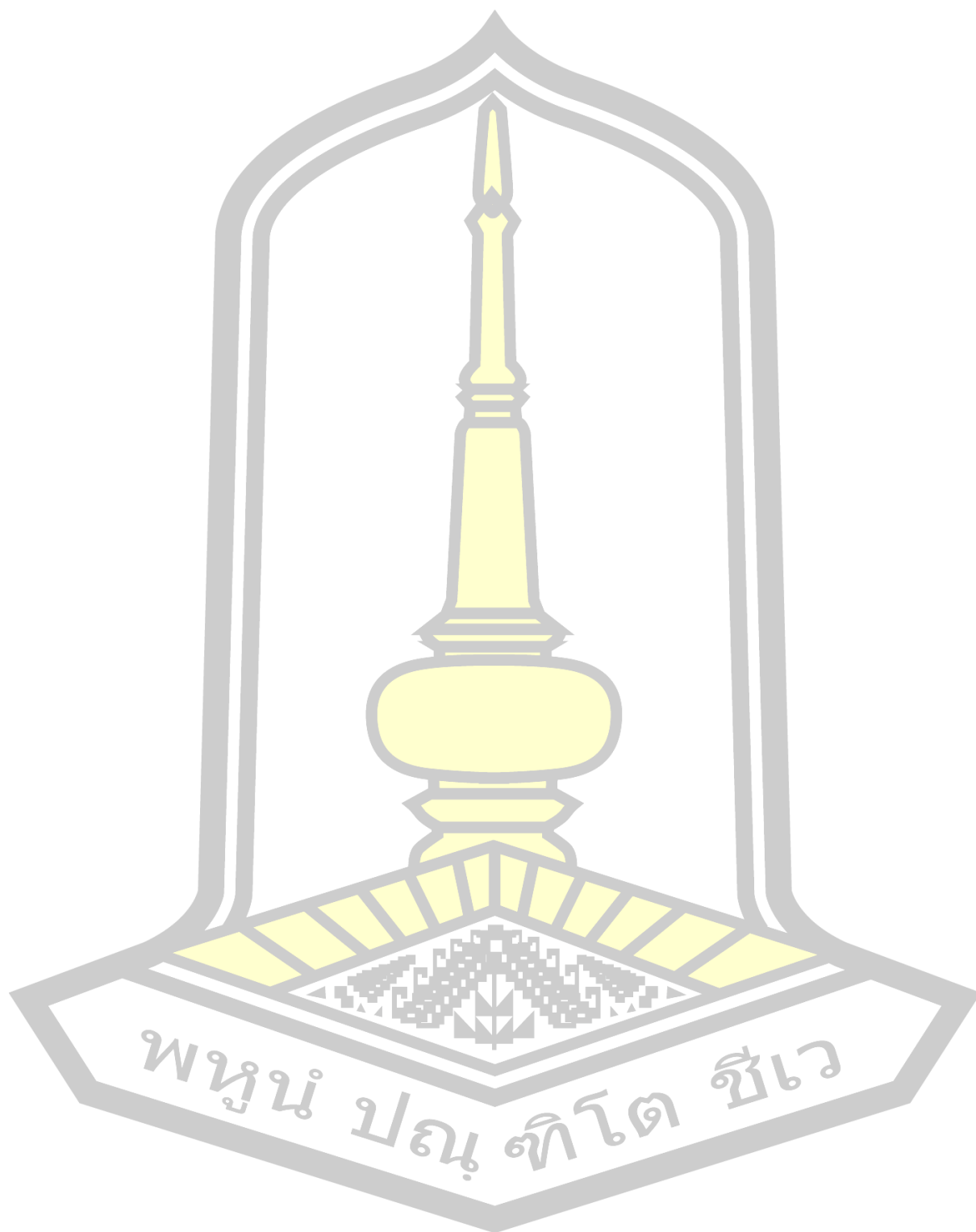
จริญญา จำไบริก

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	4
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์.....	9
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึง ประสงค์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม.....	30
การพัฒนาโปรแกรม.....	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
งานวิจัยในประเทศ.....	43

งานวิจัยต่างประเทศ.....	50
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย.....	51
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	51
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	60
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	83
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	83
สรุปผล.....	83
อภิปรายผล.....	84
ข้อเสนอแนะ.....	85
บรรณานุกรม.....	87
ภาคผนวก.....	95
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญหนังสือขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ หนังสือ ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูล.....	96
ภาคผนวก ข โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.....	105
ภาคผนวก ค แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์และผลวิเคราะห์หาคุณภาพ เครื่องมือ.....	124



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 วิเคราะห์โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์.....	52
ตาราง 2 กำหนดการจัดกิจกรรม.....	61
ตาราง 3 การนำเสนอผลการจัดกิจกรรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์.....	62
ตาราง 4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์... 72	72
ตาราง 5 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Pre-test).....	73
ตาราง 6 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนทดสอบหลังการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Post-test).....	73
ตาราง 7 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนหลังเข้าร่วมการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หลัง 2 สัปดาห์ (Follow up).....	74
ตาราง 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ โดยใช้สถิติ One-way Repeated Measure MANOVA.....	75
ตาราง 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (แยกทีละองค์ประกอบ).....	76
ตาราง 10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure MANOVA) แยกตามองค์ประกอบ.....	76
ตาราง 11 ค่าความสอดคล้องของแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ.....	130
ตาราง 12 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของแบบวัดการรับรู้การใช้ อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	132

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
ภาพประกอบ 2 กระบวนการรับรู้	10
ภาพประกอบ 3 กระบวนการรับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้า	10
ภาพประกอบ 4 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P) ได้แก่ปัญหาชีวภาพและสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ	31
ภาพประกอบ 5 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านสังคม	79
ภาพประกอบ 6 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านปฏิสัมพันธ์	79
ภาพประกอบ 7 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านสื่อออนไลน์	80
ภาพประกอบ 8 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านความบันเทิง	80
ภาพประกอบ 9 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านเศรษฐกิจ	81
ภาพประกอบ 10 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านการพนัน	81
ภาพประกอบ 11 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านแอปพลิเคชัน	82
ภาพประกอบ 12 กราฟโดยรวมการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์	82

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตภายในประเทศมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเป็นมาก ซึ่งจะเห็นได้จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารปี 2559 พบว่า ในประเทศไทยกลุ่มประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป มีจำนวน 65,931,550 คน โดยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น 29,835,410 คน และช่วงวัยที่ใช้อินเทอร์เน็ตเยอะที่สุดคือกลุ่มอายุ 15-19 ปี จำนวน 4,248,553 คน เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2550 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มอายุ 15-19 ปี มีเพียงจำนวน 2,860,389 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2550) โดยคนไทยใช้อินเทอร์เน็ต เฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง 5 นาที เพิ่มขึ้น 3 ชม. 30 นาที จากปี 2560 ถึง 2561 สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากนโยบายของภาครัฐที่ส่งเสริมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ประเทศไทยมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครอบคลุมทุกพื้นที่ทั่วประเทศ นอกจากนี้การพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย รวดเร็ว สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ในทุกความต้องการ ทุกเวลา และทุกสถานที่ รวมถึงการที่อุปกรณ์เคลื่อนที่ทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ มีราคาถูกลงมาก ทุกเพศทุกวัยสามารถจับจองเป็นเจ้าของได้โดยง่าย รวมทั้งแพคเกจอินเทอร์เน็ตก็มีหลากหลายรูปแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้เลือกสรรในราคาที่ยอมรับได้ คนไทยใช้เวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์สูงถึงวันละ 3 ชั่วโมง 30 นาที (1 ใน 3 ของจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวัน) ซึ่งข้อมูลนี้ไม่น่าแปลกใจ เพราะกรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงที่ใช้ Facebook มากเป็นอันดับ 1 ของโลกในขณะที่ Line ซึ่งไทยเป็น 1 ใน 4 ประเทศหลักของผู้ใช้มากที่สุดในโลก (อีก 3 ประเทศ ได้แก่ ญี่ปุ่น ไต้หวัน และอินโดนีเซีย) จากผลการสำรวจพบว่าคนไทยจะใช้เวลา Chat หรือโทรศัพท์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง จากผลการสำรวจเห็นได้ชัดเจนว่า ตอนนี้คนไทยนิยมใช้อินเทอร์เน็ตนอกสถานที่มากกว่าปี 2560 ที่ผ่านมา ซึ่งสะท้อนผ่านจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ตในระหว่างเดินทาง ปี 2560 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 24.1 ปีนี้มีคนใช้เพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 33.5 ในขณะที่ปี 2560 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในที่สาธารณะเพียงร้อยละ 18.8 ปีนี้ มีคนใช้เพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 21.0 กิจกรรมการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตยอดนิยม 5 อันดับแรก ได้แก่การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram ร้อยละ 93.6 การรับ-ส่งอีเมล ร้อยละ 74.2 การค้นหาข้อมูล

ร้อยละ 70.8 การดูโทรทัศน์ ดูคลิปวิดีโอ ฟังเพลงทางออนไลน์ (ร้อยละ 60.7) และการซื้อสินค้า/บริการทางออนไลน์ ร้อยละ 51.3 ตามลำดับ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2561)

ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ในจังหวัดอุดรธานี เช่น คดีแจ้งความลงบันทึกประจำวัน การสั่งซื้อเครื่องสำอางผ่านทางเฟซบุ๊กของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คดีแจ้งความโดนแฮ็กเฟซบุ๊กของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 คดีนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลอกเพื่อนนักเรียนหญิงเข้าไปในห้องเรียนแล้วให้เพื่อนปิดประตูเพื่อที่จะลวนลามข่มขืนพร้อมถ่ายวิดีโอไปเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต และคดีการโดนโกงของชาวบ้านจากการสั่งซื้อโทรศัพท์ทางเพจ (สถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุดรธานี, 2559) จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าช่วงอายุ 15-18 ปี จะมีความเสี่ยงในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ซึ่งจะเป็นปัญหาของสังคมที่ต้องหาวิธีการแก้ไขในการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

แนวทางหนึ่งที่จะทำให้นักเรียนเกิดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ โดยใช้โปรแกรมการสอนที่เป็นเสมือนสื่อหน้าที่ก่อให้เกิดลำดับขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่จำเป็น โดยมีสาระสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียน จากความสามารถหรือพฤติกรรมในระดับกว้าง ๆ ในตอนต้นไปสู่ความสามารถหรือพฤติกรรมที่มีความเจาะจงในตอนท้ายของ Rothwell and Cooksoon (1997) โดยใช้รูปแบบทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมที่เชื่อว่า พฤติกรรมของคนเราส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบในสภาพแวดล้อม (Bandura, 1977) ตัวแบบในสภาพแวดล้อม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด ด้วยกัน คือ ตัวแบบที่เป็นชีวิตจริง เป็นตัวแบบที่มีคนเราเผชิญในชีวิตจริง เช่น พ่อ แม่ญาติ พี่น้อง ครู เพื่อน เป็นต้น และตัวแบบสัญลักษณ์เป็นตัวแบบที่ที่เราเห็นโดยผ่านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ทีวี เป็นต้น (Bandura, 1977) ซึ่งกระบวนการลอกเลียนแบบมี 4 กระบวนการ คือ กระบวนการสนใจ กระบวนการจดจำ กระบวนการทำตามและกระบวนการแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ความเสี่ยงของผู้อื่น เพื่อนำมาเป็นแนวทางป้องกันและลดความเสี่ยง การรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ และแนวคิดว่าการรับรู้ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทางความคิดและจิตใจของมนุษย์ที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดความเข้าใจต่อสิ่งเร้าที่ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัส โดยการตีความหรือแปลความหมายของสมองซึ่งจะต้องอาศัยความจำ ประสบการณ์และความรู้เดิมเป็นเครื่องช่วย ซึ่งงานวิจัยของนาฏยา วงษ์คำ (2556) ได้ศึกษาพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดจังหวัดชัยภูมิ จำนวน 1,000 คน จาก 20 โรงเรียน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ คือ การทำหน้าที่ของครอบครัวความเชื่อมั่นในตัวเอง และตัวแปรที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อเจตคติต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรม

การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ คือ อิทธิพลของสื่อความฉลาดในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค และการควบคุมตนเอง ซึ่งตัวแปรในโมเดลทั้งหมดสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของ ตัวแปรเจตคติต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ได้ร้อยละ 72.30

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้ การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร จังหวัดอุดรธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและพัฒนาการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลหลังการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เป็นการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ และทราบถึงผลของการใช้โปรแกรม
3. เป็นการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้ถึงผลของการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ทำให้มั่นใจกล้าตัดสินใจหลีกเลี่ยงและป้องกันตัวเองจากภัยที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์และสามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างเหมาะสมรวมทั้งนำความรู้ไปเผยแพร่แก่ครอบครัวหรือชุมชนต่อไป
4. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานำไปใช้เพื่อพัฒนาฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ต่อไป

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้ อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 4

แนวคิดในการจัดกิจกรรมในโปรแกรมครั้งนี้

1. ให้นักเรียนรู้ถึงผลจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ในสังคมปัจจุบัน และควรหลีกเลี่ยงแบบไหน
2. ให้รู้ถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
3. จัดกิจกรรมฝึกเพื่อส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ความผิดพลาดการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์มาอบรมให้หลีกเลี่ยงและใช้ชีวิตอย่างปลอดภัย

ทฤษฎี

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

การรับรู้การใช้ อินเทอร์เน็ตไม่เพียง ประสงค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

1. ด้านสังคม
2. ด้านปฏิสัมพันธ์
3. ด้านสื่อออนไลน์
4. ด้านความบันเทิง
5. ด้านเศรษฐกิจ
6. ด้านการพนัน
7. ด้านแอปพลิเคชัน

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์หลังการใช้โปรแกรมมีการรับรู้สูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรม
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์หลังการใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์มีการรับรู้สูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวนนักเรียนรวมทั้งสิ้น 385 คน 11 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จังหวัดอุดรธานี จำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

2.1 ตัวแปรอิสระได้แก่ โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์จำนวน 17 กิจกรรม ดังนี้

2.1.1 กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ

2.1.2 กิจกรรมที่ 2 คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

2.1.3 กิจกรรมที่ 3 รู้ไว้ไม่เสีย

2.1.4 กิจกรรมที่ 4 คิดก่อนแชร์

2.1.5 กิจกรรมที่ 5 ความคิดออนไลน์

2.1.6 กิจกรรมที่ 6 ยับยั้งชั่งใจ

2.1.7 กิจกรรมที่ 7 เผชิญกับเรื่องแยะ

2.1.8 กิจกรรมที่ 8 ฉันทอง

2.1.9 กิจกรรมที่ 9 อุปสรรคมีไว้พุ่งชน

2.1.10 กิจกรรมที่ 10 พลังครอบครัว

2.1.11 กิจกรรมที่ 11 ความรักของฉัน

2.1.12 กิจกรรมที่ 12 อิทธิพลตัวเรา

2.1.13 กิจกรรมที่ 13 เรารู้ตัวเรา

2.1.14 กิจกรรมที่ 14 เหนือกว่าสื่อ

2.1.15 กิจกรรมที่ 15 ฉันรู้ทันเธอ

2.1.16 กิจกรรมที่ 16 บุคคลที่สำคัญ

2.1.17 กิจกรรมที่ 17 ปัจฉิมนิเทศ

2.2 ตัวแปรตามการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์แบ่งเป็น 7 ด้าน ได้แก่

- 2.2.1 ด้านสังคม
- 2.2.2 ด้านปฏิสัมพันธ์
- 2.2.3 ด้านสื่อออนไลน์
- 2.2.4 ด้านความบันเทิง
- 2.2.5 ด้านเศรษฐกิจ
- 2.2.6 ด้านการพนัน
- 2.2.7 ด้านแอปพลิเคชัน

3. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 17 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หมายถึง กระบวนการจัดการอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนักเรียนเพื่อให้เกิดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ โดยประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญา สังคมซึ่งประกอบไปด้วย คู่มือการใช้จุดประสงค์ผู้ใช้โปรแกรมและกลุ่มเป้าหมายสาระสำคัญและลักษณะของโปรแกรม ระยะเวลาดำเนินการใช้โปรแกรมเอกสารและสื่อการประเมินผล คำชี้แจงในการใช้โปรแกรม โดยในโปรแกรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ประกอบไปด้วยกิจกรรมจำนวน 17 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมใช้เวลา 1 ชั่วโมง

2. การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หมายถึง ความรู้สึกจากการการสัมผัสและเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังร่างกายได้รับการสัมผัส ซึ่งการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคลขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม โดยใช้ความสามารถในการประมวลผลจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่ผ่านมาซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม โดยวัดได้จากแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยพิจารณาจากความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกดังนี้

2.1 ด้านสังคม หมายถึง การดำเนินชีวิตให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ครอบครัวยุติธรรม มีความรัก ความห่วงใย ความผูกพันความเอื้ออาทรต่อกัน และหล่อหลอมพัฒนาบุคคลต่าง ๆ ในครอบครัวพร้อมทั้งคอยชี้แนะสั่งสอนให้เป็นบุคคลที่ดีของสังคมต่อไป

2.2 ด้านปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนาทั้งในกระดาน ข้อความแสดงความคิดเห็นและทางแชท เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกอย่างใกล้ชิด หากไม่ระมัดระวัง อาจตกเป็นเหยื่อของผู้ไม่หวังดีได้

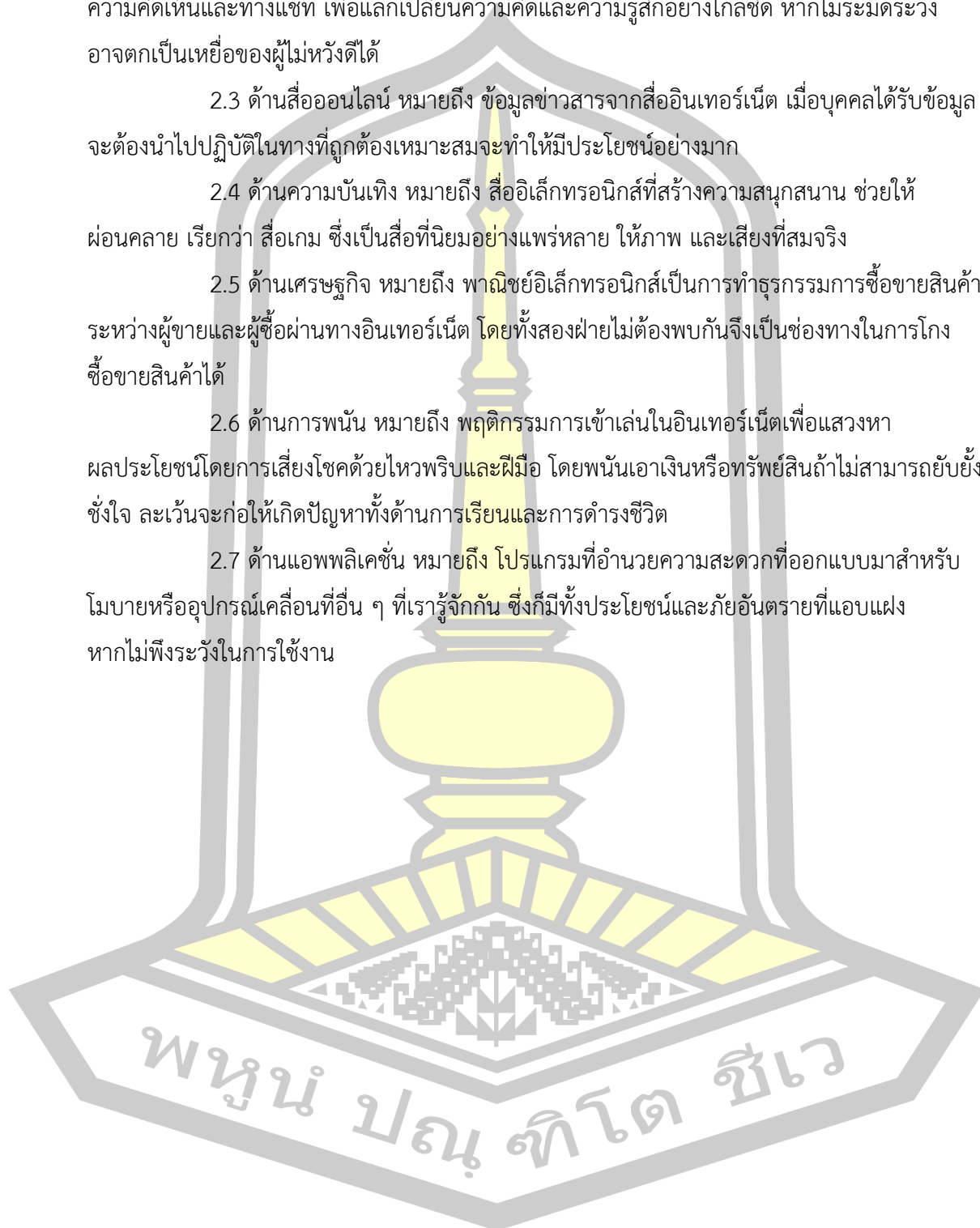
2.3 ด้านสื่อออนไลน์ หมายถึง ข้อมูลข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ต เมื่อบุคคลได้รับข้อมูล จะต้องนำไปปฏิบัติในทางที่ถูกต้องเหมาะสมจะทำให้มีประโยชน์อย่างมาก

2.4 ด้านความบันเทิง หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างความสนุกสนาน ช่วยให้ผ่อนคลาย เรียกว่า สื่อเกม ซึ่งเป็นสื่อที่นิยมอย่างแพร่หลาย ให้ภาพ และเสียงที่สมจริง

2.5 ด้านเศรษฐกิจ หมายถึง พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นการทำธุรกรรมการซื้อขายสินค้าระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยทั้งสองฝ่ายไม่ต้องพบกันจึงเป็นช่องทางในการโกงซื้อขายสินค้าได้

2.6 ด้านการพนัน หมายถึง พฤติกรรมการเข้าเล่นในอินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาผลประโยชน์โดยการเสี่ยงโชคด้วยไพ่หรือไพ่และมือ โดยพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน如果不能ยับยั้ง ชั่งใจ ละเว้นจะก่อให้เกิดปัญหาทั้งด้านการเรียนและการดำรงชีวิต

2.7 ด้านแอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกที่ออกแบบมาสำหรับ โหมบายหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่อื่น ๆ ที่เรารู้จักกัน ซึ่งก็มีทั้งประโยชน์และภัยอันตรายที่แอบแฝง หากไม่พึงระวังในการใช้งาน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดกรอบวิจัย ซึ่งจะนำเสนอเป็นประเด็นตามลำดับต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
 - 1.1 การรับรู้
 - 1.2 ความหมายอินเทอร์เน็ตและการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
 - 1.3 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
 - 1.4 ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะสม
 - 1.5 ตัวแปรที่ส่งผลต่อการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
3. การพัฒนาโปรแกรม
 - 3.1 ความหมายของโปรแกรมการสอน
 - 3.2 องค์ประกอบของโปรแกรม
 - 3.3 หลักการในการพัฒนาโปรแกรม
 - 3.4 ขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรม
 - 3.5 ข้อเสนอแนะในการนำโปรแกรมไปใช้
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

พูน ปณ ทิโต ชีเว

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

1. การรับรู้ (Perception)

1.1 ความหมายของการรับรู้

รังสรรค์ โฉมยา (2554) ให้นิยามว่า การรับรู้คือกระบวนการภายในของอินทรีย์ (บุคคล) ในการรับรู้สิ่งเร้าผ่านประสาทสัมผัสโดยเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ เป็นการใช้อ้อมมูลข่าวสารที่ได้รับทางประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้ ดังนั้นการรับรู้จึงเป็นกระบวนการทางความคิดที่มีผลต่อพฤติกรรม และการก่อตัวของเจตคติของบุคคลเกิดจากการได้และเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้รับฟังสรรพสิ่งได้กลิ่นและได้สัมผัส เป็นความรู้สึกที่เกิดจากประสาทสัมผัสโดยอวัยวะสัมผัสบุคคลประเมินค่าจากสิ่งที่รับรู้โดยอาศัยประสบการณ์และภูมิหลังของตน

ฉัตรยาพร เสมอใจ (2550) การรับรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลแปลความจากสิ่งที่สัมผัสผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ และตีความออกมาเป็นข้อมูล ซึ่งข้อมูลที่ได้ออกมาจะมีความแตกต่างกันแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถและประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

ศรีวรรณ จันทรวงศ์ (2548) ให้นิยามว่า การรับรู้คือกระบวนการทางสมองที่แปลความหมายของสิ่งเร้าที่คนเราได้รับจากอวัยวะสัมผัส เช่น ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง แล้วเปลี่ยนเป็นกระแสประสาทสัมผัสส่งตรงไปยังสมอง การแปลความหมายของสมองนั้นจะต้องใช้ความรู้หรือประสบการณ์เดิมมาใช้ในการแปลความหมายจากสิ่งที่ประสาทสัมผัสของร่างกายไปสัมผัสกับสิ่งเร้าภายนอกจึงจะสามารถเข้าใจสิ่งเร้านั้นมีความหมายว่าอย่างไร ถ้าไม่มีความรู้หรือประสบการณ์เดิมการรับรู้จะไม่เกิดขึ้นจะเป็นเพียงได้รับสัมผัสได้ยินไม่มีกระบวนการทางสมอง

สุภัททา ปินทะแพทย์ (2542) การรับรู้ หมายถึง กระบวนการแปลความหมายสิ่งเร้าที่ได้สัมผัส การแปลความหมายจะเกิดที่สมองใหญ่ทำให้เข้าใจสารที่รับมาเมื่อมีการสัมผัส และนอกจากนี้การรับรู้ยังเป็นกระบวนการบูรณาการอย่างต่อเนื่องมาจากการสัมผัสให้เป็นเนื้อเดียวกับการทำงานของความคิดและความจำ

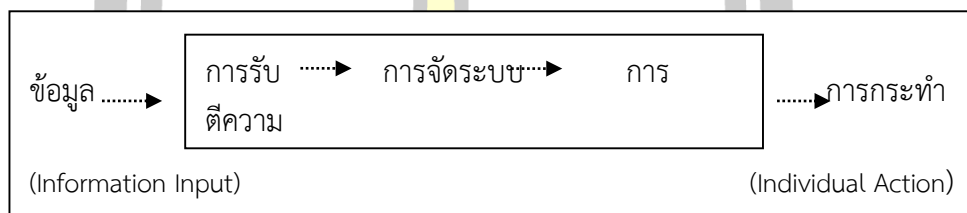
สรูป การรับรู้ หมายถึง กระบวนการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากการสัมผัสและตีความหมายออกมาอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมและเจตคติของบุคคล

1.2 กระบวนการรับรู้

ชญาดา ทรัพย์เกิด (2558) ให้นิยามว่า การรับรู้เป็นกระบวนการทางความคิดและจิตใจของมนุษย์ที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจต่อสิ่งเร้าที่ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัส โดยการตีความหรือแปลความหมายของสมอง ซึ่งจะต้องอาศัยความจำประสบการณ์และความรู้เดิมเป็นเครื่องช่วย

เซอร์ฮอนฮันท์ และออสบอร์น (Shermerhorn, Hunt and Osborn, 1982)

ได้อธิบายกระบวนการรับรู้ว่า “การรับรู้เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาเบื้องต้นในการตีความสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความสำคัญ สำหรับผู้รู้การรับรู้เป็นสิ่งที่ทำให้ปัจเจกบุคคลมีความแตกต่างกัน ไม่มีบุคคลใดที่จะมีการรับรู้ที่เหมือนกับบุคคลอื่นที่เดียว เพราะเมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้าหรือสิ่งรับรู้ก็จะประมวลสิ่งรับรู้นั้นเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายเฉพาะตัวเอง” คือ คนเราจะเลือกรับข้อมูลเข้ามาจะจัดระเบียบและแปลงความและตัดสินใจกระทำซึ่งแต่ละคนจะรับรู้แตกต่างกันตามประสบการณ์ของตนดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 กระบวนการรับรู้

คมสันต์ สินธวัชวงศ์ (2546) ได้เสนอว่า การรับรู้เป็นกระบวนการระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองของบุคคล ซึ่งสิ่งเร้าอาจได้แก่ เสียง ข่าวสารที่มากระทบโสตประสาทของตนผ่านกระบวนการทางสมองรับรู้ แล้วจึงตอบสนองออกมาในลักษณะต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 กระบวนการรับรู้และตอบสนองต่อสิ่งเร้า

กล่าวได้ว่า กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการทางความคิดและจิตใจที่ผ่านประสาทสัมผัสผ่านไปยังสมอง ตีความหรือประเมินผลออกมาจากประสบการณ์การรับรู้ แล้วจึงตอบสนองออกมาในลักษณะต่าง ๆ

1.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลของการรับรู้

ใจชนก ภาคอืด (2555) เสนอว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของบุคคล ได้แก่ ประสบการณ์เดิม สถานการณ์ ความต้องการและหน้าที่รับผิดชอบของบุคคล โดยแบ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ คุณสมบัติที่อยู่ภายในตัวของผู้รับ เช่น เพศ อาชีพ อายุ ระดับการศึกษา ความต้องการ คุณค่า ความสนใจ ประสบการณ์เดิมปัจจัยภายนอก ได้แก่ คำแนะนำคำสั่งสอนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้แบ่งออกได้ดังนี้

1. ปัจจัยทางกายภาพของผู้รับรู้ ได้แก่ ระบบประสาทสัมผัส เช่น หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง เป็นต้น

2. ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพของผู้รับรู้ ได้แก่ ทักษะสติ อารมณ์ ค่านิยม ความต้องการความสนใจ ความพอใจ ความรู้ และประสบการณ์ เป็นต้น

3. ปัจจัยทางด้านสิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ ลักษณะของสิ่งเร้า ความแตกต่างของสิ่งเร้า เช่น สิ่งเร้าที่มีความเข้มกว่า สิ่งเร้าที่มีความชัดเจน สิ่งเร้าที่มีการกระทำซ้ำบ่อย ๆ เป็นต้น ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

3.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้รับรู้ แบ่งได้ 2 ด้านคือ

1) ด้านกายภาพ หมายถึง ภาวะสัมผัส ถ้าอวัยวะสัมผัสสมบูรณ์ก็จะรับรู้ได้ดี ถ้าหย่อนสมรรถภาพ เช่น หูตึง ตาสั้น ก็จะรับรู้ได้ไม่ดี

2) ด้านสติปัญญา คือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ มีหลายประการ เช่น ความจำ อารมณ์ สติปัญญา ความพร้อม การสังเกต พิจารณา เป็นต้น

3.2 ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ได้แก่

1) ความรู้เดิม หมายถึง กระบวนการรับรู้เมื่อสัมผัสแล้ว ต้องแปลเป็นสัญลักษณ์โดยอาศัยความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราจะรับรู้ ฉะนั้นหากไม่มีความรู้เดิมมาก่อนก็จะทำให้การรับรู้ผิดไปจากความเป็นจริง

2) ลักษณะของสิ่งเร้า หมายถึง คุณสมบัติซึ่งเป็นปัจจัยภายนอกที่使人สนใจที่จะรับรู้ หรือทำให้การรับรู้เกิดการคลาดเคลื่อน เช่น ความคล้ายคลึง ความต่อเนื่องของสิ่งเร้า และสภาพพื้นฐานของการรับรู้ เป็นต้นดังนั้น สามารถกล่าวได้ว่า การรับรู้ถือเป็นการประมวลผลความหมายจากการสัมผัสการรับรู้ของแต่ละบุคคลนั้นแตกต่างกันต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และปัจจัยที่สำคัญ คือ ความสนใจต่อสิ่งเร้าซึ่งมีผลต่อการเลือกรับรู้ นอกจากนี้การจะรับรู้ได้ดีมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล เช่น อวัยวะรับสัมผัส และประสบการณ์ที่ผ่านมา

รังสรรค์ โฉมยา (2554) ได้สรุปว่า สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลสามารถแบ่งได้เป็น 2 ปัจจัยใหญ่ ๆ คือ คุณสมบัติด้านสิ่งเร้าและด้านผู้รับรู้

1. คุณสมบัติของสิ่งเร้าสิ่งเร้าแต่ละอย่างมีคุณสมบัติไม่เหมือนกัน บางอย่างสามารถกระทบความรู้สึกของผู้รับรู้ได้อย่างรวดเร็ว บางอย่างก็ทำให้ผู้รับรู้อมองผ่านไปโดยไม่สามารถจำได้ เพราะความดึงดูดของสิ่งเร้าไม่เหมือนกัน โดยทั่วไปสิ่งเร้าสามารถดึงดูดความสนใจของคนมักมีลักษณะ ดังนี้

1.1 ความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity) สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงจะดึงดูดความสนใจของคนได้ง่ายกว่าหรือสามารถรับรู้ได้เร็วกว่าสิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นน้อย เช่น เราสามารถรับรู้แสงจากลินธุน เสียงดังได้เร็วกว่าแสงริบหรี่ กลิ่นอ่อนเสียงเบา

1.2 ความเด่นหรือการตัดกัน (Prominence or Contrast) สิ่งเร้าที่มีความเด่นหรือมีการตัดกัน จะสามารถดึงดูดความสนใจคนได้ง่ายกว่าสิ่งเร้าที่ปกติ

1.3 ขนาดของสิ่งเร้า (Size) สิ่งเร้าที่มีขนาดใหญ่ย่อมทำให้คนเห็นได้ชัดเจนกว่าสิ่งเร้าที่มีขนาดเล็ก

1.4 การเคลื่อนไหว (Motion) สิ่งเร้าที่มีการเคลื่อนไหวจะถูกรับรู้ได้มากกว่าสิ่งเร้าที่อยู่นิ่ง

1.5 ความถี่หรือความบ่อย (Frequency) สิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นบ่อย ๆ จะทำให้สังเกตได้เร็วกว่าสิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นนาน ๆ ครั้ง

1.6 ความแปลกใหม่และความคุ้นเคย (Novelty and Familiarity) สิ่งใหม่อยู่ในสภาพแวดล้อมเดิมหรือสิ่งที่คุ้นเคย อยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่จะเรียกร้องความสนใจของบุคคลได้ดีกว่า

1.7 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment) สภาพที่ตั้งของสิ่งเร้าบุคคลจะให้ความสำคัญสิ่งใกล้ตัวมากกว่าไกลตัว

2. คุณสมบัติของผู้รับรู้บุคคลแต่ละคนมีความสามารถในการรับรู้ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 ขีดจำกัดทางกายภาพและความสมบูรณ์ของร่างกาย (Physical Limit and Physical Perception) ความสามารถในการรับรู้ของบุคคลมีความแตกต่างกันส่วนหนึ่งมาจากสาเหตุทางด้านร่างกายของผู้รับรู้เอง

2.2 ประสบการณ์ในอดีตและการเรียนรู้ (Experience and Learning) เราจะรับรู้สิ่งเร้าที่เราพบมาก่อนได้เร็วกว่าสิ่งเร้าที่เรายังไม่เคยเห็นมาก่อน

2.3 แรงจูงใจหรือความต้องการ (Motivation or Need) แรงจูงใจหรือความต้องการภายในของบุคคล มีผลต่อการรับรู้บุคคลจะรับรู้ได้ดีในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจหรือความต้องการของตนเอง

2.4 บุคลิกภาพและค่านิยม (Personality and Value) บุคลิกภาพและค่านิยมของบุคคลมักมีบทบาทร่วมในการรับรู้ บุคคลจะรับรู้ได้ดีในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพและค่านิยมของตนเอง

2.5 ความคุ้นเคยกับสิ่งเร้า (Familiarity) สิ่งเร้าที่เราเห็นบ่อย ๆ จะทำให้เราระลึกถึงและรับรู้สิ่งนั้น ๆ ได้เร็วกว่าสิ่งเร้าที่นาน ๆ ครั้งจะพบที่หนึ่ง

2.6 ความสอดคล้องกับสภาวะภายในของผู้รับรู้ในช่วงนั้น (Internal Condition) สิ่งเร้าที่สอดคล้องกับช่วงอารมณ์ความรู้สึกความสนใจความคาดหวังและทัศนคติของเราในขณะนั้น เราจะรับรู้ได้เร็วกว่าสิ่งเร้าอื่น ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับสภาวะดังกล่าว

งานวิจัยนี้สรุปได้ว่า การรับรู้มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบด้วยกัน คือ

1. ประสบการณ์การรับรู้ (Experience Reception) ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่สะสมมาตั้งแต่เกิดจนปัจจุบันจะมีความแตกต่างกัน ซึ่งก็จะทำให้มีความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

2. การตัดสินใจเลือกการรับรู้ (Judgment Reception) ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลในการตัดสินใจหรือมีบุคลิกภาพที่ต่างกัน ในการรับเลือกสิ่งเร้าทำให้ลักษณะการรับรู้แตกต่างกัน

3. เจตคติต่อการรับรู้ (Attitude Reception) แนวโน้มในการรับรู้ของแต่ละบุคคลนั้นจะมีความเข้าใจความรู้สึกและความคิดได้จนกระทั่งแสดงพฤติกรรมออกมา นั้นย่อมเป็นผลมาจากเจตคติของบุคคลนั้น ๆ ด้วยว่ามีความทัศนคติต่อสิ่งนั้นอย่างไร

2. ความหมายอินเทอร์เน็ตและการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

2.1 ความหมายและความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

2.1.1 ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายหลายเครือข่ายทั่วโลก โดยใช้ภาษาที่ใช้สื่อสารกันระหว่างคอมพิวเตอร์ ที่เรียกว่า โพรโทคอล (Protocol) ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถสื่อสารถึงกันได้หลาย ๆ ทาง อาทิ อีเมลล์ เว็บบอร์ด และสามารถสืบค้นข้อมูล และข่าวสารต่าง ๆ รวมทั้งคัดลอกข้อมูล และโปรแกรมมาไว้ใช้ในการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ทำให้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์มากมายและตรงต่อความต้องการของมนุษย์ที่จะค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ในการทำงานและใช้เป็นข้อมูลสำคัญต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของกิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม และการศึกษา ถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญและทันสมัยมากขึ้น อาจจะมีความเร็วมากขึ้นและข้อมูลใหม่ ๆ ต่าง ๆ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือมีเรื่องราวต่าง ๆ มากมาย อีกทั้งความรู้ความบันเทิงหลายรูปแบบเพื่อความต้องการความสนใจสำหรับบุคคล

ทุกวงการและสาขาอาชีพการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทำให้ทุกคนสามารถใกล้กันและเข้าถึงกันได้ง่าย และรวดเร็วทันใจ ทำให้คนทั้งโลก ต่างเพศ ต่างวัย ต่างเชื้อชาติ ศาสนา สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารกันอย่างไร้ขีดจำกัด

ในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตมีบทบาทและความสำคัญต่อชีวิตประจำวันคนเรา เป็นอย่างมาก เนื่องจากอินเทอร์เน็ตจะมีการเสนอข้อมูลข่าวสารและสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้ผู้ใช้ทราบ การเปลี่ยนแปลงในทุกวัน สารสนเทศที่เสนอในอินเทอร์เน็ตจะมีมากมายหลายรูปแบบ เพื่อสนอง ความสนใจและความต้องการของผู้ใช้ในทุกกลุ่ม อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งสารสนเทศสำคัญสำหรับ คุณ เพราะสามารถสืบค้นสิ่งที่ตนสนใจได้ในทันที โดยไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปห้องสมุดหรือ แหล่งความรู้ นั้น ๆ ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงมีความสำคัญกับวิถีชีวิตของคนเราในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นบุคคลที่อยู่ในวงกรธุรกิจ การศึกษา การบันเทิง ก็ใช้ประโยชน์จาก อินเทอร์เน็ต หลายประเทศทั่วโลกให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างมาก ข่าวสารและ เหตุการณ์ต่าง ๆ ทั่วโลกที่เกิดขึ้นก็สามารถสืบค้นได้จากอินเทอร์เน็ตเช่นกัน

การเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันตามโครงการ ARPAnet (Advanced Research Projects Agency Network) ถูกก่อตั้งเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1960 หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นระบบเครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่โยงใยคอมพิวเตอร์ ทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกันคือ TCP/IP ทำให้ผู้ใช้เครือข่าย คอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายได้ด้วย คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อื่น ๆ ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์อย่างมากมาย ทำให้กิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจสังคม วัฒนธรรม และการศึกษาถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและกัน อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญมีเรื่องราวต่าง ๆ มากมายทั้งความรู้ ความบันเทิงหลาย รูปแบบเพื่อสนองความต้องการ ความสนใจสำหรับบุคคลทุกวงการและทุกสาขาอาชีพการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต ทำให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มีข้อจำกัด บริการบนอินเทอร์เน็ตระบบอินเทอร์เน็ตมีเครือข่ายทั่วโลกจึงมีผู้คนนิยมใช้บริการต่าง ๆ ดังนี้

1. E-mail (Electronics Mail) หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการรับ-ส่งข้อความผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับคนอื่น ๆ ได้ ถ้าผู้รับมีที่อยู่ตามข้อกำหนดการใช้ E-mail
2. World Wide Web หรือ WWW เป็นบริการข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมสูงในปัจจุบัน จุดเด่นของ WWW ที่มีเหนือบริการอื่น ๆ ในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความง่ายในการใช้งานและรูปแบบการแสดงผลที่เชื่อมโยงจากข้อมูลชุดหนึ่งไปสู่ข้อมูลอีกชุดหนึ่ง ซึ่งจะมีทั้งแบบข้อความปกติหรือมัลติมีเดีย เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว

3. IRC (Internet Relay Chat) เป็นการสนทนาโต้ตอบกันบนอินเทอร์เน็ต โดยใช้การพิมพ์ข้อความหรือใช้เสียงโดยอาจสนทนากันเป็นกลุ่มหรือระหว่างบุคคล 2 บุคคลก็ได้ การสนทนาในรูปแบบนี้เป็นที่นิยม เนื่องจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพูดคุยได้ทันที เรียกว่า Talks หรือ Chat ซึ่งในปัจจุบันมีการพัฒนาระบบแอปพลิเคชันผ่านทางโทรศัพท์ทำให้สามารถเข้าถึงบริการได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ติดต่อเชื่อมโยงเครือข่ายงานกันจำนวนมาก จนกลายเป็นเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ในหลาย ๆ ด้าน เช่น ด้านการศึกษา การเมือง การแพทย์ การติดต่อสื่อสาร การโฆษณา การค้าขายสินค้า เกม เป็นต้น

2.1.2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

พฤติกรรม ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้ว่า คือกิริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติการกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้งห้า ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ (กันยา สุวรรณแสง, 2547) สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

1. พันธุกรรม คือ การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะทางพันธุกรรม มีลักษณะทางกายและทางสติปัญญา

2. สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลแสดงออกโต้ตอบในลักษณะต่าง ๆ กันซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่

2.1 สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดูฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว บรรยากาศภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก

2.2 สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน อันได้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อน สภาพบรรยากาศภายในโรงเรียน

2.3 สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียมสือสารมวลชนต่าง ๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

2.4 วัฒนธรรม คนที่อยู่ในชั้นของสังคมที่แตกต่างกัน มีพื้นฐานทางสังคมที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมต่างกัน เพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

2.5 ภูมิประเทศ มีอิทธิพลใ้มนำให้ลักษณะนิสัยใจคอและพฤติกรรมต่างกันการจูงใจให้เกิดพฤติกรรม พฤติกรรมเป็นผลมาจากมนุษย์แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจ พฤติกรรมบางอย่างมีแรงจูงใจหลายอย่างรวมกัน ซึ่งปัจจัยในการจูงใจให้เกิด ได้แก่

2.5.1 แรงจูงใจทางกาย เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย

2.5.2 แรงจูงใจทางสังคม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการเรียนรู้

อาจแบ่งออกได้หลายอย่าง ดังนี้

- 1) แสดงความต้องการทางสังคมที่คล้อยตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน
- 2) ความต้องการอย่างเดียวกัน อาจทำให้คนเรามีพฤติกรรมไม่เหมือนกัน เช่น เมื่อต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม บางคนเข้าห้องสมุดในขณะที่บางคนค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต
- 3) พฤติกรรมอย่างเดียวกันอาจเนื่องมาจากความต้องการที่แตกต่างกันได้ เช่น บางคนชอบใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการหาความรู้ ในขณะที่บางคนต้องการความบันเทิง
- 4) พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจสนองความต้องการได้มากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการข่าวสารข้อมูล และความเพลิดเพลินอย่างไรก็ตาม สำหรับเด็กและเยาวชนยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอีกคือเพื่อน ถือได้ว่าเป็นอิทธิพลที่สำคัญที่สุดของเด็กและเยาวชน เพราะเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่ต้องการ การยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สังคมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นสังคมของเพื่อน โดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์ Young (1996) นักจิตวิทยาและเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ทำการศึกษเกี่ยวกับลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต พบว่า พฤติกรรมของผู้ติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพื้นฐานคล้ายกับพฤติกรรมการติดการพนันคือ ไม่สามารถควบคุมความอยากได้ โดยใช้หลักการวินิจฉัยจาก DSM-IV (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-Fourth Edition) ที่ได้สร้างคำถามเพื่อทำการวัดพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยระบุว่าผู้ที่มีคุณสมบัติต่อไปนี้อย่างน้อย 5 ข้อ จากทั้งหมด 8 ข้อ เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี ถือว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต ข้อคำถามดังนี้ รู้สึกหมกมุ่นกับการใช้อินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้ รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลง หรือหยุดใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตนเองตั้งใจไว้ การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ส่งผลกระทบต่องานการเรียนและความสัมพันธ์ครอบครัว ปิดบังคนในครอบครัวหรือเพื่อนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนรู้สึกดีขึ้น

Goldberg (1992) จิตแพทย์ชาวอเมริกันได้ให้คำนิยามการติดอินเทอร์เน็ตคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของ Young ดังนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตเพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต

2. มีการลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลงเพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต
3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเองที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญเพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไปหรือเปลี่ยนแปลงเวลานอนเพื่อที่จะได้มีเวลาใช้

อินเทอร์เน็ต

6. ลดกิจกรรมทางสังคมทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น
7. ละทิ้งละเลยครอบครัวและเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลาไปกับกิจกรรมอื่นๆที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้นเพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงานการเรียนภาระหน้าที่ของตนเอง

สรุปได้ว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์ หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่ถูกต้องและเหมาะสม เช่น การชมภาพลามกอนาจาร การเล่นพนันออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ การสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ และการพูดคุยกับคนแปลกหน้าในแชทรูมอย่างหมกมุ่น ซึ่งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมักจะใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต และมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นในครั้งต่อไป จนกระทั่งในที่สุดอาจจะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในภาวะติดอินเทอร์เน็ต

4. ผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะสม

Goldberg (1992) ระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจะส่งผลให้เกิดปัญหาต่อร่างกายสังคมและจิตใจเช่นการพักผ่อนไม่เพียงพอปัญหาชีวิตสมรสการละทิ้งภาระหน้าที่การงาน การเรียน

Young (1996) สรุปว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะทำให้ผู้เสพติดรู้สึกถูกละเลย ส่งผลให้ผู้เสพติดเกิดภาวะซึมเศร้าที่รุนแรงยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัว การไม่ลงรอยกัน ปัญหาการหย่าร้าง ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน สูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากและสูญเสียอาชีพ โดยได้แบ่งปัญหาที่เกิดจากการติดอินเทอร์เน็ตเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ปัญหาทางการเรียน การใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมาก ๆ จะทำให้นักเรียนนักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน
2. ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะ เป็นความสัมพันธ์กับคู่รัก ครอบครัวหรือเพื่อนสนิท ผู้เสพติดจะละทิ้งครอบครัวหน้าที่ประจำ เพื่อที่จะเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะใช้นเวลาน้อยลงกับบุคคลรอบข้างในชีวิตเพื่อที่จะมีเวลาเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น

3. ปัญหาด้านการเงิน ผู้เสพติดนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ การจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ต การพนันออนไลน์

4. ปัญหาทางด้านอาชีพการงาน การติดอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง การพักผ่อนที่ไม่เพียงพอทำให้บุคคลไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่

5. ปัญหาทางด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้นทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ การเสี่ยสายตาจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์นาน ๆ ฯลฯ

ผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ในด้านอื่น ๆ ดังนี้

1. โทษต่อสุขภาพกาย เช่น แสบตา ปวดข้อมือ ไม่รับประทานอาหารเช้า จนแสบกระเพาะ อดนอน ตื่นสาย ทำให้เพลีย ว่างเวลาเรียนหรือเวลางาน เป็นต้น

2. โทษต่อสุขภาพจิต เช่น เกิดความทุกข์ ไม่สุขใจ ชัดแย้งภายในจิตใจหรือขัดแย้งกับผู้ครอบงำได้ เพราะหากเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต นาน ๆ เข้าเด็กจะเกิดความรู้สึกชอบเอาชนะ เคยชินกับการแข่งขัน ต้องมีแพ้มีชนะ เคยชินกับการได้ตั้งใจ เพราะเกมสั่งบังคับได้ มีความสุขหรือรู้สึกสำเร็จเมื่อสั่งได้ตั้งใจ ไม่มีวินัย ไม่มีการควบคุมตนเอง ไม่บังคับตนเอง ขาดความรับผิดชอบ เพราะเมื่อเกิดความเพลิดเพลินกับการเล่นเกมแล้ว มักจะไม่ใส่ใจทำอย่างอื่นที่สำคัญ หรือฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ ความรับผิดชอบที่มีอยู่ว่าควรทำ หรือไม่ทำอะไร เช่น ไม่อ่านหนังสือ ไม่เข้านอนไม่ทานข้าว ไม่กวาดบ้าน ล้างชามตามหน้าที่ความรับผิดชอบที่มีอยู่ หรือแม้กระทั่งเกิดพฤติกรรมหนีออกจากบ้านหลายวัน ไปกินนอนอยู่ในร้านเกม และการขโมยเงินพ่อแม่เพื่อไปเล่นเกม เป็นต้น

3. โทษต่อสุขภาพ สังคมหรือทักษะทางสังคมของเด็ก เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนเป็นศัตรูของความสนุกสนาน เพื่อนมาแย่งเล่น (หมายเหตุ-การละเล่นในอดีต เช่น วิ่งไล่จับ รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า ต้องเล่นกับเพื่อน เล่นคนเดียวไม่ได้ เพื่อนคืออุปสรรคการเล่น จึงต้องรู้จักคบเพื่อน เอาใจเพื่อน ไม่เช่นนั้นเพื่อนไม่เล่นด้วย) จึงไม่อยากคบเพื่อน หรือแม้จะคบแต่ก็คบเพื่อนฝูงไม่ค่อยเป็นเพราะไม่ค่อยได้ฝึก ทำให้ขาดทักษะทางสังคม เพราะเด็กอยู่แต่หน้าจอคอมพิวเตอร์ บางคนอ้างว่าการเล่นเกมนอนไลน์ หรือ Chat พูดคุยกันทางอินเทอร์เน็ตก็ได้เพื่อน ซึ่งมีส่วนจริงอยู่บ้าง แต่ว่าความสัมพันธ์ออนไลน์เป็นความสัมพันธ์ในโลกเสมือนไม่ใช่โลกแห่งความเป็นจริง เพราะเป็นความสัมพันธ์ที่พูดคุยกัน หรือแสดงความยินดี ความหวังหาอาหารต่อกันได้มากโดยไม่ได้แสดงข้อเสีย เพราะไม่ได้อยู่ร่วมกันจริง ๆ หรือเป็นความสัมพันธ์ที่บางคนไม่ได้แสดงตัวตนที่แท้จริง เป็นเด็กอาจแสดงเป็นผู้ใหญ่ เป็นชายอาจแสดงเป็นหญิง เป็นคนเห็นแก่ตัวอาจแสดงตัวเป็นคนมีน้ำใจก็ได้ เพราะในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถแสดงเป็นอะไรก็ได้ไม่มีใครรู้ จึงทำให้เกิดเหตุการณ์ที่คบหากันทางอินเทอร์เน็ตจนสนิทสนมกันแล้วนัดพบ จบลงด้วยการมีเพศสัมพันธ์กันอย่างง่ายดายเป็นที่ให้เห็นเป็นข่าวอยู่เนื่อง ๆ

4. โทษต่อการผลิตผลงานของชีวิต ได้แก่ การเรียนตก เสียการเรียนงาน เสียความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เช่น ในกรณีที่เด็กอาจเสียความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง ส่วนในกรณีที่ผู้ใหญ่อาจเสียความสัมพันธ์กับคู่สามีภรรยาจนเกิดเหตุหย่าร้างก็มีมาแล้ว หรืออาจถึงขั้นเสียผู้เสียคนจากการมีพฤติกรรมอันธพาล ขโมยเงิน มั่วสุม เล่นการพนัน ใช้จ่ายเสพติด หรือมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น ทางออกที่ดี คือ ความสมดุล ความสมดุลคือสิ่งที่ดีที่สุด ไม่ใช่คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเลยคงจะไม่ได้ เพราะชีวิตในอนาคตทั้งการเรียน หรือการทำงาน ต้องใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต แต่เล่นมากจนติดก็ไม่ดีแน่

สรุปได้ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปหรือการเสพติดอินเทอร์เน็ตขั้นรุนแรงส่งผลกระทบต่อตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ครอบครัวและเพื่อนรวมทั้งมีผลกระทบต่อด้านการเรียนการทำงานการเงินอาชีพและปัญหาด้านร่างกาย

5. ตัวแปรที่ส่งผลต่อการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ด้านสังคม

ตำรงค์ ฐานติ (2554) ได้กล่าวว่า สังคม คือ กลุ่มคนอย่างน้อยสองคนขึ้นไป มาอาศัยอยู่รวมกันในบริเวณหนึ่ง คนเหล่านี้จะมีความสัมพันธ์หรือการกระทำตอบโต้กันและกัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม ความสัมพันธ์ทางตรง เช่น การพูดจาทักทาย การทำงานร่วมกัน การซื้อของขายของ และให้ความเอื้ออาทรต่อกัน เป็นต้น ส่วนความสัมพันธ์ทางอ้อม ได้แก่ การเดินผ่านผู้คนที่เราไม่รู้จักแต่เขาก็เป็นคนจังหวัดเดียวกันหรือชาติเดียวกัน หรือการใช้สิ่งของที่ผลิตโดยคนที่ไม่เคยพบปะเห็นหน้ากันมาก่อน คนเหล่านี้จะเป็นกลุ่มที่เราสัมพันธ์กับพวกเขาโดยผ่านบุคคลอื่น ผ่านเอกสารหรือหนังสือที่เขาเขียน หรือผ่านทางวิทยุโทรทัศน์และทางอินเทอร์เน็ตที่พวกเขาจัดและออกรายการ

เนาวรัตน์ เหลืองอ่อน (2549) สังคมในครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนเล่นอินเทอร์เน็ตจนขาดการควบคุมตนเองมักจะพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ภายในสมาชิกในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พอใจกับพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตของเด็ก ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตของลูก นอกจากนี้ยังเกิดจากการพูดคุยหรือทำกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัวลดลง รวมถึงปฏิเสธที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว ทั้งในประเทศและต่างประเทศดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น เด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับแท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ข่าวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อนนักเรียนในโรงเรียน เสียชีวิต 13 ศพ บาดเจ็บ 23 คน ก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติพบว่าเด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขาสร้างขึ้นในเกม หรือแม้แต่ข่าวที่มีการหลอกลวงเด็กผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ต่าง ๆ เพื่อทำอนาจาร

สรุปได้ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยที่สำคัญในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งครอบครัวที่จุดเริ่มต้นของสังคม หากไม่ปลูกฝังสิ่งที่ดีช่วยในการอบรมดูแลสั่งสอนอย่างใกล้ชิด อาจทำให้เด็กมีโอกาสใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ได้

ด้านปฏิสัมพันธ์

อดิเทพ บุตราช (2553) ซึ่งได้ให้นิยามคำว่า เครือข่ายการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ หมายถึง กลุ่มคนที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การสนทนา วิดีโอ ซึ่งอยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันและเว็บไซต์มีการแพร่ขยายออกไปเรื่อย ๆ โดยใช้รูปแบบของการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ต มีการสร้างเครือข่ายชุมชนเสมือนบน เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการ ติดต่อสื่อสาร การทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการใช้ประโยชน์ทางด้านการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง คนในสังคม ปัจจุบันส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตอยู่สังคมออนไลน์เพิ่ม มากขึ้น มีการใช้เครือข่ายออนไลน์เพื่อบอกเล่า เรื่องราว ประสบการณ์ รูปภาพ และ วิดีโอ ที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่อต่าง ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้ กับเพื่อนและผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้ทราบผ่าน ทางเว็บไซต์ของเครือข่ายออนไลน์

แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) นักวิชาการชาวแคนาดา แห่งสำนักโตรอนโต (University of Toronto) ผู้ที่คาดการณ์เรื่องสังคมโลก (Global Village) ไว้ในหนังสือ The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man and Understanding Media จะมีการไหลผ่านข้อมูลข่าวสารแบบรวดเร็วไปยังทั่วทุกมุมของโลกในเวลาเดียวกัน ทำให้เกิดการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน โดยก้าวข้ามอุปสรรคเรื่องระยะทางและกาลเวลาได้ จนกระทั่งระบบคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาจนสามารถประยุกต์ใช้กับงานที่หลากหลาย โดยเฉพาะด้านสื่อสารซึ่งมีประโยชน์เป็นจริงตามที่แมคลูฮันได้กล่าวไว้ ผลพวงจากการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้มนุษย์สามารถประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพในทุกสาขาอาชีพ รวมถึงการใช้เพื่อการสื่อสารซึ่งเรียกกันว่าสื่อใหม่ (New Media) แทนสื่อเดิม เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสารหรือแม้แต่ป้ายโฆษณากลางแจ้ง ด้วยคุณสมบัติที่ดีของของอินเทอร์เน็ต สามารถเดินทางผ่านระบบสายและไร้สายได้อย่างรวดเร็วเพราะข้อมูลนั้นถูกแยกหน่วยและประกอบกันได้อย่างอิสระ (Modular Nature)

นิคม ชัยขุนพล (2560) ได้กล่าวว่า การตอบสนองและโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้งานสื่อกับตัวสื่อ เรียกว่าระบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การสื่อสารประกอบด้วยระดับของการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารทั้ง 3 ระดับ เพื่อรองรับการใช้งานและความพึงพอใจต่อการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารของคน ทั้งการดูภาพหรืออ่านข้อมูลการแลกเปลี่ยนและแบ่งปัน และการมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ภายในสื่อได้ด้วยตนเองเช่นเว็บ Youtube ข้อมูลข่าวสารและการค้นหา คลิปวิดีโอหรือเสียงที่ผู้ใช้สนใจเป็นหลัก ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบผิวเผิน

ในขณะที่เดียวกันผู้ใช้อีกก็สามารถแสดงข้อคิดเห็นต่อคลิปนั้น ๆ ได้ ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบแลกเปลี่ยน ในขณะที่ Facebook, Line, Instagram มีลักษณะของการเข้าชม อ่านข้อความ รูปภาพหรือวิดีโอ ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร มีลักษณะการรับข้อมูลข่าวสารทั้งในรูปแบบของข้อความ ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและเสียง ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร ในขณะที่เดียวกันผู้ใช้อีกสามารถประพันธ์เนื้อหา ส่งสติ๊กเกอร์ ส่งข้อความ ภาพและเสียง ตลอดจนสนทนาผ่านรูปแบบเสียงและวิดีโอเป็นการเปิดโอกาสให้คนเข้ามามีส่วนร่วมตัดสินใจในระดับต่าง ๆ บนโลกสังคมเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งมีไว้สำหรับรองรับกลุ่มเป้าหมายโดยครอบคลุมทั้งกลุ่มเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน จนถึงวัยสูงอายุ ผู้ใช้สื่อสังคมเครือข่ายออนไลน์หรือโซเชียลเน็ตเวิร์ค จึงทำให้แต่ละผู้ใช้ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีพื้นที่และจุดที่ตนเองพึงพอใจในโลกสังคมเครือข่ายออนไลน์ สะดวกรวดเร็วออนไลน์ในอัตราที่สูงขึ้น เป็นช่องว่างให้เกิดความอันตรายที่ตามมากับการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสาร การสนทนาออนไลน์เป็นการปฏิสัมพันธ์ผ่านทางโปรแกรมส่งข้อความทำให้เราสามารถติดต่อพูดคุยกับผู้คนต่าง ๆ ได้ตลอดเวลาโดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่การสนทนานั้นอาจดำเนินไปในแบบที่คู่สนทนาโต้ตอบกันไปมาทันทีก็ได้ แต่ด้วยความสามารถในการเก็บข้อความเก่าไว้เป็นเวลานานก็อาจทำให้คู่สนทนานั้นไม่จำเป็นต้องตอบหรืออ่านข้อความในทันทีได้เช่นเดียวกัน คุณสมบัติเช่นนี้ทำลายข้อจำกัดของระยะทางและเวลาในการสื่อสารแบบก่อน ๆ และเปิดโอกาสให้ผู้คนทำความรู้จักและสานความสัมพันธ์กันได้ในรูปแบบที่แตกต่างจากเดิมแต่ความเป็นอิสระด้านระยะทางและเวลานี้เอง ทำให้ข้างหนึ่งของความสัมพันธ์นั้นสามารถตีตัวออกห่าง หรือจบเรื่องราวทั้งหมดลงได้ โดยการไม่ตอบหรือไม่สนใจข้อความของอีกฝ่าย

สรุปได้ว่า การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นการปฏิสัมพันธ์ผ่านทางโปรแกรมส่งข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวเสียง และวิดีโอโดยไม่มีขอบเขตจำกัด หากใช้ในทางที่ถูกต้องจะเป็นประโยชน์อย่างมากทั้งเรื่องของระยะทางและเวลา แต่ในความสะดวกสบายก็เป็นช่องของมิจฉาชีพโจร และผู้ไม่ประสงค์ดี นำไปใช้ในทางที่ผิดได้

ด้านสื่อออนไลน์

จิรนนท์ ดีเลิศ (2560) ได้กล่าวว่า เป็นยุคของการใช้อินเทอร์เน็ตได้ก้าวมาถึงความนิยมในสื่อสังคมออนไลน์ คือ สังคมที่ต้องมีการสื่อสารข้อมูลถึงกันแบบ Real Time บริการ IRC (Internet Relay Chat) โปรแกรมพูดคุยแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ และที่นิยมกันมากคือบล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์ และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

วิจิตร บุญยรักษ์ (2554) สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นที่รู้จักและนิยมกันอย่างกว้างขวาง รวมไปถึงในกลุ่มวัยรุ่น และยังมีแนวโน้มว่าในอนาคต เครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีการพัฒนามากขึ้นกว่าเดิมในช่วงหนึ่งปีที่ผ่านมาเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีความนิยมในกลุ่มวัยรุ่น

อย่างกว้างขวาง รวมไปถึงกลุ่มวัยทำงาน และทุกช่วงวัยทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายมาเป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมากเช่น Facebook, Twitter, Instagram และ Line พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่เปิดรับเนื้อหาสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสมประเภท ภาพโป๊ มีพฤติกรรมเปิดรับสื่อออนไลน์ในรูปแบบแชทของวัยรุ่นไทยมากที่สุด รองลงมา คือ คลิปเสียงโป๊, คลิปโป๊ และบทความเกี่ยวกับเพศตามลำดับพฤติกรรมเปิดรับสื่อออนไลน์ในรูปแบบแชทของวัยรุ่นไทย ในกรุงเทพมหานครประกอบด้วยพฤติกรรมการพูดคุย/แชท เรื่องเพศผ่านสื่อออนไลน์, การแชร์ความรู้เรื่องเพศกับเพื่อน แล้วสนใจจะค้นหาความจริงเพิ่มเติม การส่งภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับเพศแชร์ให้เพื่อนๆหรือคนรู้จักผ่านสื่อออนไลน์ด้วยพฤติกรรมของวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่อยากเรียนรู้ อยากลอง โดยไม่รู้ว่าสิ่งนั้นจะส่งผลดีหรือไม่ สิ่งดังกล่าวยังส่งผลให้ทำให้เกิดอารมณ์ทางเพศ และยังเป็นอันตรายต่อตัวเอง หากวัยรุ่นมีพฤติกรรมอันสุ่มเสี่ยงต่อการเปิดรับสื่อออนไลน์ในรูปแบบแชทโดยไม่ได้มีการคิดวิเคราะห์อาจจะส่งผลอันตรายต่อตนเอง สังคมและ ครอบครัว รวมไปถึงในอนาคตได้อีกด้วย

พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554) ได้กล่าวว่า สื่อออนไลน์คือ สื่อที่มีผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ส่งไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และเว็บไซต์ออนไลน์ต่าง ๆ การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ผู้คนเริ่มหันมาใช้สื่อออนไลน์ในการเสนอข่าวสาร ข้อมูลทั้งด้านความบันเทิง สื่อลามกอนาจาร สื่อเพื่อการพนัน แทนสื่อแบบเดิม ๆ กันมากขึ้น ในการใช้สื่อออนไลน์มักใช้ในลักษณะของงานอดิเรกหรือเพื่อความบันเทิง การสื่อสารกันระหว่างตนเองกับคนรู้จักใกล้ตัวจากนั้นได้มีการขยายการประยุกต์ใช้สู่ภาคธุรกิจและพาณิชย์ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้คนอย่างกว้างขวางสาเหตุสำคัญที่ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมขึ้นเรื่อยๆ มาจาก การใช้งานที่ง่าย เข้าถึงกลุ่มคนได้รวดเร็ว มีการแสดงความคิดเห็นไปมา และสื่อที่นำมาแบ่งปันมีลักษณะหลากหลาย รวมทั้งการพัฒนาตลอดเวลาของเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ต

ชานันท์ ยอดหงส์ (2557) ได้กล่าวว่า สื่อออนไลน์มีทั้ง สื่อโป๊ หรือหนังโป๊ (Pornography) โดยความหมายของมัน คือ การเขียนหรือการวาดเกี่ยวกับ โสเภณี แต่ตัวเองชอบคำว่า สื่อโป๊มากกว่า เพราะรู้สึกว่าได้มีการพาสเจอร์โรซมาแล้ว ความหมายบวกมากขึ้น ขณะเดียวกันเห็นว่า การนิยามยังมีส่วนในการเกิดภาพบวก ภาพลบเช่นกัน เช่น นิยามถึงความลามกอนาจาร และเป็นบ่อเกิดของอาชญากรรม ก็จะเป็นทางลบ

พนา ทองมีอาคม และคณะ (2559) ได้แบ่งสื่อออนไลน์ออกเป็น 2 ประเภท คือ สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ 1. สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสังคมที่มีข้อมูลข่าวสารท่วมท้นเช่นทุกวันนี้คนไทยมีสื่อให้เลือกมากมายและมีข้อมูลข่าวสารความรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลายอยู่ในเนื้อหาของสื่อ คนไทยสามารถติดตามข่าวสารที่เกิดขึ้นรอบตัวได้ตลอดเวลา

สามารถหาความรู้เรื่องที่ตนเองสนใจและสามารถเลือกหาความบันเทิงได้จากสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัว ได้แก่สื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่นั้นนำเสนอทั้งสิ่งที่เป็นประโยชน์และสิ่งที่เป็นโทษปะปนกันจึงขึ้นอยู่กับความสามารถในการเลือกรับ และรู้จักแยกแยะว่าสิ่งใดดีควรรับ หรือสิ่งใดต้องระวังและหลีกเลี่ยง เพราะสื่อมีหลากหลาย มีทั้งสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์และสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

2. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาของสารโดยขาดการคำนึงถึงจรรยาบรรณ ศีลธรรมและจริยธรรมอันดี รวมทั้งขาดความรับผิดชอบต่อสังคมโดยไม่คำนึงถึงกลุ่มอายุของผู้รับสาร ที่มีทั้งเด็กและเยาวชน ในลักษณะที่เกี่ยวกับเพศภาษาและความรุนแรง โดยมีเนื้อหาที่หมิ่นทำลาย สถาบันชาติ ศาสนาและพระมหากษัตริย์ กระทบต่อความมั่นคงและสร้างความแตกแยกในสังคม รวมถึงส่งเสริมค่านิยมที่ผิดหรือไม่สอดคล้องกับวัฒนธรรมอันดีของไทย ตลอดจนละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและทรัพย์สินทางปัญญา อีกทั้งไม่มีการนำเสนอสิ่งที่เหมาะสมและจรรยาบรรณสังคม แต่กลับนำพาสังคมสู่ที่ต่ำมีการตอกย้ำหรือสร้างความเชื่อที่ผิดให้กับผู้ใช้สื่อและก่อให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมในเชิงลบ

สรุปได้ว่า สื่อออนไลน์ในอินเทอร์เน็ตมีทั้งสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ไม่มีระบบกันสามารถเข้าถึงได้ง่ายมีทั้งภาพ ภาษา เสียง วิดีโอที่สื่อถึงเรื่องของเพศลามกอนาจารหากไม่ได้ควบคุมจากปกครองหรือรับความรู้เพิ่มเติมจะส่งผลให้เด็กเลือกรับสื่อที่ไม่เหมาะสมและนำไปปฏิบัติในทางที่ผิดได้

ด้านความบันเทิง

สุวรรณค์ บุญเรือง (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นโลก ๆ หนึ่งที่มีความหลากหลายของเผ่าพันธุ์ (สามารถเลือกบุคลิกและบทบาทของตัวเองละครได้ ระบบเศรษฐกิจ พันธมิตร สถานการณ์จริงที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ความมั่งคั่ง เสน่ห์ดึงดูดใจผู้เล่นสามารถพูดคุยกับผู้อื่น ๆ ได้

จารวี ยั่งยืน (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะทั้งที่บ้าน สถานศึกษาหรือที่ร้านให้บริการ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ เกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมไปดำเนินเรื่องราวต่างๆในเกมเสมือนจริง

สรุปได้ว่า เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงต้องเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทหรือปรับแต่งตัวละคร จึงทำให้เกิดความสนุกสนาน ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งของเกมรวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นอื่น ๆ โดยการเล่นได้ทั้งที่ร้านและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

ชนิษฐา จิตแสง (2556) กล่าวว่า แม้ว่าเกมจะมีประโยชน์ด้านความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายจิตใจและความเครียด แต่ในขณะเดียวกันหากเล่นเกมมากเกินไปสามารถส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจเช่นกัน ในด้านสุขภาพกายนั้น พบว่า ทำให้มีเวลาออกกำลังกายน้อยลงเพราะเล่นเกมอยู่กับที่ ส่งผลกระทบต่อเกิดอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้เช่น

ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย และเมื่อหยุดเล่นเกมอาการเหล่านี้จะดีขึ้น นอกจากนี้ยังสัมพันธ์ต่อการเกิดภาวะโรคอ้วนในเด็กที่จะส่งผลไปสู่อาการหัวใจเต้นเร็ว ความดันโลหิตสูงขึ้น และการนั่งกับที่เป็นระยะเวลาานส่งผลให้เลือดไหลเวียนไม่ดีทำให้เกิดภาวะลิ่มเลือดอุดตันในเส้นเลือดต่าง ๆ โดยเฉพาะอุดตันที่บริเวณหลอดเลือดที่ขาส่งผลให้เกิดอาการปวดบวมอย่างรุนแรง ส่วนผลกระทบทางสุขภาพจิตส่งผลในส่วนของพัฒนาการแม้ว่าการเล่นเกมจะมีปฏิสัมพันธ์ในเกม แต่แตกต่างจากสังคมในความเป็นจริงส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจทั้งซึมเศร้า ภาวะวิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกม และเสี่ยงต่อพฤติกรรมความรุนแรง ความอยากเอาชนะ เนื่องจากการเล่นเกมบางเกมจะให้บทบาทผู้เล่นเป็นผู้กระทำความรุนแรงและไล่ระดับ รวมทั้งให้รางวัลในเกม เพื่อเป็นการเสริมแรงของผู้เล่น นอกจากนี้การหมกมุ่นกับการเล่นเกมสามารถส่งผลให้สมาธิในการเรียนลดลงและส่งผลกระทบต่อผลการเรียน

สรุปได้ว่า ถึงแม้ว่าเกมออนไลน์จะสร้างความบันเทิง ผ่อนคลายจิตใจแต่หากผู้บริโภคเล่นมากเกินไป ไม่แบ่งแยกเวลาจะส่งผลกระทบต่อให้มีผลทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ทั้งยังสามารถส่งผลให้ ความขาดสมาธิในการเรียนลดลงและส่งผลกระทบต่อผลการเรียนได้

ด้านเศรษฐกิจ

ความหมายของเศรษฐกิจความหมายของเศรษฐกิจจากราชบัณฑิตสถานและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2539) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจว่า เศรษฐกิจ หมายถึง การผลิต การจำหน่าย จ่ายแจกและการใช้สอยสิ่งต่าง ๆ ของชุมชน

ทับทิม วงศ์ประยูร (2526) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจไว้ว่า เศรษฐกิจ หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์อันมีอยู่ไม่จำกัดแต่มีแนวทางที่จะได้รับ

ความสำคัญของหลักเศรษฐกิจนักวิชาการหลายคนได้กล่าวถึงความสำคัญของเศรษฐกิจไว้พอประมวลได้ดังนี้

วันทนีย์ ภูมิภักทราคม, สมยศ อวเกียรติ และทับทิม วงศ์ประยูร (2538) ได้กล่าวถึงความสำคัญของเศรษฐกิจไว้พอสรุปได้ว่า เศรษฐกิจมีความสำคัญและแทรกอยู่ในวงการทุกขั้นตอน ทั้งในเรื่องของการใช้ทรัพยากรที่หายากและมีจำกัด เพื่อทำการผลิตให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด และเพื่อให้การกระจายสินค้าเกิดความเป็นธรรมมากที่สุด ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งพอจะแยกเป็นประเด็นได้ดังนี้

1. ความสำคัญในระบบจุลภาคเศรษฐกิจช่วยให้เข้าใจในบทบาทของแต่ละบุคคลที่ดำรงชีวิตอยู่ในระบบเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเป็นผู้บริโภค ผู้ผลิต คนกลาง เจ้าของปัจจัยการผลิต เพื่อจะช่วยเหลือแก้ปัญหาเศรษฐกิจต่อไป

2. ความสำคัญในระดับมหภาคปัญหาเศรษฐกิจของส่วนรวมหรือประเทศนั้น นับว่าสำคัญยิ่ง การเข้าใจเศรษฐกิจทำให้เกิดการแก้ไข โดยสามารถเลือกวิธีการที่ทำให้บรรลุนโยบาย เศรษฐกิจได้ถูกต้องและเกิดความเสียหายน้อยที่สุด

การเลือกซื้อสินค้าทางออนไลน์เป็นการดเนินกิจกรรมทางการตลาดที่เรียกว่า การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Marketing หรือ E-marketing) โดยเริ่มตั้งแต่ปี 1990 (Beiermann, 2007) และได้กลายมาเป็นทางเลือกของผู้บริโภคผ่านทางทีวี โทรศัพท์ และเว็บไซต์ ในรูปแบบร้านค้าออนไลน์ สำหรับลูกค้าที่ซื้อสินค้าและบริการการตลาดอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทาง การจัดทำหน้าที่มีศักยภาพทางธุรกิจสูงมาก ความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจและ ศึกษาพฤติกรรมการตัดสินใจของผู้บริโภคที่มีต่อร้านค้าออนไลน์ ซึ่งมีงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องนี้้อยมาก แต่ข้อเท็จจริงกลับพบว่า การตลาดอิเล็กทรอนิกส์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการการตลาด และช่องทางเลือกซื้อของผู้บริโภคสำหรับคนรุ่นใหม่ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้มีส่วนสำคัญต่อ การเปลี่ยนแปลงการตลาดและมีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นอย่างมาก การดำเนินธุรกิจค้าปลีก ไม่ว่าจะในรูปแบบซูเปอร์สโตร์ดีสเคาน์สโตร์ ร้านค้าแบบเงินสดและบริการตนเองห้างสรรพสินค้า หรือแม้แต่กิจการร้านสะดวกซื้อ ซึ่งปัจจุบันมีการแข่งขันกันอย่างรุนแรงในการแย่งชิงผู้บริโภค เพื่อเพิ่มยอดขายและสร้างกำไรให้กับร้านค้าของตน งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นถึงปัจจัยสำคัญที่มีผล ต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค พบว่า นอกจากทำเลที่ตั้งที่สะดวกเป็นแหล่งชุมชนมีการบริหารที่ เป็นระบบ บริการที่ดี มีความสะดวกรวดเร็ว และความหลากหลายของสินค้าที่ลูกค้าสามารถเลือกซื้อ ได้ตามความพึงพอใจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้บริโภคแล้วยังพบว่าปัจจัย สำคัญของการตัดสินใจซื้อสินค้าอีกประการหนึ่งก็คือ การที่สินค้านั้นสามารถเลือกซื้อได้จากช่องทาง ออนไลน์ การจำหน่ายสินค้าผ่านร้านค้าออนไลน์จึงเป็นอีกกลยุทธ์หนึ่ง โดยใช้ช่องทางการจำหน่าย ผ่านระบบออนไลน์ (Hasslingeret and others, 2007) เนื่องจากช่องทางการจำหน่ายดังกล่าว มี ต้นทุนสินค้าในด้านการส่งเสริมการตลาดที่ต่ำกว่าร้านค้าสมัยใหม่ในรูปแบบเดิมที่มีที่ตั่งร้านค้าดั่งนั้น จึงพบว่า มีผู้บริโภคจำนวนไม่น้อยที่ให้ความสนใจในการซื้อสินค้าผ่านร้านค้าออนไลน์เนื่องจากราคา สินค้าที่ต่ำกว่าร้านค้าสมัยใหม่ในรูปแบบเดิมแรงจูงใจในการซื้อสินค้าออนไลน์ (Online Shopping Motivation)

Domjan (1996) อธิบายว่า การจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมกระทำ กิจกรรมของบุคคล โดยบุคคลลงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ สรุปได้ว่า การจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้า โดยจูงใจให้กระทำหรือดิ้นรนเพื่อให้บรรลุ จุดประสงค์บางอย่าง ซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช่เป็นเพียงการ ตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนอง

สิ่งเร้าปกติคือ การชานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียกแต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการตั้งใจ เช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษแรงจูงใจต่อพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละสถานการณ์แรงจูงใจจะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พฤติกรรมที่เลือกแสดงนี้ เป็นผลจากลักษณะในตัวบุคคล

Brown and others (2003) แรงจูงใจที่ส่งผลให้ผู้ซื้อหันมาชอปปิงออนไลน์ ได้แก่ ผู้ซื้อจะมีความรู้สึกไวต่อราคา กล่าวคือ หากราคานั้นเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ผู้ซื้อจะมีความพึงพอใจในการซื้อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ และผู้ซื้อสินค้าออนไลน์ยังให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของร้านค้า ซึ่งเป็นปัจจัยในการตัดสินใจของผู้ซื้อออนไลน์

ชัยชนภรณ์ โตะชมบุญ (2558) กล่าวว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจในการประมูลสินค้าผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านแรงจูงใจด้านพื้นฐาน และสิ่งจูงใจเลือกซื้อส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อทุกด้าน ได้แก่ การแสวงหาข้อมูล การประเมินข้อมูลแต่ละทางเลือก การตัดสินใจซื้อ และการประเมินผลสินค้าและบริการหลังการซื้อ โดยสิ่งจูงใจพื้นฐานจากความจำเป็นที่ต้องใช้สินค้า สิ่งจูงใจเลือกซื้อ คือ สินค้ามีราคาถูก สิ่งจูงใจด้านอารมณ์คือ มีความภาคภูมิใจในตัวสินค้าที่ได้จากการประมูล และมีสิ่งจูงใจอุปถัมภ์คือ มีความหลากหลายของสินค้า

สรุปได้ว่า เศรษฐกิจที่เรียกว่าพานิชออนไลน์เป็นช่องทางในการขายสินค้าแทนการเปิดห้างร้านซึ่งผู้ขายกับผู้ซื้อเจอกันทางสื่อออนไลน์เท่านั้น และสามารถเลือกชมสินค้าทั้งภาพถ่ายจากสินค้าจริง หรือเป็นภาพที่นำมาใช้ในการโฆษณาเท่านั้น หากไม่รู้เท่าทันอาจตกเป็นเหยื่อของการซื้อขายได้

ด้านการพนัน

ความหมายของการพนันเพื่อจะให้คำนิยามและอธิบายความหมายของการพนันให้ชัดเจนขึ้น ในที่นี้จะนำนิยามที่นักกฎหมายกล่าวถึงการพนัน ดังนี้

จิต เศรษฐบุตร (2540) กล่าวว่า การพนันเป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาได้ให้คำมั่นซึ่งกันและกัน ฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่งแล้วแต่ว่าเหตุการณ์ที่คู่สัญญายังรู้ไม่แน่นอนอันหนึ่งจะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอนในทางใด เมื่อปรากฏเหตุการณ์ออกมาแน่นอนในทางใดแล้วคู่สัญญาที่จ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นนั้น ได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ (2524) กล่าวว่า การพนัน คือ สัญญาที่ก่อให้เกิดการเสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วน

เกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด” จากนิยามของการพนันดังกล่าวข้างต้น อาจแยกองค์ประกอบของการพนันตามกฎหมายได้ดังนี้

กิตติธัช อินทเกษตร (2553) กล่าวว่า ต้องมีการได้เสียเงินทองหรือทรัพย์สิน ถ้าไม่ได้เอาทรัพย์สินเงินทองก็ไม่ผิด และการได้หรือเสียนั้น ถือเป็นผลของเหตุการณ์ในอนาคต อันไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ขาด

พรจิรา ปรีวัชรากุล (2557) กล่าวว่า การเล่นเกมการพนันนั้นจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในหลายส่วน อาทิ การพนันมีส่วนทำให้เด็กมีโอกาสติดเหล้า 5 เท่า มีโอกาสทำให้เด็กไปสู่การติดยาเสพติด 6 เท่า มีส่วนทำให้เด็กและเยาวชนใช้ความรุนแรงและอาวุธ 6 เท่า มีส่วนที่จะทำให้เด็กและเยาวชนสูบบุหรี่ 3-10 เท่า และการพนันจะทำให้เด็กและเยาวชนมีภาวะซึมเศร้า 4 เท่า และมีโอกาสฆ่าตัวตายสูง อย่างไรก็ตามผลกระทบที่มีความน่ากังวลสำหรับเด็กและเยาวชนมากที่สุดอีกเรื่องคือ การพนันจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนด้านสมอง โดยจะทำให้สมองเสียหายอย่างถาวร ซึ่งองค์การอนามัยโลกได้กำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่งซึ่งเรียกว่า Pathological Gambling หรือโรคติดพนัน ซึ่งอาการของคนที่เป็นโรคนี้คือ แม้ผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นเกมการพนันแต่ก็หยุดไม่ได้ ยังคงต้องเล่นต่อไป

Domjan (1996) เยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นนั้นเป็นวัยที่ยังขาดการยับยั้งชั่งใจ เนื่องจากสมองส่วนหน้าซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและการตัดสินใจที่ใช้เหตุผลยังไม่พัฒนาเท่าผู้ใหญ่ ทำให้วัยรุ่นมักตัดสินใจโดยใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล และการพนันเป็นเกมยั่วให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกอยากได้มาก ไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ที่ได้หรือเสีย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงมากที่สุดที่จะติดการพนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (2559) ปัจจุบันเป็นการพนัน 4.0 (พนันออนไลน์) ควบคุมได้ยาก เพราะเว็บไซต์ที่ให้บริการพนันออนไลน์การทำงานลักษณะเครือข่ายและทำงานอย่างเป็นระบบ ขณะที่หน่วยงานของรัฐยังไม่มีการทำงานที่เป็นระบบ แต่ละหน่วยงานทำงานแยกส่วนและระบบกฎหมายการควบคุมออนไลน์ยังไม่มีประสิทธิภาพ

การพนันผ่านช่องทางออนไลน์และได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มเด็กและเยาวชน เนื่องจากการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตได้รับการพัฒนาทำให้พื้นที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตขยายออกไปตามพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนแท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ทำให้การเล่นเกมพนันออนไลน์มีความหลากหลายและมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น สาเหตุที่ได้รับความนิยมอย่างมาก คือ พนันออนไลน์ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการพนัน แต่เป็นลักษณะการเล่นเกม มีความทันสมัย ทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นตื้นสนุกเร้าใจ ด้วยรูปแบบและวิธีการต่าง ๆ เช่น การโฆษณาประชาสัมพันธ์สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ง่ายต่อการเข้าเล่น ประกอบกับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่รัก

สนุกแสวงหาความตื่นเต้นจากการพนัน และเล่นลอกเลียนแบบเพื่อนพนันออนไลน์ส่งผลให้เล่นเกมพนันลักษณะนี้สามารถเล่นได้โดยลำพังไม่ต้องพึ่งหรือมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การที่เยาวชนเข้ามาสัมผัสประสบการณ์การพนันออนไลน์ได้โดยง่าย จะมีผลทำให้เกิดภาวะการติดพนันได้มากขึ้นและอยากเล่นอยากลองการพนันด้านอื่นๆ ต่อเนื่อง จนกลายเป็นปัญหาต่าง ๆ ติดตามมาที่ยากแก่การเยียวยารักษา

สรุปได้ว่า การพนันเป็นการเสี่ยงทายเกิดจากความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันหรือเพื่อเสี่ยงโชคให้เกิดความตื่นเต้น แต่ในปัจจุบันการพนันอยู่ในระบบออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ หากปล่อยให้เด็กอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ตเพียงลำพังผู้ปกครองจะต้องคอยตักเตือนดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด

ด้านแอปพลิเคชัน

ถ้าพูดถึงบทบาทการใช้ชีวิตประจำวันของเรา ล้วนแต่มีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ทำมากมาย ซึ่งในบางครั้งสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตคู่ใจของเราก็ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับอยู่เสมอ และสิ่งที่เราใช้ควบคู่กันไปก็คงหนีไม่พ้นแอปพลิเคชันที่จะทำให้การทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเรื่องง่ายและสนุกสนาน อาทิถ่ายรูป แชท เกมสมัลติเพลย์เยอร์ และธุรกรรมออนไลน์ เป็นต้น

ขวัญฤดี ฮวดหุ่น (2560) กล่าวว่า Application เป็นระบบแอปพลิเคชันต่างๆ รวมถึงมัลติมีเดีย Presentation บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น IPAD/IPHONE/ANDROID เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความประทับใจในการนำเสนอข้อมูล รวมถึงการพัฒนาระบบใช้งานสำหรับองค์กร เช่น ระบบงานขาย (Sale Kid) ระบบตรวจสอบสต็อกสินค้า ระบบจองห้องพัก ระบบนำเสนอสำหรับอสังหาริมทรัพย์ ระบบ E-learning และระบบค้นหาแผนที่ เป็นต้น

สิริชัย ดีเลิศ (2560) กล่าวว่า Application เป็นเครื่องมือที่เป็นสื่อกลางที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสาร เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดความรู้สึกรสนิยม ความเข้าใจ การสื่อสารจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสังคมการสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการถ่ายทอดความรู้วิทยาการ ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมของมวลมนุษย์จากยุคสู่ยุคต่อ ๆ กันมา การสื่อสารนั้นมีลักษณะเป็นกระบวนการ คือ เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องกันและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การสื่อสารจึงไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด

ประทุม ฤกษ์กลาง (2557) การสื่อสารในปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่ยุคของโลกดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสารช่วยทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมสะดวกสบายมากขึ้น ช่องว่างในการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารมีขนาดเล็ก

แอปพลิเคชันส่วนใหญ่ที่เรานิยมใช้ในการติดต่อสื่อสารจะมีประเภทคือ Facebook Line และ Instagram ซึ่งจุดประสงค์แตกต่างกันของแต่ละบุคคล

ศุภศิลาป์ กุลจิตต์เจืองศ์ (2556) กล่าวว่า Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ต บริการหนึ่งที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสาร และรวมทำกิจกรรมใดกิจกรรม หนึ่งหรือหลาย ๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่น ๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โฟสรูปภาพโพสคลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อกแชทคุยกันแบบสด ๆ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ อาทิเช่น ขายสินค้าผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อย ๆ Line คือ แอปพลิเคชันที่ผสมผสาน บริการ Messaging และ Voice Over IP นำมาผนวกเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่งข้อความ โฟสรูปต่าง ๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียก็ได้โดยข้อมูลทั้งหมด ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยังสามารถใช้งาน ร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้อีกด้วย

การทำงานของ LINE นั้น มีลักษณะคล้าย ๆ กับ WhatsApp ที่ต้องใช้เบอร์โทรศัพท์ เพื่อยืนยันการใช้งาน แต่ LINE ได้เพิ่มลูกเล่นอื่น ๆ เข้ามา ทำให้LINE มีจุดเด่นเหนือกว่า WhatsApp องค์กรประกอบดังกล่าว จึงทำให้Line ได้รับความสนใจ และความนิยมกับคนทุกกลุ่มในปัจจุบัน

Instagram คือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพ และแต่งภาพบนสมาร์ตโฟน ที่มาพร้อมกับ ลูกเล่นการแต่งเติมสีสันให้กับรูปภาพด้วย Filters (ฟิลเตอร์) ต่าง ๆ ที่ให้เราสามารถเลือกปรับภาพได้ หลากหลาย และสวยงาม แนวอาร์ต ๆ ได้ตามใจชอบทั้งในเรื่องของ สี แสง เรียกได้ว่าสามารถปรับ อารมณ์ของรูปภาพได้ตามต้องการ และสามารถแชร์รูปภาพสวย ๆ วิวดีเพื่อน ๆ ที่อยู่สังคม ออนไลน์อื่น ๆ เช่น Twitter, Facebook, Tumblr และ Foursquare เป็นต้น และในตัว Instagram เองก็เป็นสังคมออนไลน์การแบ่งปันภาพถ่าย (Social Photo Sharing) เพราะ Instagram มีระบบ Followers และ Following ให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกติดตามชมรูปภาพ ความเคลื่อนไหวการใช้งาน ของเพื่อน ๆ ที่ใช้งานแอปพลิเคชันหากถูกใจ ชอบรูปภาพไหน สามารถกด Like รวมไปถึง Comment รูปภาพนั้นได้

วัชระ มณีสรี (2558) ปัจจุบันจึงมีการใช้Instagramในการขายสินค้า อาทิเช่น เสื้อผ้าแฟชั่นสตรี กระเป๋าเครื่องสำอาง และสินค้าอื่น ๆ อีกมากมาย เนื่องจากมีรูปภาพ และ รายละเอียดของสินค้าที่ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคสะดวกสบายในการสั่งซื้อสินค้ามากยิ่งขึ้น และได้รับความนิยมนอย่างมากในปัจจุบัน

ปัจจุบันถือเป็นสังคมแห่งยุคโลกาภิวัตน์เป็นผลมาจากการพัฒนาระบบสารสนเทศ ที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ซึ่งเทคโนโลยีนั้นถือว่ามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการ ติดต่อสื่อสารอย่างมาก ยุคโลกาภิวัตน์เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารของการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดน ทั้งนี้เมื่อเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารมีความทันสมัย ก้าวหน้า สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว

มีความคล่องตัวสูง ในเชิงธุรกิจด้านใดที่มีข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริงอยู่มากเท่าใดโอกาสที่จะพัฒนาธุรกิจให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้น เมื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคม ทำให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ให้ผู้ให้บริการสามารถติดต่อกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ และเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วทันเหตุการณ์

จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2557) กล่าวว่า ถึงแม้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) จะมีประโยชน์ต่อบุคคลและองค์กรมากมายนั้น แต่หากผู้ใช้ไม่คำนึงถึงผลกระทบหรือนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมก็เปรียบเสมือนดาบสองคม ที่จะส่งผลกระทบต่อผู้ใช้ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาจนำไปสู่ความเสียหาย การถูกล่อลวง การเกิดอาชญากรรม และการสูญเสียในที่สุด ดังนั้นหากใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบและระมัดระวัง ก็จะได้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมหาศาล

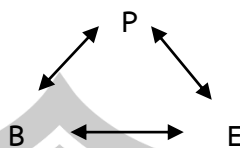
สรุปได้ การใช้แอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสาร สนทนา ซื้อขาย สินค้า จะช่วยทำให้ให้เราเข้าถึงกันได้ง่ายซื้อขายใช้จ่ายได้ง่าย เชื่อมสถานะได้ง่ายก่อให้เกิดประโยชน์แต่หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็ส่งผลกระทบมากมายเช่นกัน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

Bandura (1989) มีความเชื่อว่า พฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ได้เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคล (ปัญญาชีวภาพและสิ่งภายในอื่น ๆ) ร่วมด้วยและการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมซึ่งอาจเขียนได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 4 การแสดงการกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P) ได้แก่ปัญหาชีวภาพและสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้นก็ได้หมายความว่า ทั้งสามปัจจัยนั้นจะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกบางปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 นั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (Bandura, 1989) เพื่อให้เข้าใจได้ชัดเจนขึ้น จะขอพิจารณาปัจจัยที่กำหนดซึ่งกันและกันที่ละคู่แรกระหว่าง $P \leftrightarrow B$ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดความรู้สึกและการกระทำ ความคาดหวัง ความเชื่อการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง เป้าหมายและความตั้งใจ ซึ่งปัจจัยดังกล่าวกำหนดลักษณะและทิศทางของพฤติกรรมสิ่งที่คุณคิดเชื่อและรู้สึกจะกำหนดว่าคุณจะแสดงพฤติกรรมเช่นใด ในขณะที่เดียวกันการกระทำของคุณก็จะเป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดลักษณะการคิดและการสนองตอบทางอารมณ์ของเขา ลักษณะของร่างกายและระบบการรับรู้และระบบประสาทที่มีผลต่อพฤติกรรมและศักยภาพของคุณเช่นเดียวกับระบบการรับรู้และโครงสร้างของสมองก็ปรับเปลี่ยนได้ โดยประสบการณ์ทางพฤติกรรมเช่นกัน

การกำหนด $E \leftrightarrow P$ เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของคุณและสภาพแวดล้อม ความคาดหวังความเชื่ออารมณ์และความสามารถทางปัญญาของคุณนั้น จะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโดยอิทธิพลทางสังคมที่ให้คุณข้อมูลและการกระตุ้นการสนองตอบทางอารมณ์ โดยการผ่านตัวแบบการสอนและการชักจูงทางสังคม ขณะเดียวกันบุคคลจะกระตุ้นปฏิกิริยาสนองตอบที่แตกต่างกัน จากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เขาอาศัยอยู่ จากลักษณะทางกายภาพของเขา เช่น อายุ ขนาดของร่างกาย เชื้อชาติ เพศ และความน่าสนใจของร่างกายที่ค่อนข้างจะแยกออกจากสิ่งที่เขาพูดและกระทำ นอกจากนี้การสนองตอบนั้นยังขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานภาพทางสังคมของเขาด้วยเช่นเด็กที่ถูกมองว่าเป็นเด็กก้าวร้าวจะกระตุ้นให้เพื่อนมีปฏิกิริยาสนองตอบที่แตกต่างไปจากเด็กที่ถูกมองว่าไม่กล้าแสดงออก เป็นต้น ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าสถานภาพทางสังคมของเขาและลักษณะที่ปรากฏนั้นสามารถมีผลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมก่อนที่เขาจะพูดหรือกระทำสิ่งใดนั่นเอง

การกำหนดซึ่งกันและกันของ $B \leftrightarrow E$ เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมในชีวิตประจำวันของคนเรา พฤติกรรมเปลี่ยนเงื่อนไขสภาพแวดล้อม ในขณะที่เดียวกัน

เงื่อนไขของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปนั้นก็ทำให้พฤติกรรมถูกเปลี่ยนไปด้วยสภาพแวดล้อม จะไม่มีอิทธิพลใด ๆ ต่อบุคคลจนกว่าจะมีพฤติกรรมบางอย่างเกิดขึ้น เช่น ครูสอนจะไม่มีอิทธิพลต่อเด็กจนกว่าเด็กจะเข้าเรียน ผู้ปกครองจะไม่ชมเด็กถ้าเด็กยังไม่แสดงพฤติกรรมที่จะให้ชม เป็นต้น เนื่องจากทั้งพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน ดังนั้นบุคคลจึงเป็นทั้งผู้ก่อให้เกิดและเป็นทั้งผลผลิตของสภาพแวดล้อม การมีผลซึ่งกันและกันนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองของกระบวนการถ่ายทอดทางสังคมจากเดิม ซึ่งมองว่าผู้ปกครองมีอิทธิพลต่อเด็กเช่นใดมาเป็นทั้งผู้ปกครองและเด็กมีอิทธิพลต่อกันและกันเช่นใดแทน นอกจากนี้จะเสนอปัจจัยทั้ง 3 ที่กำหนดซึ่งกันและกันแล้ว Bandura ยังได้ขยายแนวคิดของการเสริมแรงออกไปอีก โดยกล่าวว่า การเสริมแรงมิได้ทำหน้าที่เพียงแต่ทำให้เกิดพฤติกรรมเพิ่มขึ้นเท่านั้น หากแต่อาจมีหน้าอื่น ๆ อีก ซึ่งเขาบอกว่า การเสริมแรงนั้นทำหน้าที่ 3 ประการ คือ

1. ทำหน้าที่เป็นข้อมูล ให้บุคคลรู้ว่าควรจะทำพฤติกรรมอะไรในสถานการณ์ใดในอนาคต เพราะการเสริมแรงด้วยตัวของมันจะไม่ทำให้พฤติกรรมกรรมของบุคคลเพิ่มขึ้นแม้ว่าบุคคลนั้นจะเคยได้รับการเสริมแรงมาก่อนแล้วก็ตามถ้าเขามีความเชื่อจากข้อมูลอื่น ๆ ว่าการแสดงพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันนั้นจะไม่ได้ได้รับการเสริมแรงในอนาคต

2. ทำหน้าที่เป็นสิ่งจูงใจ เนื่องจากประสบการณ์ในอดีตทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังว่าการกระทำบางอย่างจะทำให้ได้รับการเสริมแรง การที่บุคคลคาดหวังถึงผลกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตนี้ก็จะกลายเป็นแรงจูงใจต่อพฤติกรรมที่จะกระทำในปัจจุบัน ทำให้บุคคลเพิ่มโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวในเวลาต่อ ๆ มา

3. ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมแรง นั่นคือ เพิ่มความถี่ของพฤติกรรมแต่ว่าการเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมได้ดีนั้น บุคคลจะต้องตระหนักถึงการที่ได้รับการเสริมแรงนั้น ด้วยการเสริมแรงอาจจะมีประสิทธิภาพในการกำกับพฤติกรรมของบุคคลที่เคยเรียนรู้มาแล้วแต่ค่อนข้างจะไม่มีประสิทธิภาพในการทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และเป็นการยากที่บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ในธรรมชาติ โดยไม่ได้เห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมมาก่อนด้วยเหตุนี้ Bandura จึงมีความเชื่อว่า คนเราส่วนใหญ่จำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมจากผู้อื่นมาแทบทั้งสิ้น นอกจากนี้ปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม Bandura ยังได้เน้นแนวคิด 3 ประการ คือ

3.1 แนวคิดโดยการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning)

เป็นการเรียนรู้ของคนโดยการสังเกตจากตัวแบบ การสังเกตจากตัวแบบสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้ในเวลาเดียวกัน คนส่วนใหญ่จึงสามารถรับรู้เรื่องราวของคนในสังคมได้โดยผ่านสื่อ

3.2 แนวคิดการกำกับตนเอง (Self-Regulation) เกิดจากความเชื่อที่ว่ามนุษย์สามารถกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อควบคุมความคิดความรู้สึกและการกระทำของตนได้

3.3 แนวคิดของการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) การที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนที่จะแสดงพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้เมื่อบุคคลประเมินว่าตนมีความสามารถและสิ่งที่ตนกระทำนั้นไม่ยากเกินความสามารถของตน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอกล่าวถึงแนวคิดของการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) โดยการสังเกตจากตัวแบบที่จะนำมาใช้เป็นทฤษฎีพื้นฐานสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งพฤติกรรมหลายอย่างของนักเรียนเกิดจากการสังเกตตัวแบบทั้งพฤติกรรมที่ดีและไม่ดี การเรียนรู้โดยการสังเกตตัวแบบเกิดขึ้นจากหลายแหล่ง ทั้งในครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน และในชุมชน เป็นต้น

2. กระบวนการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมโดยการสังเกตจากตัวแบบแบนดูรา

Bandura (1989) เน้นว่า ในสถานการณ์ทางสังคมพฤติกรรมคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเรียนรู้แบบเราเรียนรู้จากตัวแบบ (Modeling) หลายชนิดในการเรียนรู้ผ่านตัวแบบตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็น โดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2550) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์เช่นตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์หรือตัวแบบที่เราอ่านในหนังสือ นอกจากนี้ตัวแบบเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ ก็คือคำแนะนำต่าง ๆ ที่เป็นคำพูดหรือที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ (Rice, 1999) กล่าวว่าการเรียนรู้ทางสังคมโดยการสังเกตจากกลุ่มเพื่อนนั้น เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนในหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านทัศนคติ ค่านิยม กิริยาท่าทางและความเชื่อ วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่เหมาะสมก็มักจะทำพฤติกรรมที่เหมาะสมเหมือนกับเพื่อน ๆ ในทำนองเดียวกันกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเช่นดื่มเหล้าสูบบุหรี่หนีเรียนก็อาจจะทำพฤติกรรมที่ไม่ดีเหล่านี้เหมือนกับเพื่อน ๆ ได้เช่นเดียวกัน เมื่ออิทธิพลจากครอบครัวลดลงดารานักร้องนักแสดงและเพื่อน ๆ จะกลายเป็นตัวแบบที่มีความสำคัญมากขึ้น

สรุปว่า กระบวนการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมโดยการสังเกตจากตัวแบบคือสถานการณ์ทางสมมติพฤติกรรมที่จัดทำขึ้นหรือจากบุคคลสำคัญ คนส่วนมากจะเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเรียนรู้แบบจากตัวแบบ (Modeling) ซึ่งมีทั้งตัวแบบที่มีชีวิตและตัวแบบสัญลักษณ์

3. ประเภทของตัวแบบแบนดูรา

ปรียาพรวงค์ อนุตรโรจน์ (2553) แบ่งแม่แบบออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แม่แบบที่มีชีวิต (Live Model) ได้แก่ บุคคลในครอบครัวเพื่อนหรือผู้คนที่ผู้สังเกตสามารถติดต่อสัมพันธ์ได้

2. แม่แบบสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ได้แก่ ภาพแม่แบบในสื่อสารมวลชนทั้งหลายเช่นในภาพยนตร์โทรทัศน์หนังสือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. แม่แบบในรูปคำสอน (Verbal Description or Instruction) เป็นแม่แบบเป็นการพูดหรือการบอกทางวาจาหรือเป็นคำสอนในภาษาเขียนเช่นชุดคำสอนในการปฏิบัติงานควบคุมเครื่องจักรหรือคำอธิบายการประกอบชิ้นส่วนต่างๆเข้าเป็นอุปกรณ์อย่างหนึ่ง เป็นต้น

แบนดูรา (Bandura, 1989) ได้จำแนกประเภทหลัก ๆ ของตัวแบบออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ (Live Model) คือตัวแบบที่เป็นบุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง

2. ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) คือตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือหนังสือนวนิยาย เป็นต้น

สรุปประเภทของตัวแบบมี 2 ประเภท คือ ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ๆ คือตัวแบบที่เป็นบุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง เช่น บุคคลในครอบครัว ครู เพื่อน หรือบุคคลทั่วไป ตัวแบบสัญลักษณ์คือตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือ อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การ์ตูน วิทยุ เป็นต้น

4. อิทธิพลของตัวแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล

แบนดูรา (Bandura, 1969) ได้กล่าวว่า ตัวแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล 3 ด้าน คือ

1. ช่วยให้บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ ๆ หรือทักษะใหม่ ๆ ซึ่งจากผลของตัวแบบในลักษณะเช่นนี้ทำให้สามารถนำวิธีการเสนอตัวแบบไปสร้างพฤติกรรมใหม่ ๆ ให้กับบุคคลที่ยังไม่เคยกระทำพฤติกรรมดังกล่าว เช่น หากวัยรุ่นในสังคมมีพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรแล้วได้รับการยอมรับชื่นชมก็จะทำให้วัยรุ่นเลียนแบบพฤติกรรมได้

2. มีผลทำให้เกิดการระงับหรือยุติการระงับการแสดงพฤติกรรมของผู้ที่สังเกตตัวแบบได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าเมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับผลกรรมเช่นใด ถ้าตัวแบบแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับผลกรรมที่เป็นสิ่งที่ไม่พึงพอใจแนวโน้มที่ผู้สังเกตตัวแบบจะไม่แสดงพฤติกรรมตามตัวแบบนั้นจะสูงมากก็เท่ากับตัวแบบทำหน้าที่ระงับการเกิดพฤติกรรมดังกล่าว

3. ช่วยให้พฤติกรรมที่เคยได้รับการเรียนรู้มาแล้วได้มีโอกาสแสดงออกหรือถ้าเคยแสดงออกแล้ว แต่ไม่ค่อยได้ค่อยได้แสดงออก ก็ทำให้แสดงออกมากขึ้น ผลของตัวแบบจะทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงบราวน์ (Brown and others, 1988) ได้กล่าวว่า เมื่อเด็กโตขึ้นนอกจากครอบครัวที่ได้ถือว่าเป็นหน่วยพื้นฐานของเด็กที่จะหล่อหลอมและสนับสนุนพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแล้ว อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนก็มีความสำคัญในการที่จะเชื่อมต่อระหว่างครอบครัว ซึ่งปฏิบัติหน้าที่โดย บิดา มารดา ผู้ปกครอง กับอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น การกระทำหรือการปฏิบัติของพ่อแม่จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของวัยรุ่น และเมื่อวัยรุ่นได้เข้ากลุ่มกับเพื่อน ก็จะได้รับบรรทัดฐานของกลุ่มและแรงกดดันจากเพื่อนซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมวัยรุ่น

สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม หมายถึง การที่มนุษย์แสดงพฤติกรรมใดนั้นเกิดจากปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ความคิด ความเชื่อ และความคาดหวัง ร่วมกับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเรียนรู้แบบมนุษย์เรียนรู้จากตัวแบบ (Modeling) ได้หลายชนิดบุคคลจริง ๆ (Live Model) เช่น เพื่อนตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ได้แก่ สื่อมวลชนต่าง ๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต หนังสือ เป็นต้น

5. กระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต

แบนดูรา (Bandura, 1977) อธิบายว่า กระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่าง คือ

1. กระบวนการความใส่ใจ (Attention) ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็自然不会เกิดขึ้น ดังนั้นการเรียนรู้แบบนี้อาจเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องมีความต้องการและทัศนคติของผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต

2. กระบวนการจดจำ (Retention Process) การที่ผู้เรียนหรือผู้สังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เป็นเพราะ ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว แบนดูราพบว่า ผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรมหรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูดหรือสามารถมีภาพพจน์สิ่งที่ตนสังเกตเห็นในใจจะเป็นผู้ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉย ๆ หรือทำงานอื่นในขณะที่ดูตัวแบบไปด้วย สรุปแล้วผู้สังเกตที่สามารถระลึกถึงสิ่งที่สังเกตเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual Imagery) และสามารถเข้ารหัสด้วยคำพูดหรือถ้อยคำจะเป็นผู้ที่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้ แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนาน ๆ และนอกจากนี้ถ้าผู้สังเกตหรือผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ซ้ำก็จะเป็นการช่วยความจำให้ดียิ่งขึ้น

3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction Process)

กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนแปรสภาพภาพพจน์หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัส เป็นถ้อยคำ ในที่สุดแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ ปัจจัยที่สำคัญของกระบวนการนี้คือ ความพร้อมทางด้านร่างกายและทักษะที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเลียนแบบของผู้เรียน ถ้าหากผู้เรียนไม่พร้อมก็จะไม่สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้ บันดูรากล่าวว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบไม่ใช่เป็นพฤติกรรมที่ลอกแบบอย่างตรงไปตรงมา การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วยกระบวนการทางพุทธิปัญญาและความพร้อมทางด้านร่างกายของผู้เรียนฉะนั้นในขั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบของแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกัน

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องจากความคาดหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่า การแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ในห้องเรียน เวลาครูให้รางวัลหรือลงโทษ พฤติกรรมของนักเรียนคนใดคนหนึ่งนักเรียนทั้งห้องก็จะเรียนรู้โดยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจ บันดูราจะกล่าวถึงความสำคัญของแรงเสริมบวกว่ามีผลต่อพฤติกรรมที่ผู้เรียนเลียนแบบตัวแบบ

แบนดูรา (Bandura, 1989) ได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบประกอบด้วย 4 กระบวนการดังต่อไปนี้

1. กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้มากจากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจและรับรู้ได้อย่างแม่นยำถึงพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกกระบวนการตั้งใจ จะเป็นตัวกำหนดว่าบุคคลสังเกตอะไรจากตัวแบบนั้น องค์ประกอบที่มีผลต่อกระบวนการตั้งใจ แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบของตัวแบบเอง พบว่า ตัวแบบที่ทำให้บุคคลมีความตั้งใจจะสังเกตนั้นต้องเป็นตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ พฤติกรรมที่แสดงออกไม่สลับซับซ้อนมากนัก จิตใจ รวมทั้งพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกนั้นควรมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์อีก ด้วยนอกจากองค์ประกอบของตัวแบบแล้วยังมีองค์ประกอบของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ซึ่งรวมทั้งการเห็น การได้ยิน การรับรู้รสกลิ่น และสัมผัส จุดของการรับรู้ความสามารถทางปัญญาระดับของการตื่นตัวและความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อน

2. กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) บุคคลจะไม่ได้รับอิทธิพลมากนักจากตัวแบบถ้าเขาไม่สามารถจดจำได้ถึงลักษณะของตัวแบบบุคคลจะต้องแปลงข้อมูลจากตัวแบบเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์และจัดโครงสร้าง เพื่อให้จำได้ง่ายขึ้นซึ่งแน่นอน ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการ

เก็บจำคือ การเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้ง่ายแก่การจำการจัดระบบโครงสร้างทางปัญญา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเองและชักซ้อม ด้วยการกระทำนอกจากนี้ ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางปัญญาและโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วย

3. กระบวนการกระทำ (Production Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตแปลงสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้ขึ้นมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จำได้ในการสังเกตการกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเองและการเปรียบเทียบ การกระทำกับภาพที่จำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถทางกายและทักษะในพฤติกรรมย่อย ๆ ต่าง ๆ ที่จะทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามตัวแบบ

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) การที่บุคคลที่เกิดการเรียนรู้แล้ว จะแสดงพฤติกรรมหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจกระบวนการจูงใจย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจภายนอก สิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้เป็นสิ่งของที่จับต้องได้เป็นที่ยอมรับของสังคมและพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้นสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับ ตลอดจนสิ่งล่อใจของตนเองซึ่งอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของและการประเมินตนเอง นอกจากนี้ในแง่ของผู้สังเกตนั้นยังขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในสิ่งล่อใจ ความลำเอียงจากการเปรียบเทียบทางสังคมและมาตรฐานภายในตนเอง

สรุปได้ว่า กระบวนการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมโดยสังเกตจากตัวแบบนั้นได้มี

4 กระบวนการ คือ กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) กระบวนการกระทำ (Production Processes) กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) ในช่วงวัยรุ่นนี้จะได้รับอิทธิพลจากตัวแบบทั้งพ่อแม่ครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อน ถือได้ว่าเป็นตัวแบบที่มีอิทธิพลสูงสุดและสำคัญที่สุดสำหรับวัยรุ่น นอกจากนี้อิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ตหรือสื่อออนไลน์ก็ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญกับวัยรุ่นในยุคปัจจุบันเช่นกัน ถ้าไม่ได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดหรือปล่อยให้วัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะสมอาจทำให้เด็กวัยรุ่นเรียนแบบพฤติกรรมแบบผิด ๆ จนก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเอง ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Model) มาศึกษาเพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ โดยประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมเพื่อเพิ่มการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

การพัฒนาโปรแกรม

1. ความหมายของโปรแกรมการสอน

วรภรณ์ จันทรเรือง (2549) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมการสอนว่า โปรแกรมการสอน หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนการสอน เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไปหรือผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น เด็กที่มีความสามารถพิเศษ เด็กพิการ เด็กที่มีผลการเรียนต่ำ ให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ เช่น การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ โปรแกรมการพัฒนาและส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (พสวท.) โปรแกรมการศึกษาทางอาชีพ โปรแกรมการเตรียมความพร้อมทางอาชีพ โปรแกรมการสอนตามแนวคิดของราชส์ฮาร์มินและไซมอนที่มีต่อขั้นการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่รายละเอียดของโปรแกรมจะประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายลักษณะของโปรแกรม การคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรม วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลโปรแกรม

ดวงเดือน อ่อนน่วม (2529) ให้ความหมายของโปรแกรมไว้ว่า คือ รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไปหรือผู้เรียนที่มีคุณลักษณะพิเศษ เช่น เด็กที่มีความสามารถพิเศษ เด็กพิการเด็กที่มีผลการเรียนต่ำให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ เช่น การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็กพิเศษ โปรแกรมการพัฒนาและส่งเสริมผู้มีความสามารถพิเศษทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โปรแกรมการศึกษาทางอาชีพโปรแกรมการเตรียมความพร้อมทางอาชีพ เป็นต้น

อัมพรรัตน์ วัฒนะโชติ (2536) โปรแกรมการสอน หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้มากที่สุด โดยที่ผู้สร้างโปรแกรมสอนจะเรียกโปรแกรมต่างกันตามจุดมุ่งหมายหรือลักษณะโปรแกรมที่วางไว้

Rothwell and Cooksoon (1997) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมการสอนว่า โปรแกรมการสอนเป็นเสมือนสื่อหน้าที่ก่อให้เกิดลำดับขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่จำเป็น โดยมีภาระสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียน จากความสามารถหรือพฤติกรรมในระดับกว้าง ๆ ในตอนต้นไปสู่ความสามารถหรือพฤติกรรมที่มีความเจาะจงในตอนท้าย

2. องค์ประกอบของโปรแกรม

คูเปอร์ และวอร์ดเดน (Cooper and Worden) กล่าวถึงโปรแกรมการสอน มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. จุดประสงค์
2. ความต้องการของผู้เรียนลักษณะผู้เรียนความสามารถของนักเรียนที่จะสอน
3. กระบวนการเรียนการสอน
4. สื่อวัสดุอุปกรณ์หนังสือเกมและสิ่งอื่นที่ต้องการใช้

3. องค์ประกอบ/หลักการในการพัฒนาโปรแกรม

ยุคลักษณะ เฮอร์รัทซ์ (2557) กล่าวถึงแนวคิดและหลักเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมสรุปได้ดังนี้

แนวคิดของโบเยล (Boyle, 1981) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการพัฒนาโปรแกรมสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างพื้นฐานทางปรัชญาในการพัฒนาโปรแกรมความเชื่อและค่านิยมของนักพัฒนาโปรแกรมแต่ละคนที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อการพัฒนาโปรแกรมเช่นถ้านักพัฒนาโปรแกรมมีความเชื่อพื้นฐานเชิงปรัชญาว่าผู้เรียนควรเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนและเป็นผู้สามารถจะชี้นำตนเองได้การจัดการเรียนการสอนจะให้ความสำคัญกับเทคนิคที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพยายามศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด

2. การวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาความต้องการหรือสิ่งที่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมกังวลห่วงใยเป้าหมายสำคัญที่สุดของการพัฒนาโปรแกรมทางการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่คือการช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมบรรลุความสำเร็จในเรื่องที่เป็นประโยชน์แก่ตัวเองในการวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาของสถานการณ์ในบางกรณีสิ่งที่ถูกกำหนดว่าเป็นความต้องการปัญหาอาจไม่ใช่ปัญหาที่แท้จริงนักพัฒนาโปรแกรมจึงต้องวิเคราะห์สถานการณ์อย่างลึกซึ้งจนสามารถลำดับความต้องการและปัญหาได้

3. การมีส่วนร่วมของผู้รับบริการเป็นการส่งเสริมให้บุคคลสนใจและบุคคลอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการของโปรแกรมและกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นแนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมนี้เป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับการพัฒนาโปรแกรมทุกประเภท

4. ระดับทางสติปัญญาและสถานภาพทางสังคมของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนักพัฒนาจะต้องให้ความสำคัญเรื่องความแตกต่างของบุคคลจะต้องรู้ว่าผู้ใหญ่ต่างจากเด็กแม้จะอยู่ในกลุ่มวิชาชีพเดียวกันก็มีความแตกต่างเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนรู้ภูมิหลังทางสังคมเศรษฐกิจเชื้อชาติและประสบการณ์ในวิชาชีพความแตกต่างของแต่ละบุคคลมีผลต่อกระบวนการพัฒนาโปรแกรม ตัวอย่างเช่นผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยในสถานการณ์ที่ใช้สถานการณ์กลุ่มจะหวาดกลัวการเรียนการสอนในรูปแบบกลุ่มต่างๆ

5. ศึกษาแหล่งข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์และการกำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมแหล่งข้อมูลที่ควรศึกษา คือ ตัวผู้เข้าร่วมโปรแกรม สถานการณ์ปัจจุบันเกี่ยวกับสังคมหรือ

สภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้เรียน และเนื้อหาวิชาการแหล่งข้อมูลใดแหล่งหนึ่ง ไม่เพียงพอต่อการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ดี

6. การยอมรับเรื่องข้อจำกัดเกี่ยวกับสถาบันและบุคคลข้อจำกัดต่าง ๆ ได้แก่ ปรัชญาขององค์กรเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมหรือกลุ่มในสังคมมีความคิดเห็นขัดแย้งงบประมาณ ไม่เพียงพอ ความเชื่อของผู้ให้การสนับสนุนทางการเงิน ความเชื่อของผู้รับบริการเกี่ยวกับโปรแกรม ความเชื่อของฝ่ายบริหารภายในองค์กรเกี่ยวกับลำดับ ความสำคัญของโปรแกรมความเชื่อของ นักพัฒนาโปรแกรมเองเกี่ยวกับโปรแกรม

7. ระดับความยืดหยุ่นของการวางแผนโปรแกรม เนื่องจากการพัฒนาโปรแกรม มีลักษณะเป็นการพัฒนาและเกี่ยวกับปัญหา การกำหนดและพยายามควบคุมทุกปัจจัย ทุกขั้นตอน เป็นเรื่องเรื่องยาก การประเมินผลวัตถุประสงค์และวิธีการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องจะช่วยให้ได้ หลายทางเลือก ทำให้โปรแกรมมีความยืดหยุ่น

8. การเลือกและการจัดกิจกรรมเชิงประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผล จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนและผู้สอนร่วมมือกันผู้เรียนที่คิดว่าไม่ต้องทำอะไรนอกจากฟังบรรยาย จะไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

9. การประเมินประสิทธิภาพและผลกระทบจุดมุ่งหมายสำคัญของการ ประเมินผลคือ การนำผลไปใช้ประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรม การประเมินผล โปรแกรมจึงเกี่ยวข้องกับเรื่องต่อไปนี้

9.1 การกำหนดมาตรฐานหรือเกณฑ์

9.2 การรวบรวมข้อมูลฐานเกี่ยวกับเกณฑ์ที่กำหนดขึ้น

9.3 การพิจารณาตัดสินผลโดยเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับข้อมูลรวบรวมไว้

9.10 การเลือกวิธีการเทคนิคและอุปกรณ์การเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกแนวคิดของ

Caffarella (1994) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาโปรแกรมสรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมเพื่อสะท้อนให้ผู้เรียนหรือผู้รับบริการ ตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์จากโปรแกรม

1.2 ประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

1.3 ตรวจสอบว่าวัตถุประสงค์ของโปรแกรมมีความชัดเจนหรือไม่

ก่อนนำเสนอผู้เกี่ยวข้อง

1.4 ใช้วัตถุประสงค์ของโปรแกรม เป็นการตรวจสอบภายในว่าโปรแกรมมีความสอดคล้องตรงกับความต้องการและปัญหาหรือไม่ เช่น วิธีการจัดการเรียนการสอน การประเมินความต้องการ

2. การสร้างแผนการเรียนรู้

2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างชัดเจน

2.2 เลือกและลำดับเนื้อหาสาระตามระดับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียนตามลักษณะเนื้อหาวิชาการและสิ่งที่ผู้สอนเห็นว่าเหมาะสม

2.3 เลือกเทคนิคการเรียนการสอนเพื่อให้ได้ผลตามที่คาดหวังไว้ในการจัดการเรียนการสอนเช่นการบรรยายกรณีศึกษาบทบาทสมมุติการละเล่นการเล่าเรื่อง

2.4 เลือกและหรือพัฒนาสื่อที่จะเสริมการเรียนการสอน

2.5 ในแต่ละกิจกรรมเลือกวิธีการประเมินผลที่จะช่วยเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และช่วยให้รู้ว่าการเรียนการสอนได้ผลตามที่คาดหวังไว้หรือไม่

3. การสร้างแผนงานการประเมินผล

3.1 ระบุระเบียบวิธีการที่จะประเมินผลทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

3.2 กำหนดวิธีการจะรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อการประเมินผล เช่น การสังเกต การใช้แบบสอบถาม

3.3 วางแผนล่วงหน้าว่าจะใช้วิธีการใดในการวิเคราะห์ข้อมูลและวิธีการใดที่จะนำมาใช้

3.4 อธิบายเกณฑ์ในการพิจารณาคุณค่าและประโยชน์ของโปรแกรม

3.5 นำผลจากการประเมินโปรแกรมและเสนอข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงโปรแกรมต่อไปในอนาคต

จอยส์ และเวล (Joyce and Weil, 1985) กล่าวถึงหลักการในการพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอนสรุปสาระสำคัญ ดังนี้

1. โปรแกรมหรือรูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีด้านจิตวิทยาการเรียนรู้ เป็นต้น
2. เมื่อพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอน ก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลายต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพในเชิงการใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไข
3. การพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอนอาจออกแบบให้ใช้ได้กว้างขวางหรือเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงได้อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

4. การพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบการสอน จะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ถือเป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ กล่าวคือ ถ้าผู้ใช้นำรูปแบบการสอนไปใช้ตรงกับจุดมุ่งหมายหลัก จะจะทำให้เกิดผลสูงสุด แต่ก็สามารถนำรูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

4. ขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรม

แมคคลอฟลิน และเอียร์เชซ (McLaughlin, 1976) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมการสอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การประเมินผู้เรียน
2. การตั้งเป้าหมายและจุดประสงค์การสอน
3. การวิเคราะห์งาน
4. การเลือกและใช้กลยุทธ์การสอนรวมทั้งวัสดุอุปกรณ์
5. การประเมินผลโปรแกรม

ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาต้องมีการประเมินผลโปรแกรม เพื่อทราบว่าโปรแกรมนั้นมีคุณภาพมากน้อยเพียงใด ตามความคิดเห็นของไทเลอร์ (Tyler, 1949) นั้นการประเมินผลคือการเปรียบเทียบพฤติกรรมเฉพาะอย่างกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่วางไว้ โดยมีความเชื่อว่าจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้อย่างชัดเจนรัดกุมและจำเพาะเจาะจงแล้ว จะเป็นแนวทางช่วยในการประเมินได้เป็นอย่างดีในภายหลัง

สรุปได้ว่า การพัฒนาโปรแกรมต้องศึกษาปัญหารายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์ จุดมุ่งหมายองค์ประกอบ วิเคราะห์ปัญหาที่มีผลกระทบต่อศึกษาแหล่งข้อมูล การวางแผนขั้นตอนในการและการประเมินโปรแกรม เพื่อตรวจสอบจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้และเป็นแนวทางในการช่วยพัฒนาโปรแกรมต่อไป

5. ข้อเสนอแนะในการนำโปรแกรมไปใช้

จากโปรแกรมส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ดังกล่าว ครูสามารถนำโปรแกรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการฝึกปฏิบัติดังนี้

5.1 ศึกษาองค์ประกอบของโปรแกรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจในลำดับขั้นตอนกิจกรรมและการปฏิบัติ

5.2 ศึกษาลักษณะการสอดแทรกคำถาม/กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์

5.3 ศึกษาลักษณะกิจกรรมการเรียนการสอนจากตัวอย่างโปรแกรม

5.4 ฝึกวิเคราะห์กิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้

5.5 ศึกษาวิธีวัดและประเมินผล

ในการวิจัยครั้งนี้วิธีการวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์ไม่สามารถวัดได้โดยตรงแต่สามารถวัดได้โดยทางอ้อมจากการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อข้อความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเลือกใช้แบบวัดตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับคือมากที่สุดมากปานกลางน้อยและน้อยที่สุดการให้คะแนนด้านนิมมานคือ 5, 4, 3, 2 และ 1 การให้คะแนนด้านนิเสธตรงข้ามกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ภูษณิศา แก้วเขียว (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้และการรับรู้ผลกระทบจากเฟซบุ๊กของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนนทบุรี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนนทบุรี และคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จำนวน 400 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กผ่านเครื่องรับโทรศัพท์มากที่สุด มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ติดต่อกับเพื่อนเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเฟซบุ๊กมากกว่า 3 ปี และใช้เฟซบุ๊กมากกว่า 3 ครั้งขึ้นไปต่อวัน กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ผลกระทบในด้านชีวิตประจำวันมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านสังคมและรับรู้ผลกระทบด้านการเรียนน้อยที่สุด พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กในประเด็นเรื่องช่วงเวลาที่ใช้เฟซบุ๊กบ่อยที่สุด ด้านการเรียนมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ผลกระทบจากการใช้เฟซบุ๊กในประเด็นเรื่องจำนวนครั้งต่อวันในการใช้เฟซบุ๊ก รวมถึงช่วงเวลาที่ใช้เฟซบุ๊กบ่อยที่สุด และด้านสังคมมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ผลกระทบในประเด็นเรื่องระยะเวลาการใช้เฟซบุ๊ก จำนวนครั้งต่อวันในการใช้ ระยะเวลาเฉลี่ยที่ใช้เฟซบุ๊กแต่ละครั้ง และช่วงเวลาที่ใช้เฟซบุ๊กบ่อยที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นาฎยา วงษ์คำ (2556) ได้ศึกษาพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดจังหวัดชัยภูมิ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1,000 คน จาก 20 โรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการทำหน้าที่ของครอบครัว แบบวัดอิทธิพลของสื่อ แบบวัดความฉลาดในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค แบบวัดการควบคุมตนเอง แบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง แบบวัดเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และแบบวัดการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ คือ การทำหน้าที่ของครอบครัว ความเชื่อมั่นในตัวเอง และตัวแปรที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม

ต่อเจตคติต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ คือ อิทธิพลของสื่อความฉลาดในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค และการควบคุมตนเอง ซึ่งตัวแปรในโมเดลทั้งหมดสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรเจตคติต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ได้ร้อยละ 72.30

เกริดา โคตรชารี (2555) ได้ศึกษาปัจจัยนำของการรับรู้ความเสี่ยงและพฤติกรรม การซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวาย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึง 1. ปัจจัยนำของการรับรู้ความเสี่ยง 2. การรับรู้ความเสี่ยงออนไลน์และ 3. พฤติกรรม การซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวาย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจแบบวัดครั้งเดียว และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครซึ่งเคยซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้ง ภายในระยะเวลา 6 เดือน นับถึงวันที่ตอบแบบสอบถาม ทั้งประชากรในเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์ (ผู้ที่มีอายุระหว่าง 32-48 ปี) และเจนเนอเรชั่นวาย (ผู้ที่มีอายุระหว่าง 16-31 ปี) จำนวนทั้งสิ้น 242 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวายที่มีประสบการณ์ในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์มีปัจจัยนำของการรับรู้ความเสี่ยงแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยปัจจัยนำที่ศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ การเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต พฤติกรรม การซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ และความเชื่อใจต่อการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ โดยมีข้อยกเว้นด้านพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ที่พบว่า เจนเนอเรชั่นเอ็กซ์ใช้ปริมาณเงินในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์มากกว่าเจนเนอเรชั่นวายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่เดียวกันผู้บริโภคทั้งสองเจนเนอเรชั่นมีการรับรู้ความเสี่ยงออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งการรับรู้ความเสี่ยงที่ผู้บริโภคทั้งสองเจนเนอเรชั่นให้ความสำคัญมากที่สุด ได้แก่ ความเสี่ยงด้านการทำงานของผลิตภัณฑ์ ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว ความเสี่ยงด้านการเงิน ความเสี่ยงด้านเวลา ความเสี่ยงด้านกายภาพ ความเสี่ยงด้านจิตวิทยา และความเสี่ยงด้านสังคม ตามลำดับ ส่วนทางด้านผลของการรับรู้ความเสี่ยง พบว่า ผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวายมีทัศนคติและความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ และวิธีการลดระดับการรับรู้ความเสี่ยงออนไลน์สำหรับนำไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป

รัตนากร เสริญสุขสัมฤทธิ์ (2553) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าทางโฆษณาออนไลน์ เก็บข้อมูลจากผู้ที่เคยดูโฆษณาทางอินเทอร์เน็ตจำนวน 400 คน โดยสุ่มเลือกเขตพื้นที่ในกรุงเทพฯ ศึกษาจาก 5 เขต โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) ให้เหลือเพียง 5 เขต ได้แก่ เขตลาดพร้าว เขตบางนา เขตปทุมวัน เขตพระนคร และเขตพญาไท พบว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรีหรือร้อยละ 49.5 ส่วนใหญ่ชอบรูปแบบโฆษณา

แบบแผนเนอร์ร้อยละ 40.3 และคาดหวังจะได้รับข้อมูลที่รวดเร็วตามกระแสสังคมทันร้อยละ 42.3 โดยใช้ประโยชน์ในด้านการเลือกซื้อเครื่องสำอางร้อยละ 28.3 เสื้อผ้าเครื่องประดับร้อยละ 21.8 และประดับยนต์อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ร้อยละ 17.8 โดยเลือกซื้อสินค้าหรือบริการจากสื่อโฆษณาสินค้าทางอินเทอร์เน็ตจากไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ร้อยละ 42.5 และมีความคาดหวังของการเปิดรับโฆษณาสินค้าอินเทอร์เน็ตโดยได้รับข้อมูลโดยตรงจากเจ้าของสินค้าร้อยละ 44.5

วราพร วรเนตร และไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว (2554) ศึกษาเรื่องการรับรู้ความเสี่ยง ความไว้วางใจและความตั้งใจซื้อประกันภัยผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของการรับรู้ความเสี่ยงในการซื้อประกันภัยผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อประกันภัย 2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของความไว้วางใจในการซื้อประกันภัยผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อประกันภัย การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากผู้บริโภคอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 400 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย และแบบโควตา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงเส้น ในรูปแบบของการวิเคราะห์ความถดถอยแบบพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคมีการรับรู้ความเสี่ยงในระดับปานกลางและมีความไว้วางใจในการซื้อประกันภัยผ่านทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก ในขณะที่ความตั้งใจซื้อประกันภัยผ่านทางอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาถึงอิทธิพลของการรับรู้ความเสี่ยงและความไว้วางใจที่มีต่อความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค และยังพบว่าการรับรู้ความเสี่ยงและความไว้วางใจในการซื้อประกันภัยผ่านทางอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ณิชภัค อโนทิพย์ (2556) ศึกษาเรื่อง การศึกษาการรับรู้ความเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ของผู้บริโภค การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา 1. พฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ของผู้บริโภคเปรียบเทียบการรับรู้ความเสี่ยงของผู้บริโภคในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์โดยจำแนกเพศอายุ 2. อิทธิพลของการรับรู้ความเสี่ยงที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ของผู้บริโภคและความตั้งใจในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ในอนาคตของผู้บริโภค โดยจำแนกการรับรู้ความเสี่ยงออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ การรับรู้ความเสี่ยงด้านการเงิน ด้านหน้าที่ของผลิตภัณฑ์ ด้านเวลา ด้านจิตวิทยา และด้านสังคม ใช้แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์กับกลุ่มตัวอย่าง โดยทำการเลือกตัวอย่างของกลุ่มลูกค้าที่ซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็นด้วยวิธีการสุ่มแบบการเลือกตัวอย่างจากความสะดวกหรืออย่างง่าย ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การแจกแจงแบบที และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรับรู้ความเสี่ยงด้านหน้าที่ของผลิตภัณฑ์มากที่สุดเป็นอันดับ 1 รองลงมา คือ การรับรู้ความเสี่ยงด้านการเงินการรับรู้

ความเสี่ยงด้านเวลา การรับรู้ความเสี่ยงด้านจิตวิทยา และการรับรู้ความเสี่ยงด้านสังคม ตามลำดับ ในด้านการศึกษาอิทธิพลของการรับรู้ความเสี่ยงในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บเฟซบุ๊ก ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บเฟซบุ๊ก และการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่า การรับรู้ความเสี่ยงในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บเฟซบุ๊กมีผลกระทบเชิงลบต่อความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ในอนาคตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปนิพรรณ จันทรรนิภา (2546) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง และอินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่มีสาระมาก เช่น การเล่นเกมไอซีคิวแซดเป็นการคุยกันระหว่างชายหญิงวัยรุ่น ซึ่งไม่มีประโยชน์ทางการศึกษา และแนวทางป้องกันแก้ไข ควรจะเริ่มต้นตั้งแต่ครอบครัว ที่บิดามารดาจะต้องเป็นผู้ชี้แนะและควบคุมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ส่วนนักเรียนเองก็ควรระวังพฤติกรรมอย่างเหมาะสม และผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจำแนกตามเพศ พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นัยนา ชำชอง (2550) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 1 ผลวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านการใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์อยู่ในระดับน้อย และจรรยาบรรณบนอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามเพศ พบว่า นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน ยกเว้นอยู่ด้านเดียว คือด้านจรรยาบรรณบนอินเทอร์เน็ต แต่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเพศหญิงมีจรรยาบรรณสูงกว่าเพศชาย เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามสถานที่ใช้งาน อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ชลธชา พลีสิ่ง (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ทักษะคติของผู้ใช้เฟซบุ๊กต่อพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มตัวอย่างคือผู้ใช้บริการเฟซบุ๊ก จำนวน 400 ตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยช่วงอายุระหว่าง 20-29 ปี มีสถานะภาพโสด ระดับการศึกษาส่วนใหญ่เป็นปริญญาตรี ส่วนใหญ่อาชีพเป็นพนักงาน/เจ้าหน้าที่บริษัทเอกชน และมีรายได้เฉลี่ย 10,001-20,000 บาท ส่วนใหญ่ใช้บริการ 5 วันต่อสัปดาห์ ระยะเวลาการใช้งาน 4-6 ชั่วโมงต่อวัน วัตถุประสงค์ส่วนใหญ่ใช้ติดต่อสื่อสารกัน ด้านประสบการณ์ในการใช้บริการ ส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์ ด้านความต้องการส่วนใหญ่จะใช้บริการเพื่อซื้อสินค้าประเภทเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายเครื่องประดับ ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับทัศนคติมากที่สุดคือด้านเทคโนโลยีระดับมากและเรียงตามลำดับลงมาคือด้านข้อมูลบริการด้านความปลอดภัยและด้านบริการ ตามลำดับผลการวิเคราะห์ภาพรวมพบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้บริการเฟซบุ๊ก สถานภาพ

ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน มีผลต่อความคิดเห็นด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างกันส่วน ภาพรวมพฤติกรรมพบว่าระยะเวลาใช้บริการต่อวัน วัตถุประสงค์และประสบการณ์ใช้บริการมีผลต่อ ความคิดเห็นด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างกัน

อริศรา เกิดขันหมาก (2556) ได้ศึกษาเรื่องความไว้วางใจของผู้ใช้บริการซื้อเครื่องสำอาง ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างคือ ประชากรในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 400 ตัวอย่าง พบว่า ปัจจัยประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันไม่มีผลต่อความไว้วางใจของผู้ใช้บริการเครื่องสำอางผ่านอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านอายุ ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ผลิตภัณฑ์ บุคคล และกระบวนการที่แตกต่างกัน ไม่มีความสัมพันธ์ต่อความไว้วางใจของผู้ใช้บริการซื้อเครื่องสำอางผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านราคาช่องทางการจำหน่าย การส่งเสริมการตลาด การสร้างคุณภาพที่แตกต่างกันเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์ต่อความไว้วางใจของผู้ใช้บริการซื้อเครื่องสำอางผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่แตกต่างกัน ปัจจัยด้านอื่นๆ ได้แก่ ภาพลักษณ์สินค้าและความภักดีต่อสินค้ามีความสัมพันธ์ต่อความไว้วางใจของผู้ใช้บริการซื้อเครื่องสำอางผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่แตกต่างกัน

ชาติเชื้อ หล้าตา (2552) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา ทศบาลนครขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครขอนแก่น 5 แห่ง จำนวน 336 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า Chi-Square ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 53.6) กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ร้อยละ 44.9) นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียน 2.50–3.49 (ร้อยละ 49.9) ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป (ร้อยละ 35.1) ส่วนใหญ่มีรายได้ตั้งแต่ 5,000–9,999 บาท (ร้อยละ 34.2) นักเรียนส่วนใหญ่อยู่นอกเขตเทศบาล (ร้อยละ 53.0) นักเรียนมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง (ร้อยละ 70.5) นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต มากกว่า 4 ปี (ร้อยละ 41.4) 2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า เพื่อประกอบการเรียน (ร้อยละ 82.7) เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนเข้าใช้ส่วนใหญ่คือเพลงและเกม (ร้อยละ 80.0 และ 74.7 ตามลำดับ) สถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่คือร้านบริการอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 68.7) ระยะเวลาที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่คือระยะเวลา 1–2 ชม.

(ร้อยละ 54.7) ในแต่ละวัน นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตประมาณวันละ 1 ครั้ง (ร้อยละ 45.8) โดยใช้เวลาในช่วงเวลาเย็น คือเลิกเรียน-18.00น. (ร้อยละ 51.4) และในวันเสาร์-อาทิตย์หรือวันหยุด (ร้อยละ 82.7) นักเรียนส่วนใหญ่จะใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับผู้ปกครอง (ร้อยละ 48.2) นักเรียนส่วนใหญ่เคยเข้าใช้เว็บไซต์ลามกอนาจารบ่อย ๆ (ร้อยละ 61.6) สำหรับการบริการอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนเข้าส่วนใหญ่ใช้บริการบ่อยคือการค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 66.3) เว็บไซต์ที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เป็นประจำคือ www.google.co.th (ร้อยละ 83.3) ในแต่ละเดือน นักเรียนส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตต่ำกว่า 100 บาท (ร้อยละ 38.7) 3. ปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในระดับมากมี 2 รายการ คือ มีนักเรียนเข้าใช้จำนวนมาก และการใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างช้า ระบบเครือข่ายของโรงเรียนมีปัญหา 4. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ส่วนปัจจัยด้านบุคคล ซึ่งได้แก่ เพศ ชั้นเรียน และผลการเรียน ปัจจัยด้านครอบครัว คือ อาชีพของผู้ปกครองและการมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง มีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ปัจจัยด้านสังคมอินเทอร์เน็ตของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วิกานดา พรสกุลวานิช (2550) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แรงจูงใจและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย โดยมีวัตถุประสงค์คือ เพื่อสำรวจว่าเยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไร อะไรเป็นปัจจัยหรือแรงจูงใจที่เยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ต และเพื่อศึกษาความแตกต่างของเยาวชนไทยในเรื่องปัจจัยในการใช้อินเทอร์เน็ต ประเภทของอินเทอร์เน็ตที่ใช้และจำนวนเวลาการใช้ อินเทอร์เน็ตการวิจัยนี้ได้เก็บข้อมูลจากเยาวชนไทยอายุระหว่าง 15 ถึง 24 ปีที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ข้อมูลในการวิจัยนี้เก็บจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 1,556 ตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่เยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเรียงตามลำดับเหตุผลสำคัญที่สุดมีดังนี้

1. เพื่อค้นหาข้อมูล
2. เพื่อการผ่อนคลายและความบันเทิง
3. เพื่อหาเพื่อนคุย
4. เพื่อการสื่อสารและเข้ากลุ่ม

นอกจากนี้กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่เยาวชนไทยนิยมมากที่สุดคือการเล่นเกมออนไลน์ตามด้วยการใช้ Chat Rooms และการส่งข้อความสั้น การใช้เว็บไซต์ทั่วไป การใช้ E-mail การใช้เพื่อ 19 กิจกรรมอื่น ๆ เช่น Bulletin Boards และการดูเว็บไซต์ข่าวต่าง ๆ นอกเหนือจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า เยาวชนชายและหญิงมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์โดยที่เยาวชนชายใช้เวลามากกว่าเยาวชนหญิง ในการเล่นเกมออนไลน์

ประทุม สุธรรมมา (2552) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนหอวัง กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ชั้น ม.4-ม.6 จำนวน 335 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยสังคมศาสตร์ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า T-test และ One-way ANOVA ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ ม.4-ม.6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้าน

การรับรู้ประโยชน์ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการรับรู้โทษในการใช้อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับปานกลางและด้านการรับรู้ต่อข้อพึงปฏิบัติและมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก ผลการเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ชั้น ม.4-ม.6 โรงเรียนหอวัง มีการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน นักเรียนที่มีเพศ ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตและการรับรู้ถึงโทษในการใช้อินเทอร์เน็ต มีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

จักรพันธ์ จันทลา (2556) ได้ศึกษาการรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อศึกษาการรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนสตรีราชินูทิศระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนแผนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์และศิลปศึกษา-ภาษาต่างประเทศ จำนวน 330 คน โดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบสมมุติฐาน T-test พบว่าเมื่อเปรียบเทียบการรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตปรากฏว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแผนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์และแผนศิลปศึกษา-ภาษาต่างประเทศ มีการรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

สมลักษณ์ พรเกียรติคุณ (2554) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดศรีสะเกษ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดศรีสะเกษจำนวน 1,500 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ แบบวัดเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม แบบวัดบรรยากาศในชั้นเรียน แบบวัดบุคลิกภาพแบบปิด แบบวัดการควบคุมตนเอง และแบบวัดแรงจูงใจมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ .446 ถึง .824, .537 ถึง .736, .462 ถึง .832, .482 ถึง .758, .487 ถึง .729, .565 ถึง .749 ตามลำดับและค่าความเที่ยงแต่ละฉบับเท่ากับ .834, .793, .820, .781, .825 และ .841 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) พบว่า บรรยากาศในครอบครัวบรรยากาศในชั้นเรียน บุคลิกภาพแบบปิดการควบคุมตนเองและแรงจูงใจเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดศรีสะเกษ ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสถานศึกษาครูผู้ปกครองและนักเรียนควรส่งเสริมผลักดันให้เกิดการนำปัจจัยดังกล่าวไปใช้ในการส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาต่อไป

งานวิจัยต่างประเทศ

Young (1996) งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษารวบรวมบุคลิกภาพของผู้ที่มีลักษณะของพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต ทำให้พบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีความเสี่ยงในการติดพนัน และมีบุคลิกภาพที่แปลก ๆ คือ จะมีอารมณ์แปรปรวน โมโหง่าย ไม่ยอมใคร มีปฏิกิริยาที่ตอบกลับคนอื่นอย่างรวดเร็วในทางเชิงลบ และเป็นคนที่เก็บตัว ถือได้ว่าบุคคลเหล่านี้มีผลกระทบทางจิตใจควรได้รับการเยียวยา

Leung (2002) ศึกษาเกี่ยวกับการเก็บตัวการเปิดเผยตนเองในการใช้ ICQ พบว่าการเก็บตัวไม่มีผลต่อความสัมพันธ์ในการใช้ ICQ แต่ในทางกลับกันมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเปิดเผยตนเองการใช้อินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวควบคุมการเปิดเผยตนเอง การเก็บตัวส่วนใหญ่จะไม่เชื่อตรง ซึ่งมีผลทางลบอย่างมากและมีการเปิดเผยตนเองไปในทางตรงข้ามกับความเหมาะสม ชื่อสัตย์ตรงไปตรงมาและความถูกต้องของการเปิดเผยตนเอง

Man Kit Chang (1998) ได้ทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 410 คน ที่มหาวิทยาลัยฮ่องกง โดยใช้เครื่องมือวัดระดับการเสพติดอินเทอร์เน็ต (IAT) โดยปัจจัยทั้งหมดที่นำมาศึกษาก็จะประกอบด้วย ปัญหาสังคม การบริหารเวลา และผลการปฏิบัติงาน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับตัวแปรเกณฑ์ก็คือ ประสิทธิภาพของการเรียน การใช้กิจกรรมทางออนไลน์ เพศ และการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผลการเรียนของนักศึกษามีความสัมพันธ์เชิงลบกับอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีความเสี่ยงในการติดการพนันออนไลน์อีกด้วย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์นั้นมีปัญหาและผลกระทบตามมาอย่างต่อเนื่อง จึงมีผู้สนใจในการคิดสร้างและพัฒนาโปรแกรมนวัตกรรมหรือการให้คำปรึกษาไว้มากมาย เพื่อช่วยเหลือและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรม เพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

พูน ปรนุ ทิโต ชีเว

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร อำเภอเมืองจังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวนนักเรียน 385 คน 11 ห้องเรียน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร อำเภอเมืองจังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จังหวัดอุดรธานี จำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์
2. แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นคือ โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและเอกสารตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการสร้างโปรแกรมฝึกอบรม เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย

1.2 ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดและเนื้อหาตามความมุ่งหมายของการวิจัยนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ดังตาราง 1

ตาราง 1 วิเคราะห์โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของโปรแกรม	วิธีดำเนินการ	เวลา
ครั้งที่ 1 ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน 2. เพื่อนัดหมายการทำกิจกรรมตามโปรแกรม 3. เพื่อรู้และเข้าใจวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ 4. ทำแบบวัด (Pretest)	- ร้องเพลง - เล่นเกมเชื่อมความสัมพันธ์ - การอภิปรายกลุ่ม	5 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 2 คิดอย่างไร กับอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบัน	1. เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนบอกความคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีความจำเป็นหรือไม่อย่างไร	1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน 2. แจกใบงานให้นักเรียนวิเคราะห์แนวคิดการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองมีข้อดีข้อเสียและการปฏิบัติตนในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม	7 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 3 รู้ไว้ไม่เสีย	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและรู้ถึงปัญหาสาเหตุที่ทำให้เกิดความเสียหาย 2. เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ 3. เพื่อให้นักเรียนรับรู้ความเสียหายหลีกเลี่ยงและการป้องกันตัวเองจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	- ชม วีซีดี เรื่อง การหาคุ้ทางสื่อโซเชียล, การส่งโทรศัพท์ทางเฟซบุ๊ก, การใช้เล่นเกมออนไลน์แบบเติมบัตรทรู - ใบงาน สถานการณ์ความเสี่ยงและวิธีการหลีกเลี่ยงป้องกันตัวจากความเสี่ยง - นำเสนอและอภิปราย	12 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของโปรแกรม	วิธีดำเนินการ	เวลา
ครั้งที่ 4 คิดก่อนแชร์	1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการควบคุมตัวเองมีสติ ก่อนตัดสินใจกระทำใดๆ 2. เพื่อให้นักเรียนคิดก่อนใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม 3. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการแชร์ข้อมูลแบบผิดๆอันเป็นผลทำให้โทษ	-ชมภาพยนตร์เรื่อง คิดก่อนแชร์, เหตุการณ์ทวงหนี้จากการติดพนันออนไลน์ - ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องการแชร์ข้อมูล - ทำใบงานข้อดีและข้อเสียการแชร์สื่ออินเทอร์เน็ต	14 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 5 ความคิดออนไลน์	1. เพื่อให้นักเรียนรู้ถึงผลเสียจากการระบายอารมณ์หรืออธิบายตัวตนและการดำเนินชีวิตของตนเองในโลกออนไลน์	- ชม วิดีโอเรื่อง มิจฉาชีพขึ้นบ้าน - ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นข้อดีและข้อเสีย จากเรื่องที่ชม - ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปราย	19 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 6 ยับยั้งชั่งใจ	1. ให้นักเรียนรู้ถึงผลกระทบจากการไม่ยับยั้งหรือควบคุมความรู้ของตนเอง 2. เพื่อให้นักเรียนเสนอแนวคิดในการแก้ปัญหาวิดีโอนี้	- ให้นักเรียนชมวิดีโอ การไลฟ์สดขายเสื้อผ้าผ่านเฟซบุ๊กแล้วแม่ค้านำซื้อลูกค้ามาประจานเนื่องจากไม่โอนเงินตามนัด - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน	21 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 7 เผชิญกับเรื่องแย่	1. เพื่อให้นักเรียนสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง 2. เพื่อให้นักเรียนกล้าคิดและแสดงออกอย่างเหมาะสม	- ให้นักเรียนชมวิดีโอ เอาชนะความไม่มั่นใจ - ให้นักเรียนยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองแล้ววิเคราะห์ความเชื่อมั่นในตัวเองในเรื่องที่ตนภูมิใจที่สุด	26 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของโปรแกรม	วิธีดำเนินการ	เวลา
ครั้งที่ 8 ฉันทะ	1. เพื่อให้นักเรียนกล้า ตัดสินใจและกล้าเผชิญกับ ปัญหา 2. เพื่อให้นักเรียนมีความ เชื่อมั่นในตนเองและสามารถ ตัดสินใจได้ถูกต้อง	- ให้ ชมวิดีโอ จาก เหตุการณ์แซท คยแล้วฝ่ายชายหลอกล่อฝ่ายหญิง ให้ไปหาที่บ้าน - ใบงานให้นักเรียนวิเคราะห์ ปัญหาว่าถ้าผู้หญิงไปจะเกิดอะไร ขึ้นถ้าเป็นนักเรียนควรทำอย่างไร	28 พฤศจิกายน 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 9 อุปสรรคมี ไว้พุ่งชน	1. เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึง ความเป็นจริงของชีวิต 2. เพื่อให้นักเรียนข้ามผ่าน ปัญหาอย่างมีความสุข 3. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและ ยอมรับในตนเอง	- ให้นักเรียนชมละครสั้น เด็กชาย ดินสอกับบ๊อฟไม่ไผ่ - ให้นักเรียนทำใบงาน ทำไม เด็กชายดินสอถึงไม่ท้อ - ให้นักเรียนบอกวิธมองและ แก้ปัญหาเมื่อเจออุปสรรค - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปราย ร่วมกัน	3 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 10 พลัง ครอบครัว	1. เพื่อให้นักเรียนรู้ถึงปัญหา ของครอบครัวที่ไม่อบอุ่น ที่ จะส่งผลเสียอีกหลายด้าน ตามมา 2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และ สามารถยอมรับและไม่หลง ผิด ดำเนินชีวิตได้อย่างมี ความสุข	- ให้นักเรียนชมละครแรงเงา ตอน ปัญหาครอบครัว - ให้นักเรียนทำ Mind Mapping ตามหัวหัวนี้สาเหตุ และปัญหา ครอบครัว แนวทางแก้ไข - ให้นักเรียนเสนอแนวคิดและ หลีกเลี่ยงความเสี่ยงถ้าเหตุการณ์นี้ เกิดขึ้นกับตนเอง	6 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของโปรแกรม	วิธีดำเนินการ	เวลา
ครั้งที่ 11 ความรัก ของฉันทน์	- เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหน้าที่ ของตนเองและดำรงชีวิตได้ อย่างมีความสุข	- ชมวิดีโอ เรื่อง ความสุขสร้างได้ จากครอบครัว - ให้นักเรียนร่วมกันทำ Mind Mapping เรื่อง ครอบครัวที่มีความสุขในแบบ ที่ฉันทน์ต้องการ	11 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 12 อิทธิพลตัว เรา	1.เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้และ ศึกษาข้อดีและข้อเสียรวมถึง ผลกระทบจากการใช้ อินเทอร์เน็ตเพราะเป็นสิ่งที่ ขาดไม่ได้ในการดำรงชีวิต	- ให้นักเรียนดูวิดีโอดาบสองคม โซเซียล - ให้นักเรียนทำใบงาน ในหัวข้อ ใน ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมีข้อดีและ เสี่ยงต่อปัญหาอะไรบ้าง เรา สามารถขาดได้ไหมในปัจจุบัน และ ควรใช้อย่างไรให้ถูกต้องและ ปลอดภัย - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปราย ร่วมกัน	13 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 13 เรา ตัวเรา	- เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและมี เจตคติในการใช้อินเทอร์เน็ต ให้เหมาะสม	- ชมวิดีโอ เรื่อง ขาดอินเทอร์เน็ต เท่ากับล้มหายใจ - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน	17 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 14 เหนือ กว่า สื่อ	1.เพื่อให้นักเรียนสามารถ ปฏิบัติตนให้เหมาะสมไม่เสพ ข่าวจากสื่อมากเกินไปและ หลีกเลี่ยงข่าวแต่รุนแรงเกินไป	- ชมวิดีโอข่าว ศัลยกรรมปล้นร้าน ทอง - ให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์ข่าว พร้อมบอกปัญหาที่เกิดขึ้นนักเรียน ควรปฏิบัติอย่างไรเมื่อได้รับฟังข่าวนี้นี้ - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปราย ร่วมกัน	19 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์ของโปรแกรม	วิธีดำเนินการ	เวลา
ครั้งที่ 15 ฉันทู้ทันเธอ	1. เพื่อให้นักเรียนรู้ทันสื่อไม่ตกเป็นเหยื่อของการใช้อินเทอร์เน็ต 2. เพื่อให้นักเรียนรับรู้ความเสี่ยงและสามารถดำรงชีวิตอย่างปลอดภัย	- ให้นักเรียนชม วิดีโอ การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไรให้ปลอดภัยและไม่เสียเปรียบ - ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มทำ Mind Mapping ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไรให้ปลอดภัยจากหัวหัวดงนี้ การใช้เฟซบุ๊กส่งสินค้าออนไลน์ การเล่นพนันออนไลน์ การเข้าชมเว็บไซต์ การใช้ทวิตเตอร์	24 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 16 บุคคลก็สำคัญ	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถรับชมสื่อและสามารถวิเคราะห์ความผิดชอบชั่วดีจากพฤติกรรมที่ได้จากสื่ออินเทอร์เน็ต	- ชมวิดีโอ การไลฟ์สดเปลือยเสื้อผ้า เพื่อแลกเงินในเฟซบุ๊ก (มีการเซ็นเซอร์) - ให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์พฤติกรรมของบุคคลที่อยู่ในวิดีโอ เป็นแบบอย่างที่ดีต่อสังคมหรือไม่ และควรนำไปปฏิบัติหรือไม่ - ผู้วิจัยและนักเรียนอภิปรายร่วมกัน	26 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.
ครั้งที่ 17 ปัจฉิมนิเทศ	1. เพื่อสรุปการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ 2. เพื่อตอบแบบวัด (Posttest)	- ผู้วิจัยกล่าว แนะนำนักเรียนชื่นชมนักเรียน ที่ร่วมทำกิจกรรมกันที่ผ่านมา - ผู้วิจัยเริ่มอภิปรายเกี่ยวกับกิจกรรม ทั้ง 17 กิจกรรม ที่ผ่านมาน่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง - ผู้วิจัยแนะนำให้นักเรียนทำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	28 ธันวาคม 2561 14.20-15.20 น.

1.3 สร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะและจุดมุ่งหมายของกิจกรรมแต่ละครั้งจำนวน 17 ชุด เสนอให้ประธานกรรมการและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์พิจารณาความครบถ้วนของเนื้อหา รูปแบบและการใช้ภาษา และนำโปรแกรมมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

1.4 นำโปรแกรมที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วนำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและความครอบคลุมเรื่องที่จะวัด โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ท (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551) มีผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย

1.4.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัทนียา กายแก้ว อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

1.4.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สอนประจันทร์ เสียงเย็น อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

1.4.3 อาจารย์ณัฐนันท์ นามอาษา ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร การศึกษา มหบัณฑิตสาขาบริหารการศึกษา เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาสำหรับเด็ก

1.4.4 อาจารย์อรวิรินทร์ อภิวิมลลักษณ์ ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารการศึกษา มหบัณฑิตสาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและการสอน

1.4.5 อาจารย์นางวิภา เมืองมิ่ง ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร การศึกษา มหบัณฑิตสาขาวิจัยการศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและการสอนโดยกำหนดค่าระดับความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนมีความหมาย ดังนี้

5 หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความถูกต้องเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความถูกต้องเหมาะสมมาก

3 หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความถูกต้องเหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความถูกต้องเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง องค์กรประกอบของแผนมีความถูกต้องเหมาะสมน้อยที่สุด

1.5 รวบรวมข้อมูลและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน นำมาปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดยแก้ไขในเรื่องการตั้งจุดมุ่งหมายในโปรแกรมและการใช้ภาษาให้กระชับอ่านง่ายแล้วนำไปเสนอต่อประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปใช้โดยพิจารณาความหมายของค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 คือ แผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 คือ แผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 คือ แผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51- 2.51 คือ แผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 คือ แผนมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

วิเคราะห์ระดับคุณภาพจากแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรม จำนวน 17 แผน มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.33–5.00 ถือว่าเป็นแผนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากและมากที่สุดสามารถนำไปใช้ได้

1.6 นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ที่พัฒนาเสร็จเรียบร้อยผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1.6.1 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) โดยนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ที่พัฒนาขึ้นทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อนแบบเจาะจงจำนวน 3 คน โดยเลือกผู้เรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีระยะเวลาความถี่ในการใช้งานระดับมาก ปานกลาง และน้อย ระดับละ 1 คน โดยครูจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกที่สร้างขึ้นให้กับนักเรียนเพื่อตรวจสอบว่าภาษารูปภาพตัวอักษรองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมและการบันทึกข้อมูลของแผนการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเหมาะสมหรือไม่ กรอบของแผนการจัดกิจกรรมได้อธิบายไม่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียน โดยใช้การสังเกตและสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แล้วบันทึกข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับแผนการจัดกิจกรรมนั้น ๆ มาเป็นข้อสรุปแล้ว สิ่งที่พบคือ นักเรียนยังไม่เข้าใจเนื้อหาโปรแกรมฝึกอบรมที่สร้างขึ้นนำผลมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

1.6.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) โดยนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ที่ปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) มาทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 9 คน โดยเลือกผู้เรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีระยะเวลาความถี่ในการใช้งานระดับมาก ปานกลาง และน้อย ระดับละ 3 คน โดยครูจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกอบรมที่สร้างขึ้นให้กับนักเรียน เพื่อตรวจสอบว่าภาษารูปภาพตัวอักษรความเหมาะสมของเวลาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มองค์ประกอบของแผน การจัดกิจกรรม และการบันทึกข้อมูลของแผนการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นเหมาะสมหรือไม่ กรอบของแผนการจัดกิจกรรมได้อธิบายไม่ชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนประเมินโดยใช้การสังเกตและสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แล้วบันทึกข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับแผนการจัดกิจกรรมนั้น ๆ มาเป็นข้อสรุป พบว่า รูปภาพในกิจกรรมที่ 10 ไม่ชัดเจนจึงนำผลมาปรับปรุงแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วจึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

1.6.3 ทดลองแบบกลุ่มใหญ่ โดยได้นำเอาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ที่ปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) เป็นการทดลองกับนักเรียนจำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร จังหวัดอุดรธานี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยได้สังเกตการทำกิจกรรมผู้วิจัยพยายามอธิบายให้ฟังแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน และกระตุ้นให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรมให้มากที่สุด โดยผู้วิจัยจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกที่สร้างขึ้นให้กับนักเรียน เพื่อตรวจสอบว่าความถูกต้องสมบูรณ์พบว่า โปรแกรมฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกิจกรรมอย่างชัดเจนนักเรียนให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมมากที่สุด นำไปทดลองกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

2.2 สร้างแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์จำนวน 45 ข้อ ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์และจุดมุ่งหมายของการวิจัยโดยพิจารณาความครบถ้วนของเนื้อหาและการใช้ภาษา

2.3 การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปเสนอต่อประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำชี้แนะและนำมาปรับปรุงแก้ไขสำนวนประโยคคำถาม

2.4 รวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับการใช้สำนวนภาษาความครอบคลุมในแต่ละด้านว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะที่ให้ไว้ แล้วนำไปเสนอต่อประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ พบว่าไม่มีข้อบกพร่องแล้วได้นำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ไปทดลองใช้ (Try Out)

2.6 นำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน มาตรวจให้คะแนนเพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Discriminant Power) โดยใช้ค่า Item Total Correlation ซึ่งมีค่า $df = 33$, $\alpha = .01$ และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง คะแนนรายข้อกับคะแนนรวมเทียบกับค่าวิกฤตคือ .295 และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.313 ถึง 0.708 ได้จำนวน 40 ข้อ โดยแยกตามรายด้านดังนี้คือ

ข้อคำถามด้านสังคม จำนวน 5 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.437-0.708

ข้อคำถามด้านปฏิสัมพันธ์ จำนวน 7 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่

0.438-0.604

ข้อคำถามด้านสื่อออนไลน์ จำนวน 8 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่

0.354-0.604

ข้อคำถามความบันเทิง จำนวน 5 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.354-0.512

ข้อคำถามด้านเศรษฐกิจ จำนวน 4 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.333-0.563

ข้อคำถามด้านการพนัน จำนวน 2 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.375-0.458

ข้อคำถามด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 9 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่

0.313-0.667 (รายละเอียดดังภาคผนวก)

2.7 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.980 และแยกตามด้านดังนี้

ข้อคำถามด้านสังคม จำนวน 5 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .750

ข้อคำถามด้านปฏิสัมพันธ์ จำนวน 7 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .840

ข้อคำถามด้านสื่อออนไลน์ จำนวน 8 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .830

ข้อคำถามความบันเทิง จำนวน 5 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .710

ข้อคำถามด้านเศรษฐกิจ จำนวน 4 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .790

ข้อคำถามด้านการพนัน จำนวน 2 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .780

ข้อคำถามด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 9 ข้อ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .840

2.8 จัดพิมพ์แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์เพื่อนำไปใช้ในการ เก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 17 ครั้ง ๆ ละ 1 ชั่วโมง มีลำดับขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ขั้นตอนทำการทดลองผู้วิจัยให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นและใช้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

2. ขั้นตอนการทดลองผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมให้กลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ด้วยเทคนิคการเสนอตัวแบบและเทคนิคบทบาทสมมติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในโปรแกรมสัปดาห์ละ 2 วัน ในจันทร์ในชั่วโมงแนะแนวและพุธในชั่วโมงชุมนุม และในสัปดาห์สุดท้ายวันศุกร์ชั่วโมงอิสระ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ และกิจกรรม

สุดท้ายจัดกิจกรรมปัจฉิมนิเทศในแต่ละครั้งผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยบันทึกในรูปแบบบันทึกแบบประเมินและแบบสังเกตตั้งตารางกำหนดการจัดกิจกรรมต่อไปนี้

ตาราง 2 กำหนดการจัดกิจกรรม

สัปดาห์ที่	วันที่	เวลา	กิจกรรม
1	5 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ปฐมนิเทศ
	7 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน
2	12 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	รู้ไว้ไม่เสีย
	14 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	คิดก่อนแชร์
3	19 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ความคิดออนไลน์
	21 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ยับยั้งชั่งใจ
4	26 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	เผชิญกับเรื่องแย่
	28 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ฉันทันที
5	3 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	อุปสรรคมีไว้พุ่งชน
	6 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	พลังครอบครัว
6	11 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ความรักของฉัน
	13 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	อิทธิพลตัวเรา
7	17 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	เรารู้ตัวเรา
	19 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	เหนือกว่าสื่อ
8	24 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ฉันรู้ทันเธอ
	26 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	บุคคลที่สำคัญ
	28 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ปัจฉิมนิเทศ

3. ชั้นหลังการทดลองหลังจากดำเนินจัดกิจกรรมตามโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ดำเนินการทำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและใช้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)

4. ชั้นทำการวัดซ้ำหลังจากที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์หลังการทดลอง (Post-test) ผู้วิจัยได้เว้นระยะ 2 สัปดาห์ แล้วให้นักเรียนตอบแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ชุดเดิมอีกครั้ง (Follow-up)

ตาราง 3 การนำเสนอผลการจัดกิจกรรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่ง
ประสงค์

แผนการจัด กิจกรรมที่	สิ่งที่พบ	ปัญหาที่พบ	วิธีการแก้ปัญหา	ผลที่ได้
1. ปฐมนิเทศ	- นักเรียนมีความ ตั้งใจและปฏิบัติตาม เป็นอย่างดี	- นักเรียนไม่กล้า แสดงออกเนื่องจาก ไม่เคยเข้าร่วม กิจกรรมในลักษณะ นี้มาก่อน	- นำกิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์เข้ามา ช่วยสร้าง บรรยากาศ	- นักเรียนเริ่มมี ความกล้าใน การแสดงความคิด ความเห็น
2. คิดอย่างไร กับ อินเทอร์เน็ต ในปัจจุบัน	- นักเรียนมีความคิด หลากหลายแตกต่างกัน ไปตามความ เข้าใจ	- นักเรียนบางคนยัง ไม่ให้ความร่วมมือ ในการทำกิจกรรม	- นำเกมเข้ามาสร้าง กิจกรรมให้มีความ ตื่นตัวเพิ่มขึ้น	- นักเรียนเริ่มให้ ความร่วมมือและ เสนอแนวคิดของแต่ละ บุคคล
3. รู้ไว้ไม่เสีย	- นักเรียน สนุกสนานในการ เข้าสู่กิจกรรมด้วย การฟังเพลงทำให้ รู้สึกผ่อนคลาย	- นักเรียนหยอกล้อ กันและเล่นโทรศัพท์ เกินเวลาที่กำหนด	- ผู้วิจัยเข้ามาช่วย การจัดกิจกรรม อย่างใกล้ชิด	- นักเรียนทำ กิจกรรมอย่างตั้งใจ และเสนอแนวคิดที่ แปลกใหม่
4. คิดก่อนแชร์	นักเรียนตั้งใจชม ภาพยนตร์สั้นและ ร่วมแสดงความคิด เห็นและตอบ คำถาม	-นักเรียนบางคนยัง ไม่กล้าแสดงความคิด เห็นเท่าที่ควร	- ผู้วิจัยเข้ามาช่วย แนะนำในการแสดง ความคิดเห็น	- มีการแสดง ความคิดเห็น เพิ่มมากขึ้น
5. ความคิด ออนไลน์	- นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอและร่วมแสดง ความคิดเห็น	-	-	-
6. ยับยั้งชั่งใจ	นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอและร่วมแสดง ความคิดเห็นและ ตอบคำถาม	- นักเรียนมีความ คิดเห็นมากทำให้ เวลาทำกิจกรรม ต้องเพิ่มขึ้น	- ผู้วิจัยเข้าร่วมทำ กิจกรรมและช่วย กระชับเวลาให้อยู่ใน เวลาปกติ	- นักเรียนให้ความ ร่วมมือและนำเสนอ เฉพาะประเด็นที่ สำคัญ

ตาราง 3 (ต่อ)

แผนการจัดกิจกรรมที่	สิ่งที่พบ	ปัญหาที่พบ	วิธีการแก้ปัญหา	ผลที่ได้
7. เผลอใจ กับเรื่องแย	- นักเรียนตั้งใจชมวิดีโอและร่วมปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนด	-นักเรียนบางส่วนไม่สามารถบอกได้ว่าเรื่องใดที่ตนเองภูมิใจมากที่สุด	-ผู้วิจัยเข้าร่วมทำกิจกรรม และยกตัวความภาคภูมิใจของผู้วิจัยและทำให้ผู้วิจัยมีความมั่นใจเพิ่มขึ้น	- นักเรียนแสดงความคิดเห็นและภูมิใจในตนเองในการคิดและตัดสินใจ
8. ฉันทก่ง	- นักเรียนตั้งใจชมวิดีโอและให้ความร่วมมือแสดงความความคิดเห็นและตอบคำถาม	-	-	-
9. อุปสรรค มีไว้พุ่งชน	- นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลายและได้ร่วมกิจกรรมทุกคน	- นักเรียนคิดปัญหาของตนเองไม่ได้ว่าปัญหาไหนสำคัญและบางคนไม่สามารถเสนอแนวทางแก้ปัญหาได้	นักเรียนชมละครสั้นเรื่องเด็กชายดินสอกับอีฟอไม้ไฟเพื่อเสนอตัวแบบ	นักเรียนสามารถผ่านกิจกรรมนี้ไปได้แต่ควรกระชับเวลา
10.พลัง ครอบครัว	- นักเรียนตั้งใจชมละคร และเสนอความคิดเห็นปัญหาที่เกิดในละครเรื่องพร้อมร่วมระดมความคิดทำกิจกรรมกลุ่มอย่างตั้งใจ	- นักเรียนใช้เวลาในการแสดงความคิดเห็นในกระดาษชาร์ตมากเกินไป	-เพื่อกระชับเวลาผู้วิจัยทำการสุ่มกลุ่มออกมานำเสนอเพื่อกระชับเวลา	-นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมอย่างตั้งใจและอภิปรายร่วม

ตาราง 3 (ต่อ)

แผนการจัดกิจกรรมที่	สิ่งที่พบ	ปัญหาที่พบ	วิธีการแก้ปัญหา	ผลที่ได้
11. ความรัก ของฉัน	- นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอและให้ความ ร่วมมือแสดงความ คิดเห็นและตอบ คำถาม	-	-	-
12. อิทธิพล ตัวเรา	- นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอ และให้ความร่วมมือ ในการทำกิจกรรม	- นักเรียนทำ กิจกรรมไม่ทันเวลา ในขั้นตอนการสรุป	- เปลี่ยนจากการ นำเสนอทีละคนเป็น การรวบรวมความ เสี่ยงวิธีการ แก้ปัญหา	- นักเรียนสามารถ เสนอข้อดี-ข้อเสีย และแนวทางแก้ไข หลากหลายและมี ประโยชน์
13. เรารู้ตัวเรา	- นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอและให้ความ ร่วมมือแสดงความ คิดเห็นและตอบ คำถาม	-	-	-
14. เหนือกว่า สื่อ	- นักเรียนแสดง ความคิดเห็นอย่าง หลากหลายและได้ ร่วมกิจกรรมทุกคน	-	-	-
15. ฉันรู้ทัน เธอ	- นักเรียนตั้งใจชม วิดีโอมีความ กระตือรือร้นในการ ร่วมทำงานเป็น อย่างดี	- นักเรียนใช้เวลาใน การแสดงความคิด เห็นในกระตือ รือร้นมากเกินไป เพราะความคิด ที่แตกต่างกันไป	- ผู้วิจัยเข้าร่วมทำ กิจกรรมและร่วม เสนอแนวคิดทำให้ กระชับเวลาเพิ่มขึ้น	- นักเรียนแต่ละ กลุ่มเสนอความ คิดเห็นและอภิปราย ได้ประโยชน์มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

แผนการจัดกิจกรรมที่	สิ่งที่พบ	ปัญหาที่พบ	วิธีการแก้ปัญหา	ผลที่ได้
16. บุคคลที่สำคัญ	- นักเรียนตั้งใจชมวิดีโอและให้ความร่วมมือแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม	-	-	-
17. ปัจฉิมนิเทศ	- นักเรียนร่วมกิจกรรมเล่นเกมอย่างมีความสุข สนุกสนานและสรุปอภิปรายกิจกรรมในครั้งนี้	-	-	-

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามวันและเวลาที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาจัดการตรวจสอบให้ข้อมูลมีความถูกต้องและพร้อมที่จะดำเนินการวิเคราะห์ในขั้นต่อไป โปรแกรมฝึกรอบมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ วิเคราะห์หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้วยการใช้วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure MANOVA) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

พหุ ประถมศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์และแบบวัดรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) ของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

1.2 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) รายข้อโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายแบบเพียร์สัน (Pearson) ระหว่างคะแนนของแต่ละข้อกับคะแนนรวม (Item–Total Correlation) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551) โดยใช้สูตรดังนี้

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง X กับ Y

$\sum X$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนชุด X

$\sum Y$ แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนนชุด Y

$\sum X^2$ แทน ผลรวมทั้งหมดของกำลังสองของคะแนนชุด X

$\sum Y^2$ แทน ผลรวมทั้งหมดของกำลังสองของคะแนนชุด Y

$\sum XY$ แทน ผลรวมทั้งหมดของผลคูณระหว่าง X กับ Y

n แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่ม

1.2.1 วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	K	แทน	จำนวนข้อของเครื่องมือ
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนแต่ละข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวม

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ร้อยละ (Percentage) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	n	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	จำนวนข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$S = \sqrt{\frac{n\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum fx$	แทน	ผลรวมของผลคูณระหว่างค่าของข้อมูลแต่ละตัวกับค่าความถี่ของข้อมูลนั้น
	$\sum fx^2$	แทน	ผลรวมของผลคูณระหว่างค่าของข้อมูลแต่ละตัวยกกำลังสองกับค่าความถี่ของข้อมูลนั้น
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง
	f	แทน	ค่าความถี่ของข้อมูลแต่ละตัวหรือแต่ละชั้น

3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

3.1 หาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามโดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

(Pearson Product Moment Correlation) (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - \sum Y^2]}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง X กับ Y
	$\sum X$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนชุด X
	$\sum Y$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนชุด Y
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของกำลังสองของคะแนนชุด X
	$\sum Y^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของกำลังสองของคะแนนชุด Y
	$\sum XY$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของผลคูณระหว่าง X กับ Y
	n	แทน	จำนวนสมาชิกในกลุ่ม

3.2 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One way Repeated Measure

MANOVA) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆเพื่อใช้แทนความหมาย ดังนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Df	แทน	ชั้นความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
SS	แทน	ผลบวกของกำลังสองของคะแนน (Mean of Squares)
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน (Mean Squares)
F	แทน	สถิติทดสอบที่ได้ใช้ในการพิจารณาความมีนัยสำคัญทางสถิติ

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์
2. การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามตัวแปรที่ละองค์ประกอบ
3. การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ ได้แก่ การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

4. การวิเคราะห์พหุคูณเปรียบเทียบการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและการวัดซ้ำหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์

5. ผลการจัดกิจกรรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นอย่างเป็นขั้นตอนและมีระบบวิธีการที่เหมาะสม โดยวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีจากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้มากำหนดจุดประสงค์เนื้อหาสาระของแต่ละกิจกรรม โดยพิจารณารูปแบบเนื้อหาที่ผู้เรียนจะสามารถนำไปปฏิบัติได้ง่ายและสอดคล้องกับการดำเนินชีวิตของนักเรียน เหมาะสม คือ มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องด้านดังนี้ ด้านสังคม ด้านปฏิสัมพันธ์ ด้านสื่อออนไลน์ ด้านบันเทิง ด้านเศรษฐกิจ ด้านการพนันและด้านแอปพลิเคชันโดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม แต่ละกิจกรรมประกอบด้วย 3 ชั้น คือ ชั้นนำ ชั้นกิจกรรม และชั้นสรุป ซึ่งแต่ละชั้นประกอบด้วยเทคนิคหลายด้าน เช่น การอภิปรายกลุ่ม เกม บทบาทหน้าที่ กรณีตัวอย่าง และผู้วิจัยคอยดูแล กระตุ้น และสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมในการแสดงออก ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ โดยโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นมี 17 กิจกรรม ใช้เวลาดำเนินการ 8 สัปดาห์ละ 2 วัน ๆ ละ 1 ชั่วโมง ในวันจันทร์ในชั่วโมงแนะแนว และวันพุธในชั่วโมงชุมนุม ซึ่งได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและการประเมินโครงสร้างโปรแกรม โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เมื่อนำไปทดลองใช้ (Try Out) โดยนำโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อนซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย แล้วนำผลและข้อบกพร่องที่พบในการทดลองจัดกิจกรรม มาทำการปรับปรุงแก้ไขโปรแกรม พบว่าขณะทดลองว่าโปรแกรมมีความบกพร่องในบางกิจกรรมคือ นักเรียนไม่ค่อยกล้าแสดงออก และทำกิจกรรมไม่ทันเวลาจากนั้นผู้วิจัยจึงนำผลและข้อบกพร่องที่พบนั้นมาแก้ไขและปรับปรุงโปรแกรมในหน่วยนั้น ๆ

1.2 นำโปรแกรมที่ปรับปรุงไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4 แบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน และนำผลกับข้อบกพร่องที่พบในการทดลองจัดกิจกรรมมาทำการปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมให้สมบูรณ์ พบว่า การเชื่อมโยงกิจกรรมในบางหน่วยยังไม่ต่อเนื่อง บางกิจกรรมมีความยากเกินไป ทำให้นักเรียนไม่สามารถทำกิจกรรมนั้นได้หรือทำเสร็จช้า การจัดกิจกรรมกลุ่มนั้นต้องมีการควบคุมการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้มากขึ้นจากนั้น ผู้วิจัยจึงนำผลและข้อบกพร่องที่พบนั้นมาแก้ไขและปรับปรุงโปรแกรมในหน่วยนั้น ๆ

1.3 นำโปรแกรมไปทดลองแบบกลุ่มใหญ่ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4 จำนวน 35 คน จำนวน 1 ห้อง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผลการทดลองพบว่า นักเรียนสามารถทำกิจกรรมและร่วมมือเป็นอย่างดีผู้วิจัยพยายามอธิบายให้ฟังแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจนและกระตุ้นให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรมให้มากที่สุด ซึ่งกิจกรรมแต่ละหน่วยสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของโปรแกรม อีกทั้งการเชื่อมโยงแต่ละกิจกรรมก็มีการเชื่อมโยงกันเป็นอย่างดี แต่ก็ยังมีกิจกรรมบางหน่วยที่นักเรียนทำไม่ได้และใช้เวลานาน เช่น ครั้งที่ 9 กิจกรรมอุปสรรคมีไว้พุ่งชน ทำให้ผู้วิจัยพบว่านักเรียนคิดปัญหาของตนเองไม่ได้ว่าปัญหาไหนสำคัญและบางคนไม่สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้ถึงแม้จะตั้งใจแต่ก็ใช้เวลาทำอยู่นาน ผู้วิจัยจึงให้นักเรียนดูวิดีโอละครสั้น เรื่องเด็กชายดินสอกับอีฟอไม่ไฟ เพื่อเสนอตัวแบบซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจและแก้ปัญหาได้จึงทำให้นักเรียนสามารถผ่านกิจกรรมนี้ไปได้และควรกระชับเวลากับรักษาเวลาในกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้นจนกระทั่งได้โปรแกรมฝึกที่มีคุณภาพ

สรุปผลการประเมินโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ก่อนการใช้โปรแกรมหลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามตัวแปรที่ละองค์ประกอบ

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้
การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2
สัปดาห์

องค์ประกอบของตัวแปรที่ ศึกษา	การทดสอบ					
	ก่อนใช้โปรแกรม		หลังการใช้โปรแกรม		หลังเข้าร่วม 2 สัปดาห์	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ด้านสังคม	2.943	0.368	4.200	0.388	4.352	0.404
ด้านปฏิสัมพันธ์	3.478	0.617	4.478	0.264	4.082	0.273
ด้านสื่อออนไลน์	3.246	0.440	4.371	0.275	4.211	0.277
ด้านความบันเทิง	3.057	0.459	4.263	0.393	4.189	0.274
ด้านเศรษฐกิจ	3.293	0.527	4.421	0.401	4.264	0.358
ด้านการพนัน	3.057	0.774	4.400	0.553	4.314	0.471
ด้านแอปพลิเคชัน	3.492	0.478	4.435	0.283	4.400	0.191
การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์	3.224	0.523	4.367	0.365	4.259	0.321

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลัง
การใช้โปรแกรมและหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ มีคะแนนเป็น 3.224, 4.367 และ 4.259 ตามลำดับ
สรุปได้ว่า นักเรียนมัธยมศึกษาศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร มีค่าเฉลี่ย
(\bar{X}) หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรมฝึกอบรม
เพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

3. การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ ได้แก่
การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

3.1 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติแสดงผลดังตาราง 5, 6 และ 7 ตามลำดับ ดังนี้

ตาราง 5 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรม เพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Pre-test)

องค์ประกอบของตัวแปร	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
ด้านสังคม	.166	35	.016
ด้านปฏิสัมพันธ์	.102	35	.200
ด้านสื่อออนไลน์	.114	35	.200
ด้านความบันเทิง	.169	35	.012
ด้านเศรษฐกิจ	.150	35	.044
ด้านการพนัน	.172	35	.014
ด้านแอปพลิเคชัน	.127	35	.169
การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	.128	35	.158

จากตาราง 5 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้ การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Pre-test) แต่ละด้านมีค่า Sig. มากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 แสดงว่า คะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) ของแต่ละด้านมีการแจกแจง แบบปกติ

ตาราง 6 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนทดสอบหลังการใช้โปรแกรม เพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Post-test)

องค์ประกอบของตัวแปร	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
ด้านสังคม	.134	35	.111
ด้านปฏิสัมพันธ์	.155	35	.032
ด้านสื่อออนไลน์	.134	35	.117
ด้านความบันเทิง	.164	35	.018
ด้านเศรษฐกิจ	.161	35	.023

ตาราง 6 (ต่อ)

องค์ประกอบของตัวแปร	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
ด้านการพนัน	.171	35	.019
ด้านแอปพลิเคชัน	.156	35	.031
การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	.098	35	.200

จากตาราง 6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังการใช้โปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ (Post-test) แต่ละด้านมีค่า Sig. มากกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าคะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) ของแต่ละด้านมีการแจกแจงแบบปกติ

ตาราง 7 แสดงการแจกแจงแบบปกติ (Tests of Normality) คะแนนหลังเข้าร่วมการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หลัง 2 สัปดาห์ (Follow up)

องค์ประกอบของตัวแปร	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
ด้านสังคม	.134	35	.117
ด้านปฏิสัมพันธ์	.119	35	.200
ด้านสื่อออนไลน์	.132	35	.128
ด้านความบันเทิง	.160	35	.024
ด้านเศรษฐกิจ	.155	35	.032
ด้านการพนัน	.149	35	.041
ด้านแอปพลิเคชัน	.158	35	.028
การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	.106	35	.200

จากตาราง 7 พบว่า คะแนนหลังเข้าร่วมการใช้โปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ 2 สัปดาห์ (Follow up) แต่ละด้านมีค่า Sig. มากกว่าระดับนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าคะแนนทดสอบก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) ของแต่ละด้านมีการแจกแจงแบบปกติ

4. การวิเคราะห์พหุคูณเปรียบเทียบการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์แสดงผลดังตาราง 8

ตาราง 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ โดยใช้สถิติ One-way Repeated Measure MANOVA

ตัวแปร	สถิติทดสอบ	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig
การรับรู้การใช้ อินเทอร์เน็ตไม่ พึงประสงค์	Pillai's trace	.956	32.370 ^a	14.000	21.00	.000
	Wilks' lambda	.044	32.370 ^a	14.000	21.00	.000
	Hotelling's trace	21.580	32.370 ^a	14.000	21.00	.000
	Roy's largest root	21.580	32.370 ^a	14.000	21.00	.000

จากตาราง 8 พบว่า การรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมหลังเข้าร่วม 2 สัปดาห์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 9 การเปรียบเทียบความแตกต่างของการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (แยกทีละองค์ประกอบ)

Source	Measure	SS	df	Ms	F	Sig.
การรับรู้การใช้ อินเทอร์เน็ตไม่ พึงประสงค์	ด้านสังคม	41.884	2	20.942	266.608	.000
	ด้านปฏิสัมพันธ์	17.735	2	8.868	72.920	.000
	ด้านสื่อออนไลน์	25.925	2	12.962	158.659	.000
	ด้านความบันเทิง	31.960	2	15.980	138.358	.000
	ด้านเศรษฐกิจ	26.157	2	13.079	97.361	.000
	ด้านการพนัน	39.562	2	19.781	63.235	.000
	ด้านแอปพลิเคชัน	19.963	2	9.981	148.741	.000

จากตาราง 9 พบว่า เมื่อทดสอบแยกการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ทีละองค์ประกอบ คือ ด้านสังคม ด้านปฏิสัมพันธ์ ด้านสื่อออนไลน์ ด้านความบันเทิง ด้านเศรษฐกิจ ด้านการพนัน และด้านแอปพลิเคชัน มีค่า Sig เท่ากับ .000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 แสดงว่า ก่อน-หลังการเข้าร่วมโปรแกรม และหลังเข้าร่วม 2 สัปดาห์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อน-หลังการใช้โปรแกรมและหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure MANOVA) แยกตามองค์ประกอบ

ตัวแปร	ช่วงเวลาเปรียบเทียบ		ผลต่างของคะแนนเฉลี่ย (I-J)	Sig
	(I) Time	(J) Time		
ด้านสังคม	1	2	-1.257*	.000
	1	3	-1.409*	.000
	2	3	-.152*	.005
ด้านปฏิสัมพันธ์	1	2	-.999*	.000
	1	3	-.604*	.000
	2	3	.395*	.000

ตาราง 10 (ต่อ)

ตัวแปร	ช่วงเวลาที่เปรียบเทียบ		ผลต่างของคะแนนเฉลี่ย (I-J)	Sig
	(I) Time	(J) Time		
ด้านสื่อออนไลน์	1	2	-1.125*	.000
	1	3	-.965*	.000
	2	3	.161*	.001
ด้านความบันเทิง	1	2	-1.206*	.000
	1	3	-1.131*	.000
	2	3	.074	.167
ด้านเศรษฐกิจ	1	2	-1.129*	.000
	1	3	-.971*	.000
	2	3	.157	.030
ด้านการพนัน	1	2	-1.343*	.000
	1	3	-1.257*	.000
	2	3	.086	.083
ด้านแอปพลิเคชัน	1	2	-.943*	.000
	1	3	-.906*	.000
	2	3	.036	.297

จากตาราง 10 พบว่า การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ ก่อน-หลัง และหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ แยกตามองค์ประกอบ ดังนี้

1. ด้านสังคม 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม (Post-test : 2) สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test : 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow up : 3) สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test : 1) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม (Post-test : 2) กับคะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow up : 3) ไม่แตกต่างกัน

2. ด้านปฏิสัมพันธ์ 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อน

การใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม กับคะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

3. ด้านสื่อออนไลน์ 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อน การใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม กับคะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

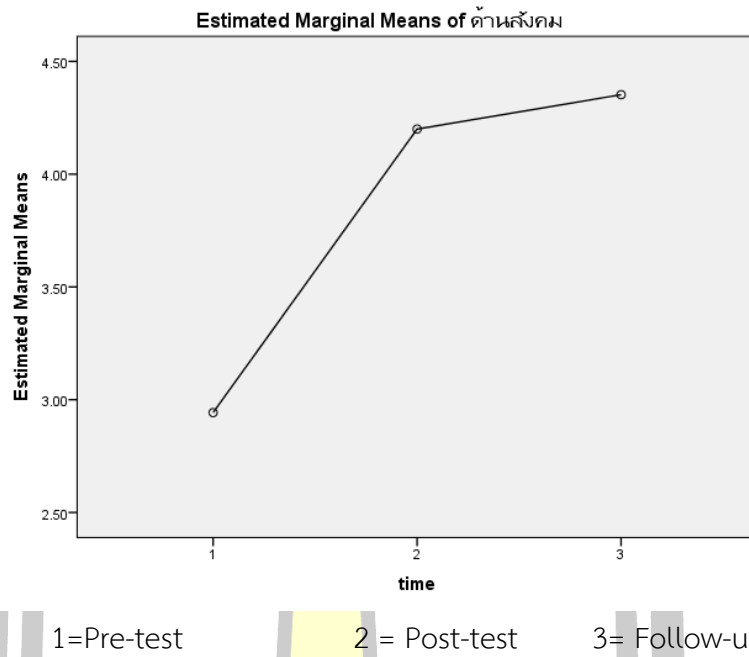
4. ด้านความบันเทิง 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อน การใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม กับคะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

5. ด้านเศรษฐกิจ 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อน การใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม กับคะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

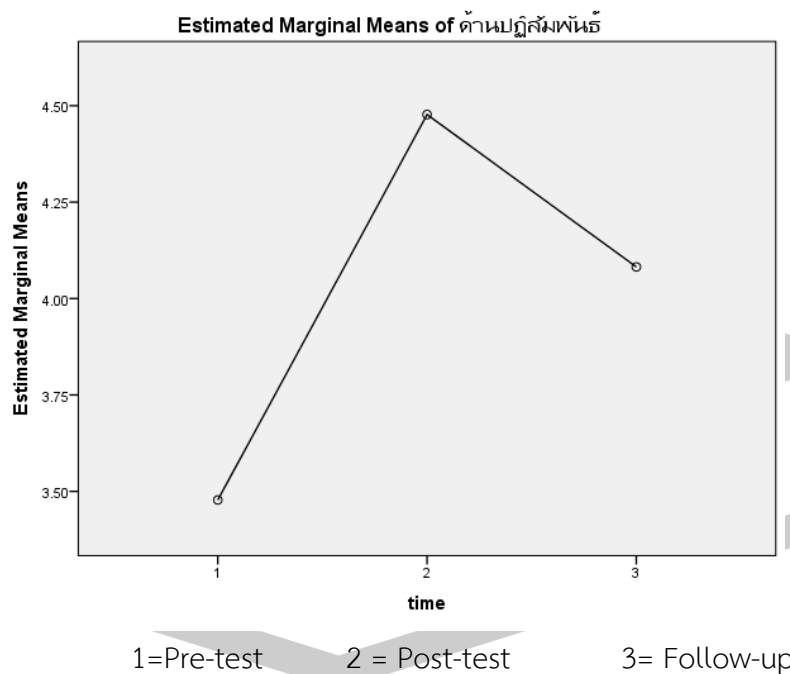
6. ด้านการพนัน 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อน การใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้โปรแกรม กับคะแนน หลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

7. ด้านแอปพลิเคชัน 1) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าคะแนนก่อนการใช้ โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนหลังการใช้ โปรแกรม กับคะแนนหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ ไม่แตกต่างกัน

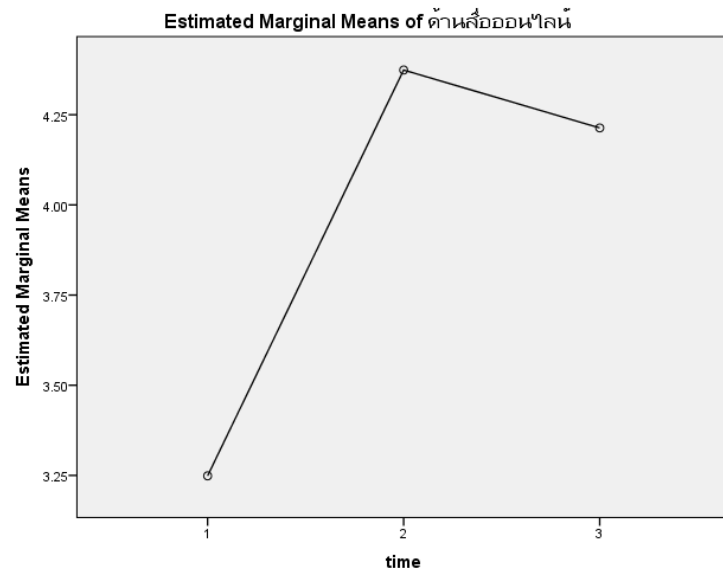
8. ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวน ทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure MANOVA) แยกตามด้านแสดงดังรูปต่อไปนี้



ภาพประกอบ 5 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านสังคม

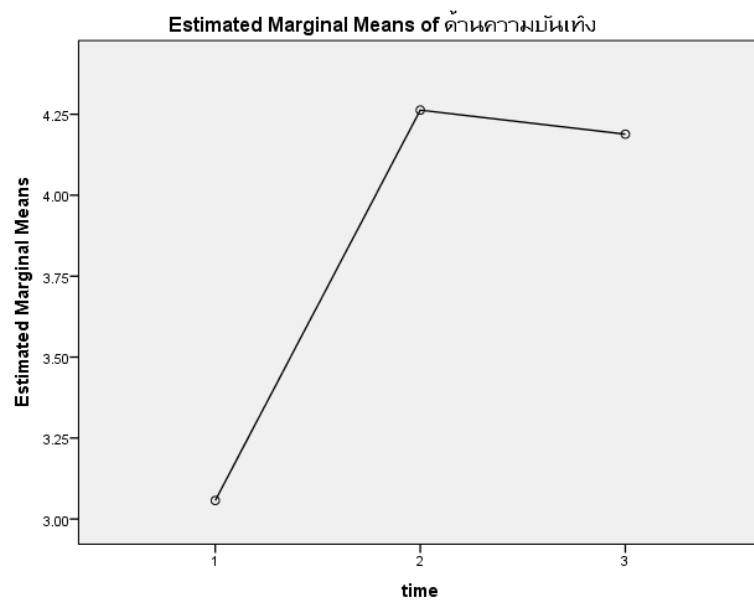


ภาพประกอบ 6 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านปฏิสัมพันธ์



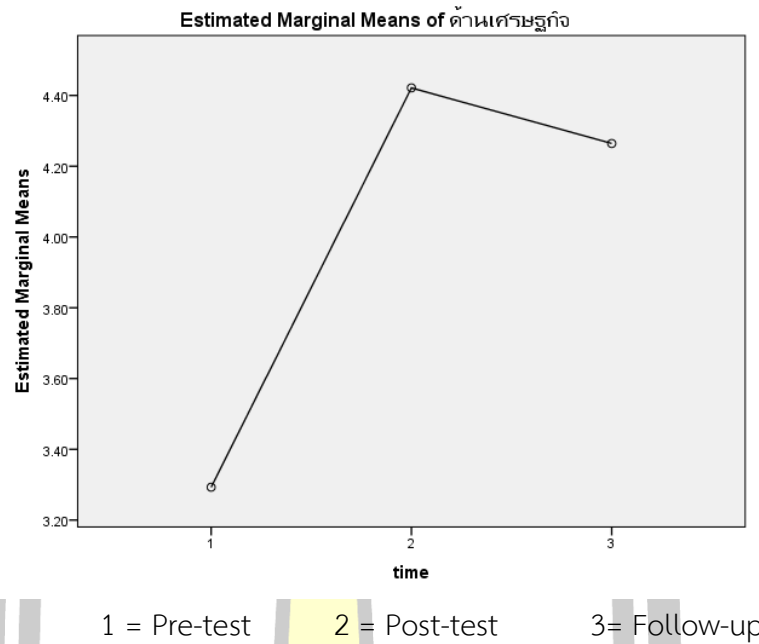
1 = Pre-test 2 = Post-test 3 = Follow-up

ภาพประกอบ 7 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านสื่อออนไลน์

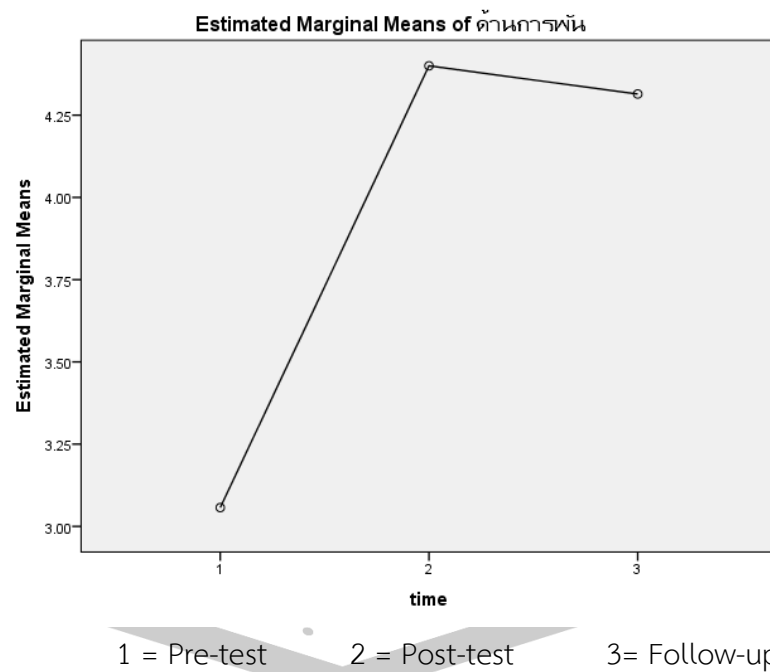


1 = Pre-test 2 = Post-test 3 = Follow-up

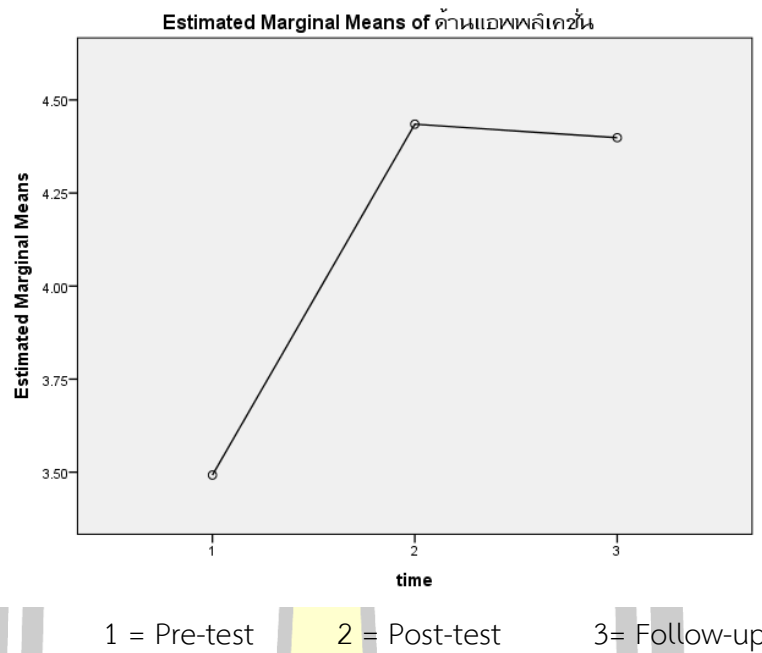
ภาพประกอบ 8 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน - หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านความบันเทิง



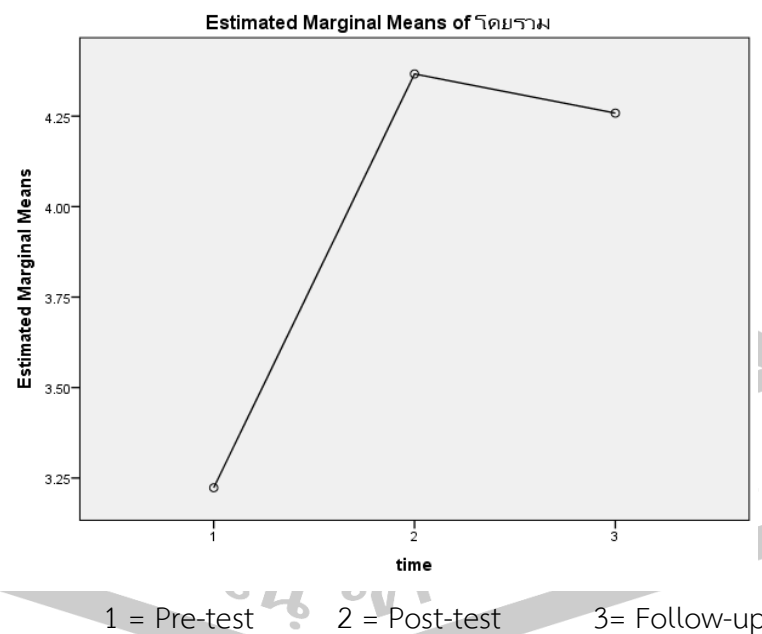
ภาพประกอบ 9 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านเศรษฐกิจ



ภาพประกอบ 10 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านการพนัน



ภาพประกอบ 11 กราฟการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์ ด้านแอปพลิเคชัน



ภาพประกอบ 12 กราฟโดยรวมการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ก่อน-หลังการใช้โปรแกรม และหลังใช้โปรแกรม 2 สัปดาห์

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้วิจัยสรุปขั้นตอน ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและทดลองใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาผลหลังการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สรุปผล

จากผลการผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้สรุปผลการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และผู้วิจัยได้นำเสนอผลตามความมุ่งหมายของการวิจัยดังนี้

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและการประเมินโครงสร้างโปรแกรม โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก
2. นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หลังการใช้โปรแกรม (Post-test) และหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow-up) สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์โปรแกรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ด้วยเทคนิคการจัดกิจกรรม ซึ่งสามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ความการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ หลังเข้าร่วมโปรแกรม และหลังการเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ด้วยเทคนิคการปฏิบัติตามกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการรับรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่มีผลต่อพฤติกรรมและการก่อตัวของเจตคติของบุคคลเกิดจากการได้เห็นสิ่งต่าง ๆ ได้รับฟัง ได้กลิ่น และได้สัมผัส เป็นความรู้สึกที่เกิดจากประสาทสัมผัสโดยอวัยวะสัมผัส (รังสรรค์ โฉมยา, 2554) การรับรู้ยังเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาเบื้องต้นในการตีความสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความสำคัญสำหรับผู้รับรู้ การรับรู้เป็นสิ่งที่ทำให้ปัจจัยบุคคลมีความแตกต่างกันไม่มีบุคคลใดที่จะมีการรับรู้ที่เหมือนกับบุคคลอื่นที่เดียว เพราะเมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้าหรือสิ่งรับรู้ก็จะประมวลสิ่งรับรู้นั้นเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายเฉพาะตัวเอง (นภาพร มัทย์พงษ์ถาวร, 2543) ซึ่งกิจกรรมมีความเกี่ยวข้องกับด้านสังคมด้านปฏิสัมพันธ์ด้านสื่อออนไลน์ด้านความบันเทิงด้านเศรษฐกิจด้านการพนันด้านแอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัย ประทุม สุธรรมมา (2552) ได้ศึกษา เรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนหลวง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ชั้น ม.4-ม.6 ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ ม.4-ม.6 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการรับรู้ประโยชน์ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านการรับรู้โทษในการใช้อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับปานกลางและด้านการรับรู้ต่อข้อพึงปฏิบัติและมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก และงานวิจัย ณิชภัค อโนทิพย์ (2556) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาการรับรู้ความเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีการรับรู้ความเสี่ยงด้านหน้าที่ของผลิตภัณฑ์มากที่สุดเป็นอันดับ 1 รองลงมาคือ การรับรู้ความเสี่ยงด้านการเงินการรับรู้ความเสี่ยงด้านเวลาการรับรู้ความเสี่ยงด้านจิตวิทยาและการรับรู้ความเสี่ยงด้านสังคม ตามลำดับในด้านการศึกษาอิทธิพลของการรับรู้ความเสี่ยงในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์ ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์และการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่า การรับรู้

ความเสี่ยงในการซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์บนเว็บไซต์มีผลกระทบต่อความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ออนไลน์ในอนาคตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์หลังการใช้โปรแกรม (Post-test) และหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow-up) สูงกว่าคะแนนก่อนการใช้โปรแกรม (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย จากการตรวจสอบแบบสอบถามและการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนหลังเข้าร่วมโปรแกรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ พบว่านักเรียนมีการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์สูงขึ้นและเห็นความสำคัญของการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์มากขึ้น เนื่องจากโปรแกรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม และขั้นสรุป ซึ่งแต่ละขั้นประกอบด้วยเทคนิคหลายด้าน เช่น การอภิปรายกลุ่ม เกม บทบาทหน้าที่ กรณีตัวอย่าง และผู้วิจัยคอยดูแล กระตุ้น และสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมในการแสดงออก ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม กล่าวคือความสามารถในการกระทำ และรับรู้ความรู้สึกจากสิ่งที่เป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อมเงื่อนไขที่จำเป็นสำหรับความอยู่รอดของสิ่งมีชีวิตโดยใช้ความสามารถในการประมวลและเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา (Slovic, 1987) จึงทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์มีความเข้าใจในระดับที่สูง

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัย เอกคตานันท์ บริบาล (2557) ได้การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จด้วยเทคนิคแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีการรับรู้ความสามารถของตนเอง ด้านประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ หลังการใช้โปรแกรม (Post-test) และหลังเข้าร่วมโปรแกรม 2 สัปดาห์ (Follow-up) สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ดังนี้
 - 1.1 ก่อนนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไปใช้ครูผู้สอนควรศึกษารายละเอียดของกิจกรรมในโปรแกรมการสอนและคู่มือการใช้อย่างละเอียดเพื่อช่วยให้การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างแท้จริงดังนั้นครูผู้สอนจึงควรวាយามสร้างโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุดโดยการสังเกตสนับสนุนสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมอื่น ๆ ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดจนอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และรอบรู้

1.3 โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีการใช้สื่อประเภทต่างๆประกอบหลายอย่างครูผู้สอนควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นให้พร้อมและคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียนและเวลาที่ใช้ในการนำเสนอสื่อดังกล่าวอย่างเหมาะสม

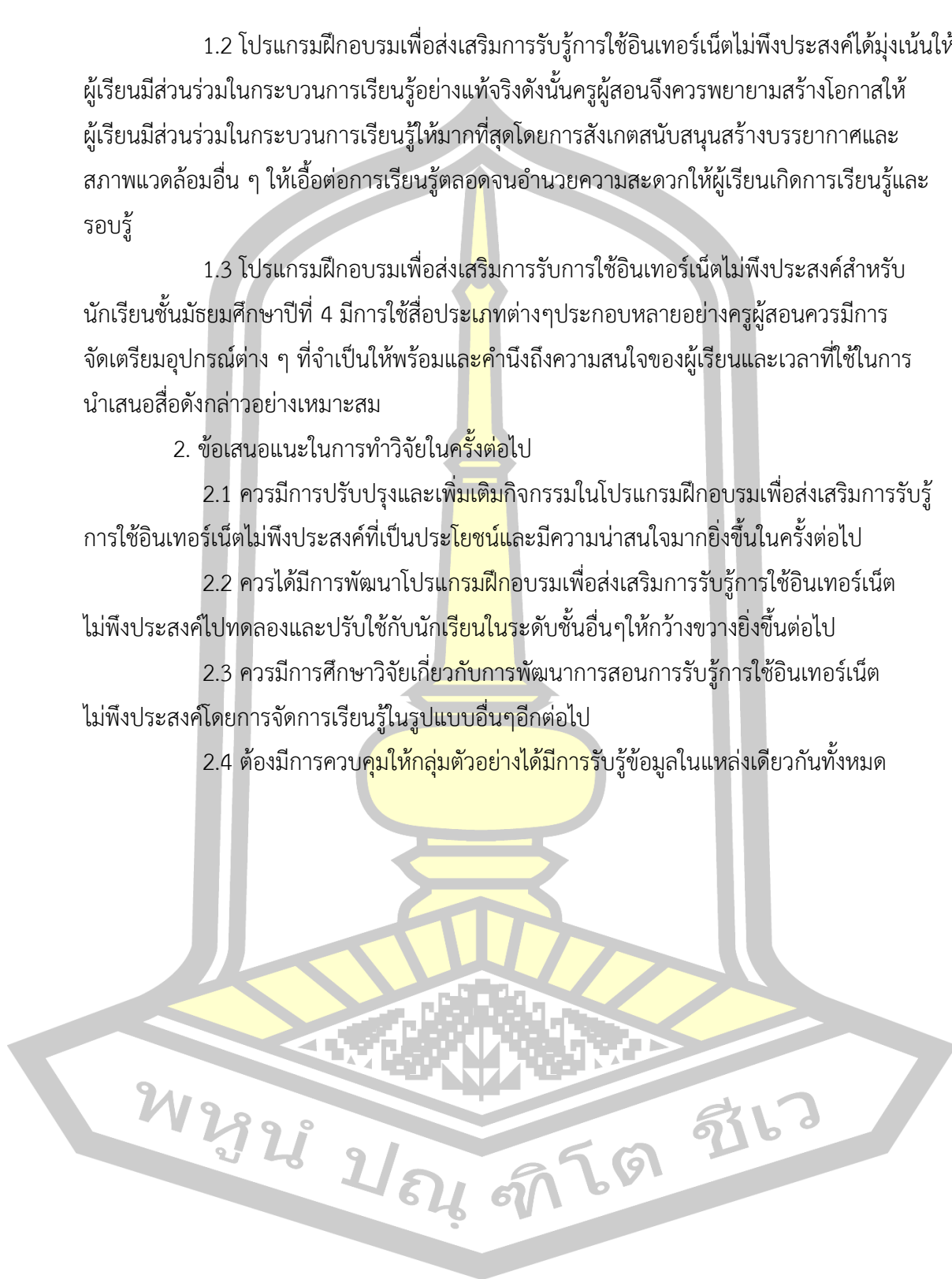
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการปรับปรุงและเพิ่มเติมกิจกรรมในโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ที่เป็นประโยชน์และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป

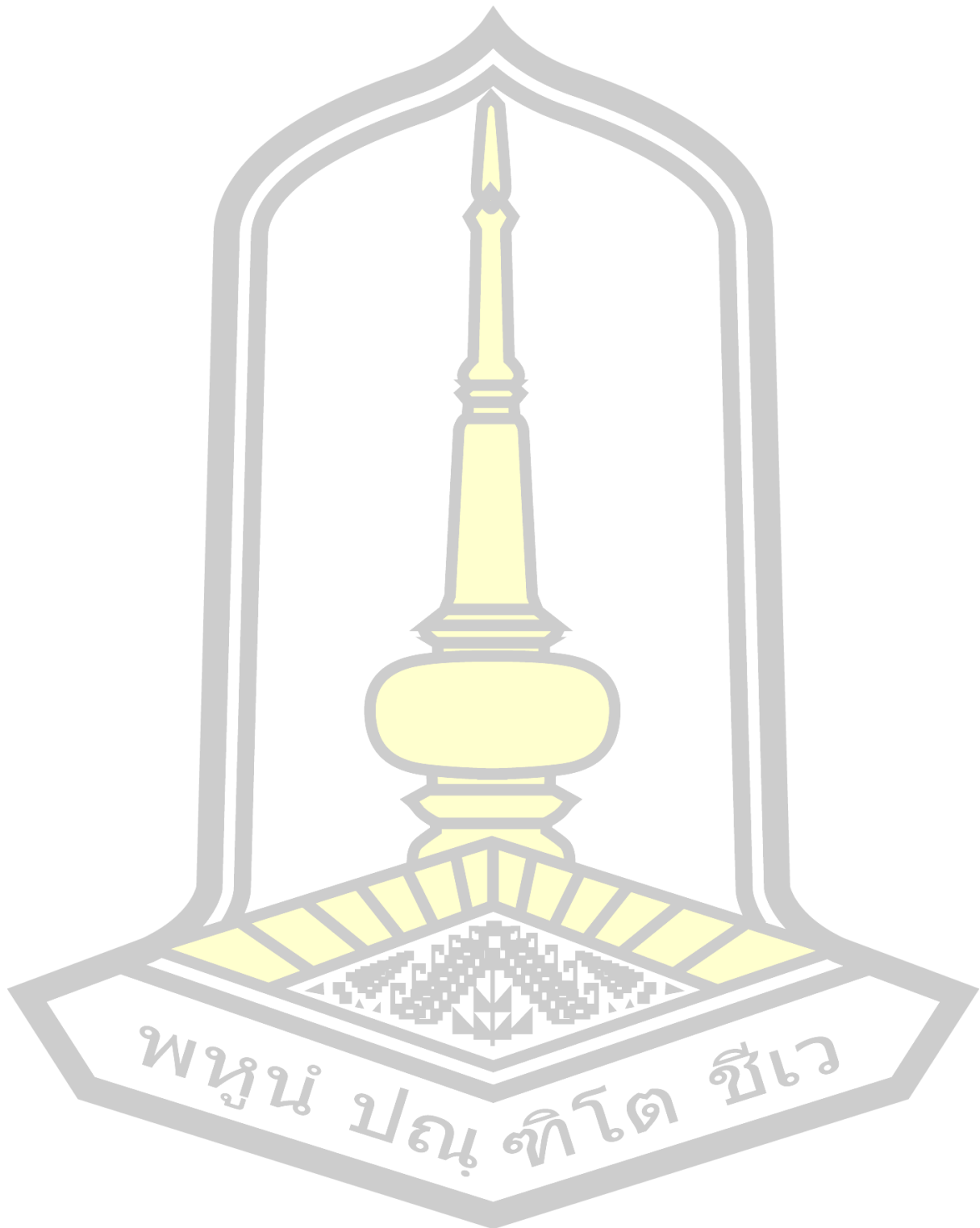
2.2 ควรได้มีการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ไปทดลองและปรับใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆให้กว้างขวางยิ่งขึ้นต่อไป

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการสอนการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์โดยการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นๆอีกต่อไป

2.4 ต้องมีการควบคุมให้กลุ่มตัวอย่างได้มีการรับรู้ข้อมูลในแหล่งเดียวกันทั้งหมด



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. (2547). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : อักษรพิทยา.
- กิตติธัช อินทเกษตร. (2553). *พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล : กรณีศึกษานักศึกษาระดับอุดมศึกษา
แห่งหนึ่งในภาคตะวันออก*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เกริดา โคตรชาวี. (2555). *ปัจจัยนำของการรับรู้ความเสี่ยงและพฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์
ผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจนเนอเรชั่นวาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาโทเศรษฐศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา จิตแสง. (2556). *พฤติกรรมและรูปแบบการใช้บริการบนสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน
มัธยมศึกษาในจังหวัดขอนแก่น*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 30(2), 217-242.
- ขวัญฤดี ฮวดหุ่น. (2560). *อิทธิพลของแอปพลิเคชันไลน์ในการสื่อสารยุคปัจจุบัน*.
วารสารศิลปการจัดการ, 1(2), 75-88).
- คมสันต์ สิ้นธวัชวงศ์ (2546). *การรับรู้ความเสี่ยงและพฤติกรรมด้านความปลอดภัยของผู้ควบคุมงาน
ด้านสายอากาศในการไฟฟ้านครหลวง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิศวกรรมความปลอดภัย คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จเรวัฒน์ เทวรัตน์. (2557). *การพัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ของศูนย์วิทย์พัฒนา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช นครศรีธรรมราช สำหรับนักศึกษา*.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 8(1), 129-143.
- จักรพันธ์ จันทลา. (2556). *การรับรู้จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับ
มัธยมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ
เทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- จารวี ยิ่งยีน. (2549). *สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์
กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง
จังหวัดสมุทรปราการ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนาสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จิต เศรษฐบุตร. (2540). *หลักกฎหมายแพ่งลักษณะหนี้*. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา
และเอกสารประกอบการสอนคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จิรนนท์ ดีเลิศ. (2560). *พฤติกรรมการเล่นเปิดรับสื่อออนไลน์ในรูปแบบแชทส์ดิงของวัยรุ่นไทยใน
กรุงเทพมหานคร*. *วารสารเกษมบัณฑิต*, 18(2), 139-154.

- ใจชนก ภาคออต. (2555). รายงานการวิจัยการรับรู้และการมีส่วนร่วมของบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ในการพัฒนาคุณภาพสถาบันสู่ความเป็นเลิศ รางวัลคุณภาพแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ฉัตยาพร เสมอใจ. (2550). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ : เอ็กเซเปอร์เน็ท.
- ชญาดา ทรัพย์เกิด (2558). กระบวนการรับรู้ภาพลักษณ์ของลูกค้าที่มีต่อทัศนคติในการใช้บริการสินค้าเชื้อเคหะของธนาคารออมสิน เขตบางแค กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชลธชา พลีสึงห์. (2554). ทัศนคติของผู้ใช้บริการเฟสบุ๊คต่อพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ชาติเชื้อ หล้าดา. (2552). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดสำนักงานการศึกษาเทศบาลนครขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชานันท์ ยอดหงส์. (2557). โพร่ ตูย กัน, เจ้า น้อย กัน. วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 10(2), 5-26.
- ณิชภัค อโนทิพย์. (2556). รายงานการวิจัยการศึกษาการรับรู้ความเสี่ยงที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้าออนไลน์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด.
- ดวงเดือน อ่อนน่วม. (2529). รายงานการวิจัยรูปแบบโปรแกรมการศึกษาสำหรับเด็กสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดำรงค์ ฐานดี. (2554). วัฒนธรรมและพฤติกรรมทางเศรษฐกิจ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทับทิม วงศ์ประยูร. (2526). เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- ธัญชนกภรณ์ โตชมบุญ. (2558). ปัจจัยกลยุทธ์ทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในตลาดนัดรถไฟศรีนครินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นภาพร มัทย์พงษ์ถาวร. (2543). การรับรู้ความเสี่ยง และพฤติกรรมความปลอดภัยในการทำงานของพนักงานก่อสร้างในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- นัยนา ข้าของ. (2550). *พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนเขตพื้นที่ การศึกษาชลบุรี เขต 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นาฏยา วงษ์คำ. (2556). *การพัฒนาโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุต่อการรับรู้ความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดจังหวัดชัยภูมิ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิคม ชัยขุนพล. (2560). *การใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้วยเครื่องมือการสื่อสาร : แนวคิดและ บทสังเคราะห์*. นนทบุรี : โครงการวิจัยการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้วยเครื่องมือการ สื่อสาร.
- เนาวรัตน์ เหลืองอ่อน. (2549). *ผลของการใช้คอมพิวเตอร์. ที่มีต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ของนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2553). *การบริหารงานวิชาการ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ปนิพรรณ จันทริณา. (2546). *พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา: โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมืองจังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ประณต คำฉิม. (2549). *ปัจจัยด้านพฤติกรรมกรรมการเรียนและการสนับสนุนทางสังคมที่ส่งผลต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนิสิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 12(1), 72-93.
- ประทุม ฤกษ์กลาง. (2557). *การวิจัยและประเมินผลการประชาสัมพันธ์*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ประทุม สุธรรมมา. (2552). *พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของ โรงเรียนทอวัง*. วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารทั่วไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พนา ทองมีอาคม และคณะ. (2559). *เรียนรู้เรื่องสื่อ*. กรุงเทพฯ : สามเจริญพานิชย์ (กรุงเทพ).
- พรจิรา ปริวัชรากุล. (2557). *แกะรอยหัยกสมอง มองผลกระทบของการพนัน*. กรุงเทพฯ : โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสตรี-สฤณีวงศ์.

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อแห่งอนาคต = Social Media : Future Media.

วารสารนักบริหาร, 31(4), 99-103.

ภูษณิศ แก้วเขียว. (2557). พฤติกรรมการใช้และการรับรู้ผลกระทบจากเฟซบุ๊กของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญา
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ยุภาลักษณ์ เขจรักษ์. (2557). การพัฒนาโปรแกรมการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย : การวิจัยแบบผสมวิธี.

วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 20(2), 221-234.

รังสรรค์ โฉมยา. (2554). *Glossary of Psychological Terms รวมศัพท์ที่สำคัญทางจิตวิทยาฉบับแก้ไขครั้งที่ 2*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

รัตนกร เสริญสุขสัมฤทธิ์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าทางโฆษณาออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2539*. กรุงเทพฯ :
อักษรเจริญทัศน์.

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์. (2524). การพนัน. *วารสารกฎหมายจุฬาลงกรณ์*, 2(2), 75-93.

วรภาพร วรเนตร และไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. (2554). *การศึกษาการรับรู้ความเสี่ยงความไว้วางใจและความตั้งใจซื้อประกันภัยผ่านอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

วรภรณ์ จันทร์เรือง. (2549). *รายงานการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

วัชระ มณีศรี. (2559). *การตลาดออนไลน์*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://webcache.googleusercontent.com>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 17 ธันวาคม 2559].

วันทนีย์ ภูมิภักทราคม, สมยศอวเกียรติ และทับทิม วงศ์ประยูร. (2538). *เศรษฐศาสตร์ทั่วไป*. กรุงเทพฯ : วีเจ พรินติ้ง.

วิกานดา พรสกุลวานิช. แรงจูงใจและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 27(2), 29-41.

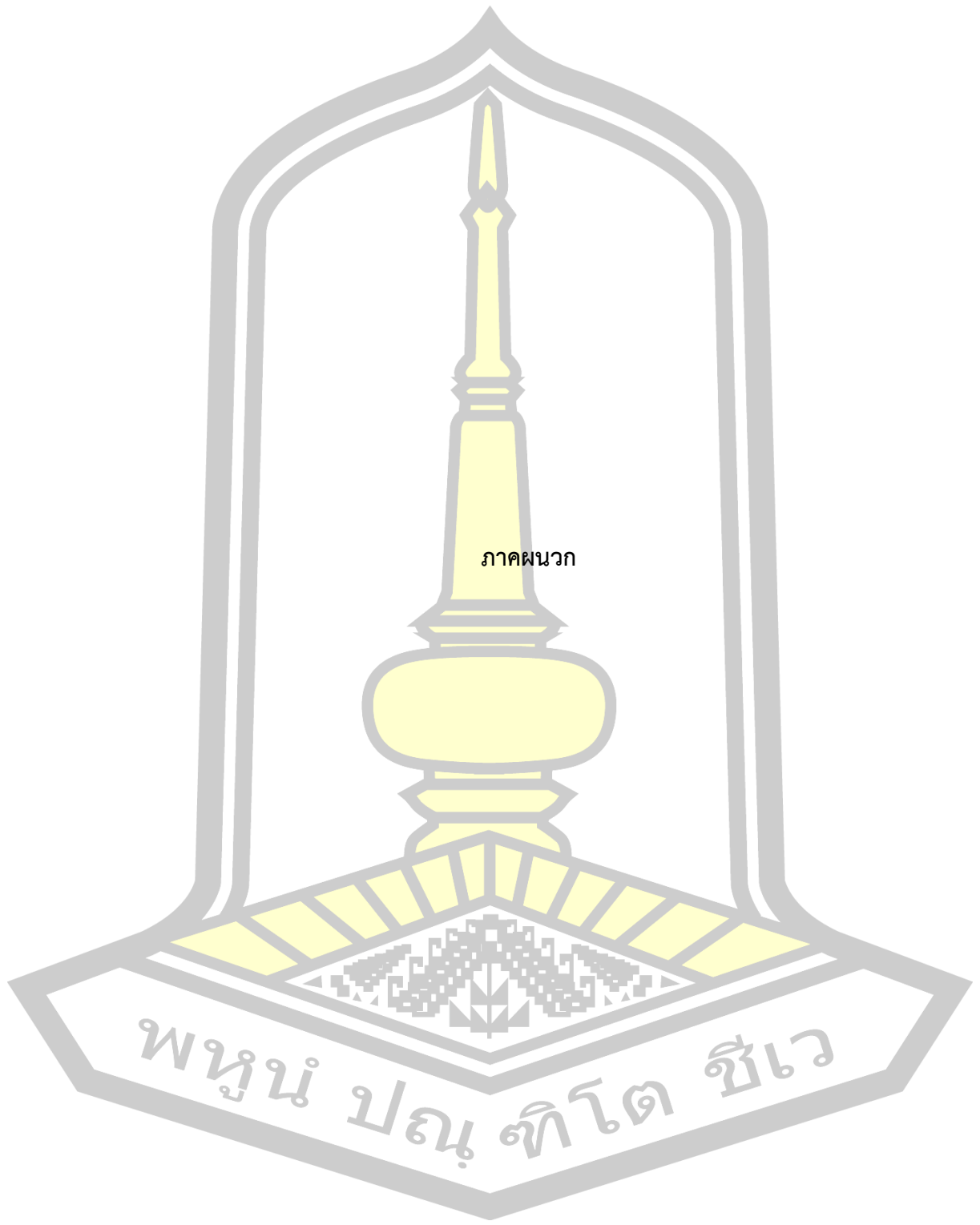
วิจิตร บุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต. *วารสารนักบริหาร*, 31(4), 99-103.

ศรีวรรณ จันทร์วงศ์. (2548). *พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน*. อุตรธานี : ศักดิ์ศรีอักษร.

- ศุภศิลาป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุดรธานี. (2559). *สมุดรายงานประจำวันเกี่ยวกับคดี*. อุดรธานี : สถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุดรธานี.
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). *การวิจัยเบื้องต้น*. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2550). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- สมลักษณ์พร เกียรติคุณ. (2554). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จังหวัดศรีสะเกษ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สวรรค บัญเรือ. (2549). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2561). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561 Thailand Internet User Profile 2018*. กรุงเทพฯ : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2550). *รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2550-2559*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <<http://buriram.nso.go.th/main.jsp>> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 19 พฤษภาคม 2561].
- สิริชัย ดีเลิศ. (2560). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มผู้บริโภคตลาดเฉพาะกลุ่ม*. *มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(1), 2404-2424.
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์. (2542). *พฤติกรรมมนุษย์และการพัฒนาตน*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- อดิเทพ บุตรราช. (2553). *เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://km.ru.ac.th/computer/?p=199>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 17 ธันวาคม 2558].
- อริศรา เกิดขันหมาก. (2556). *ปัจจัยด้านการจัดการลูกค้าสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลต่อความภักดีต่อแบรนด์เทสโก้ โลตัส ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร*. *วารสาร การตลาด และการสื่อสาร*, 1(1), 65-80.

- อัมพรรัตน์ วัฒนะโชติ. (2536). *ผลของการใช้โปรแกรมการสอนตามแนวคิดของ ราธส์ ฮาร์มัน และไซมอน ที่มีต่อชั้นการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในโรงเรียนไทยรัฐวิทยา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- เอกคตานั้นท์ บริบาล. (2557). *การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมการรับรู้ความสามารถของตนเองด้าน ประสิทธิภาพที่ประสบความสำเร็จด้วยเทคนิคแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและ ประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.*
- Bandura, A. (1969). *Principles of Behavior Modification*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey : Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1989). Regulation of Cognitive Processes Through Perceived Self-Efficacy. *Developmental Psychology*, 25(5), 729-735.
- Beiermann, R. (2007). *Online Shopping : Does Age Matter?*. Ph.D. Thesis, Briar Cliff University.
- Boyle, R. (1981). *Applied Discrete Choice Modeling*. New York : John and Wiley.
- Brown, C.R. and others. (2003). The Vid Vesicle to Vacuole Trafficking Event Requires Components of the SNARE Membrane Fusion Machinery. *J Biol Chem*, 278(28), 25688-99.
- Brown, D. and others. (1988). Intake, Selection, Apparent Digestibility and Chemical Composition of Pennisetum Purpureum and Cajanus Cajan Foliage as Utilized by Lactating Goats. *Small Rumin. Res.*, 1(1), 59-65
- Caffarella, S. (1994). *Experiential Learning : A New Approach*. San Franisco : Jossey-Bass.
- Dennis, C. and others. (2010). The Influences of Social E-Shopping in Enhancing Young Women's Online Shopping Behavior. *Journal of Customer Behavior*, 9(2), 151-174.
- Domjan, M. (1996). *The Principles of Learning and Behavior Belmont*. California : Thomson.
- Drolet, A. L. and D.G. Morrison. (2001). Do we Really Need Multi-ple-item Measures in Service Research?. *Journal of Service Re-Search*, 3(3), 196–204.

- Goldberg, J.A. (1992). Psychological Morbidity in the First Year After Breast Surgery. *European Journal of Surgical Oncology*, 18(4), 327-331.
- Hasslinger, A. and others. (2007). *Consumer Behavior Online Shopping*. Department of Business Studies. Sweden : Kristiantad University
- Joyce, B. and M. Weil. (1985). *Models of Teaching*. 2 nd ed. New Delhi : Prentice–Hall.
- Leung, H. (2002). Organizational Factors for Successful Management of Software Development. *The Journal of Computer Information Systems*, 42(2), 26-37.
- Man Kit Chang. (1998). Predicting Unethical Behavior : A Comparison of the theory of Reasoned Action and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Business Ethics*, 17(16), 1825-1834.
- McLaughlin, B.P. (1976). Rural Settlement Planning : a New Approach. *Town and Country Planning*, 44(4), 156–60.
- Morgan-Thomas, A. and C. Veloutsou. (2013). Beyond Technology Acceptance : Brand Relationships and Online Brand Experience. *Journal of Business Research*, 66(1), 21-27.
- Rice, S.A. (1999). The Relationship Between Teacher Attitudes and Stress Levels and Various Demographic Variables. *Dissertation Abstracts International Section A : Humanities and Social Sciences*, 59(8-A), 2928.
- Rothwell, W.J. and P.S. Cookson. (1997). *Beyond Instruction : Comprehensive Program Planning for Business and Education*. California : Jossey-Bass.
- Shermerhorn, J.R., Hunt, J.G. and R.N. Osborn. (1982). *Managing Organizational Behavior*. New York : John Wiley and Sons.
- Slovic, P. (1987). Perception of Risk. *Science*, 236(4799), 280-285.
- Tyler, R.W. (1949). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago : Chicago University.
- Young, K.S. (1996). Internet Addiction The Emergence of a New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.



ภาคผนวก

พหุ ประจักษ์ ชัยเว



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญหนังสือขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ หนังสือขอความ
อนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูล

พหุ ประจักษ์ ชัยเว

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัทนียา กายแก้ว อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สอนประจันทร์ เสียงเย็น อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา
3. คุณครูณัฐนันท์ นามอาษา ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารการศึกษามหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและการแนะแนว
4. คุณครูอรวิรินทร์ อภิวิมลลักษณ์ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคารการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและการสอน
5. คุณครูวิภา เมืองมิ่ง ครูโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิจัยการศึกษาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยและการสอน





ที่ อว 0605.5(2) / ว989

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัทนียา ภายแก้ว

ด้วย นางสาวจริญา จำไบกข์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426

มธนุ ๕๗ ๖๗



ที่ อว 0605.5(2) / วร89

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สอนประจันทร์ เสียงเย็น

ด้วย นางสาวจริญา จำโบรัก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426



ที่ อว 0605.5(2) / ว989

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เรียน นางณัฐนันท์ นามอาษา

ด้วย นางสาวจริญา จำไบริก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้อย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426



ที่ อว 0605.5(2) / ว989

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เรียน นางอรวิรินทร์ อภิวิมลลักษณ์

ด้วย นางสาวจริญา จำไบบัก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426

ศูนย์ ปณ. ที.โต ขบ.



ที่ อว 0605.5(2) / ว989

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เรียน นางวิภา เมืองมิ่ง

ด้วย นางสาวจริญา จำไ้รัก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0951681426



โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร	
วันที่	22 ต.ค. 2561
รับที่	๓๓๓๓
เวลาน

ที่ อว 0605.5(2) / 991

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร

ด้วย นางสาวจริญา จำไ้รัก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ห้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวจริญา จำไ้รัก ทำการทดลอง ใช้เครื่องมือเพื่อผลิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426

บุญ ภิไธย



ที่ อว 0605.5(2) / 992

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

19 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร

ด้วย นางสาวจริญา จำโบรัก นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้ความเสี่ยงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) วิจัยและประเมินผลการศึกษา โดยมี รศ.ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ- เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวจริญา จำโบรัก เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0951681426

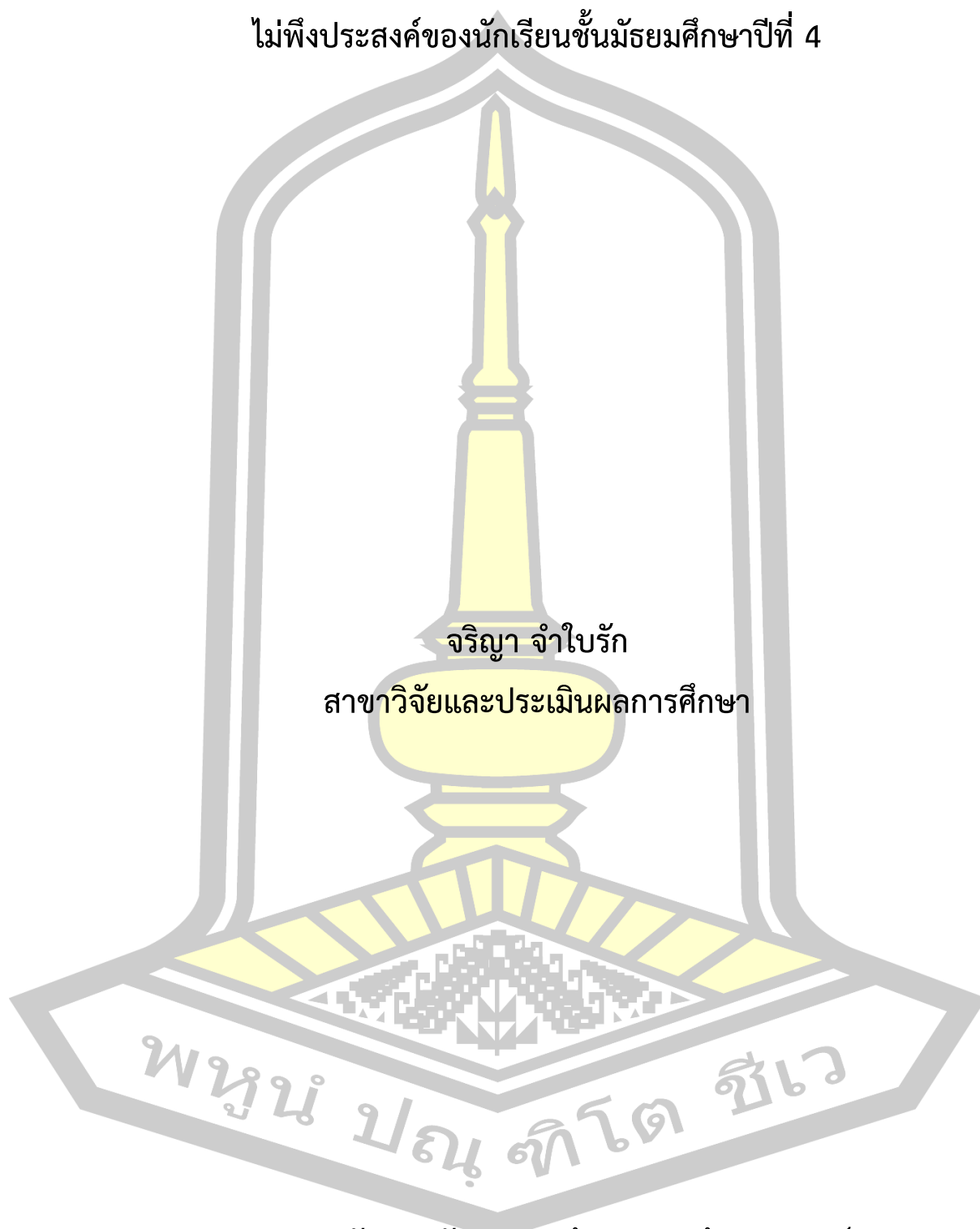


ภาคผนวก ข

โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึ่งประสงค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว

โปรแกรมฝึกอบรมการรับรู้เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต
ไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

คู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการนำโปรแกรมไปใช้ในการพัฒนาการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนของนักเรียนให้เกิดผลสูงสุดผู้ใช้ โปรแกรมจะต้องศึกษาวัตถุประสงค์และลำดับขั้นตอนในการใช้โปรแกรมอย่างละเอียดทุกขั้นตอนเพื่อจะได้นำโปรแกรมไปใช้ได้อย่างถูกต้องตามวิธีการและขั้นตอนที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจหรือบุคลากรทางการศึกษาที่ต้องการพัฒนาการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์จากปัจจัย 7 ด้าน คือ ด้านสังคมด้านปฏิสัมพันธ์ด้านสื่อออนไลน์ด้านความบันเทิงด้านเศรษฐกิจด้านการพนัน ด้านแอปพลิเคชันต่อไป

จริญา จำไกรรัก



คำชี้แจง

คู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นี้เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนจากปัจจัย 7 ด้าน คือ ด้านสังคมด้านปฏิสัมพันธ์ด้านสื่อออนไลน์ด้านความบันเทิงด้านเศรษฐกิจด้านการพนันด้านแอปพลิเคชันซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมย่อยรวมทั้งหมด 17 กิจกรรมโดยมีข้อคำนึงในการใช้โปรแกรมดังนี้คือ

1. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์ตามองค์ประกอบ 7 ด้านดังนี้

- 1) ด้านสังคม
- 2) ด้านปฏิสัมพันธ์
- 3) ด้านปฏิสัมพันธ์
- 4) ด้านความบันเทิง
- 5) ความเศรษฐกิจ
- 6) ด้านการพนัน
- 7) ด้านแอปพลิเคชัน

2. ลำดับขั้นตอนในการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์นี้ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยในโปรแกรมรวมทั้งหมด 17 กิจกรรมแต่กิจกรรมใช้เวลาดำเนินการ 1 ชั่วโมง/ กิจกรรมโดยเริ่มตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 17 รวม 17 ครั้งโดยมีหลักการดำเนินการดังนี้

- 1) ควรศึกษาเอกสารต่างๆในโปรแกรมให้เข้าใจตลอดจนศึกษาเนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาอย่างละเอียด
- 2) ขณะปฏิบัติกิจกรรมตามโปรแกรมครูผู้ใช้โปรแกรมควรคอยดูแลเอาใจใส่แนะนำและให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่เข้าร่วมในโปรแกรมที่มีข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจในกิจกรรมนั้นๆ
3. เนื้อหาในโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงประสงค์มีดังนี้
 - กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ
 - กิจกรรมที่ 2 คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน
 - กิจกรรมที่ 3 รู้ไว้ไม่เสีย
 - กิจกรรมที่ 4 คิดก่อนแชร์
 - กิจกรรมที่ 5 ความคิดออนไลน์

- กิจกรรมที่ 6 ยับยั้งชั่งใจ
- กิจกรรมที่ 7 เผชิญกับเรื่องแย่
- กิจกรรมที่ 8 ฉันทง
- กิจกรรมที่ 9 อุปสรรคมีไว้พุ่งชน
- กิจกรรมที่ 10 พลังครอบครัว
- กิจกรรมที่ 11 ความรักของฉัน
- กิจกรรมที่ 12 อิทธิพลตัวเรา
- กิจกรรมที่ 13 เราสู้ตัวเรา
- กิจกรรมที่ 14 เหนือกว่าสื่อ
- กิจกรรมที่ 15 ฉันรู้ทันเธอ
- กิจกรรมที่ 16 บุคคลก็สำคัญ
- กิจกรรมที่ 17 ปัจฉิมนิเทศ

4. ผู้ใช้โปรแกรมและกลุ่มเป้าหมาย

คุณสมบัติของครูผู้ใช้โปรแกรมคือเห็นความสำคัญในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของนักเรียนควรจะมีทักษะและความรู้พื้นฐานในการจัดกิจกรรมกลุ่มบ้างพอสมควรศึกษาวัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินการของกิจกรรมให้ละเอียดทุกขั้นตอนในแต่ละกิจกรรมก่อนนำไปใช้และควรคำนึงถึงสัมพันธภาพและบรรยากาศภายในกลุ่มระหว่างการดำเนินกิจกรรมให้มีความเป็นกันเองและเกิดความสามัคคีในกลุ่มและคอยให้คำปรึกษาแนะนำแก่สมาชิกที่มีข้อสงสัย

กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร จำนวน 35 คน 1 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ซึ่งเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรมอย่างต่อเนื่องตามวันและเวลาที่กำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดทุกกิจกรรม

พหุ ประถมศึกษา

แผนการจัดกิจกรรม

หน่วยที่ 1 ปฐมนิเทศ

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียน
2. เพื่อนัดหมายการทำกิจกรรมตามโปรแกรม
3. เพื่อรู้และเข้าใจวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้

เวลาที่ใช้ 60 นาที

เนื้อหา/สาระ

1. เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียน
2. วัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ก่อนการทดลอง

ใช้โปรแกรม

3. แจ้งวันเวลาและสถานที่จัดกิจกรรม

สื่อ

ลิปสติก, เกม, เพลง, แบบวัดวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

ผู้วิจัยแนะนำตัวตัวเองและอธิบายจุดมุ่งหมาย ระเบียบ ข้อตกลง วันเวลา สถานที่ จำนวนครั้งที่ร่วมกันทำกิจกรรม

2. ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยใช้เกมเชื่อมความสัมพันธ์เพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมโดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมเล่นเกมให้หนึ่งเป็นวงกลมโดยผู้วิจัยร่วมเข้าแถวด้วย จากนั้นผู้วิจัยแนะนำตัวก่อนและลงท้ายด้วยท่าทางและเสียงสัตว์ที่ชอบ วนไปทางขวาของผู้วิจัยจนครบทุกคน
2. ผู้ร่วมกิจกรรมร่วมเล่นเกมแต่งหน้าให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลมเหมือนเดิม โดยผู้วิจัยส่งลิปสติก 2 แท่งให้กับนักเรียน จากนั้นเปิดเพลงแล้วให้นักเรียนส่งลิปสติกไปทางขวามือของตนเอง จนกว่าเพลงจะหยุด เมื่อเพลงหยุดที่คนใดให้ฟังคำสั่งจากผู้วิจัยว่าควรทำอะไรเช่น ใช้ลิปสติกวาดหน้าตัวเองให้เป็นแมวหรือใช้ลิปสติกวาดหน้าเพื่อนข้างๆ เป็นต้น กิจกรรมดำเนินไปเรื่อยๆ เวลาประมาณ 15 นาที จากนั้นผู้วิจัยถามนักเรียนถึงความรู้สึกที่ได้จากการทำกิจกรรมครั้งนี้

3. ขั้นสรุป

1. ผู้วิจัยสรุปให้นักเรียนเห็นว่า กิจกรรมแนะนำตัวและกิจกรรมเกมแต่งงานนั้น ช่วยให้สมาชิกรู้จักเพื่อนมากขึ้นและรู้สึกสนุกสนานผ่อนคลายเป็นกันเองกับเพื่อนๆ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้บอกกฎระเบียบ ข้อตกลงในการร่วมกิจกรรมแก่สมาชิกทุกคน วัน เวลา สถานที่ จำนวนครั้งที่ทำกิจกรรม และเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมวิจัยทุกคนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นผู้วิจัยนัดหมายการเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมอบรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ครั้งต่อไป

2. ให้นักเรียนทำแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

การวัดและการประเมินผล :

รายการประเมิน

พฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียน ได้แก่ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความตรงต่อเวลา การพูดคุย ซักถาม และแสดงความคิดเห็น

วิธีการวัด

- สังเกตพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียน
- พูดคุย ซักถาม และแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือ

- แบบสังเกตพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียน
- คำถามในการซักถาม และแสดงความคิดเห็น

เกณฑ์ในการประเมิน

นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และแสดงความคิดเห็น

พูนุ ปณ ทิโต ชีเว

ใบความรู้ : ปฐมนิเทศ
เรื่องกฎระเบียบและข้อตกลงในการร่วมกิจกรรม

กฎระเบียบและข้อตกลง

- 1.นักเรียนมีความตรงต่อเวลาที่ได้นัดหมาย
- 2.นักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมด้วยความตั้งใจเช่นการนำเสนอการอภิปรายการ
แสดงความคิดเห็น
- 3.นักเรียนมีมารยาทและให้เกียรติผู้ร่วมกิจกรรม
- 4.นักเรียนไม่ทะเลาะวิวาทกัน
- 5.นักเรียนมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบในตนเอง

ที่	วันที่	เวลา	กิจกรรม	สถานที่
1	5 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ปฐมนิเทศ	ห้องโสตฯ
2	7 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบัน	ห้องโสตฯ
3	12 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	รู้ไว้ไม่เสียดาย	ห้องโสตฯ
4	14 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	คิดก่อนแชร์	ห้องโสตฯ
5	19 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ความคิดออนไลน์	ห้องโสตฯ
6	21 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ยับยั้งชั่งใจ	ห้องโสตฯ
7	26 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	เผชิญกับเรื่องแย่	ห้องโสตฯ
8	28 พ.ย. 2561	14.20 - 15.20น.	ฉันทันที	ห้องโสตฯ
9	3 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	อุปสรรคมีไว้พุ่งชน	ห้องโสตฯ
10	6 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	พลังครอบครัว	ห้องโสตฯ
11	11 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ความรักของฉัน	ห้องโสตฯ
12	13 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	อิทธิพลตัวเรา	ห้องโสตฯ
13	17 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	เรารู้ตัวเรา	ห้องโสตฯ
14	19 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	เหนือกว่าสื่อ	ห้องโสตฯ
15	24 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ฉันรู้ทันเธอ	ห้องโสตฯ
16	26 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	บุคคลที่สำคัญ	ห้องโสตฯ
17	28 ธ.ค. 2561	14.20 - 15.20น.	ปัจฉิมนิเทศ	ห้องโสตฯ

แผนการจัดกิจกรรม

หน่วยที่ 2 คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนบอกความคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีความจำเป็นหรือไม่อย่างไร

เวลาที่ใช้ 60 นาที

เนื้อหา รู้ข้อดีและข้อเสียเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ต

สื่อ กระดาษ ปากกา เกม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ชำนาญ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมและแจกกระดาษคนละ 1 แผ่น จากนั้นผู้วิจัยเปิดเพลง โขน ในเวลาที่เปิดเพลงให้นักเรียนเล่นอะไรก็ได้ในโทรศัพท์มือถือและให้นักเรียนเขียนว่านักเรียนเรียนทำอะไรในโทรศัพท์มือถือในช่วงที่ครูเปิดเพลง

2. นักเรียนคนใดเขียนได้ยาวสุดและสั้นสุดเล่าให้เพื่อนฟังพร้อมรับรางวัล

2. ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่นพร้อมปากกา
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนข้อดีและข้อเสียในการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีผลดีอย่างไรเมื่อเราใช้และสิ่งที่เราใช้สามารถทำให้เกิดผลเสียได้หรือไม่อย่างไร

3. ผู้วิจัยร่วมแสดงความคิดเห็นกับนักเรียนขณะทำกิจกรรม

3. ขั้นสรุป

ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมว่ากิจกรรมนี้จะมองให้เราเห็นสิ่งที่เราใช้ในปัจจุบัน ล้วนส่งผลต่อด้านร่างกายและจิตใจ ถ้าเราไม่รู้จักการใช้ให้ถูกที่และเข้าใจความเสี่ยงที่เป็นผลเสียที่จะตามมาจากการกระทำของตัวเองเพื่อนๆ และประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการทำกิจกรรม

การวัดและการประเมินผล :

รายการประเมิน

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้แก่ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความตรงต่อเวลา การนำเสนอ การพูดคุย ซักถาม การอภิปราย และแสดงความคิดเห็น

วิธีการวัด

1. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
2. พูดคุย ซักถาม และอภิปรายแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
2. ประเด็นคำถามในการซักถาม และแสดงความคิดเห็น

เกณฑ์ในการประเมิน

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และสรุปประเด็นต่าง ๆ



แบบประเมินพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียน : คิดอย่างไรกับอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

ผู้ประเมินผู้วิจัย (ประเมินภาพรวม) วัน/เดือน/ปีที่ประเมิน.....

คำชี้แจงแบบประเมินนี้ใช้ประเมินพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมต่างๆในภาพรวมของนักเรียนทั้งกลุ่มโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพดังนี้

ระดับ 3 ดีหมายถึงนักเรียนมากกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไปมีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 2 พอใช้หมายถึงนักเรียนร้อยละ 50-70 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 1 ต้องปรับปรุงหมายถึงนักเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ข้อ	ข้อความ	ระดับคุณภาพ		
		3	2	1
1.	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม			
2.	ความตรงต่อเวลา			
3.	การนำเสนอ			
4.	การพูดคุยซักถามและการอภิปราย			
5.	การแสดงความคิดเห็น			

ปัญหา / อุปสรรคและข้อคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

แผนการจัดกิจกรรม

หน่วยที่ 3 รู้ไว้ไม่เสี่ยง

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและรู้ถึงปัญหาสาเหตุจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์
2. เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์
3. เพื่อให้นักเรียนรับรู้และการป้องกันตัวเองจากการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์

เวลาที่ใช้ 60 นาที

เนื้อหา เข้าใจสถานการณ์และวิธีการหลีกเลี่ยงป้องกันตนเอง

สื่อ กระดาษ ปากกา วิซีดี เรื่อง การหาคู่ทางสื่อออนไลน์ การส่งโทรศัพท์ทางเฟซบุ๊ก, การใช้เล่นเกมออนไลน์แบบเติมบัตรทรูออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ชี้นำ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลมแล้วจับโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเล่น พร้อมผู้วิจัยเปิดเพลงไถ่มา เพื่อให้นักเรียนผ่อนคลาย
2. ผู้วิจัยเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันในการหาคู่ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนช่วยกันวิจารณ์เกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง
3. ผู้วิจัยร่วมทบทวนกิจกรรมที่ผ่านมาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่เราใช้ในปัจจุบันซึ่งถ้าเราใช้ไม่ถูกทางหรือรับรู้การใช้ในแบบผิดก็จะส่งผลต่อตัวเองและผู้อื่นได้ แต่ถ้าเรารู้และปฏิบัติการใช้ให้ถูกวิธีเราก็จะปลอดภัยจากมิจฉาชีพและไม่ตกเป็นเหยื่อของการใช้อินเทอร์เน็ต

2. ชี้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยให้นักเรียน ชม วิซีดี เรื่อง การหาคู่ทางออนไลน์, การส่งโทรศัพท์ทางเฟซบุ๊ก, การใช้เล่นเกมออนไลน์แบบเติมบัตรทรูออนไลน์
2. จากเรื่องที่ชมนักเรียนมีความคิดอย่างไร แต่ละเรื่องส่งผลเสียหรือไม่ถ้านักเรียนเป็นบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์นักเรียนจะทำอย่างไร
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำใบงานสถานการณ์และวิธีการหลีกเลี่ยงป้องกันตนเองนำเสนอและอภิปราย

3. ชี้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปว่า การใช้อินเทอร์เน็ตถ้าเรารู้จักใช้ให้ถูกวิธี และรู้จักหลีกเลี่ยงภัยจากอินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์ที่เราใช้ก็จะให้เราใช้อินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมและไม่ตกเป็นเหยื่อที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะสมอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัย

การวัดและการประเมินผล :

รายการประเมิน

พฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียนได้แก่ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความตรงต่อเวลา การนำเสนอ การพูดคุย ซักถาม การอภิปราย และแสดงความคิดเห็น

วิธีการวัด

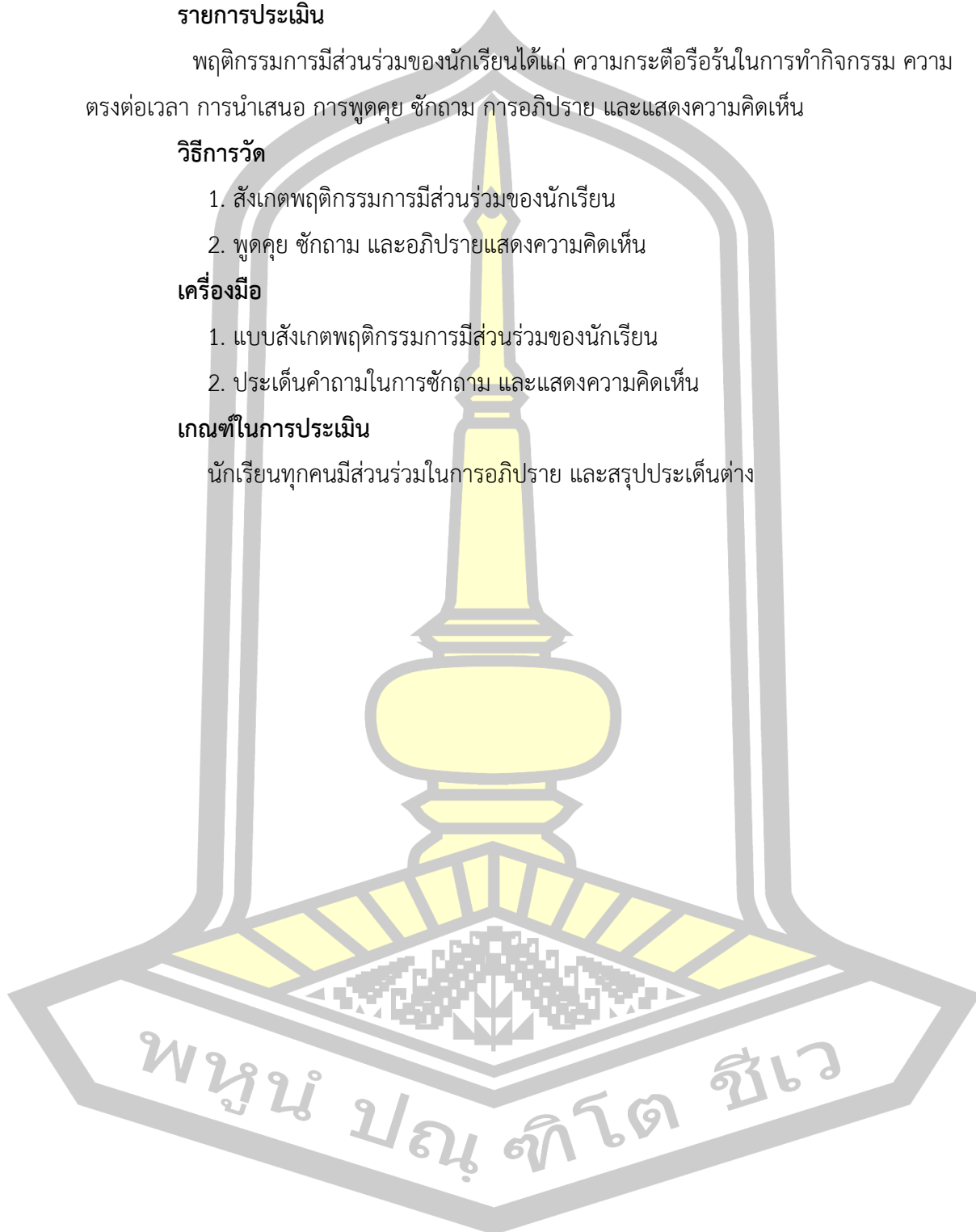
1. สังเกตพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียน
2. พูดคุย ซักถาม และอภิปรายแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมของนักเรียน
2. ประเด็นคำถามในการซักถาม และแสดงความคิดเห็น

เกณฑ์ในการประเมิน

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และสรุปประเด็นต่าง



แบบประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมของนักเรียน : รู้ไว้ไม่เสีย

ผู้ประเมิน ผู้วิจัย (ประเมินภาพรวม) วัน/เดือน/ปีที่ประเมิน.....

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ใช้ประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมต่างๆในภาพรวมของนักเรียนทั้งกลุ่มโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพดังนี้

ระดับ 3 ดีหมายถึงนักเรียนมากกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไปมีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 2 พอใช้หมายถึงนักเรียนร้อยละ 50-70 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 1 ต้องปรับปรุงหมายถึงนักเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ข้อ	ข้อความ	ระดับคุณภาพ		
		3	2	1
1.	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม			
2.	ความตรงต่อเวลา			
3.	การนำเสนอ			
4.	การพูดคุยซักถามและการอภิปราย			
5.	การแสดงความคิดเห็น			

ปัญหา / อุปสรรคและข้อคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

แผนการจัดกิจกรรม

หน่วยที่ 4 คิดก่อนแชร์

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการควบคุมตัวเอง มีสติ ก่อนตัดสินใจกระทำใดๆ
2. เพื่อให้นักเรียนคิดก่อนใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม
3. เพื่อให้นักเรียนรู้ถึงการแชร์ข้อมูลแบบผิดๆ อันเป็นผลทำให้โทษ

เวลาที่ใช้ 60 นาที

เนื้อหา การแชร์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตมีทั้งข้อดีข้อเสีย

สื่อ ใบงาน ปากกา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง คิดก่อนแชร์, เหตุการณ์ทวงหนี้จากการติตพั่นออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งลงเป็นวงกลมแล้วจับโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเล่น พร้อมผู้วิจัยเปิดเพลงไถ่มา เพื่อให้ให้นักเรียนผ่อนคลาย

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนเลือกแชร์ ข่าวสาร คำคม เพลง เป็นต้นให้เพื่อน 1 คน พร้อมทั้งบอกเหตุผลทำไมถึงแชร์เรื่องนี้

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง คิดก่อนแชร์, เหตุการณ์ทวงหนี้จากการติตพั่นออนไลน์

2. ขั้นกิจกรรม

1. ผู้วิจัยแจกกระดาษ ปากกา ให้นักเรียนแต่ละคน

2. เมื่อนักเรียนชมภาพยนตร์สั้นจบผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเรื่อง การแชร์ข้อมูลและเหตุการณ์ทวงหนี้จากการติตพั่นออนไลน์ก่อให้เกิดผลเสียและความปลอดภัยในชีวิตอย่างไรนักเรียนมีวิธีแก้ปัญหาเหตุการณ์นี้หรือไม่

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำใบงานยกตัวอย่างเรื่องที่ต้องการแชร์พร้อมข้อดีและข้อเสียการแชร์สื่ออินเทอร์เน็ต

4. ผู้วิจัยซักถามความรู้สึกและเหตุผลในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้

3. ขั้นสรุป

ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันสรุปข้อคิดจากการชมภาพยนตร์สั้นที่นักเรียนมีข้อคิดแตกต่างกัน และแต่ละคนก็มีข้อคิดเห็นและแนวทางแก้ไขที่ดี ผู้วิจัยจึงสรุปเพิ่มเติมว่าการจัดกิจกรรมในครั้งนี้

เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการควบคุมตัวเอง มีสติ ก่อนตัดสินใจกระทำใดๆคิดก่อนใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสมให้ถึงรู้ถึงโทษจากการแชร์ข้อมูลแบบผิดๆเพราะถ้าเรามีสติและควบคุมตัวเองในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์จะทำให้เราไม่ตกเป็นเหยื่อและอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างปลอดภัย

การวัดและการประเมินผล :

รายการประเมิน

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนได้แก่ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความตรงต่อเวลา การนำเสนอ การพูดคุย ชักถาม การอภิปราย และแสดงความคิดเห็น

วิธีการวัด

1. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
2. พูดคุย ชักถาม และอภิปรายแสดงความคิดเห็น

เครื่องมือ

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน
2. ประเด็นคำถามในการชักถาม และแสดงความคิดเห็น

เกณฑ์ในการประเมิน

นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และสรุปประเด็นต่าง



แบบประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมของนักเรียน : คัดก่อนแซร์

ผู้ประเมินผู้วิจัย (ประเมินภาพรวม) วัน/เดือน/ปีที่ประเมิน.....

คำชี้แจงแบบประเมินนี้ใช้ประเมินพฤติกรรมความร่วมมือกิจกรรมต่างๆในภาพรวมของนักเรียนทั้งกลุ่มโดยกำหนดเกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพดังนี้

ระดับ 3 ดีหมายถึงนักเรียนมากกว่าร้อยละ 70 ขึ้นไปมีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 2 พอใช้หมายถึงนักเรียนร้อยละ 50-70 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ระดับ 1 ต้องปรับปรุงหมายถึงนักเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมตามรายการประเมิน

ข้อ	ข้อความ	ระดับคุณภาพ		
		3	2	1
1.	ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม			
2.	ความตรงต่อเวลา			
3.	การนำเสนอ			
4.	การพูดคุยซักถามและการอภิปราย			
5.	การแสดงความคิดเห็น			

ปัญหา / อุปสรรคและข้อคิดเห็น

.....

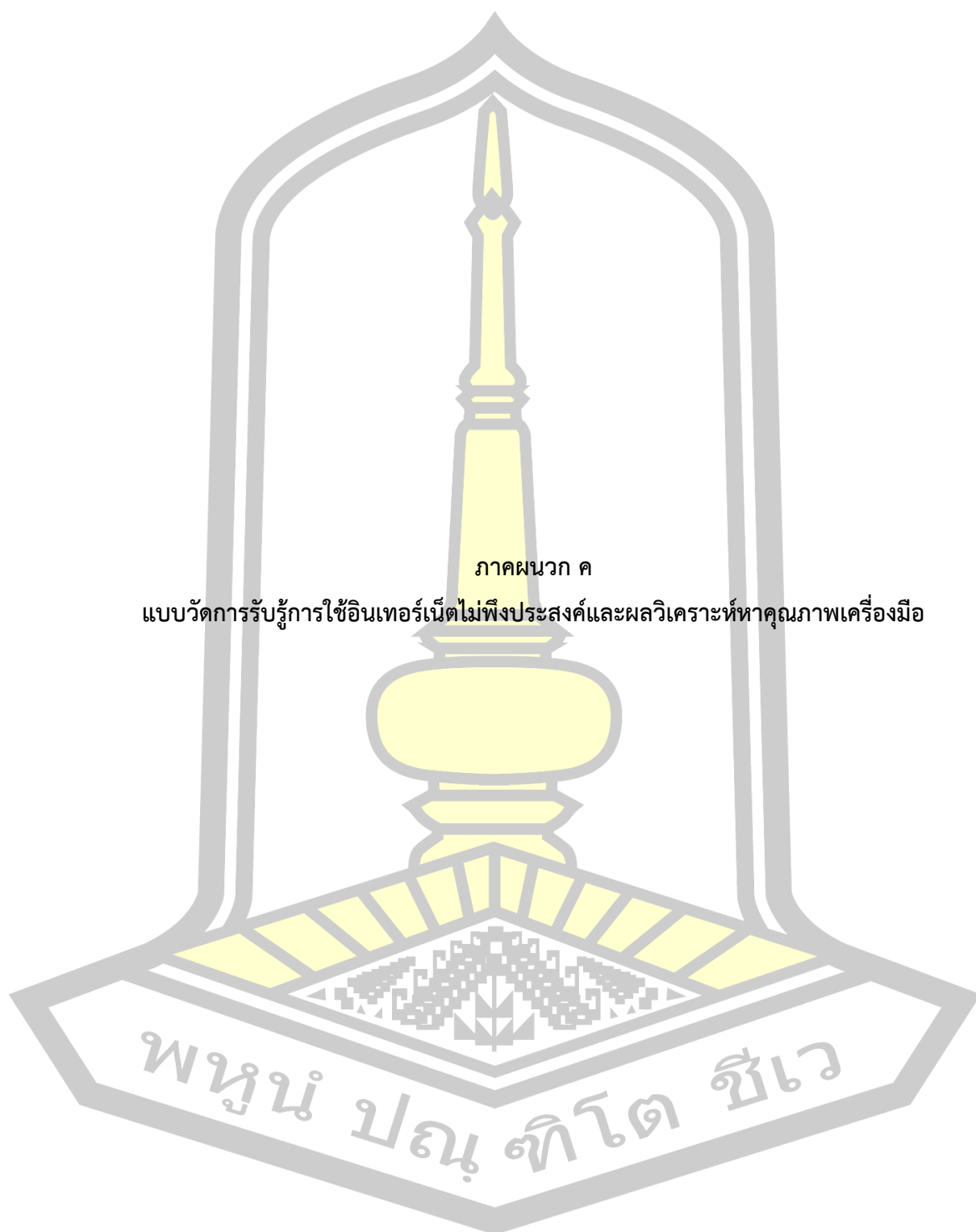
.....

.....

.....

.....

พูน ปรุ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ค

แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์และผลวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ

พหุจน์ ปณฺ ทิโต สีเว

แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

คำชี้แจง

1. แบบวัดนี้เป็นแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนในการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ ซึ่งมีอยู่ 7 ด้าน คือ ด้านสังคม ด้านปฏิสัมพันธ์ ด้านสื่อออนไลน์ ด้านความบันเทิง ด้านเศรษฐกิจ ด้านการพนัน ด้านแอปพลิเคชัน

2. แบบสอบถามนี้จะสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ของนักเรียนโดยไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาของนักเรียนและถือเป็นความลับระหว่างนักเรียนกับผู้วิจัยเท่านั้นจึงขอให้ตอบทุกข้อด้วยความสบายใจและตอบตรงกับความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้

นางสาวจริญาจำไกร

นิสิตระดับปริญญาโท

สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ที่กำหนดให้ตามความเป็นจริง

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. การศึกษา
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 เป็นแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือ ช่องใดช่องหนึ่งที่ตรงกับระดับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อละเครื่องหมายเดียว ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับได้แก่

มากที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด

มาก หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนมาก

ปานกลาง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง

น้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อย

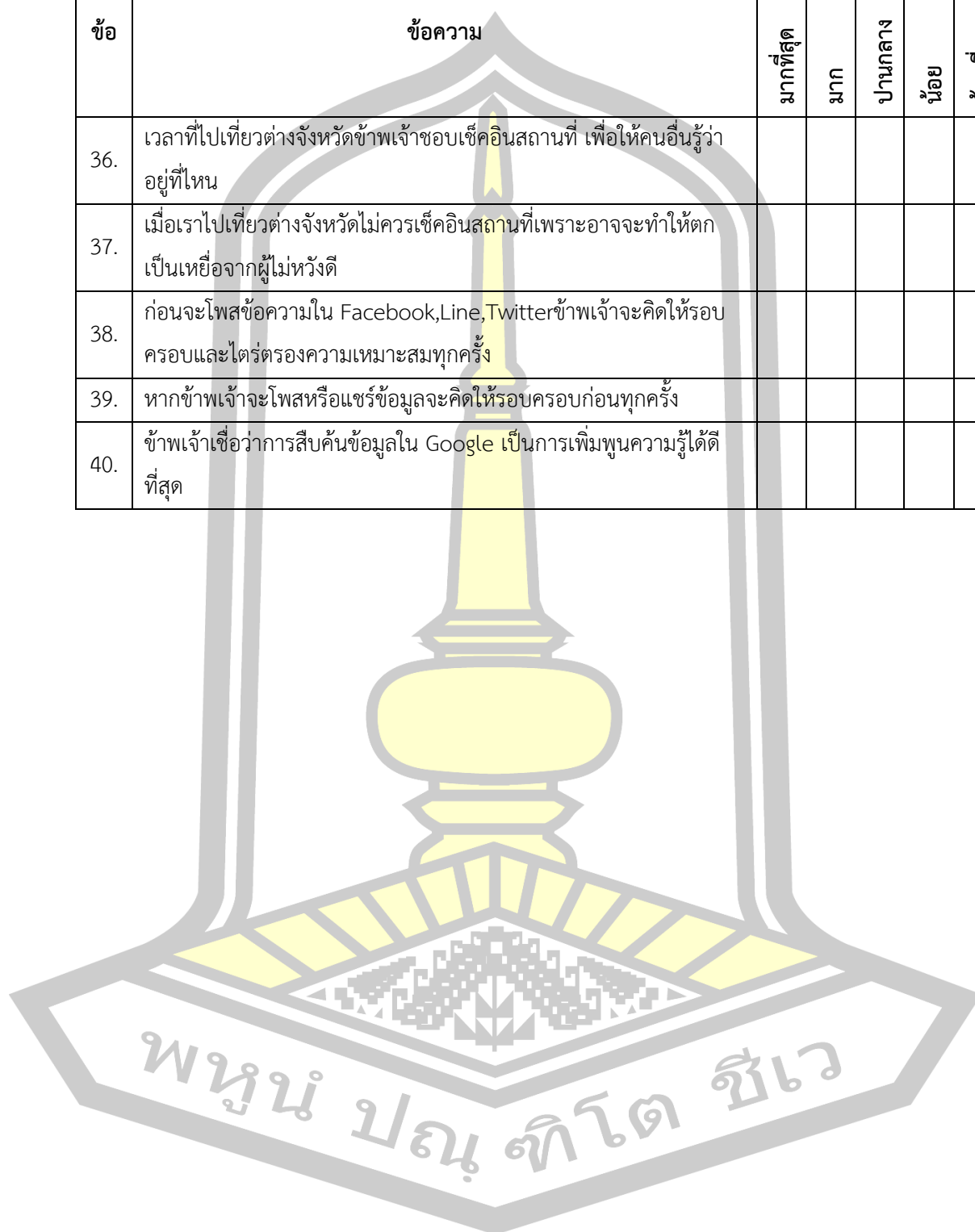
น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความเป็นจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ด้านสังคม						
1.	จากการปลูกฝังจากครอบครัวข้าพเจ้าคิดว่าการเล่นพนันบอลออนไลน์เพราะถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย					
2.	การให้คำปรึกษา อบรม ดูแลจากครอบครัวส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก					
3.	การซื้อของออนไลน์จะไม่ทำให้ผู้ปกครองรู้และได้เยอะกว่าเราซื้อจากรัฐบาล					
4.	ข้าพเจ้าชอบโกหกคนในครอบครัวทุกครั้งหากใช้อินเทอร์เน็ตตอนดึก					
5.	ครอบครัวที่แตกแยกมีผลทำให้เด็กขาดการอบรมดูแลอย่างใกล้ชิด					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2. ด้านปฏิสัมพันธ์						
6.	ข้าพเจ้ารู้สึกกังวลเมื่อต้องสนทนาผ่านกล้องกับบุคคลที่ไม่รู้จัก					
7.	การสนทนาเปิดกล้องกับบุคคลที่ไม่รู้จัก จะทำให้เขาสามารถเก็บข้อมูลส่วนตัวของเราได้					
8.	ข้าพเจ้าไม่เคยหลอกคนในสนทนา ออนไลน์ คนที่มาคุยกับข้าพเจ้าก็จะไม่หลอกเช่นกัน					
9.	ข้าพเจ้าเชื่อว่าบุคคลแปลกหน้าที่ชักชวนมาคุยกับข้าพเจ้าไม่หวังดีหรือหลอกลวง					
10.	การนัดพบกับคนแปลกหน้าในการสนทนาออนไลน์ไม่ถือเป็นเรื่องผิดเพราะคนทั่วไปก็ทำ					
11.	หากมีคนแปลกหน้าชักชวนมาชวนไปพบเจอข้าพเจ้าจะปฏิเสธทันที					
12.	ข้าพเจ้าไม่เชื่อว่าการหาคู่ออนไลน์จะเจอคนที่รักและจริงใจ					
13.	ข้าพเจ้าชอบใช้นามแฝงในการสนทนากับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต					
3. ด้านสื่อออนไลน์						
14.	หากข้าพเจ้าเข้าเว็บไซต์ที่มีเรื่องรักฉกฉาบหวิวจะทำให้มีอารมณ์ทางเพศ					
15.	การไลฟ์สดไปเปลือยในการขายสินค้าออนไลน์จะทำให้เรามีลูกค้ามาก					
16.	ข้าพเจ้าคิดว่าการดูภาพไปเปลือยในอินเทอร์เน็ตจะทำให้เกิดอารมณ์ทางเพศอาจก่อให้เกิดคดีการข่มขืน					
17.	ข้าพเจ้าชอบเข้าชมเว็บไซต์ไปเปลือยเพราะทำให้เกิดอารมณ์ทางเพศ					
18.	เวลาที่เล่นอินเทอร์เน็ตแล้วเลื่อนผ่านภาพไปเปลือยข้าพเจ้าจะปิดมือถือทันที					
19.	ข้าพเจ้าชอบเล่นเว็บแคมเพราะสนุกและมีเพื่อนคุยแบบวาบหวิว					
20.	การเล่นเว็บแคม เป็นการเผยแพร่สื่อลามกทำให้ล่อหลอมให้เกิดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม					
4. ด้านความบันเทิง						
21.	ข้าพเจ้าจะบล็อกบุคคลแปลกหน้าที่ชักชวนมาให้โอนเงินหรือเติมบัตรทรูออนไลน์					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
22.	ข้าพเจ้ามักจะชวนเพื่อนเล่นเกมในอินเทอร์เน็ตเพราะสนุกและมีเพื่อนคุยแถมได้เงิน					
23.	ข้าพเจ้าชอบในอินเทอร์เน็ตในการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่เรียนมากกว่าเล่นเกม					
24.	เมื่อมีเพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ข้าพเจ้าจะปฏิเสธและหลีกเลี่ยง					
25.	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียการเรียนและเสียเงินซื้อไอเทม					
5. ด้านเศรษฐกิจ						
26.	ก่อนที่จะสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ข้าพเจ้าจะศึกษาร้านค้าและวีธีการขายก่อนเสมอ					
27.	ข้าพเจ้าคิดว่าการสั่งซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์จะได้เร็วกว่าส่งผ่านรายการทีวี					
28.	ข้าพเจ้าจะเลือกซื้อเสื้อผ้าออนไลน์เมื่อเห็นภาพถ่ายเนื้อผ้าจริงๆ เท่านั้น					
29.	หากสั่งซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ตข้าพเจ้าไม่เชื่อว่าสินค้าจริง เหมือนในโฆษณา					
6. ด้านการพนัน						
30.	ข้าพเจ้าจะไม่เล่นพนันบอลออนไลน์จะทำให้ติดและเสียการเรียน					
31.	หากข้าพเจ้าเล่นการพนันบอลออนไลน์ที่ละไม่มากจะไม่ทำให้ติดการพนัน					
7. ด้านแอปพลิเคชัน						
32.	ข้าพเจ้าจะคิดก่อนที่จะเลือกรับสื่อทางอินเทอร์เน็ตว่าเว็บใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม					
33.	การที่ข้าพเจ้าโพสต์ Facebook ด้วยถ้อยคำหยาบคายต่อบุคคลสามารถกระทำได้เพราะเป็นส่วนตัว					
34.	ข้าพเจ้าคิดว่าการนำรูปคนอื่นไปโพสต์ก่อนได้รับอนุญาตเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล					
35.	ก่อนที่จะข้าพเจ้าจะทำงานข้าพเจ้าจะต้องเข้า Line, IG, Facebook ก่อนถึงจะทำงานอย่างอื่น					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเป็นจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
36.	เวลาที่ไปเที่ยวต่างจังหวัดข้าพเจ้าชอบเช็คอินสถานที่ เพื่อให้คนอื่นรู้ว่าอยู่ที่ไหน					
37.	เมื่อเราไปเที่ยวต่างจังหวัดไม่ควรเช็คอินสถานที่เพราะอาจจะทำให้ตกเป็นเหยื่อจากผู้ไม่หวังดี					
38.	ก่อนจะโพสต์ข้อความใน Facebook,Line,Twitterข้าพเจ้าจะคิดให้รอบครอบและไตร่ตรองความเหมาะสมทุกครั้ง					
39.	หากข้าพเจ้าจะโพสต์หรือแชร์ข้อมูลจะคิดให้รอบครอบก่อนทุกครั้ง					
40.	ข้าพเจ้าเชื่อว่าการสืบค้นข้อมูลใน Google เป็นการเพิ่มพูนความรู้ได้ดีที่สุด					



ตาราง 11 ค่าความสอดคล้องของแบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์ จากการพิจารณา
ของผู้เชี่ยวชาญ

แบบวัดการรับรู้ การใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์	ข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	IOC	แปล ผล
		คนที่1	คนที่2	คนที่3	คนที่ 4	คนที่5			
1. ด้านสังคม	1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2.ด้านปฏิสัมพันธ์	6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	7	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3.ด้านสื่อออนไลน์	13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	14	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	15	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	16	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	17	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4.ด้านความ บันเทิง	20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

ตาราง11 (ต่อ)

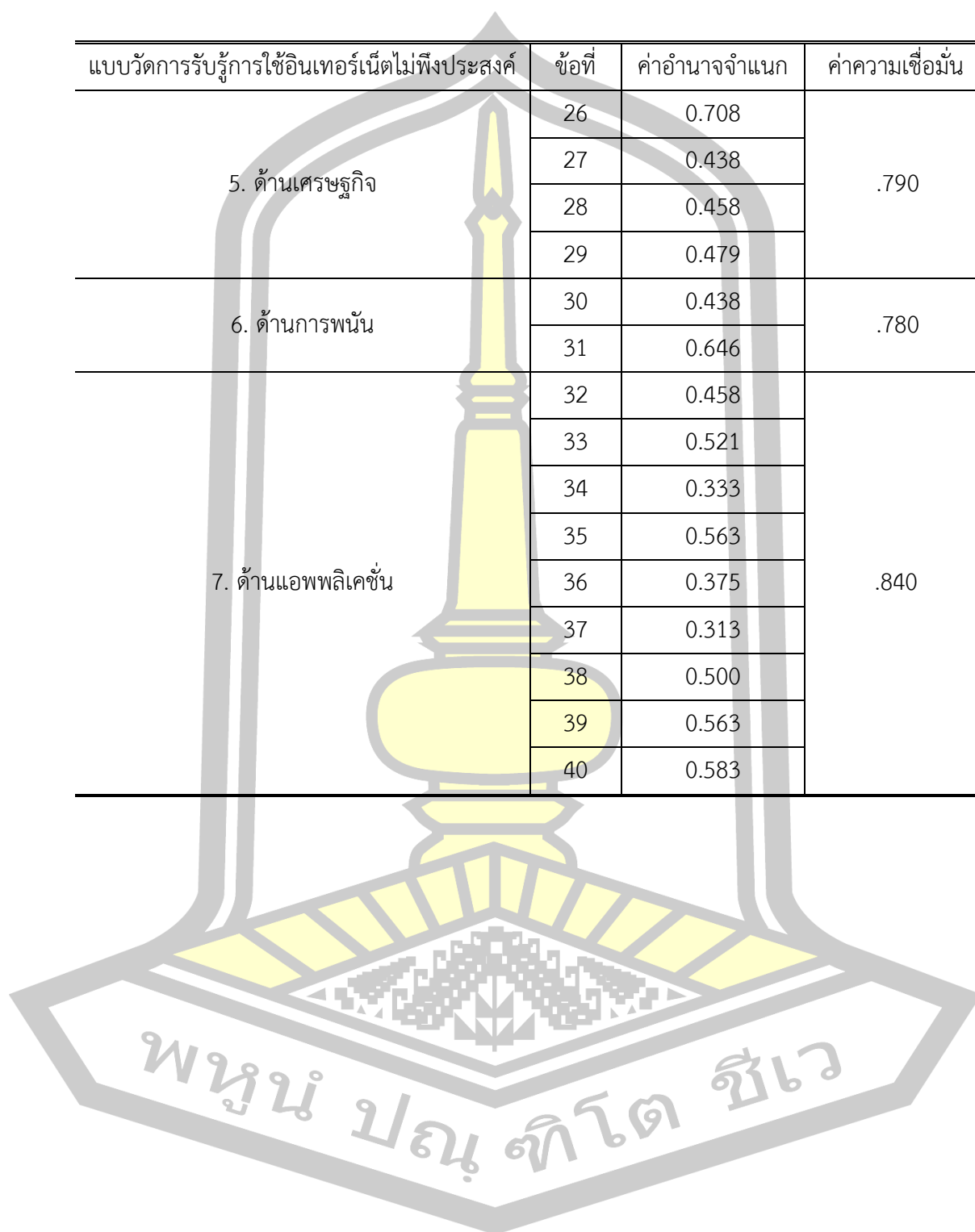
แบบวัดการรับรู้ การใช้อินเทอร์เน็ต ไม่พึงประสงค์	ข้อที่	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	IOC	แปล ผล
		คนที่ 1	คนที่2	คนที่3	คนที่ 4	คนที่ 5			
4.ด้านความ บันเทิง(ต่อ)	24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5.ด้านเศรษฐกิจ	26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	27	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6.ด้านการพนัน	30	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	31	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7.ด้าน แอปพลิเคชัน	32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	33	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	36	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
	37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	38	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	40	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	41	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	42	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
	43	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	
45	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้	

ตาราง 12 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของแบบวัดการรับรู้การใช้
อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์

แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1.ด้านสังคม	1	0.521	.750
	2	0.396	
	3	0.563	
	4	0.354	
	5	0.416	
2.ด้านปฏิสัมพันธ์	6	0.667	.840
	7	0.438	
	8	0.417	
	9	0.604	
	10	0.354	
	11	0.313	
	12	0.437	
	13	0.354	
3.ด้านสื่อออนไลน์	14	0.438	.830
	15	0.417	
	16	0.604	
	17	0.438	
	18	0.417	
	19	0.563	
4.ด้านความบันเทิง	20	0.479	.710
	21	0.354	
	22	0.458	
	23	0.583	
	24	0.375	
	25	0.437	

ตาราง 12 (ต่อ)

แบบวัดการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตไม่พึงประสงค์	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
5. ด้านเศรษฐกิจ	26	0.708	.790
	27	0.438	
	28	0.458	
	29	0.479	
6. ด้านการพนัน	30	0.438	.780
	31	0.646	
7. ด้านแอปพลิเคชัน	32	0.458	.840
	33	0.521	
	34	0.333	
	35	0.563	
	36	0.375	
	37	0.313	
	38	0.500	
	39	0.563	
	40	0.583	



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวจริญา จำไ้รัก
วันเกิด	วันที่ 7 พฤศจิกายน พ.ศ. 2532
สถานที่เกิด	อำเภอศรีเชียงใหม่ จังหวัดหนองคาย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 99 หมู่ที่ 4 ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี รหัสไปรษณีย์ 41000
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู คศ.1
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนประจักษ์ศิลปาคาร ตำบลพระพุทธบาท อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย รหัสไปรษณีย์ 41000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2545 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระพุทธบาทวิทยาคม จังหวัดหนองคาย พ.ศ. 2550 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพระพุทธบาทวิทยาคม จังหวัดหนองคาย พ.ศ. 2556 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ (เคมี) มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย พ.ศ. 2562 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนุ่ ปณุ่ ทิโต ชีเว