



รายงานการวิจัย

เรื่อง

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

The Using Behaviors of Online Social Media and Digital Literacy of Deaf Students in Undergraduate level at Suan Dusit University

วัชรภรณ์ น้อยกรณ์

จันทภา บิริบูรณ์

นาถลดา บุตรสันต์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2562



รายงานการวิจัย

เรื่อง

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ การรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

The Using Behaviors of Online Social Media and Digital Literacy of Deaf Students in Undergraduate level at Suan Dusit University

วัชรภรณ์ น้อยกรณ์ รหัส 5911011491046

จันทปภา บริบูรณ์ รหัส 5911011491049

นาถลดา บุตรสันต์ รหัส 5911011491015

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2562

ชื่อเรื่อง	พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ชื่อผู้วิจัย	วัชรภรณ์ น้อยภรณ์ จันทปภา บริบูรณ์ นาถลดา บุตรสันดี
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายสุดา ปันตระกูล
คณะ	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สถาบัน	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัล และ เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการรู้สารสนเทศดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี จำนวน 33 คน ของสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 21 คน และ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือ สามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้และมีความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Research Title The Using Behaviors of Online Social Media and Digital Literacy of Deaf Students in Undergraduate level at Suan Dusit University

Research Watsharaporn noikorn
Jantapapa Boriboon
Natiada Butsan

Research Consultants Asst. Dr. Saisuda Pantrakul

Faculty Faculty of Humanities and Social Sciences

Institute Suan Dusit University

Year 2561

ABSTRACT

This research aims to study the using behaviors of online social media and digital literacy and also to compare the level of using behaviors and digital literacy of deaf students in under graduate level at Suan Dusit University. There are 33 deaf students of sampling, 21 students from the department of library and information science, 12 students from the department of Home Economics. Research tool was structured interview. The percentage (%), mean and standard deviation (SD) are statistics for this research. The study shown that the overview of using behaviors of online social media and digital literacy were in more level. In each item consideration, found that, students able to create digital information effectively, search digital information and understand how to use that digital information respectively.

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงด้วยความอนุเคราะห์จากผู้ที่เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.สายสุดา ปั่นตระกูล อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในการแก้ไขปรับปรุง จนทำให้ การศึกษาครั้งนี้สำเร็จลุล่วงโดยสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ดูแลเอาใจใส่เป็นกำลังใจในการศึกษา พร้อมทั้งได้ให้การ อบรม เลี้ยงดู และสั่งสอนให้ผู้วิจัยเป็นคนดี ขยัน อดทน เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุผลสำเร็จ ตลอดจน นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ทั้งสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ที่ให้ความช่วยเหลือในการตอบแบบสัมภาษณ์ ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประโยชน์และความดีอันดีมีคุณค่าอันเกิดจากการทำงานวิจัยฉบับนี้ ขอบูชาแก่พระคุณบิดา มารดา ที่ได้อบรมสั่งสอน ปลูกฝังคุณความดี และความมานะ อดทน ตลอดจนครูอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้อันเป็นพื้นฐานสำคัญทำให้เกิดผลสำเร็จในการทำงานวิจัยครั้งนี้

คณะผู้จัดทำวิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้อง	
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์	5
องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์	7
พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	8
การรู้สารสนเทศดิจิทัล	9
ความหมายและความสำคัญของการรู้สารสนเทศ	9
ลักษณะของการรู้สารสนเทศ	11
แนวคิดของการรู้สารสนเทศดิจิทัล	13
องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศดิจิทัล	15
สื่อสังคมออนไลน์	16
ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์	16
ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์	17
ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์	18

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทบาทสื่อสังคมออนไลน์	20
ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	27
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	27
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล	28
การวิเคราะห์ข้อมูล	29
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	30
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ส่วนที่ 1 สถานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	31
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์	33
ส่วนที่ 3 การรู้สารสนเทศดิจิทัล	36
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
การวิเคราะห์ข้อมูล	38
การสรุปผลการวิจัย	38
อภิปรายผลการวิจัย	39
ข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัย	40

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	40
บรรณานุกรม	41
ภาคผนวก	46
แบบสัมภาษณ์งานวิจัย	47
ประวัติผู้วิจัย	51

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามเพศ	31
4.2 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามอายุ	32
4.3 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามชั้นปี	32
4.4 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามสาขาวิชา	33
4.5 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้	33
4.6 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	34
4.7 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	34
4.8 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์	35
4.9 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามกิจกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้าใช้	35
4.10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรู้สารสนเทศดิจิทัล	36

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การรู้ดิจิทัลเป็นหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีความสอดคล้องกับการรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความสามารถในการอ่าน การเขียน และการคิดเลขทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะทางปัญญาในระดับสูง (Higher-order thinking) ตามกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์โดยสร้างและปลูกฝังการรู้ดิจิทัลไปในทิศทางที่ดีและฝึกทักษะเหล่านี้ตั้งแต่ยังเป็นผู้เรียนในสถาบันการศึกษา (Johnson, Adams Becker, Estrada & Freeman, 2016) การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหนึ่งของการอยู่รอดในยุคดิจิทัลที่สามารถการช่วยให้ผู้เรียนหยั่งรู้ถึงการดำเนินงานทางดิจิทัลที่มีความซับซ้อนได้ (Eshet, 2012) ประกอบกับรัฐบาลไทยได้มีการปรับเปลี่ยนวิสัยทัศน์สู่โมเดลประเทศไทย 4.0 ที่ให้ความสำคัญในการปรับปรุงโครงสร้างโทรคมนาคมและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559) สอดคล้องกับบริบททั้งของโลกและของประเทศที่เปลี่ยนแปลงเห็นได้จากพฤติกรรมกรรมการสร้าง การใช้และการสื่อสารสารสนเทศของคนในสังคม เช่น การนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้เรียบเรียงโดยการตัดแปด การทำสำเนาในรูปแบบต่างๆ การแบ่งปันโดยการโพสต์เผยแพร่สารสนเทศซึ่งเป็นที่สามารถกระทำได้ง่ายทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน ในห้องเรียนหรือแม้กระทั่งในที่สาธารณะ ซึ่งสังคมมักคาดหวังว่าผู้ทำกิจกรรมดังกล่าวควรทราบที่ต้องกระทำภายใต้กฎหมายรวมถึงมีการพิจารณา ไตร่ตรองในเรื่องความเหมาะสมต่าง ๆ แต่ปัญหาที่พบส่วนใหญ่มักมีการกระทำในการใช้และเผยแพร่สารสนเทศดิจิทัลด้วยความไม่ตระหนักรู้ว่าสิ่งใดเป็นเรื่องที่ผิดหรือไม่เหมาะสมอยู่เสมอ เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีพลังในการขับเคลื่อน การพัฒนาการเรียนรู้ของคนและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม คนในสังคมจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อ ดิจิทัลทั้งการรับส่ง การใช้ การจัดการสื่อดิจิทัลและกระบวนการทำงานกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการจัดการกับอารมณ์ของตนในสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแบ่งปันสื่อต่าง ๆ ทั้งบันเทิงและวิชาการ การพูดคุยตอบโต้กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร อีกทั้งมีบทบาทกับชีวิตประจำวันของประชากรทุกกลุ่มวัย ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ถูกพัฒนาให้รองรับความต้องการในการใช้งานอย่างทั่วถึงในทุกพื้นที่ ประกอบกับอัตราการให้บริการในระดับที่ประชาชนทั่วไปที่มีความต้องการใช้งานสามารถจ่ายได้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ขยายฐานผู้ใช้งาน ตลอดจนมีความหมายที่กว้างขวางขึ้น มนุษย์สามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กันผ่านบนโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ตลอดจนแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทั้งที่มีเป้าหมายในเชิงพาณิชย์ ไม่แสวงหากำไรและเผยแพร่ความรู้ ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้บริการยอดนิยม เช่น

Facebook, LINE application, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn, Google+, Pinterest, Flickr (ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และศุทธิดา ขวณวัน, 2560)

ความบกพร่องทางการได้ยินเป็นภาวะที่พบได้จากทั่วทุกมุมโลกจากรายงานขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2019) ระบุว่า จะมีทารกแรกเกิดประมาณ 1-2 คน ในทุก 1000 คน เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและจำนวนจะเพิ่มสูงเป็น 2-4 คน เมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียนเนื่องจากอาการอาจฟังเห็นได้ชัด ซึ่งในประเทศไทยพบว่าสถิติการดำเนินงานจดทะเบียนคนพิการทั่วประเทศ เดือนสิงหาคม 2561 ของ กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (2560) มีคนพิการที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย จำนวน 330,488 คน คิดเป็นร้อยละ 18.35 จากจำนวนคนพิการทั้งประเทศ ปัญหาเรื่องของการสื่อสารเป็นปัญหาสำคัญของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งการอ่านและการเขียน จากผลการวิจัยของ Luckner & Cooke (2010) ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่ใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยน สอบถาม ติดตาม แสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในขณะการทำโครงการในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน เช่น ใช้เฟสบุ๊กในการพูดคุยกับเพื่อนปกติโดยใช้การสื่อสารผ่านภาษาเขียน

ในปีการศึกษา 2561 มหาวิทยาลัยสวนดุสิตมีผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเรียนร่วมในระดับปริญญาตรี จำนวน 3 หลักสูตร คือ หลักสูตรครุศาสตร บัณฑิตศึกษาศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และภาษาไทย การปรับตัวอยู่ร่วมกับคนปกติ โดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มาจากโรงเรียนโสตศึกษาหลายแห่ง การใช้ภาษามือแตกต่างกันส่งผลในการสื่อสารเกิดความไม่เข้าใจ ไม่สอดคล้องกับภาษาเขียนซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการทำข้อสอบส่งผลต่อปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าคนทั่วไป (ศรียา นิยมธรรม, 2544) และเมื่อเข้าเรียนในระดับปริญญาตรีจะประสบกับปัญหาจากการปรับตัวกับเพื่อนที่มีการได้ยิน ปัญหาทัศนคติของคนทั่วไปที่มีต่อคนพิการ ขาดกำลังใจในการศึกษา ไม่มีความมั่นใจในการดำเนินชีวิต (อนุชา ภูมิสิทธิพร, 2550) ส่งผลกระทบทางด้านจิตใจจนเกิดภาวะความเครียด ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัล ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในฐานะที่สื่อสังคมออนไลน์อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความสมดุลของอารมณ์ทั้งด้านบวกและลบที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต จำนวน 33 คน แบ่งเป็น สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 21 คน และสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ อายุ สาขาวิชา และ ชั้นปี

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

3. ขอบเขตด้านเวลา ปีการศึกษา 2561

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง นักศึกษาหูหนวกและหูตึงที่มีปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินแบ่งได้ 2 ประเภท นักศึกษาหูหนวกที่มีปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินตั้งแต่ 91 เดซิเบลขึ้น และนักศึกษาคูตึงที่มีปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินตั้งแต่ 56–70 เดซิเบล

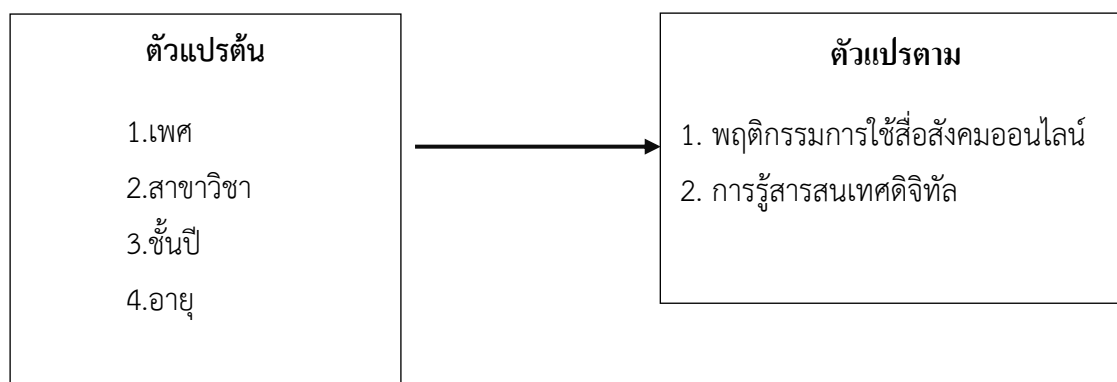
สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคมผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเองในรูปของข้อมูล ภาพ เสียงและสื่อมัลติมีเดีย

การรู้สารสนเทศดิจิทัล หมายถึง ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะในการนำเครื่องมืออุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิเช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
2. ข้อมูลพื้นฐานให้แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์กับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิตและสถาบันการศึกษาอื่นๆ ที่รับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเรียนร่วม

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์
 - 1.1 องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์
 - 1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์
2. การรู้สารสนเทศดิจิทัล
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของการรู้สารสนเทศ
 - 2.2 ลักษณะของการรู้สารสนเทศ
 - 2.3 แนวคิดของการรู้สารสนเทศดิจิทัล
 - 2.2 องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศดิจิทัล
3. สื่อสังคมออนไลน์
 - 3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.2 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.4 บทบาทสื่อสังคมออนไลน์
4. ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายในจิตใจและภายนอก อาจทำไปโดยรู้ตัว ไม่รู้ตัวอาจเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ ผู้อื่นอาจสังเกตการกระทำนั้นได้และสามารถใช้เครื่องมือทดสอบได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525)

ศรีวรรณ จันทรวงศ์. (2551) ให้ความหมายว่า พฤติกรรม หมายถึง อาการที่แสดงออกของมนุษย์ ปฏิบัติภายใต้ต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว โดยจากการสังเกตหรือการใช้เครื่องมือช่วยวัดพฤติกรรมซึ่งส่งผลต่อกระบวนการทางร่างกาย โดยทั่วไปจะแบ่งพฤติกรรมออกจากกระบวนการทางจิต แต่เพื่อให้มีความครอบคลุม เนื้อหารายวิชาที่ประกอบด้วยพฤติกรรมและกระบวนการทางจิต และสอดคล้องกับการจัดประเภทของ พฤติกรรม พฤติกรรมในนิยามของเอกสารเล่มนี้จึงหมายถึง พฤติกรรมและกระบวนการทางจิต โดยสามารถ ขยายความได้ว่า การกระทำของบุคคลหรือปฏิกริยาภายในร่างกายที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้ผ่านประสาทสัมผัส หรือใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์และประสบการณ์ส่วนบุคคลที่เป็นกระบวนการภายในจิตใจที่สามารถสังเกต ได้ทางอ้อมผ่านการกระทำหรือการแสดงออกซึ่งจากความหมายจึงทำให้สามารถแบ่งชนิดของพฤติกรรมได้

จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์ (2556) จำแนกพฤติกรรมออกเป็นพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) และพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

พฤติกรรมภายนอก คือ การกระทำหรือปฏิกริยาทางร่างกาย ที่ทั้งเจ้าตัวและบุคคลอื่นสามารถ สังเกตผ่านอวัยวะรับสัมผัส ประสาทสัมผัส (ตา หู จมูก ลิ้น หรือ ผิวหนัง) หรือใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ช่วยสังเกตซึ่งมีความหมายสอดคล้องกับคำว่า “พฤติกรรม” ของนิยาม ณ ปัจจุบัน ทั้งนี้ สามารถแบ่งพฤติกรรม ภายนอกออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอกชนิดโมลาร์ (Molar Behavior) เป็นพฤติกรรมที่สามารถ สังเกตได้โดยใช้อวัยวะรับสัมผัส ไม่ต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเดิน การวิ่ง การจาม และพฤติกรรมภายนอก ชนิดโมเลกุล (Molecular Behavior) เป็นพฤติกรรม ที่สามารถสังเกตได้หรือวัดได้ด้วยเครื่องมือทางการแพทย์ หรือเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ เช่น การทำงานของต่อมต่างๆ ในร่างกายการทำงานของอวัยวะภายใน หรือ การทำงานของระบบประสาท

พฤติกรรมภายใน คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลจะโดยรู้สึกตัวหรือไม่รู้สึกตัวก็ตาม เป็น กระบวนการที่ไม่สามารถสังเกตได้และไม่สามารถใช้เครื่องมือวัดได้โดยตรงหากเจ้าของพฤติกรรมไม่บอก (บอก กล่าว เขียน หรือแสดงท่าทาง) ได้แก่ ความคิดอารมณ์ความรู้สึก ความจำการรับรู้ ความฝัน รวมถึง การรับ สัมผัสต่าง ๆ เช่น การได้ยิน การได้กลิ่นความรู้สึกทางผิวหนัง เป็นต้น ทั้งนี้ พฤติกรรมภายในจำเป็นต้อง อนุมานหรือคาดเดาผ่านพฤติกรรมภายนอก โดยพฤติกรรมภายในมีความหมายสอดคล้องกับคำว่า “กระบวนการทางจิต/จิตลักษณะ” ทั้งนี้ พฤติกรรมภายในสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรม ภายในที่เกิดขึ้นโดยรู้สึกตัว (Conscious process) เป็นพฤติกรรม ที่เจ้าของพฤติกรรมรู้สึกตัวที่กำลังเกิด พฤติกรรมนั้น ๆ หากไม่บอก ไม่แสดงอาการหรือท่าทางใด ๆ ก็ไม่มีผู้ใดรับรู้ได้ว่าเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความฝัน จินตนาการ และพฤติกรรมภายในที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้สึกตัว (Unconscious process) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยที่เจ้าของพฤติกรรมไม่รู้สึกตัว หากแต่มีผลต่อพฤติกรรม ภายนอก ยกตัวอย่างเช่น แรงจูงใจ ความคาดหวัง ความวิตกกังวล

สรุป พฤติกรรมคือการกระทำหรือปฏิกิริยาที่แสดงออกของบุคคลอย่างมีจุดมุ่งหมายโดยผ่านกระบวนการรับรู้การคิดการตัดสินใจแล้วแสดงพฤติกรรมนั้นออกมาแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสภาพการณ์บุคคล เวลา สถานที่ที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งที่สังเกตเห็นได้ชัดและสังเกตเห็นได้ยาก สำหรับการวิจัยครั้งนี้พฤติกรรมหมายถึงการกระทำหรือการปฏิบัติตนของนักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1.1 องค์ประกอบของพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมมนุษย์มีองค์ประกอบที่สำคัญ ความมุ่งหมาย ความพร้อม สถานการณ์ การแปล การตอบสนอง ผลที่ได้รับหรือผลที่ตามมา และปฏิกิริยาต่อความ

องค์ประกอบพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งเป็นปัจจัยย่อยๆ ได้แก่ การรับรู้ การเรียนรู้ การคิด สติปัญญา เจตคติ อารมณ์และความเชื่อ

1.1 การรับรู้ (Perception) เป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มตั้งแต่การมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะ รับสัมผัสทั้งห้าและส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อการแปลความ

1.2 การเรียนรู้ (Learning) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่างค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจาก ประสบการณ์หรือการฝึกฝน มิใช่ผลจากการตอบสนองของสัญชาตญาณ อุบัติเหตุ หรือความบังเอิญ โดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการต่อเนื่องเชื่อมโยงจากการรับรู้

1.3 การคิด (Thinking) เป็นกระบวนการของสมอง ในการสร้างสัญลักษณ์ หรือภาพให้ปรากฏในสมอง เพื่อเป็น ตัวแทนของวัตถุ สิ่งของ เหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความสามารถในการคิดนั้นมีความสัมพันธ์ระดับ สติปัญญา แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.3.1 ความคิดรวบยอด (concept) เป็นลำดับขั้นที่เกิดจากการทำงานของสมอง ในการจัดกลุ่มหรือการสรุปรวมที่จะทำความเข้าใจในสิ่งของ บุคคล เรื่องราว ประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับรู้หรือต่อความคิดเห็นเพื่อให้เกิดความชัดเจน

1.3.2 จินตนาการ (imagination) เป็นการสร้างภาพขึ้นในสมองตามความนึกคิดของตนเอง เป็นผลมาจากการสะสมการรับรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ผสมกับความต้องการ ความสนใจ ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของบุคคล การจินตนาการในสิ่งเดียวกันของบุคคลแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป

1.4 สติปัญญา (Intelligence) เป็นความสามารถในตัวบุคคลที่จะทราบได้จากพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออก ระดับของ สติปัญญาสังเกตได้จากการแสดงออกที่มีความคล่องแคล่ว รวดเร็ว ความถูกต้อง ความสามารถในการคิด การแก้ปัญหาและการปรับตัว การใช้แบบทดสอบวัดสติปัญญาจะทำให้ทราบระดับ สติปัญญาชัดเจนขึ้น

1.5. เจตคติ (Attitude) เป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาในทางบวกหรือทางลบ เช่น พอใจหรือไม่พอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ชอบหรือไม่ชอบ ต่อบุคคล หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด สถานะนี้เป็นแรงที่จะกำหนดทิศทางของ พฤติกรรมของบุคคลต่อเหตุการณ์ สิ่งของ หรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

1.6 อารมณ์ (Emotion)-เป็นสภาวะทางจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าซึ่งมีผลต่อร่างกายและการแสดง พฤติกรรมของบุคคล

1.7 ความเชื่อ (Beliefs) เป็นการยอมรับนับถือเชื่อมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อาจตั้งอยู่บนพื้นฐานของ ความคิดเหตุผลที่สามารถพิสูจน์ได้หรือตั้งอยู่บนพื้นฐานของการยอมรับ ศรัทธา โดยปราศจากเหตุผลหรือการ พิสูจน์ใดๆ จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งไม่อาจสังเกตความเชื่อได้โดยตรงแต่จะสังเกตได้จาก พฤติกรรมที่บุคคลกระทำและตั้งข้อสันนิษฐานว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลมาจากความเชื่อ ที่ไม่จำเป็นต้อง มีเหตุผลแต่เป็นการกำหนดขึ้นจากสิ่งที่บุคคลต้องการจะเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้มีนักวิชาการให้ความหมายไว้แตกต่างกันดังนี้

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเรื่อง ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด ช่องทางที่ใช้บ่อยที่สุด ความถี่ในการใช้ต่อวัน ช่วงเวลาที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ต่อวัน ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดมากที่สุด คุณสมบัติที่ ชอบมากที่สุดและแหล่งหรือสื่อ ที่ทำให้สนใจใช้

กันตพล บรรทัดทอง (2557) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการใช้ หมายถึง ลักษณะ การใช้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น วัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่อง ทางการให้บริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์ สถานที่ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความถี่ในการใช้ บริการเครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2557) ให้ความหมายว่า พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์คือ การแสดงออกของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการ ใช้บริการระบบออนไลน์

สรุปว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใด ๆก็ตามมี การตอบสนองหรือ ตอบโต้ที่สามารถสังเกตได้ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เช่น ความถี่ ช่วงเวลา ที่ใช้ ระยะเวลาที่ใช้ วัตถุประสงค์ในการในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

2. การรู้สารสนเทศดิจิทัล

การรู้สารสนเทศ (Information literacy) มีพื้นฐานและวิวัฒนาการมาจากความต้องการพัฒนาบุคคลให้เรียนรู้ วิธีการระบุสารสนเทศ อธิบายการความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นและ เข้าถึงสารสนเทศที่ตนต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล จากการปฐมนิเทศ ห้องสมุด การสอนการใช้ห้องสมุด และการสอนบรรณานุกรม ปัจจุบันมีการพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรวดเร็วและ กว้างขวาง ทำให้บุคคลในสังคมจำเป็นต้องรับข้อมูลข่าวสารที่หลากหลายจากทั่วทุกหนทุกแห่งในสังคมโลก การศึกษาจึงต้องพัฒนาขีดความสามารถ และโอกาสในการเรียนรู้ ของบุคคลการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ จึงได้มีการถ่ายทอดเผยแพร่ความรู้ ให้แก่บุคคลในสังคมอย่าง สม่าเสมอ เพื่อให้พวกเขาเหล่านั้นนำการรู้สารสนเทศไปประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษา การพัฒนาวิชาชีพ การดำรงชีวิตประจำวัน ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน (เอกภพ อินทรภู, ม.ป.ป.)

2.1 ความหมายและความสำคัญของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศมีมีนักวิชาการกล่าวถึงความหมายไว้หลายความหมาย ดังนี้

The Partnership for 21st Century Skills (2009) ได้กล่าวไว้ว่าการรู้สารสนเทศ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงและประเมินสารสนเทศที่ตนเองต้องการ ได้อย่างมีประสิทธิภาพรวดเร็วทันเวลาและเข้าถึงแหล่งสารสนเทศได้อย่างมี ประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศได้อย่างมี วิจารณ์ญาณ มีความสามารถในการใช้และจัดการสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ เพื่อแก้ปัญหาที่ตนเองเผชิญอยู่ สามารถจัดการสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายได้ โดยประยุกต์การเข้าถึง และการ ใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย

Horton (2007) ได้กล่าวไว้ว่า การรู้สารสนเทศ หมายถึง กลุ่มของความรู้และทักษะที่จำเป็นของบุคคลเกี่ยวกับการรู้ความต้องการสารสนเทศเพื่อใช้ใน ตัดสินใจและการแก้ปัญหา สามารถกำหนดคำค้น การใช้ภาษาในการสืบค้นและค้นหาสารสนเทศได้ อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถตีความหมายทำความเข้าใจ จัดระบบ และประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศได้ตลอดจนสามารถสื่อสาร ใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้ตามวัตถุประสงค์

Association of College & Research Libraries (2000) ได้กล่าวไว้ว่า การรู้สารสนเทศ หมายถึง กลุ่มของความสามารถของบุคคลในการกำหนดขอบเขตความต้องการสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณ์ญาณ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล บุคคลต้องคัดเลือกและใช้สารสนเทศสร้างความรู้ ได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการรวมถึงมีความเข้าใจและใช้สารสนเทศในประเด็นเศรษฐกิจ สังคม จริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้อง

จากการให้ความหมายการรู้สารสนเทศของนักวิชาการสามารถสรุปได้ว่า การรู้สารสนเทศ (Information literacy) หมายถึง ทักษะแห่งการเรียนรู้ ของบุคคลที่สามารถกำหนดความต้องการสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ การวิเคราะห์ การประเมินสารสนเทศ สามารถจัดการ และใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ เพื่อการแก้ปัญหาหรือเผยแพร่สารสนเทศได้ตามวัตถุประสงค์อย่างมีคุณภาพมีความเคารพสิทธิของผู้อื่นมีจริยธรรมถูกต้องตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศนั้น

ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศชาติ การพัฒนาคุณภาพชีวิต การศึกษา สังคม เศรษฐกิจ และการเมืองของประเทศ ด้วยบุคคลนับเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศชาติให้มีความมั่นคงยั่งยืน ดังนั้นการรู้สารสนเทศของบุคคลมีความสำคัญ ดังนี้ (The Association of College and Research Libraries, 2000)

2.1.1 ช่วยส่งเสริมการศึกษาการรู้สารสนเทศมีความสำคัญต่อการศึกษาอย่างยิ่งเพราะในการจัดการเรียนการสอนทุกสาขาวิชาชีพ นักศึกษา อาจารย์ ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องต้องมีทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ ที่มีวิวัฒนาการความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารพัฒนาการไปอย่างรวดเร็ว ช่วยให้ทุกคนสามารถแสวงหาความรู้ สร้างสรรค์ความรู้ ได้อย่างไม่จำกัด เวลา สถานที่ การเรียนรู้ สมัยใหม่ไม่จำกัดเฉพาะการศึกษาในชั้นเรียนเท่านั้น ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ ได้ด้วยการชี้นำตนเอง จากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย การมีทักษะการรู้ สารสนเทศ จึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษายุคปัจจุบัน

2.1.2 ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานการรู้สารสนเทศช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของนักศึกษาหลังจากจบการศึกษาไปแล้ว ทักษะการรู้สารสนเทศในระหว่างการศึกษา ได้แก่ ทักษะการสืบค้นสารสนเทศการเลือกสารสนเทศการประเมินสารสนเทศ การใช้และการจัดการสารสนเทศที่ นักศึกษาได้ค้นคว้า และปฏิบัติด้วยตนเองเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้นักศึกษาทำงานได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.1.3 ช่วยเพิ่มโอกาสในการหางานทำการรู้สารสนเทศเพิ่มโอกาสการหางานทำของนักศึกษา เพราะ หน่วยงานต่าง ๆ ทุกสาขาวิชาชีพให้ความสำคัญกับทักษะการรู้ สารสนเทศนอกเหนือจากความรู้ ความสามารถทางวิชาชีพ และทักษะเฉพาะตัวแล้ว นักศึกษาที่มีทักษะการรู้ สารสนเทศช่วยให้ ผู้ประกอบการตัดสินใจจ้างงานได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

2.1.4 ช่วยเพิ่มทักษะการประเมินสารสนเทศการรู้สารสนเทศช่วยเพิ่มทักษะการประเมินสารสนเทศ เพราะการ เปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีพัฒนาการเพิ่มขึ้น ความสามารถขึ้นอย่างรวดเร็ว แหล่งทรัพยากรสื่อสารสนเทศมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ กราฟฟิก มัลติมีเดีย เสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ภาพเสมือนจริง คลิป วิดีโอ เป็นต้น ผู้ที่มีทักษะการรู้ สารสนเทศ ช่วยให้มีความรู้ทักษะการประเมินสารสนเทศเลือกใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาการประกอบวิชาการชีพการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีวิจารณญาณประเมินสารสนเทศได้อย่างถูกต้องน่าเชื่อถือและมีคุณภาพ

2.1.5 ช่วยเพิ่มคุณภาพชีวิต การรู้สารสนเทศช่วยเพิ่มคุณภาพชีวิตเพราะการรู้สารสนเทศมีความสำคัญกับทุกคนในด้านการศึกษาการทำงานอาชีพ และการใช้ชีวิตประจำวันผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศช่วยให้สามารถเลือกสารสนเทศใช้ในการตัดสินใจทุก ๆ ด้าน ได้แก่ การเลือก สถานศึกษา สาขาวิชาชีพ หน่วยงานการจ้างงานที่เหมาะสมเลือกลงทุนเลือกผู้แทนราษฎรเลือกซื้อสินค้าและบริการเลือกเส้นทางการเดินทางให้เหมาะสมกับตนเองในการดำรงชีวิตช่วยเพิ่ม คุณภาพชีวิตจากการรู้สารสนเทศ

2.1.6 ช่วยสังคมเศรษฐกิจและการเมือง การรู้สารสนเทศช่วยสังคมเศรษฐกิจและสังคมเพราะการรู้สารสนเทศเป็นจำเป็นของทุกคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมยุคสารสนเทศ การรู้ สารสนเทศ ช่วยให้บุคคลสามารถปรับตนเองให้เข้ากับสังคมเศรษฐกิจและการเมือง เช่น การรู้จักเคารพสิทธิ ความคิดเห็นของผู้อื่น การอยู่ร่วมกันในสังคมการบริหารจัดการการดำเนินธุรกิจและการแข่งขัน การปกครองตามระบบประชาธิปไตย และการบริหารบ้านเมืองของผู้นำประเทศดังนั้นประชาชนทุกคนที่มีทักษะการรู้สารสนเทศ ถือได้ว่าเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของสังคมเศรษฐกิจและการเมืองของประเทศชาติ

2.2 ลักษณะของการรู้สารสนเทศ

ลักษณะของการรู้สารสนเทศเป็นทักษะและความสามารถในการเลือกการประเมินการใช้และการจัดการสารสนเทศของบุคคลได้อย่างมีจริยธรรมถูกกฎหมายจึงต้องมีทักษะและความสามารถลักษณะอื่นๆ ดังนี้

2.2.1 การรู้คอมพิวเตอร์ (Computer Literacy) ต้องมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เบื้องต้นในเรื่องของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ การเชื่อมประสานและการใช้ ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ เช่น การพิมพ์เอกสาร การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารและการรู้ ที่ตั้งของแหล่งสารสนเทศที่ต้องการสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2.2.2 การรู้เครือข่าย (Network Literacy) ต้องมีความรู้ เกี่ยวกับขอบเขตและมีความสามารถในการใช้สารสนเทศทางเครือข่ายที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลกผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถใช้กลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศจากเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต สามารถบูรณาการสารสนเทศจากเครือข่ายกับสารสนเทศจากแหล่งอื่นได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2.2.3 การรู้ห้องสมุด (Library Literacy) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความรู้ที่ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศในสาขาวิชาต่าง ๆ ไว้ในรูปแบบที่หลากหลายทั้งในรูปแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รู้วิธีการจัดเก็บ รู้จักใช้เครื่องมือช่วยค้นหา รู้จักกลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศแต่ละประเภท รวมทั้งบริการต่าง ๆ ของห้องสมุด

2.2.4 การรู้สื่อมีเดีย (Media Literacy) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความรู้เพื่อให้สามารถเข้าถึงการวิเคราะห์สารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ ดนตรี หนังสือพิมพ์และนิตยสาร เป็นต้น

รู้จักเลือกรับสารสนเทศจากสื่อที่แตกต่างกัน รู้ขอบเขตและการ เผยแพร่สารสนเทศของสื่อแต่ละประเภท เข้าใจถึงอิทธิพลของสื่อและสามารถพิจารณาตัดสินได้ว่าสื่อ นั้นมีความน่าเชื่อถือเพียงไร

2.2.5 การรู้สื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความรู้ เพื่อให้เข้าใจและใช้สารสนเทศในรูปแบบการนำเสนอแบบดิจิทัลผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่น สามารถดาวน์โหลดไฟล์ข้อมูลจากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศมาใช้ได้รู้ คุณภาพสารสนเทศว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ รู้จักโปรแกรมการค้นหา สามารถสืบค้นโดยใช้การสืบค้นขั้นสูง รู้เรื่องของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่คุ้มครองทรัพยากรสารสนเทศบนเว็บไซต์ การอ้างอิงสารสนเทศจากเว็บไซต์ เป็นต้น

2.2.6 การมีความรู้ทางภาษา (Language Literacy) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความสามารถกำหนดคำสำคัญสำหรับการสืบค้นจากแหล่งที่จัดเก็บข้อมูล เช่น ห้องสมุดหรือ จากอินเทอร์เน็ต การนำเสนอสารสนเทศที่ค้นมาได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่จำเป็นเนื่องจากเป็นภาษาสากลและสารสนเทศส่วนใหญ่จะนิยม เผยแพร่เป็นอังกฤษ

2.2.7 การรู้เกี่ยวกับที่เห็น (Visual Literacy) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความสามารถเข้าใจแปลความหมายสิ่งที่เห็น สามารถคิดวิเคราะห์ เรียนรู้ แสดงความคิดเห็นและใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการประกอบอาชีพและชีวิตประจำวันได้ เช่น สัญลักษณ์ผู้หญิงอยู่หน้าห้องนำ หมายถึง ห้องน้ำสำหรับสตรี สัญลักษณ์บุหรี่ และมีเครื่องหมายกากบาททาบบอยู่ด้านบนหมายถึง ห้ามสูบบุหรี่

2.2.8 การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องมีความสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตัดสินใจเลือกรับสารสนเทศที่นำเสนอไว้หลากหลายโดยพิจารณาทบทวนหาเหตุผลจากสิ่งที่เคยจดจำและคาดการณ์ ไม่เห็นคล้อยตามสารสนเทศที่นำเสนอแต่จะต้องพิจารณาใคร่ครวญไตร่ตรองด้วยความรอบคอบและมีเหตุผลว่าสิ่งใดสำคัญมี สารระก่อนตัดสินใจเชื่อ

2.2.9 การมีจริยธรรมทางสารสนเทศ (Information Ethic) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจเรื่อง คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ มีความสำคัญและเป็นเป้าหมายหลักเพื่อปลูกฝังผู้ใช้ให้รู้จักใช้สารสนเทศโดยชอบธรรมบนพื้นฐานของจริยธรรมทาง สารสนเทศ เช่น การนำข้อความหรือแนวคิดของผู้อื่นมาใช้จำเป็นต้องมีการอ้างอิงถึงเจ้าของผลงานเดิมการไม่นำสารสนเทศที่ขัดต่อศีลธรรมและจรรยาบรรณของสังคมมาเผยแพร่ เป็นต้น

2.2.10 การรู้กฎหมายทางสารสนเทศ (Information Law) ผู้ใช้สารสนเทศที่ดีต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องกฎหมาย หรือ นโยบาย หรือพื้นฐานการใช้สารสนเทศของสังคมนั้น ๆ เช่น กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย 6 ฉบับ ได้แก่ 1) กฎหมายว่าด้วย จูรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Law) 2) กฎหมายว่าด้วยลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signatures Law) 3) กฎหมายว่าด้วยการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Fund Transfer Law) 4) กฎหมายว่าด้วย

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (Computer Crime Law) 5) กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Protection Law) และ 6) กฎหมายเกี่ยวกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน (National Information Infrastructure Law) เป็นต้น

การรู้เท่าทันสารสนเทศเป็นทั้งความรู้ ความสามารถ ทักษะและกระบวนการอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้ทุกรูปแบบ ความสามารถตระหนักถึงความจำเป็นในการใช้สารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ

2.3 แนวคิดของการรู้สารสนเทศดิจิทัล

ในทางการศึกษา ได้มีผู้ให้คำนิยามเกี่ยวกับแนวคิดของการรู้สารสนเทศดิจิทัลไว้ดังนี้

Royal institute (1996) ระบุความหมายของการรู้ดิจิทัล คือ การรู้หนังสือ UNESCO (2006) ให้นิยามว่าเป็นความสามารถในการอ่าน การเขียนและการคำนวณและ Stevenson (2010) ระบุว่า การรู้ดิจิทัลเป็นความสามารถในการอ่านและเขียนหรือความสามารถในการอ่าน และเขียน หรือความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Cambridge Advanced Learner's Dictionary, 2008) คำนิยามของการรู้ดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยีในยุคต่าง ๆ โดยในยุคก่อนอุตสาหกรรมเป็นการรู้ด้วยวิธีการเขียนเป็นหลัก บันทึกและคัดลอกจากคำพูดหรือการคัดลอกจากต้นฉบับ ถัดมาในยุคอุตสาหกรรมจึงเกิดเทคโนโลยีการพิมพ์เป็น “การรู้สิ่งพิมพ์” (Print Literacy) ขึ้น จากนั้นเป็นพัฒนาการของสื่อสารสนเทศ วิทยุ โทรทัศน์ซึ่งเป็นสื่อสารมวลชน จึงเกิดเป็น “การรู้สื่อ” (Media Literacy)

ในยุคหลังอุตสาหกรรมเป็นยุคสารสนเทศ Zurkowski (1974) ได้ให้กำเนิดคำว่า “การรู้สารสนเทศ” (Information Literacy) ในช่วงระยะนี้มีการประดิษฐ์คอมพิวเตอร์เครื่องแรกซึ่งมีขนาดใหญ่เท่ากับห้องหนึ่งห้องและได้รับการพัฒนาจนเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลสำเร็จในปี ค.ศ. 1977 จึงเกิดคำว่า “การรู้คอมพิวเตอร์” (Computer Literacy) ถัดมาในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 กล่าวคือในปี ค.ศ. 1989 เวิลด์ไวด์เว็บ (WWW) ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยทิม เบอร์นีส ลี นำเสนอสารสนเทศผ่านเว็บในรูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) ถัดมาใน ปี ค.ศ. 1997 เกิด Google Search ซึ่งเป็นโปรแกรมค้นหาสารสนเทศผ่านเว็บ เป็นอิทธิพลจากการเกิดขึ้นของ WWW นั้นเอง ดังนั้น จึงมีนักวิชาการหลายคนได้ กล่าวถึงการรู้ดิจิทัลไว้หลากหลายมุมมอง ดังนี้

Glister (1997) ให้ความหมายว่าการรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถในการทำความเข้าใจและใช้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ จากหลากหลายแหล่งสารสนเทศนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต”

Bawden (2001) ให้ความหมายว่าการรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถอ่านและประมวลรายการสารสนเทศในรูปแบบของไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) หรือ มัลติมีเดีย (Multimedia) ที่สามารถนำไปใช้งานได้

Martin & Grudziecki (2006) ให้ความหมายว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความตระหนักทัศนคติ และความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสมและใช้ในการอำนวยความสะดวกในการระบุ (Identify) เข้าถึง (Access) จัดการ (Manage) บูรณาการ (Integrate) ประเมิน (Evaluate) วิเคราะห์ (Analyze) และสังเคราะห์ (Synthesize) ทรัพยากรดิจิทัล การสร้างความรู้ใหม่ การแสดงออกโดยการสร้างสื่อและการสื่อสารกับผู้อื่นในบริบทของ สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตที่เฉพาะเจาะจง เพื่อสามารถแสดงออกและสะท้อนทางสังคม

Krumsvik (2007) ให้ความหมายว่าการรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถที่ใช้สิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล บูรณาการ ส่วนของความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาการเรียนการสอนและความตระหนักถึงผลกระทบต่อการสอน กลยุทธ์การเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้

Steele (2009) ให้ความหมายว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถในการการค้นหา (Find) ประเมิน (Evaluate) ใช้ (Utilize) และสร้าง (Create) สารสนเทศโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ อินเทอร์เน็ต”

Hobbs (2010) ให้ความหมายว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัล คือ “ความสามารถเข้าถึง (Access) สารสนเทศโดยการระบุแหล่งและสืบค้นสารสนเทศ วิเคราะห์ (Analyze) ข้อความหลายรูปแบบจากจุดประสงค์ ของผู้แต่งประเมิน(Evaluate) คุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ได้รับสร้าง (Create) เนื้อหาในหลากหลายรูปแบบ โดยใช้ภาษา ภาพ เสียงและเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัล ใหม่ ๆ สะท้อน (Reflect) พฤติกรรมการสื่อสารและกำกับด้วยตนเองโดยมี ความรับผิดชอบ ต่อสังคมและมีหลักจริยธรรม การปฏิบัติต่อสังคม โดยการทำงานของตนเองและร่วมมือ เพื่อแบ่งปันความรู้และแก้ปัญหาในครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน และมีส่วนร่วมเป็นเหมือน สมาชิกในชุมชน”

American Library Association (1989) ให้ความหมายว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถในการใช้ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัลเป็นความสามารถที่จำเป็นต้องมีทั้งความรู้ความเข้าใจและทักษะทางเทคนิค

จากข้างต้นสรุปได้ว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัล คือ ความตระหนักถึงความรู้ ความเข้าใจ ประเมิน การจัดการ-และใช้ สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถประเมิน และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่เหมาะสมเพื่อสร้างสารสนเทศได้ด้วยตนเอง โดยสามารถสื่อสารไปยัง กลุ่มชุมชนเครือข่ายความรู้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และสะท้อนกลับทางสังคมอย่างจริยธรรม

2.4 องค์ประกอบของการรู้สารสนเทศดิจิทัล

การรู้สารสนเทศดิจิทัล เกี่ยวข้องกับการประสบความสำเร็จของการใช้ สมรรถนะดิจิทัลในสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตภายใต้บริบทของงานหรือปัญหาที่เฉพาะเจาะจง เช่น การเขียนงานวิชาการ การนำเสนอแบบมัลติมีเดีย

Bawden (2008) ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลไว้ 4 ประการ มีดังต่อไปนี้

2.4.1 ทักษะพื้นฐาน (Basic Skills) การรู้หรือการอ่านออกเขียนได้ และการรู้คอมพิวเตอร์หรือการรู้ไอซี-สโน้บสนับสนุนให้เกิดความเข้มข้นมากกว่าทักษะแบบดั้งเดิม ซึ่งต้องมีการรู้คอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต่อการทำงานซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการรู้สื่อดิจิทัล

2.4.2 พื้นฐานความรู้ (Background Knowledge) มีความเกี่ยวข้องกับโลกของสารสนเทศ และต้องเข้าใจธรรมชาติของทรัพยากรสารสนเทศ โดยมีที่มาจากรูปแบบของหนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสารทางวิชาการ รายงานทางวิชาชีพ และผู้ใช้สารสนเทศเข้าถึงสื่อสิ่งพิมพ์ทางห้องสมุด มีความเข้าใจถึง “ห่วงโซ่สิ่งพิมพ์” (Publication Chain) ลำดับจากผู้เขียนสู่ผู้จัดเก็บเอกสารผ่านไปยังบรรณาธิการ สำนักพิมพ์ ผู้จำหน่ายหนังสือ บรรณารักษ์ ถัดจากนั้นเป็นการเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์ที่จะความเข้าใจในรูปแบบใหม่ของสารสนเทศและความเหมาะสมในโลกของสารสนเทศดิจิทัลนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการเป็นผู้ที่มีการรู้ดิจิทัล

2.4.3 สมรรถนะหลักหรือสมรรถนะที่สำคัญ (Central Competencies) ประกอบด้วยการอ่านและความเข้าใจสารสนเทศทั้งรูปแบบดิจิทัลและไม่ใช่ดิจิทัล การสร้างและการสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ การสะสมความรู้จากหลายแหล่ง การรู้สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อสมรรถนะหลักเหล่านี้เป็นทั้งทักษะพื้นฐานที่สำคัญ

2.4.4 ทศนคติและมุมมอง (Attitudes and Perspectives) เกี่ยวข้องกับการ เรียนรู้อย่างเสรี (Independent Learning) และการรู้คุณธรรม/การรู้ทางสังคม ทศนคติและมุมมอง จะเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างแนวคิดใหม่ของการรู้ดิจิทัลและความคิดเก่าของความรู้ในอดีตที่ผ่านมาซึ่งมีทักษะและสมรรถนะไม่เพียงพอ ทศนคติและมุมมองมีรากฐานมาจากกรอบจริยธรรมร่วมกับการศึกษาที่เข้มข้น ซึ่งก็มีข้อโต้แย้งถึงความยากที่สุดของการสอนและการปลูกฝังทุกองค์ประกอบ

3. สื่อสังคมออนไลน์

จุดเริ่มต้นของสื่อสังคมออนไลน์เกิดจากเว็บไซต์ classmates.com ใน ค.ศ. 1995 และ SixDegrees สร้างขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1997 ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถโพสต์ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง (Profile) แล้วเชื่อมต่อกับเพื่อนในรูปแบบ “Web 2.0” ทำให้ผู้ใช้งานได้มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านเว็บและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น

3.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Online) มีผู้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ ไว้ ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำ ว่า สื่อสังคม หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ ให้บุคคลทั่วไป มีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของ บริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกิพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ

นาวิก นานาเสียง (2554) ได้ให้คำจำกัดความของ สื่อสังคมออนไลน์ว่า เป็นที่ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่ง กันและกัน โดยใช้สื่อต่าง ๆ เป็นตัวแทนในการ สนทนา โดยได้มีการ จัดแบ่งประเภทของสื่อสังคม ออนไลน์ ออกเป็นหลายประเภท เช่น ประเภท สื่อสิ่งพิมพ์ (Publish) ที่มี Wikipedia, Blogger เป็นต้น ประเภทสื่อแลกเปลี่ยน (Share) ที่มี YouTube Flickr SlideShare เป็นต้น ประเภท สื่อสนทนา (Discuss) ที่มี MSN Skype Google Talk เป็นต้น

แสงเดือน ผ่องพุดม (2556) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ อนุญาตให้แต่ละบุคคล เข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้าง เนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ รวมถึงการเข้า ร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ การ สื่อสารเป็นแบบสองทาง

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2557) ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นสื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ ทำงานบนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์เป็น เครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม เป็นการนำ เรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอ รวมทั้งการพูดคุยต่างๆ แบ่งปันให้คนที่อยู่ ในสังคมเดียวกันได้รับรู้

วิกิพีเดีย (Wikipedia, 2562) กล่าว ถึงสื่อสังคมออนไลน์ว่าเป็นเครื่องมือที่มีการติดต่อสื่อสารหรือ การโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ผ่าน คอมพิวเตอร์ (Computer-mediated) ที่ให้บุคคล หรือบริษัทสร้างแบ่งปัน แลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ทั้งความรู้และรูปภาพผ่านทางเครือข่ายและชุมชนเสมือน (Virtual communities)

กล่าวโดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ เป็น ส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือ ที่ทำ งานบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งในเครื่อง คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และอุปกรณ์หรือ โทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อการ ติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน การแบ่งปันเรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ระหว่างบุคคลสองคน

หรือกลุ่ม บุคคลในลักษณะของการเข้าร่วมในเครือข่าย ออนไลน์เดียวกันโดยตลอดในช่วงระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา สื่อ สังคมออนไลน์โดยส่วนใหญ่จะเป็นความสามารถ ของเว็บแอปพลิเคชัน 2.0 ซึ่งจะมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้และผู้รับข้อมูลได้ เป็นการสื่อสารสองทาง กล่าวคือผู้รับข้อมูลสามารถแสดงความ คิดเห็นหรือตอบผู้ให้ข้อมูลได้โดยทันที เช่น การแสดงข้อคิดเห็นในบล็อก การพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์

3.2 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่างๆ ที่พบมาก คือ บล็อก ทวิตเตอร์และไมโคร เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์, ม.ป.ป.)

3.2.1 บล็อก (Blogging) มาจากคำว่า Web + Log แล้วย่อเหลือ Blog คือ ประเภทของระบบการจัดการเนื้อหาที่อำนวยความสะดวกให้ผู้เขียนบล็อกเผยแพร่และแบ่งปันบทความของตนเองโดยบทความที่โพสต์ ลงบล็อกเป็นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน บล็อก ซึ่งจุดเด่นของบล็อก คือ การสื่อสารถึงกันอย่างเป็นกันเองระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านบล็อกผ่านการแสดงความคิดเห็น (Comment) ซึ่ง Blogger (<http://www.blogger.com>) และ WordPress (<http://wordpress.com>) เป็นสองเว็บไซต์ที่ผู้คนนิยมเข้าไปสร้างบล็อกของตนเอง

3.2.2 ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) คือรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่มีการจำกัดขนาดของการโพสต์ในแต่ละครั้งซึ่งทวิตเตอร์เป็นไมโครบล็อกที่จำกัดการโพสต์แต่ละครั้งพิมพ์ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษรในปัจจุบัน ทวิตเตอร์เป็นที่นิยมใช้งานของผู้คนเพราะใช้งานง่าย และใช้เวลา ไม่มากนักรวมทั้งเป็นที่นิยมขององค์กร ที่ใช้ทวิตเตอร์ในการแจ้งกิจกรรมต่างๆ และความเคลื่อนไหวของธุรกิจเพื่อไม่ให้เกิดการติดต่อกับสังคม ซึ่งหากต้องการมีเลขที่บัญชี (Account) สำหรับทวิตเตอร์สามารถเข้าไปสมัครได้ที่เว็บไซต์ของ Twitter (<http://twitter.com>)

3.2.3 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) คือเว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อ สื่อสารกับเพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อนหรือรู้จักภายหลังทางออนไลน์ ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละแห่ง มีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไปแต่ส่วนประกอบหลักที่มีเหมือนกัน คือ โปรไฟล์ เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์ และการส่งข้อความอาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะโดยมี Facebook (<http://www.facebook.com>) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

3.2.4 การแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์เป็น เว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์สื่อผสม (Multimedia) ขึ้นสู่เว็บไซต์เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่ผู้ใช้ทั่วไปซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมมากเพราะด้วยความที่เป็นสื่อผสมเองไม่ว่าจะเป็น รูป สไลด์หรือวิดีโอ รวมทั้งการใช้งานง่ายขึ้นของกล้องดิจิทัลและกล้องวิดีโอซึ่งเป็นเครื่องมือที่นำมาสู่การได้ไฟล์สื่อ ผสมแบบต่างๆ ออกมา เว็บไซต์ประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมคือ YouTube (<http://www.youtube.com>)

สื่อสังคมออนไลน์บางชนิดสื่อมีความสามารถและให้บริการการใช้มากกว่าหนึ่งอย่าง เช่น Facebook เป็นทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์และสามารถแบ่งปันรูปภาพ และภาพเคลื่อนไหวด้วย หรือ Twitter ที่ เป็นทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์และไมโครบล็อกและการแบ่งปันสถานะ เป็นต้น

3.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2557) และ Wikipedia (2010) แบ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์-ตามลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลักดังนี้

3.3.1 Weblogs หรือเรียกสั้นๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

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

3.3.3 Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองที่กำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

3.3.4 Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณา

รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

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

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

3.3.7 Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรองหรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จและมีชื่อเสียง คือ Second life

3.3.8 Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่างๆทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไปหรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจหรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดเพื่อนำ ไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

3.3.9 Podcasting หรือ Podcast หมายถึง “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำเสนอต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมา

ไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

3.3.10 Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

3.4 บทบาทสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทที่สำคัญในยุคข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ เพราะทำให้ประชาชนได้รับทราบข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ มากขึ้น และใครที่มีความสนใจในการนำเสนอข่าวสารต่อผู้อื่น ตามมุมมองของตัวเอง ก็สามารถที่จะนำเสนอได้เช่นเดียวกันการรู้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคม ย่อมที่จะทำให้การดำเนินชีวิตดีขึ้น ประชาชนในสังคมปัจจุบันนี้ เริ่มมีความรู้ความสามารถมากขึ้น เพราะมีเวทียออนไลน์ให้แสดงออก โดยเฉพาะความคิดที่ตกผลึกในสมอง หรือได้รับความสะดวกสบายจากเทคโนโลยีที่แพร่ระบาดเป็นไวรัสเพราะรวดเร็วจนตามไม่ทัน จึงทำให้การรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ มีความพร้อมอยู่ตลอดเวลา (พัฒนาพีชิตชัย, 2554)

บทบาทกับสังคมปัจจุบัน ที่มีข้อมูลข่าวสารบนสื่อออนไลน์มากมายมีทั้งข้อมูลจริง ข่าวลือ และข่าวลวง เนื่องจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถทำหน้าที่ได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยมีสื่อใหม่ (New Media) เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันซึ่งนอกจากจะเพิ่มความสะดวกในการติดต่อสื่อสารแล้วยังมีบทบาทในการกำหนดประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม (สุดทิวาล สุกใส, 2556)

ดังนั้น สื่อออนไลน์จึงมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการเสพข้อมูลข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบัน ขณะที่ สื่อสิ่งพิมพ์ดั้งเดิม หรือ สื่อกระแสหลักก็ให้ความสำคัญกับการผลิตข่าวออนไลน์มากขึ้น และลดปริมาณการผลิตสิ่งพิมพ์ตามความต้องการที่ลดลงเช่นกัน นอกจากนี้ สื่อประเภททีวี ก็มีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปด้วยการผลิตข้อมูลเพื่อเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งเป็นการเพิ่มทางเลือกในการชมข้อมูลย้อนหลังในรูปแบบคลิปวิดีโอ รวมถึงการพัฒนาไปสู่ระบบทีวีดิจิทัล

4. ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ความบกพร่อง (Impairment) หมายถึง การสูญเสียหรือความผิดปกติของโครงสร้างของร่างกายหรือการใช้งานของร่างกาย (รวมถึงการทำงานด้านจิตใจ) ที่สังเกตหรือเห็นได้ชัดตั้งแต่กำเนิดนั้นความบกพร่องจะพิจารณาที่ “อวัยวะ” หรือ “ระบบการทำงาน” ของส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์ เช่น ตาบอด หูหนวกเป็นใบ้ อัมพาต ออทิสติก (ปทิตตา มีहन, 2555)

ผู้บกพร่องทางการได้ยินหรือการสื่อความหมาย คือ คนที่ได้ยินเสียงที่ความถี่ 500 เฮิรตซ์ 1000 เฮิรตซ์หรือ 2000 เฮิรตซ์ในหูข้างที่ดีกว่าที่มีความดังเฉลี่ยดังต่อไปนี้ สำหรับคนทั่วไปเกิน 55 เดซิเบลขึ้นไปจนไม่ได้ยินเสียง หรือ สำหรับเด็กอายุไม่เกิน 7 ปี เกิน 40 เดซิเบลขึ้นไปจนไม่ได้ยินเสียง คนที่มีความผิดปกติหรือความบกพร่องในการเข้าใจหรือการใช้ภาษาพูดจนไม่สามารถสื่อความหมายกับคนอื่นได้

บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

คนหูหนวก หมายถึง คนที่สูญเสียการได้ยินมากจนไม่สามารถรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยินไม่ว่าจะใส่หรือไม่ใส่เครื่องช่วยฟังก็ตามโดยทั่วไป หากตรวจการได้ยินจะสูญเสียการได้ยินประมาณ 90 เดซิเบลขึ้นไป (เดซิเบลเป็นหน่วยวัดความดังของเสียง หมายถึง เมื่อเปรียบเทียบระดับเริ่มได้ยินเสียงของเด็กปกติเมื่อเสียงดังไม่เกิน 25 เดซิเบลคนหูหนวกจะเริ่มได้ยินเสียงดังมากกว่า 90 เดซิเบล)

คนหูตึง หมายถึง คนที่มีการได้ยินเหลืออยู่พอเพียงที่จะรับข้อมูลผ่านทาง การได้ยินโดยทั่วไปจะใส่เครื่องช่วยฟังและหากตรวจการได้ยินจะพบว่าการสูญเสียการได้ยินน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 26 เดซิเบล คือ เมื่อเปรียบเทียบระดับเริ่มได้ยินเสียงของเด็กปกติเมื่อเสียงดังไม่เกิน 25 เดซิเบล เด็กหูตึงจะเริ่มได้ยินเสียงที่ดังมากกว่า 26 เดซิเบลขึ้นไปจนถึง 90 เดซิเบล

สวิทย์ อินตะวิกุล (ม.ป.ป) จำแนกลักษณะบางอย่างของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่พอสังเกตได้ ดังนี้

1. ไม่มีปฏิกิริยาต่อเสียงดัง เสียงพูด หรือเสียงดนตรี
2. มักพูดด้วยเสียงต่ำ ระดับเดียวกันตลอด
3. มักพูดเสียงเบา หรือดังกินความจำเป็น
4. พูดไม่ชัด
5. เวลาฟังมักจะมองปาก หรือจ้องหน้าผู้พูดตลอดเวลา
6. มีประวัติเป็นโรคหูน้ำหนวกเรื้อรัง
7. ให้ความสนใจต่อการสนทนา

8. พูดตาม หรือเลียนแบบเสียงพูดไม่ได้
9. ไม่ตอบสนองต่อเสียงเรียก หากมองไม่เห็นผู้พูด

ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน คือ มีปัญหาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านภาษา บางคนพูดไม่ชัด และมักหลีกเลี่ยงการสนทนากับผู้อื่น หรือบางคนก็พูดไม่ได้เลย เด็กที่สูญเสียการได้ยินเล็กน้อย อาจพอพูดได้ ส่วนเด็กที่สูญเสียการได้ยินมาก หรือหูหนวก อาจพูดไม่ได้เลยหากไม่ได้รับการสอนพูดตั้งแต่วัยเด็ก แต่เด็กกลุ่มนี้มักจะไม่มีปัญหาเกี่ยวกับด้านสติปัญญา คือมีระดับสติปัญญาเหมือนกับเด็กปกติทั่วไป เรียนรู้และเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ได้ แต่อาจมีปัญหาด้านการเข้าสังคม

การส่งเสริมให้บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดี ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การสนับสนุนและช่วยเหลือจากครอบครัวและสังคม การเพิ่มโอกาสให้บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆด้วยตนเอง ทั้งนี้จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยภายในตัวเองในการเรียนรู้ โดยเฉพาะทักษะการอ่าน ทักษะการเขียนและทักษะการแก้ปัญหา การได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพจะทำให้ผู้เรียนมีช่วงเวลาในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ดีขึ้น นอกจากนี้ พ.ร.บ.คนพิการ ยังมีการให้สิทธิคนพิการในการได้รับเทคโนโลยี สิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการ และความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษานั้น ทำให้โอกาสในการเรียนรู้ของบุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้มีความสะดวก มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (อารีลักษณ์ คิมทอง, 2544)

บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินใช้วิธีการสื่อสารรูปแบบอื่นๆ ทดแทน เช่น การใช้ภาษามือ การอ่านริมฝีปาก หรือการใช้ภาษาท่าทาง ซึ่งภาษามือคือภาษาของคนหูหนวก แต่มีคนทั่วไปในสังคมส่วนน้อยที่มีความรู้และสามารถใช้ภาษามือสื่อสารกับคนเหล่านี้ได้ แม้แต่ครอบครัวคนทั่วไปซึ่งมีลูกที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก็มีปัญหาด้านการสื่อสารกับลูก (อารีลักษณ์ คิมทอง, 2544) บริบทของครอบครัวและสถานศึกษาที่อยู่รอบตัวของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นเป็นสิ่งสำคัญ การได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง การสนับสนุน ช่วยเหลือ การแลกเปลี่ยนความคิดและการแสวงหาความรู้ต้องใช้วิธีการสื่อสารที่หลากหลาย ถึงแม้ว่าบุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีสิทธิได้รับบริการล่ามภาษามือเพื่อบริการช่วยเหลือในการสื่อสาร แต่ก็ยังมีข้อจำกัดหลายประการ เช่น จำนวนล่ามภาษามือในปัจจุบันมีไม่เพียงพอต่อความต้องการ สถิติการจดทะเบียนเป็นล่ามภาษามือกับกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์มีประมาณ 300 คน ซึ่งล่ามภาษามือจำนวนนี้ต้องให้บริการคนหูหนวกทั่วประเทศ (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2558) หรือการที่ล่ามภาษามือแต่ละคนได้รับการฝึกฝนความชำนาญมาจากสถาบันต่างกัน ซึ่งแต่ละแห่งก็มีการทำท่ามือที่แตกต่างกัน บางครั้งอาจแตกต่างกับภาษามือที่ผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเรียนรู้มา การสื่อสารผ่านล่ามภาษามือในแต่ละครั้งคนหูหนวกจึงสามารถเข้าใจได้ประมาณ 50-70 เปอร์เซ็นต์

ในการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับอุดมศึกษา การสำรวจ ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การสื่อสารโดยใช้ภาษามือ หรือวิธีการสื่อสาร อื่นๆ ในการเรียนร่วมในมหาวิทยาลัยปกติการศึกษามุ่งเน้นไปที่ประสิทธิภาพของนักศึกษาที่มีความบกพร่อง ทางการได้ยินเพื่อศึกษาการใช้บริการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย การบูรณาการทางวิชาการและการยอมรับ ทางสังคมรวมทั้งปัจจัยที่ส่งผลความสำเร็จทางวิชาการ และการพัฒนาและการยอมรับความสัมพันธ์ทางสังคม (Martin, 2009)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประวิตร จันทร์อับ (2561) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิด พฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ในมิติเชิงบวกและเชิงลบของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดพิษณุโลก และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลายในจังหวัดพิษณุโลก ก่อให้เกิดผลกระทบจากการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ดังนี้ ด้านอารมณ์ ด้าน การเรียน ด้านสังคม ด้านสุขภาพ การสร้างภูมิคุ้มกันจากปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย คือ ปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคล ค่านิยมและวัฒนธรรม นวัตกรรมและเทคโนโลยี และ สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นแนวทางการแก้ปัญหาผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดพิษณุโลก

จุไรรัตน์ ดวงจันทร์ และคนอื่นๆ (2560) ศึกษาปัจจัยทำนายการรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้าน สุขภาพของนักศึกษาพยาบาล ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาพยาบาล รู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพใน ระดับมาก ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับความเชื่อมั่น .05 ได้แก่ อายุ จำนวนปีที่ศึกษา ประสิทธิภาพฝึกภาคปฏิบัติทางการพยาบาล ความสามารถในการประเมินสารสนเทศ ความเชื่อมั่นในการนำสารสนเทศไปใช้ เนื้อหาสาระของข้อมูลที่สืบค้น ความถี่ในการสืบค้นข้อมูลและภาวะสุขภาพ ยกเว้นความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ ที่มีความสัมพันธ์ทางลบ การรู้สารสนเทศเป็นทักษะทางปัญญาที่สำคัญสำหรับการดูแลสุขภาพทั้งของตนเอง ครอบครัวและผู้รับบริการ ดังนั้นอาจารย์พยาบาลจึงควรมีนวัตกรรมทางการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะ การรู้สารสนเทศ อิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพร่วมกับการจัดประสบการณ์ฝึกภาคปฏิบัติของนักศึกษาพยาบาล ตนเอง ครอบครัว และผู้รับบริการ ดังนั้นอาจารย์พยาบาลจึงควรมีนวัตกรรมทางการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างทักษะ การรู้ สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพร่วมกับการจัดประสบการณ์ฝึกภาคปฏิบัติของนักศึกษาพยาบาล

จันทิมา เขียวแก้ว และคนอื่นๆ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตการสืบค้นข้อมูลสุขภาพจากสื่อสังคมออนไลน์และความรู้เท่าทันสารสนเทศ สุขภาพอิเล็กทรอนิกส์ของแรงงานกัมพูชาในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่าเมื่ออัตราการใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 51.1 ของแรงงานกัมพูชา โดยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารทุกวันทางโทรศัพท์มือถือ ทางไลน์ คิดเป็นร้อยละ 17.1 เฟซบุ๊กคิดเป็นร้อยละ 18.3 และเพื่อดูวิดีโอคลิปหรือฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 7.3 มีการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่าครั้งละ 1 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 27.3 พบว่าแรงงานกัมพูชามีความรู้เท่าทันสารสนเทศสุขภาพอิเล็กทรอนิกส์จัดอยู่ในระดับต่ำมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.7 (SD = 0.9) และมีทักษะการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศทางสุขภาพจากอินเทอร์เน็ตในระดับน้อย และน้อยที่สุดทุกรายการ โดยเฉพาะประเด็นการรู้จักแหล่งทรัพยากรสารสนเทศสุขภาพบนอินเทอร์เน็ตที่มีประโยชน์ และวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาคำตอบเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพการศึกษานี้ให้ข้อค้นพบเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตและการรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพในหมู่นักงานชาวกัมพูชาที่มีประโยชน์สำหรับผู้กำหนดนโยบายและบุคลากรสุขภาพในประเทศไทย

ปิยะธิดา สมบูรณ์ธนาการ, วิชญ์วิชญ์ เชาวน์รัตนาท และสุภาพ กัญญาคำ (2559) ศึกษารูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน กรณีศึกษารายวิชา การใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพ สว่างแดนดิน มีองค์ประกอบ ดังนี้ เพศ รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต ช่องทางการใช้อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ผู้ให้บริการแบ่งปัน สื่อสังคมออนไลน์ วิธีการใช้อินเทอร์เน็ต และ สถานที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถอธิบายได้ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่สัมพันธ์กับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และรูปแบบที่สัมพันธ์กับความพึงพอใจในการเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน ที่ใช้รูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน สูงกว่านักเรียนที่เรียนปกติในชั้นเรียน และสูงกว่าก่อนเรียน ความพึงพอใจของนักเรียนต่อรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จิณภา ไร่รัมย์ และน้ำใจ จุลพัปสาสน์ (2559) ศึกษาประสบการณ์การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้าของนักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ห้องบริการหรือมุมบริการห้องอินเทอร์เน็ต ภายในสำนักหอสมุด โดยใช้บริการคอมพิวเตอร์ เพื่อการสืบค้น ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อทำรายงานนิยามการสืบค้นสารสนเทศห้องสมุดจาก Web OPAC ของสำนักหอสมุด โดยสืบค้นจากช่องทางของหัวเรื่อง (Subject) นักศึกษาส่วนใหญ่ มีวิธีการเรียนรู้การใช้ ห้องสมุดจากการศึกษาด้วยตนเอง ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ งานวิจัยนี้ศึกษา 3 ด้านคือ ด้านความสำคัญและคุณค่าของ สารสนเทศต่อการเรียนรู้ด้านแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ และด้านจริยธรรมในการใช้ สารสนเทศ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีความเข้าใจทั้ง 3 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักศึกษามีความเข้าใจระดับ

มากเช่นกันทุกด้าน ความต้องการเพิ่มพูนทักษะการรู้สารสนเทศด้านแหล่งเรียนรู้ ทำการศึกษา 2 ด้าน คือ ด้าน ทักษะและความรู้สารสนเทศ และด้านกิจกรรมที่ห้องสมุดจัดเพื่อพัฒนาการรู้สารสนเทศ ผลการศึกษาพบว่านักศึกษามีความต้องการโดยรวมอยู่ในระดับ

ปัทมากร เนตยวิจิตร, กุลธิดา ท้วมสุข และกันยารัตน์ เควียเช่น (2558) ศึกษาพฤติกรรมการสารสนเทศและการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของคนพิการ เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อให้ออกเสนอแนะในการพัฒนา นโยบายโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศสำหรับคนพิการของประเทศไทย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและสนทนากลุ่มกับคนพิการ 3 ประเภทคือ คนพิการทางการมองเห็น คนพิการทางการได้ยิน และคนพิการทางการเคลื่อนไหว ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคเหนือและภาคกลาง ผลการวิจัยได้ ข้อเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมการสารสนเทศของผู้พิการ คนพิการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศเพื่อวัตถุประสงค์ในเรื่องความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจมากเป็นอันดับต้น ดำเนินการค้นหา ข้อมูลสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง และใช้แหล่งสารสนเทศที่เป็นสาธารณะที่ภาครัฐให้บริการ แต่แหล่งสารสนเทศที่คนพิการเข้าถึงน้อยที่สุดกลับเป็นห้องสมุดที่คนพิการเข้าไปใช้บริการน้อยมาก การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของคนพิการ ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์ไม่ใช่เรื่องยาก รวมทั้งไม่มีความยุ่งยากสำหรับการใช้งานในชีวิตประจำวันของคนพิการ เนื่องจากคนพิการพร้อมที่จะเรียนรู้ฝึกการใช้งานเพื่อค้นหาสารสนเทศที่จำเป็นสำหรับคนพิการ ส่งผลต่อการทำงานที่สะดวก รวดเร็ว ประหยัดเวลาในการทำงานมากขึ้นซึ่งจะเห็นว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับคนพิการมิได้เป็นปัญหา หรืออุปสรรค สำหรับคนพิการเลยแม้แต่น้อย

ศราวุฒิ นิลสุก, เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม และไพฑูรย์ พิมดี (2558) ศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีวิทยาลัยเซนต์อัสสัมชัญบางกอก ผลการวิจัยพบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั้งภาพรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก นักศึกษาที่เป็นเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านวิชาการ ด้าน ความบันเทิง ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการประชาสัมพันธ์และภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักศึกษาที่เรียนชั้นปีต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั้งภาพรวมและราย ด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน

อัจฉรา นางแย้ม (2556) ศึกษาความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้ทวิตเตอร์ จำนวนข้อความในแต่ละวันที่น่าข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อ จำนวนข้อความในแต่ละวันที่น่าข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อ จำนวนข้อความในแต่ละวันที่ตอบกลับข้อความของผู้อื่นสถานที่ใช้ทวิตเตอร์ และเหตุผลในการใช้ทวิตเตอร์ อายุของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้ทวิตเตอร์ ความถี่ในการใช้ทวิตเตอร์จำนวนข้อความในแต่ละวันที่ทวิตเอง จำนวนข้อความในแต่ละวันที่น่าข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อ ช่องทางในการใช้ทวิตเตอร์และ

เหตุผลในการใช้คอมพิวเตอร์ คณะที่ศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้ทวิตเตอร์ ความถี่ในการใช้ทวิตเตอร์จำนวนข้อความแต่ละวันที่นำข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อ จำนวนข้อความที่ตอบกลับข้อความของผู้อื่น สถานที่ใช้ทวิตเตอร์ ช่องทางการใช้ทวิตเตอร์ และเหตุผลในการใช้ทวิตเตอร์ ระดับชั้นปีการศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้ทวิตเตอร์ จำนวนข้อความในแต่ละวันที่ทวิตเอง จำนวนข้อความในแต่ละวันที่นำข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อจำนวนข้อความที่ตอบกลับข้อความของผู้อื่น ช่องทางในการใช้ทวิตเตอร์ และเหตุผลในการใช้ทวิตเตอร์ ภูมิสำเนาของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้ทวิตเตอร์ ความถี่ในการใช้ทวิตเตอร์ จำนวนข้อความในแต่ละวันที่ทวิตเอง จำนวนข้อความในแต่ละวันที่นำข้อความของผู้อื่นมาทวิตต่อจำนวนข้อความที่ตอบกลับข้อความของผู้อื่น ช่องทางในการใช้ทวิตเตอร์ และเหตุผลในการใช้ทวิตเตอร์

สาริตี แก้วเหล็ก (2556) ศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการข่าวสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ทาง IPAD รองลงมาทางคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือมีอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้ โดยแบ่งเป็นทัศนคติและพฤติกรรมผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนักศึกษาพบว่านักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ติดตามข่าวประเภทสังคมเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์หมวดที่ให้ความสนใจหมวดความร่วมมือ และแบ่งปัน เช่น Digg, Reddit Google Reader ฯลฯ ช่วงเวลา 01.00-07.00 น. เลือกใช้ 5 ครั้งต่อสัปดาห์เพื่อซื้อขายสินค้าและอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษาใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ โดยแบ่งเป็นทัศนคติพบว่านักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทัศนคติที่มีต่อผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีช่วยในการติดต่อสื่อสารได้อย่างไร้พรมแดนส่วนผลจากการทดสอบพบว่า นักศึกษาที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษารายได้ต่อเดือน และอาชีพต่างกันมีอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้ ด้านพฤติกรรมและทัศนคติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในบทนี้ผู้วิจัยเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยสวนดุสิตที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 33 คน จำแนกเป็น 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 21 คน และ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน ในการศึกษาครั้งนี้คณะผู้วิจัยใช้ประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต แบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ สาขาวิชา และชั้นปี ลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบตรวจสอบรายการ (check list)

ตอนที่ 3 ด้านการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ลักษณะเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 สร้างเครื่องมือในการวิจัยคณะผู้วิจัยการดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือให้ได้ตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.3 สร้างเครื่องมือตามกรอบแนวคิดที่ได้จากการศึกษาเอกสาร โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับคำดำเนินงานวิจัย

3.4 นำเครื่องมือที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขไปทดลอง (try out) เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 7 คน และนำไปวิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.848

3.5 นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นบรรณารักษ์และที่ปรึกษาของคณะผู้วิจัยเพื่อให้มีความถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหาโดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญและที่ปรึกษาตรวจสอบความเที่ยงตรง 3 คนดังนี้

3.5.1 ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด ผู้รับผิดชอบหลักสูตร สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

3.5.2 ผศ.ดร.บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร

3.5.3 นาย ฉลองรัตน์ บุญวงศ์ ล่ามภาษามือ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลคณะผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 ขอนหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต และคณะผู้วิจัยนำหนังสือที่ได้รับไปทำการติดต่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บแบบสัมภาษณ์ไปปรึกษากับล่ามภาษามือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และสาขาคหกรรมศาสตร์

4.3 รวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด จากนั้นทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ในการตอบคำถามแล้ว จากนั้นจะดำเนินการแจกแจงระดับคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบตารางการบรรยาย โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

5.1 แบบสอบถามส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำมาแจกแจงความถี่และคำนวณหาค่าร้อยละ

5.2 แบบสอบถามส่วนที่ 3 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยกำหนดค่าน้ำหนัก หรือคะแนนวัดทัศนคติแบบ Likert Scale 5 ระดับ คือ

ระดับพฤติกรรมมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	5
ระดับพฤติกรรมมาก	มีค่าเท่ากับ	4
ระดับพฤติกรรมปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	3
ระดับพฤติกรรมน้อย	มีค่าเท่ากับ	2
ระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ	1

เกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวัดข้อมูลนำมาแปลผลค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, ม.ป.ป.)

4.51 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย
1.0 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

5.3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยแจกแจงความถี่

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามโดยใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการประเมินผล โปรแกรมที่ใช้คือโปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS : Static Package for Social Sciences) เพื่อการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

6.1 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วเกี่ยวกับรายละเอียดของผู้ตอบแบบสอบถาม และกรณีที่ต้องการแสดงจำนวนหรือปริมาณ

6.2 ค่าเฉลี่ยหรือมัชฌิมาเลขคณิต (Arithmetic Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD : Standard Deviation) ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นตราประเมินค่า

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ได้แก่ 2 สาขาวิชา แบ่งเป็น สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ,สาขาคหกรรม มีจำนวนทั้งสิ้น 33 คน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ในรูปแบบตาราง เรียงลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 สถานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 3 การรู้สารสนเทศดิจิทัล

ส่วน 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ได้แก่ เพศ อายุชั้นปีและสาขาวิชา วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าความถี่และค่าร้อยละ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.1-4.4

ตารางที่ 4.1 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามเพศ

	เพศ	จำนวน	ร้อยละ
1	ชาย	10	30.30
2	หญิง	23	69.70
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 69.70 ส่วนที่เหลือเป็นเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30

ตารางที่ 4.2 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามอายุ

	อายุ	จำนวน	ร้อยละ
1	ต่ำกว่า 20 ปี	15	45.45
2	21-23 ปี	14	42.42
3	24-25 ปี	3	9.09
4	26 ปีขึ้นไป	1	3.03
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักศึกษามีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่อยู่ต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 รองลงมามีอายุ 21-23 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 42.42 และอายุ 24-25 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 และลำดับสุดท้ายมีอายุมากกว่า 26 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.03

ตารางที่ 4.3 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามชั้นปี

	ชั้นปี	จำนวน	ร้อยละ
1	ชั้นปีที่1	3	9.09
2	ชั้นปีที่2	8	24.24
3	ชั้นปีที่3	10	30.30
4	ชั้นปีที่4	12	36.36
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักศึกษามีความบกพร่องทางการได้ยินอยู่ในชั้นปีที่ 4 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 รองลงมาก็คือ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 และชั้นปีที่ 2 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 24.24 อันดับสุดท้ายคือชั้นปีที่ 1 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09

ตารางที่ 4.4 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามสาขาวิชา

	สาขาวิชา	จำนวน	ร้อยละ
1	บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์	21	63.64
2	คหกรรมศาสตร์	12	36.36
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.4 พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 และสาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าความถี่และค่าร้อยละ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.5-4.9

ตารางที่ 4.5 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้

	ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้	จำนวน	ร้อยละ
1	Facebook	27	81.82
2	Line	26	78.79
3	Youtube	22	66.67
4	Twitter	4	12.12
5	Instagram	29	87.88
6	Web blogs	1	3.03

หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.5 พบว่านักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ส่วนใหญ่ใช้ Instagram จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 87.88 รองลงมา คือ Facebook จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 Line จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 78.79 Youtube จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 Twitter จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12.12 อันดับสุดท้ายใช้ Web blogs จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.03

ตารางที่ 4.6 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

	ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	1 – 2 ครั้ง/สัปดาห์	2	6.06
2	3 – 4 ครั้ง/สัปดาห์	2	6.06
3	4 – 6 ครั้ง/สัปดาห์	2	6.06
4	ทุกวัน	27	81.82
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.6 พบว่านักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 รองลงมาคือใช้ 1 – 2 ครั้ง/สัปดาห์ 3 – 4 ครั้ง/สัปดาห์ และ 4 – 6 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.06

ตารางที่ 4.7 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

	ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	5 - 10 นาที/ครั้ง	6	18.18
2	20 - 30 นาที/ครั้ง	11	33.33
3	40 - 1 ชั่วโมง/ครั้ง	1	3.03
4	มากกว่า - 1 ชั่วโมง/ครั้ง	15	45.45
	รวม	33	100

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาใช้สื่อสังคมออนไลน์ระยะเวลามากกว่า - 1 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 รองลงมาคือ 20 - 30 นาที/ครั้ง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และ 5 - 10 นาที/ครั้ง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 อันดับสุดท้ายใช้ 40 - 1 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.03

ตารางที่ 4.8 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์

	วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม	12	36.36
2	บันเทิง	7	21.21
3	ทำรายงาน/การบ้าน	16	48.48

หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.8 พบว่านักศึกษาใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่ทำรายงาน/การบ้าน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 48.48 รองลงมาคือ ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 อันดับสุดท้ายจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 21.21

ตารางที่ 4.9 ค่าความถี่และค่าร้อยละจำแนกตามกิจกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์เข้าใช้

	ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1	เล่น Facebook	28	84.85
2	อ่านกระทู้พันทิป/เด็กดี	8	24.24
3	สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม	8	24.24
4	ดู Youtube	29	87.88
5	ดูหนัง	23	69.70
6	เล่นเกมส์	16	48.48

หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.9 พบว่านักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดู Youtube จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 87.88 รองลงมาคือ เล่น Facebook จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 84.85 ดูหนัง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 69.70 และเล่นเกมส์ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 48.48 อันดับสุดท้ายคือ อ่านกระทู้พันทิป/เด็กดีและสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 24.24

ส่วนที่ 3 การรู้สารสนเทศดิจิทัล

วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ข้อ	การรู้สารสนเทศดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับ พฤติกรรม	ลำดับที่
1	รู้ประเภทของทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล	4.06	0.70	มาก	5
2	รู้จักแหล่งทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล	3.94	0.66	มาก	10
3	สามารถสืบค้นสารสนเทศดิจิทัลที่ต้องการได้	4.06	0.75	มาก	4
4	สามารถคัดเลือกสารสนเทศดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการได้	4.03	0.68	มาก	7
5	สามารถจำแนกสารสนเทศดิจิทัลได้	4.03	0.68	มาก	8
6	สามารถประเมินการใช้สารสนเทศดิจิทัลได้	4.03	0.73	มาก	6
7	สามารถประยุกต์ใช้สารสนเทศดิจิทัลได้	3.97	0.85	มาก	9
8	มีความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.12	0.70	มาก	3
9	สามารถค้นคว้าสารสนเทศเกี่ยวกับวิชาเรียนเพิ่มเติมได้	4.15	0.71	มาก	2
10	สามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.22	0.75	มาก	1
รวม		4.06	0.50	มาก	

จากตารางที่ 4.10 พบว่านักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพฤติกรรมกรู้สารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06, SD 0.50$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือสามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.22, SD 0.75$) รองลงมาคือ สามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้ ($\bar{X} = 4.15, SD 0.71$) มีความเข้าใจ

ที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.12, SD 0.70$) สามารถสืบค้นสารสนเทศดิจิทัลที่ต้องการได้ ($\bar{X} = 4.06, SD 0.75$) รู้ประเภทของทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{X} = 4.06, SD 0.70$) สามารถประเมินการใช้สารสนเทศดิจิทัลได้ ($\bar{X} = 4.03, SD 0.73$) สามารถคัดเลือกสารสนเทศดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการและจำแนกสารสนเทศดิจิทัลได้ ($\bar{X} = 4.03, SD 0.68$) สามารถประยุกต์การใช้สารสนเทศดิจิทัลได้ ($\bar{X} = 3.97, SD 0.85$) อันดับสุดท้ายคือ รู้จักแหล่งทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{X} = 3.94, SD 0.66$)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยแจกแจง ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยแจกแจง ความถี่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) ค่าสถิติ t – test (Independent t – test) ค่าความแปรปรวนทางเดียว One Way Analysis of Variance (One – way ANOVA)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัล ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป

นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 69.70 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 อยู่ในสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 และมีอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45

2. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

พบว่าประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ Instagram จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 12.12 เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวัน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 ใช้ระยะเวลามากกว่า - 1 ชั่วโมง/ครั้ง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 45.45 วัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อทำรายงาน/การบ้าน

จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 48.48 และกิจกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ดู Youtube จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 87.88

3. การรู้สารสนเทศดิจิทัลพบว่า นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีพฤติกรรมการรู้สารสนเทศดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก อยู่ในระดับมากทุกข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ สามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือ สามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้ และมีความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

1. พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์พบว่า นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Instagram รองลงมาคือ Facebook และ Youtube เข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์งานทุกวัน ใช้เวลามากกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง วัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อทำรายงาน/การบ้าน และกิจกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ ดู Youtube จากผลงานวิจัยอาจเนื่องมาจาก สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษาที่มีภาวะการบกพร่องทางการได้ยิน เครือข่ายสังคมออนไลน์ยังเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทางระหว่างผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินกับคนทั่วไปในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแบ่งปันสื่อต่างๆ ทั้งบันเทิงและวิชาการ การใช้ภาษาเขียนพูดคุยตอบโต้กันระหว่างกัน การหาความบันเทิงจากการดูคลิปวิดีโอผ่าน Youtube ในเรื่องที่สนใจ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Luckner & Cooke (2010) ที่พบว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่วนใหญ่ใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ในการติดต่อสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยน สอบถาม ติดตาม แสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในขณะการทำโครงการในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน เช่น ใช้เฟสบุ๊กใน การพูดคุยกับเพื่อนปกติโดยใช้การสื่อสารผ่านภาษาเขียน ผลการวิจัยสอดคล้องกับรายงานเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมเพื่อการติดต่อสื่อสารโทรศัพท์ผ่านสื่อสังคมของ Tan (2014) อีกทั้งการเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษา คนหูหนวกอาจต้องเผชิญกับอุปสรรคของสภาพแวดล้อมและการปรับตัวในสังคมใหม่ (สุพิน นายอง, 2553) อย่างไรก็ตามวัยรุ่นหูหนวกมีความนับถือตัวเองเชิงบวกเพิ่มมากขึ้น ถ้าพวกเขาารู้สึกปลอดภัยและอยู่ร่วมกันในชุมชนคนหูหนวก ที่ใช้ภาษามือในการสื่อสาร

2. การรู้สารสนเทศดิจิทัล พบว่า นักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีทักษะการรู้สารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าข้อที่มีระดับค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ นักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือ สามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้ และมีความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ อาจเนื่องมาจากการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะสำคัญอย่างหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่กำหนดสมรรถนะหลักคือ การอ่านและความเข้าใจสารสนเทศทั้งรูปแบบดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล การสร้างและการสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล การประเมินสารสนเทศ การสะสมความรู้จากหลายแหล่ง การรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อเหล่านี้เป็นทั้งทักษะพื้นฐานและสมรรถนะที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Johnson, Adams Becker, Estrada & Freeman (2016) ที่พบว่ากระบวนการรู้สารสนเทศในการวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์โดยสร้างและปลูกฝังการรู้ดิจิทัลไปในทิศทางที่ดีและฝึกทักษะเหล่านี้ตั้งแต่ยังเป็นผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ Eshet (2012) ที่เห็นว่า การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหนึ่งของการอยู่รอดในยุคดิจิทัลที่สามารถการช่วยให้ผู้เรียนหยั่งรู้ถึงการดำเนินงานทางดิจิทัลที่มีความซับซ้อนได้ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Kutner et al. (2007) ที่สำรวจการรู้สารสนเทศในประชากรอเมริกัน พบว่าประชากร 30 ล้านคนมีความรู้ระดับ prose literacy สามารถอ่านข่าวเอกสารและคำแนะนำได้ ประชากร 27 ล้านคน มีความรู้ระดับ document literacy สามารถดึงข้อมูลมาใช้และ 46 ล้านคนมีความรู้เชิงปริมาณ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัย

ผลจากการศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ทำให้ทราบความพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และทราบถึงการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อมหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ควรมีการจัดโครงการอบรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลที่ถูกต้อง ให้กับนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป็นประจำทุกปีการศึกษา
2. มหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรมเพื่อเสริมทักษะการรู้สารสนเทศดิจิทัล เพื่อให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการรู้สารสนเทศดิจิทัล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรคิดข้อคำถามในแบบสอบถามให้มีความเข้าใจ และมีความชัดเจนมากกว่านี้ ซึ่งในคำถามบางข้ออ่านแล้วค่อนข้างเข้าใจยากเพราะว่าภาษาเขียน ซึ่งนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอาจจะไม่เข้าใจ
2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหารายวิชาที่เหมาะสมต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้รวมถึงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่นักศึกษาสูงขึ้น

บรรณานุกรม

- กันตพล บรรทัดทอง. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคน
ผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. หลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการ สื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์. (2557). การยอมรับเทคโนโลยี และพฤติกรรมผู้บริโภคทางออนไลน์ที่มีผลต่อการ
ตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้บริโภคไรเขตกรุงเทพมหานคร. ศึกษาเฉพาะบุคคลปริญญา
มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ. (2560). การดำเนินงานจดทะเบียนคนพิการทั่วประเทศ เดือน
สิงหาคม 2560 กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ. แหล่งข้อมูล:
https://www.m-society.go.th/ewt_news.php?nid=20586. 28 มีนาคม 2562.
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2557). Social media สื่อสร้างสรรค์เพื่อการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก
<http://www.ejournal.su.ac.th/upload/556.pdf>
- จิณาภา ไคร้มา และน้ำใจ จุลพุฒิสาสน์ (พ.ศ. - ส.ศ. 2559). การรู้สารสนเทศด้านการใช้ห้องสมุด
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้. *PULINET Journal*, 3(2): 1-11.
- จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์. (2556). *จิตวิทยาทั่วไป* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
พิมพ์ครั้งที่ 7.
- จันทิมา เขียวแก้ว และคนอื่นๆ. (ม.ค. - มิ.ย. 2560). การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนรู้สารสนเทศ
อิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพของแรงงานกัมพูชาในประเทศไทย. *วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่ง
ประเทศไทย*, 10(1): 1-14.
- จุไรรัตน์ ดวงจันทร์ และคนอื่นๆ. (ม.ค. - เม.ย. 2560). ปัจจัยทำนายการเรียนรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้าน
สุขภาพของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลสังกัดสถาบันพระบรมราชชนก. *วารสารวิชาการ
มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 11: 1-14.
- นาวิก นำ เสียง. (2554). เรื่องจริงเกี่ยวกับ สื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก
<http://www.mediamonitor.in.th/.../233-2011-09-13-03-37-13.html>
- บุญชม ศรีสะอาด. (ม.ป.ป.) การแปลผลเมื่อใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูลแบ่งมาตราส่วนประเมิณค่า. สืบค้นเมื่อ 1
เมษายน 2562. แหล่งข้อมูล: https://edu.msu.ac.th/jem/home/journal_file/63.pdf.
- ปัทิตตา มีหนูน. (2555) *ความพิการ ความหมาย และประเภทเพื่อการขอรับสิทธิประโยชน์จากรัฐ*.

- สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2562.แหล่งข้อมูล: <http://www.pt.mahidol.ac.th/knowledge/?p=70>
 ประวิตร จันทร์อัป. (2561). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และผลกระทบต่อนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดชลบุรี*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 41(2): 12-33.
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และศุภธิดา ขวณวัน. (2560). *ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม*. แหล่งข้อมูล <http://www.ms.ipsr.mahidol.ac.th/ConferenceXI/Download/Book/447-IPSR-Conference-A02-fulltext.pdf>. 25 เมษายน 2562.
- ปิยะธิดา สมบูรณ์, วิชญ์วิษณุ เชาวน์รินา และสุภาพ กัญญาคำ. (ม.ค. - เม.ย. 2559). *พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกรณีศึกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน*. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 6(1): 1-9.
- ปัทมากร เนตยวิจิตร, กุลธิดา ท้วมสุข และกันยารัตน์ เคียวเข่น. (ก.ค. - ธ.ค. 2558). *พฤติกรรมสารสนเทศและการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศของคนพิการ*. อินฟอร์เมชั่น, 22(2): 1-11.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (ม.ป.ป.) *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต Social Media:Future Media*.

สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก

https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf.

พัฒน์ พัฒนะพิชิตชัย. (2554). *บทบาทสื่อออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 21 เมษายน 2562.แหล่งข้อมูล:

<http://www.pt.mahidol.ac.th/knowledge/?p=70>.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พฤติกรรมมนุษย์*.

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์*.

วิกิพีเดีย (Wikipedia, 2562) *สื่อสังคม*. สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2562, จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1>.

ศราวดี นิลสุก, เลิศลักษณ์ กลิ่นหอม และ ไพฑูรย์ พิมพ์ดี. (2558). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาปริญญาตรี วิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก*. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 14 (2): 299-304.

ศรียา นิยมธรรม. (2544). *ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคม*.

กรุงเทพฯ: ไร่ไทย เพรส.

ศรีวรรณ จันทร์วงศ์. (2551). *จิตวิทยาสำหรับครูมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*.

สวิทย์ อินตะวิกุล (ม.ป.ป.) ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.

สืบค้นเมื่อ 27 เมษายน 2562. แหล่งข้อมูล:

<http://www.specialcenter5.org/index.php?lay=show&ac=article&id=539439175>

สาธิตา แก้วเหล็ก. (2556). อิทธิพลของ Social Media ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของนักศึกษาใน 3 จังหวัดชายแดนใต้.

สุพิน นายอง. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตที่มีความพิการทางการได้ยินในสถาบันอุดมศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีนิพนธ์ สาขาวิชาอุดมศึกษา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

สวิทย์ เมชินทรีย์. (2559). แนวคิดเกี่ยวกับประเทศไทย. แหล่งข้อมูล http://planning2.mju.ac.th/government/20111119104835_planning/Doc_25590823143652_358135.pdf. 25 เมษายน 2562.

แสงเดือน ผ่องพุ่ม. (2556). สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2562, จาก http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.pdf

อนุชา ภูมิสิทธิพร. (2550). การศึกษาปัญหาและความต้องการของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏ. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

อัจฉรา นางแย้ม. (2556). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ.

อารีลักษณ์ คิมทอง. (2544). กรณีศึกษาเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรของครอบครัวที่มีลูกหูหนวก. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชางานบริการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ). วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล. นครปฐม.

เอกภพ อินทรภู. (ม.ป.ป.) แนวคิดเรื่องการรู้สารสนเทศ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สืบค้นเมื่อ 25 เมษายน 2562. แหล่งที่มา:

http://www.elfms.ssru.ac.th/somchai_bu/file.php/1/GEH1101_1.pdf?fbclid=IwAR3_FdIF3gjkZgXR7BfpnsM3RLhANfsS_FPNO8uwPG9_83TQ1LAsBdyDoQI

เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- American Library Association. (1989.) Presidential Committee on Information Literacy Competency.Final Report. (Online). Available: <http://www.ala.org/nili/illi1st.html>
- Bawden, D.(2001).Information and Digital Literacies: a Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Cambridge advanced learner's dictionary. (2008). 3rd ed. Cambridge: Cambridge University.
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy. *Informing Science and Information Technology*, 9(1): 1-10.
- Glister, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action* (knight commission on the information needs of communities in a democracy). Washington, DC: Aspen Institute & Knight Foundation.
- Horton (2007) *Understanding information Literacy: Primer*. Paris: UNESCO.
- Retrieved July, 28 2013 from
- Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A. & Hall, C. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. Austin, Texas: *The New Media Consortium*. Source: <https://www.learntechlib.org/p/171478/>. May 1, 2019.
- Krumsvik, R. (2007). *A model of digital competence for teachers*. Bergen: UoB.
- Kutner, M., Greenberg, E., Jin, Y., Boyle, B., Hsu, Y. C., & Dunleavy, E. (2007). *Literacy in everyday life: Results from the 2003 National Assessment of Adult Literacy*. NCES 2007-490. National Center for Education Statistics.
- Luckner, J.L. & Cooke, C.L. (2010). A summary of the vocabulary research with students who are deaf or hard of hearing. *American annals of the deaf*, 155(1): 38-67.
- Martin, D. M. (2009). *Learning to listen: The voices of post-secondary deaf and hard of hearing learners*. *Unpublished doctoral dissertation*, University of Alberta (Canada), Canada.
- Martin, A.,&Grudziecki, J.(2006).DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *ITALICS: Innovations In Teaching & Learning In Information & Computer Sciences*, 5(4), 246-264.

- Royal institute. (1996). Dictionary of demography English-Thai: Royal Institute. (InThai).
Bangkok: Author. Stevenson, A. (2010). Oxford Dictionary of English. 3rd ed. New York:
Oxford University.
- Steele, B. (2009). Digital literacy project teaches students the rules of the online academic
world. Retrieved 28 November 2016, from <http://www.news.cornell.edu/stories/2009/12/project-teaches-rules-online-academic-world>
- Tan, A. (2014). *Many foreign workers in Singapore use social media to connect with home*.
Source:<http://www.straitstimes.com/singapore/many-foreign-workers-in-singapore-use-social-media-to-connect-with-hom>. May 1, 2019.
- The Association of College and Research Libraries. (2000). Competency Standards for Higher
Education Standards, Performance Indicator Information Literacy and Outcomes.
(Online). Available: <http://www.ala.org/acrl/ilstandardlo.html>
- The Partnership for 21st Century Skills, (2009). "P21 Framework Definitions ." Retrieved July,
28 2013 from http://www.p21.org/storage/documents/P21_Framework_Definitions.pdf
- World Health Organization (WHO). (2019). Deafness and hearing loss. Source:
http://www.who.int/media-centre/factsheets/fs_300/en. Retrieved May 10, 2019,
- Zurkowski, P. (1994). The information service environment: relationships and priorities.
Washington, DC: National Commission on Libraries and Information Science.

ภาคผนวก

แบบสัมภาษณ์งานวิจัย

เรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และ การรู้สารสนเทศดิจิทัล
ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางได้ยิน ซึ่งผลวิจัยครั้งนี้จะเป็นหนึ่งในแนวทางในการปรับปรุง พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางได้ยิน

แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 3 การรู้สารสนเทศดิจิทัล

ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นและปัญหาต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมาย ✓ ตามความเป็นจริงที่เกี่ยวข้องกับท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ ปี

3. ชั้นปี

4. สาขาวิชา

สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

สาขาคหกรรมศาสตร์

ส่วนที่ 2 สภาพพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

คำชี้แจง ให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมาย ✓ ตามความเป็นจริงที่เกี่ยวกับท่าน

1. ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> Facebook	<input type="checkbox"/> Line	<input type="checkbox"/> Youtube
<input type="checkbox"/> Twitter	<input type="checkbox"/> Instagram	<input type="checkbox"/> Web blogs
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....		

2. ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

<input type="checkbox"/> 1 – 2 ครั้ง/สัปดาห์	<input type="checkbox"/> 3 – 4 ครั้ง/สัปดาห์
<input type="checkbox"/> 4 – 6 ครั้ง/สัปดาห์	<input type="checkbox"/> ทุกวัน
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	

3. ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

<input type="checkbox"/> 5 – 10 นาที/ครั้ง	<input type="checkbox"/> 20 – 30 นาที/ครั้ง
<input type="checkbox"/> 40 - 1 ชั่วโมง/ครั้ง	<input type="checkbox"/> มากกว่า 1 ชั่วโมง/ครั้ง
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	

4. วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม
<input type="checkbox"/> บันทึง
<input type="checkbox"/> ทำรายงาน/การบ้าน
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. กิจกรรมของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

<input type="checkbox"/> เล่น Facebook
<input type="checkbox"/> อ่านกระทู้พันทิป/ได้กดี
<input type="checkbox"/> สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม
<input type="checkbox"/> ดู Youtube

- ดูหนัง
- เล่นเกมส์
- อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 3 การรู้สารสนเทศดิจิทัล

คำชี้แจง ให้ผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมาย ✓ ตามความเป็นจริงที่เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศดิจิทัล

ระดับ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

รายการ	ระดับการรู้				
	5	4	3	2	1
1. นักศึกษารู้ประเภทของทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล					
2. นักศึกษารู้จักแหล่งทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล					
3. นักศึกษาสามารถสืบค้นสารสนเทศดิจิทัลที่ต้องการได้					
4. นักศึกษาสามารถคัดเลือกสารสนเทศดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการได้					
5. นักศึกษาสามารถจำแนกสารสนเทศดิจิทัลได้					
6. นักศึกษาสามารถประเมินการใช้สารสนเทศดิจิทัลได้					
7. นักศึกษาสามารถประยุกต์การใช้สารสนเทศดิจิทัลได้					
8. นักศึกษามีความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
9. นักศึกษาสามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาเรียนเพิ่มเติมได้					
10. นักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ					

ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นและปัญหาต่าง ๆ

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณ

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นางสาววิชราภรณ์ น้อยภรณ์
วัน เดือน ปี เกิด 8 มิถุนายน พ.ศ.2540
ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนเทพเสนานุกรณ์
ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนจันทุนำเพ็ญ
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ชื่อ นางสาวจันทปภา บริบูรณ์
วัน เดือน ปี เกิด 5 กันยายน พ.ศ.2540
ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดสวนส้ม (สุขประชาชนกุล)
ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า สมุทรปราการ
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ชื่อ นางสาวนาถดา บุตรสันต์
วัน เดือน ปี เกิด 29 พฤศจิกายน พ.ศ.2532
ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา โรงเรียนโสตศึกษา
ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนโสตศึกษา
ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต