

สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

Social Media for Teaching and Learning in the 21st Century

วารพร คำจับ
Waraporn Damjub

Received: April 23, 2019

Revised: August 28, 2019

Accepted: October 9, 2019



บทคัดย่อ

ปัจจุบันได้มีการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้เพื่องานด้านการศึกษาระดับอย่างแพร่หลาย อำนวยความสะดวกให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ไร้ขีดจำกัดทั้งในเรื่องเวลาและสถานที่ ส่งเสริมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีรูปแบบและเป้าหมาย ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทักษะด้านต่าง ๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางสื่อสารที่ช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อีกช่องทางหนึ่ง

คำสำคัญ: สื่อสังคมออนไลน์, การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

Abstract

At present, there are a lot of implementations of social media into education in every level as the social media allows the instructors and their students to exchange information to stimulate learning anywhere anytime. It also supports teaching and learning in the 21st century which has the pattern and goals to help students learn and practice their skills independently. Moreover, the social media are the channels to encourage good relationships between teachers and students.

Keywords: Social Media, Teaching and learning in the 21st century

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี (School of Communication Arts, Sripatum University Chonburi Campus) Email: nulek2521@gmail.com

สื่อสังคมออนไลน์

1. ความหมาย

สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ ได้มีผู้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้มากมายอาจทั้งเหมือนหรือแตกต่างกันออกไป ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติ คำว่า “Social Media” ไว้ว่า “สื่อสังคม” หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วิกีพีเดีย (Wikipedia) เป็นต้น

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554 : 7) ได้ให้ความหมายไว้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง เว็บไซต์พื้นฐานในการบริการที่จะให้แต่ละบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายอย่างเป็นระบบทั้งระดับเล็กหรือใหญ่ในสังคม มีการสร้างบัญชีรายชื่อผู้ติดต่อที่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือสิ่งที่สนใจเหมือนกันโดยผ่านการติดต่อกันเป็นเครือข่าย

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) สื่อสังคม คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยัง ผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือ ผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาโส (2556) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สังคม หรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่ม คนรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่าชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน และเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นเครือข่าย เช่น เว็บไซต์ Facebook YouTube Twitter เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์ เป็นการสื่อสารโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการนำเสนอ แบ่งปัน เนื้อหา รูปภาพ เสียง ข้อความ คลิปวิดีโอ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยน การแบ่งปันเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ระหว่างบุคคลสองคน หรือกลุ่มบุคคลในลักษณะของการเข้าร่วมในเครือข่ายออนไลน์เดียวกัน

2. พัฒนาการและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในยุคปัจจุบันในทุกวงการของสังคมไทย สื่อสังคมออนไลน์มีความก้าวหน้า มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งพัฒนาการของสื่อสังคมออนไลน์มีดังนี้

หมายเหตุ : สื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Media) หรือสื่อสังคม (Social Media) คำสองคำนี้จะมีความหมายเดียวกัน ในบทความนี้ใช้คำว่า “สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Online)”

ตารางที่ 1 พัฒนาการและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

ปี	ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์	ลักษณะ
1971	อีเมลหรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์	เป็นการติดต่อกันโดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (อินเทอร์เน็ต) การใช้งานคือพิมพ์ข้อความและคลิกคำสั่ง เพื่อส่งออกไป โดยจะมีชื่อของผู้รับเรียกว่า E-mail Address เป็นหลักในการรับส่ง
1979	เกิดอินเทอร์เน็ตในยุคแรก ด้วย USENET	ย่อมาจาก user network เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ใหญ่ เป็นตัวอำนวยความสะดวกในอินเทอร์เน็ต (internet) อีกทีหนึ่ง เป็นผู้จัดการเกี่ยวกับเรื่องข่าวสารต่าง ๆ ส่วนใหญ่จะใช้กับระบบยูนิกซ์ (UNIX)
1979	โปรแกรมแชต IRC	เป็นรูปแบบในการพูดคุยบนอินเทอร์เน็ต โดยมีรูปแบบในการสนทนาแบบกลุ่ม ใน 1 กลุ่มสนทนาเรียกว่า ช่อง (channel) และมีการเปิดให้สนทนาแบบ หนึ่ง-ต่อ-หนึ่ง ผ่านระบบส่งข้อความส่วนตัว
1989	WWW (World Wide Web)	ย่อมาจาก World Wide Web คือ เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก เรียกย่อ ๆ กันว่า เว็บ คือรูปแบบหนึ่งของระบบการเชื่อมโยงเครือข่ายข่าวสาร ใช้ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารบน Internet ไปยังแหล่งข้อมูลต่าง ๆ
1991	เกิดเว็บเพจ	เว็บเพจ (webpage) คือหน้าต่างที่สามารถแสดงข้อมูลตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ เพลง หรือวิดีโอ โดยในทุกหน้าต่างที่มีข้อมูลเหล่านี้ภายในเว็บไซต์นั้น จะถูกเรียกว่า webpage
1993	เว็บเบราว์เซอร์ Mosaic	เป็นเว็บเบราว์เซอร์ และโพรโทคอล สำหรับ FTP Usenet และ Gopher โดยโมเสกเป็นเว็บเบราว์เซอร์ลักษณะกราฟิกที่นิยมตัวแรกของโลก
1995	เว็บไซต์ชื่อว่า geocities	คือการให้พื้นที่สร้างโฮมเพจส่วนตัวแก่สมาชิกฟรี
1996	โปรแกรมแชต ICQ	เป็นโปรแกรมสำหรับการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
1997	เว็บไซต์ Hotmail	เป็นบริการฟรีอีเมล
1998	เว็บไซต์ Google	เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการในการค้นหาข้อมูลในโลกของอินเทอร์เน็ต

ปี	ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์	ลักษณะ
2001	สารานุกรม Wikipedia	มีหลายภาษา สามารถเข้าไปอ่านได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องสมัครสมาชิก สามารถปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหาได้
2004	Facebook	เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่าน Internet หรือ เป็น Social Network สมาชิกสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว สำหรับแนะนำตัวเอง ติดต่อกับเพื่อนได้ทั้งแบบเป็นข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ
2006	Twitter	ทวิตเตอร์ เป็นบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวก ไมโครบล็อก โดยผู้ใช้งานสามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 280 ตัวอักษร
2007	Tumblr	microblogging และเว็บไซต์เครือข่ายสังคมบริการนี้ อนุญาตให้ผู้ใช้โพสต์เนื้อหาที่มีเดียและเนื้อหาอื่น ๆ ลงในบล็อกแบบสั้น ผู้ใช้สามารถติดตามบล็อกของผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้
2008	Soundcloud	เป็นบริการสมัครสมาชิกทางเว็บเพื่อฟังเพลง ต้นฉบับที่อัปโหลด รวบรวมศิลปินและผู้สร้างเข้าสู่แพลตฟอร์มพร้อมกับผู้ฟังนับล้านคน
2009	WhatsApp	โปรแกรมประยุกต์สำหรับโทรศัพท์เคลื่อนที่ ใช้ส่งข้อความ ส่งรูปภาพ เสียง วิดีโอ รายชื่อติดต่อ และ สถานที่ ไปสู่ผู้อื่น
2009	Foursquare	เป็นบริการเครือข่ายสังคมที่มีลักษณะคือการอ้างอิงสถานที่
2011	Google+	เป็นบริการเครือข่ายสังคมให้บริการโดยกูเกิล ผู้ที่จะเข้ามาทดลองใช้ต้องได้รับเชิญจากบุคคลที่ใช้อยู่เท่านั้น
2013	Snapchat	เป็นแอปพลิเคชัน การรับส่งข้อความมีเดียที่ใช้ทั่วโลก

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์มีหลายรูปแบบทั้งประเภทที่เป็นเครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งาน สามารถแบ่งได้ดังนี้ (Williamson, 2013)

ตารางที่ 2 ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking site)	เป็นเว็บไซต์ที่บุคคลหรือหน่วยงานสามารถสร้างข้อมูลและเปลี่ยนข้อมูล (สถานะของตน) เผยแพร่รูปภาพภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่นสามารถเข้ามาแสดงความชอบหรือส่งต่อ หรือเผยแพร่ หรือแสดงความเห็น โต้ตอบการสนทนา หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้	- Facebook - Badoo - Google+ - LinkedIn - Orkut
ไมโครบล็อก (Micro-blog)	เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูลหรือข้อความสั้น ในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้	- Twitter - Blauk - Weibo - Tout - Tumblr
เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and photo sharing website)	เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝากหรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอขึ้นเว็บไซต์เพื่อแบ่งปัน แก่ผู้อื่น	- Flickr - Vimero - Youtube - Instagram - Pinterest
บล็อก ส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and corporate blogs)	เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์ สามารถเขียนในลักษณะไม่เป็นทางการและแก้ไขได้บ่อย ซึ่งบล็อกสามารถใช้ได้ทั้งส่วนบุคคลและกลุ่ม หรือองค์กร	- Blogger - Wordpress - Bloggang - Exteen
บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs hosted by media outlet)	เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ แต่มีรูปแบบและความเป็นทางการมากกว่าบล็อก	theguardian.com เจ้าของคือหนังสือพิมพ์ The Gardian

ชนิดของสื่อสังคมออนไลน์	คำอธิบาย	ตัวอย่าง
วิกิ และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and online collaborative space)	เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสาร	- Wikipedia - Wikia
เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online multiplayer gaming platform)	เป็นเว็บไซต์ที่เสนอรูปแบบการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้คนเดียวหรือเป็นกลุ่ม	- Second life - World of Warcraft
ข้อความสั้น (Instant messaging)	การรับส่งข้อความสั้นจากมือถือ	- SMS (text messaging)
การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-spatial tagging)	เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่พร้อมความเห็นและรูปภาพในสื่อสังคมออนไลน์	- Facebook - Foursquare

สื่อสังคมที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ YouTube Line และ Facebook ยังคงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมต่อคนไทยโดยมีผู้ใช้งานน่าเป็น 3 อันดับแรกมีจำนวนผู้ใช้ทำงานใกล้เคียงกัน คือ YouTube (ร้อยละ 98.8) LINE (ร้อยละ 98.6) Facebook (ร้อยละ 96.0) Facebook Messenger (ร้อยละ 88.4) Instagram (ร้อยละ 67.2) Pantip ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์หนึ่งเดียวของไทย (ร้อยละ 64.2) Twitter (ร้อยละ 43.0) WhatsApp (ร้อยละ 10.6) จากข้อมูลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561 (ข้อมูลล่าสุดเมื่อวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2562) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 สถิติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย ตลอดปี 2561 จนถึง 25 กุมภาพันธ์ 2562
ที่มา : สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561

จำนวนการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน

ในปี 2561 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตนานขึ้นเฉลี่ยวันละ 10 ชั่วโมง 5 นาที ซึ่งมากกว่าปี 2560 ถึง 3 ชั่วโมง 30 นาที และในปี 2561 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในช่วงวันทำงาน/

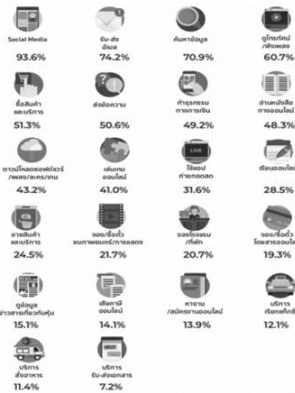
วันเรียนหนังสือ 3 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน และใช้งานอินเทอร์เน็ตในช่วงวันหยุดมีค่าเท่ากับ 4 ชั่วโมง 6 นาทีต่อวัน

กรุงเทพเป็นเมืองหลวงที่ใช้ Facebook มากเป็นอันดับ 1 ของโลกใช้เวลาในการเข้าถึงมากที่สุด อันดับแรก คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ รองลงมา คือ การดูโทรทัศน์ ดูคลิปวิดีโอ ดูภาพยนตร์ ฟังเพลงออนไลน์ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 เปรียบเทียบจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวัน จำแนกตามช่วงวันทำงาน/วันเรียนหนังสือ และช่วงวันหยุด ปี 2560 – 2561 ที่มา : สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561

จากการสำรวจพบว่ากิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาเป็นการรับ-ส่ง อีเมล การค้นหาข้อมูล การดูโทรทัศน์/ดูคลิปวิดีโอ/ฟังเพลง และการซื้อสินค้าหรือบริการทางออนไลน์ เป็นต้น ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ร้อยละของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเปรียบเทียบกิจกรรมการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต
ที่มา : สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561
พฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละช่วงวัย



ภาพที่ 4 แสดงพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในแต่ละช่วงวัย
ที่มา : สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561

จากข้อมูลทางสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี 2561 พบว่ากิจกรรมส่วนใหญ่ที่คนไทยทุกช่วงวัยใช้คือสื่อสังคมออนไลน์ หรือ social media รองลงมาเป็น การรับส่งอีเมลและพูดคุย/โทรศัพท์ออนไลน์ เมื่อพิจารณาเป็นช่วงอายุตามช่วงวัยพบว่าอายุช่วง 16-25 ปี เพราะเป็นช่วงวัยของนักเรียนนักศึกษาที่มีพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงสุด เพราะเป็นวัยของการเรียนรู้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนนักศึกษาต้องการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

โลกในศตวรรษที่ 21 มีช่วงระยะเวลาระหว่าง ค.ศ. 2001 – ค.ศ. 2100 หรือ พ.ศ. 2544 – พ.ศ.2643 ซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่มีการเปลี่ยนแปลง และเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเชื่อมต่อข้อมูลต่าง ๆ ของทุกภูมิภาคและทั่วโลกเข้าด้วยกัน ทั้งข้อมูลทางเศรษฐกิจ และการลงทุน ความมั่นคงทางการเมืองการปกครอง ความมั่นคงทางอาหารและพลังงาน ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม การเปลี่ยนแปลงทรัพยากรธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษา ดังนั้น การจัดการศึกษาทั่วโลกในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นการจัดการศึกษาที่ต้องเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพโดยให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุดคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) โดยอ้างอิงรูปแบบ (Model) ที่มาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือ (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อว่า เครือข่าย P21 ที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกาจากความร่วมมือของครู นักการศึกษา ผู้นำทางธุรกิจของบริษัทเอกชนขนาดใหญ่และองค์กรวิชาชีพระดับประเทศ รวมทั้ง โรงเรียน และสำนักงานการศึกษาของรัฐที่ต้องการให้เยาวชนมีความรู้ ทักษะสำหรับออกไปดำรงชีวิตในโลกศตวรรษที่ 21 (Rotherham, A., & Willingham, D., 2009 อ้างถึงใน สุทธิวรรณ ดันดิรจนาวงศ์, 2560)

ทักษะการเรียนรู้ในโลกศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ความรู้ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 (21st Century Themes) และ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) 2) ระบบสนับสนุนการศึกษา (Support Systems) ของศตวรรษที่ 21 โดยมีระบบในการสนับสนุนการเรียนรู้ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่แสดงให้เห็นว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่จบการศึกษามี ดังนี้ (PCS, 2009b อ้างถึงใน สุทธิวรรณ ดันดิรจนาวงศ์, 2560)

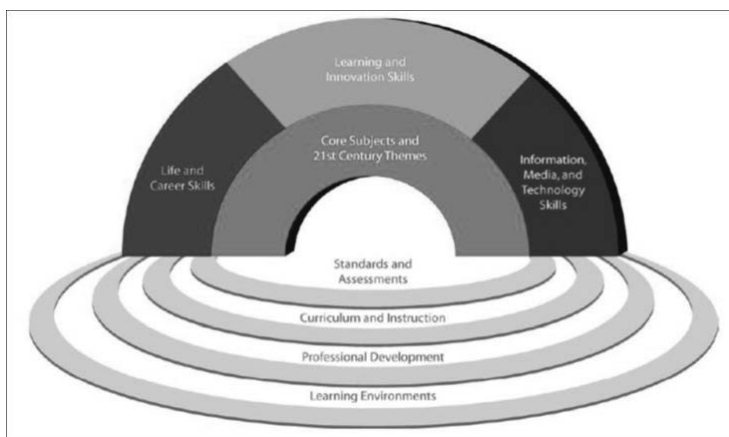
1) ความรู้ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 เป็นความรู้ในวิชาพื้นฐานโดยมุ่งเน้นไปที่การอ่าน (Reading) การเขียน (Writing) คณิตศาสตร์ (Arithmetic) หรือที่เรียกว่า 3Rs และแนวคิดที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 (Key Subjects – 3Rs and 21st Century Themes) รวมทั้งมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ประกอบด้วย (1) ทักษะชีวิตและอาชีพทำงาน (Life and Career Skills) (2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) โดยมุ่งเน้นไปที่การคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) การสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หรือที่เรียกว่า 4C's และ (3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills)

2) ระบบสนับสนุนการศึกษา เป็นระบบสนับสนุนการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) มาตรฐานและการประเมิน (Standards and Assessments) มุ่งเน้นไปที่ความรู้เนื้อหาและความเชี่ยวชาญ มีมาตรฐานการเรียนรู้ เน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถแก้ปัญหาได้โดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานที่มีคุณภาพสูงในชั้นเรียนและหลังการเรียน (2) หลักสูตรและการสอน (Curriculum and Instruction) มุ่งเน้นการเรียนในรูปแบบสหวิทยาการ บูรณาการนวัตกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้แบบสืบค้น (Inquiry Based Learning) การเรียนรู้จากการใช้ปัญหาเป็นฐาน

(Problem-Based Learning) และทักษะการคิดที่สูงขึ้น (3) การพัฒนาทางวิชาชีพ (Professional Development) มุ่งเน้นให้ครูมีความรู้ ความสามารถในการสอนแบบบูรณาการ ใช้กลยุทธ์ในการสอนที่หลากหลายในชั้นเรียนให้ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้และ (4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environments) สร้างการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติและการสนับสนุนของบุคลากร และสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับโลก แห่งความจริงตาม บริบทศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นการเรียนแบบโครงการ (Project-Based Learning) หรือลงมือปฏิบัติในงานอื่น ๆ ที่นำมาใช้ในการเรียนรู้ การเรียนรู้จากสื่อเครื่องมือ เทคโนโลยีและทรัพยากรการศึกษาที่มีคุณภาพ

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นผู้เรียนยุค Gen Net หรือผู้เรียน ยุค Tweenies หมายถึง ผู้เรียนที่เกิดในช่วงปลายของสหัสวรรษที่แล้วถึงช่วงต้นของสหัสวรรษปัจจุบัน ผู้เรียนกลุ่มนี้ถือเป็น ผู้เรียนในยุคแห่งอนาคตซึ่งได้รับการมองว่ามีคุณสมบัติที่แตกต่างจากผู้เรียนในยุคที่ผ่านมาค่อนข้าง ชัดเจน เนื่องจากการที่ผู้เรียนในกลุ่มดังกล่าวเกิดมาพร้อมกับยุคที่มีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ประจำวัน ทำให้ต้องมีคุณลักษณะจำเป็น 8 ประการสำหรับผู้เรียนยุค Gen Net/Tweenies 1) ความรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ 2) ทักษะด้านการคิด 3) ทักษะในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ 4) ทักษะในการสืบเสาะค้นหา 5) ความกระตือรือร้น 6) ทักษะ พื้นฐานด้านไอซีที 7) ทักษะในด้านการใช้ภาษาสากล 8) ความสนใจในวัฒนธรรม และ ความตระหนัก ถึงความเป็นไปในโลก (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2550)

เพื่อให้เห็นถึงฐานความคิดและแนวทางการพัฒนาหลักสูตรในศตวรรษที่ 21 ที่ชัดเจน จึงได้ มีองค์กรและหน่วยงานทางวิชาการ ได้ให้กรอบความคิดเกี่ยวกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์, 2556 : 34)



ภาพที่ 5 กรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
ที่มา: วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอธิป จิตตฤกษ์. (2556: 34)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20

ตารางที่ 3 ความแตกต่างการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20 และศตวรรษที่ 21 (แม็คเค็ดดูเคชั่น, 2558)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20	การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
1. Curriculum (เรียนรู้ตามหลักสูตร)	1. Projects (เรียนรู้จากการทำโครงการ)
2. Time-slotted (จัดการเรียนการสอนตามตารางเรียนตายตัว)	2. On-demand (จัดการเรียนการสอนตามความต้องการ)
3. One-size-fits-all (แบบเดียวกันทั้งห้อง)	3. Personalized (เหมาะสมรายบุคคล)
4. Competitive (แข่งขัน)	4. Collaborative (ทำงานร่วมกัน)
การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 20	การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
5. Classroom (เรียนในห้องเรียน)	5. Global Community (ห้องเรียนสู่ชุมชนโลก)
6. Text-based (เรียนรู้ตามหนังสือเรียน)	6. Web-based (เรียนรู้ผ่านเครือข่าย)
7. Summative Tests (สอบเพื่อตัดสินผลการเรียนรู้)	7. Formative Evaluations (ประเมินเป็นระยะเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้)
8. Learning for School (เรียนรู้เพื่อให้จบจากโรงเรียน)	8. Learning for Life (เรียนรู้เพื่อชีวิต)

การประยุกต์ใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเน้นให้การเรียนรู้จากการปฏิบัติ ส่งเสริมการลงมือกระทำ และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยทักษะการคิดอย่างมีขั้นตอน ร่วมกับการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและได้รับองค์ความรู้เพื่อพัฒนาอาชีพ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญจึงได้มีการจัดการศึกษาโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์มาประกอบในการเรียนการสอน โดยมีตัวอย่างการจัดการเรียนรู้กับการศึกษาทุกระดับดังตารางที่ 3

ตารางที่ 4 ตัวอย่างงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์

เรื่อง	ผลการศึกษา	เอกสารที่เกี่ยวข้อง
<p>การศึกษาการใช้สื่อสังคมร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบ และผลดีต่อการฝึกคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรี</p>	<p>ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างก่อนและหลังการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก ประเมินผลงานของผู้เรียนหลังการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก และศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนระหว่างเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก จากการศึกษา พบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินผลงานของผู้เรียนจากการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคม ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกอยู่ในระดับ มาก และผลการศึกษาความคิดเห็นนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยการใช้สื่อสังคมร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก อยู่ในระดับมากที่สุด</p>	<p>พิพัฒน์ อัมพทุ และคณะ (2560)</p>
<p>ช่องทางการเรียนการสอนบนสื่อสังคมออนไลน์ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม</p>	<p>ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาหลักสูตร ณ เวลาและสถานที่ใดก็ได้ตามแต่ความสะดวกซึ่งเป็นการขจัดข้อจำกัดที่เกิดจากการเรียนในห้องเรียนแบบเดิม ผู้เรียนมีความกล้ามากกว่าเดิมในการมีส่วนร่วม กล้าตอบคำถามแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนที่ส่งงานไว้บนเว็บ ถือว่าได้รับโอกาสที่จะเผยแพร่ผลงานของตนเองออกสู่สาธารณะ และผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นผลงานของผู้อื่นเช่นกัน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก และมีประสิทธิภาพ สนับสนุนสิ่งแวดล้อมทางการเรียนที่ เชื่อมโยงสิ่งที่เรียน ผู้เรียนมีช่องทางแลกเปลี่ยนเรียนกับเพื่อนร่วมห้องมากขึ้น สามารถสอบถามพูดคุย ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดี</p>	<p>สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ นิเทศสยามปริทัศน์ (2556)</p>

เรื่อง	ผลการศึกษา	เอกสารที่เกี่ยวข้อง
รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี	ผลการศึกษาพบว่า ขั้นตอนการเรียนการสอนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มี 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสัญญาการเรียน 2) ขั้นการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 3) ขั้นการรวบรวมข้อมูล 3.1) การวางแผนการเรียนรู้อื่น 3.2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 4) ขั้นการจัดการข้อมูล 4.1) การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล 4.2) การสังเคราะห์ข้อมูล 5) ขั้นการประยุกต์ใช้ข้อมูล 5.1) การสร้างผลงาน 5.2) การนำเสนอผลงาน และ 6) ขั้นการประเมินชิ้นงาน	ชะวัฒน์วรรณประภ (2558)
การพัฒนาแบบแผนการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้กรณีศึกษา ด้วยวิดีโอแฮริงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ใช้กรณีศึกษาด้วยวิดีโอแฮริง มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01	กุลธวัช สมารักษ์ ปณิตา วรรณพิรุณ พัลลภ พรสุริยะสุรังศ์ (2558)
การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยจัดการเรียนรู้แบบโครงการ เป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ วิชาIPST-Micro-BOX ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมแพศึกษา	ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงขึ้นตามลำดับ โดยวงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปานกลาง วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมาก และวงรอบปฏิบัติการที่ 3 ผู้เรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมากเช่นกัน และผลคะแนนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01	ปริญญา อ้นภักดี (2558)

เรื่อง	ผลการศึกษา	เอกสารที่เกี่ยวข้อง
การใช้สื่อสังคม (Social media) ในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม	ผลการศึกษาพบว่า มีนักเรียนใช้โปรแกรม Line อยู่ในระดับมาก โดยนักเรียนส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ส่วนความพึงพอใจต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์วันละ 1 ชั่วโมง นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการทำงานมากที่สุด ในวิชาประวัติศาสตร์ ส่วนประโยชน์จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารกันซึ่งทำให้สะดวกและง่ายขึ้น	วัฒนา เอี้ยวเส็ง (2557)

สรุปได้ว่าแนวทางการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้สื่อสารในการเรียนการสอน มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในทุกระดับเพื่อเน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะต่าง ๆ อย่างรอบด้านและต่อเนื่อง การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีทิศทางในการพัฒนาที่ดีขึ้นรวมทั้งยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนที่ดี ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้เป็นอย่างยิ่ง

หลักการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

นพสิทธิ์ ไตรสิทธิวัฒน์ (2556) กล่าวถึงกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media roles) สำหรับการนำมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. ครูต้องรู้แนวนโยบายของหน่วยงานว่า มีนโยบายอย่างไรกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน มีการสนับสนุนมากน้อยเพียงใด
2. เมื่อครูจำเป็นจะต้องนำผลงานของคนอื่นมาใช้จะต้องอ้างถึงเจ้าของผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดเกียรติผู้ที่เป็นเจ้าของผลงาน
3. พึงใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง
4. ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีมารยาททางสังคม
5. ผลิตเนื้อหาสาระ ให้ตรงกับสมรรถนะความรู้ และความสามารถของผู้ใช้
6. การโต้ตอบระหว่างกันควรคำนึงถึงความเหมาะสมระหว่างกัน
7. เมื่อเกิดข้อผิดพลาดจะต้องยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น และรีบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเหล่านั้น

ธนวัฒน์ วรณประภา (2560) กล่าวถึงหลักการของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการจัด
เรียนการสอนดังนี้

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องสัมพันธ์กับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายที่จะสอน
2. การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้นจะต้องมีเหมาะสมกับวัย ระดับชั้น ความรู้ และ
ประสบการณ์ของผู้เรียน
3. การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะต้องมีความเหมาะสมกับกระบวนการสอน และรูปแบบการสอน
4. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน จะต้องคำนึงถึงหลักการทางจิตวิทยาการ
เรียนรู้ จิตวิทยาพัฒนาการ และพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนด้วย

สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนล้วนมีประโยชน์ถ้าเลือกใช้สื่อ
สังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน และกิจกรรมที่จะนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ กิจกรรมการ
เรียนการสอนต่างก็มีเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป เช่น รับส่งการบ้าน การติดต่อประชาสัมพันธ์
เผยแพร่ข้อมูล การสอบถามในเรื่องที่สงสัยระหว่างเพื่อนกับเพื่อน หรือผู้สอนกับผู้เรียน เป็นต้น
ดังนั้นการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

unสรุป

สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือการสื่อสารที่ได้มีการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21 อย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่องมากขึ้นโดยลำดับ ผลการศึกษาวิจัยในทุกระดับ
การศึกษาได้รายงานให้เห็นถึงผลต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ โดยการ
ถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดการสภาพแวดล้อมสังคมแห่ง
การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องไร้ขีดจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่
ในการที่จะเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจ สร้างแนวคิดเรื่องที่จะเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนมี
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับความจำเป็นรอบ
ด้านของศตวรรษที่ 21 ศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะที่ต้องพัฒนาให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัลอย่าง
ต่อเนื่องและยั่งยืนเพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม

รายการอ้างอิง

กุลรัช สมารักษ์, ปณิตา วรณพิรุณ และ พัลลภ พรสุริยะสุริวงค์. (2558). การพัฒนารูปแบบ
การเรียนแบบ ผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยใช้กรณีศึกษา ด้วยวิดีโอแฮริง เพื่อ
พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม
พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 6(1), 205.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง.(2550). การเรียนรู้ในยุคสมัยหน้า 1 : ตอน คุณลักษณะที่จำเป็นของผู้เรียน
ยุคทวินนี้ (Tweenies). *e-magazine, Information Technology Service*, Chiang Mai
University.

ธนวัฒน์ วรณประภา. (2560). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม*, 11(1), 7-20.

- ธนวัฒน์ วรรณประภา. (2558). *รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการสังเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียนรู้แบบนำตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี*. ดุษฎีนิพนธ์ ปรัชญาดุสิตบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- นพลสิทธิ์ ไตรสิทธิวัฒน์. (2556). *การประยุกต์ใช้ Social Network และ Social Media สำหรับการศึกษา*. สืบค้น 11 เมษายน 2562, จาก <http://edutech14.blogspot.com/2014/05/social-network-socialmedia.html#comment-form>.
- ปริญญา อันภักดี. (2558). *การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม โดยจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ วิชา IPST-MicroBOX ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชุมแพศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พัฒนาการสื่อสังคมออนไลน์. (2556). *ย้อนเวลามอง Social Media ในอดีตถึงปัจจุบัน*. สืบค้นเมื่อ 11 เม.ย. 2562, จาก <https://www.it24hrs.com/2013/social-media-history-infographic-1969-2012-internet/>.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต (Social Media: Future Media)*. *Executive Journal*, 99.
- พิพัฒน์ อัมพฤษ, ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ และดิเรก ธีระภูธร. (2560). *ผลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก วิชาการออกแบบและผลิตสื่อกราฟิกคอมพิวเตอร์ สำหรับนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 19(2), 154.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นประเทศไทย กรณีศึกษา เฟซบุ๊ก*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารเทคโนโลยี, คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- แม็คเอ็ดดูเคชั่น. (2558). *ครูอาชีพแห่งศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: บริษัทแม็คเอ็ดดูเคชั่น จำกัด, หน้า 8.
- ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาลอ. (2556). *เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณี เฟซบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน*. *Princess of Naradhiwas University Journal*, 5(4), 195 – 205.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *สื่อสังคม-เครือข่ายสังคม*. สืบค้น 10 เมษายน 2562, จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>.
- วัฒนา เอี้ยวเส็ง. (2557). *การศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม*. งานวิจัยในชั้นเรียน/งานวิจัยเชิงปฏิบัติการโรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, และอริป จิตฤกษ์. (2556). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเพนเวิลด์ส พับลิชชิง เฮาส์.
- วิจารณ์พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแอนด์โปรดักส์ จำกัด
- สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์. (2556). *ช่องทางการเรียนการสอนบนสื่อสังคมออนไลน์ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม*. *นิเทศสยามปริทัศน์*, 12,(13) 37.

สุทธิวรรณ ดันดิรจนาวงศ์. (2560). *ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการ Veridian E-Journalฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2), 2845-2846.

สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (2561). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2561*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

Williamson, A. *Social Media Guidelines for Parliaments*. Retrieved April 2019, From: <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>.