

รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
12. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.42	0.79	มาก
13. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.33	0.49	มาก
14. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.42	0.67	มาก
15. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ	4.50	0.52	มาก
16. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	4.08	0.79	มาก
17. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจโดยใช้เหตุผล	4.25	0.45	มากที่สุด
18. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจและรู้จักเพื่อนมากขึ้น	4.75	0.45	มาก
19. กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.67	0.49	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมรายด้าน	4.43	0.61	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.38	0.64	มาก

อภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 13.44 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 21.16 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสรุปได้ว่าทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงของนิสิตระดับปริญญาตรี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับประวัตินวรงค์ ยางกลาง (2548) พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบค้นหาสารสนเทศบนเว็บตามกระบวนการ Big Six Skills มีคะแนนเฉลี่ยการรู้

สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับปาลิตา บัวสีดา (2551) พบว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยทเรียนบนเครือข่ายแบบ Big Six Skills มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเนื่องจากผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นได้ดำเนินการกำหนดปัญหาให้นิสิตดำเนินการตามขั้นตอน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นการนิยามภาระงาน ขั้นกำหนดการค้นสารสนเทศ ขั้นสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ขั้นการใช้สารสนเทศ ขั้นการสังเคราะห์ข้อมูล และขั้นการประเมินผล เพื่อใช้แก้ปัญหาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยในภาระงานและการแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ

จึงเป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการเรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับทฤษฎี แคมป์ (2552) ได้เสนอว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อที่จะเกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกัน ผู้เรียนได้ฝึกความสามารถในการสืบค้นข้อมูลและการเข้าใช้สารสนเทศเป็นการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้ยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องด้วยกิจกรรมที่จัดขึ้นผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลาเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและการรู้สารสนเทศด้วยตนเอง ซึ่งไม่ใช่เป็นการสอนทฤษฎีแต่เป็นการสอนกระบวนการที่ให้ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดของตนเองได้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของเกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546) และสุวิทย์ มูลคำ (2547) ที่กล่าวว่า การคิดนั้นช่วยหาทางออกของปัญหาได้ โดยนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องโดยตรงและเกี่ยวข้องโดยอ้อมเอามาผสมผสาน

นำมาสังเคราะห์ อาจจะมีคนเคยคิด เคยกล่าวหรือเคยทำมาไว้ในสิ่งที่คล้ายๆ กัน ทำให้เกิดทางเลือกใหม่แล้วนำมาปรับปรุงให้เหมาะสมเพื่อนำไปสู่ทางออกของปัญหา นอกจากนี้สอดคล้องกับซีเมนส์ (Siemens, 2006) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้บนเครือข่ายสามารถพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลและวิเคราะห์ได้ดี การใช้เครือข่ายทางสังคมอย่างชาญฉลาดสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่กำหนดไว้ รวมทั้งช่วยให้บุคคลร่วมกันสร้างองค์ความรู้ในสภาพแวดล้อมบนเครือข่ายได้ (SuZanne, 2009) โดยมีผู้สอนเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก ส่วนผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ สอดคล้องกับแนวคิดของวิจารณ์ พานิช (2555) ที่กล่าวว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเกิดขึ้นได้จากครูต้องไม่สอนแต่ต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ให้ศิษย์ได้เรียนรู้แบบลงมือทำแล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงที่มีผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ที่มีความท้าทายตอบสนองความต้องการผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมี

ความสนใจมากเป็นพิเศษ และการที่ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกิดการติดต่อแลกเปลี่ยนความรู้ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและจดจำเนื้อหาารายวิชาง่ายขึ้น โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนอื่นผ่านเครือข่ายสังคม รวมทั้งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำการอภิปรายความรู้ร่วมกันในกลุ่มและนำเสนอผลงาน ส่งผลต่อความฝึกคิดของผู้เรียน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ โดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ผู้เรียนมีความสุขสานใน การเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

บทสรุป

1. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ของนิสิตระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับดี

3. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อ วีดิทัศน์และเสียงที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับ มาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรมีการแนะนำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ที่มีผลต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี ให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน
2. การทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการเน้นที่ให้ผู้เรียนค้นคว้าและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผู้สอนควรมีการสังเกตการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อคอยชี้แนะแนวทางเมื่อเกิดปัญหา
3. การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนปฏิบัติหรือฝึกทักษะในสาขาวิชา แอนิเมชันและมัลติมีเดีย ควรเพิ่มการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะการคิดและการแก้ไขปัญหาของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อาจมีการวัดทักษะด้านอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ครอบคลุมทักษะในด้านที่ต้องการวัด
2. ควรมีการติดตามผลระยะหลังการทดลองเพื่อทดสอบหาความคงทนต่อการเรียน

ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ที่มีผลต่อทักษะการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21

บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *การคิดเชิงสังเคราะห์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ชัคเชสมิ เดีย.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). *การพัฒนาการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.
- ประวัตรวงศ์ ยางกลาง. (2548). *ผลของการเรียนแบบค้นหาสารสนเทศบนเว็บตามกระบวนการ BIG 6 ที่มีต่อทักษะการรู้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี*. (ปริญญาานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ปลิดา บัวสีคำ. (2551). *ผลการใช้บทเรียนบนเครือข่ายแบบ Big Six Skills เรื่องข้อมูลสารสนเทศและคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาโดยใช้สารสนเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ไม่ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *กลยุทธ์การสอนคิดสังเคราะห์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ และอนิรุทธ์ สติมัน. (2555). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ*. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติด้านอิเล็กทรอนิกส์ บูรณาการการเรียนรู้ออนไลน์ประชาคมอาเซียน: นโยบายและกระบวนการ. (หน้า 204-211). กรุงเทพมหานคร: อาคาร 9 อิมแพค เมืองทองธานี.

- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. Retrieved, October 19, 2016, from http://dspace.edna.edu.au/dspace/bitstream/2150/34771/1/gs2006_siemens.pdf.
- Suzanne, D. (2009). *Connectivism Learning Theory: Instructional Tools for College Courses*. (Master's thesis). Independent Thesis Research Western Connecticut State University.

