

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ที่มีต่อทักษะ
การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี

The Effects of Organizing Learning Activities by Using Social Network
with the Big Six Skills Teaching Model on 21st Century Learning
skills of Undergraduate Students

กัมปนาท คูศิริรัตน์¹

ajdankampanat@gmail.com

นุชรัตน์ นุชประยูร²

nuchsharat@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills (2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills และ (3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ลงทะเบียนรายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 24 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) แบบวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และ (4) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

¹ สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

² คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์

ผลการวิจัยพบว่า (1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills อยู่ในระดับดี (3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ในระดับ มาก

คำสำคัญ: เครือข่ายสังคม Big Six Skills ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21



Abstract

The purposes of this research were: (1) to compare learning achievements of undergraduate students before and after participating in the learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model; (2) to compare the 21st century learning skill of undergraduate students before and after participating in the learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model ; and (3) to assess the student's satisfaction upon learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model. The research sample were 24 undergraduate students majoring in Animation and Multimedia, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University enrolling in the Sound and Video Editing course in the 1st semester of academic year 2016. The research tools used in this study were: (1) learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model, (2) an achievement test, (3) a test on 21st century skills, and (4) a satisfaction questionnaire. The collected data were analyzed by the mean, standard division and t-test.

The research findings were as follows:

(1) The post-learning achievement of the students participating in learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model was higher than their pre-learning counterpart achievement at the .05 level of statistical significance.

(2) After learning, the 21st century skills of the students participating in learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model were at the good level.

(3) The students rated their satisfaction upon learning activities by using social network with the Big Six Skills teaching model at the high level.

Keywords: Social Network, Big Six Skills, The 21st century learning skill

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก เป็นไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทำให้ต้องปรับตัวเพื่อแข่งขัน ทำให้เกิดกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะด้านการศึกษา มีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ รูปแบบการจัดการศึกษาจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยมุ่งความสำคัญไปที่ผู้เรียนตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวด 4 มาตราที่ 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้เป็นองค์ความรู้ที่เหมาะสมและสามารถรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ คำนึงถึงความสนใจและความถนัดของผู้เรียนที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ซึ่งเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตในสังคมโลกที่มีการเปลี่ยนแปลง จากการสำรวจสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า เน้นการบรรยาย ท่องจำ ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ ขาดทักษะการคิด นอกจากนี้พบว่าผู้สอนขาดเทคนิคการสอน สื่อการสอนไม่เร้าความสนใจ ไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจ

ของผู้เรียนกระบวนการจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการสอนและวิธีการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยมุ่งหวังให้เกิดองค์ความรู้แก่ผู้เรียนได้หลากหลายและต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยกำหนดบทบาทของผู้สอนเป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวกเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทาวิธีการหรือมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องวิธีต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้ ส่งเสริมบทบาทของการรู้สารสนเทศและความจำเป็นที่จะต้องสร้างให้ผู้เรียนให้เป็นผู้รู้สารสนเทศ เพื่อเน้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองก่อให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life-long Education) แนวทางหนึ่งที่น่าสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คือการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแสวงหาความรู้ ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการปฏิสัมพันธ์ที่สามารถเชื่อมโยงผู้เรียนไว้ด้วยกัน มีเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานร่วมกัน บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมุ่งเน้นการสร้างชุมชนออนไลน์ให้กับกลุ่มคนที่ต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลในสิ่งที่ตนสนใจหรือกิจกรรมต่าง ๆ หรือใครก็ตามที่สำรวจข้อมูลของผู้อื่นที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกันหรือประเภทเดียวกัน (อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์และอนิรุทธ์ สติมัน, 2555) ที่เรียกว่า เครือข่ายสังคม ที่มีผู้สอนจัดไว้ให้และนำกระบวนการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการแบบ Big Six Skill มาเป็นกระบวนการสอน เนื่องด้วย

การแก้ปัญหาเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตในสังคม สอดคล้องกับประพันธ์ สุเสารัจ (2551) ได้กล่าวว่าผู้ที่มีทักษะในการแก้ไขปัญหาจะสามารถเผชิญกับภาวะสังคมที่เคร่งเครียดได้ ดังนั้นการฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงต้องให้ผู้เรียนสามารถคิดเพื่อแก้ปัญหาที่จะตอบรับกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นและเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวิดีโอทัศนและเสียงที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนเพื่อพัฒนาการเรียนและจัดการการเรียนรู้ของนิสิตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวิดีโอทัศนและเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ของนิสิตระดับปริญญาตรี

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวิดีโอทัศนและเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม หมายถึง การดำเนินการเพื่อให้เกิดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนด มีการเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับการเรียนการสอนโดยจัดให้อยู่บนระบบอินเทอร์เน็ตที่มีการนำข้อมูลประเภทบทความ รูปภาพ วิดีโอ และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ นำมาแบ่งปันกันในระบบอินเทอร์เน็ตภายใต้เครือข่ายของตนเอง และมีการวัดผลประเมินผล

Big Six Skills หมายถึง ระบบการเรียนที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามขั้นตอน 6 ขั้น คือ ขั้นการนิยามภาระงาน ขั้นกำหนดการค้นสารสนเทศ ขั้นสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ขั้นการใช้สารสนเทศ ขั้นการสังเคราะห์ข้อมูล และขั้นการประเมินผล เพื่อใช้แก้ปัญหาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หมายถึง ความสามารถที่จำเป็นของผู้เรียนในระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาในช่วงศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย การเขียนได้ การอ่านเข้าใจ การคิดเลข การคิดอย่าง มีวิจารณญาณ การคิด

สร้างสรรค์ การสื่อสารสารสนเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อาชีพและการเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการตัดต่อวิดีโอทัศน์และเสียง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกความคิดเห็นและพฤติกรรมของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ที่วัดจากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
3. นำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมในรายวิชาอื่นต่อไป

วิธีการวิจัย

ประชากร คือ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เรียนรายวิชาตัด

ต่อวิดีโอทัศน์และเสียง จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เรียนรายวิชาตัดต่อวิดีโอทัศน์และเสียง จำนวน 24 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการตัดต่อวิดีโอทัศน์และเสียง ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ซึ่งมี ขั้นตอน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการนิยามภาระงาน ขั้นตอนกำหนดการค้นสารสนเทศ ขั้นสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ขั้นการใช้สารสนเทศ ขั้นการสังเคราะห์ข้อมูล และขั้นการประเมินผล มีค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.80 (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .73 และความเที่ยงตรงโดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation coefficient) ของเพียร์สัน (Pearson) มีค่าเท่ากับ .84 (3) แบบวัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .63 และความเที่ยงตรงโดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation coefficient) ของเพียร์สัน (Pearson) มีค่าเท่ากับ .85 (4) แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นลักษณะข้อคำถาม

แบบมาตรฐานค่า (Rating scale) 5 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.80

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills และนำมาปรับใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นทดลอง ผู้วิจัยปฐมนิเทศชี้แจงเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ทำการทดสอบก่อนเรียนและประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จากนั้นดำเนินการสอนด้วยวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี เมื่อครบ 6 สัปดาห์ ทำการทดสอบหลังเรียน ประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่

21 และทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 13.44 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 21.16 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสรุปได้ว่าบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงของนิสิตระดับปริญญาตรี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้สูงขึ้น ดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 แสดงผลการหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	n	\bar{x}	S.D.	t	p-value
หลังเรียน	24	15.28	2.87		
ก่อนเรียน	32	21.75	1.92	7.80*	0.00

*P < .05

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills ของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (2.45 ± 0.65) และมีค่าเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หลังเรียนอยู่ในระดับมาก (3.36)

(± 0.61) ซึ่งสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สูงขึ้น ดังตารางที่ 1.2

ตารางที่ 1.2 แสดงผลการหาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี จากกลุ่มตัวอย่าง ($n=24$)

รายการ	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1.เขียนได้ (Reading)	2.58	0.58	ดี	3.25	0.61	ดี
2. อ่านเข้าใจ (Writing)	2.71	0.55	ดี	3.42	0.58	ดี
3. คิดเลขเป็น (Arithmetics)	2.63	0.57	ดี	3.33	0.56	ดี
4. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	2.13	0.79	ปานกลาง	3.38	0.58	ดี
5. การคิดสร้างสรรค์ (Creativity Thinking)	2.33	0.70	ปานกลาง	3.38	0.65	ดี
6. การสื่อสารสารสนเทศ (Communication Literacy)	2.38	0.57	ปานกลาง	3.29	0.62	ดี
7. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT Literacy)	2.58	0.58	ดี	3.38	0.65	ดี
8. อาชีพและการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)	2.25	0.79	ปานกลาง	3.33	0.64	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	2.45	0.65	ปานกลาง	3.34	0.61	ดี

3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาตัดต่อวีดิทัศน์และเสียงของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

(4.36±0.65) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านผลปรากฏว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก (4.38±0.61) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก (4.32±0.68) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ อยู่ในระดับมาก (4.39±0.65) ดังตารางที่ 1.3

ตารางที่ 1.3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills รายวิชาการตัดต่อวีดิทัศน์และเสียง ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับปริญญาตรี จากกลุ่มตัวอย่าง (n=24)

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
ด้านการจัดการเรียนรู้			
1.บรรยากาศการเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.33	0.65	มาก
2. บรรยากาศของการเรียนทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม	4.50	0.67	มาก
3. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมได้อิสระ	4.42	0.51	มาก
4. บรรยากาศของการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดที่หลากหลาย	4.25	0.62	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	4.38	0.61	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.49	มาก
6. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.08	0.79	มาก
7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ	4.58	0.51	มากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนกล้าคิดกล้าตอบ	4.17	0.83	มาก
9. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	4.58	0.67	มากที่สุด
10. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.33	0.78	มาก
11. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.17	0.58	มาก
เฉลี่ยรวมรายด้าน	4.32	0.68	มาก

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 สอดคล้องกับประวัตินิสิตรายกลาง (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 ส่งผลต่อความฝึกคิดของผู้เรียนซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระโดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานในการเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 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. การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนปฏิบัติหรือฝึกทักษะในสาขาวิชาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย 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.

