

การออกแบบและพัฒนาระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอน  
โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม  
Designed and Developed a Hybrid Learning System to Enhance Teaching Materials  
Creation Skills Using Canva for Education for Teachers Ratchaburi, Saraburi, and  
Nakhon Pathom School Groups

ณัฐพัชร์ วรพงษ์พัชร์<sup>1\*</sup>  
Ntapat Worapongpat<sup>1\*</sup>

ศูนย์ถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมชุมชน ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวและการศึกษา<sup>1</sup>  
Center for Knowledge Transfer, Technology, Community Innovation, Entrepreneurship, Tourism and Education  
\* Corresponding author e-mail: dr.thiwat@gmail.com เบอร์โทรศัพท์: 095-5426-414

(Received: October 05, 2023; Revised: February 12, 2024; Accepted: March 12, 2024)

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้ระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE MODEL และ 2) เพื่อการศึกษาทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบประเมินผล กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูและบุคลากร กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม จำนวน 20 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ แบบเชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาครูโดยการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ผู้เข้าอบรมมีคะแนนการอบรมหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม 2) การพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 3) การประเมินผลการอบรมของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ด้วยรูปแบบของเคิร์กแพททริก ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้เข้าอบรมมีความคิดเห็นด้านผลการเรียนรู้ เป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านปฏิบัติการและด้านผลลัพธ์ และด้านพฤติกรรม ตามลำดับ และ 4) การประเมินความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านวิทยากร และด้านความรู้ความเข้าใจ ตามลำดับ

**คำสำคัญ:** ระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสาน; การสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva; ครูกลุ่มโรงเรียนราชบุรีสระบุรีและนครปฐม

### Abstract

This research objectives were 1) to study the results of using a combined training system and system development using ADDIE MODEL and 2) to study the skills of creating teaching materials using Canva for teacher education. Group of schools: Ratchaburi, Saraburi, and Nakhon Pathom. Research instrument include questionnaires, and evaluation forms. The sample group is teachers and personnel. Group of Ratchaburi, Saraburi, and Nakhon Pathom schools, 20 participants, by

purposive random sampling. The analyzing descriptive statistics consisted of percentage, mean, and standard deviation.

The research results found that 1) Teacher development by training teachers and personnel in creating teaching media using Canva for education, participants' scores after the training were higher than before the training. 2) Developing digital skills in creating teaching materials using Canva for education, overall, it was at a good level. 3) Evaluation of the teachers and personals' training in creating teaching materials using Canva for education with Kirkpatrick's style, the opinion score of most participants, overall, at the highest level, which the trainee's opinion on learning outcomes was first, followed by the reaction side and the result side, behavioral aspects, and the respectively. 4) Evaluating the satisfaction of the training system in creating teaching materials using Canva for education, most of the participants were overall satisfied at the highest level. The participants were satisfied with the use of knowledge in learning management was first followed by the keynote speaker, and knowledge and understanding sides respectively.

**Keywords:** Integrated training system; Teaching material creation using Canva; Teachers School groups Ratchaburi, Saraburi and Nakhon Pathom

## บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ และมีความสามารถที่จะปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนในยุคโลกาภิวัตน์ การจัดการการศึกษาควรจัดให้เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศ สามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคมไทย และเพื่อให้การศึกษาเป็นกระบวนการที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทยให้เป็นไปตามแนวทางที่พึงประสงค์ ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาคน เป็นจุดหมายหลัก เนื่องด้วยได้ตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาคนและคุณภาพของคนด้วย เหตุผลที่ว่า คนเป็นทั้งเหตุปัจจัยและผลลัพธ์ที่สำคัญที่สุดของการพัฒนาประเทศ (กิตติเชษฐ อักษร, 2558) โดยมุ่งพัฒนาชีวิตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจและสังคม เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา และการเรียนรู้ มีคุณลักษณะมองกว้าง คิดไกล ใฝ่ดี มีวินัยในตนเอง มีความใฝ่รู้ และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ (ศศิพิมล ประพินพงศกรและคณะ, 2561) โดยครูมีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการศึกษา (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566)

ครู เป็นปัจจัยสำคัญของการขับเคลื่อนการศึกษาเพื่อไปสู่เป้าหมายสุดท้าย นั่นคือการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน การผลิตและพัฒนาครู (Teacher Education and Professional Development) ให้มีศักยภาพเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่นักการศึกษาให้ความสนใจ (Bybee, 2014) ในการพัฒนาครูให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะที่เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน ให้เกิดศักยภาพตามความมุ่งหมายนั้น ครูควรได้รับการพัฒนาให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านบุคคล (Personal) ด้านสังคม (Social) และด้านการพัฒนาวิชาชีพ (ณัฐพล ภมรณเสวิต และนิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา, 2561) รวมทั้งการพัฒนาทักษะที่จำเป็นด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) การอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาด้วยรูปแบบของเคิร์กแพททริค และแพลตฟอร์ม Canva เพื่อการศึกษา (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) คู่มือการฝึกอบรมตามแนวทางของคอนสตรัคติวิสม์ (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) แบบประเมินการพัฒนาครูโดยการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาแบบวัดทักษะดิจิทัล (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) ด้านการสร้างสื่อการสอน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาโดยใช้ Rubric Score แบบประเมินผลการอบรมของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา

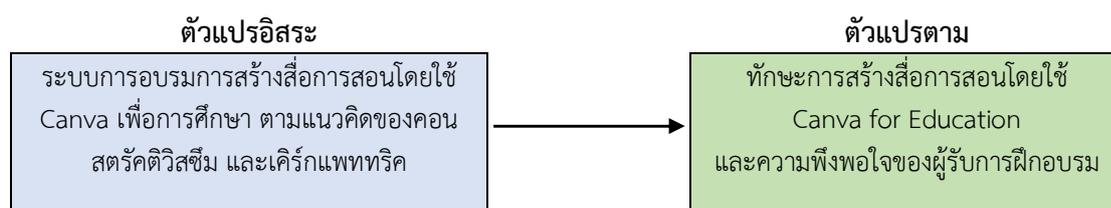
ด้วยรูปแบบของเคิร์กแพททริก แบบประเมินความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญ (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566)

บทความวิจัยนี้นำเสนอการออกแบบพัฒนาระบบการอบรมในการเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอน (ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) โดยใช้ Canva for Education มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอน โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม และเพื่อศึกษาผลการใช้ระบบการออกแบบและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE MODEL เพื่อให้ได้ระบบการอบรมที่มีความเหมาะสมกับครูและบุคลากรกลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม อีกทั้งส่งเสริมให้ครูและบุคลากรมีความสามารถในการสร้างสื่อผ่าน Canva for Education ซึ่งเป็นแนวทางในการเพิ่มขีดความสามารถให้กับครูผู้สอนและบุคลากรเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงศตวรรษที่ 21

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครูให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อการศึกษาทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** ในการวิจัย ประกอบด้วย

ประชากร ได้แก่ ครูและบุคลากร กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รวมทั้งสิ้น 1,152 คน

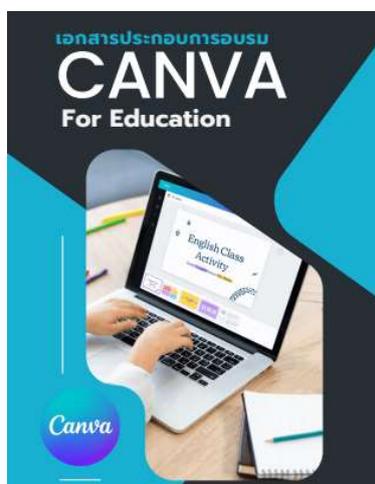
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูและบุคลากร กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม โดยการสุ่มแบบเจาะจงตามคุณสมบัติ (Purposive Sampling) จำนวน 20 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจ ตอนที่ 2 แบบสอบถามแสดงการวัดทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นของการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ด้วยรูปแบบของเคิร์กแพททริก และ แพลตฟอร์ม Canva เพื่อการศึกษา คู่มือการฝึกอบรมตามแนวทางของคอนสตรัคติวิซึมแบบประเมินการพัฒนาครูโดยการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา แบบวัดทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา โดยใช้ Rubric Score แบบประเมินผลการอบรม

ของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ด้วยรูปแบบของเครื่องแพททริก แบบประเมินความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ข้อเสนอแนะอื่น ๆ มีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (Open Ended) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ 1) นำแบบสอบถามพบที่ปรึกษาและดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ 2) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาโดยหาค่าความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม (Index of Item-Objective Congruence: IOC) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น.249) พบว่ามีค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 และ 3) การทดลองใช้เครื่องมือกับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด ซึ่งผลการประเมินมีอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25-0.75 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยวิธีของ (Cronbach, 1951, p.274; อ่างในบุญชม ศรีสะอาด, 2558) ซึ่งผลการประเมินค่าความเชื่อมั่นมีค่าความเชื่อมั่น 0.95

### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แพลตฟอร์ม Canva เพื่อการศึกษา
2. คู่มือการฝึกอบรมตามแนวทางของคอนสตรัคติวิซิม
3. แบบประเมินการพัฒนาครูโดยการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา
4. แบบวัดทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา โดยใช้ Rubric Score
5. แบบประเมินผลการอบรมของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาด้วยรูปแบบของเครื่องแพททริก
6. แบบประเมินความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา



INTRODUCTION



แคนวา หรือ CANVA เป็นโปรแกรมที่ช่วยในการออกแบบกราฟิก สื่อ  
สิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์หรืองานต่างๆ ที่ให้บริการบนเว็บไซต์ CANVA.COM

มีแพ็คเกจที่เหมาะสมกับการใช้งานได้แก่ Pro, Enterprise,  
Business, Education, Nonprofits 500 ถึงแพ็คเกจ Free

จุดเด่นของเว็บคือ แม่แบบ (Template) งานในรูปแบบต่างๆ ที่ช่วย  
ในการออกแบบ เราสามารถหยิบชิ้นงานแล้วนำมาแก้ไขเป็นงานของเรา  
ได้ผ่านทางหน้าเว็บของ CANVA ได้เลย โดย CANVA เหมาะสำหรับผู้ใช้งาน  
ทุกรายเพราะสามารถใช้งานได้ง่ายแม้จะไม่มีความเชี่ยวชาญด้านการ  
ออกแบบ

แม่แบบมีหลายหลายชนิด ดังนี้

งานสิ่งพิมพ์

- งานนำเสนอ
- โปสเตอร์
- ใบปลิว
- Resume (สมัครงาน)
- โลโก้
- บัตรเชิญ

- การ์ด
- โบรชัวร์
- นามบัตร
- ปกรายงาน
- ปกนิตยสาร
- ที่ค้นหนังสือ เป็นต้น

งานสื่อดิจิทัล

- โพสต์ Facebook
- โพสต์ Instagram
- โพสต์ Twitter
- หน้า Facebook
- วิดีโอ Tiktok
- Story บนโซเชียลมีเดีย
- ภาพปกของ YouTube
- แบนเนอร์ LinkedIn เป็นต้น



แม่แบบด้านการเรียนการสอน

\*พิเศษ สำหรับ CANVA FOR EDUCATION

- งานนำเสนอเพื่อการศึกษา
- แม่แบบความถี่
- จดหมายข่าว
- พื้นหลังของ ZOOM เป็นต้น

- ใบงานวิชาต่างๆ
- ตารางเรียน
- แฟลชการ์ด
- โปสเตอร์ติดในห้องเรียน



**5 STEP ขั้นตอนการลงทะเบียน**

- เข้าสู่เว็บไซต์โดยใช้ URL <https://www.canva.com/education>
- เลือก Sign up now
- เลือก Sign up with Google
- ป้อนอีเมลบัญชี น.อ. ใ้กับ G-mail (xxx.x@psu.ac.th) และ รหัสผ่าน จากนั้นกด NEXT
- เมื่อเข้าสู่ระบบสำเร็จ จะปรากฏรายการยืนยันเรียนของคุณ บริเวณเมนู ขวาล่าง

● **เมนูใน CANVA**

1. **แถบเมนูหลัก** ใช้สำหรับกลับสู่หน้าหลัก และช่วยค้นหาแม่แบบ
2. **แถบข้างเมนูรอง** ที่รวบรวมเมนูสำหรับการจัดการงานของผู้ใช้งาน
3. **แถบแม่แบบ** นำเสนอแม่แบบที่แยกชนิด เพื่อความสะดวกในการใช้งาน
4. **แถบงานออกแบบล่าสุด** แสดงผลงานที่ได้ออกแบบล่าสุด

● **หน้าต่างการทำงาน**

1. **เมนูหลัก** ใช้สำหรับกลับสู่หน้าหลัก และกำหนดขนาดของงานออกแบบ
2. **เมนูการส่งออกชิ้นงาน** ประกอบด้วย ชื่อไฟล์ แชร์ ดาวโหลด
3. **เมนูเครื่องมือ** สำหรับรวมเครื่องมือในการสร้างงานออกแบบ
4. **เมนูหน้าต่างงาน** แสดงจำนวนหน้า ขนาดของงานออกแบบ



1. **หน้าหลัก** เลือกเพื่อกลับสู่หน้าเมนูเริ่มต้นหรือกลับสู่หน้า CLASS
2. **ไฟล์** สำหรับการจัดการเกี่ยวกับงานออกแบบ เช่น แก้ไขชื่องาน บันทึกลงในไฟล์เดสก์ทอป, แสดงไม่บรรทัด, แสดงระยะขอบหน้ากระดาษ
3. **ปรับขนาด** กำหนดขนาดของงานออกแบบ หรือเลือกตามขนาดของชนิดแม่แบบที่นำเสนอ



1. **ชื่อไฟล์** แสดง และแก้ไข ชื่อไฟล์ของงานออกแบบ
2. **แชร์** สามารถแชร์งานออกแบบให้กับผู้อื่นให้ดูหรือแก้ไขได้
3. **ดาวน์โหลด** ใช้กำหนดชนิดของไฟล์ และตัวเลือกเพิ่มเติมก่อนการดาวน์โหลด
4. **...** ตัวเลือกเพิ่มเติมในการแชร์งาน ส่งออกไปยังช่องทางต่าง ๆ, การนำเสนองานออกแบบ, การบันทึกการนำเสนอ เป็นต้น



1. **แม่แบบ** เมนูแสดงงานออกแบบที่เกี่ยวข้องและแนะนำในแม่แบบในด้านต่าง ๆ สามารถเลือกดูแม่แบบเพิ่มเติมโดยการสไลด์ไปด้านขวามือ
2. **องค์ประกอบ** เมนูแสดงวัตถุที่ใช้ตกแต่งชิ้นงานออกแบบ แบ่งออกเป็นประเภทของ ภาพถ่าย, กราฟิก, วิดีโอ, เสียง



3. **อิฟโหลด** เมนูสำหรับการอิฟโหลดไฟล์ภาพ ไฟล์วิดีโอ ไฟล์เสียง จากเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือสามารถเลือกภาพจากกล้อง Webcam
4. **ข้อความ** เมนูสำหรับเลือกข้อความ ลงบนงานออกแบบ



5. **พื้นหลัง** เมนูแสดงภาพของพื้นหลังของงานออกแบบ
6. **เพิ่มเติม** แสดงส่วนที่จัดการเมนูที่ใช้งานน้อย และแอปพลิเคชันที่สามารถนำมาใช้กับงานออกแบบ



1. **หน้าต่างแสดงชิ้นงาน** แสดงจำนวนหน้า และหน้าที่กำลังดำเนินการทำงานอยู่
2. **ขนาดของงานออกแบบ** แสดงตัวเลขของขนาดร้อยละของงานออกแบบ
3. **จำนวนหน้า** แสดงจำนวนหน้าของงานออกแบบทั้งหมด

© CANVA FOR EDUCATION



It works seamlessly with all your classroom tools.  
สามารถใช้งานร่วมกับห้องเรียนออนไลน์หรือเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนได้

-- 16 --

© CANVA FOR EDUCATION

## CANVA WITH GOOGLE CLASSROOM

### ● การเพิ่มสมาชิก/เพิ่มนักศึกษาเข้าสู่ CLASS



1. เลือกกับ **ผู้คน**

2. เลือกวิธีเพิ่มนักศึกษา

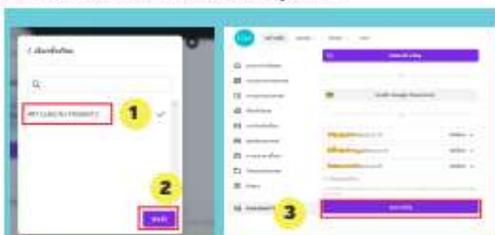
- รับลิงก์เชิญ
- ป้อนอีเมล

หากอาจารย์มีการสร้าง CLASS อยู่แล้วสามารถนำเข้ามาผ่าน **Google Classroom** ได้

-- 17 --

© CANVA FOR EDUCATION

### ● การเพิ่มสมาชิก/เพิ่มนักเรียนเข้าสู่ CLASS



1. เลือก **CLASS** ที่อาจารย์จะนำเข้านักศึกษา
2. เลือก **นำเข้า**
3. จะปรากฏอีเมลของนักศึกษาใน CLASS อัตโนมัติ ให้เลือก **ส่งคำเชิญ** เพื่อนำนักศึกษาเข้าร่วม

ภายหลังจะมีอีเมลจาก CANVA ถึงนักศึกษาให้กดเข้าร่วม เพื่อตอบรับการเข้าร่วมทันที อาจารย์สามารถตรวจเช็คได้จากหัวข้อ **สมาชิก**

-- 18 --

© CANVA FOR EDUCATION

### ● การสร้าง Assignment



1. เลือกแม่แบบเพื่อสร้างเป็น Assignment
2. เลือก **ใช้แม่แบบนี้** เพื่อเริ่มแก้ไขใบงาน สามารถแก้ไของค์ประกอบต่างๆ เช่น ข้อความ, รูปภาพ หรือ รายละเอียดใบงาน โดยการคลิก เลือกที่ **วัตถุ** ในใบงาน



-- 19 --

© CANVA FOR EDUCATION

### ● การสร้าง Assignment



- เมื่อใบงานสร้างเสร็จ
1. เลือก **...**
2. เลือก **Google Classroom**
3. เลือก **CLASS** และเลือก **Create assignment** จากนั้นเลือก **GO**
4. ทกรรายละเอียดและเลือก **Assign**



-- 20 --

© CANVA FOR EDUCATION



**บทบาทนักศึกษา** หากได้ทำการเข้าร่วม CLASS และกดลิงก์ผ่าน Assignment จาก Google Classroom จะทำให้สามารถเข้าถึงใบงานของอาจารย์ได้  
นักศึกษาสามารถแก้ไขใบงาน ใส่ภาพหรือคำตอบของใบงานได้อย่างอิสระ และเมื่อเสร็จสิ้น ให้เลือก **ส่งไปหาผู้สอน (Send to teacher)** เพื่อส่งงานให้อาจารย์ตรวจสอบใบงาน

-- 21 --

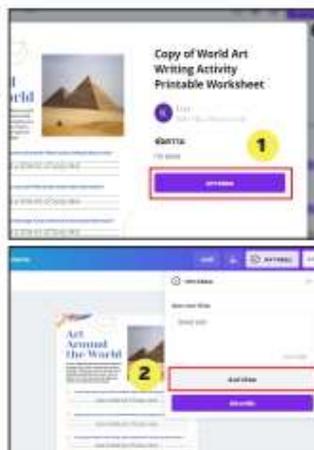
● การตรวจ Assignment



อาจารย์สามารถตรวจเช็คงานที่นักศึกษาทำเสร็จและส่งกลับมาเพื่อตรวจงาน ได้ที่ เมนู **งานในห้องเรียน** โดยจะแสดงรายละเอียดดังนี้

- ชื่องาน
- สถานที่ของงาน
- นักศึกษาที่ส่ง
- ระยะเวลาที่งานถูกอัปโหลด

- 22 -



เมื่อมีใบงานนักศึกษาที่ต้องตรวจสอบ

1. เลือกใบงานที่ต้องการ จากนั้นเลือก **ตรวจสอบ**
2. จะปรากฏหน้าต่างให้ใส่ข้อความคำติชม จากนั้นเลือก **ส่งคำติชม**

นักศึกษาสามารถมองเห็นคำติชมที่อาจารย์ส่งกลับไปได้เช่นกัน



- 23 -

● การสร้างงานกลุ่ม



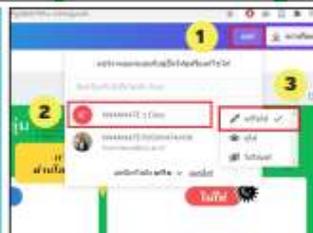
ค้นหาแม่แบบงานกลุ่ม ในรูปแบบที่อาจารย์ต้องการและสามารถแก้ไขรูปแบบของวัตถุ ข้อความ หรือรูปภาพต่างๆ ได้

เมื่อแก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้ว สามารถทำการแชร์แม่แบบงานกลุ่มนี้ไปยังสมาชิกใน CLASS ของ CANVA โดยตรง (อาจารย์สามารถตรวจสอบสมาชิกได้จากแท็บ **ผู้คน**)

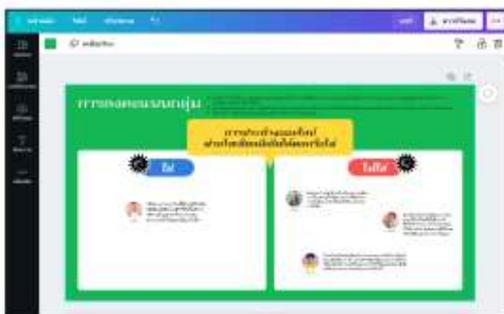
- 24 -



1. เลือก **แชร์**
2. จะปรากฏหน้าต่างเลือก **CLASS** ที่ต้องการแชร์
3. เลือก **ไอคอน** แก้ไขได้ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถทำงานในแม่แบบได้



- 25 -



เมื่อมีการใส่ข้อความ หรือรูปภาพบนงานกลุ่ม ทั้งอาจารย์และนักศึกษาที่อยู่ใน CLASS สามารถเห็นวัตถุต่างๆ ที่ปรากฏบนแม่แบบได้เหมือนกัน เป็นการร่วมงานกลุ่มร่วมกันรูปแบบออนไลน์ผ่าน CANVA FOR EDUCATION

- 26 -

● การบันทึกวิดีโอการสอน



1. เลือก ...
2. เลือก **นำเสนอและบันทึก**
3. เลือก **ไปที่สตูดิโอบันทึกงานนำเสนอ**
4. จะปรากฏหน้าต่างให้อนุญาตเข้าถึง กล้องและไมโครโฟน จากนั้นเลือก **เริ่มบันทึก**



- 27 -

การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลเอกสารต่าง ๆ (Document Research) อาทิ หนังสือ ตำรา เอกสารวิชาการ งานวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

**การวิเคราะห์ข้อมูล** โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการแจกแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางสถิติ เพื่อหาค่าความแปรปรวนหรือการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวหรือการทดสอบค่า (t-test) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t- test)

## ผลการวิจัย

### 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

**ตารางที่ 1** แสดงจำนวนและร้อยละของเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	1	5
หญิง	19	95
รวม	20	100

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95 และมีเพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5

**ตารางที่ 2** แสดงจำนวนและร้อยละของอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 30 ปี	3	15
31 – 40 ปี	13	65
41 ปีขึ้นไป	4	20
รวม	20	100

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 31 – 40 ปี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65 รองลงมา คือ อายุ 41 ปีขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอายุต่ำกว่า 30 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 ตามลำดับ

**ตารางที่ 3** แสดงจำนวนและร้อยละของระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ปริญญาตรี	17	85
สูงกว่าปริญญาตรี	3	15
รวม	20	100

จากตารางที่ 3 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 85 รองลงมา คือ สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15

**ตารางที่ 4** แสดงจำนวนและร้อยละของรายได้ต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15,000 บาท	1	5
15,001 - 25,000 บาท	15	75
25,001 บาทขึ้นไป	4	20
รวม	20	100

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 - 25,000 บาท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75 รองลงมา คือ 25,001 บาท/เดือน ขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และต่ำกว่า 15,000 บาท/เดือน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ

**ตารางที่ 5** ผลการประเมินการอบรมของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ก่อนอบรมและหลังอบรม

คะแนน	คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ก่อนอบรม	4.90	1.07
หลังอบรม	8.75	0.85
อัตราการเพิ่ม/ลด	+3.85	1.42

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการอบรมสูงกว่าก่อนอบรม ครูและบุคลากรแต่ละคนจะมีผลคะแนนแตกต่างกันไปเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังอบรมดีขึ้นตามลำดับ คะแนนของครูและบุคลากรส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงน้อยก็ตาม

**ตารางที่ 6** ผลการวัดทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา

คะแนน	คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ความคิดสร้างสรรค์	3.65	0.75
ความเหมาะสมของรูปแบบ	3.55	0.51
การใช้สีและเทคนิค	3.45	0.51
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3.55	0.51
ส่งงานตรงเวลา	4.25	0.64
<b>รวม</b>	<b>18.45</b>	<b>2.33</b>
<b>ระดับ</b>	<b>ดี</b>	

จากตารางที่ 6 พบว่า ทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 18.45$ ,  $SD = 2.33$ )

**ตารางที่ 7** แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ด้วยรูปแบบของ เครื่องแพททริก

ความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา	$\bar{X}$	SD	แปลผล
<b>1. ด้านปฏิบัติการ</b>			
(1) วิทยากรมีการเปิดโอกาสให้ซักถามและแสดงความคิดเห็น	4.80	0.52	มากที่สุด
(2) รูปแบบของการอบรมมีความเหมาะสม	4.30	0.73	มากที่สุด
(3) วิทยากรมีการเตรียมตัว วางแผน และความพร้อม	4.80	0.41	มากที่สุด
<b>รวมด้านปฏิบัติการ</b>	<b>4.63</b>	<b>0.56</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านผลการเรียนรู้</b>			
(1) มีความรู้ ความเข้าใจในออกแบบสื่อการเรียนรู้อยู่ด้วย Canva เพื่อการศึกษา	4.75	0.44	มากที่สุด

ความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอน โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา	$\bar{X}$	SD	แปลผล
(2) สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย ทันสมัย สอดคล้องกับ เนื้อหาและกิจกรรมการฝึกอบรม	4.80	0.52	มากที่สุด
(3) สื่อประกอบการฝึกอบรมช่วยให้ผู้เข้า อบรมเข้าใจและ สามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้	4.80	0.41	มากที่สุด
<b>รวมด้านผลการเรียนรู้</b>	<b>4.78</b>	<b>0.46</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>3. ด้านพฤติกรรม</b>			
(1) มีทักษะการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภายในชั้น เรียนได้อย่างสร้างสรรค์	4.35	0.81	มากที่สุด
(2) มีทักษะการสอนกระบวนการคิดที่หลากหลายและเป็น ระบบ	4.40	0.88	มากที่สุด
(3) มีทักษะในการวางแผนสื่อมัลติมีเดียทางการศึกษาเพื่อ ห้องเรียนดิจิทัล	4.60	0.50	มากที่สุด
<b>รวมด้านพฤติกรรม</b>	<b>4.45</b>	<b>0.73</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>4. ด้านผลลัพธ์</b>			
(1) มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการใช้สื่อ ดิจิทัลเพิ่มขึ้น	4.70	0.47	มากที่สุด
(2) มีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้จริง	4.55	0.51	มากที่สุด
(3) มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันภายในกลุ่มครูและบุคลากร ที่เข้าอบรม	4.65	0.49	มากที่สุด
<b>รวมด้านผลลัพธ์</b>	<b>4.63</b>	<b>0.49</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวม</b>	<b>4.63</b>	<b>0.56</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ ,  $SD = 0.56$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านปฏิภริยา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ ,  $SD = 0.56$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอันดับแรก คือ วิทยากรมีการเปิดโอกาสให้ซักถาม และแสดงความคิดเห็น มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ ,  $SD = 0.52$ ) รองลงมา คือ วิทยากรมีการเตรียมตัว วางแผน และความพร้อม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ ,  $SD = 0.41$ ) และรูปแบบของการอบรมมีความเหมาะสม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.30$ ,  $SD = 0.73$ ) ตามลำดับ

ด้านผลการเรียนรู้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.78$ ,  $SD = 0.46$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอันดับแรก คือ สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย ทันสมัย สอดคล้องกับเนื้อหาและกิจกรรมการฝึกอบรม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ ,  $SD = 0.52$ ) รองลงมา คือ สื่อประกอบการฝึกอบรมช่วยให้ผู้เข้า อบรมเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ ,  $SD = 0.41$ ) และมีความรู้ ความเข้าใจในออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วย Canva เพื่อการศึกษา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.75$ ,  $SD = 0.44$ ) ตามลำดับ

ด้านพฤติกรรม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.45$ ,  $SD = 0.73$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอันดับแรก คือ มีทักษะในการวางแผนสื่อมัลติมีเดียทางการศึกษาเพื่อห้องเรียนดิจิทัล มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ ,  $SD = 0.50$ ) รองลงมา คือ มีทักษะ

การสอนกระบวนการคิดที่หลากหลายและเป็นระบบ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.40$ ,  $SD = 0.88$ ) และมีทักษะการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนได้อย่างสร้างสรรค์ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.35$ ,  $SD = 0.81$ ) ตามลำดับ

ด้านผลลัพธ์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ ,  $SD = 0.56$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นอันดับแรก คือ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้น มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ ,  $SD = 0.47$ ) รองลงมา คือ มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กันภายในกลุ่มครูและบุคลากรที่เข้าอบรม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.65$ ,  $SD = 0.49$ ) และมีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้จริง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ,  $SD = 0.51$ ) ตามลำดับ

**ตารางที่ 8** แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา

ความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอน โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา	$\bar{X}$	SD	แปลผล
<b>1. ด้านวิทยากร</b>			
(1) การถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน	4.70	0.57	มากที่สุด
(2) ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.35	0.88	มากที่สุด
(3) การเชื่อมโยงเนื้อหาในการอบรม	4.55	0.69	มากที่สุด
(4) ความครบถ้วนของเนื้อหาในการอบรม	4.50	0.83	มากที่สุด
(5) การตอบข้อซักถามในการอบรม	4.30	0.86	มากที่สุด
(6) การใช้ระยะเวลาได้เหมาะสม	4.20	0.89	มาก
<b>รวมด้านวิทยากร</b>	<b>4.43</b>	<b>0.79</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>2. ด้านความรู้ความเข้าใจ</b>			
(1) ความรู้ความเข้าใจก่อนอบรม	3.70	0.66	มาก
(2) ความรู้ความเข้าใจหลังอบรม	4.70	0.57	มากที่สุด
<b>รวมด้านความรู้ความเข้าใจ</b>	<b>4.20</b>	<b>0.61</b>	<b>มาก</b>
<b>3. ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้</b>			
(1) สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้	4.50	0.83	มากที่สุด
(2) มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง	4.40	0.88	มากที่สุด
(3) สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ / ถ่ายทอด / สอนได้	4.40	0.82	มากที่สุด
(4) ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้	4.80	0.41	มากที่สุด
<b>รวมด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้</b>	<b>4.53</b>	<b>0.74</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวม</b>	<b>4.43</b>	<b>0.74</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.43$ ,  $SD = 0.74$ ) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านวิทยากร พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.43$ ,  $SD = 0.79$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอันดับแรก คือ การถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ ,  $SD = 0.57$ ) รองลงมา คือ การเชื่อมโยงเนื้อหาในการอบรม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ,  $SD = 0.69$ ) ความครบถ้วนของเนื้อหาในการอบรม มีความพึงพอใจในระดับมาก

ที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ ,  $SD = 0.83$ ) ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.35$ ,  $SD = 0.88$ ) การตอบข้อซักถามในการอบรม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.30$ ,  $SD = 0.86$ ) และการใช้ระยะเวลาได้เหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.20$ ,  $SD = 0.89$ ) ตามลำดับ

ด้านความรู้ความเข้าใจ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.20$ ,  $SD = 0.61$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอันดับแรก คือ ความรู้ความเข้าใจหลังอบรม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.70$ ,  $SD = 0.57$ ) รองลงมา คือ ความรู้ความเข้าใจก่อนอบรม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.70$ ,  $SD = 0.66$ ) ตามลำดับ

ด้านการนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.53$ ,  $SD = 0.74$ ) โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจอันดับแรก คือ ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.80$ ,  $SD = 0.41$ ) รองลงมา คือ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ ,  $SD = 0.83$ ) มีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.40$ ,  $SD = 0.88$ ) และสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ / ถ่ายทอด / สอนได้ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.40$ ,  $SD = 0.82$ ) ตามลำดับ

## สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครูให้มีประสิทธิภาพผลคะแนนเฉลี่ยหลังได้รับการอบรมสูงกว่าก่อนอบรม ครูและบุคลากรแต่ละคนจะมีผลคะแนนแตกต่างกันไปเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังอบรมดีขึ้นตามลำดับ

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และ นครปฐม ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ รองลงมา คือ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้ มีความมั่นใจ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้จริง และสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ / ถ่ายทอด / สอนได้ และความรู้ความเข้าใจหลังอบรมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ด้านวิทยากร พบว่าผู้อบรมมีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน มีการเชื่อมโยงเนื้อหาในการอบรม มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการอบรม ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา มีการตอบข้อซักถามในการอบรม และการใช้ระยะเวลาได้เหมาะสม

## อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ครูและบุคลากรที่เข้ารับการอบรมมีทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และ นครปฐม ระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เข้ารับการอบรมมีคะแนนการอบรมหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ (เฉลิม จักรชุม, 2561) และ (ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร์, 2566) ศึกษาเรื่อง การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding เรื่อง ท้องเที่ยวสวนสัตว์ ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าพลู จังหวัดลำพูน และศึกษาเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมตามแนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของครูด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เข้ารับการอบรมมีสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารในการจัดการเรียนรู้ หลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (จิราวุธ ก๊กใหญ่ และคณะ, 2565)

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลการใช้ระบบการออกแบบและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE MODEL อยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะครูมีทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับอำนาจ ไชยสงค์ และคณะ (2565) และณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์ และคณะ (2566) ศึกษาเรื่อง การจัดการนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding เรื่อง ท่องเที่ยวสวนสัตว์ ตามวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5E) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านป่าพลู จังหวัด ลำพูน ได้ศึกษาทักษะดิจิทัลของครูที่ส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21 ของสถานศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม พบว่า ทักษะดิจิทัลของครู โดยรวมอยู่ในระดับมาก พบว่า แตกต่าง กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ครูและบุคลากรที่เข้ารับการอบรมมีทักษะการสร้างสื่อการสอน โดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม อยู่ในระดับดี ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการ พัฒนาครูและบุคลากรให้เข้ารับการอบรมทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อ การศึกษาอย่างต่อเนื่อง
2. ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลการใช้ระบบการออกแบบและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE MODEL อยู่ในระดับดี ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Canva เพื่อ การศึกษา และการบริหารจัดการชั้นเรียน

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับระบบการออกแบบและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE สำคัญ คือ การสร้างสื่อ การสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสื่อ นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน และการบริหารจัดการชั้นเรียน โดยควรให้ความสำคัญกับ ทักษะการสร้างสื่อโดยใช้ Canva สำหรับประเด็นในการ วิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการใช้สีและเทคนิคการใช้ Canva และการทดสอบก่อนเริ่มอบรมเพื่อวัด ความรู้ความเข้าใจก่อนเริ่มอบรม

## เอกสารอ้างอิง

- บุญชม ศรีสะอาด และคณะ. (2558). *พื้นฐานการวิจัยการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กทม. สีนธุ์: ตักสิลาการพิมพ์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- จิราวุฒ กักใหญ่, ชูศักดิ์ เอกเพชร, และนัฐพัชร์ เจริญสุข. (2565). *การพัฒนาครูเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อ มัลติมีเดียสร้างสรรค์ โรงเรียนบ้านควนม่วง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากระบี่* (การค้นคว้า อีสาระครุศาสตร์มหาบัณฑิต). สุราษฎร์ธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี.
- กิตติเชษฐ อักษร. (2558). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การผลิตสื่อ การเรียนรู้ออนไลน์สำหรับครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารการวิจัยกาสะลองคำ*, 9(2), 1-14.
- ณัฐพล ภมรคนเสวิต และนิตยา วงศ์ภินันท์วัฒนา. (2561). รูปแบบการฝึกอบรมที่เหมาะสมกับทักษะในงานทางด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ. *วารสารระบบสารสนเทศด้านธุรกิจ (JISB)*, 4(3), 66-85.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนการสอนสื่อดิจิทัลด้วยการสอนบน Padlet วิชา ภาษาไทยเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบางบอน (พิมพ์ จันต์ อุปลัมภ์. *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 35(2), 102-120.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ของครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เรื่องคุณธรรมและจริยธรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านสงาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาเลย เขต 1. *วารสารการบริหารการศึกษา มจร.วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 3(1), 70-77.

- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและเกมการศึกษา รายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องสิ่งมีชีวิตกับสภาพแวดล้อมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนครปฐม. *วารสารพุทธนวัตกรรมการปริทรรศน์*, 4(2), 1-12.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบโมบายล์เลิร์นนิง เรื่อง แหล่งโบราณสถานบริเวณเมืองเก่าจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีวิทยาโดยใช้โปรแกรมโลกเสมือนจริง (Metaverse). *วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา*, 15(1), 119-133.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในยุคไทยแลนด์ 4.0 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทัศนศิลป์ วิชาศิลปะพื้นฐาน. *วารสารครุทรรศน์*, 3(1), 43-53.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). การบริหารงานระบบไอซีทีเพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ภาษาไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ผ่านบทเรียนออนไลน์ Mobile Learning ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดตะพงนอก จังหวัดระยอง. *วารสารครุศาสตร์ปัญญาพัฒน์*, 1(1), 1-16.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทักษะด้านดิจิทัล ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ในพื้นที่ชุมชน ของโรงเรียนวัดโพสพผลเจริญ. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์*, 3(1), 1-13.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). การจัดการเรียนการสอนผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง “พุทธศาสนสุภาษิต” ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดท่าคอย(สฤณอุปถัมภ์). *วารสารวิชาการสังคมมนุษย์*, 13(1), 84-99.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมทางการศึกษา สื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบสุริยะระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 3(2), 159-168.
- ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร์. (2566). นวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ของครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา เรื่องคุณธรรมและจริยธรรม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านสงาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1. *วารสารชัยภูมิปริทรรศน์*, 6(1), 19-34.
- ศศิพิมล ประพินพงศกร, สิริวิจนา แก้วพณี, และรัตตมา รัตนวงศา. (2561). การนำเสนอรูปแบบการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้วยการใช้เครื่องมือออนไลน์ เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัล. *PULINET Journal*, 5(3), 98-106.
- อำนาจ ไชยสงค์, ทศนา ประสานตรี และสุมาลี ศรีพุทธรินทร์. (2565). ทักษะดิจิทัลของครูที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการชั้นเรียนในศตวรรษที่ 21 ของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครพนม. *Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University*, 19(1), 163-174.
- Bell, B., & Gilbert, J. (1994). *Teacher development as professional, personal, and social development*. *Teaching and Teacher Education*, 10, 483-497.
- Bybee, R. W. (2014). *The BSCS 5E instructional model: Personal reflections and contemporary implications*. *Science and Children*, 51(8), p.10-13.

