

การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา  
ในโรงเรียนโคกเครือวิทยา  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2\*  
DEVELOPMENT OF TEACHERS COMPETENCE DIGITAL MEDIA CREATION  
WITH CANVA PROGRAM IN KOKKRUAWITTAYA SCHOOL UNDER KALASIN  
PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE 2

มาริษา ศรีโพธิ์คำ<sup>1</sup>, สมหวัง พันธะลี<sup>2</sup>  
Marisa Sriphokham<sup>1</sup>, Somwang Panthali<sup>2</sup>  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น<sup>1,2</sup>  
Sripatum University Khon Kaen Campus<sup>1,2</sup>  
Email : m02466094@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะครูให้มีความรู้ความเข้าใจ มีความสามารถ และความพึงพอใจในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาในโรงเรียนโคกเครือวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart ซึ่งประกอบด้วย 2 วงรอบ แต่ละวงรอบมี 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกตผล และการสะท้อนผล กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้สอนในโรงเรียนโคกเครือวิทยา จำนวน 6 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความรู้ แบบประเมินความสามารถ แบบสังเกตและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการและการนิเทศติดตาม ครูผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความรู้ความเข้าใจ และสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม รวมทั้งผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความพึงพอใจต่อสื่อที่สร้างขึ้นในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกระบวนการพัฒนาในครั้งนี้ ผลการศึกษานี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะครูเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาในศตวรรษที่ 21 และเป็นต้นแบบในการพัฒนาครูโรงเรียนอื่น ๆ อย่างเป็นระบบต่อไป

**คำสำคัญ :** การพัฒนาสมรรถนะครู; การวิจัยเชิงปฏิบัติการ; ความสามารถในการสร้างสื่อ; โปรแกรมแคนวา

## ABSTRACT

This study aimed to develop teachers' competencies in digital media creation using Canva at Khok Khrua Witthaya School, under the Office of Kalasin Primary Educational Service Area 2. The research employed an action research approach based on the model of Kemmis and McTaggart, consisting of two spirals, each with four phases: planning, action, observation, and reflection. The target group comprised six teachers selected through purposive sampling. The research instruments included a knowledge test, competency assessment form, observation form, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics, including mean and standard deviation.

The findings revealed that after participating in the workshop and internal supervision sessions, the participating teachers showed improved knowledge, understanding, and ability to create digital media using Canva accurately and appropriately. Moreover, their satisfaction with the developed media was at the highest level, indicating the effectiveness of the development process. This study serves as a practical model for enhancing teachers' digital competencies in the 21st century and can be applied systematically in other educational institutions.

**Keywords :** Teacher Competency Development; Action Research; Media Creation Skills; Canva Program

### 1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเข้ามามีบทบาทอย่างลึกซึ้งในชีวิตประจำวัน การศึกษา และระบบเศรษฐกิจ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของสังคมอย่างสิ้นเชิง ประเทศไทยจึงต้องเร่งปรับตัวด้วยการนำนโยบายดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาประเทศ โดยกำหนดยุทธศาสตร์สำคัญในการสร้างสังคมคุณภาพและพัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะด้านดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และขับเคลื่อนประเทศเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

จากแนวนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการผลักดันให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนระบบการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ให้ทันสมัย เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งผลให้บทบาทของครูต้องปรับเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน กระทรวงศึกษาธิการยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในด้านต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนการสอน การสร้างสื่อ การใช้เครื่องมือออนไลน์ และการออกแบบการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างยั่งยืน ดังนั้น การส่งเสริมให้ครูมี

ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นภารกิจสำคัญที่ต้องดำเนินการอย่างจริงจัง เพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านของระบบการศึกษาไทยสู่ยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

โรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2 ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมให้ครูสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะการใช้โปรแกรมแคนวา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการออกแบบสื่อดิจิทัลได้อย่างสะดวกและสร้างสรรค์ แต่จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า ครูยังขาดทักษะในการใช้โปรแกรมหาดังกล่าวอย่างมีประสิทธิภาพ และยังไม่มีการพัฒนาสมรรถนะอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนยังไม่สามารถตอบสนองต่อบริบทของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนา สมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม แคนวา โดยใช้กระบวนการที่เป็นระบบ เช่น การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศติดตาม เพื่อยกระดับศักยภาพครูให้สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและตรงตามความต้องการของผู้เรียน (โรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 2)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis และ McTaggart ซึ่งประกอบด้วย 2 วนรอบ ได้แก่ การวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกตผล และการสะท้อนผล กลุ่มตัวอย่างคือครูผู้สอนโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา จำนวน 6 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ แบบประเมินความสามารถ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาครูโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา
- 2.2 เพื่อพัฒนาครูโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยาให้มีสมรรถนะด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า ที่มีต่อการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา

## 3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ครูโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา และสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียนให้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้

3.2 ครูโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยามีความสามารถด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยเฉพาะในการใช้โปรแกรมแคนวา ซึ่งสามารถนำสมรรถนะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และเกิดผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

3.3 ครูโรงเรียนโคกเคี้ยววิทยา มีความพึงพอใจต่อการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวทางของ Kemmis และ McTaggart ซึ่งประกอบด้วย 2 วงรอบ (Spiral) ได้แก่ วงรอบที่ 1 และวงรอบที่ 2 โดยในแต่ละวงรอบมี 4 ขั้นตอน คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติการ (Action) การสังเกตผล (Observation) และการสะท้อนผล (Reflection) มีรายละเอียดดังนี้

##### วงรอบที่ 1

##### 1. การวางแผน

จากการศึกษาสภาพปัญหาภายในโรงเรียนโคกเครือวิทยา พบว่า ครูยังขาดความรู้ความเข้าใจ และทักษะในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยเฉพาะการออกแบบสื่อที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ยังคงยึดติดกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการท่องจำเพื่อการสอบ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดโอกาสในการคิดวิเคราะห์และเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผู้ศึกษาค้นคว้าและกลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าจึงร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา ระดมความคิดเห็น และกำหนดแนวทางพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาอย่างเร่งด่วน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ครูสามารถสร้างสื่อได้ด้วยตนเอง มีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของการศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 2. การปฏิบัติการ

กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามแผนพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยจัดกิจกรรมประชุมเชิงปฏิบัติการระหว่างวันที่ 8-9 พฤษภาคม พ.ศ. 2568 ณ โรงเรียนโคกเครือวิทยา ประกอบด้วยการบรรยายให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสื่อดิจิทัล การฝึกปฏิบัติจริงในการใช้โปรแกรมแคนวา รวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงชิ้นงานให้มีประสิทธิภาพ ภายหลังจากอบรม ได้มีการนิเทศภายในโดยผู้บริหารสถานศึกษา และหัวหน้าวิชาการ เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยเหลือครูในการพัฒนาสื่อดิจิทัล พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขผลงานให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริง โดยเน้นให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่มีความถูกต้อง

##### 3. การสังเกตผล

ผู้ศึกษาค้นคว้าสังเกตพฤติกรรมและเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าระหว่างและหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ โดยใช้แบบทดสอบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจและทักษะในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา พร้อมทั้งดำเนินการนิเทศภายในโดยวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้โปรแกรมแคนวาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะ เพื่อพัฒนาการสร้างสื่อให้ถูกต้องเหมาะสมและนำไปใช้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 4. การสะท้อนผล

การศึกษาค้นคว้าการพัฒนาครูด้านการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ในวงรอบที่ 1 ตามกรอบการศึกษาค้นคว้า โดยใช้กลยุทธ์การประชุมเชิงปฏิบัติการ และการนิเทศภายใน โดยใช้ข้อมูลจากการบันทึก การประชุม การสัมภาษณ์การประชุมเชิงปฏิบัติการ การสัมภาษณ์ การนิเทศภายใน และการสอบถามความพึงพอใจ ปรากฏผลดังนี้

1. ด้านความรู้ความเข้าใจด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา จากการทดสอบพบว่า กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความรู้ความเข้าใจด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยรวมเพิ่มมากขึ้น มีความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยรวมมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับมาก และสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยรวมเพิ่มขึ้น แต่ยังมีข้อสงสัยที่ยังไม่ชัดเจนในบางขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนการปรับแต่งเนื้อหา

2. ด้านความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา จากการบรรยายให้ความรู้ความเข้าใจ และการนิเทศภายในทั้ง 2 กิจกรรม พบว่า กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยรวมได้อย่างถูกต้องครบถ้วนเหมาะสมโดยเฉพาะในส่วนของขั้นตอนการเลือกประเภทงานออกแบบ กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความเห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะครูด้านความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ประสบความสำเร็จในระดับมาก

3. ด้านความพึงพอใจและผลการดำเนินงานการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าได้ประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับการพัฒนาครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ในโรงเรียนโคกเค็ววิทยา พบว่า ผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า มีความพึงพอใจต่อการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ดังนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าและกลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าได้ร่วมพิจารณาในการดำเนินการพัฒนาสมรรถนะครูด้านความรู้ความเข้าใจและด้านความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา เพื่อกลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ที่มีคุณภาพที่ใกล้เคียงกันในทุกด้านโดยได้กำหนด กลยุทธ์ในการพัฒนา คือ การนิเทศภายในในวงรอบที่ 2 ต่อไป

#### วงรอบที่ 2

##### 1. การวางแผน

การพัฒนาสมรรถนะครูในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยเฉพาะในขั้นตอนการออกแบบและวิเคราะห์ที่ยังอยู่ในระดับปานกลาง จึงจำเป็นต้องมีการนิเทศติดตามและพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องในวงรอบถัดไปเพื่อให้ครูสามารถสร้างสื่อได้อย่างมีคุณภาพในทุกขั้นตอน

##### 2. การปฏิบัติการ

กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการตามแผนพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยมีการนิเทศภายในในวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2568 เพื่อให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการสร้างสื่อดิจิทัลให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียน โดยมีกิจกรรมสำคัญคือการให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาคุณภาพของสื่อดิจิทัลที่สร้างขึ้น

##### 3. การสังเกตผล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้เก็บรวบรวมข้อมูลการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โดยเน้นการนิเทศภายในและให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลได้มาจากการประเมินการสังเกตและสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าจำนวน 6 คน และผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติม 4 คน ในระหว่างและหลังการดำเนินกิจกรรมนิเทศเมื่อวันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2568

#### 4. การสะท้อนผล

การศึกษาค้นคว้าการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา โรงเรียนโคกเครือวิทยา ในวงรอบที่ 2 ตามกรอบการศึกษาค้นคว้า 6 ขั้นตอน คือ 1) การสมัครบัญชี 2) การเลือกประเภทงานออกแบบ 3) การเลือกเทมเพลต 4) การปรับแต่งเนื้อหา 5) การจัดองค์ประกอบ 6) การบันทึกหรือแชร์ผลงาน มีกลยุทธ์ที่ใช้ในการพัฒนา คือ การนิเทศภายในโดยใช้วิธีการให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ โดยใช้ข้อมูลจากการบันทึกการประชุมการสัมมนาการประชุมเชิงปฏิบัติการการนิเทศภายในการประเมินการสอบถามความพึงพอใจของผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าปรากฏผลดังนี้

1. ด้านความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา จากการนิเทศภายใน ทั้ง 2 กิจกรรม พบว่า กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าทุกคนมีทักษะและสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมครบทั้ง 6 ขั้นตอน คือ 1) การสมัครบัญชี 2) การเลือกประเภทงานออกแบบ 3) การเลือกเทมเพลต 4) การปรับแต่งเนื้อหา 5) การจัดองค์ประกอบ 6) การบันทึกหรือแชร์ผลงาน ผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความพึงพอใจในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา อยู่ในระดับมากที่สุด ครบทั้ง 6 คน ประกอบด้วย

ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	จำนวน 1 คน
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	จำนวน 1 คน
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	จำนวน 1 คน
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	จำนวน 1 คน
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	จำนวน 1 คน
ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	จำนวน 1 คน

#### 5. ผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาครูโรงเรียนโคกเครือวิทยาให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสมรรถนะด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของครูที่เข้าร่วมโครงการ โดยดำเนินการพัฒนาใน 2 ขั้นตอน ได้แก่ การอบรมเชิงปฏิบัติการและการนิเทศติดตามผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1 ด้านการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ผู้ร่วมศึกษามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมแคนวาเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการอบรม โดยสามารถใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการออกแบบสื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ จากการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา จำนวน 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีคะแนนสอบก่อนประชุมเชิงปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 60.00 และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการคิดเป็นร้อยละ 90.83 ซึ่งค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนประชุมเชิงปฏิบัติการ คิดเป็นร้อยละ 30.83 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้า มีความรู้ความเข้าใจด้านการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาเพิ่มขึ้น

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังการประชุมเชิงปฏิบัติการ การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ในโรงเรียนโคกเค็รวิทยา

ผู้ร่วม ศึกษา คั่นคว่า	คะแนนการทดสอบ 20 คะแนน				ความแตกต่าง	
	ก่อนการประชุม		หลังการประชุม		คะแนน	ร้อยละ
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ		
คนที่ 1	12	60.00	18	90.00	6	30.00
คนที่ 2	11	55.00	19	95.00	8	40.00
คนที่ 3	13	65.00	17	85.00	4	20.00
คนที่ 4	10	50.00	18	90.00	8	40.00
คนที่ 5	12	60.00	18	90.00	6	30.00
คนที่ 6	14	70.00	19	95.00	5	25.00
ร้อยละ	-	60.00	-	90.83	-	30.83

5.2 ด้านสมรรถนะในการสร้างสื่อดิจิทัล ด้านความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา จากการนิเทศภายใน ทั้ง 2 กิจกรรม พบว่า กลุ่มผู้ร่วมศึกษาคั่นคว่าทุกคนมีทักษะและสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมครบทั้ง 6 ขั้นตอน คือ 1) การสมัครบัญชี 2) การเลือกประเภทงานออกแบบ 3) การเลือกเทมเพลต 4) การปรับแต่งเนื้อหา 5) การจัดองค์ประกอบ 6) การบันทึกหรือแชร์ผลงาน ผู้ร่วมศึกษาคั่นคว่ามีความพึงพอใจในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา อยู่ในระดับมาก ครบทั้ง 6 คน

5.3 ด้านความพึงพอใจ ด้านความพึงพอใจต่อการประชุมเชิงปฏิบัติการของผู้ร่วมศึกษาคั่นคว่าเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ในโรงเรียนโคกเค็รวิทยา พบว่า ความพึงพอใจของผู้ร่วมศึกษาคั่นคว่าต่อการประชุมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ในโรงเรียนโคกเค็รวิทยา พบว่า ผู้ร่วมศึกษาคั่นคว่ามีความพึงพอใจต่อการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยรวมค่าเฉลี่ย 4.67

## 6. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา พบว่า หลังการดำเนินการตามกลยุทธ์ 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 2) การนิเทศติดตาม (รอบที่ 1 ใช้การนิเทศติดตาม และรอบที่ 2 ใช้การนิเทศแบบชี้แนะ Coaching) ผู้ร่วมศึกษามีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวาเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยสามารถสร้างสื่อได้ครบถ้วนตามกรอบเนื้อหาที่กำหนด ที่เป็นเช่นนี้เพราะ กระบวนการพัฒนาเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ทั้งในลักษณะการบรรยาย ฝึกปฏิบัติจริง การนิเทศรายบุคคล และการให้ข้อเสนอแนะแบบใกล้ชิด ซึ่งช่วยให้ครูสามารถนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง และปรับปรุงผลงานให้

เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในแต่ละรายวิชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ กุลธิดา สายสำโรง (2566) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะครูในการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยใช้ กลยุทธ์การประชุมเชิงปฏิบัติการควบคู่กับการนิเทศติดตาม ผลการวิจัยพบว่า การใช้กลยุทธ์การประชุมเชิงปฏิบัติการควบคู่กับการนิเทศติดตามสามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะของครู ในการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุพรรณิ พันธยศ (2565) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาศักยภาพบุคลากรโดยใช้กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการร่วมกับการนิเทศภายในแบบสองวงรอบ ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินการพัฒนาบุคลากร โดยใช้กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติและการนิเทศภายในแบบสองวงรอบ ช่วยให้ผู้ใช้เข้าร่วมสามารถ ผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ได้อย่างสมบูรณ์และมีคุณภาพสูงภายในระยะเวลาที่กำหนด

กรอบกลยุทธ์/วิธีการพัฒนาครูประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ 1) การประชุมเชิงปฏิบัติการ 2) การนิเทศติดตามกรณีนิเทศติดตาม รอบที่ 1 ใช้การนิเทศภายใน และกรณีนิเทศติดตาม รอบที่ 2 ใช้การนิเทศแบบให้คำชี้แนะ (Coaching) ในการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการสร้างสื่อดิจิทัลด้วย โปรแกรมแคนวา ในโรงเรียนโคกเครือวิทยา ให้มีผลการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวแล้วนั้น สามารถ อภิปรายผลดังนี้

จากการใช้กลยุทธ์การประชุมเชิงปฏิบัติการ ผลการพัฒนา พบว่า ครูผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าที่ เข้าร่วมกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการ สร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในขั้นตอนสำคัญทั้ง 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสมัครใช้งาน 2) การเลือกประเภทการออกแบบ 3) การเลือกเทมเพลต 4) การปรับแต่ง เนื้อหา 5) การจัดองค์ประกอบ และ 6) การบันทึกหรือแชร์ผลงาน โดยผู้เข้าร่วมที่มีพัฒนาการเด่นชัด ได้แก่ ผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าคนที่ 2 และคนที่ 5 ซึ่งสามารถดำเนินการได้ครบถ้วนตามลำดับขั้นตอน อย่างถูกต้อง

ที่เป็นเช่นนี้เพราะ การประชุมเชิงปฏิบัติการที่จัดขึ้น ได้เน้นทั้งการให้ความรู้ผ่านการ บรรยาย และการฝึกปฏิบัติจริงโดยผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการมีโอกาสซักถาม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ รับคำแนะนำรายบุคคล ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ สอดคล้องกับ หลักการประชุมเชิงปฏิบัติการของ ธัญชนก จันทร์สว่าง (2568) ที่กล่าวว่า การประชุม เชิงปฏิบัติการเป็นการฝึกอบรมเป็นกลุ่มที่เน้นการฝึกปฏิบัติและการสร้างผลงานจริง โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้และความสามารถในการทำงาน รวมถึงเพื่อแก้ปัญหาหรือขยายความรู้

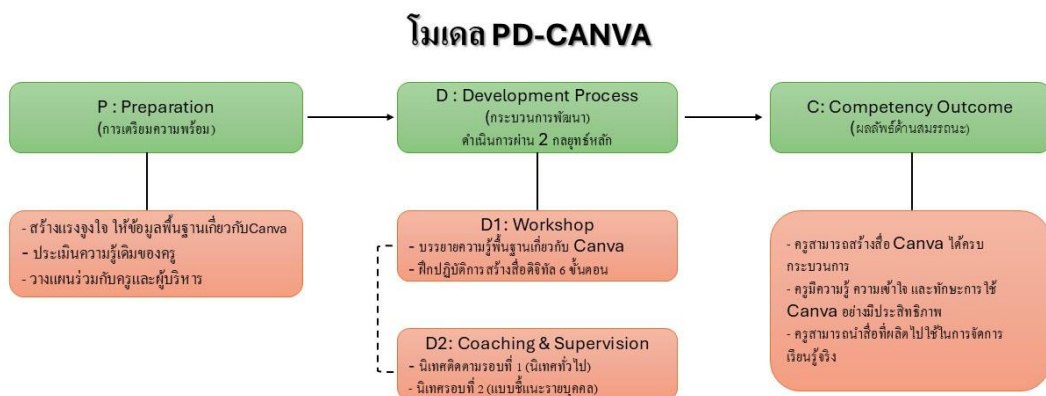
จากการใช้กลยุทธ์การนิเทศติดตาม ผลการพัฒนา พบว่า ครูผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าทุกคน สามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามขั้นตอนที่กำหนด โดย กระบวนการนิเทศภายในที่ดำเนินการภายในระยะเวลา 2 วัน ซึ่งประกอบด้วยการให้คำปรึกษา แนะนำ และกำกับติดตามอย่างใกล้ชิดจากผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าวิชาการ วิทยากร และ ศึกษานิเทศก์ ส่งผลให้ผู้ร่วมศึกษาค้นคว้ามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น และสามารถนำแนวทางไป ประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เป็นเช่นนี้เพราะ การนิเทศภายในมุ่งเน้นการทำงานร่วมกัน ระหว่างผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศภายในโรงเรียนเดียวกัน โดยใช้บริบทจริงในการวิเคราะห์ปัญหาและ พัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งช่วยให้ครูมีความเชื่อมั่น ยอมรับ และเกิดแรงจูงใจในการพัฒนางานของ ตนเองอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับ แนวคิดของ ศุภกร ราชากรกิจ และคณะ (2565) ที่ระบุว่า การ

นิเทศภายในจะประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้บริหาร ผู้นิเทศ และผู้รับการนิเทศ ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ เพื่อยกระดับคุณภาพของครูและสถานศึกษา โดยใช้ความร่วมมือของบุคลากรในโรงเรียนเป็นฐานในการพัฒนาอย่างยั่งยืน

จากการใช้กลยุทธ์การนิเทศแบบชี้แนะ (Coaching) ผลการพัฒนา พบว่า ครูผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าทุกคนสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva ได้ครบถ้วนทั้ง 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสมัครบัญชี 2) การเลือกประเภทงานออกแบบ 3) การเลือกเทมเพลต 4) การปรับแต่งเนื้อหา 5) การจัดองค์ประกอบ และ 6) การบันทึกหรือแชร์ผลงาน โดยเฉพาะผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าคนที่ 2 และคนที่ 5 ซึ่งได้รับคำชี้แนะในด้านการปรับแต่งเนื้อหา ส่งผลให้มีพัฒนาการเด่นชัด และสามารถดำเนินการได้ครบทุกขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เป็นเช่นนี้เพราะ การนิเทศแบบชี้แนะ (Coaching) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการให้คำปรึกษาแบบใกล้ชิดและเฉพาะเจาะจงต่อรายบุคคล โดยผู้นิเทศทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงคอยแนะนำ แนะนำ และติดตามความก้าวหน้าของผู้รับการนิเทศอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาเชิงลึกและยั่งยืน สอดคล้องกับแนวคิดของ สุพรรณณี พันธยศ (2565) ที่กล่าวว่า การนิเทศแบบชี้แนะเป็นกระบวนการนิเทศที่มุ่งเน้นการให้คำแนะนำและสนับสนุนครูอย่างใกล้ชิด เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะ ความรู้ และทัศนคติในการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ ช่วยสร้างความสัมพันธ์แบบร่วมมือระหว่างผู้นิเทศกับผู้ถูกนิเทศ โดยเน้นการฟัง การตั้งคำถาม และการให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์

การนิเทศแบบชี้แนะ (Coaching) เป็นกระบวนการที่สนับสนุนให้ครูได้สะท้อนตนเอง พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา และนำความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การนิเทศแบบชี้แนะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการพัฒนางานของครู เพราะครูรู้สึกได้รับการดูแลและเข้าใจในบริบทงานของตน จึงเป็นกลยุทธ์สำคัญในการพัฒนาครูในยุคปัจจุบันที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยีและรูปแบบการเรียนรู้

## 7. องค์ความรู้ใหม่



โมเดล “PD-CANVA” เป็นกรอบการพัฒนาครูที่ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน เริ่มจากการเตรียมความพร้อม (Preparation) ตามด้วยกระบวนการพัฒนา (Development Process) ที่ประกอบด้วย การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และการนิเทศติดตามแบบชี้แนะ (Coaching) ปิดท้ายด้วยผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Competency Outcome) คือการที่ครูสามารถสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา

ได้อย่างถูกต้อง มีคุณภาพและนำไปใช้จริงในชั้นเรียนได้ ซึ่งโมเดลนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาครูในบริบทอื่นได้อย่างเป็นระบบ

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

8.1.1 ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับครูรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดสรรงบประมาณและทรัพยากรเพื่อสนับสนุนการอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของครูในแต่ละพื้นที่ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

8.1.2 พัฒนาระบบนิเทศและติดตามผลที่เน้นการให้คำแนะนำและการเสริมสร้างสมรรถนะครูอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีการจัดตั้งกลไกนิเทศแบบให้คำชี้แนะ (Coaching) ที่ช่วยส่งเสริมและติดตามการนำความรู้ไปใช้จริงในห้องเรียน รวมทั้งสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ระหว่างครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี

### 8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

8.2.1 บูรณาการการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือสร้างสื่อดิจิทัลในนโยบายการศึกษาระดับชาติ ควรกำหนดให้การใช้เทคโนโลยี เช่น โปรแกรมแคนวา เป็นส่วนหนึ่งของกรอบมาตรฐานสมรรถนะครูและหลักสูตรพัฒนาครู เพื่อให้ครูทุกระดับได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างครบถ้วนและสม่ำเสมอ

### 8.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

8.3.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นเพียงการอบรมเชิงปฏิบัติการระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้น ดังนั้นการวิจัยในครั้งต่อไปควรมีการศึกษารายละเอียดขั้นตอนให้มากกว่านี้

8.3.2 ควรศึกษาสภาพและความต้องการของครูในโรงเรียนในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษา

8.3.3 ควรศึกษาแนวทาง/วิธีการและขั้นตอนอื่น ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในการสร้างสื่ออื่น ๆ ต่อไป

## 9. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). **นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาของประเทศไทย**

**พ.ศ. 2565–2570.** กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.

ธัญชนก จันทร์สว่าง. (2568). ผลของการนิเทศแบบ Coaching ต่อพัฒนาการการสร้างสื่อดิจิทัลของครู. **วารสารการวิจัยและพัฒนาศึกษา.** 10(1). 34-49.

โรงเรียนโคกเครือวิทยา. (2567). **แผนปฏิบัติการโรงเรียนโคกเครือวิทยา ปีการศึกษา 2567.**

ภาพสินธุ์ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพสินธุ์ เขต 2.

ศุภกร ราชากรกิจ และคณะ. (2565). การนิเทศภายในเพื่อส่งเสริมการพัฒนาครู : กรณีศึกษาสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. **วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์.** 18(3). 112-128.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). กรอบแนวทางการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อรองรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สุพรรณิ พันธุ์ศ. (2565). การนิเทศแบบโค้ชซึ่งเพื่อพัฒนาคุณภาพครูในสถานศึกษา. กรุงเทพฯ : สถาบันการศึกษาหนึ่งประเทศไทย.