การพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย*

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA DESIGN USING CANVA FOR GRADE 9 STUDENTS AT YAMA 2 SCHOOL, NONG KHAI

กรณ์ดนัย เทพาขันธ์[1], เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ[2] และ ประยงค์ หัตถพรหม[3]

Korndanai Thephakhan[1], Chawengsak Prueksathewet[2] and Prayong Hattaprom[3]

[1-3]วิทยาลัยพิชญบัณฑิต

[1-3]Pitchayabundit College, Thailand

Corresponding Author's Email: prayong.h2@hotmail.com

Received 28 February 2026; Revised 30 Aril 2025; Accepted 30 Aril 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva และ (2) เปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ การวิจัยใช้รูปแบบการทดลองเบื้องต้น (pre-experimental design) แบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อน–หลัง (one-group pretest–posttest design) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือวิจัยประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva จำนวน 5 แผน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 และ (3) แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อแบบรูบริก มีค่า

Citation:

* กรณ์ดนัย เทพาขันธ์, เชวงศักดิ์ พฤกษเทเวศ และ ประยงค์ หัตถพรหม. (2569). การพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย. วารสารการศึกษาและการพัฒนามนุษย์ในอาเซียน, 1(2), 48-57.

Korndanai Thephakhan, Chawengsak Prueksathewet and Prayong Hattaprom. (2026). Development of Learning Media Design Using Canva for Grade 9 Students at Yama 2 School, Nong Khai. ASEAN Journal of Education and Human Development, 1(2), 48-57.;

Website: https://so16.tci-thaijo.org/index.php/AJEHD

ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ Canva โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58) และ (2) ความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียน ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 9.45$, $p < .05$) สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva มีประสิทธิผลในการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อและผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

คำสำคัญ: การออกแบบสื่อการเรียนรู้, Canva, ทักษะดิจิทัล, ความพึงพอใจ, มัธยมศึกษา

Abstract

This study, entitled “Development of Learning Media Design Using Canva for Grade 9 Students at Yama 2 School, Nong Khai,” aimed to: (1) examine students’ satisfaction with Canva-based instruction and (2) compare their learning media design skills before and after the intervention. A pre-experimental design using a one-group pretest–posttest model was employed. The sample consisted of 20 Grade 9 students selected through purposive sampling.The research instruments included: (1) five Canva-integrated lesson plans, (2) a 20-item achievement test (reliability = 0.82), and (3) a rubric-based media design assessment (reliability = 0.85). Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test.

The findings revealed that (1) students’ overall satisfaction was at a high level ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58), and (2) posttest scores ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) were significantly higher than pretest scores ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) at the .05 level ($t = 9.45$, $p < .05$). These results indicate that Canva-based instruction effectively enhances students’ media design skills and learning outcomes.

Keywords: Learning media design, Canva, Digital skills, Satisfaction, Secondary education

บทนำ

ในบริบทของสังคมดิจิทัล การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต (Partnership for 21st Century Skills P21, 2019) การจัดการเรียนรู้จึงควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน โดยสื่อที่ได้รับการออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำความเข้าใจเนื้อหา แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียระบุว่า การนำเสนอข้อมูลผ่านข้อความร่วมกับภาพและสื่อกราฟิก จะช่วยเสริมสร้างกระบวนการรับรู้และการจดจำของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น (Mayer, 2009) อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาบริบทการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาพบว่า นักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบ การสื่อความหมาย และการใช้เครื่องมือดิจิทัล

โปรแกรม Canva เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการออกแบบสื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีรูปแบบการใช้งานที่ง่าย สะดวก และมีเทมเพลตที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับบริบทการเรียนรู้ (Canva, 2023) การนำ Canva มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงมีศักยภาพในการส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียน นอกจากนี้ งานวิจัยในประเทศยังสนับสนุนว่า การใช้สื่อดิจิทัลและเครื่องมือออกแบบสามารถช่วยเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2562; ทิศนา แขมมณี, 2560)

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ยังมีข้อจำกัดในด้านการศึกษาการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะในบริบทของสถานศึกษาท้องถิ่น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย เพื่อพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าว และเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน

อันจะนำไปสู่แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับบริบทของการศึกษาไทยในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Canva

สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental research) โดยใช้รูปแบบ One Group Pretest–Posttest Design เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ต่อทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโรงเรียนยาม่า 2 หนองคาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากนักเรียนที่กำลังเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาการทดลอง

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva จำนวน 5 แผน ใช้เวลาเรียนรวม 10 ชั่วโมง โดยผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาการออกแบบสื่อ มีการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try-out) และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ได้ค่าเท่ากับ 0.82 3) แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ เป็นแบบรูบริก (Rubric Scoring) 4 ระดับ จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบ การใช้สี ความชัดเจนของเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อ โดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s alpha) ได้ค่าเท่ากับ 0.85

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

3.1 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ตามแผนที่กำหนด

3.3 ประเมินทักษะการออกแบบสื่อของนักเรียนระหว่างและหลังการจัดกิจกรรม

3.4 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบชุดเดิม

3.5 รวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้

4.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์ระดับทักษะ

4.2 การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ (Dependent Samples t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน เกณฑ์การแปลผลระดับคะแนนใช้เกณฑ์ 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.35	0.60	มาก
ด้านการใช้โปรแกรม Canva	4.40	0.55	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.30	0.59	มาก
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.25	0.57	มาก
รวมเฉลี่ย	**4.32**	**0.58**	**มาก**

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.32, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการใช้โปรแกรม Canva มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.40) รองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.35) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}$ = 4.30) และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.25) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva สามารถสร้างความพึงพอใจแก่ผู้เรียนในทุกมิติ

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียนโดยใช้โปรแกรม Canva

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบสื่อก่อนและหลังเรียน

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	p-value
ก่อนเรียน	20	11.20	2.15	9.45	.000*
หลังเรียน	20	17.85	1.80		

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{x}$ = 17.85, S.D. = 1.80) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.20, S.D. = 2.15) อย่างชัดเจน และเมื่อทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติ t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 9.45$, $p < .05$) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้

โปรแกรม Canva สามารถพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 3 ระดับความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ (Rubric)

ด้านการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ความคิดสร้างสรรค์	4.35	0.60	ดี
การจัดองค์ประกอบ	4.30	0.58	ดี
การใช้สี	4.25	0.62	ดี
ความชัดเจนของเนื้อหา	4.20	0.65	ดี
ความเหมาะสมของสื่อ	4.30	0.60	ดี
รวมเฉลี่ย	**4.28**	**0.62**	**ดี**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x}$ = 4.28, S.D. = 0.62) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{x}$ = 4.35) รองลงมาคือด้านการจัดองค์ประกอบและความเหมาะสมของสื่อ ($\bar{x}$ = 4.30) แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อได้อย่างเหมาะสมหลังการใช้โปรแกรม Canva

อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย สามารถอภิปรายเชิงลึกโดยเชื่อมโยงกับงานวิจัยร่วมสมัยได้ดังนี้

1. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้โดยใช้ Canva ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva อยู่ในระดับมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพผล ดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2562) ที่พบว่า การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สามารถเพิ่มแรงจูงใจและความพึงพอใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ทิศนา แขมมณี (2560) ซึ่งเสนอว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้สื่อที่หลากหลาย จะช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่

มีความหมาย และเพิ่มระดับความพึงพอใจของผู้เรียนในบริบทการใช้เครื่องมือดิจิทัลโดยตรง งานวิจัยของ สุพัตรา อินทร์แก้ว (2565) พบว่า การใช้โปรแกรม Canva ในการจัดการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก เนื่องจากใช้งานง่าย มีความสวยงาม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อได้ด้วยตนเอง

2. การพัฒนาความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการออกแบบสื่อของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Canva ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจารณ์ พานิช (2555) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ “ลงมือปฏิบัติจริง” และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งสอดคล้องกับงานของ พรทิพย์ ศิริสุข (2564) ที่พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญนอกจากนี้ งานวิจัยของ กัญญารัตน์ บุญมี (2566) ยังพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือออกแบบสื่อ เช่น Canva มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการสร้างสื่อสูงกว่ากลุ่มที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนยาม่า 2 จังหวัดหนองคาย สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva มีประสิทธิผลในการพัฒนาผู้เรียนทั้งในมิติด้านทักษะและทัศนคติ กล่าวคือ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก และมีความสามารถในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สามารถยกระดับสมรรถนะด้านการออกแบบ การคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ด้านการจัดการเรียนการสอน ควรส่งเสริมให้ครูนำโปรแกรม Canva หรือเครื่องมือดิจิทัลที่มีลักษณะใกล้เคียงมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบและการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ด้านการพัฒนาผู้เรียน ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างผลงานจริง เช่น การออกแบบอินโฟกราฟิก งานนำเสนอ หรือสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

3.ด้านการสนับสนุนจากสถานศึกษา สถานศึกษาควรสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ และบัญชีใช้งานโปรแกรม รวมถึงการพัฒนาศักยภาพครูในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

4. ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ ควรใช้การประเมินแบบหลากหลาย เช่น การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และการใช้รูบริก (Rubric) เพื่อสะท้อนความสามารถของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายขนาดกลุ่มตัวอย่างและใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความสามารถในการอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้าง

2. ควรใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแท้ (True Experimental Design) หรือการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาตัวแปรเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ หรือสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียน

4. ควรเปรียบเทียบเครื่องมือดิจิทัลประเภทต่าง ๆ เช่น Canva, PowerPoint, หรือ AI tools เพื่อศึกษาประสิทธิผลเชิงเปรียบเทียบ

5. ควรศึกษาผลระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อวิเคราะห์ความคงทนของทักษะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2562). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 21). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

สุพัตรา อินทร์แก้ว. (2565). การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารการศึกษาไทย*, 19(2), 45–58.

พรทิพย์ ศิริสุข. (2564). การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. *วารสารครุศาสตร์*, 49(3), 112–126.

กัญญารัตน์ บุญมี. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีต่อทักษะการออกแบบสื่อของนักเรียน. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 16(1), 78–92.

Canva. (2023). *Canva for Education: Empowering creativity in the classroom*. Retrieved from https://www.canva.com/education/

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Partnership for 21st Century Skills (P21). (2019). *Framework for 21st century learning.* Retrieved from http://www.battelleforkids.org/networks/p21

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO.