การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์
Developing Teaching Media Production Skills with Canva Animation for Teachers in Buriram

อรนุช ศรีคำ
ชนิสรา ไกรสีห์
ทรรศนันท์ ชินศิริพันธุ์
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Oranut Srikham
Chanitsara Kraisee
Tassanan Chinsiriphan
Faculty of Education, Buriram Rajabhat University
Email: oranut.sk@bru.ac.th

รับบทความ: 11 ตุลาคม 2568; แก้ไขบทความ 13 พฤศจิกายน 2568; ตอบรับบทความ: 18 พฤศจิกายน 2568
Received: October 11, 2025; Revised: November 13, 2025; Accepted: November 18, 2025

บทคัดย่อ

การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน 2) พัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation 3) ประเมินติดตามผลการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation ผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอนเป็นครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) จำนวน 360 คน และครูที่สนใจเข้าร่วมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ จำนวน 66 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1. แบบสอบถาม 2. แบบประเมินสื่อการสอน 3. แบบประเมินติดตามผลการใช้สื่อ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับความสำคัญ Priority Needs Index แบบปรับปรุง ($PNI_{Modified}$) และสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอนสำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า มีสภาพการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนในปัจจุบันอยู่ในระดับมาก แต่ยังต่ำกว่าสภาพที่พึงประสงค์ในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านความพร้อมของสื่อการสอน ($PNI_{Modified}$ = 0.26) รองลงมาเป็นด้านความทันสมัยของสื่อการสอน และการนำสื่อมาใช้ในห้องเรียน ($PNI_{Modified}$ = 0.19) และด้านความหลากหลายของสื่อการสอน ($PNI_{Modified}$ = 0.18) 2) ผลการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = .68) 3) ผลการติดตามการพัฒนาครูหลังได้รับการอบรม พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = .46)

คำสำคัญ : ทักษะการผลิตสื่อ; การผลิตสื่อการสอน; แคนวาแอนนิเมชัน

Abstract

Development of Teaching Media Production Skills with Canva Animation for Teachers in Buriram Province. The objectives of this study were: 1) to study teachers' teaching practices regarding the use of teaching media; 2) to develop teaching media production skills with Canva Animation; and 3) to evaluate and monitor the use of teaching media with Canva Animation. The data providers regarding teaching management conditions were teachers under the Secondary Education Service Area Office of Buriram Province, using simple random sampling, totaling 360 people, and teachers who were interested in participating in the development of media production skills, totaling 66 people. The research instruments included:1 . Questionnaires; 2. Teaching Media Evaluation Forms; and 3. Media Use Evaluation Forms. The research statistics used included data analysis using the modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$) and basic statistics including means and standard deviations.

The results of the study revealed that: 1) The teaching management conditions of teachers regarding the use of teaching media for teachers in Buriram Province found that the teaching management conditions with current teaching media were at a high level, but still lower than the desired conditions in every aspect, especially the readiness of teaching media ($PNI_{Modified}$ = 0.26), followed by the modernity of teaching media and the use of media in the classroom ($PNI_{Modified}$ = 0.19), and the diversity of teaching media ($PNI_{Modified}$ = 0.18). 2) The results of developing teaching aid production skills with Canva Animation for teachers in Buriram Province revealed that overall results were at a high level ($\bar{x}$= 3.99, S.D. = .68) 3) The results of following up on teacher development after training revealed that overall results were at the highest level ($\bar{x}$= 4.70, S.D. = .46)

Keywords: Media Production Skills; Production of teaching media; Canva Animation

บทนำ

ยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันทำให้การเรียนการสอนมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในรูปแบบของสื่อต่างๆ ทั้งวิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน รวมไปถึงแอปพลิเคชัน โดยการใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน โดยเป็นอีกช่องทางที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างไม่จำกัด อีกทั้งยังสะดวกผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนได้ทุกที่ตามต้องการ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม (กรกนก คลังบุญครอง. 2555: 13) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยีในรูปแบบห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classes) มาใช้ในการเรียนการสอน ทำให้ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งแบ่งปันความรู้ความชำนาญ และทักษะความสามารถต่างๆ ร่วมกัน

การส่งเสริมให้ผู้สอนมีทักษะการผลิตสื่อการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะสื่อการสอนถือเป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของชาติ และตามเป้าหมาย

การปฏิรูปการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มีเป้าหมายสำคัญ คือ 1) สร้างคุณภาพคนไทยให้สามารถเรียนรู้ พัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้ ด้วยความใฝ่ รู้และทักษะที่เหมาะสม 2) คนไทยเป็นคนดีมีคุณธรรม และ 3) สร้างเสริมคุณภาพการเรียนรู้ เพื่อสร้างสัมมาชีพในพื้นที่ ลดความเหลื่อมล้ำ และพัฒนากำลังคนให้เป็นที่ต้องการเหมาะสมกับพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (รัตนาภรณ์ จันทรา, กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ และภราดร เสถียรไชยกิจ. 2564: 303) การพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพครูให้มีสมรรถนะทั้งด้านการจัดการเรียนรู้ ด้วยภาษาและดิจิทัล สามารถปรับวิธีการเรียนการสอนและการใช้สื่อ ที่ทันสมัย ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องเป็นผู้คิด ผู้สร้างและออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพมาตรฐานและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการนำสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย มีเนื้อหาน่าสนใจมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้แก่นักเรียน สื่อการเรียนรู้จึงเป็นสื่อกลางที่ช่วยในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของครูผู้สอน (ชินวัจน์ งามวรรณากร. 2562 : 2-3)

แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560–2579) ให้ความสำคัญว่าการจัดการศึกษานั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาบุคคลให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่ในปัจจุบันและเหมาะสมกับกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษานั้นมีความสำคัญ สามารถสร้างความได้เปรียบเพื่อการแข่งขันอย่างมั่นคงในเวทีโลกภายใต้ระบบ เศรษฐกิจและสังคมในยุคปัจจุบัน ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนาการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลกควบคู่กับอัตลักษณ์ของประเทศ โดยให้ระบบการศึกษาเป็น กลไกหลักของการขับเคลื่อนประเทศ หรือเรียกว่าคนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมี คุณภาพดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560: 1-4)

ปัจจุบันรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนได้เปลี่ยนแปลงไปมากด้วยปัจจัยที่หลากหลายผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้เรียนแค่ในห้องสี่เหลี่ยมเท่านั้น ที่มีครูยืนสอนหน้าชั้นและจดตามที่ครูบอกเช่นในอดีต แต่มีรูปแบบการ จัดการศึกษาในปัจจุบันที่หลากหลาย มีสื่อในรูปแบบใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา ครูผู้สอนต้องมีประสบการณ์ในการจัดการ เรียนรู้แบบใหม่สร้างสีสัน ดึงดูดความสนใจเปิดโลกการเรียนรู้ที่กว้างไกลให้กับนักเรียนด้วยการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ เพื่อถ่ายทอดความรู้ไปสู่นักเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงมีการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการเข้ากับกับเนื้อหาสาระทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ในลักษณะของระบบดิจิตอล การจัดทำนวัตกรรมทางการศึกษาจึงต้องมีการสนับสนุนจากหลายฝ่าย โรงเรียนควรส่งเสริมให้ครูได้รับความรู้ในการจัดการและพัฒนานวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน (อัจศรา ประเสริฐสิน, เทพสุดา จิวตระกูล และจอย ทองกล่อมศรี. 2560 : 85-86)

จังหวัดบุรีรัมย์มีบริบทในการจัดการศึกษาที่หลากหลาย ทั้งพื้นที่ชุมชนเมือง พื้นที่ชนบท และพื้นที่ชายแดนบางส่วน ครูจำนวนหนึ่งยังมีข้อจำกัดด้านความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อผลิตสื่อการสอน การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ หรือการสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมีผลต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา โดยเฉพาะความจำเป็นในการนำนวัตกรรมและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศ

เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การจัดการเรียนการสอนในจังหวัดบุรีรัมย์ก็เช่นเดียวกัน ได้มีการนำเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน รวมทั้งห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classes) มาใช้มากขึ้น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนตามแนวคิดการศึกษายุคดิจิทัล การใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น ซึ่งจากการรายงานปัญหาและความท้าทายของระบบการศึกษาจากแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560–2579 กล่าวว่า กลุ่มเด็กวัยเรียน ยังมีปัญหาด้านความสามารถทางเชาว์ปัญญา (IQ) และความฉลาดทาง อารมณ์ (EQ) เด็กวัยเรียนของไทยส่วนใหญ่มี IQ ที่ต่ำกว่าค่ากลางมาตรฐานสากล ขณะที่ EQ มีคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าระดับปกติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2560: 68)

สื่อการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาและเติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยในปัจจุบันนี้ Canva เป็นเครื่องมือที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคดิจิทัล เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสำหรับการออกแบบกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อมัลติมีเดียหรืองานต่าง ๆ ได้อย่างง่ายมีขั้นตอนการทำงานไม่ซับซ้อน ดังนั้นครูผู้สอนสามารถออกแบบสื่อการเรียนการสอนได้หลากหลาย มีประสิทธิภาพ ด้วยรูปแบบที่ทันสมัย กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี และเข้าถึงเนื้อหาความรู้ ได้ง่ายเกิดการเรียนรู้ด้วยภาพ และสนุกสนานกับการเรียน จากความสำคัญที่กล่าวมาเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะเพื่อพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อเป็นการพัฒนาครูให้สามารถออกแบบสื่อการเรียนการสอนได้หลากหลาย มีประสิทธิภาพด้วยรูปแบบที่ทันสมัย กระตุ้นความสนใจของนักเรียน และทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้พัฒนาการในด้านการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กระตุ้นความสนใจขอผู้เรียน และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์
3. เพื่อประเมิน ติดตามผลการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์

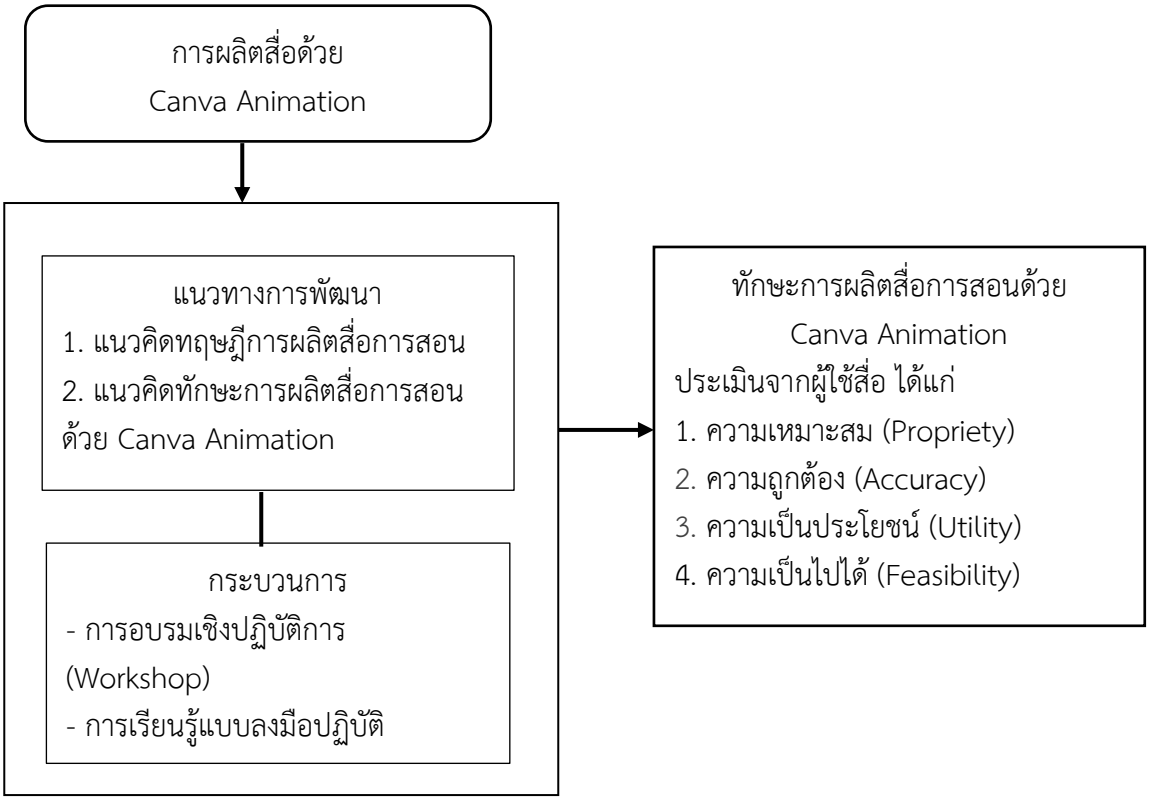
การทบทวนวรรณกรรม

การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation ในครั้งนี้ เน้นให้ครูมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการผลิตสื่อการสอนที่ดีขึ้น จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า สื่อการสอนเป็นเครื่องมือที่ทำให้การสอนของครูสามารถสื่อความไปถึงผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดตามทฤษฎีการพัฒนา ทักษะการผลิตสื่อการสอน จากแนวคิดของ วัชรพล วิบูลยศริน (2556), สำเนา หมื่นแจ่ม (2558), Edgar Dale (1969) โดยกระบวนการออกแบบการผลิตสื่อที่ชัดเจนและมีระบบตั้งแต่การเตรียมข้อมูล การวางแผนการออกแบบ จนถึงการนำไปใช้และการประเมินผล เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด การออกแบบสื่อควรพิจารณาความน่าสนใจของข้อมูล รวมถึงรูปแบบที่ใช้งานง่ายและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการติดตามผลและปรับปรุงสื่อให้สอดคล้องกับความหลากหลาย ของผู้เรียนจะช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องตามแนวคิดของ อนุพันธ์ ฉลูทอง และบุญรัตน์ แผลงศร (2567), ดุสิต ขาว

เหลือง และอภิชาติ อนุกูลเวช. (2562). รัตนาภรณ์ จันทรา กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ และภราดร เสถียรไชยกิจ (2564) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการผลิตสื่อที่ประกอบด้วย 1) Action (การกระทำ) คือ การสำรวจและค้นหาข้อมูล เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในหลักการผลิตสื่อการสอน 2) Active (สร้างองค์ความรู้) คือ การแลกเปลี่ยนความรู้ การอธิบายและลงข้อสรุปร่วมกันถึง หลักการและวิธีการผลิตสื่อการสอน 3) Application (การประยุกต์ใช้) คือ ขั้นนำไปประยุกต์ใช้ โดยการพยายามลงมือปฏิบัติ หรือออกแบบสื่อการสอน และ4) Assessment (การประเมิน) เป็นการติดตามความก้าวหน้าผลการดำเนินการ ผลิตสื่อการสอนซึ่งเป็นการประเมินผลการผลิตสื่อ การสอนของผู้เรียนที่ได้ออกแบบ และผลิตสื่อการสอน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการเชิงวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R&D) ซึ่งเหมาะสมกับการสร้างนวัตกรรมและการพัฒนาศักยภาพบุคลากรทางการศึกษา รายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2567 จำนวน 3,008 คน จากโรงเรียนทั้งหมด 66 โรงเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์. 2567: 6-9)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์ โดยการใช้สูตรหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ (Yamane, 1973: 727) ที่ระดับค่าความคาดเคลื่อน 5% ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 353 คน เพื่อลดความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากการเก็บข้อมูลจึงได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพิ่มเป็นจำนวนทั้งสิ้น 360 คน การวิจัยนี้จะใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling)

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์ จำนวน 66 คน ที่สนใจเข้าร่วมกระบวนการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 3 ฉบับ ดังนี้

2.1 แบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (Index of Item Objective Congruence) จากการตรวจสอบ พบว่า ผ่านการพิจารณาทุกข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกด้วยวิธี Item total Correlation มีค่าตั้งแต่ 0.36- 0.73 และหาความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.97

2.2 แบบประเมินสื่อการสอนด้วย Canva Animation ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมของภาพและเสียง ความสัมพันธ์ของแอนิเมชันกับเนื้อหา การวางโครงสร้างของเนื้อหา และความน่าสนใจของการนำเสนอ ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (Index of Item Objective Congruence) จากการตรวจสอบ พบว่า แบบประเมินผ่านการพิจารณาทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเหมาะสม ด้านความถูกต้อง ด้านความเป็นประโยชน์ และด้านความเป็นไปได้ ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (Index of Item Objective Congruence) จากการตรวจสอบ พบว่า ผ่านการพิจารณาทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.67-1.00 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกด้วยวิธี Item total Correlation มีค่าตั้งแต่ 0.64- 0.93 และหาความเชื่อมั่นด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.98

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอนโดยการสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ต่อการใช้สื่อประกอบการสอน มีขั้นตอน ดังนี้

1. ทำหนังสือขอเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยถึงผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์

2. ผู้วิจัยประสานกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์ เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถาม

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามแบบออนไลน์ด้วย Google Form

4. ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วนของข้อมูลการตอบคำถาม เพื่อเตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์

ระยะที่ 2 อบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ มีขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือประชาสัมพันธ์บุคลากรเข้าร่วมโครงการอบรม ถึงผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์

2. ดำเนินการอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ ระยะเวลา 2 วัน รวม 14 ชั่วโมง รายละเอียด ดังนี้

วันที่ 1 แนะนำ Canva และการประยุกต์ใช้ในงานสื่อการสอน การออกแบบสื่อการสอนเชิงสร้างสรรค์ด้วย Canva การสร้างภาพเคลื่อนไหว และฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟ

วันที่ 2 ฝึกปฏิบัติการพากย์เสียงและใส่เอฟเฟกต์ใน Canva Animation นำเสนอสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นและรับข้อเสนอแนะ ปรับปรุงสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นตามคำแนะนำของวิทยากร

3. ประเมินผลการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation จากผลงานของครูด้วยแบบประเมินสื่อการสอนด้วย Canva Animation

ระยะที่ 3 การติดตามผลการพัฒนาครูหลังได้รับการอบรมพัฒนา ด้วยแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation มีขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ติดตามผลการพัฒนาครูหลังได้รับการอบรมพัฒนาถึงผู้อำนวยการโรงเรียน

2. ดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของผลการพัฒนาครู ผู้เข้ารับการอบรมด้วยแบบสอบถามผลหลังเข้ารับการอบรมโครงการ

3. วิเคราะห์ผลการประเมินความคิดเห็นผลการพัฒนาครูผู้เข้ารับการอบรม

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (Modified Priority Needs Index: $PNI_{Modified}$) (สุวิมล ว่องวาณิช. 2558: 279) วิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินสื่อการสอนด้วย Canva Animation และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด. 2554:163)

ผลการวิจัย

การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 สภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ นำเสนอตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการ ใช้สื่อประกอบการสอน

ข้อ ประเด็นพิจารณา	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		PNI Modified	ลำดับ
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
ความพร้อมของสื่อการสอน	3.51	.82	4.42	.68	0.26	1
การนำสื่อการสอนมาใช้ในห้องเรียน	3.81	.76	4.52	.61	0.19	2
ด้านผลการใช้สื่อการสอนต่อการเรียนรู้ของนักเรียน	4.01	.76	4.63	.53	0.15	4
ความหลากหลายของสื่อการสอน	3.86	.79	4.55	.59	0.18	3
ความทันสมัยของสื่อการสอน	3.86	.76	4.58	.56	0.19	2

จากตารางที่ 1 พบว่า ครูในจังหวัดบุรีรัมย์มีสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนอยู่ในระดับมาก แต่ยังต่ำกว่าสภาพที่พึงประสงค์ในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านความพร้อมของสื่อการสอน (PNI Modified = 0.26) รองลงมาเป็นด้านความทันสมัยของสื่อการสอน และการนำสื่อมาใช้ในห้องเรียน (PNI Modified = 0.19) และด้านความหลากหลายของสื่อการสอน (PNI Modified = 0.18) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์

ตารางที่ 2 ผลการประเมินสื่อการสอน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		แปลค่า
		$\bar{X}$	S.D.	
1	ความเหมาะสมของภาพและเสียง	4.11	.89	มาก
2	ความสัมพันธ์ของแอนิเมชันกับเนื้อหา	3.62	.66	มาก
3	การวางโครงสร้างของเนื้อหา	4.06	.57	มาก
4	ความน่าสนใจของการนำเสนอ	4.18	.62	มาก
	รวม	**3.99**	**.68**	**มาก**

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินสื่อการสอนด้วย Canva Animation ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = .68) ด้านที่มีผลการประเมินสูงสุดคือด้าน ความน่าสนใจของการนำเสนอ ($\bar{x}$ = 4.18, S.D. = .62) รองลงมาเป็นความเหมาะสมของภาพและเสียง ($\bar{x}$ = 4.11, S.D. = .89) และการวางโครงสร้างของเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.06, S.D. = .57) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการติดตามการพัฒนาครูหลังได้รับการอบรม ข้อมูลดังตาราง

ตารางที่ 3 ผลการประเมินการติดตามการพัฒนาสื่อการสอนด้วย Canva

ลำดับที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		แปลค่า
		$\bar{X}$	S.D.	
ด้านความเหมาะสม		**4.70**	**.47**	**มากที่สุด**
1	Canva เป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและสะดวกต่อการออกแบบสื่อ	4.67	.47	มากที่สุด
2	เทมเพลตสำเร็จรูปของ Canva ช่วยลดเวลาในการผลิตสื่อการสอน	4.77	.42	มากที่สุด
3	Canva สามารถช่วยให้สื่อการสอนมีความสวยงามและดึงดูดผู้เรียน	4.81	.40	มากที่สุด
4	การออกแบบสื่อด้วย Canva สามารถตอบโจทย์การเรียนการสอนที่ทันสมัย	4.68	.47	มากที่สุด
5	Canva สามารถใช้ผลิตสื่อการสอนที่มีความหลากหลาย เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอ และโปสเตอร์	4.75	.43	มากที่สุด
6	Canva เหมาะสมสำหรับครู/อาจารย์และนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานด้านการออกแบบ	4.52	.64	มากที่สุด
7	การใช้ Canva ช่วยเพิ่มความสะดวกในการสร้างสื่อสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์	4.73	.45	มากที่สุด
ด้านความถูกต้อง		**4.61**	**.58**	**มากที่สุด**
8	การจัดวางองค์ประกอบใน Canva ส่งผลให้สื่อที่ผลิตมีความสมดุลและเข้าใจง่าย	4.62	.49	มากที่สุด
9	Canva มีเครื่องมือช่วยให้การจัดรูปแบบเนื้อหาถูกต้องและเป็นระเบียบ	4.69	.46	มากที่สุด
10	Canva ช่วยให้การแสดงข้อมูลเชิงภาพ เช่น แผนภูมิ หรืออินโฟกราฟิก มีความชัดเจนและแม่นยำ	4.69	.57	มากที่สุด
11	การใช้ Canva ช่วยให้การออกแบบสื่อมีความเป็นมืออาชีพและลดข้อผิดพลาดในการนำเสนอ	4.69	.46	มากที่สุด
12	Canva มีเครื่องมือช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ เช่น ตัวสะกด หรือการจัดวางเนื้อหา	4.49	.75	มาก
13	การใช้ Canva สามารถลดโอกาสเกิดข้อผิดพลาดในการผลิตสื่อ เช่น การจัดเรียงข้อความหรือรูปภาพผิดตำแหน่ง	4.45	.75	มาก
ด้านความเป็นประโยชน์		**4.74**	**.47**	**มากที่สุด**
14	สื่อที่ผลิตด้วย Canva ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากขึ้น	4.75	.52	มากที่สุด

ลำดับที่	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		แปลค่า
		$\bar{X}$	S.D.	
15	Canva ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาในการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น	4.71	.53	มากที่สุด
16	Canva ช่วยให้ครูและนักเรียนสามารถออกแบบสื่อการสอนที่สร้างสรรค์ได้เอง	4.69	.46	มากที่สุด
17	สื่อที่ออกแบบด้วย Canva สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.70	.54	มากที่สุด
18	สื่อที่สร้างด้วย Canva สามารถนำไปใช้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น เอกสาร, วิดีโอ, สื่อออนไลน์	4.73	.45	มากที่สุด
19	Canva ช่วยให้สามารถผลิตสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับได้ง่ายขึ้น	4.74	.45	มากที่สุด
20	โดยรวมแล้ว Canva เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการผลิตสื่อการสอน	4.86	.34	มากที่สุด
ความเป็นไปได้		**4.75**	**.44**	**มากที่สุด**
21	Canva เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการผลิตสื่อการสอนได้จริง	4.84	.36	มากที่สุด
22	การใช้ Canva สามารถนำไปปรับใช้กับการเรียนการสอนได้ทุกระดับชั้น	4.79	.41	มากที่สุด
23	Canva สามารถใช้ผลิตสื่อการสอนได้ทั้งในรูปแบบเอกสารดิจิทัลและสื่อสิ่งพิมพ์	4.79	.41	มากที่สุด
24	Canva มีความพร้อมและรองรับการใช้งานได้บนอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน	4.81	.40	มากที่สุด
25	Canva มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับใช้ได้กับการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชา	4.66	.48	มากที่สุด
26	การใช้ Canva ในการออกแบบสื่อสามารถทำได้โดยใช้เวลาที่เหมาะสมและไม่ยุ่งยากจนเกินไป	4.69	.54	มากที่สุด
27	โดยรวมแล้ว Canva มีความเป็นไปได้สูงในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยผลิตสื่อการสอนในระยะยาว	4.67	.47	มากที่สุด
รวม		**4.70**	**.49**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการประเมินการติดตามการพัฒนาสื่อการสอนด้วย Canva ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = .46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีผลการประเมินสูงสุดคือ ด้านความเป็นไปได้ ($\bar{x}$ = 4.75, S.D. = .44) รองลงมาเป็นด้านความเป็นประโยชน์ ($\bar{x}$ = 4.74, S.D. = .47) และด้านความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = .47) ตามลำดับ

สรุปผล

จากการศึกษาการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. สภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ครูในจังหวัดบุรีรัมย์มีสภาพปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนอยู่ในระดับมาก แต่ยังต่ำกว่าสภาพที่พึงประสงค์ในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านความพร้อมของสื่อการสอน ($PNI_{Modified}$ = 0.26) รองลงมาเป็นด้านความทันสมัยของสื่อการสอน และการนำสื่อมาใช้ในห้องเรียน ($PNI_{Modified}$ = 0.19) และด้านความหลากหลายของสื่อการสอน ($PNI_{Modified}$ = 0.18) ตามลำดับ

2. ผลการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation สำหรับครูในจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ผลการประเมินสื่อการสอนด้วย Canva Animation ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = .68) ด้านที่มีผลการประเมินสูงสุดคือด้าน ความน่าสนใจของการนำเสนอ ($\bar{x}$ = 4.18, S.D. = .62) รองลงมาเป็นความเหมาะสมของภาพและเสียง ($\bar{x}$ = 4.11, S.D. = .89) และการวางโครงสร้างของเนื้อหา ($\bar{x}$ = 4.06, S.D. = .57) ตามลำดับ

3. ผลการติดตามการพัฒนาครูหลังได้รับการอบรม พบว่า ผลการประเมินการติดตามการพัฒนาสื่อการสอนด้วย Canva ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = .46) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีผลการประเมินสูงสุดคือ ด้านความเป็นไปได้ ($\bar{x}$ = 4.75, S.D. = .44) รองลงมาเป็นด้านความเป็นประโยชน์ ($\bar{x}$ = 4.74, S.D. = .47) และด้านความเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = .47) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. สภาพการจัดการเรียนการสอนของครูเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบการสอน ผลการวิจัย พบว่าครูในจังหวัดบุรีรัมย์มีการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการสอนอยู่ในระดับมาก แต่ยังต่ำกว่าสภาพที่ พึงประสงค์ในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านความพร้อมของสื่อการสอน ($PNI_{Modified}$ = 0.26) แสดงให้เห็นว่า ยังมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและความพร้อมในการเข้าถึงสื่อ เช่น งบประมาณสนับสนุนในการจัดทำสื่อแหล่งเรียนรู้ หรืออุปกรณ์สนับสนุนด้านเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะภรณ์ แสงทอง และคณะ (2566) ได้ศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พบว่า สภาพปัจจุบันและความต้องการการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อจัดลำดับตามความต้องการการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครูที่ต้องการได้รับการส่งเสริม คือ ด้านการวิจัยสร้างนวัตกรรมและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดา มงคลสิทธิ์ (2568) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนอยู่ในระดับมาก ดังนั้นจึงควรมีกระบวนการสนับสนุนให้ครูมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้ ด้านนี้ให้เพิ่มมากขึ้น เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้น อย่างรวดเร็วทำให้ระบบการศึกษาต้องมีการปรับตัว และเปลี่ยนแปลงไปด้วยตลอดเวลาเพื่อเตรียมความพร้อมให้เยาวชนมีทักษะที่จำเป็น ครูจึงต้องพัฒนาตนเองด้านการวิจัย สร้างนวัตกรรม และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนา

ตนเองและนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน ดังการศึกษาของนันธิดา ปฏิวรณ์, ภาณุพงศ์ บุญรมย์ และพงษ์ธร สิงห์พันธ์ (2564) ได้ศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า ผลการปฏิบัติตามรูปแบบการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี ดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาหลังการฝึกอบรมผู้บริหารมีทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation ครูที่เข้าร่วมการพัฒนามีผลการประเมินสื่อการสอนอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.99, S.D. = 0.68) โดยเฉพาะในด้านความน่าสนใจของการนำเสนอ ($\bar{x}$ = 4.18, S.D. = 0.62) สะท้อนให้เห็นว่า Canva Animation มีเทมเพลตที่สวยงาม ใช้สีที่โดดเด่น และมีองค์ประกอบภาพที่เหมาะสม ส่งผลให้สื่อมีความน่าสนใจและมีความสวยงามดึงดูดสายตา และสามารถออกแบบสื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ จันทรา, กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ และภราดร เสถียรไชยกิจ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการผลิตสื่อการสอน พบว่า ผลการประเมินผลงานการผลิตสื่อการสอนของผู้เรียน คะแนนเต็ม 45 คะแนน โดยแบ่งเป็นด้านเนื้อหา 15 คะแนน และด้านเทคนิค 30 คะแนน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้คะแนนรวมเฉลี่ยที่ 34.63 คิดเป็นร้อยละ 76.96 ซึ่งสอดคล้องกับ เสาวลักษณ์ จีนเมือง, จิรศักดิ์ แซ่โค้ว และญาณิศา บุญจิตร์ (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาสมรรถนะครูด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 พบว่า ชุดพัฒนาสมรรถนะครูด้านการใช้ ICT มี ประกอบด้วย ชุดที่ 1 ความรู้พื้นฐานด้าน ICT ชุดที่ 2 การรู้เท่าทัน ICT ชุดที่ 3 การประยุกต์ใช้ ICT ในการจัดการเรียนรู้ และชุดที่ 4 คุณธรรมจรรยาบรรณในการใช้ ICT ผลการพัฒนาสมรรถนะครู ด้านการใช้ ICT พบว่า ครูมีสมรรถนะด้านการใช้การใช้ ICT หลังการเข้ารับการพัฒนาอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเพิ่มขึ้นหลังจากใช้ชุดพัฒนาสมรรถนะครูด้านการใช้ ICT

3. ผลการติดตามการพัฒนาครูหลังการอบรมผลการติดตามพบว่าครูสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = 0.46) แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนด้วย Canva Animation (Workshop) มีประสิทธิผลและสามารถเสริมสร้างสมรรถนะของครูได้ตรงตามเป้าหมาย ทั้งนี้สอดคล้องกับคณิศร จี้กระโทก (2564) ที่กล่าวว่าจากอดีตที่ผู้สอนนั้นจะต้องยืนอยู่หน้าชั้นเรียน โดยมีอุปกรณ์ในการช่วยสอน คือ กระดานดำ ชอล์ก และเครื่องฉาย เพื่อช่วยในการเรียนการสอน เมื่อเวลาผ่านมาจึงได้มีการพัฒนาเปลี่ยนเป็นกระดานไวบอร์ด ปากกาเคมี และเครื่องโปรเจคเตอร์เข้ามาแทนที่ ซึ่งในรูปแบบการเรียนการสอนยังคงต้องใช้ห้องเรียนเป็นสถานที่ ในการจัดการเรียนการสอน และครูผู้สอนยังคงเป็นคนหลักในการให้ความรู้เหมือนเช่นในอดีต แต่ในปัจจุบันโลกที่ไร้พรมแดนไม่จำกัดการเรียนรู้ แต่เฉพาะในห้องเรียน การเรียนรู้สามารถทำผ่านโลกออนไลน์ หรือทุกที่ที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สมาร์ตโฟน การใช้เทคโนโลยีได้เข้ามาช่วยสนับสนุนการเรียนการสอน ด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบเครือข่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Keser et al., (2012) กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมสามารถช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและบรรยากาศในชั้นเรียนได้ นอกจากนี้ด้านการสร้างสื่อการเรียนการสอน ซึ่งได้รับค่าเฉลี่ยสูงเป็นอันดับสาม แสดงถึงความสามารถของครูในการพัฒนาเนื้อหาและแบบฝึกด้วยโปรแกรมดิจิทัล

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการพัฒนาหลักสูตรอบรมต่อเนื่อง ให้ครูสามารถสร้างสื่อการสอนด้วย Canva Animation ได้อย่างต่อเนื่องและทันสมัย โดยบูรณาการเข้ากับการพัฒนาวิชาชีพครู (PLC)

1.2 ควรบูรณาการ Canva Animation เข้ากับการจัดการเรียนการสอนจริง ในทุกกลุ่มสาระวิชา โดยโรงเรียนควรกำหนดเป็นหนึ่งในแนวปฏิบัติด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน

1.3 ขยายผลสู่ผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อสนับสนุนเชิงนโยบาย เช่น การจัดสรรงบประมาณ อุปกรณ์ และเวลาให้ครูได้ผลิตและใช้สื่อที่พัฒนาขึ้นจริง

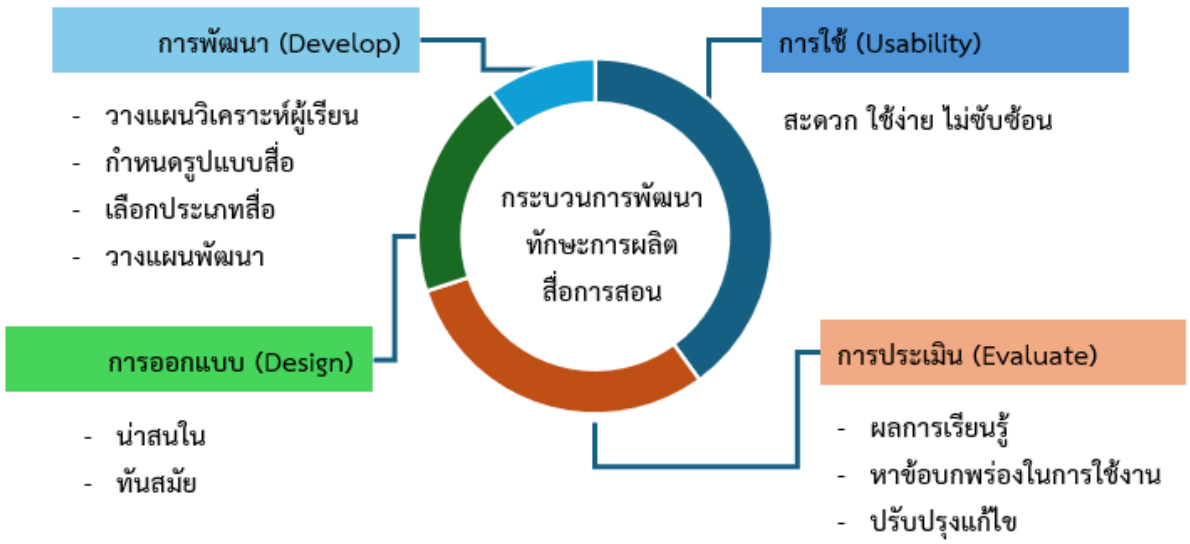
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการใช้สื่อการสอนด้วย Canva Animation ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบก่อนและหลังการใช้

2.2 ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรืออุปสรรค ในการนำ Canva Animation ไปใช้ เช่น ความพร้อมด้านเทคโนโลยี ทัศนคติครู หรือการสนับสนุนจากผู้บริหาร

องค์ความรู้ใหม่

การใช้ Canva Animation เป็นเครื่องมือในการสร้างสื่อการสอนสามารถพัฒนาทักษะของครูให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สามารถออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ ครูยังเกิดทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา เกิดความเชื่อมั่นในการสร้างสื่อด้วยตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการพัฒนาครูในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสอน นำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาที่สูงขึ้น



แผนภาพที่ 2 องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย

จากแผนภาพที่ 2 อธิบายว่ากระบวนการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อการสอนในครั้งนี้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การออกแบบ (Design) โดยในการออกแบบสื่อนั้นควรให้ความสำคัญกับลักษณะที่ทำให้สื่อนั้นมีความน่าสนใจ ทันสมัย การออกแบบสื่อที่น่าสนใจและทันสมัยช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น การพัฒนา (Develop) ขั้นตอนนี้เน้นการวางแผนและการเตรียมการ โดยมีกิจกรรมสำคัญที่ต้องดำเนินการ การใช้ (Usability) ขั้นตอนนี้เน้นที่คุณสมบัติของการนำสื่อไปใช้งานจริง สื่อที่ดีควรมีลักษณะที่ไม่ซับซ้อน ใช้ง่าย และสะดวก และการประเมิน (Evaluate) การประเมินเป็นขั้นตอนของการตรวจสอบผลลัพธ์และหาแนวทางปรับปรุง ซึ่งประกอบด้วยการพิจารณาซึ่งเชื่อมโยงกันเป็นวงจรต่อเนื่อง เพื่อให้การผลิตสื่อการสอนมีคุณภาพ สอดคล้องกับผู้เรียน และสามารถนำไปใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาสื่ออย่างเป็นระบบโดยคำนึงถึงลักษณะของผู้เรียน จะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น และเกิดทักษะการคิดตามอย่างเป็นลำดับ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ทบทวนบทเรียนได้ทุกเวลาทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

กรกนก คลังบุญครอง. (2555). **เว็บแอปพลิเคชันช่วยแม่ดูแลสุขภาพและบันทึกพัฒนาการของลูก**. ปริญญานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

คณิศร จี้กระโทก. (2564). **การพัฒนาและผลิตสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์.** อุดรธานี : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ชินวัจน์ งามวรรณากร. (2562). **การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษ สำหรับนักสารสนเทศ** (รายงานการวิจัย). ยะลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ.

ดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกูลเวช. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริง โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน. **วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา** , 30(3), 16-29.

ติณณา อภิวัณทนาพร. (2561). **การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.

นันธิดา ปฏิวรณ์ ภาณุพงศ์ บุญรมย์ และพงษ์ธร สิงห์พันธ์. (2564). รูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. **วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์มจร**, 9(5), 1927-1939.

บุญชม ศรีสะอาด. (2554). **หลักการวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 9, กรุงเทพฯ: สุวิริยาสาส์น.

ปิยะภรณ์ ปิยะแสงทอง รสวลีย์ อักษรวงศ์ และชวลิต ชูกำแพง. (2566). การศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครูสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา. **วารสารวิจยวิชาการ**, 6(5), 13-28.

รัตนาภรณ์ จันทรา กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ และภราดร เสถียรไชยกิจ. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการผลิตสื่อการสอน. **Rajapark Journal,** 15(42), 301-317.

วัชรพล วิบูลยศริน. (2556). **นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย.** กรุงเทพฯ : วีพริ้นท์ (1991).

สุวิมล ว่องวาณิช.(2558). **การประเมินความต้องการจำเป็น.** (พิมพ์ครั้งที่ 3), กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุดา มงคลสิทธิ์. (2568). การพัฒนารูปแบบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรีเขต 3. **วารสารครุศาสตร์ปัญญา,**4(4), 94-111.

เสาวลักษณ์ จีนเมือง, จิรศักดิ์ แซ่โค้ว และญาณิศา บุญจิตร์. (2567). การพัฒนาสมรรถนะครูด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3. **วารสารวิจยวิชาการ**, 7(5), 207-224.

สำเนา หมื่นแจ่ม. (2558). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา**. เชียงใหม่ : ส.การพิมพ์.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579**. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟฟิค.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์. (2567). **แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2567-2570 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์**. บุรีรัมย์ : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์.

อัจศรา ประเสริฐสิน, เทพสุดา จิวตระกูลและจอย ทองกล่อมศรี. (2560). การศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยของครู. **วารสารบรรณศาสตร์ มศว,** 10(2),78-89.

อนุพันธ์ ฉลูทอง และบุญรัตน์ แผลงศร. (2567). การออกแบบสื่อการสอนอินโฟกราฟิก. **วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น,** 47(3), 1-6.

Dale, Edgar. (1969). **Audio Visual Method in Teaching**. 4th ed. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.

Keser, H., Uzunboylu, H., and Ozdamlı, F. (2012). The trends in technology supported collaborative learning studies in 21st century. World Journal on Educational Technology**. Current Issues**, 4(2), 103–119.

Yamane, T. (1973). **Statistics: an introductory analysis.** 3rd ed. New York (N.Y.) : Harper and Row.