



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education

รุ่นที่ 1 วันพุธที่ 14 - วันพฤหัสบดีที่ 15 พฤษภาคม 2568

รุ่นที่ 2 วันเสาร์ที่ 17 - วันอาทิตย์ที่ 18 พฤษภาคม 2568

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระบุด้าน)

- ☐ 1.ด้านเศรษฐกิจ ☐ 2.ด้านสังคม ☐ 2.1ด้านสุขภาวะ ☐ 2.2ด้านวัฒนธรรม
☐ 3.ด้านสิ่งแวดล้อม ☒ 4.ด้านการศึกษา ☐ 5.ด้านอื่น ๆ (ระบุ).....

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระบุด้าน)

- ☐ 1.การผลิตครู ☐ 2.การพัฒนาครู (บัณฑิตครูของราชภัฏ)

() ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

() ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาระบบบริหารจัดการ

ประเภทโครงการ (ระบุประเภท)

- ☐ 1.โครงการพัฒนา ☐ 2.โครงการวิจัย ☒ 3.โครงการอบรม/บริการวิชาการ
☐ 4.โครงการกิจกรรมสัมพันธ์

ลักษณะโครงการ (ระบุประเภท)

- ☒ 1.โครงการใหม่
☐ 2.โครงการเดิม

ชื่อโครงการหลัก โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21

ชื่อโครงการย่อย โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์

ด้วย Canva & AI for Education

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

E-mail Saifon.sek@rru.ac.th เบอร์โทรศัพท์ 038-500-000 ต่อ 6501

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

1. หลักการและเหตุผล (อธิบายทุนเดิม ข้อจำกัดในการทำงาน กระบวนการที่มีปัญหา ฯลฯ)

ทุนเดิม ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้และการสื่อสารการผลิตสื่อออนไลน์ ที่มีคุณภาพจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียน การสอน และการเผยแพร่ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ Canva for Education เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ การออกแบบสื่อทำได้ง่ายตาย รวดเร็ว และมีความสวยงาม โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านการออกแบบ

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว ข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education โดยกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย 1.) ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 80 คน 2.) วิทยาการและบุคลากรสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 90 คน

กระบวนการที่มีปัญหา ทักษะการออกแบบผลิตสื่อการเรียนการสอนด้วย Canva for Education อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

- 2.1 เพื่อให้ครูสามารถใช้ Canva for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.2 เพื่อส่งเสริมการสร้างสื่อดิจิทัลที่สวยงามและน่าสนใจสำหรับการเรียนการสอน
- 2.3 เพื่อเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสอนและสร้างสรรค์สื่อออนไลน์
- 2.4 เพื่อเพิ่มทักษะผลิตสื่อและการทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการฯ ภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เข้าร่วมอบรมให้สามารถใช้ Canva & AI for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

5. ปัญหา

การเพิ่มทักษะ Canva & AI for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการแก้ปัญหา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัดโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education

5. เป้าหมายและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน เป้าหมาย ในโครงการ (คน)	จำนวน ผู้เข้าร่วม โครงการจริง (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่ได้รับ ความรู้ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป เผยแพร่ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ (คน)
- ผู้บริหาร					
- เจ้าหน้าที่	6	11	11	11	11
- นักศึกษา					
- ประชาชน					
- ครู	80	78	78	78	78
- อาจารย์		2	2	2	2
- นักเรียน					
- อื่น ๆ					
- วิทยากร	4	4	4	4	4
รวมทั้งสิ้น	90	95	95	95	95

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 90 คน	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับ การอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 95 คน
เชิงคุณภาพ	
1. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และทักษะพื้นฐาน ในการผลิตสื่อออนไลน์โดยใช้ AI ใน Canva for Education อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ 2. ผลงานสื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์จากผู้เข้าร่วม อบรมโครงการฯ	1. ผู้เข้าอบรมสามารถเรียนรู้และปฏิบัติการออกแบบ สื่อการสอนได้อย่างถูกต้องตามแนวทางที่กำหนด 2. ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างผลงานสื่อออนไลน์ ที่สร้างสรรค์มีความน่าสนใจ และทันสมัยตอบโจทย์ ผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
รหัสกิจกรรม 102601090144

ระยะเวลาดำเนินการ รุ่นที่ 1 วันพุธที่ 14 วันพฤหัสบดีที่ 15 พฤษภาคม 2568 (จำนวน 2 วัน)

รุ่นที่ 2 วันเสาร์ที่ 17 - วันอาทิตย์ที่ 18 พฤษภาคม 2568 (จำนวน 2 วัน)

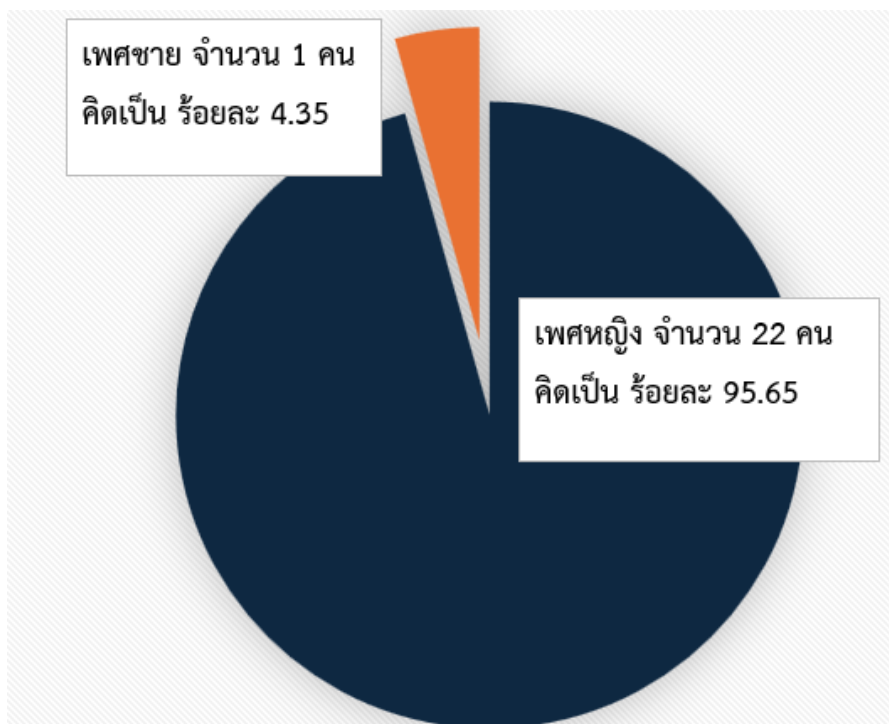
กิจกรรม (ที่ระบุในโครงการ)	วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
		งบประมาณ ที่ได้รับ อนุมัติ	งบประมาณ ที่ใช้จริง	งบประมาณ คงเหลือ
โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education รุ่นที่ 1	วันพุธที่ 14 วันพฤหัสบดีที่ 15 พฤษภาคม 2568	45,300.00	33,300.00	12,000.00
โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education รุ่นที่ 2	วันเสาร์ที่ 17 วันอาทิตย์ที่ 18 พฤษภาคม 2568	45,300.00	33,300.00	12,000.00
รวมทั้งสิ้น		90,600.00	66,600.00	24,000.00

8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
1. เพื่อให้ครูสามารถใช้ Canva for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ	ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนด้วย Canva ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	คุณภาพของการจัดการเรียนการสอนดีขึ้นจากผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ	คุณภาพการจัดการเรียนการสอนดีขึ้น
2. เพื่อส่งเสริมการสร้างสื่อดิจิทัลที่สวยงามและน่าสนใจสำหรับการเรียนการสอน	สื่อการเรียนการสอนดิจิทัลที่มีความทันสมัยและตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคดิจิทัล	เกิดการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและหลากหลายมากขึ้น	ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตสื่อออนไลน์ (เช่น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก วิดีโอสั้น) และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
3. เพื่อเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสอนและสร้างสรรค์สื่อออนไลน์	ผู้เข้าร่วมอบรมมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสอนและสร้างสรรค์สื่อออนไลน์	การนำเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จริงในห้องเรียนส่งผลให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ	ผู้เข้าร่วมอบรมมีความมั่นใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
4. เพื่อเพิ่มทักษะผลิตสื่อและการทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์	สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้ความร่วมมือระหว่างครูกับ AI	เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนวัตกรรมและใช้เทคโนโลยีร่วมกับ AI อย่างสร้างสรรค์	เกิดการกระจายความรู้ด้านดิจิทัลในชุมชน ส่งเสริมการสื่อสารที่ทันสมัยและเพิ่มช่องทางในการพื้นฐานในการผลิตสื่อออนไลน์ (กราฟิก วิดีโอสั้น) ด้วยตนเอง และนำไปใช้ด้วย Canva for Education อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

9. การประเมินติดตาม รุ่นที่ 1 วันพุธที่ 14 - วันพฤหัสบดีที่ 15 พฤษภาคม 2568

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ ด้วย Canva & AI for Education (รุ่นที่ 1)

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education (รุ่นที่ 1) ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 23 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 95.65 เพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4.35

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	ครู	16
2	อาจารย์	2
3	เจ้าหน้าที่	4
4	นักวิชาการคอมพิวเตอร์	1
	รวมทั้งสิ้น	23

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	โรงเรียนบ้านหนองโสน	8
2	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	7
3	โรงเรียนบ้านเข้าหินซ้อน	3
4	โรงเรียนบ้านหินแร่	2
5	โรงเรียนวัดหัวสวน	1
6	องค์การบริหารส่วนตำบลเสม็ดใต้	1
7	โรงเรียนวัดศรีสุตาราม	1
	รวมทั้งสิ้น	23

ตารางที่ 9.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

9.3.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.75	ดีมาก	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.05	ดี	4
3	ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์	4.60	ดีมาก	2
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.40	ดี	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.45	ดี	

จากตารางที่ 9.3.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดี ค่าเฉลี่ย 4.45 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ (ค่าเฉลี่ย 4.75) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย 4.60) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.40) **อันดับที่สี่** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ มีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.05)

ตารางที่ 9.3.2 ด้านวิทยากร อาจารย์อภิวัดน์ วงศ์มรัตน์

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรู้รอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.78	ดีมาก	1
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.70	ดีมาก	2
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.70	ดีมาก	2
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.70	ดีมาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.72	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.72 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ความรู้รอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.78) **อันดับที่สอง** มี 3 หัวข้อ ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ และการจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.70)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านวิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษฎา พลอยศรี

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.74	ดีมาก	2
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจเข้าใจง่าย	4.78	ดีมาก	1
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.74	ดีมาก	2
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.74	ดีมาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.75	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.75 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจเข้าใจง่าย(ค่าเฉลี่ย 4.78) **อันดับที่สอง** มี 3 หัวข้อ ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ(ค่าเฉลี่ย 4.74)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.40	ดี	2
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.65	ดีมาก	1
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.52	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.52 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.65) **อันดับที่สอง** ได้แก่ สิ่งที่ท่านได้รับการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.40)

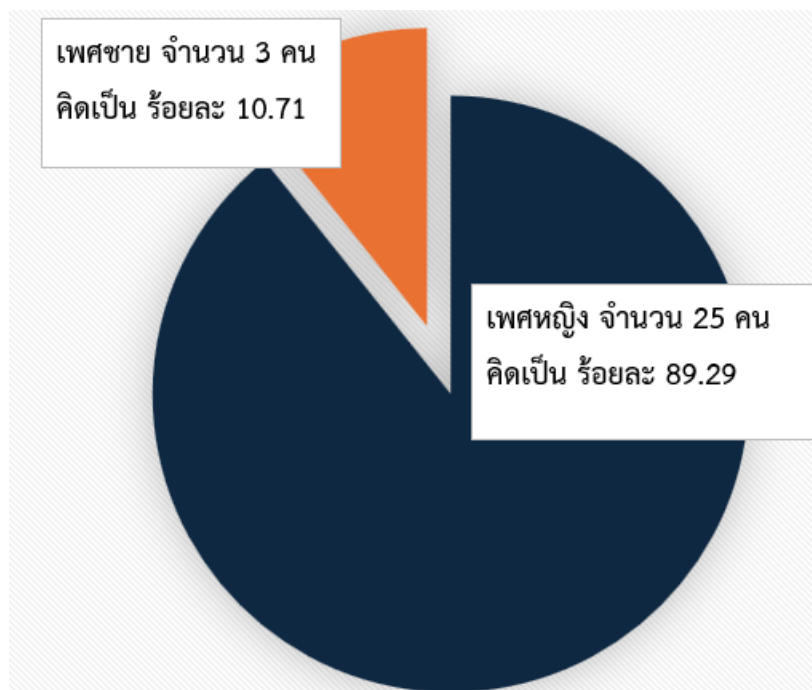
ตารางที่ 9.3.4 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	3.70	มาก
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	5.00	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.3.4 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมโครงการอบรมปฏิบัติการหลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ ด้วย Canva & AI for Education มีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.70) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 5.00)

9. การประเมินติดตาม รุ่นที่ 2 วันเสาร์ที่ 17 - วันอาทิตย์ที่ 18 พฤษภาคม 2568

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ ด้วย Canva & AI for Education (รุ่น 2)

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมปฏิบัติการหลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education (รุ่น 2) ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 28 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.29 เพศชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.71

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	ครู	24
2	อาจารย์	2
3	เจ้าหน้าที่	2
	รวมทั้งสิ้น	28

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	17
2	โรงเรียนเทศบาล 1 วัดแจ้ง	3
3	โรงเรียนวัดวังเย็น (รัฐราษฎร์ประสาทวิทยา)	2
4	โรงเรียนเทศบาล 2 วัดโพธิ์	2
5	เทศบาลตำบลบางคล้า	2
6	โรงเรียนดาราจรัส	1
7	โรงเรียนวัดปากน้ำโจ้โล้	1
	รวมทั้งสิ้น	28

ตารางที่ 9.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

9.3.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.78	ดีมาก	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.07	ดี	3
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.60	ดีมาก	2
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.60	ดีมาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.51	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.51 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ (ค่าเฉลี่ย 4.78) **อันดับที่สอง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์และการประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.60) **อันดับที่สาม** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.07)

ตารางที่ 9.3.2 ด้านวิทยากร อาจารย์อภิวัดน์ วงศ์ณรัตน์

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.89	ดีมาก	1
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.79	ดีมาก	3
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.86	ดีมาก	2
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.75	ดีมาก	4
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.82	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.82 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.89) **อันดับที่สอง** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.86) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.79) **อันดับที่สี่** ได้แก่ การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.75)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านวิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษฎา พลอยศรี

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.89	ดีมาก	1
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจเข้าใจง่าย	4.80	ดีมาก	2
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.80	ดีมาก	2
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.80	ดีมาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.82	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.82 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.89) **อันดับที่สอง** มี 3 หัวข้อ ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจเข้าใจง่าย การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.80)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.50	ดี	2
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.65	ดีมาก	1
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.57	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.57 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.65) **อันดับที่สอง** ได้แก่ สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.50)

ตารางที่ 9.3.4 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	3.80	ดี
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	5.00	ดีมาก

จากตารางที่ 9.3.4 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมโครงการอบรมปฏิบัติการหลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ ด้วย Canva & AI for Education มีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 3.80) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 5.00)

ตารางที่ 9.4 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	90	95
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.48
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.77
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.54

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ผู้เข้าร่วมอบรมมีความมั่นใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

องค์การบริหารส่วนตำบลเสม็ดใต้ โรงเรียนบ้านหนองโสน โรงเรียนวัดหัวสวน โรงเรียนบ้านเขาหินซ้อน โรงเรียนบ้านหินแร่ โรงเรียนวัดศรีสุตาราม โรงเรียนเทศบาล 1 วัดแจ้ง โรงเรียนวัดวังเย็น (รัฐราษฎร์ประสาทธิวิทยา) โรงเรียนเทศบาล 2 วัดโพธิ์ เทศบาลตำบลบางคล้า โรงเรียนดาราจรัส โรงเรียนวัดปากน้ำโจ้โล้ และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

.-

13. จุดแข็ง/จุดที่ควรพัฒนา/โอกาส/อุปสรรค (หลังจากดำเนินโครงการเสร็จสิ้น) จากการดำเนินงานโครงการของท่าน

จุดแข็ง : มีการศึกษาตัวอย่างจริง และเทคนิคที่สามารถนำไปใช้ได้ทันทีในบริบทของผู้สอน

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

- อยากรให้เน้นเกี่ยวกับฟิวเจอร์ที่นำไปใช้กับนักเรียน

หัวข้อที่ท่านอยากให้อบรมในครั้งต่อไป

- การพัฒนาเว็บไซต์
- การตัดต่อวิดีโอ
- AI การสร้างภาพ การตัดต่อภาพ โดย AI
- การสร้างแบบฝึกหัด
- การสร้างเกม
- การทำภาพยนตร์สั้น
- การจัดทำสื่อการเรียนการสอน
- การใช้ Chat GPT ทางการศึกษา

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

พฤษภาคม 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปแบบโครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)

(6)



โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education

รุ่นที่ ๑ วันพุธที่ ๑๔ - วันพฤหัสบดีที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๒ วันเสาร์ที่ ๑๗ - วันอาทิตย์ที่ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ อาคาร ๔ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครพนม

หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้และการสื่อสาร การผลิตสื่อออนไลน์ที่มีคุณภาพจึงเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการเผยแพร่ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ Canva for Education เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การออกแบบสื่อทำได้ง่าย รวดเร็ว และมีความสวยงาม โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านการออกแบบมาก่อน

โครงการอบรมปฏิบัติการหลักสูตร "การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva for Education" จึงจัดขึ้นเพื่อพัฒนาศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาให้สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย น่าสนใจ และตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ตลอดจนส่งเสริมการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ครูสามารถใช้ Canva for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. เพื่อส่งเสริมการสร้างสื่อดิจิทัลที่สวยงามและน่าสนใจสำหรับการเรียนการสอน
๓. เพื่อเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสอนและสร้างสรรค์สื่อออนไลน์
๔. เพื่อเพิ่มทักษะผลิตสื่อและการทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย จำนวน ๔๐ คน รุ่นละ ๔๕ คน ประกอบด้วย

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน ๘๐ คน
๒. วิทยากรและบุคลากรสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน ๑๐ คน

ระยะเวลาและสถานที่

รุ่นที่ ๑ วันพุธที่ ๑๔ - วันพฤหัสบดีที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

รุ่นที่ ๒ วันเสาร์ที่ ๑๗ - วันอาทิตย์ที่ ๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ อาคาร ๔ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครพนม

ตารางแผนการดำเนินการโครงการ

วงจรการ ควบคุม คุณภาพ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน		
		มีนาคม	เมษายน	พฤษภาคม
P	วางแผนและออกแบบโครงการ จัดทำเอกสารและสื่อประชาสัมพันธ์ เปิดรับสมัครผู้เข้าร่วม เตรียมความพร้อมด้านสถานที่และอุปกรณ์	✓		
D	ดำเนินการอบรม		✓	
C	ประเมินผลโครงการ - สรุปผลการอบรม - เก็บข้อมูล feedback จากผู้เข้าร่วม			✓
A	สรุปรายงานและปิดโครงการ - จัดทำรายงานสรุป - นำเสนอผลการดำเนินงาน			✓

รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรม : ชุมชนดิจิทัล (Digital Community เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑ (๑๐๒๖๐๑๐๙๐๑๔๔)	
หมวดเงินเดือนดำเนินงาน จำแนกเป็น	
ค่าตอบแทน	
ค่าตอบแทนวิทยากร (๒ รุ่นๆละ ๒ คนๆละ ๒ วันๆละ ๖ ชม.ๆละ ๖๐๐ บาท)	๒๘,๘๐๐.๐๐
ค่าใช้สอย	
๑. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (๙๐ คนๆละ ๒ วันๆละ ๒ มื้อๆละ ๓๐ บาท)	๑๐,๘๐๐.๐๐
๒. ค่าอาหารกลางวัน (๙๐ คนๆละ ๒ วันๆละ ๑๕๐ บาท)	๒๗,๐๐๐.๐๐
ค่าวัสดุ	
วัสดุประกอบการอบรม จำนวน ๘๐ ชุด ๆ ละ ๓๐๐ บาท	๒๔,๐๐๐.๐๐
รวมจำนวนเงินทั้งหมด	๙๐,๖๐๐.๐๐
(เก้าหมื่นหกกร้อยบาทถ้วน)	

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)

๑) ด้านผลผลิต (Output)

เป้าหมายเชิงปริมาณ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. ผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า ๘๐ คน ๒. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตสื่อออนไลน์ได้อย่างน้อย คนละ ๑ ชิ้นงาน ๓. ได้สื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์จากผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า ๑ ชิ้น (เช่น โปสเตอร์, อินโฟกราฟิก, คลิปสั้น) ๔. มีการเผยแพร่สื่อออนไลน์ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น Facebook, Line OA, เว็บไซต์องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น ฯลฯ	ผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่า ๘๐ คน สามารถผลิตสื่อออนไลน์ เผยแพร่สื่อออนไลน์ผ่านช่องทางต่างๆ ได้
เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
๑. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการออกแบบสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education ๒. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมอาชีพ การเรียน การขายสินค้าออนไลน์ หรือการประชาสัมพันธ์กิจกรรมชุมชน ๓. สื่อที่ผลิตมีคุณภาพ สร้างสรรค์ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ๔. เกิดเครือข่ายการเรียนรู้ดิจิทัลในชุมชน ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เข้าร่วมโครงการ ๕. ชุมชนมีศักยภาพในการผลิตสื่อออนไลน์เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ลดการพึ่งพาผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก	ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการออกแบบสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมอาชีพ การเรียน การขายสินค้าออนไลน์ หรือการประชาสัมพันธ์กิจกรรมชุมชนได้อย่างมีคุณภาพ สร้างสรรค์และเหมาะสม

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
๑. อย่างน้อย ๘๐% ของผู้เข้าร่วมโครงการสามารถใช้งาน Canva & AI for Education เพื่อสร้างสื่อออนไลน์ได้ด้วยตนเอง ๒. ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร	๑. พัฒนาทักษะดิจิทัลให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการออกแบบและผลิตสื่อออนไลน์ด้วยเครื่องมือ Canva & AI for Education ๒. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอน การประกอบอาชีพ หรือการส่งเสริมชุมชน	ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดฉะเชิงเทรา

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
๓. เกิดผลงานสื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์จากผู้เข้าร่วมโครงการและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	๓. ส่งเสริมการสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ • ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างสื่อที่น่าสนใจ เช่น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอ หรือสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้ในกิจกรรมส่วนตัว ครอบครัวย หรือชุมชน • เพิ่มศักยภาพในการนำเสนอข้อมูลอย่างสร้างสรรค์และทันสมัย ๔. สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) • เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุและเยาวชนที่ต้องการพัฒนาทักษะดิจิทัล • สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน ๕. เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน • ช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ในพื้นที่ตำบลเสม็ดได้ • ประชาชนสามารถนำทักษะที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาธุรกิจท้องถิ่น สื่อสารประชาสัมพันธ์กิจกรรมชุมชน หรือสร้างรายได้เสริม	

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
๑. ผู้เข้าร่วมโครงการทุกช่วงวัยมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva for Education อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ๒. ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ใน	• ด้านบุคคล: ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถผลิตสื่อออนไลน์ (เช่น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก วิดีโอสั้น) ด้วยตนเอง และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรืออาชีพ • ด้านสังคมและชุมชน: เกิดการกระจายความรู้ด้านดิจิทัลในชุมชน ส่งเสริมการสื่อสารที่ทันสมัย และเพิ่มช่องทางในการ	

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลา ที่จะเห็นความ เปลี่ยนแปลง
การสร้างสื่อเพื่อการสื่อสาร การเรียนการสอน การตลาดออนไลน์ หรือการพัฒนาธุรกิจส่วนตัวได้อย่างเหมาะสม ๓. เกิดการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในยุคดิจิทัล ๔. สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ภายในชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และต่อยอดการผลิตสื่อออนไลน์ในอนาคต	ประชาสัมพันธ์กิจกรรมหรือผลิตภัณฑ์ของชุมชน • ด้านเศรษฐกิจ: ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจ้างผลิตสื่อ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการท้องถิ่นนำทักษะนี้ไปพัฒนาการตลาดออนไลน์ เพื่อเพิ่มรายได้ • ด้านการศึกษา: โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาสามารถนำ Canva for Education ไปใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนสร้างสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจสำหรับนักเรียน	

การติดตามและประเมินผล

๑. การประเมินความพึงพอใจจากผู้เข้าร่วมโครงการฯ
๒. สัมภาษณ์/สอบถามระหว่างการจัดกิจกรรม

วิทยากร

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี
๒. อาจารย์อภิวัฒน์ วงศ์รัตน์



(นางสาสินี บุญนาค)
ผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสำนักงานผู้อำนวยการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี)
รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)
ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

ภาพกิจกรรมการดำเนินโครงการอบรมปฏิบัติการ
หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education

รุ่นที่ 1 วันพุธที่ 14 - วันพฤหัสบดีที่ 15 พฤษภาคม 2568



ภาพกิจกรรมการดำเนินโครงการอบรมปฏิบัติการ
หลักสูตร การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education

วันที่ 2 วันเสาร์ที่ 17 - วันอาทิตย์ที่ 18 พฤษภาคม 2568

