



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education”

สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ระหว่างวันเสาร์ที่ 24 วันอาทิตย์ที่ 25 พฤษภาคม 2568

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระดับด้าน)

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

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระดับด้าน)

- ☐ 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) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่21

ชื่อโครงการย่อย โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์
 ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต
 และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

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

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์

1. หลักการและเหตุผล (อธิบายทุนเดิม ข้อจำกัดในการทำงาน กระบวนการที่มีปัญหา ฯลฯ)

ทุนเดิม ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน การผลิตสื่อออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และเพิ่ม Engagement ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ Canva เป็นเครื่องมือออกแบบที่ใช้งานง่ายและได้รับความนิยมในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ในขณะที่ เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนาสื่อการศึกษาให้มีความทันสมัยและตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

กระบวนการที่มีปัญหา การเพิ่มศักยภาพของครูในการผลิตสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

- 2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์
- 2.2 เพื่อส่งเสริมการใช้ AI เพื่อการศึกษาในการออกแบบสื่อการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ
- 2.3 เพื่อเพิ่มศักยภาพของครูในการผลิตสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน
- 2.4 เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษา

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการฯ ภายใต้กรอบแนวคิดเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เข้าร่วมอบรมให้สามารถใช้ Canva & AI for Education ในการออกแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

5. ปัญหา

การเพิ่มศักยภาพของครูในการผลิตสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

วิธีการแก้ปัญหา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัดโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

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					
- นักศึกษา					
- ประชาชน					
- ครู	38	42	42	42	42
- นักเรียน					
- อื่น ๆ					
- วิทยากร	2	2	2	2	2
รวมทั้งสิ้น	40	44	44	44	44

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
ครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ รวมทั้งสิ้น 40 คน	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับการอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 44 คน
เชิงคุณภาพ	
1. ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ Canva และ AI เพื่อการศึกษาในระดับดีขึ้น	1. ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้เครื่องมือ Canva และเทคโนโลยี AI เพื่อการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ผู้เข้าร่วมโครงการฯ สามารถออกแบบสื่อการสอนได้ด้วยตนเองหลังการอบรม	2. ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถออกแบบสื่อการสอนด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพหลังการอบรม โดยมีทักษะในการเลือกใช้รูปแบบ รูปภาพ สี และองค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือ Canva และ AI ได้อย่างเหมาะสม
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ได้คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 4.50 ระดับ ดีมาก	3. ผลประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ได้คะแนนเฉลี่ย 4.68 ระดับ ดีมาก

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21 รหัสกิจกรรม 102601090144

ระยะเวลาดำเนินการ วันเสาร์ที่ 24 วันอาทิตย์ที่ 25 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” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์	วันเสาร์ที่ 24 วันอาทิตย์ที่ 25 พฤษภาคม 2568	37,200.00	36,721.20	478.80
รวมทั้งสิ้น		37,200.00	36,721.20	478.80

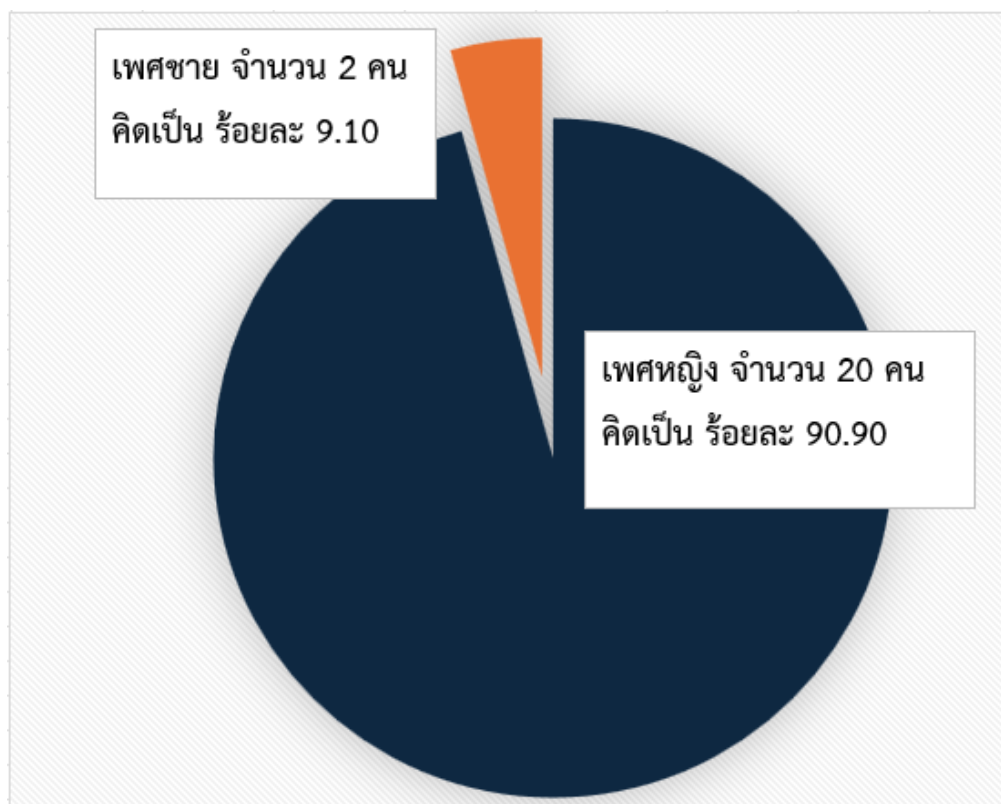
8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้ และทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์	สื่อการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ	ครูและบุคลากรมีทักษะในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	ครูและบุคลากรสามารถออกแบบ พัฒนา และเผยแพร่สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง
8.2 เพื่อส่งเสริมการใช้ AI เพื่อการศึกษาในการออกแบบสื่อการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ	สื่อการสอนที่ใช้ AI สนับสนุนการผลิต	ครูและบุคลากรมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ AI เพื่อการศึกษา	ครูและบุคลากรเลือกใช้เครื่องมือ AI อย่างเหมาะสมทำให้สามารถสร้างสื่อการสอนที่มีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อความต้องการทางการศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.3 เพื่อเพิ่มศักยภาพของครูในการผลิตสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน	สื่อที่สามารถนำไปใช้จริงในห้องเรียนได้	ครูและบุคลากรมีทักษะและความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีเพื่อออกแบบสื่อ	ครูและบุคลากรสามารถพัฒนาปรับตัวต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
8.4 เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษา	ผู้เข้าร่วมการอบรมร่วมสร้างกลุ่ม Line เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เข้าร่วมอบรมและวิทยากร	ครูและบุคลากรสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของกันและกัน และนำไปปรับใช้ในบริบทของตน	เกิดการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ และแนวปฏิบัติที่ดีในงานวิชาการและการสอน

9. การประเมินติดตาม

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 22 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 90.90 เพศชาย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 9.10

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	ครู	20
2	รองผู้อำนวยการสถานศึกษา	2
	รวมทั้งสิ้น	22

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	18
2	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 2	1
3	โรงเรียนเทศบาล 2 พระยาศรีสุนทรโวหาร	1
4	โรงเรียนวัดโกรกแก้ววงพระจันทร์	1
5	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	1
	รวมทั้งสิ้น	22

ตารางที่ 9.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

9.3.1 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.91	ดีมาก	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.77	ดีมาก	2
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.91	ดีมาก	1
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.64	ดีมาก	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.80	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.1 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.80 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ และความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 4.77) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.64)

ตารางที่ 9.3.2 ด้านวิทยากร อาจารย์อภิวัดน์ วงศ์ณรัตน์

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.91	ดีมาก	2
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย	4.91	ดีมาก	2
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.95	ดีมาก	1
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.91	ดีมาก	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.92	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.2 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.92 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย 4.95) **อันดับที่สอง** มี 3 หัวข้อ ได้แก่ ความรอบรู้ในเนื้อหาของวิทยากร การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.91)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านวิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษฎา พลอยศรี

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร	4.82	ดีมาก	2
2	การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากร มีความน่าสนใจเข้าใจง่าย	4.91	ดีมาก	1
3	การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.77	ดีมาก	3
4	การลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ	4.77	ดีมาก	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.81	ดีมาก	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากรอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.81 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ การจัดลำดับเนื้อหาการบรรยายของวิทยากรมีความน่าสนใจเข้าใจง่าย (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ความรู้ในเนื้อหาของวิทยากร (ค่าเฉลี่ย 4.82) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การนำเสนอสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และการลำดับขั้นตอนความต่อเนื่องของกิจกรรมของโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.77)

ตารางที่ 9.3.3 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.77	ดีมาก	1
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.00	ดี	2
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.38	ดี	

จากตารางที่ 9.3.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดี ค่าเฉลี่ย 4.38 และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** ได้แก่ สิ่งที่ท่านได้รับการอบรมโครงการครั้งนี้ตรงตามความคาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.77) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ (ค่าเฉลี่ย 4.00)

ตารางที่ 9.3.4 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	4.77	ดีมาก
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	4.90	ดีมาก

จากตารางที่ 9.3.4 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมโครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ ด้วย Canva & AI for Education” สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์ มีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.77) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.90)

ตารางที่ 9.4 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	40	44
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.80
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.86
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.38

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ครูและบุคลากรสามารถประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ฉะเชิงเทรา เขต 2 โรงเรียนเทศบาล 2 พระยาศรีสุนทรโวหาร โรงเรียนวัดโกรกแก้ววงพระจันทร์ และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

.-

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

จุดแข็ง : หลักสูตรเน้นการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมและมีประสิทธิภาพสูง เช่น Canva และ AI ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

- ควรจัดอบรมวันจันทร์ - วันศุกร์
- ห้องน้ำไม่สะอาดค่ะ
- ระยะเวลา 2 วัน นานเกินไปควรจัด 1 วัน

หัวข้อที่ท่านอยากให้อบรมในครั้งต่อไป

- การทำวิทยฐานะ ผู้บริหารชำนาญการพิเศษ
- การสร้างเกมแบบ interactive
- การตัดต่อตัวการ์ตูน
- Canva ในหัวข้อเครื่องมืออื่น ๆ
- เกมที่ใช้ในการสอนการเรียนรู้ที่เน้นAI
- การผลิตสื่อการสอน Photoshop และตัดต่อวิดีโอ
- การตัดต่อโดยใช้ Cap Cut
- Additional knowledge on Canva
- การใช้ Prompt บน ChatGPT

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

พฤษภาคม 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปไฟล์โครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)



โครงการอบรมปฏิบัติการ หลักสูตร "การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education"
สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
 วันเสาร์ที่ ๒๔ - วันอาทิตย์ที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘
 ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ อาคาร ๔ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

หลักการและเหตุผล

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน การผลิตสื่อออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และเพิ่ม Engagement ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ Canva เป็นเครื่องมือออกแบบที่ใช้งานง่ายและได้รับความนิยมในการสร้างสื่อการเรียนการสอน ในขณะที่เทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบและพัฒนาสื่อการศึกษาให้มีความทันสมัยและตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ มีความรู้และทักษะในการผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva และประยุกต์ใช้ AI เพื่อการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศจึงจัดโครงการอบรมปฏิบัติการนี้ขึ้น โดยมุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน สร้างสื่อที่น่าสนใจ และพัฒนาการศึกษาอย่างก้าวหน้าโลกดิจิทัล

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษามีความรู้และทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ด้วย Canva
๒. เพื่อส่งเสริมการใช้ AI เพื่อการศึกษาในการออกแบบสื่อการสอนที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ
๓. เพื่อเพิ่มศักยภาพของครูในการผลิตสื่อดิจิทัลที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน
๔. เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูและบุคลากรทางการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

๑. ครู โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
๒. บุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
๓. บุคลากรและทีมงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำเนาถูกต้อง


 (นางนฤมล ทลี)

สถานที่และระยะเวลาการจัดโครงการ

สถานที่	ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐
ว/ค/ป	วันเสาร์ที่ ๒๔ วันอาทิตย์ที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘
ระยะเวลา	๒ วัน

รายละเอียดค่าใช้จ่าย

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรม : ชุมชนดิจิทัล (Digital Community เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑ (๑๐๒๖๐๑๐๔๐๑๔๔)	
หมวดเงินดำเนินงาน (ตัวเลขใช้จ่ายทุกรายการ) จำแนกเป็น	
ค่าตอบแทน	
ค่าตอบแทนวิทยากร (๒ คนๆ ละ ๑๒ ชม.ๆ ละ ๖๐๐ บาท)	๑๔,๔๐๐.๐๐
ค่าใช้จ่าย	
๑. ค่าอาหารว่าง (๔๐ คนๆ ละ ๒ วันๆ ละ ๒ มื้อๆ ละ ๓๐ บาท)	๔,๘๐๐.๐๐
๒. ค่าอาหารกลางวัน (๔๐ คนๆ ละ ๒ วันๆ ละ ๑๕๐ บาท)	๑๒,๐๐๐.๐๐
ค่าวัสดุ	
วัสดุประกอบการอบรม (จำนวน ๔๐ ชุดๆ ละ ๑๕๐ บาท)	๖,๐๐๐.๐๐
รวมเป็นเงิน	๓๗,๒๐๐.๐๐
	(สามหมื่นเจ็ดพันสองร้อยบาทถ้วน)

รูปแบบการอบรม

- **ภาคทฤษฎี:** บรรยายเกี่ยวกับการใช้ Canva และ AI เพื่อการศึกษา
- **ภาคปฏิบัติ:** ฝึกปฏิบัติการออกแบบสื่อออนไลน์ด้วย Canva และทดลองใช้ AI Tools เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้
- **Workshop & นำเสนอผลงาน:** ผู้เข้าร่วมอบรมจะได้ฝึกปฏิบัติจริงและนำเสนอผลงาน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ครูและบุคลากรทางการศึกษามีทักษะในการผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva และ AI
๒. สื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและทันสมัยมากขึ้น
๓. เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการสอน

สำเนาถูกต้อง

๐

(นางพญญา กต)

ตารางแผนการดำเนินการโครงการ

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

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)

๑) ด้านผลผลิต (Output)

เป้าหมายเชิงปริมาณ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- ผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน ๔๐ คน ได้รับความรู้และทักษะการผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva และ AI - มีสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตจากโครงการไม่น้อยกว่า ๔๐ ชิ้นงาน	- ผู้เข้าร่วมอบรมครบ ๑๐๐% ของเป้าหมาย (๔๐ คน) - มีชิ้นงานสื่อการสอนไม่น้อยกว่า ๔๐ ชิ้น - มีเอกสารประกอบการอบรมและคลิปการใช้งานจำนวน ๑ ชุด
เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ Canva และ AI เพื่อการศึกษาในระดับดีขึ้น - ผู้เข้าร่วมโครงการฯ สามารถออกแบบสื่อการสอนได้ด้วยตนเองหลังการอบรม - มีแบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ในระดับ ≥ 4.5 จาก 5	- ผู้เข้าร่วมอบรมมีความรู้ความเข้าใจในการใช้ Canva และ AI เพื่อการศึกษาในระดับดีขึ้น - ผู้เข้าร่วมโครงการฯ สามารถออกแบบสื่อการสอนด้วย Canva และ AI ได้ด้วยตนเองหลังการอบรม - แบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการฯ ได้คะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 4.5 จาก 5 - มีชิ้นงานสื่อการสอนที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

สำเนาถูกต้อง

๑
(นางนฤนญา วาล์)

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
- ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน - สื่อการสอนมีความน่าสนใจ สร้างสรรค์ และตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล - เกิดชุมชนการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) ในการแลกเปลี่ยนแนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา	- ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง - สื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมีความน่าสนใจ สร้างสรรค์ และตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล - นักเรียนได้รับประโยชน์จากสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากขึ้น	- ครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ - นักเรียนที่ได้รับสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
- พัฒนาศักยภาพครูในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา - ส่งเสริมการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยสื่อสมัยใหม่	- นักเรียนมีส่วนร่วมและมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น จากการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัย - โรงเรียนมีฐานข้อมูลสื่อดิจิทัลสำหรับการใช้ในการเรียนการสอนร่วมกัน	- ระยะสั้น (๑-๓ เดือนหลังอบรม) ครูเริ่มนำสื่อที่สร้างขึ้นไปใช้ในชั้นเรียน - ระยะกลาง (๖ เดือน - ๑ ปี) มีการพัฒนาสื่ออย่างต่อเนื่อง และขยายผลสู่การจัดการเรียนรู้อื่นๆ - ระยะยาว (๑ ปีขึ้นไป) โรงเรียนมีวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

การติดตามและประเมินผล

๑. วิธีการติดตามและประเมินผล

- แบบประเมินความพึงพอใจ (แบบสอบถามออนไลน์) ต่อหัวข้อต่อไปนี้:
 - ความเหมาะสมของเนื้อหา
 - ความชัดเจนและประโยชน์ของวิทยากร
 - ความเหมาะสมของระยะเวลาและสถานที่
 - การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง

ถ้าเนาถูกต้อง

(นางพญาดา วัลย์)

๒. การประเมินผลการเรียนรู้ (Knowledge & Skills Assessment)

- ทดสอบก่อนและหลังการอบรม (Pre-test & Post-test) เพื่อวัดระดับความรู้ความเข้าใจ
- ประเมินผลงาน Workshop จากกิจกรรมปฏิบัติการออกแบบสื่อด้วย Canva & AI

๓. การติดตามผลหลังการอบรม (Follow-up Evaluation)

- แบบสำรวจออนไลน์หลังการอบรม ๑ เดือน เพื่อประเมินการนำความรู้ไปใช้จริง
- สัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่ม (Focus Group) สุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมอบรม

๔. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

- ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม ≥ 4.5 จาก 5
- จำนวนผู้เข้าร่วมที่สามารถผลิตสื่อด้วย Canva & AI ได้หลังอบรม $\geq 90\%$
- จำนวนครูที่นำความรู้ไปใช้ในการสอนจริง $\geq 80\%$
- การขยายผลสู่การพัฒนาสื่อการสอนในโรงเรียน มีการนำเสนอผลงาน
ในชุมชนการเรียนรู้ (PLC)

๖. การนำผลการประเมินไปใช้

- นำข้อมูลมาปรับปรุงการจัดอบรมในครั้งต่อไป
- ส่งเสริมให้ครูที่มีผลงานดีเด่นเป็นวิทยากรต้นแบบ (Train the Trainer)
- จัดทำคลังสื่อออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันของโรงเรียน

วิทยากร

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี
๒. อาจารย์อภิวินน์ วงศ์รัตน์

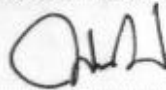
ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ



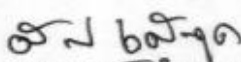
(นางสาลินี บุญนาค)

ผู้ปฏิบัติหน้าที่หัวหน้าสำนักงานผู้อำนวยการ



(อาจารย์พงศธร ปาลี)

รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีฯ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำเนาถูกต้อง



(นพพณณา กาลส์)

ภาพกิจกรรมการดำเนินโครงการอบรมปฏิบัติการ
 หลักสูตร “การผลิตสื่อออนไลน์ด้วย Canva & AI for Education”
 สำหรับครูโรงเรียนสาธิต และบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์

