



การออกแบบแผ่นพับด้วยโปรแกรม canva

ตามแนวทางปฏิบัติด้วยโปรแกรม canva

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1

ชื่อผู้จัดทำ : นางสาวนันทน์ ชวนานัน โรงเรียนบ้านสันกำแพง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัญหาที่พบ

ในยุคดิจิทัล ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ แต่จากการจัดการเรียนการสอนพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ยังมีข้อจำกัดในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ การจัดการองค์ประกอบของงาน การเลือกใช้สี ตัวอักษร และภาพประกอบให้เหมาะสม อีกทั้งยังขาดความมั่นใจในการสร้างผลงานด้วยตนเอง โดยส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการใช้โปรแกรมพื้นฐาน เช่น Microsoft Word มากกว่าการใช้โปรแกรมออกแบบออนไลน์

นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้เรียนมักได้รับใบงานที่มีรูปแบบสำเร็จ ทำให้ขาดโอกาสในการคิดสร้างสรรค์ ออกแบบ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่งผลให้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลยังไม่พัฒนาเต็มศักยภาพ

เหตุผลในการพัฒนาผลงาน

ผู้จัดทำจึงได้นำโปรแกรม Canva มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เนื่องจากใช้งานง่าย มีเทมเพลตที่หลากหลาย และเหมาะกับนักเรียนระดับประถมศึกษา พร้อมทั้งบูรณาการแนวคิด Constructionism ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ร่วมกับการเรียนรู้ 5S เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นขั้นตอน คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานด้วยตนเอง

ความจำเป็นและคุณค่า

นวัตกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่

- Digital Literacy
- Communication
- Creativity
- Collaboration
- Critical Thinking

รวมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการสร้างผลงานจริง (Learning by Making)



วัตถุประสงค์

สิ่งที่ต้องการพัฒนา

- พัฒนาทักษะการออกแบบแผ่นพับด้วยโปรแกรม Canva
- ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์
- พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร
- พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม

เป้าหมายของงาน

เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้น ป.6/1 จำนวน 38 คน
- ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ 80%

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนสามารถออกแบบแผ่นพับได้อย่างถูกต้อง สวยงาม และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

หลักการที่ใช้

ทฤษฎี Constructionism

เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าความรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Making) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงานจริง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนผลการเรียนรู้

กระบวนการ 5S



ผลการดำเนินงาน

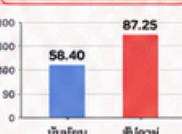
ผลลัพธ์

รายการ	ก่อนเรียน	หลังเรียน
คะแนนเฉลี่ย	58.40	87.25
ผ่านเกณฑ์	35%	92%

ความพึงพอใจ

รายการ	ค่าเฉลี่ย
ด้านกิจกรรม	4.72
ด้านสื่อ	4.80
ด้านความรู้	4.76
รวม	4.76
ระดับ มากที่สุด	★★★★★

กราฟคะแนนก่อน-หลังเรียน



กราฟความพึงพอใจ



กราฟร้อยละของผู้ผ่านเกณฑ์



Before - After

ก่อนเรียน

- ใช้ Word เป็นหลัก
- ออกแบบไม่เป็นระบบ
- ใช้สีไม่เหมาะสม
- ขาดความมั่นใจ



หลังเรียน

- ใช้ Canva ได้คล่อง
- จัดองค์ประกอบสวยงาม
- ออกแบบอย่างสร้างสรรค์
- กล้านำเสนอ



จุดเด่นและนวัตกรรม

สิ่งใหม่ที่แตกต่าง

- ใช้ Canva ร่วมกับกระบวนการ 5S
- เป็น Learning by Making
- ผู้เรียนสร้างชิ้นงานจริง
- ใช้ QR Code เผยแพร่ผลงาน

จุดแข็ง

- ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- ใช้งานง่าย
- ประหยัดงบประมาณ
- เรียนได้ทุกที่

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- ครูเป็นผู้นำความสนใจ
- ผู้เรียนมีส่วนร่วม
- ผู้ปกครองสนับสนุน
- โรงเรียนสนับสนุนอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต



ผลกระทบและการต่อยอด

ประโยชน์

ต่อผู้เรียน	ต่อครู	ต่อโรงเรียน
- มีทักษะดิจิทัล - คิดสร้างสรรค์ - กล้าแสดงออก - ทำงานร่วมกับผู้อื่น	- มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ - ลดภาระครู - เป็น Active Learning	- มีผลงานนักเรียนเผยแพร่ - สร้างภาพลักษณ์ด้านนวัตกรรม

การขยายผล

- ใช้กับนักเรียนทุกระดับชั้น
- ประยุกต์ใช้กับการออกแบบโปสเตอร์ อินโฟกราฟิก และสื่อประชาสัมพันธ์
- ถ่ายทอดให้ครูในโรงเรียนผ่าน PLC

ความยั่งยืน

- บรรจุในแผนการจัดการเรียนรู้
- จัดทำคลังผลงานออนไลน์
- พัฒนาเป็นฐานการเรียนรู้ด้าน Digital Design



บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปสาระสำคัญ

การจัดการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบแผ่นพับด้วยโปรแกรม Canva ตามแนวทางปฏิบัติด้วยโปรแกรม canva ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง คือ การค้นหาความรู้ การวางแผน การออกแบบ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการปรับปรุงผลงาน จนเกิดเป็นชิ้นงานที่ถูกต้อง สวยงาม และมีการนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

- พัฒนากิจกรรมโดยบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับ Canva เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน
- ขยายผลสู่การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอื่น เช่น อินโฟกราฟิก โปสเตอร์ และสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันระหว่างนักเรียนและครูในการออกแบบสื่อ
- มีการประเมินผลการเรียนรู้และผลงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความยั่งยืนต่อไป



สแกนเพื่อดูผลงาน