



รายงานการประเมินผลการดำเนิน
โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา
“อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
ประจำปีงบประมาณ 2567



วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

ในการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 ประจำปีงบประมาณ 2567 ครั้งนี้ สามารถดำเนินการไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยได้รับความอนุเคราะห์จากวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลกที่ให้การสนับสนุนทั้งด้านการจัดสรรงบประมาณ การให้นโยบายหลักการและคำแนะนำ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณ คณะกรรมการดำเนินงานทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ให้สำเร็จลงด้วยความเรียบร้อยและที่ได้ให้ข้อมูลในการประเมินผลในครั้งนี้ ซึ่งคณะผู้จัดทำได้นำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงต่อไป

คณะผู้จัดทำ
งานสื่อการเรียนการสอน

บทคัดย่อ

โครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีความรู้และเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้
2. เพื่อให้สามารถนำความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อประเมินด้านความรู้และทักษะ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับพื้นฐาน

เป้าหมายโครงการ

1. เชิงปริมาณ : สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย
2. เชิงคุณภาพ : ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านความรู้และทักษะ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับพื้นฐาน

ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. หลัก : นายณรงค์เดช คุ่มฉาย หัวหน้า งานสื่อการเรียนการสอน ฝ่ายวิชาการ
2. รอง : นางสาวมนัญญา หนูน้อย ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่งานสื่อการเรียนการสอน

ผู้ประสานงาน นายณรงค์เดช คุ่มฉาย หัวหน้า งานสื่อการเรียนการสอน โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567 เวลา 08.00 น. ถึง 17.00 น. ณ หอประชุมอาคารอำนวยการ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก
มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

วันพฤหัสบดีที่ 28 มีนาคม 2567

วิทยากร นายภูมิพัฒน์ วณพิพัฒน์พงศ์ และ นายพงษ์พัฒน์ จินด่วง

08.00 - 08.30 น. - ผู้เข้าร่วมรับการอบรมลงทะเบียน

08.40 - 09.00น. - รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ นางนงนุช เพ็ชรชนะ กล่าวรายงาน

พิธีเปิดการอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

- ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก นายพินิจ บุญโสภิต กล่าวเปิดการอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

- 09.00 – 12.00 น. อบรมเรื่อง “การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล”
- 10.30 – 10.40 น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
- 12.00 – 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 17.00 น. อบรมเรื่อง “การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
- 14.30 – 14.40 น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม

วันศุกร์ที่ 29 มีนาคม 2567

วิทยากร นายภูมิพัฒน์ วนพิพัฒน์พงศ์ และ นายพงษ์พัฒน์ จินด้าง

- 09.00 – 12.00 น. อบรมเรื่อง “การสร้างสื่อวิดีโอการสอน/เว็บไซต์”
- 10.30 – 10.40 น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
- 12.00 – 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน
- 13.00 – 16.00 น. นำเสนอผลงานสื่อฯ
- 14.30 – 14.40 น. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
- 16.00 – 16.30 น. รองผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการ นางนงนุช เพ็ชรชนะ มอบเกียรติบัตรให้กับวิทยากร
- 16.30 น. รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ นางนงนุช เพ็ชรชนะ กล่าวปิดการอบรม

ผลการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

- ครูและบุคลากรวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน เข้าร่วมการอบรมการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva และสามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนได้

เชิงคุณภาพ

- ครูและบุคลากรวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก เข้ารับการอบรมมีความรู้ มีความเข้าใจในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva และสามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนได้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 แบบสอบถามประเมินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

1.2 สรุปผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

2. โครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	%
ชาย	33	52
หญิง	30	48
รวม	63	100

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมาเป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 48

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของอายุ

อายุ	จำนวน(คน)	%
20-30 ปี	14	22.22
31-45 ปี	34	53.97
46-59 ปี	14	22.22
60ปีขึ้นไป	1	1.59
รวม	63	100

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่อายุ 31 - 45 ปี มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 53.97 และส่วนน้อยที่สุดอายุ 60ปีขึ้นไป มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.59

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของตำแหน่ง

ตำแหน่ง	จำนวน(คน)	%
ผู้บริหาร	3	4.76
ครู-อาจารย์	45	71.43
บุคลากรทางการศึกษา	15	23.81
รวม	63	100

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นครู-อาจารย์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 และส่วนน้อยที่สุดเป็นผู้บริหาร มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.76

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	%
ปวช.	1	1.59
ปวส.	1	1.59
ปริญญาตรี	51	80.95
ปริญญาโท	10	15.87
ปริญญาเอก	0	0.00
รวม	63	100

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระดับปริญญาตรี จำนวน 51 คน

คิดเป็นร้อยละ 80.95 ส่วนน้อยสุด คือ ปวช.และปวส. จำนวนละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.59

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจที่ได้รับจากโครงการ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	%	S.D.	ผลการประเมิน	อันดับ
	5	4	3	2	1						
1.การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดโครงการ	48	13	1	1	0	63	4.71	94.29	0.58	มากที่สุด	3
2.ขั้นตอนการลงทะเบียนมีความสะดวกเหมาะสม	44	17	1	1	0	63	4.65	93.02	0.60	มากที่สุด	6
3. ลำดับขั้นตอนพิธีเปิด-ปิดโครงการมีความพร้อมเหมาะสม	47	15	0	1	0	63	4.71	94.29	0.55	มากที่สุด	3
4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	44	16	2	1	0	63	4.63	92.70	0.62	มากที่สุด	7
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	53	9	0	1	0	63	4.81	96.19	0.50	มากที่สุด	1
6.ก่อนอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้ในระดับใด	7	4	12	28	12	63	2.46	49.21	1.19	น้อยที่สุด	8

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	%	S.D.	ผลการประเมิน	อันดับ
	5	4	3	2	1						
7.หลังอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้อยู่ในระดับใด	48	12	1	2	0	63	4.68	93.65	0.66	มากที่สุด	5
8. อาหาร และเครื่องดื่ม มีความพร้อมและรสชาติ	49	10	3	1	0	63	4.70	93.97	0.63	มากที่สุด	4
9. ระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม	54	7	1	1	0	63	4.81	96.19	0.53	มากที่สุด	1
10. วิทยากรมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการถ่ายทอดอยู่ในระดับใด	54	6	1	2	0	63	4.78	95.56	0.63	มากที่สุด	2
11. ท่านสามารถนำความรู้ ไปใช้ได้จริงในการทำงานหรือชีวิตประจำวัน	55	5	0	3	0	63	4.78	95.56	0.68	มากที่สุด	2
12. ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดโครงการ	53	7	2	1	0	63	4.78	95.56	0.58	มากที่สุด	2
รวม							4.54	90.85	0.65	มากที่สุด	

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.2 ครูและบุคลากร มีข้อเสนอแนะอะไรในกิจกรรมครั้งนี้

- อยากให้จัดโครงการนี้อีก

คำนำ

การดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 ปีงบประมาณ 2567 วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีความรู้และเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้
2. เพื่อให้สามารถนำความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย และปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อประเมินด้านความรู้และทักษะ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับพื้นฐาน

รายงานการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ฉบับนี้ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ได้แก่

1. ครูและบุคลากร วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีความรู้ ความเข้าใจการสร้างสื่อดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Canva
2. ครูและบุคลากร วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอน ที่ทันสมัย ด้วยโปรแกรม Canva

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้ และขออภัย มา ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	
บทคัดย่อ	
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	12
บทที่ 4 ผลการประเมินโครงการ	14
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	18
ภาคผนวก	

บทที่ 1

บทนำ

1. หลักการและเหตุผล

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นทักษะที่จำเป็นในทุกสาขาวิชาชีพสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่สามารถนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 ด้าน คือ 1) การใช้ 2) เข้าใจ 3) การสร้าง 4) เข้าถึง เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลดังกล่าว ฝ่ายวิชาการ งานสื่อการเรียนการสอน จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลกต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีความรู้และเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้

2.2 เพื่อให้สามารถนำความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ที่ทันสมัย และปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เพื่อประเมินด้านความรู้และทักษะ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับพื้นฐาน

3. เป้าหมาย :

3.1 เชิงปริมาณ

- ครูและบุคลากรวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 74 คน เข้าร่วมการอบรม การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva และสามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนได้

3.2 เชิงคุณภาพ

- ครูและบุคลากรวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก เข้ารับการอบรมมีความรู้ มีความเข้าใจ ในการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva และสามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนได้

4. งบประมาณ

4.1 ค่าตอบแทนวิทยากร (2 ท่าน x 600 บาท x 2 วัน) รวม 2,400.-บาท

4.2 ค่าอาหารว่าง (74 คน x 25 บาท x 4 มื้อ) รวม 7,400.-บาท

4.3 ค่าอาหารกลางวัน (74 คน x 50 บาท x 2 มื้อ) รวม 7,400.-บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 17,200 บาท

5. สอนนโยบาย/พันธกิจ/ยุทธศาสตร์

พันธกิจข้อที่ 5 พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามีคุณภาพด้วยวิธีที่หลากหลาย

กลยุทธ์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพกำลังคน ด้านการจัดการเรียนการสอน ให้มีสมรรถนะสอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 3.2 ครูและบุคลากรทางการศึกษา การจัดการเรียนการสอนในด้านวิชาชีพ มีศักยภาพในการพัฒนากำลังคน

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษาของวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva

2. ครูและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva ประยุกต์ใช้ในผลิตสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย และปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ครูและบุคลากรทางการศึกษาผ่านการประเมินด้านความรู้และทักษะ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Canva

7. การติดตาม และประเมิน

7.1 ใช้วิธีวัดผลโดยใช้แบบสอบถาม

7.2 แบบประเมินผล/รายงานผลการดำเนินโครงการ

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสรุปผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน
2. บันทึกข้อความขออนุญาตดำเนินโครงการ
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานออกแบบกราฟิก

งานออกแบบกราฟิก (Graphic Design) เกี่ยวข้องกับศาสตร์ 2 แขนง คือ ศิลปะ (Arts) และการออกแบบ (Design) โดยศิลปะเป็นศาสตร์แห่งการแสดงออกทางจินตนาการและอารมณ์คุณค่าทางศิลปะขึ้นอยู่กับความงาม การรับรู้ อารมณ์ของงานโดยศิลปินเป็นผู้สร้างสรรค์ซึ่งศิลปะสร้างโดยศิลปิน ส่วนงานออกแบบ (Design) คือ ศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมาย และสามารถนำกลับมาใช้งานได้อย่างพึงพอใจ ซึ่งสามารถแยกได้ 3 ด้าน คือ

1. ความสวยงาม (Aesthetics) เป็นความพึงใจด้านแรกที่คนเราจะสัมผัสได้ก่อน
2. ประโยชน์ใช้สอย (Function) เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ เช่น แก้วที่ดื่มต้องนั่งสบาย ไม่ปวดหลัง สื่อสิ่งพิมพ์ที่ดี ต้องอ่านง่าย และสื่อสารได้ชัดเจน หรืออาจตีความคือ ผู้อ่านเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

3. แนวคิดในการออกแบบ (Concept) ที่ดีเป็นตัวช่วยให้งานออกแบบมีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น (Value Added) เป็นแนวทางในการออกแบบให้งานมีเป้าหมาย มีรูปแบบชัดเจน (วัชรธร เพ็ญศิริธร, 2554) คุณค่าของงานกราฟิก ดังนี้

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่าง ถูกต้องชัดเจน

2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดการศึกษาต่อกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี
3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจ ประทับใจและน่าเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น
4. ช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด และการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
5. ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
6. ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งทางด้านการกระทำ และความคิด

การออกแบบ Infographic ย่อมาจาก Information Graphic คือ ภาพหรือกราฟิก ซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ, ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่าย

ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการ เข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด เหตุผลเพราะมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวย ๆ ได้มากกว่าการ อ่านข้อความยาว ๆ และในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network ประโยชน์และพลังของ Infographic นั้นมีอยู่มากมาย เพราะด้วยแผนภาพสวย ๆ นี้สามารถดึงดูด ความสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายทำให้คน ทั่ว ๆ ไป สามารถเข้าถึง เข้าใจ ข้อมูลปริมาณมาก ๆ ด้วยแผนภาพ ภาพเดียวเท่านั้น ด้วยข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาเป็นอย่างดี เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเราสามารถหยิบยกเรื่องราวเล็ก ๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอ ในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัยทันต่อเหตุการณ์ ในโลกปัจจุบัน โดยรูปแบบหรือประเภทของ Infographic ตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน สามารถจัดหมวดหมู่ ใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1. TREND เรื่องที่อยู่ในความสนใจ ข่าวเด่น ประเด็นร้อน และสถานการณ์วิกฤต เป็น Infographics ได้รับการแชร์มากๆ มักจะเป็นประเด็นใหญ่ระดับประเทศ
2. HOW TO บอกเล่ากลยุทธ์ต่างๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ให้เข้าใจได้ง่ายมักนำ Infographics มาอธิบายให้ผู้อ่านลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน เช่น เล่าถึงกลยุทธ์การออมเงิน ที่ใครๆ มักมองข้าม
3. KNOWLEDGE ในรูปแบบของ Did You Know หรือสถิติสำคัญทางประชากรต่างๆ ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการที่น่าเบื่อ ให้มีสีสันสนุก และ น่าติดตาม
4. HISTORY การเล่าเรื่องที่มีในรูปแบบประวัติความเป็นมา เรื่องราวบางอย่างอาจต้องถ่ายทอดผ่านตำราหนาๆ แต่ด้วย Infographics จะช่วยให้ตำนานเหล่านั้นบรรจุอยู่ในพื้นที่ๆ จำกัด ได้อย่างน่าทึ่ง
5. RESEARCH Infographics เหมาะที่สุดที่จะถ่ายทอดงานวิจัยที่ดูยุ่งเหยิงไปด้วยตัวเลข และข้อมูล มหาศาลออกมาเป็นแผนภาพสวยๆและทรงพลัง มีหลายบริษัทเริ่มใช้เครื่องมือนี้เพื่อทำให้งานวิจัยของตัวเอง เข้าถึงคนหมู่มาก
6. MOTIVATION กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น ภัยของการสูบบุหรี่ที่มีต่อคนสูบบุหรี่และคนที่ไม่ได้สูบบุหรี่แต่ต้องได้รับผลกระทบจากการสูบบุหรี่ด้วย ขอเท็จจริงเหล่านี้ล้วนมุ่งหวังให้คนอ่านเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมให้ดีขึ้น หากได้รับการแชร์ มากๆ ในโลกออนไลน์ก็อาจสร้างกระแส จนถึงขั้นนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในโลกออนไลน์ในที่สุด
7. PROMOTING โพรโมทสินค้าและบริการ ตัวอย่างการใช้ Infographic ในการ โพรโมทสินค้า, เหตุผลให้เห็นคุณสมบัติอันโดดเด่น รูปลักษณ์ที่น่าสนใจของสินค้า ปกติถ้าเราจะใส่ข้อความบนภาพแต่ละครั้ง มีขั้นตอนมากมาย ทั้งต้องแต่งรูปให้สวย เสร็จแล้วยังไม่ เสร็จ ก็ต้องเอาไปเข้าแอปฯ อีกสำหรับซ้อนภาพใส่ข้อความ หรือไม่ก็ทำครั้งเดียวแบบใช้คอมพิวเตอร์ทำบน โปรแกรม Photoshop, Illustrstor เป็นต้น เรียกว่ากว่าจะอัพได้ก็ต้องแก้ไขกันหลายอัน Canva เป็นแอป ฟลิเคชั่นสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอ Information Graphic หลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมีขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือผู้ใช้ สามารถ กำหนดขนาดเองได้ Canva ใช้งานง่าย สวยงาม สามารถแบ่งปันให้แก่ผู้อื่นได้ผู้ใช้สามารถเข้าใช้งาน ผ่านแอปฟลิเคชั่น Canva หรือผ่านเว็บไซต์ www.canva.com เว็บไซต์แนะนำซอฟต์แวร์ entro.io ได้กล่าวว่า

1. Canva คืออะไร เครื่องมือที่จะช่วยให้การออกแบบง่ายขึ้น แม้ว่าคุณจะไม่ใช่นักออกแบบหรือไม่เก่งกาจ ออกแบบเลยก็ตาม ปัจจุบันมีหลายๆ คนได้นำเอา Canva มาใช้ออกแบบทำโฆษณา ตกแต่งรูปภาพ ทำปก นิตยสาร หนังสือ งานฟรีเซ็น คอนเทนต์รูปภาพ ฯลฯ

2. โปรแกรม Canva Canva เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถออกแบบและใช้งานได้ง่าย แม้จะเป็นเวอร์ชันฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่ ก็มีเทมเพลตที่หลากหลายให้คุณเลือก สมัยก่อนเราอาจจะใช้โปรแกรม Microsoft Word PowerPoint หรือ Photoshop เพื่อออกแบบต่างๆ แต่ในยุคนี้สมัยนี้เราสามารถทำได้ง่ายและฟรีด้วยผ่าน Canva นอกจากนี้ Canva มี Application บนมือถือ ซึ่งข้อมูลทุกอย่างนั้นเชื่อมโยงกันทั้งหมด แม้ว่าจะต้องเดินทาง ไม่ได้นั่ง ทำงานอยู่ที่บ้านก็สามารถออกแบบได้ Canva มี Template ฟรีให้เลือกมากมาย โดยมีมากกว่า 60,000 Template ช่วยให้ขึ้นงาน ออกแบบ ดูมีความเป็นมืออาชีพหรือมีความเป็น Professional มากขึ้น แม้ว่าไม่มีประสบการณ์มาก่อนก็ตาม

อีกทั้งยังมีรูปแบบหลากหลายให้เลือก ไม่ว่าจะเป็น Social post, Resume, Infographic, Logo, Presentation ฯลฯ นอกจากจะสามารถใช้งานได้ฟรีแล้ว ยังสามารถรองรับภาษาไทยด้วยหากคนที่กำลังมองหาเครื่องมือสร้าง Video free ดังนั้น Canva ก็เป็นอีกหนึ่งตัวเลือกที่น่าสนใจมากๆ (ที่มา entro.io)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การศึกษาผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 มีวิธีการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ประชากร
2. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ประชากร

1.1 ประชากร คือ นักเรียน นักศึกษา คณะครู และบุคลากรทางการศึกษา วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 จำนวน 63 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายจากนักเรียน นักศึกษา คณะครู และบุคลากรทางการศึกษา วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 จำนวน 63 คน ตัวอย่างและตอบแบบสอบถาม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 ในครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินโครงการ

ตอนที่ 3 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แจกแบบสอบถาม
2. ชี้แจงการตอบแบบสอบถาม
3. เก็บรวบรวมแบบสอบถาม

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ประเมินผลได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตัวอย่งนำข้อมูลมาแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และเสนอเป็นตารางประกอบคำอธิบาย

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินการจัดกิจกรรมโครงการดังกล่าว นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่

เพื่อดูว่าแต่ละมาตราส่วนมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนเท่าใด ซึ่งกำหนดค่าคะแนนจากแบบสอบถามไว้ 5 ระดับ คือ

ความคิดเห็น	คะแนน
ดีมาก	5
ดี	4
ปานกลาง	3
พอใช้	2
ควรปรับปรุง	1

นำคะแนนของระดับความคิดเห็นมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แปลความหมายของค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ที่ได้คำนวณได้ตามเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
3.51 - 4.50	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
2.51 - 3.50	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
1.51 - 2.50	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
1.00 - 1.50	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับการดำเนินการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิด ได้นำมาจัดกลุ่ม และเรียงลำดับเป็นลักษณะเรียงความ

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. ค่าร้อยละ (%)
2. ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา"อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม CANVA" ประจำปีงบประมาณ 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

1.2 สรุปผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา"อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม CANVA" ประจำปีงบประมาณ 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

2. โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา"อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม CANVA" ประจำปีงบประมาณ 2567 ณ วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก จำนวน 63 คน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” มีดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการประเมินผลการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีการศึกษา 2566 ผู้ประเมินผลได้นำแบบสอบถามที่ได้รับมา แจกแจงความถี่ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นที่มีต่อการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

ตอนที่ 3 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะในการดำเนิน โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ข้อมูลแสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเพศที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

เพศ	จำนวน(คน)	%
ชาย	33	52
หญิง	30	48
รวม	63	100

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมา เป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 48

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของอายุ

อายุ	จำนวน(คน)	%
20-30 ปี	14	22.22
31-45 ปี	34	53.97
46-59 ปี	14	22.22
60ปีขึ้นไป	1	1.59
รวม	63	100

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อายุ 31- 45 ปี มีจำนวน 34 คิดเป็นร้อยละ 53.97 และส่วนน้อยที่สุดอายุ 60ปีขึ้นไป มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.59

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของตำแหน่ง

ตำแหน่ง	จำนวน(คน)	%
ผู้บริหาร	3	4.76
ครู-อาจารย์	45	71.43
บุคลากรทางการศึกษา	15	23.81
รวม	63	100

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นครู-อาจารย์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 และส่วนน้อยที่สุดเป็นผู้บริหาร มีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.76

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	%
ปวช.	1	1.59
ปวส.	1	1.59
ปริญญาตรี	51	80.95
ปริญญาโท	10	15.87
ปริญญาเอก	0	0.00
รวม	63	100

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระดับปริญญาตรี จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 80.95 ส่วนน้อยสุด คือ ปวช. และปวส. จำนวนละ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.59

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจที่ได้รับจากโครงการ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	%	S.D.	ผลการประเมิน	อันดับ
	5	4	3	2	1						
1.การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดโครงการ	48	13	1	1	0	63	4.71	94.29	0.58	มากที่สุด	3
2.ขั้นตอนการลงทะเบียนมีความสะดวกเหมาะสม	44	17	1	1	0	63	4.65	93.02	0.60	มากที่สุด	6
3. ลำดับขั้นตอนพิธีเปิด-ปิดโครงการมีความพร้อมเหมาะสม	47	15	0	1	0	63	4.71	94.29	0.55	มากที่สุด	3
4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	44	16	2	1	0	63	4.63	92.70	0.62	มากที่สุด	7
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	53	9	0	1	0	63	4.81	96.19	0.50	มากที่สุด	1
6.ก่อนอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้อยู่ในระดับใด	7	4	12	28	12	63	2.46	49.21	1.19	น้อยที่สุด	8
7.หลังอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้อยู่ในระดับใด	48	12	1	2	0	63	4.68	93.65	0.66	มากที่สุด	5

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	%	S.D.	ผลการประเมิน	อันดับ
	5	4	3	2	1						
8. อาหาร และเครื่องดื่ม มีความพร้อมและรสชาติ	49	10	3	1	0	63	4.70	93.97	0.63	มากที่สุด	4
9. ระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม	54	7	1	1	0	63	4.81	96.19	0.53	มากที่สุด	1
10. วิทยากรมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการถ่ายทอดอยู่ในระดับใด	54	6	1	2	0	63	4.78	95.56	0.63	มากที่สุด	2
11. ท่านสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในการทำงานหรือชีวิตประจำวัน	55	5	0	3	0	63	4.78	95.56	0.68	มากที่สุด	2
12. ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดโครงการ	53	7	2	1	0	63	4.78	95.56	0.58	มากที่สุด	2
รวม							4.54	90.85	0.65	มากที่สุด	

จากตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.54$) ร้อยละ 90.85 ค่าเฉลี่ยที่มีค่ามากที่สุดอยู่ในระดับมากที่สุด คือ สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม ($\bar{x}=4.81$) ร้อยละ 96.19 และค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดอยู่ในระดับน้อยที่สุด($\bar{x}=2.46$) ร้อยละ 49.21 คือ ก่อนอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้ อยู่ในระดับใด

ตอนที่ 3 ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ปัญหา อุปสรรค

1. ไม่มี.....
2.

ข้อเสนอแนะ

ที่ 3.1 ครูและบุคลากรมีความประทับใจอะไรในกิจกรรมครั้งนี้

1. ทุกอย่างดีมาก
2. ได้ออกอะไรใหม่ๆ และเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยาก
3. ความสามารถวิทยากร
4. ได้ความรู้และสามารถนำไปใช้ทำและเก็บผลงานได้จริง

- ที่ 3.1 ครูและบุคลากรมีความประทับใจอะไรในกิจกรรมครั้งนี้
5. วิทยากรถ่ายทอดความรู้ได้ดีมากเข้าใจง่าย
 6. วิทยากรเก่งอธิบายเข้าใจง่าย
 7. ดีมาก
 8. ได้ความรู้นำไปใช้งานจริงได้หลากหลาย
 9. วิทยากรเก่งมาก
 10. ได้ความรู้และวิทยากรอธิบายและสอนเข้าใจง่ายดี
 11. วิทยากรสอนดีมาก
 12. ยอดเยี่ยมทุกอย่าง

ข้อเสนอแนะ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ที่ 3.2 ครูและบุคลากรมีข้อเสนอแนะอะไรในกิจกรรมครั้งนี้
- 1 อยากให้จัดโครงการนี้อีก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ทำให้ผลสรุปต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

1 สรุปผล

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน(คน)	%
ชาย	33	52
หญิง	30	48
รวม	63	100

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมา เป็นเพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 48

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของอายุ

อายุ	จำนวน(คน)	%
20-30 ปี	14	22.22
31-45 ปี	34	53.97
46-59 ปี	14	22.22
60ปีขึ้นไป	1	1.59
รวม	63	100

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อายุ 31-45 ปี มีจำนวน 34 คิดเป็นร้อยละ 53.97 และส่วนน้อยที่สุดอายุ 60ปีขึ้นไป มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.59

ตอนที่ 2 ข้อมูลผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

ตารางแสดงความพึงพอใจที่ได้รับจากโครงการ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ					N	$\bar{x}$	%	S.D.	ผลการประเมิน	อันดับ
	5	4	3	2	1						
1.การประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดโครงการ	48	13	1	1	0	63	4.71	94.29	0.58	มากที่สุด	3
2.ขั้นตอนการลงทะเบียนมีความสะดวกเหมาะสม	44	17	1	1	0	63	4.65	93.02	0.60	มากที่สุด	6
3. ลำดับขั้นตอนพิธีเปิด-ปิดโครงการมีความพร้อมเหมาะสม	47	15	0	1	0	63	4.71	94.29	0.55	มากที่สุด	3
4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	44	16	2	1	0	63	4.63	92.70	0.62	มากที่สุด	7
5. สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	53	9	0	1	0	63	4.81	96.19	0.50	มากที่สุด	1
6.ก่อนอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้อยู่ในระดับใด	7	4	12	28	12	63	2.46	49.21	1.19	น้อยที่สุด	8
7.หลังอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้อยู่ในระดับใด	48	12	1	2	0	63	4.68	93.65	0.66	มากที่สุด	5
8. อาหาร และเครื่องดื่ม มีความพร้อมและรสชาติ	49	10	3	1	0	63	4.70	93.97	0.63	มากที่สุด	4
9. ระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม	54	7	1	1	0	63	4.81	96.19	0.53	มากที่สุด	1
10. วิทยากรมีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการถ่ายทอดอยู่ในระดับใด	54	6	1	2	0	63	4.78	95.56	0.63	มากที่สุด	2
11. ท่านสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในการทำงานหรือชีวิตประจำวัน	55	5	0	3	0	63	4.78	95.56	0.68	มากที่สุด	2
12. ความพึงพอใจโดยรวมในการจัดโครงการ	53	7	2	1	0	63	4.78	95.56	0.58	มากที่สุด	2
รวม							4.54	90.85	0.65	มากที่สุด	รวม

จากตารางแสดงความพึงพอใจที่ได้รับจากโครงการ แสดงความพึงพอใจ โดยภาพรวมค่าเฉลี่ยทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.54$) ร้อยละ 90.85 ค่าเฉลี่ยที่มีค่ามากที่สุดอยู่ในระดับมากที่สุด คือ สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม ($\bar{x}=4.81$) ร้อยละ 96.19 และค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดอยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{x}=2.46$) ร้อยละ 49.21 คือ ก่อนอบรมการใช้โปรแกรม CANVA ท่านมีความรู้ในระดับใด

ตอนที่ 3 ปัญหา อุปสรรคและข้อเสนอแนะ

ปัญหา อุปสรรค

- ไม่มี

ข้อเสนอแนะ

- ควรนำผลการประเมินในครั้งนี้นำไปพัฒนาร่วมกันในการจัด โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ในครั้งต่อไป

2. อภิปรายผล

จากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ประจำปีงบประมาณ 2567 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 96.19 เมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อพบว่า สถานที่ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและระบบโสตทัศนูปกรณ์ ระบบเสียงและภาพมีความพร้อมเหมาะสม และ ท่านมีความพึงพอใจโดยรวมในการจัดโครงการ ค่าเฉลี่ย 90.85 รองลงมาคือการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดโครงการ และ ลำดับขั้นตอนพิธีเปิด-ปิดโครงการมีความพร้อมเหมาะสมมี ค่าเฉลี่ย 94.28

3. ข้อเสนอแนะ

ในการจัดอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”

ในปีต่อไปควรนำผลการประเมินในครั้งนี้นำไปพัฒนาร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการจัดโครงการ

อบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร ทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ให้กับครูและบุคลากรทางการศึกษา วิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ในครั้งต่อไป

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก. โครงการ

ภาคผนวก ข. บันทึกขออนุญาตดำเนินโครงการ

ภาคผนวก ค. คำสั่งการปฏิบัติงาน/หนังสือเชิญ

ภาคผนวก ง. เอกสารการลงทะเบียน

ภาคผนวก จ. เอกสารประกอบการเข้าร่วมกิจกรรม (หากมี)

ภาคผนวก ฉ. ประมวลภาพกิจกรรม

นายพินิจ บุญโสภณ ผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก กล่าวเปิด โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



นางนงนุช เพ็ชรชนะ รองผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ฝ่ายวิชาการ กล่าวรายงานเปิด โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva” ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



ผู้บริหารและวิทยากรร่วมถ่ายภาพการอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



ผู้เข้าร่วมการอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครู
และบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



นางนงนุช เพ็ชรชนะ รองผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ฝ่ายวิชาการ มอบเกียรติบัตร
ให้กับวิทยากร ในการอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครู
และบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



นางนงนุช เพ็ชรชนะ รองผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างพิษณุโลก ฝ่ายวิชาการ กล่าวปิด
การอบรมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการทักษะความรู้และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับครู
และบุคลากรทางการศึกษา “อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Canva”
ระหว่างวันที่ 28 – 29 มีนาคม 2567



