



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ สำนักงานคณบดี งานบริหารและธุรการ โทร 3801

ที่ อว 69.5.1.1/288

วันที่ 17 มีนาคม 2569

เรื่อง ขอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามที่คณะวิทยาศาสตร์ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมอบรม เรื่อง Canva Education : ร่วมออกแบบการศึกษาไทยไปกับ Canva เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 จัดอบรมโดย ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ โดยวิธีการอบรมออนไลน์ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมอบรมออนไลน์ เรื่อง Canva Education : ร่วมออกแบบการศึกษาไทยไปกับ Canva เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้น จึงขอรายงานสรุปเนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

1. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

Canva เป็นโปรแกรมที่ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับ ออกแบบกราฟิกออนไลน์ ที่ใช้งานผ่านเว็บหรือแอป มีเทมเพลตและสื่อสำเร็จรูปจำนวนมาก ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสื่อการนำเสนอ หรือสื่อประชาสัมพันธ์ สื่อการสอน ได้อย่างรวดเร็ว สวยงาม เหมาะสำหรับ ครู นักเรียน นักธุรกิจ และนักออกแบบ ลักษณะเด่นของโปรแกรม Canva ได้แก่

1. ใช้งานง่าย (User-Friendly) มีระบบ ลาก-วาง (Drag & Drop) ไม่จำเป็นต้องมีทักษะการออกแบบ มากก็สามารถสร้างงานได้

2. มีเทมเพลตสำเร็จรูปจำนวนมาก ผู้ใช้สามารถเลือกเทมเพลตแล้วปรับแก้ได้ เช่น โปสเตอร์ งานนำเสนอ (Presentation) อินโฟกราฟิก ใบปลิว / แผ่นพับ โปสต์โซเชียลมีเดีย

3. ใช้งานได้หลายอุปกรณ์ Canva สามารถใช้ได้ผ่าน เว็บไซต์ แอปมือถือ **Canva** แท็บเล็ต

4. มีคลังสื่อให้เลือกจำนวนมากภายในโปรแกรม เช่น รูปภาพ ไอคอน ฟอนต์ วิดีโอ เพลงประกอบ

5. ทำงานร่วมกันได้ โดยผู้ใช้สามารถ แชร์งานให้คนอื่นแก้ไขร่วมกัน หรือ ใช้งานเป็นทีม เช่น ครูและนักเรียน

6. ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ สามารถดาวน์โหลดงานเป็น PNG/JPG, PDF วิดีโอ MP4 หรือ GIF เป็นต้น

การเข้าร่วมอบรมในกิจกรรมนี้ มีผู้จัดกิจกรรมมีเป้าหมายให้ครูและบุคลากรทางการศึกษา ดังนี้

1. เรียนรู้การใช้ Canva Education ในการสร้างสื่อการสอน

2. แลกเปลี่ยนแนวความคิดการออกแบบการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

3. สร้างเครือข่ายครูที่ใช้เทคโนโลยีในการสอน

การประยุกต์ใช้ Canva รูปแบบและการปรับใช้เทคโนโลยีในการสอน มีหลักการ ดังนี้

1. Visual and Video Story Telling การเล่าเรื่องด้วยสื่อภาพและวิดีโอ
2. Inclusive Classroom ส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม
3. Gamification การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและเกมที่สนุกสนาน
4. Project-Based Learning การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริงและถอดบทเรียน

โดยมีแนวทางการออกแบบการเรียนรู้ ได้แก่

1. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้
2. เลือกวิธีการ
3. เครื่องมือที่เหมาะสม
4. ผู้สอนช่วยถอดบทเรียน

Canva Education เป็นเวอร์ชันของโปรแกรม Canva ที่ให้สิทธิ์ ครูและนักเรียนระดับ K-12 ใช้งานฟรี โดยมีฟีเจอร์ เช่น เทมเพลตการศึกษา เครื่องมือออกแบบสื่อการสอน การทำงานร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน ในประเทศไทยมีความร่วมมือระหว่าง Canva กับหน่วยงานการศึกษา เพื่อให้ครูและนักเรียนใช้เครื่องมือนี้ในห้องเรียนได้ฟรี

การศึกษาวิธีใช้ Canva สามารถเรียนรู้ได้จากเว็บไซต์ Canva ,วิดีโอใน YouTube การอบรมต่าง ๆ และคอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งช่วยให้เข้าใจการออกแบบและใช้งานโปรแกรมได้ง่ายขึ้น

ประโยชน์ของ Canva ต่อวงการศึกษา

1. ช่วยสร้างสื่อการสอนที่น่าสนใจ สามารถออกแบบสื่อการเรียนการสอนได้ง่าย เช่น สไลด์นำเสนอ อินโฟกราฟิก โปสเตอร์การเรียนรู้ ทำให้บทเรียนดูน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถใช้ Canva ออกแบบผลงาน เช่น รายงานโปสเตอร์ งานนำเสนอ ซึ่งช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการออกแบบ
3. ช่วยให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย โดย Canva สามารถสร้างสื่อได้หลายรูปแบบ เช่น ภาพ วิดีโอ และกราฟิก ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ
4. สนับสนุนการทำงานร่วมกัน โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันบนไฟล์เดียวกันได้ เช่น การทำงานกลุ่ม การแก้ไขงานร่วมกันแบบออนไลน์
5. ประหยัดเวลาในการเตรียมการสอน เนื่องจาก Canva มี **เทมเพลตสำเร็จรูปจำนวนมาก** สามารถเลือกและปรับแก้ได้ทันที ทำให้เตรียมสื่อการสอนได้รวดเร็วขึ้น
6. ใช้งานได้ฟรีสำหรับการศึกษา

2. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

1. สามารถนำหลักการและความรู้ที่ได้จากการอบรม มาเป็นแนวทางสร้างงานนำเสนอ เพื่อนำเสนอ
บทเรียนให้แก่นักศึกษา

2. นำความรู้ที่ได้จากการอบรม ไปประยุกต์ใช้งานด้าน การออกแบบกราฟิกออนไลน์ ที่ใช้งานผ่านเว็บ
หรือแอปพลิเคชัน ในการสร้างสื่อการนำเสนอ สื่อประชาสัมพันธ์ของงานที่ปฏิบัติ สื่อการสอนของรายวิชา
ที่ได้รับมอบหมาย

3. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

1. นำความรู้ที่ได้จากการอบรม ไปประยุกต์ใช้งานด้านสร้างสื่อการสอนของรายวิชาที่ได้รับมอบหมาย

2. นำความรู้ที่ได้จากการอบรม ใช้ในการออกแบบกราฟิกออนไลน์ สื่อประชาสัมพันธ์ของงานที่ปฏิบัติ
เพื่อการประชาสัมพันธ์ข่าวสาร การติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา เช่น การฝึกงาน สหกิจศึกษา ได้อย่างมี
ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

พร้อมนี้ได้แนบ เกียรติบัตรผู้ผ่านการอบรมฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน 1 แผ่น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ



(นางสาวพัชรี ยางยีน)

นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ



กระทรวงศึกษาธิการ

โดยความร่วมมือกับ องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย

มอบเกียรติบัตรฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสาวพัชรี ยางยีน

เป็นผู้ผ่านการอบรม

โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
กิจกรรม ONE TEACHER Thailand Live 2026

ในหัวข้อ

Canva Education : ร่วมออกแบบการศึกษาไทยไปกับ Canva

(จำนวน 1 ชั่วโมง)

ครั้งที่ 7/2569

ให้ไว้ ณ วันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

(นายสุเทพ แก่งสันเทียะ)
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

สามารถนำไปใช้ประโยชน์การสอนได้

(อาจารย์อรรถวิทย์ ชังคมานนท์)

.....17..../...มีนาคม..../....2569.....