

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชา วิทยาการคำนวณ
เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

DEVELOPMENT OF ACTIVE LEARNING ACTIVITIES IN THE COMPUTING SCIENCE COURSE
TOPIC: CANVA AND DIGITAL LITERACY SKILLS
FOR GRADE 6 STUDENTS

วรลักษณ์ ทองเชื้อ¹, ราชการ สังขวดี², ภาสกร เรืองรอง³, พิษณุภา ยวงสร้อย⁴, และกฤติกา สังขวดี⁵
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร^{1,2,3,4,5}

Waraluk Thongchuer¹, Ratchakan Sungkawadee², Passakorn Rueangrong³,
Pichayapha Yuangsoi⁴, And Krittika Sungkawadee⁵

Department of Computer Education, Faculty of Education, Naresuan University^{1,2,3,4,5}

Corresponding Author E-mail : waralukt65@nu.ac.th¹, s.ratchakan@gmail.com², passakorn@nu.ac.th³,
pichayapha@nu.ac.th⁴, krittikasu@nu.ac.th⁵

(Received : October 23, 2025; Edit : November 5, 2025; accepted : November 7, 2025)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนด 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสะพานที่ 3 จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนกิจกรรมด้วยบทเรียนออนไลน์ การเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test แบบ dependent

ผลวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัลมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.05/78.25 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ ทักษะดิจิทัล ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.82, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.06)

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก, Canva, การรู้ทักษะดิจิทัล, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Abstract

The objectives of this research were 1) To develop and determine the effectiveness of active learning activities in the Computing Science subject on the topic “Canva and Digital Literacy Skills,” based on the specified efficiency criterion of 75/75. 2) To compare the learning achievement of Grade 6 students before and after participating in the active learning activities on “Canva and Digital Literacy Skills.” 3) To study the students’ satisfaction with the active learning activities designed to enhance digital literacy skills. The sample group consisted of 40 Grade 6 students from Saphan School No. 3. The research instruments included: 1) Lesson plans with online-based active learning activities for the Computing Science subject on “Canva and Digital Literacy Skills.” 2) Pre-test and post-test achievement tests. 3) A student satisfaction questionnaire. The statistical methods used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test dependent

The research results revealed that :

1. The active learning activities for the Computing Science subject on “Canva and Digital Literacy Skills” achieved an efficiency of 75.05/78.25, which meets the specified criterion of 75/75.
2. The students’ post-test learning achievement was significantly higher than their pre-test scores at the .05 level.
3. The students’ overall satisfaction with the developed active learning activities was at the highest level (mean = 4.82, S.D. = 0.06).

Keywords : Active Learning Activities, Canva, Digital Literacy Skills, Learning Achievement

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกกำลังเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา ในปัจจุบันระบบการศึกษาได้มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมโลก โรงเรียนต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 โดยโรงเรียนจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีการจัดการศึกษา ที่จะให้ความรู้แก่ผู้เรียน โดยการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพสูง มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในภาพรวมมากกว่าความสำเร็จทางวิชาการแต่เพียงอย่างเดียว ในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนต้องมีการสร้างหลักสูตรที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมความรู้และทักษะรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในโลก โรงเรียนควรเป็นสถานที่ใช้เป็นศูนย์รวมการประสานความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียนในการติดต่อกับชุมชนและสังคม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความยั่งยืน (สุทธิวรรณ ตันติรจนาวงศ์, 2560 : 2843-2850) การจัดการเรียนรู้ Active Learning เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้บูรณาการทักษะการรู้เพื่อการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568) สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมล โพธิเย็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและได้คิดขั้นตอนในการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนโดยผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับเพื่อนและคุณครูด้วยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ผู้เรียนจะค่อย ๆ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ที่ได้ลงมือปฏิบัติผ่านกระบวนการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนคิดเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจและความหมายต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ (กมล โพธิเย็น, 2560 : 12-24)

ด้วยการจัดการศึกษาในโรงเรียนปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ทักษะการเรียนรู้ Canva ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการรู้ดิจิทัล และการสร้างสื่อสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนเสริมความรู้สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสะพาน 3 ด้วยนักเรียนยังขาดทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน การเรียนการสอนรายวิชาวิทยาการคำนวณในปัจจุบันยังเน้นบรรยายและปฏิบัติไม่สอดคล้องด้วยความต้องการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Canva เพื่อบูรณาการทักษะดิจิทัลส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นเครื่องมือออกแบบที่มีรูปแบบไม่เหมือนโปรแกรมทั่วไปโดยการใช้งานจะเป็นแบบออนไลน์ สามารถใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหากราฟิกและการนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจจนนักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์อย่างสร้างสรรค์

จากสภาพดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับ การรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมุ่งหวังให้สอดคล้องกับนโยบาย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานปี 2568 เพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัลของผู้เรียน เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้รวมทั้งเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัลในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับ การรู้ทักษะดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับ การรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับ การรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การทบทวนวรรณกรรม

การเรียนรู้เชิงรุก

จิราภรณ์ ยกอินทร์ ได้ให้ความหมายการเรียนรู้เชิงรุกว่า หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สืบค้นข้อมูล ลงมือปฏิบัติ ศึกษาค้นคว้า ทำความเข้าใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและนำเสนอสิ่งที่ค้นพบร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน มีทักษะการทำงานเป็นทีม ทำงานเป็นกลุ่ม ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น คิด วิเคราะห์ แยกแยะได้ รวมทั้งพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอได้ดียิ่งกว่าการถ่ายทอดความรู้จากครู หรือ การสอนแบบบรรยายเพียงฝ่ายเดียว (จิราภรณ์ ยกอินทร์, 2560)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ให้ความหมายการเรียนรู้เชิงรุกว่า หมายถึง เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นักเรียน ในชั้นเรียน โดยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มีกิจกรรมที่น่าสนใจให้

นักเรียนได้ลงมือทำอย่างต่อเนื่อง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างแรงบันดาลใจเป็นที่ปรึกษา ดูแล แนะนำและทำหน้าที่เป็นโค้ช ที่เลี้ยงอย่างใกล้ชิดเอาใจใส่ และไม่คิดอคติต่อนักเรียนผู้ใดคนหนึ่ง ออกแบบเทคนิคการเรียนรู้และสรรหาวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ใช้สติปัญญาในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และพัฒนาสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562)

สรุปได้ว่า ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ ศึกษา ค้นคว้า และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปราย และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็น และสร้างสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ดิจิทัล

William & Minnian ได้ให้ความหมายการเรียนรู้ดิจิทัลว่า หมายถึง เป็นแนวคิดกว้างๆ ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความรู้จากแหล่งที่หลากหลายและการใช้ความคิดแบบมีวิจารณ์ญาณเท่าๆกับการรู้คอมพิวเตอร์ที่เน้นทักษะ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (William & Minnian, 2007)

พรชนิตว์ สีนาราช ได้ให้ความหมายการเรียนรู้ดิจิทัลว่า หมายถึง ความรู้และความเข้าใจในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยีต่าง ๆ และเกี่ยวข้องกับความรู้ ความสามารถพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกับการทำงานและเครือข่ายสารสนเทศ ได้แก่ ความสามารถในการสืบค้น การจัดการ การแบ่งปัน รวมถึงการสร้างสารสนเทศ มีทักษะการเรียนรู้ในการทำงานกับสารสนเทศที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะทางด้านอารมณ์และทางสังคม โดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะการคิดที่ถูกต้องและไม่ใช้อารมณ์ แต่ให้ความสำคัญกับเนื้อหา นอกจากนี้ยังมีการมีทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร การร่วมมือกับผู้อื่น ตลอดจนการตระหนักถึงจริยธรรมและมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (พรชนิตว์ สีนาราช, 2560 : 78-81)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้ให้ความหมายการเรียนรู้ดิจิทัลว่า หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล เข้าใจ วิเคราะห์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ การทำงานและการดำรงชีวิต (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ดิจิทัล หมายถึง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม โดยไม่เพียงเน้นทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการตระหนักถึงจริยธรรมและมารยาทในการใช้สื่อดิจิทัล อันเป็นการบูรณาการความรู้และทักษะที่หลากหลายเพื่อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัลยุคปัจจุบัน

ทักษะการใช้สื่อ Canva

ความสามารถในการใช้โปรแกรม Canva เพื่อการออกแบบและสื่อสารด้วยงานกราฟิก อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมโดยมีองค์ประกอบของทักษะที่ควรพัฒนา เช่น

1. ทักษะด้านการเข้าถึงและใช้งาน (Access & Operation Skills) คือ ความสามารถในการค้นหา เลือกใช้ และตรวจสอบข้อมูลหรือบริการต่าง ๆ โดยมีองค์ประกอบหลัก คือ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล, การประเมินความน่าเชื่อถือและการนำข้อมูลเหล่านั้นมาปฏิบัติใช้ให้เกิดประโยชน์

2. ทักษะด้านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Design Skills) คือ ความสามารถในการคิดนอกกรอบ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ หรือปรับปรุงพัฒนาสิ่งเดิมให้ดีขึ้น โดยอาศัยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) (มานิตย์ อาษานอก, 2561 : 7-9)

3. ทักษะด้านการสื่อความหมาย (Communication Skills) คือ ความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูล ความคิด และความรู้สึกไปยังผู้รับสาร ประกอบกับการใช้วัจนภาษา ได้แก่ ภาษาพูดและภาษาเขียน อวัจนภาษา ได้แก่ กิริยา ท่าทาง การใช้สีหน้าและสายตา หรือเรียกว่าภาษากายรวมไปถึงการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเข้าใจกันอย่างถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ (อานันท์ กุลปิยะวาจา, 2567)

4. ทักษะการประยุกต์ใช้ (Application Skills) คือ ความสามารถในการนำความรู้และทักษะที่ได้รับจากหลักสูตรหรือการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ เพื่อทำงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งานโปรแกรมพื้นฐาน เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) โปรแกรมคำนวณ (Spreadsheet) และโปรแกรมนำเสนอ (Presentation Software)

5. ทักษะด้านการใช้สื่ออย่างรับผิดชอบ (Ethical & Digital Literacy Skills) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม รวมถึงความเข้าใจในการเข้าถึง ประเมิน จัดการ และแบ่งปันข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้อง รวมถึงการมีสุขภาพจิตใจที่ดีในโลกดิจิทัล และความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง เช่น การไม่โพสต์ข้อความสร้างความเกลียดชังหรือการไม่ละเมิดข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น

สรุปได้ว่า ทักษะการใช้สื่อ Canva หมายถึง ความสามารถในการใช้โปรแกรม Canva เพื่อออกแบบและสื่อสารด้วยงานกราฟิกอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม โดยครอบคลุมทักษะสำคัญ ได้แก่ การเข้าถึงและใช้งานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ การสื่อความหมายอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้ความรู้กับซอฟต์แวร์ที่หลากหลาย และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและมีจริยธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล ได้ให้ความหมายกิจกรรมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่า หมายถึง สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากอดีตอย่างมาก โดยมีการเคลื่อนย้ายผู้คน สื่อเทคโนโลยีและทรัพยากรต่าง ๆ จากทั่วโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก มีความเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และการปกครองระหว่างภูมิภาคประเทศ สังคมและชุมชนมีความซับซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงของความรู้และข้อมูลข่าวสารตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต การรู้เทคโนโลยีดิจิทัลในอดีตช่วงอายุของคน คนหนึ่งอาจมีเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงให้พบเห็นน้อย ต่างจากในปัจจุบันที่ในช่วงอายุคนคนหนึ่งมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมเกิดขึ้นมากมาย วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากอดีต ปัจจุบันมีความคิดเปิดกว้างยอมรับและให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันมีความจำเป็นอย่างยิ่งผู้คนในศตวรรษนี้จึงไม่สามารถใช้ความรู้และทักษะบางอย่างในอดีตมาแก้ปัญหาในปัจจุบันได้ การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือ การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คนนั่นเอง (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561)

กิจกรรมศตวรรษที่ 21

1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

รรินธร อุณหะ และแสน สมนึก ได้ให้ความหมายกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกว่า หมายถึง การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและศักยภาพความเป็นสากล คือ เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีทักษะในการค้นคว้า แสวงหาความรู้และมีความรู้พื้นฐานที่จำเป็น สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ มีทักษะชีวิต ร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี สามารถทำตามขั้นตอนได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1) การตั้งคำถาม เปิดประเด็นปัญหา นำเสนอสถานการณ์ปัญหาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหาผ่านกิจกรรม เรื่อง Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล สามารถระบุสิ่งที่ปัญหาที่นักเรียนอยากรู้อยากเรียนและเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ เช่น นักเรียนเคยใช้ Canva หรือสื่อดิจิทัลอะไรในการออกแบบบ้างไหม , Canva จะช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัลของเราอย่างไร ครูกระตุ้นความสนใจโดยการเปิดคลิปวิดีโอ ผ่าน Youtube เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

ขั้นที่ 2) การแสวงหาสารสนเทศ นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนการศึกษา ค้นคว้า ทำความเข้าใจ อภิปรายปัญหาภายในกลุ่ม ระดมสมองคิดวิเคราะห์เพื่อหาวิธีการหาคำตอบ ผ่านกิจกรรม Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล แต่ละกลุ่มจดบันทึกว่า Canva มีฟังก์ชันสำคัญอะไรบ้างและการใช้ Canva เกี่ยวข้องกับทักษะดิจิทัลอย่างไร ครูคอยช่วยเหลือกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายภายในกลุ่ม ให้นักเรียนเข้าใจในการวิเคราะห์ปัญหาและแสวงหาแหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้ในการทำงาน

ขั้นที่ 3) การสร้างองค์ความรู้ กำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ผ่านกิจกรรม Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล ครูมอบหมายงานให้แต่ละกลุ่มออกแบบ อินโฟกราฟิก ในหัวข้อการรู้ทักษะดิจิทัล ด้วย Canva จากนั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4) การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานอินโฟกราฟิกของตนเองต่อเพื่อน ๆ อธิบายแนวคิดการออกแบบ เช่น ทำไมเลือกใช้สี/ตัวอักษรแบบนี้, ข้อมูลที่ใส่ในอินโฟกราฟิกมีความน่าเชื่อถือได้อย่างไร และเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ แสดงความคิดเห็น เสนอแนะผลงานที่ลงมือทำ

ขั้นที่ 5) การประยุกต์ใช้และตอบแทนสังคม นักเรียนปรับแก้ผลงานจากคำแนะนำ แล้วบันทึกผลงานเป็นไฟล์ ภาพ/ลิงก์ ครูเลือกผลงานที่เหมาะสมไปใช้จริง เช่น แชร์ผ่านเพจ/ เว็บไซต์โรงเรียน และนักเรียนสะท้อนความรู้สึก (Reflection) ว่าการใช้ Canva ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะดิจิทัลอย่างไร และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้อย่างไร (รรินธร อุณหะ และแสน สมนึก, 2566 : 1272-1274)

2. กิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Skills)
 - 2.1 การคิดวิเคราะห์ห้องศักระกอบสื่อดิจิทัล
 - 2.2 กิจกรรมอภิปราย แฉงเหตุผล (Debate / Discussion)
 - 2.3 การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving)
3. กิจกรรมส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Collaboration)
 - 3.1 การทำงานเป็นทีม (Group Work / Cooperative Learning)
 - 3.2 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชุมชนออนไลน์ (Online Forum / Padlet)
 - 3.3 การสร้างสรรค์งานร่วมกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (Google Docs, Canva for Education)
4. กิจกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy Activities)
 - 4.1 การออกแบบสื่อดิจิทัล (Infographic, Video, Presentation)
 - 4.2 การใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อการเรียนรู้
 - 4.3 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตอย่างมีวิจารณ์ญาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ศรีสุภา วรคามิน ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ความสามารถของผู้เรียน ที่มีการเปลี่ยนแปลง หลังจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอาจได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียน การสอนในชั้นเรียน สามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย ด้านทักษะพิสัย และใช้แบบทดสอบความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่เรียน (ศรีสุภา วรคามิน, 2565)

ธัชพล ทิธี ได้ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ผลที่เกิดจากการกระทำของบุคคลเป็นการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมโดยเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือจากการเรียน การสอนในชั้นเรียน สามารถประเมินหรือวัดประมาณได้จากการทดสอบ หรือการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป (ธัชพล ทิธี, 2561 : 14-15)

สรุปได้ว่า ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลลัพธ์หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ หรือจากการเรียนในชั้นเรียน สามารถประเมินได้ หรือวัดได้จากการทดสอบหรือสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งในด้านพุทธิพิสัย (ความรู้ความเข้าใจ) ด้านจิตพิสัย (ทัศนคติ และคุณค่า) และด้านทักษะพิสัย (ทักษะการปฏิบัติ)

ความพึงพอใจ

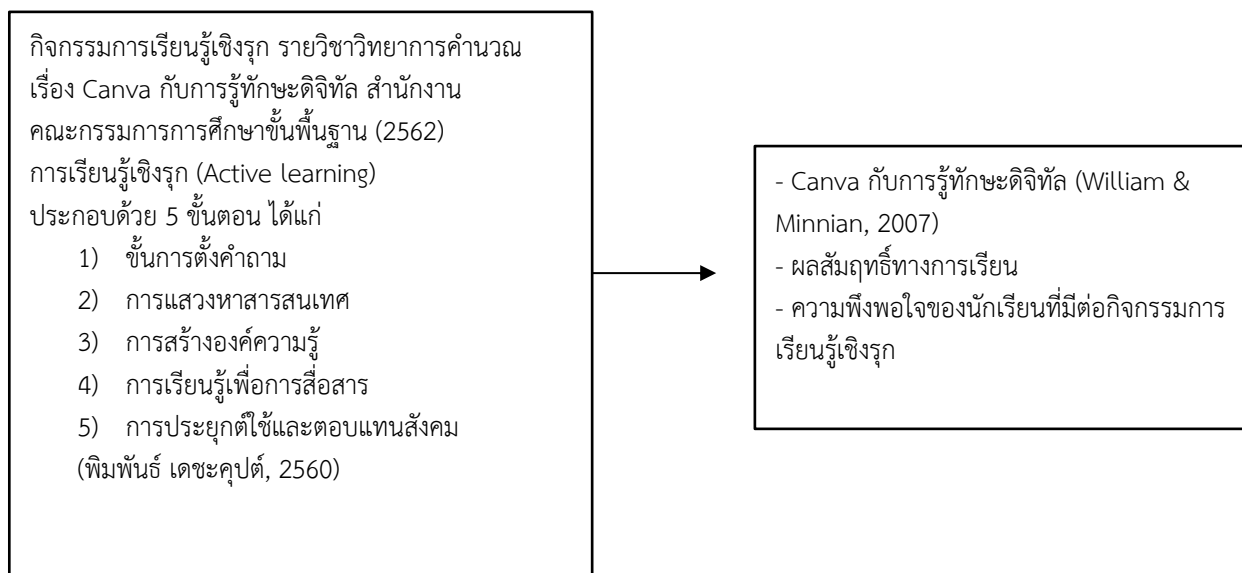
พัฒนา พรหมณี และคณะ ได้ให้ความหมายความพึงพอใจว่า หมายถึง สิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจ ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายใน ที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ยินดีหรือไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและความคาดหวัง โดยเป็นกระบวนการประเมินคุณค่าและเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามความต้องการของแต่ละบุคคล (พัฒนา พรหมณี และคณะ, 2563 : 59-60)

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva เพื่อพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล ของนักเรียนส่งผลให้เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและตรวจสอบความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One Group Pretest–Posttest Design) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนสะพานที่ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสะพานที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน (Krejcie & Morgan) ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่น 95%

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับการรู้ทักษะ จำนวน 8 แผน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล
3. แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่อง Canva กับการรู้ทักษะดิจิทัล

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะ จำนวน 8 แผน โดยผลการประเมินค่า ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 4.55 ซึ่งมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ได้บทเรียน จำนวน 8 ชุดกิจกรรม ได้แก่

ชุดกิจกรรมที่ 1 การเริ่มต้นใช้งาน Canva

ชุดกิจกรรมที่ 2 พื้นฐานการออกแบบ

ชุดกิจกรรมที่ 3 การสื่อสารด้วยภาพและข้อความ

ชุดกิจกรรมที่ 4 การสร้างงานนำเสนอ (Presentation)

ชุดกิจกรรมที่ 5 การใช้ Canva ร่วมกับงานวิชาอื่น

ชุดกิจกรรมที่ 6 ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล หรือ Digital Literacy

ชุดกิจกรรมที่ 7 การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ

ชุดกิจกรรมที่ 8 กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ควรรู้

โดยผลการประเมินค่าความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะ Canva กับความรู้ดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 4.55 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 มีความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.60 - 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

3. แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณเรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนเรียน โดยทดสอบนักเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัล

2. การดำเนินการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก วิชาวิทยาการคำนวณ ด้วยแผนจัดการเรียนการสอนเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล จำนวน 8 แผน และ 8 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

3. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัล ด้วยแบบ ทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัล ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน โดยทำการทดสอบทันทีหลังการทดลองเสร็จสิ้นและสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยชุดฝึกทักษะกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. นำผลคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของแบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนกิจกรรมด้วยบทเรียนออนไลน์การเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล โดยหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75

3. วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Sample)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คณะผู้วิจัยสังเคราะห์เอกสาร และออกแบบชุดกิจกรรม ได้ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) การเริ่มต้น

ใช้งาน Canva 2) พื้นฐานการออกแบบ 3) การสื่อสารด้วยภาพ และข้อความ 4) การสร้างงานนำเสนอ 5) การใช้ Canva ร่วมกับงานวิชาอื่น 6) ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล หรือ Digital Literacy 7) การใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ 8) กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ควรรู้ และผลการหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ ระหว่างเรียน 75.07 จากผู้เรียน 40 คน และคะแนนระหว่างเรียนคณะผู้วิจัยใช้คะแนนเต็ม 100



ภาพที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

แบบทดสอบ	N	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig (1-tailed)
ก่อนเรียน	40	100	75.05	2.39	8.88**	0.000
หลังเรียน	40	100	78.25	1.45		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (df=39, t=8.88)

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล คะแนนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 75.05 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.39 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 78.25 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.45 ค่า t จากการคำนวณ มีค่าเท่ากับ 8.88 ค่า t จากตารางแจกแจงค่าวิกฤต มีค่าเท่ากับ 39 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล มีคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยเหตุผลว่าคะแนนระหว่างเรียนได้ 75.05 มีค่าคะแนนเท่ากันเนื่องจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนี้ เป็นกลุ่มเดียวกันกับการทดลองเรียน เก่ง ปานกลาง อ่อน และคณะผู้วิจัยได้ใช้แบบฝึกและบทเรียนต้นแบบเดียวกัน เนื่องจากนักเรียนเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาจึงมีผลค่าคะแนนออกมา เท่ากัน

2.1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชา วิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน	4.76	0.42	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและกระตุ้นให้เรียนรู้	4.83	0.38	มากที่สุด
3. เนื้อหาช่วยให้เข้าใจการใช้ Canva และทักษะดิจิทัลได้ชัดเจน	4.9	0.30	มากที่สุด
4. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ (เช่น Canva, คอมพิวเตอร์, ใบงาน) มีความเหมาะสม	4.68	0.47	มากที่สุด
5. ครูอธิบายและแนะนำกิจกรรมได้ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.85	0.36	มากที่สุด
6. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้ Canva และทักษะดิจิทัลมากขึ้น	4.85	0.36	มากที่สุด
7. กิจกรรมส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ผลงาน	4.9	0.30	มากที่สุด
8. กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และทักษะดิจิทัล	4.8	0.41	มากที่สุด
9. กิจกรรมช่วยให้นักเรียนใช้สืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ	4.88	0.33	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการป้องกันภัยคุกคามทางดิจิทัลได้จริง	4.73	0.45	มากที่สุด
รวม	4.82	0.06	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.06) เรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยได้ดังนี้ เนื้อหาช่วยให้เข้าใจการใช้ Canva และทักษะดิจิทัลได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.9$, S.D. = 0.30) กิจกรรมส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ผลงาน ($\bar{X} = 4.9$, S.D. = 0.30) กิจกรรมช่วยให้นักเรียนใช้สืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.33) ครูอธิบายและแนะนำกิจกรรมได้ชัดเจน เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.36) กิจกรรมช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้ Canva และทักษะดิจิทัลมากขึ้น ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.36) กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและกระตุ้นให้เรียนรู้ ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และทักษะดิจิทัล ($\bar{X} = 4.8$, S.D. = 0.41) เนื้อหาที่เรียนมีความเหมาะสมกับระดับความรู้ของนักเรียน ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.42) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการป้องกันภัยคุกคามทางดิจิทัลได้จริง ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) และสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ (เช่น Canva, คอมพิวเตอร์, ใบงาน) มีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.47) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 ด้านประสิทธิภาพของกระบวนการ ($E_1 = 75.05$) พบว่ามีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดของ วงศ์พัทธ์ ชูรา และคณะ (2567) ที่กล่าวว่าประสิทธิภาพของกระบวนการจะสะท้อนถึงคุณภาพของการจัดการเรียนการสอน ด้านประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ($E_2 = 78.25$) พบว่ามีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (วงศ์พัทธ์ ชูรา และคณะ, 2527 : 17-27) สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤกษ์นิ โหมวงศ์ และคณะ ที่พบว่าการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพจะส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ พบว่ามีความสอดคล้องกัน (ค่าแตกต่าง = 3.20) แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งเป็นไปตามหลักการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ (ฤกษ์นิ โหมวงศ์ และคณะ, 2567 : 53-59)

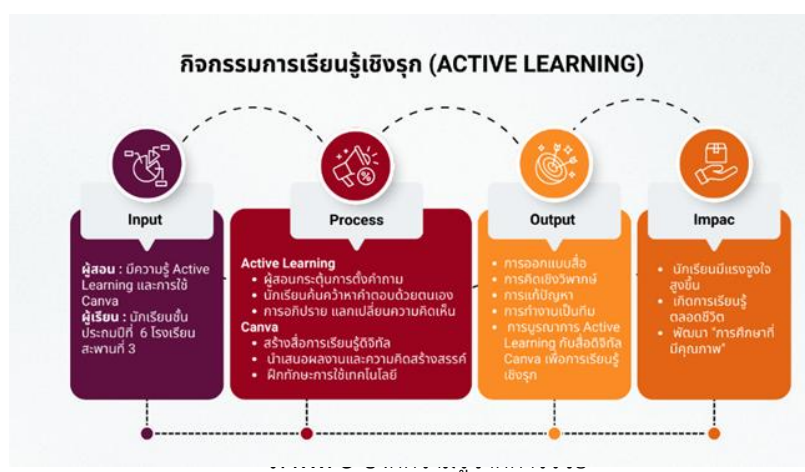
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่เป็นเช่นนี้ เหตุเพราะคณะผู้วิจัยคำนึงถึงบริบทของนักเรียน วิธีการสอน เนื้อหาและกิจกรรมส่งผลให้นักเรียนพัฒนาตนเองและทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับ เรื่องศักดิ์ ศรีรักษา และคณะ (2565) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่องพลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อัตราสูงขึ้น

คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกรายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่อง Canva กับความรู้ทักษะดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.06) สอดคล้องกับ กลมรัตน์ เสถียรเขต และ มนตรี วงษ์สะพาน การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะกระบวนการ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (กลมรัตน์ เสถียรเขต และ มนตรี วงษ์สะพาน, 2568 : 41-79)

องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการ ค้นพบงานวิจัยครั้งนี้ คือ เรื่อง กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ได้รับการฝึกการทำงานเป็นทีมการนำเสนอฝึกทักษะกระบวนการคิดตามหลักการเรียนรู้การใช้แนวคิดในการจัดการเรียนรู้ผ่านโปรแกรม Canva มาพัฒนาทักษะดิจิทัลทางการใช้เทคโนโลยีให้เข้ามาร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกสู่สมรรถนะให้มีประสิทธิภาพส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สรุปดังภาพที่ 3



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.1 ควรมีการเตรียมความพร้อมของผู้สอนในการใช้นวัตกรรมโดยจัดอบรมหรือทำคู่มือประกอบการใช้งาน
- 1.2 ควรจัดเตรียมสภาพแวดล้อมและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ให้เหมาะสม
- 1.3 ควรมีการติดตามและประเมินผลการใช้นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมในระยะยาว เพื่อติดตามความคงทนในการเรียนรู้
- 2.2 ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพของนวัตกรรม เช่น แรงจูงใจในการเรียน เจตคติต่อการเรียน
- 2.3 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพของนวัตกรรมกับวิธีการสอนแบบอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

- กมล โพธิเย็น. (2560). **Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาใน ศตวรรษที่ 21**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ปีที่ 19 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน).
- กมลรัตน์ เสถียรเขต และมนตรี วงษ์สะพาน. (2568). **การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สืบเสาะหาความรู้ 5 E ร่วมกับชุดฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง พลังงานบนโลกของเรา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, ปีที่ 19 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). **แนวนโยบายและทิศทางการศึกษาไทยในยุค Thailand 4.0**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤษณ์ โสมวงศ์ และคณะ. (2567). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกวิทยาการคำนวณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. วารสารวิชาการหลักสูตรและการ สอนมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, ปีที่ 16 ฉบับที่ 47 (กันยายน - ธันวาคม).
- จิราภรณ์ ยกอินทร์. (2560). **การจัดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- ธัชพล ฑีดี. (2561). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาการวิเคราะห์โครงการและการบริหาร โครงการ เรื่องการศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน**. วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ปีที่ 9 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). **การวิจัยเบื้องต้น**. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พรชนิตว์ สีนาราช. (2560). **ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้**. วารสารห้องสมุด, ปีที่ 61 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม).
- พัฒนา พรหมณี และคณะ. (2563). **แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถาม ความพึงพอใจในงาน**. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.), ปีที่ 26 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน).
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2560). **เหลียวหลังแลหน้าการศึกษาไทย 4.0**. วารสารครุศาสตร์, ปีที่ 45 ฉบับที่ 2 (เมษายน - มิถุนายน).
- มานิตย์ อาษานอก. (2561). **การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้**. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน).
- รรินทร์ อุณหะ และแสน สมนึก. (2566). **ผลของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้น ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1**. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, ปีที่ 7 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม).
- เรืองศักดิ์ ศรีรักษา และคณะ. (2565). **การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ**. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน).
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วงศ์พัทธ์ ชูรา และคณะ. (2527). **การพัฒนาทักษะการทดลองทางวิทยาศาสตร์ด้วยกิจกรรม การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ โดยใช้ชุมชนเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด, ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม).
- ศรีสุภา วรคามิน. (2565). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมด้วยการ จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุทธวีรธรรม ตันติธรรณาวงศ์. (2560). **ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21**.วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม).
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). **ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills)**. <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/66054>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). **แนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2568. จาก

- https://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2562). การพัฒนาเครือข่ายการพัฒนากำลังคนดิจิทัล/ความสำเร็จ.
<https://www.depa.or.th/th/digitalservice/digital-manpower-fund/success-case>
อานันท์ กุลปิยะวาจา. (2567). **Communication skills คืออะไร?**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2568. จาก
<https://www.baseplayhouse.co/blog/5-communication-skills>
William, P., & Minnian, A. (2007). **Exploring the challenges of developing digital literacy in the context of special educational needs**. In Andretta, S. (Ed.) Change and challenge: information literacy for the 21st Century Adelaide. Australia: Auslib Pr.