



การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva
ในรายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002)

นางเพ็ญพิศ แจ็งสว่าง
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคกลาง 2
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด ในรายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน 2) เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva และ 3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ดำเนินงานวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในรายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002) ส่วนใหญ่มีผลการเรียนระดับ 4.00 (ดีเยี่ยม) จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 รองลงมามีผลการเรียนระดับ 3.5 (ดีมาก) จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08 และ น้อยที่สุดมีผลการเรียนระดับ 2.5 (ดีพอใช้) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.84

2) ผู้เรียนมีทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมิน 70% (28 คะแนน) จำนวน 26 คน

3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.76 พบว่าด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือการจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 รองลงมาคือ ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และนักเรียนเกิดทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.81 และน้อยที่สุด คือ เนื้อหาในบทเรียนชัดเจน และเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยที่ 4.69

ข้อเสนอแนะในการวิจัย ควรตรวจสอบความรู้เดิมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และการใช้แอปพลิเคชัน Canva ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ และช่วยเหลือผู้เรียนที่ไม่เคยใช้แอปพลิเคชัน Canva และการทำผลงานบางชิ้นงาน อาจใช้วิธีการจับคู่ เนื่องจากบางครั้งผู้เรียนมีปัญหาเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรือการใช้เทคโนโลยี

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ คณะผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ที่ให้ความกรุณาแนะนำ และสนับสนุน ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด ในรายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และการลงมือปฏิบัติจริง

ขอขอบคุณคณะครูแผนกวิชาการตลาดทุกท่านที่ช่วยสนับสนุนให้กำลังใจ จนกระทั่งงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ตลอดจนนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ และให้ข้อมูลตอบกลับ เพื่อนำมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนต่อไป

เพ็ญพิศ แจ่มสว่าง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	2
1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	2
1.4 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา	3
1.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	3
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ	3
1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การเรียนการสอนแบบ Active Learning Active Learning	5
2.2 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)	8
2.3 ความรู้เกี่ยวกับแคนวา (Canva)	13
2.4 สื่อการตลาดออนไลน์ (Social Media Marketing)	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	17
บทที่ 4 ผลการวิจัย	18
4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน	18
4.2 ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาด	19
ออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva	
4.3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาด	20
ออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva	
บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	22
5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา	23
บรรณานุกรม	24
ภาคผนวก	25
ภาคผนวก ก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
ภาคผนวก ข ผลงานของผู้เรียน	
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	
การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันแคนวา (Canva)	
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ภาคผนวก จ ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์	

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
	4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน	18
	4.2 ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาด ออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva)	19
	4.3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาด ออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva	20

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การศึกษานับว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร ดังจะเห็นได้จาก แนวการจัดการศึกษาที่ได้ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552 : 6) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยังมีความประสงค์ที่จะให้เยาวชนไทยมีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา ใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการศึกษาโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมต่อสื่อสาร ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการเรียนอีกรูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ฉะนั้นถ้าครูผู้สอนจึงประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการศึกษา จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งเสริมให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูลสถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตามพฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันท่วงที ช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่างๆ และเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าในปัจจุบันเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการที่จำเป็นต้องพิจารณา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนมนุษย์ (Human connection) การกำกับตนเอง (Self-regulation) การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น (Collaborative learning) และการกำหนดทิศทางต่อการเรียนของผู้เรียน ซึ่งบางคนไม่สามารถศึกษาด้วยตนเองการเรียนรู้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหานี้ อาจทำได้โดยการจัดการเรียนแบบผสมผสาน (Blended learning) ซึ่งเป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้น

เรียน (Face to Face) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้ มีส่วนสนับสนุนและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (Thorne, 2003)

จากการจัดการเรียนรู้วิชาการขายออนไลน์ (2020-2021) ซึ่งเน้นกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง ผู้เรียนสามารถค้นคว้าความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ผู้รู้ แหล่งเรียนรู้จากสื่อออนไลน์ คลิปวิดีโอ และยูทูป โดยครูผู้สอนมีหน้าที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมและเป็นที่ปรึกษา ซึ่งในปีการศึกษาที่ผ่านมาครูผู้สอนใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่ม จากการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ปรากฏว่าผู้เรียนบางคนยังไม่ได้แสดงศักยภาพในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้สอน มีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสานโดยใช้เทคโนโลยีพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด ในรายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2021) ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ด้วย ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ทำให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อต่อยอดในการเรียนรู้วิชาที่เกี่ยวข้องและการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน
- 2) เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva
- 3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี จำนวน 26 คน

1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

- 1) ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี แอปพลิเคชัน Canva
- 2) ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน

2.2 ทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

2.3 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

1.4 เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ศึกษาเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002)

1.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002) รวมระยะเวลาทั้งสิ้นจำนวน 72 ชั่วโมง

วัน / เดือน / ปี	กิจกรรม
พฤษภาคม 2566	- ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์หาแนวทางแก้ปัญหา
มิถุนายน 2566	- จัดทำสื่อการสอน
กรกฎาคม 2566	- ออกแบบเครื่องมือที่จะใช้ในงานวิจัย
สิงหาคม 2566	- ดำเนินการวิจัย
กันยายน 2566	- เก็บรวบรวมข้อมูล - วิเคราะห์ข้อมูล - สรุปและอภิปรายผล - จัดทำรายงาน

1.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.6.1 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning

1.6.2 ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002)

1.6.3 แอปพลิเคชัน Canva

1.6.4 แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

1.6.5 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.7.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

1.7.2 นักเรียนมีทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์เพิ่มขึ้น

1.7.3 นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.8.1 สื่อการตลาดออนไลน์ หมายถึง สื่อออนไลน์ที่ธุรกิจใช้ทำการตลาดผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น Facebook, Instagram, YouTube, Twitter หรือ LINE เป็นต้น

1.8.2 แอปพลิเคชัน Canva หมายถึง แพลตฟอร์มที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก (Graphic) ซึ่งมีให้เลือกหลายแบบ อาทิ เช่น ปริ้นเทชั่น ไรต์บอร์ด โปสเตอร์ (แนวตั้ง แนวนอน) เอกสาร เรซูเม่ วิดีโอ ใบปลิว ใบประกาศ โลโก้ รวมไปถึงภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำไปลงในโซเชียลมีเดียต่าง ๆ

1.8.3 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง รูปแบบของสื่อที่ช่วยให้คนสามารถสื่อสารและแบ่งปันข้อมูล ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

1.8.4 การออกแบบสื่อ คือการจัดทำสื่อที่น่าสนใจ น่าติดตาม ซึ่งต้องอาศัยความรู้ความชำนาญด้านศิลปะเข้ามาช่วยในการจัดทำให้มีรูปแบบที่สวยงาม สามารถสื่อความหมายได้เหมาะสมกับเนื้อหา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง พัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ในรายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2022) มีแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 การเรียนการสอนแบบ Active Learning
- 2.2 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)
- 2.3 ความรู้เกี่ยวกับแคนวา (Canva)
- 2.4 สื่อการตลาดออนไลน์ (Social Media Marketing)

2.1 การเรียนการสอนแบบ Active Learning

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, 1996)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงษ์พิบูล, 2558)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553)

1. เป็นการเรียนการสอน ที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน

5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟุด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบ การเรียนรู้ด้วยตนเอง

7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิด รวบรวม

9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

บทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณัชชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม

6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่างๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดูอาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่า การสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบ

ความคิดโดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

2.2 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)

2.2.1 ความเป็นมาของทฤษฎี

ทฤษฎี Constructionism เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองพัฒนาขึ้นโดย Professor Seymour Papert แห่ง M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) สหรัฐอเมริกา โดยพัฒนามาจากทฤษฎี Constructivism ของ Piaget

2.2.2 ประวัติผู้พัฒนาทฤษฎี

เซย์มัวร์ ปาเปิร์ต (Seymour Papert) เป็นนักคณิตศาสตร์และนักการศึกษาที่สถาบันเอ็มไอที เขาเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกปัญญาประดิษฐ์โดยเสนอแนวคิดเรื่องความรู้ของเครื่องจักร และได้สร้างภาษาโลโก้ในปี 1968 ซึ่งเป็นภาษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กในการฝึกหัดเขียนโปรแกรม โดยสามารถระดมสมอง ร่วมกันคิดเพื่อสร้างโปรแกรม เขายังคิดเพื่อการศึกษา นั่นคือ การนำเอาแนวคิดการเรียนรู้ของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) มาใช้ในโรงเรียนได้อย่างไร และได้เน้นผลกระทบของเทคโนโลยีในการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและในชีวิตประจำวัน

ทฤษฎี Constructionism นี้จึงเกี่ยวข้องกับการสร้าง 2 ประการ กล่าวคือ

1) เมื่อเด็กสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่างออกมาเท่ากับว่าเด็กได้สร้างความรู้ขึ้นมาภายในตนเองด้วย

2) ความรู้ที่เด็กได้สร้างขึ้นภายในตนเองนี้จะช่วยให้เด็กนำไปสร้างความรู้ใหม่ หรือสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ ที่ความสลับซับซ้อนกันมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้เพิ่มพูนขึ้นตามไปด้วย

2.2.3 แนวคิดสำคัญของทฤษฎี (Constructionism)

1) เริ่มที่ผู้เรียนต้องอยากจะรู้ อยากจะเรียน จึงจะเป็นตัวแรงให้เขาขับเคลื่อน (Ownership)

2) ใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนเป็นแรงจูงใจ (Internal Motivation) ให้เกิดการสร้างสรรค์ความรู้

3) การเรียนรู้เป็นทีม (Team Learning) จะดีกว่าการเรียนรู้คนเดียว

4) เป็นการเรียนรู้วิธีการเรียนรู้ (Learning to Learn) ไม่ใช่การสอน

2.2.4 หลักการของทฤษฎี Constructionism มีหลักการสำคัญดังนี้ (สุชิน เพ็ชรรักษ์, 2548 : 31 – 34)

1) หลักการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง หลักการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism คือ การให้ผู้เรียนลงมือสร้างสิ่งของหรือประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้

ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีความหมาย ซึ่งจะรวมถึงปฏิภยาระหว่างความรู้ในตัวของผู้เรียน
เองกับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมภายนอกสามารถเชื่อมโยงและสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่

2) หลักการที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ หลักการตามทฤษฎี
Constructionism ครูต้องจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม
การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีทางเลือกที่หลากหลายและเรียนรู้ด้วยความสุข สามารถเชื่อมโยงความรู้
ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เก่าได้ ส่วนครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยและคอยอำนวยความสะดวก

3) หลักการเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม หลักการนี้เน้นให้เห็น
ความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าคนเป็นแหล่งความรู้อีกแหล่งหนึ่งที่สำคัญ การ
สอนตามทฤษฎี Constructionism เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมคนออกไปเผชิญโลก ถ้าผู้เรียน
เห็นว่าคนเป็นแหล่งความรู้สำคัญและสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ เมื่อจบการศึกษาออกไปก็จะ
ปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) หลักการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ หลักการนี้เน้นการใช้เทคโนโลยีแสวงหา
ความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง เป็นผลให้เกิดพฤติกรรมที่ฝังแน่นเมื่อผู้เรียน เรียนรู้ว่าจะ
เรียนรู้ได้อย่างไร (Learning how to Learn)

หลักการของทฤษฎี Constructionism เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือ
สร้างสิ่งที่มีความหมายกับตนเอง ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ต้องมีลักษณะเอื้อต่อการให้ผู้เรียนนำมาสร้างเป็น
ชิ้นงานได้สำเร็จ ตอบสนองความคิดและจินตนาการของผู้เรียน กล่าวโดยสรุปก็คือ เครื่องมือทุกชนิด
ที่สามารถทำให้ผู้เรียนสร้างงานหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเองได้เป็นเครื่องมือที่สอดคล้องตามหลักการ
ทฤษฎี Constructionism

2.2.5 แนวการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism

ขั้นตอนตามแนวทฤษฎี Constructionism (5 Steps to Constructionism) ดังนี้

ขั้นที่ 1 จุดประกายความคิด (Sparkling)

ขั้นที่ 2 สะกิดให้ค้นคว้า (Searching)

ขั้นที่ 3 นำพาสู่การปฏิบัติ (Studying)

ขั้นที่ 4 จัดองค์ความรู้ (Summarizing)

ขั้นที่ 5 นำเสนอควมรู้การประเมิน (Show and Sharing)

การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน หลัก ๆ คือ

1) Explore คือ การสำรวจตรวจค้น ในขั้นตอนนี้บุคคลจะเริ่มสำรวจตรวจค้นหรือ
พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งใหม่(assimilation) ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อได้พบหรือ ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม
ใหม่ๆที่ไม่มีอยู่ในสมองของตน ก็จะพยายามรับหรือดูดซึมเก็บเข้าไปเป็นความรู้ใหม่ พฤติกรรมเหล่านี้
หลายท่านอาจจะเคยสัมผัสด้วยตนเองหรือเคยสังเกตเห็นจากการเข้าร่วมกิจกรรมการต่อเลโก้ & โลโก้
จะเห็นว่าในวันแรกที่ได้พบกับอุปกรณ์ที่เป็นตัวต่อ หลากๆคนที่ไม่มีประสบการณ์เลยอาจจะเริ่มจาก

สำรวจชิ้นส่วนต่าง ๆ ว่ามีอะไรบ้างและแต่ละตัวใช้ทำงานอะไร หรือนั่งมองคนอื่น ๆ ต่อไปก่อนอาจจะสอบถามจากเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ หรือบางคนอาจจะดูจากคู่มือที่มีอยู่เพื่อพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งใหม่นั้น

2) Experiment คือ การทดลอง ในขั้นตอนนี้จะเป็นการทดลองทำภายหลังจากการสำรวจไปแล้ว เป็นการปรับความแตกต่าง (Acommodation) เมื่อได้พบหรือปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมใหม่ที่สัมพันธ์กับความคิดเดิมที่มีอยู่ในสมอง นั้นหมายความว่าเริ่มจะปรับความแตกต่างระหว่างของใหม่กับของเดิมจนเกิดความเข้าใจว่าควรจะทำอย่างไรกับสิ่งใหม่นี้ เช่น ในการต่อเลโก้ & โบลิ่ง หลังจากสำรวจชิ้นส่วนต่าง ๆ และเก็บเป็นความรู้ไว้ในสมองแล้ว ต่อไปอาจจะเป็นการทดลองสร้างโดยอาจจะสร้างตามตัวอย่างในคู่มือ หรืออาจจะทดลองต่อเป็นชิ้นงานที่ตนเองอยากจะทำ หรืออาจจะทดลองต่อตามเพื่อน ๆ ก็ได้ แต่บางคนก็พยายามที่จะปรับตนเองโดยการสอบถามเพื่อนที่สามารถทำได้ (ซึ่งจุดนี้เองเป็นจุดเริ่มต้นของการทำให้ทราบว่าคนเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญอย่างหนึ่งและการแสวงหาความรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว) ในขั้นตอนนี้อาจจะมีการทดลองถูกบ้างเพื่อจะเก็บเกี่ยวเป็นประสบการณ์และสร้างเป็นองค์ความรู้เก็บไว้ในสมองของตนเอง อย่างไรก็ตามในขั้นตอนนี้จะเกิดทั้งการดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (Acommodation) ผสมผสานกันไป

3) Learning by doing คือ การเรียนรู้จากการกระทำ ขั้นนี้เป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายต่อตนเอง แล้วสร้างเป็นองค์ความรู้ของตนเองขึ้นมา ซึ่งจะคาบเกี่ยวกับขั้นตอนที่ผ่านมา ขั้นนี้จะเกิดทั้งการดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (Acommodation) ผสมผสานกันไปเช่นเดียวกัน

4) Doing by learning คือ การทำเพื่อที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ขั้นตอนนี้จะต้องผ่านขั้นตอนที่ 3 จนประจักษ์แก่ใจตนเองว่าการลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายนั้น สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้และเมื่อเข้าใจแล้วก็จะเกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้ที่ดี รู้จักคิดแก้ปัญหา รู้จักการแสวงหาความรู้ การปรับตนเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ ฯลฯ นั่นก็คือเกิดภาวะที่เรียกว่า "Powerfull Learning" ซึ่งก็คือเกิดการเรียนรู้ที่จะดูดซึม (assimilation) และ การปรับความแตกต่าง (Acommodation) อยู่ตลอดเวลาอันจะนำไปสู่คำกล่าวที่ว่า "คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น" นั่นเอง

อย่างไรก็ตามขั้นตอนที่กล่าวมาทั้ง 4 ขั้นจะเห็นได้ว่ามีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน จนบางที่ไม่สามารถแยกออกว่าพฤติกรรมที่เห็นนั้นอยู่ในขั้นตอนไหนเพราะมีการผสมผสานกันอยู่ตลอดเวลา และในการเริ่มต้นของแต่ละบุคคลนั้นอาจมีความแตกต่างกันออกไป บางคนอาจจะเริ่มที่ Experiment หรืออาจจะเริ่มที่ Learning by doing เลยก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เดิมที่มีอยู่ในสมองของแต่ละบุคคลนั้นไม่เท่ากัน

2.2.6 การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism

การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism เป็นนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนและนำเสนอผ่านผลงานที่จัดทำ ดังนั้นครูผู้สอนต้องดำเนินการจัดการเรียนรู้ดังนี้ (สุชิน เพ็ชรรักษ์, 2548 : 3 – 4)

1. เชื่อมโยงสิ่งที่รู้แล้วกับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังเรียน
2. การให้โอกาสผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มทำโครงการที่ตนเองสนใจ
3. เปิดโอกาสให้มีการนำเสนอความคิด ผลงาน ผลการวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน

4. ให้เวลาทำงานอย่างต่อเนื่อง

บทบาทของครู ในการดำเนินกิจกรรมการสอน ครูควรรู้จักบทบาทของตนเองอย่างแจ่มแจ้ง ครูนั้นว่าเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้การสอนสำเร็จผล ดังนั้นจึงควรรู้จักบทบาทของตน ดังนี้

1. จัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้เหมาะสม โดยควบคุมกระบวนการการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้และคอยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนดำเนินงานไปได้อย่างราบรื่น

2. แสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียนตามโอกาสที่เหมาะสม (ต้องคอยสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา)

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามแนวทางของทฤษฎี Constructionism โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เป็นผู้จุดประกายความคิดและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้โดยทั่วถึงกัน ตลอดจนรับฟังและสนับสนุนส่งเสริมให้กำลังใจแก่ผู้เรียนที่จะเรียนรู้เพื่อประจักษ์แก่ใจด้วยตนเอง

4. ช่วยเชื่อมโยงความคิดเห็นของผู้เรียนและสรุปผลการเรียนรู้ ตลอดจนส่งเสริมและนำทางให้ผู้เรียนได้รู้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ในการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎี Constructionism ครูเป็นบุคคลสำคัญที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ความเชื่อดังนี้

ต้องไม่ถือว่าครูเป็นผู้รู้แต่ผู้เดียว ผู้เรียนต้องเชื่อตามที่ครูบอก แต่ครูต้องตระหนักว่าตนเองมีความรู้ที่จะช่วยเหลือนักเรียนเท่าที่จะช่วยได้ ดังนั้นครูจึงไม่อับอายผู้เรียนที่จะพูดว่า “ครูก็ยังไม่ทราบ พวกเรามาช่วยกันหาคำตอบดูซิ”

1. ต้องพยายามให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด อดทนและปล่อยให้ นักเรียนประกอบกิจกรรมด้วยตนเอง อย่ารีบบอกคำตอบ ควรช่วยเหลือแนะนำผู้เรียนที่เรียนช้าและเรียนเร็วให้สามารถเรียนไปตามความสามารถของตนเองให้มากที่สุด

2. ไม่ควรถือว่า “ ผู้เรียนที่ดีต้องเงียบ ” แต่ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. ต้องไม่ถือว่าการที่ผู้เรียนเดินไปเดินมาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการแสดงถึงความไม่มีระเบียบวินัย แต่ต้องคิดว่าการเดินไปเดินมาเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง และช่วยทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

4. ไม่ควรยึดติดกับหลักสูตรมากเกินไป ไม่ควรจะยึดเหยียดเนื้อหาที่ไม่จำเป็นให้กับผู้เรียน ควรคิดว่าการให้เนื้อหาที่จำเป็นแม้จะน้อยอย่างก็ยิ่งดีกว่าสอนหลาย ๆ อย่าง แต่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้้น้อยมากหรือนำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ไม่ได้

5. การจัดตารางสอนควรจัดให้ยืดหยุ่น เหมาะสมกับเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมภายในเวลาที่เหมาะสมไม่มากหรือน้อยไป

บทบาทของผู้เรียน ในการเรียนตามทฤษฎี Constructionism ผู้เรียนจะมีบทบาทเป็นผู้ปฏิบัติและสร้างความรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วยตัวของเขาเอง(ทำไปและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน) บทบาทที่คาดหวังจากผู้เรียน คือ

1. มีความยินดีร่วมกิจกรรมทุกครั้งด้วยความสมัครใจ
2. เรียนรู้ได้เอง รู้จักแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ด้วยตนเอง
3. ตัดสินปัญหาต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล
4. ความรู้สึกและความคิดเป็นของตนเอง
5. วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้
6. ให้ความช่วยเหลือกันและกัน รู้จักรับผิดชอบงานที่ตนเองทำอยู่
7. นำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้นั้น

2.2.7 การนำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน

1. ประยุกต์ใช้บางส่วน กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้เป็นครั้งคราว โดยเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหา

2. ประยุกต์ใช้ในชั่วโมงปฏิบัติเต็มเวลา กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้ในชั่วโมงปฏิบัติทั้งหมดของวิชานั้น โดยครูให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงความรู้ให้สัมพันธ์กับทฤษฎีที่เรียน

3. ประยุกต์ใช้ทั้งวิชา กล่าวคือ นำทฤษฎี Constructionism มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทั้งวิชา ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่ดีหากปฏิบัติได้จริง เพราะการเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของผู้เรียนนั้นจะต้องอาศัยระยะเวลาพอสมควรและจะต้องทำอย่างต่อเนื่องจึงจะเห็นผล

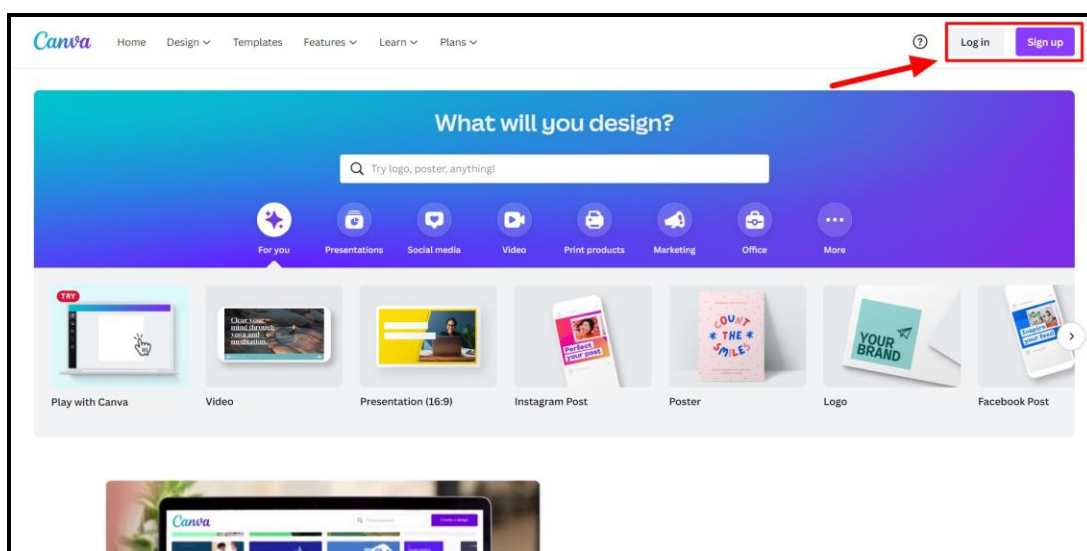
สรุปทฤษฎี Constructionism จึงให้ความสำคัญกับโอกาสและวัสดุที่จะใช้ในการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถนำไปสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียนเองได้ ไม่ใช่มุ่งการสอนที่เป็นการป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน แต่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากการลงมือทำผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ดำเนินกิจกรรมการเรียนด้วยตนเองมีทางเลือกที่มากขึ้นโดยการลงมือปฏิบัติหรือสร้างงานที่ตนเองสนใจ และสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาเองโดยการผสมผสานระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

2.3 ความรู้เกี่ยวกับแคนวา (Canva)

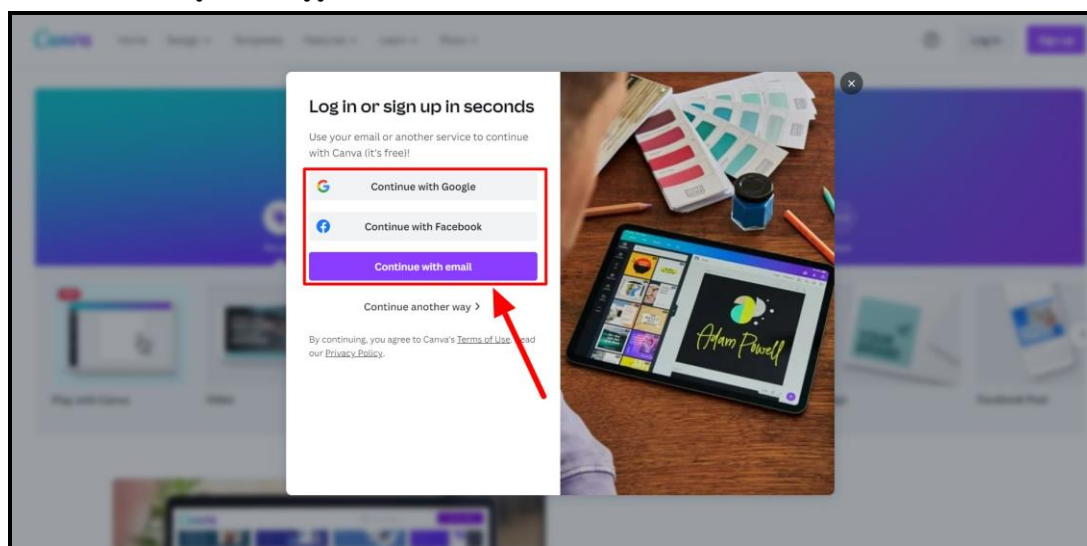
แคนวาเป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก (Graphic) ต่าง ๆ ซึ่งมีให้เลือกหลายแบบ อาทิ เช่น ฟรีเซนเทชั่น ไรท์บอร์ด โปสเตอร์ เอกสาร เรซูเม่ วิดีโอ ไบปลิว ไบประกาศ โลโก้ รวมไปถึง ภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำไปลงในสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ อาทิ เฟสบุ๊ก ทิกต็อก อินสตราแกรม ทวิตเตอร์ ไลน์ หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ ตามความต้องการของผู้ใช้งานที่สามารถใช้งานได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน

การใช้งาน Canva

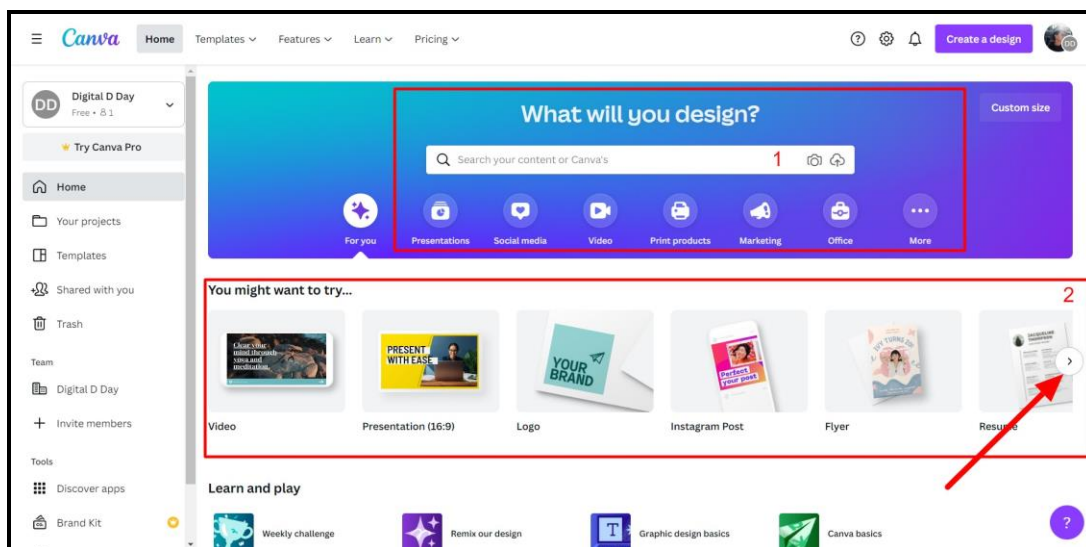
1) กดตรงปุ่มที่เขียนว่า Login หรือ Sign Up จากนั้นก็เลือกเข้าสู่ระบบตามรูปแบบที่ถนัดสามารถสมัครสมาชิกใหม่ผ่าน Email หรือจะใช้ Login จาก Gmail / Facebook



2) เมื่อ Login เสร็จแล้ว จะเข้าสู่หน้าแรกของการออกแบบสามารถพิมพ์ค้นหาสไตล์การออกแบบที่ต้องการจากช่องเบอร์ 1 เช่น Logo / Brochureหรือเลือกงานจากรูปแบบที่มีให้จากช่องเบอร์ 2 ได้เลย กดลูกศรเพื่อดูรูปแบบงานอื่นๆ เพิ่มเติม

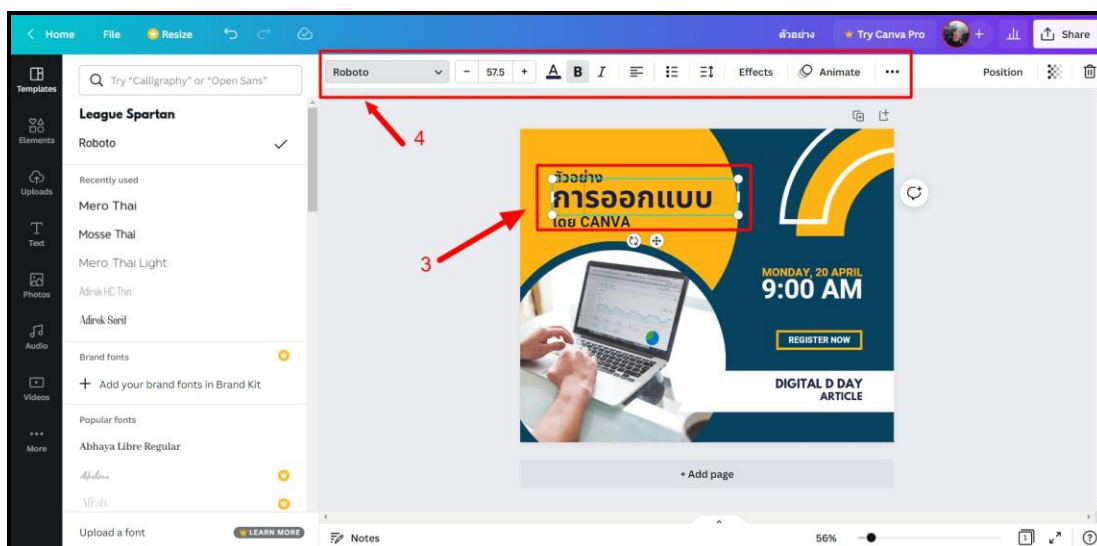


3) เมื่อเลือกรูปแบบของงานได้แล้ว จะเข้าสู่หน้าของการออกแบบจริงสามารถเลือกเทมเพลต หรือสไตล์งานที่ต้องการได้จากกล่องเครื่องมือทางซ้ายจากนั้นชิ้นงานจะมาปรากฏในช่องด้านขวาคลิกส่วนที่ต้องการแก้ไข อย่างเช่นข้อความ

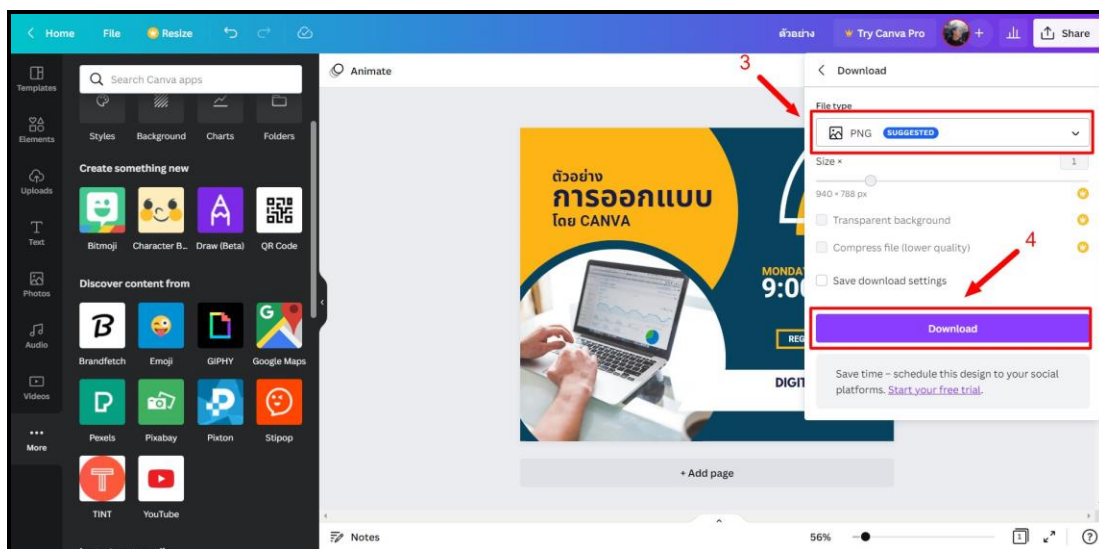


4) จากนั้นด้านบนจะปรากฏกล่องเครื่องมือสำหรับแก้ไขรูปแบบได้

- Template : เลือกรูปแบบสไตล์งานที่ต้องการ
- Elements : ค้นหาไอคอน หรือกราฟฟิคต่างๆ สำหรับตกแต่งภาพ
- Uploads : อัปโหลดรูปภาพจากในเครื่องของเราได้
- Text : เพิ่มตัวหนังสือหรือกล่องข้อความลงในชิ้นงาน
- Photos : ค้นหารูปภาพฟรีจากเว็บอื่นๆ ที่เชื่อมต่อกับ Canva
- Audio / Videos : ใส่เสียง และวิดีโอ
- More : เมนูอื่นๆ เช่น ใส่วิดีโอจาก Youtube / สร้าง QR Code และอีกมากมายที่ Canva จะมีมาเพิ่มให้เรื่อยๆ



5) เมื่อออกแบบชิ้นงานเสร็จแล้ว ขั้นตอนการดาวน์โหลดไฟล์ไปใช้งานให้ทำดังนี้ กดที่ปุ่ม Share มุมขวาบน จากนั้นคลิกปุ่ม Download เลือกรูปแบบไฟล์ (แนะนำ JPG หรือ PNG) กดปุ่ม Download ก็จะได้ไฟล์มาใช้งาน



2.4 สื่อการตลาดออนไลน์ (Social Media Marketing)

ในการทำการตลาดยุคใหม่หลายองค์กรควรให้ความสำคัญในเรื่องของการทำการตลาดออนไลน์ บนโลกของโซเชียลมีเดียมากกว่าในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการลงสื่อใน Facebook, Instagram หรือแม้แต่ YouTube และหลายๆ สื่อที่หลายคนมองข้ามว่าสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการตลาดในยุคนี้ได้

2.4.1 การทำสื่อการตลาดออนไลน์ (Social Media Marketing)

หมายถึง การทำสื่อการตลาดออนไลน์บนช่องทางต่างๆ บนสังคมออนไลน์ โดยออกแบบการใช้ทั้งกลยุทธ์ เทคนิคต่างๆ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือการตลาดออนไลน์ที่รู้จักและคุ้นเคยกันดี เช่น Line, Facebook, Twitter, Instagram และ YouTube ข้อดีของ Social Media Marketing คือ ช่วยให้ธุรกิจสามารถสร้างเนื้อหาหรือทำการโปรโมทไปยังกลุ่มเป้าหมายได้กว้างมากยิ่งขึ้น เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดในการสื่อสาร และสามารถเก็บข้อมูลการเข้าถึงสิ่งที่สื่อออกไปและนำกลับมาวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนา และปรับใช้ในการทำการตลาดต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.4.2 ประโยชน์ของสื่อการตลาดออนไลน์

1) ช่วยประชาสัมพันธ์แบรนด์หรือร้านค้า ร้านค้าออนไลน์ หรือร้านค้าที่มีหน้าร้าน การทำการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียมีส่วนสำคัญในการช่วยให้คนรู้จักธุรกิจของมากขึ้น ทั้งมีสินค้าและบริการอะไรบ้าง ช่วยเพิ่มโอกาสให้คนมาซื้อหรือใช้บริการได้ รวมถึงทำให้รู้ว่าร้านอยู่ที่ไหน เพื่อจะได้เดินทางมาได้

2) ได้ใกล้ชิดผู้บริโภคการใช้โซเชียลมีเดียเป็นการสื่อสารสองทาง ทำให้สามารถพูดคุยกับลูกค้าได้โดยตรง และลูกค้าจะเข้าหาเองถ้ามีคอนเทนต์ที่น่าสนใจ ทำให้ลูกค้าไม่รู้สึกรู้ว่าถูกผูกมัด

หรือรู้สึกถูกยึดเยียดข้อมูล อีกทั้งยังเป็นช่องทางที่ดีที่ลูกค้าจะติดตามธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นโปรโมชั่น สินค้าใหม่ๆ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ โอกาสที่ลูกค้าจะกลับมาซื้อสินค้าก็จะมีมากขึ้น

3) เจาะจงกลุ่มเป้าหมายได้ค่อนข้างแม่นยำ สามารถกำหนดเป้าหมายในการลงโฆษณาได้ เช่น อายุ เพศ ความสนใจ ที่ตั้ง รวมถึงการกำหนดจุดประสงค์ในการลงโฆษณา เช่น เพิ่มการดำเนินการ (เช่น ยอดขาย ผู้เข้าชม) เพิ่มการมีส่วนร่วม (เช่น กดไลค์)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียน แจกวัสดุประสงค์รายละเอียดขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคโนโลยีพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva
2. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002)
3. ระหว่างดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยทำการประเมินด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นรายบุคคล
4. เมื่อสิ้นสุดการวิจัย ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาการขายออนไลน์ (20202-2002)
5. ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ
ส่วนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva
ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ
6. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล และจัดทำรายงาน
ผู้วิจัยใช้มาตรวัดแบบการประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ในการวัดระดับความพึงพอใจดังนี้ ซึ่งมีเกณฑ์

- 5 หมายความว่า ความพึงพอใจ มากที่สุด
- 4 หมายความว่า ความพึงพอใจ มาก
- 3 หมายความว่า ความพึงพอใจ ปานกลาง
- 2 หมายความว่า ความพึงพอใจ น้อย
- 1 หมายความว่า ความพึงพอใจ น้อยที่สุด

เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva อยู่ 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับคะแนน 4.21 - 5.00 คะแนน หมายความว่า ความพึงพอใจ มากที่สุด
- ระดับคะแนน 3.41 - 4.20 คะแนน หมายความว่า ความพึงพอใจ มาก
- ระดับคะแนน 2.61 - 3.40 คะแนน หมายความว่า ความพึงพอใจ ปานกลาง
- ระดับคะแนน 1.81 - 2.60 คะแนน หมายความว่า ความพึงพอใจ น้อย
- ระดับคะแนน 1.00 - 1.80 คะแนน หมายความว่า ความพึงพอใจ น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด ในรายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2022) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน 2) เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva และ 3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ดำเนินงานวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รวมทั้งสิ้น 72 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva โดยนำเสนอผลการวิจัย ใน 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4.2 ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

4.3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ตารางที่ 4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ระดับคะแนน	เกณฑ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
4.0	ดีเยี่ยม	11	42.31
3.5	ดีมาก	6	23.08
3.0	ดี	5	19.23
2.5	ดีพอใช้	1	3.84
2.0	พอใช้	3	11.54
1.5	อ่อน	-	-
1.0	อ่อนมาก	-	-
0	ชั้นต่ำ	-	-
รวม		26	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการขายออนไลน์ (2020-2022) ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 กลุ่ม 2 สาขาวิชาการตลาด จำนวน 26 คน ด้วยกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับ 4.00 (ดีเยี่ยม) จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 รองลงมา คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับ 3.5 (ดีมาก) จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08 และ น้อยที่สุด คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับ 2.5 (ดีพอใช้) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.84

4.2 ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

ตารางที่ 4.2 ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล		คะแนนการทดสอบ (40 คะแนน)				รวม (40)	ผลการ ประเมิน	
			1	2	3	4		ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	นางสาวกรวิภา	พรมแดง	9	9	7	7	32	✓	
2	นางสาวจรียา	คำทิพ	9	10	6	9	34	✓	
3	นายชนกันต์	ราศรี	9	7	8	9	33	✓	
4	นางสาวชลธิชา	เขียนสอาด	6	8	7	7	28	✓	
5	นางสาวชลารักษ์	ยิ้มใหญ่	7	7	7	7	28	✓	
6	นางสาวณัฐชนัน	ถึงแสง	9	8	8	10	35	✓	
7	นางสาวณัฐธิดา	ศรธรรม	7	8	7	6	28	✓	
8	นางสาวณัฐธิดา	อุบลเจริญ	8	7	8	8	31	✓	
9	นางสาวณัฐกานต์	ศรีประพันธ์	5	7	8	8	28	✓	
10	นางสาวธิดารัตน์	โพธิ์ศรี	8	8	8	9	33	✓	
11	นางสาวนิตยา	เพ็งจันทร์	7	9	6	8	30	✓	
12	นางสาวปรีฉัตร	ศิริมณี	9	8	6	7	30	✓	
13	นางสาวพรทิพย์	ปิ่นทอง	9	9	9	9	36	✓	
14	นางสาวพรมรวิ	ทวิคุณ	9	10	7	8	34	✓	
15	นางสาวเพ็ญพรรณ	นวลจันทร์	9	7	7	7	30	✓	
16	นางสาวแพรวพรรณวดี	สงส์	10	10	8	10	38	✓	
17	นางสาวรุ่งไพลิน	เขี้ยวสอาด	9	9	9	8	35	✓	
18	นางสาววราพร	เศรษฐาวงค์	10	10	7	8	35	✓	
19	นางสาววิศรา	บุญซ้อน	7	8	8	8	31	✓	
20	นางสาวสุภา	จันทร์น้อย	7	6	7	9	29	✓	
21	นางสาวสุมาวดี	ห้องนาค	7	9	6	6	28	✓	
22	นางสาวอรอนง	เยาวพงษ์	9	7	7	8	31	✓	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ) ผลประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล		คะแนนการทดสอบ (ครั้งละ 10 คะแนน)				รวม (40)	ผลการ ประเมิน	
			1	2	3	4		ผ่าน	ไม่ผ่าน
23	นางสาวอารญา	สุวรรณดี	9	9	9	7	34	✓	
24	นางสาวอินทิรา	บุตรเฒ่า	10	8	7	6	31	✓	
25	นางสาวอุณรีญา	ศรธรรม	9	7	8	8	32	✓	
26	นางสาวอัมพูชนี	ป้อมเกตุ	8	9	6	7	30	✓	

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้เรียนมีทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ โดยการวัดผล และประเมินผลด้วยแบบประเมินทักษะ เกณฑ์ผ่านการประเมิน 70% (28 คะแนน) ซึ่งผู้เรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินทั้งหมด

ตารางที่ 4.3 ผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva

กระบวนการจัดการเรียนรู้	Mean	S.D.	ระดับ ความพึงพอใจ
1. การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม	4.85	0.36	มากที่สุด
2. เนื้อหาในบทเรียนชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.69	0.61	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ และท้าทาย	4.73	0.44	มากที่สุด
4. ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม	4.77	0.42	มากที่สุด
5. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4.73	0.52	มากที่สุด
6. ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น	4.81	0.39	มากที่สุด
7. ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี	4.77	0.42	มากที่สุด
8. ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ทุกที่ ทุกเวลา	4.77	0.42	มากที่สุด
9. ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามโอกาสที่เหมาะสม	4.73	0.44	มากที่สุด
10. นักเรียนเกิดทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า	4.81	0.39	มากที่สุด
รวม	4.76	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การออกแบบ สื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.76 และเมื่อพิจารณาราย ด้านพบว่าด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือการจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และ เหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 รองลงมาคือ ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และนักเรียนเกิด

ทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับอยู่ที่ 4.81 และน้อยที่สุด คือ เนื้อหาในบทเรียน
ชัดเจน และเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยที่ 4.69

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้น ปวช.3 (3ชกต2) สาขาวิชาการตลาด ในรายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2021) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของนักเรียน 2) เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva และ 3) เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ดำเนินงานวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2021) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลการวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย
- 5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

5.1 สรุปผลการวิจัย

1) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในรายวิชาการขายออนไลน์ (2020-2021) ส่วนใหญ่มีผลการเรียนระดับ 4.00 (ดีเยี่ยม) จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 42.31 รองลงมามีผลการเรียนระดับ 3.5 (ดีมาก) จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 23.08 และ น้อยที่สุดมีผลการเรียนระดับ 2.5 (ดีพอใช้) จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.84

2) ผู้เรียนมีทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva ซึ่งผ่านเกณฑ์การประเมิน 70% (28 คะแนน) จำนวน 26 คน

3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน Canva โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.76 พบว่าด้านที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือการจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 รองลงมาคือ ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และนักเรียนเกิดทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับอยู่ที่ 4.81 และน้อยที่สุด คือ เนื้อหาในบทเรียนชัดเจน และเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยที่ 4.69

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ครูควรทดสอบความรู้เดิมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และการใช้แอปพลิเคชัน Canva ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ และช่วยเหลือผู้เรียนที่ไม่เคยใช้แอปพลิเคชัน Canva
2. การทำผลงานบางชิ้นงาน อาจใช้วิธีการจับคู่ เนื่องจากบางครั้งผู้เรียนมีปัญหาเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต

5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

1. ควรมีการศึกษาการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับวิธีใดจะเหมาะสมกับการเรียนการสอนมากที่สุด
2. ควรมีการศึกษสาเหตุของการแสดงพฤติกรรมขณะเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนต่อไป
3. ควรหาเทคนิคหรือวิธีการที่จะส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เดือนเพ็ญ ภาณุรักษ์. (2555). “ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคเพื่อนคู่คิดผ่านเครือข่ายสังคมการเรียนรู้ในรายวิชา การบริหารสารสนเทศ 1.”วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พลอยไพลิน ศรีอำดี (2556). “ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาสายชล จินใจ.(2550). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชาการเขียนโปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ.”วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขา สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) .(2557). ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งาน

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ภาคผนวก ข
ผลงานผู้เรียน

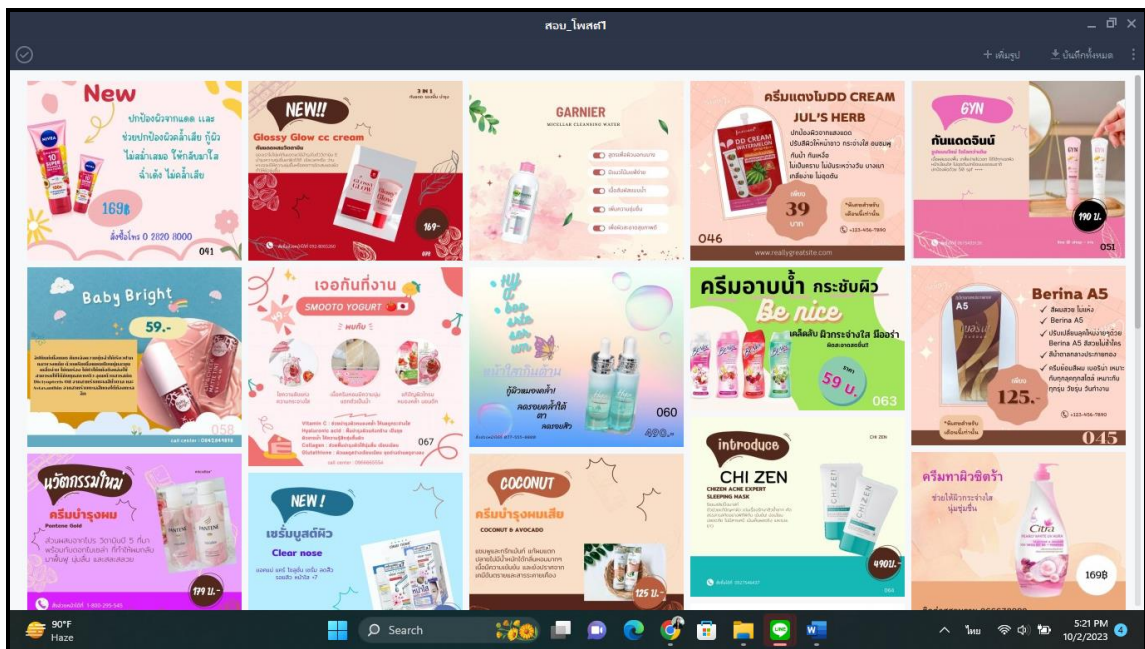
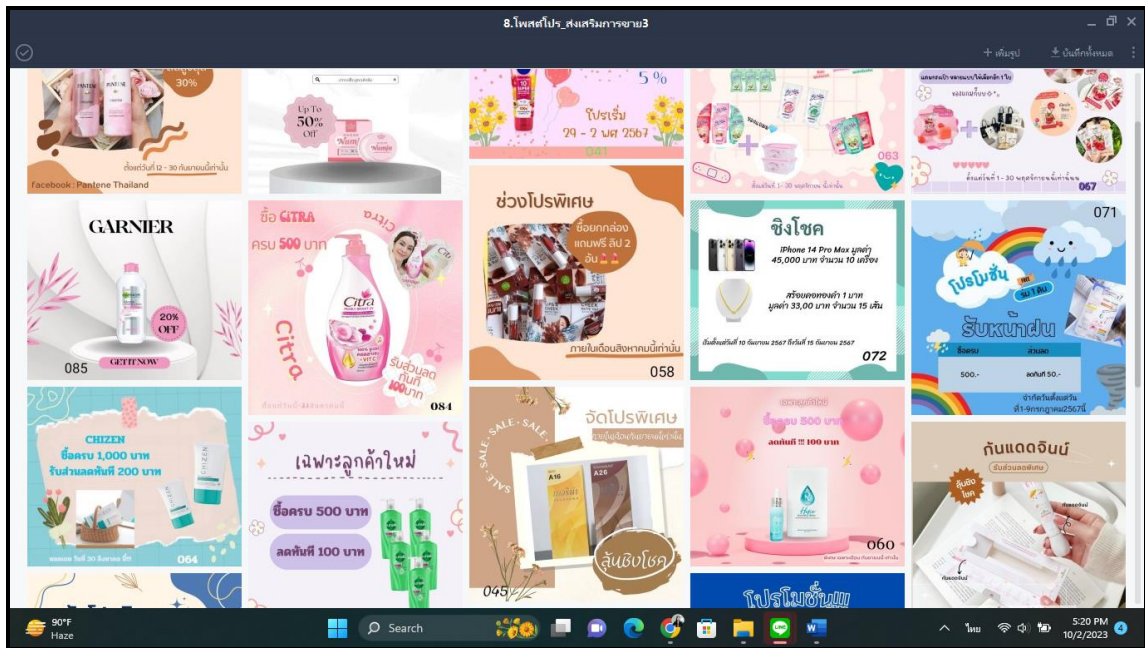
ภาคผนวก ค

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อ
การตลาดออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันแคนวา (Canva)

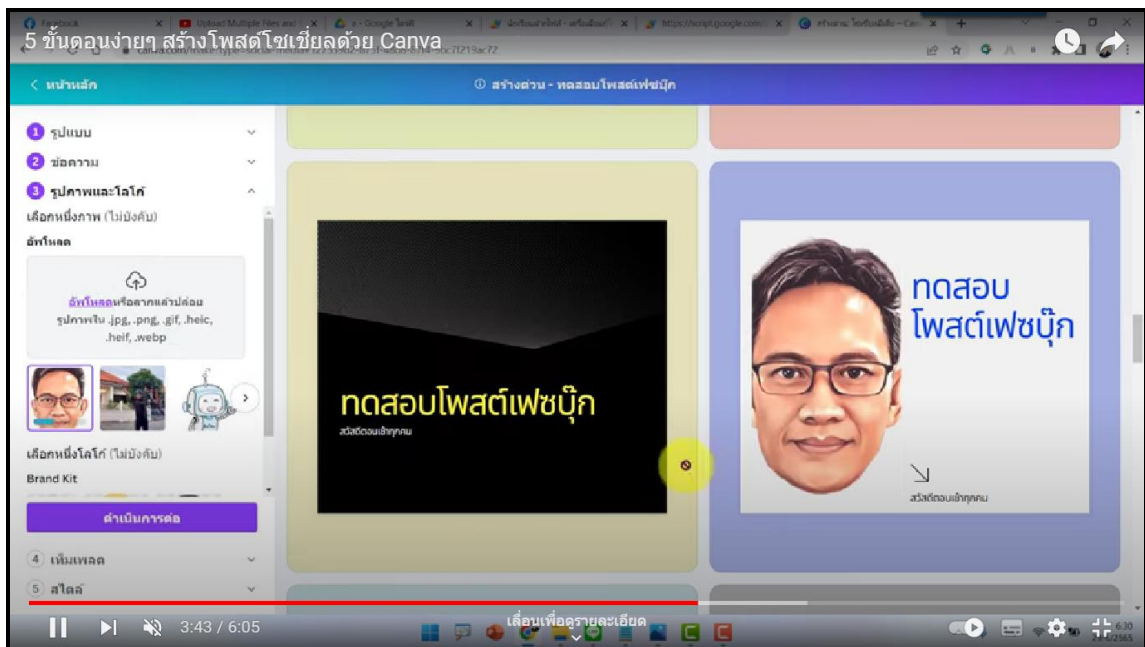
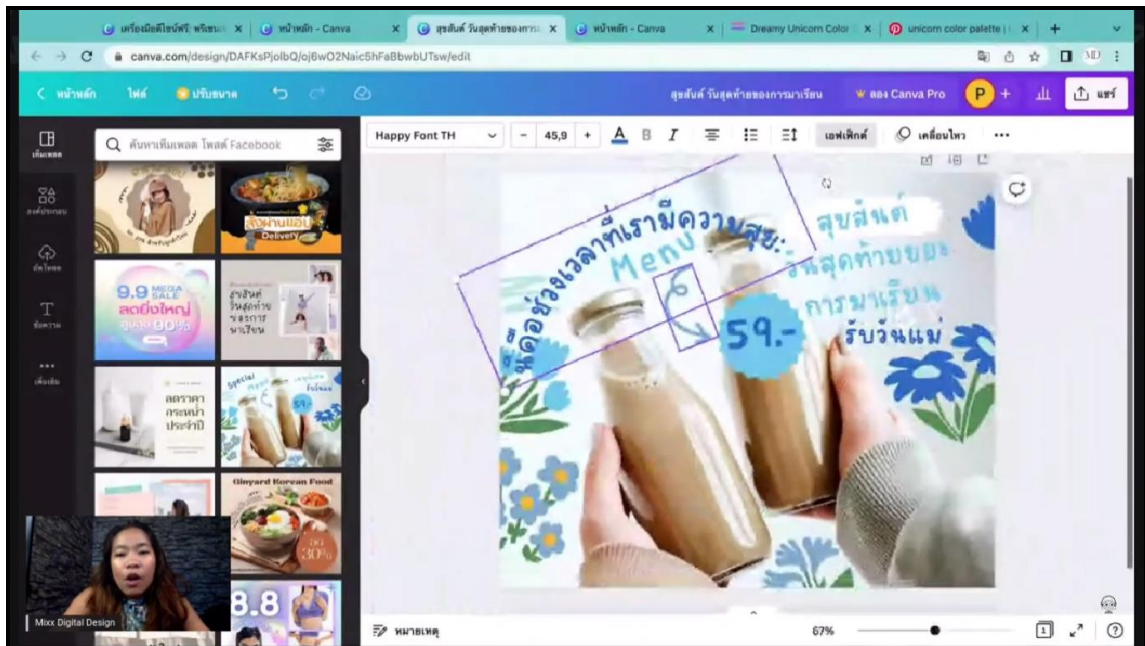
ภาคผนวก ง
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ภาคผนวก จ
ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์

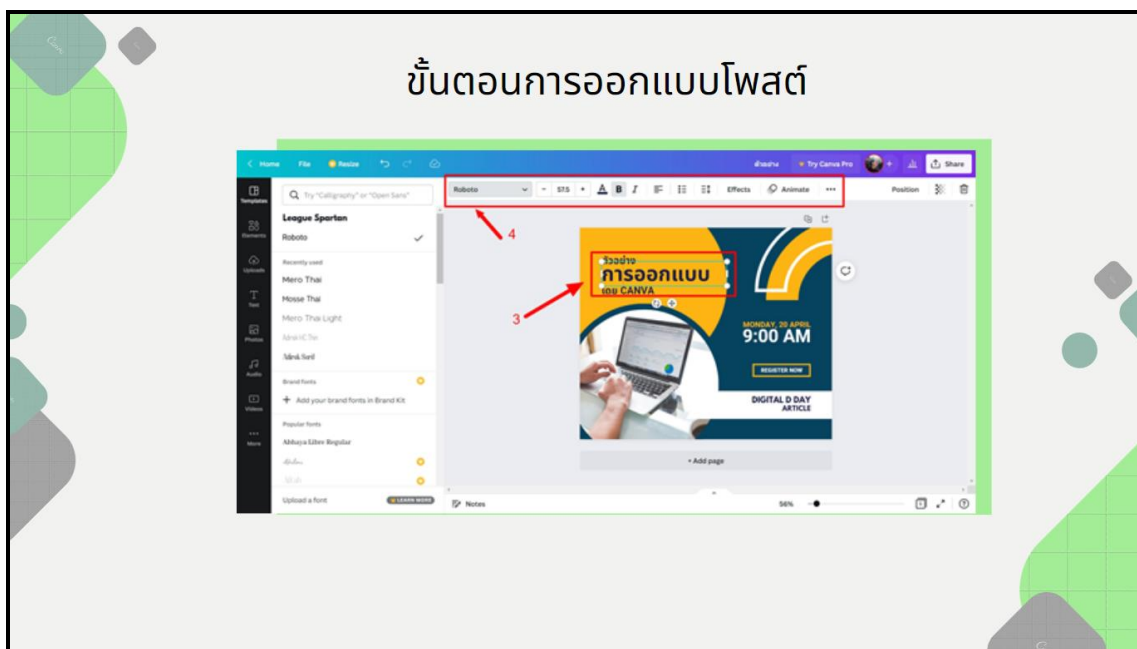
ตัวอย่างสื่อการจัดการเรียนรู้ (แอปพลิเคชัน Line)



ตัวอย่างสื่อสารการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์



สื่อการจัดการเรียนรู้ (สื่อ PowerPoint)



ตัวอย่างสื่อการจัดการเรียนรู้ (แอปพลิเคชัน Canva)

The image displays two screenshots of the Canva application interface. The top screenshot shows the Canva homepage with a search bar and various design tool icons. The bottom screenshot shows the design editor for a Facebook post, featuring a 'NEW! MENU' for 'สตรอเบอร์รี่ชีสเค้ก' (Strawberry Cheesecake) with a price of 79 Baht.

Canva Homepage Screenshot:

- Header: Canva logo, navigation menu (เว็บไซต์ทั่วโลก, ธุรกิจ, การศึกษา, แพลตฟอร์ม, เชิญชวน), and user profile.
- Search: "วันนี้คุณจะทำอะไร?" (What will you do today?) with a search bar.
- Tools: Icons for Design, Docs, Video, Presentations, Websites, and more.
- Recommendations: "คุณอาจต้องการดู..." (You might also want to see...) with various design templates like "Doc", "ไทม์ไลน์", "Facebook โพสต์ (แนวนอน)", "พรีเซนเทชัน (16:9)", and "เอกสาร (แนบตอนส่ง)".

Canva Design Editor Screenshot:

- Header: Navigation tabs (หน้าหลัก, ไฟล์, ปรับขนาด) and search bar.
- Search: "ค้นหาเทมเพลต โพสต์ Facebook" (Search for Facebook post templates).
- Left Panel: "เทมเพลต" (Templates) section with categories like "ประเภท" (Category), "อาหาร" (Food), "บ้าน" (Home), "Sale", and "ไอ้จ๋า" (I'm a girl).
- Main Canvas: A design for a Facebook post titled "NEW! MENU" for "สตรอเบอร์รี่ชีสเค้ก" (Strawberry Cheesecake) with a price of 79 Baht. The design includes a photo of the cake and a "79 Baht" price tag.
- Bottom: "หมายเหตุ" (Notes), "หน้า 1 / 1" (Page 1 / 1), and zoom level (41%).