

ปรับปรุง  
ครั้งที่ 2

# แนวทางการใช้งาน CANVA ฉบับ Canva for Education



นายรัชฎมิ สมสมัย  
ศึกษานิเทศก์



## คำนำ

เอกสารเรื่อง แนวทางการใช้งาน Canva ฉบับ Canva for education เล่มนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่ออธิบายขั้นตอนการใช้งาน website Canva ให้กับครูผู้สอนที่กำลังเริ่มต้นใช้งาน website Canva สำหรับการออกแบบการเรียนการสอน และแนวทางการพัฒนาการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียน

ผมออกแบบเอกสารเล่มนี้ โดยตั้งบนสมมติฐานที่ว่า หากเราจะเริ่มใช้ Canva เพื่อต่อบัณฑิตประสงค์ทั้ง 2 ข้อ เราควรเริ่มต้นอย่างไร? เริ่มต้นอย่างไร นำไปสู่การออกแบบเนื้อหาได้ทั้งหมด 5 บท ได้แก่ บทที่ 1 นำเสนอถึงภาพรวมของ website Canva บทที่ 2 นำเสนอเมนูต่าง ๆ ที่อยู่ใน Canva บทที่ 3 นำเสนอเทคนิคที่ผมใช้บ่อย และบทที่ 4 นำเสนอการใช้ Canva กับการนิเทศการศึกษา และบทที่ 5 นำเสนอมุมมองที่เกี่ยวกับการพัฒนาการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียนโดยใช้ Canva และภาคผนวก นำเสนอห้องเรียน google classroom หลักสูตรการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้ Canva , ตัวอย่างการออกแบบของเพื่อนครูที่เข้าเรียนในห้องเรียนดังกล่าว , ตัวอย่างงานของนักเรียนที่ใช้ Canva ในการออกแบบ และ Clip VDO ประกอบหลักสูตร เรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้ Canva จำนวน 9 ตอน

ในแต่ละบทผมได้เรียบเรียงจากประสบการณ์การใช้งาน Canva เป็นการอธิบายขั้นตอนการใช้งานแบบ Step By Step โดยใช้คำอธิบาย ประกอบภาพ จนเมื่อทำเอกสารฉบับนี้เสร็จแล้ว ผมรู้สึกว่างานฉบับนี้เป็นงานผสมระหว่าง How to และ Photobook ซึ่งผมเชื่อว่าการสื่อสารด้วยภาพจะเป็นการสื่อสารที่ง่ายต่อการเรียนรู้ และในส่วนของภาคผนวกผมก็ได้สื่อสารด้วยภาพและเสียงในลักษณะของ Clip VDO ผ่าน Youtube เพื่อให้เพื่อนครูได้ทบทวนอีกครั้ง

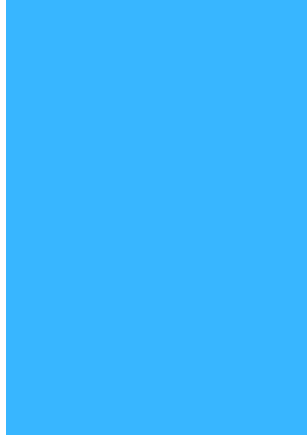
ผมหวังว่าเอกสารเรื่อง แนวทางการใช้งาน Canva ฉบับ Canva for education เล่มนี้จะช่วยให้เพื่อนครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียนได้ นอกจากนี้ผมยังหวังต่อไปว่าจะช่วยจุดประเด็นให้เพื่อนครูในเรื่องของการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน เพราะการอ่านคือการรับสาร การเขียนคือการส่งสาร สื่อกลางที่นำพาสารไปปลายทางนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นรายงานที่เราคุ้นเคย แต่อาจจะเป็นในลักษณะของ Infographic , แผนที่ความคิด หรือ Clip VDO ก็ได้

สื่อกลางที่นักเรียนสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ย่อมนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงแบบที่นักเรียนไม่รู้ตัว เช่น จากรายงาน 10 หน้า นำเสนอด้วย Infographic จำนวน 2 แผ่น หรือจากรายงาน 10 หน้า นำเสนอด้วย Clip VDO ความยาว 3 นาที เป็นต้น

โลกเปลี่ยนแปลง การออกแบบการเรียนรู้อาจเปลี่ยน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ควรเปลี่ยน เรียนเชิญทุกท่าน มาร่วม “เปลี่ยน” ไปด้วยกันครับ

นายรัชภูมิ สมสมัย

ศึกษานิเทศก์



**ก**  
**คำนำ**



**ข**  
**สารบัญ**

# **สารบัญ**



**1**  
**ภาพรวม  
Canva**



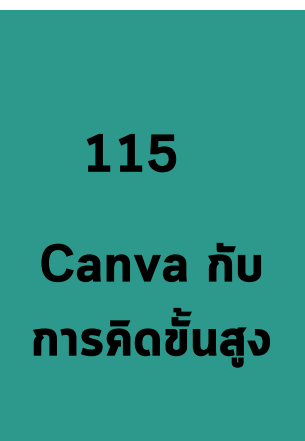
**23**  
**การใช้งาน  
Canva**



**48**  
**เทคนิค  
ที่ใช้บ่อย**



**86**  
**Canva กับ  
การนิเทศ**



**115**  
**Canva กับ  
การคิดขั้นสูง**



**119**  
**ภาคผนวก**



**120**  
**แลกเปลี่ยน  
Canva**



**121**  
**ห้องเรียน  
Classroom**



**123**  
**ตัวอย่าง  
ชิ้นงานครู**



**132**  
**ตัวอย่าง  
ชิ้นงาน  
นักเรียน**



**142**  
**ประวัติ**

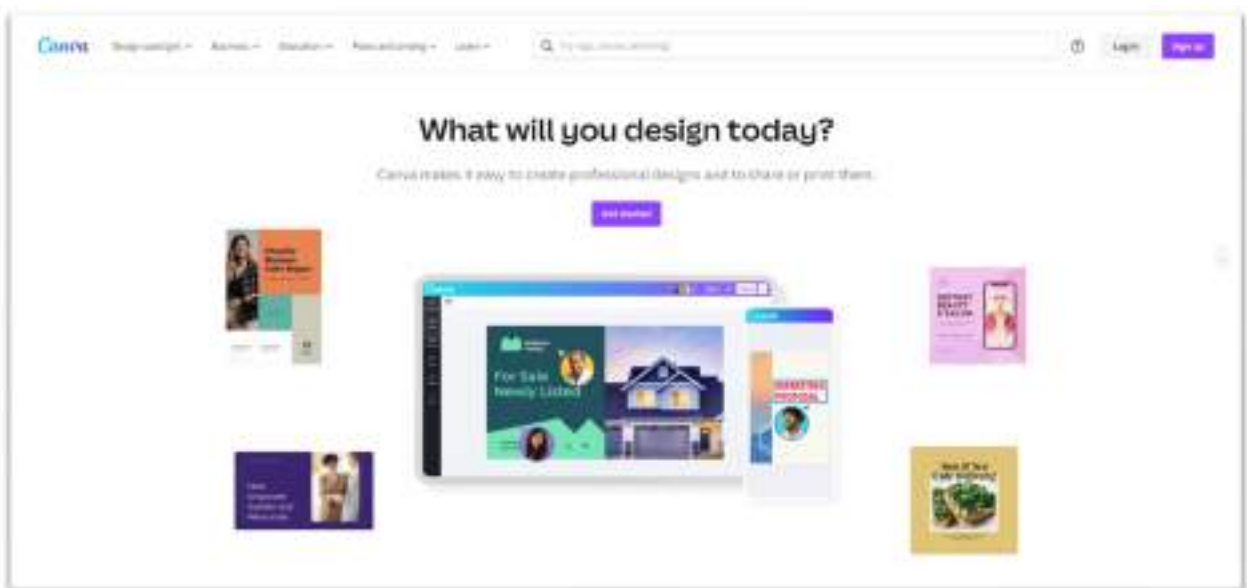


## บทที่ 1 ภาพรวมของ Canva

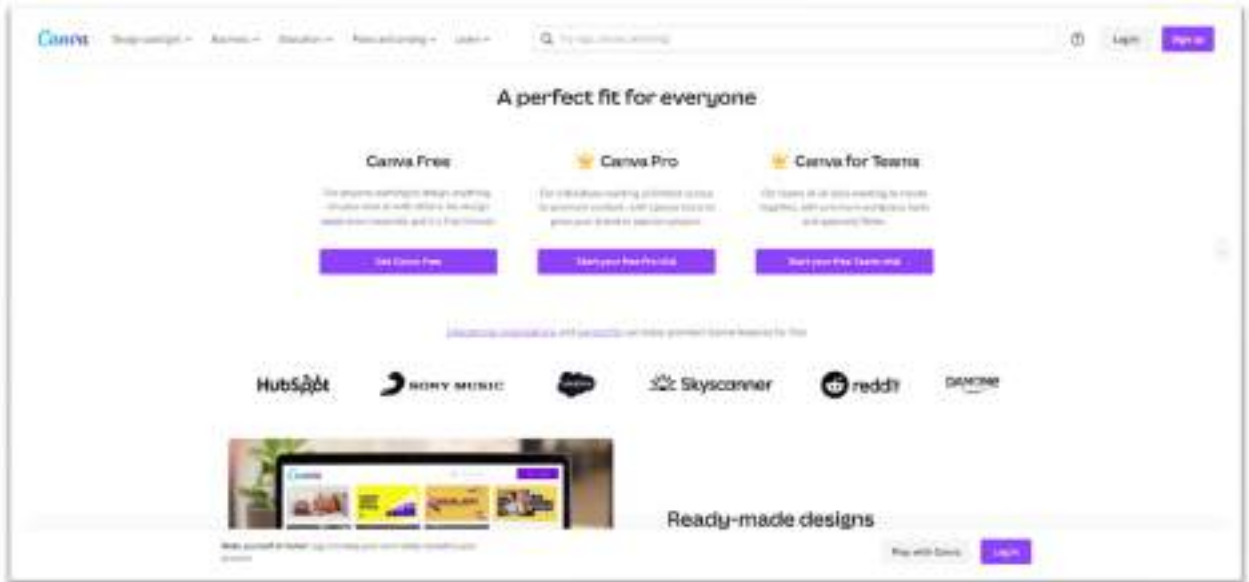
โปรแกรม Canva คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการสำหรับการสร้างแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับสร้างอาร์ตเวิร์ค กราฟิกสวย ๆ เพื่อนำไปใช้ในรูปแบบต่าง ๆ อย่างง่าย สำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะเลย ก็สามารถใช้ได้ ไม่ว่าจะป็นงานโปสเตอร์ แบนเนอร์ ทำพรีเซนเทชั่น โฆษณาอินสตาแกรม เฟซบุ๊ก หน้าปกคลิปยูทูป แบนเนอร์สำหรับเว็บไซต์ ซึ่งโปรแกรมจะมี Template สำเร็จรูปให้เราเลือกหลากหลายรูปแบบ เราเพียงแค่เลือกรูปแบบและปรับวัตถุ หรือเพิ่มเติมวัตถุให้ตรงกับความต้องการ เราก็สามารถสร้างงานออกแบบได้ด้วยตนเอง และที่สำคัญคือ สามารถใช้งานได้ฟรี นอกจากเว็บไซต์ Canva แล้ว ก็ยังมีเวอร์ชัน application บนมือถือให้ใช้งานได้ง่าย ๆ แล้วก็สะดวกด้วย ไม่ต้องพกโน้ตบุ๊ก สามารถทำงานได้ตลอดเวลา รายละเอียดการใช้งาน Canva มีดังนี้

### วิธีการใช้งาน

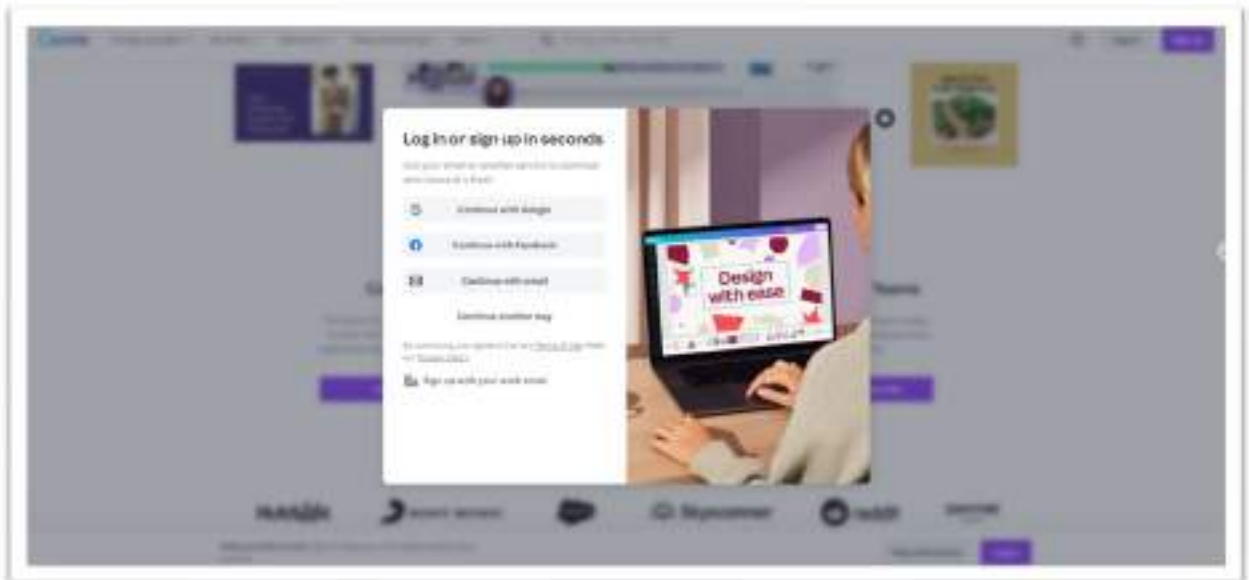
1. เข้าสู่เว็บไซต์ [www.canva.com](http://www.canva.com) จะปรากฏหน้าต่าง ตัวอย่างตามภาพ



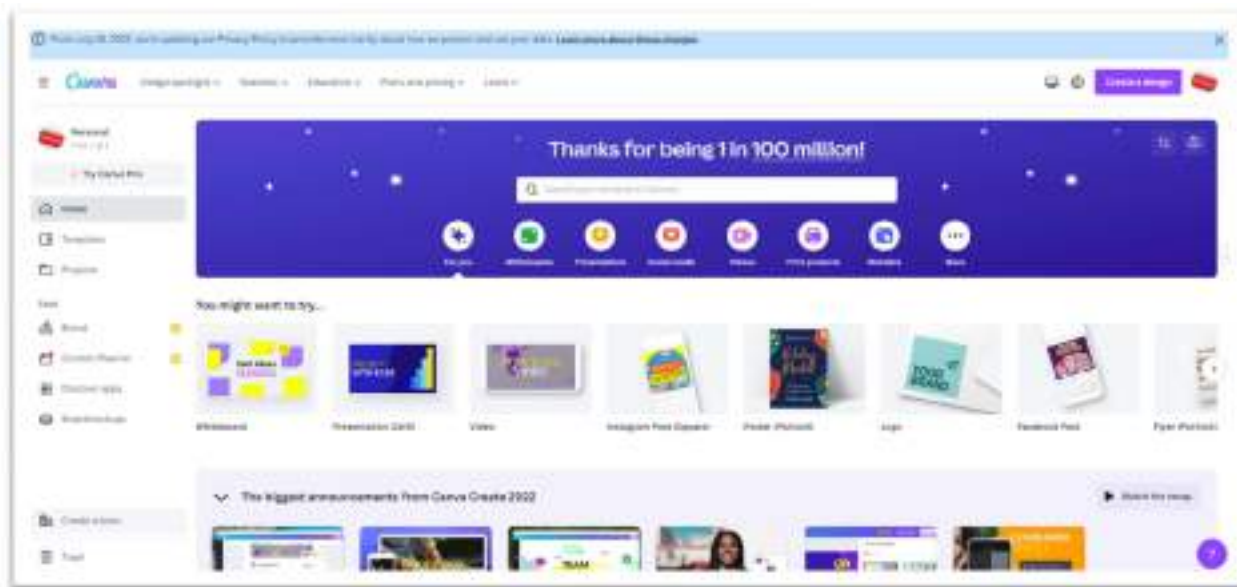
เลื่อนลงมาด้านล่าง สำหรับคู่มือเล่มนี้ ให้ click ที่เมนู Canva Free : Get Canva Free (ส่วนเมนู Canva Pro / Canva for Teams นั้นมีค่าใช้จ่าย) ตัวอย่างตามภาพ



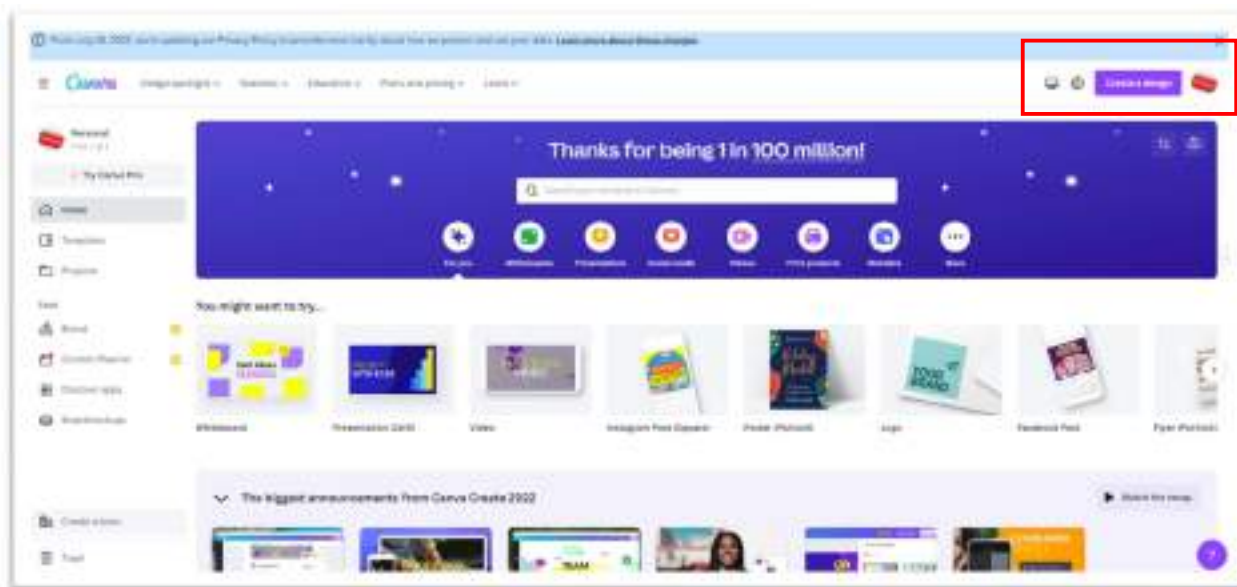
เมื่อ Click เลือก Get Canva Free เราจะต้องทำการ Login ก่อน ซึ่งการ Log in มีหลายแบบ เช่น เข้าด้วย User Google หรือ Facebook ตัวอย่างตามภาพ



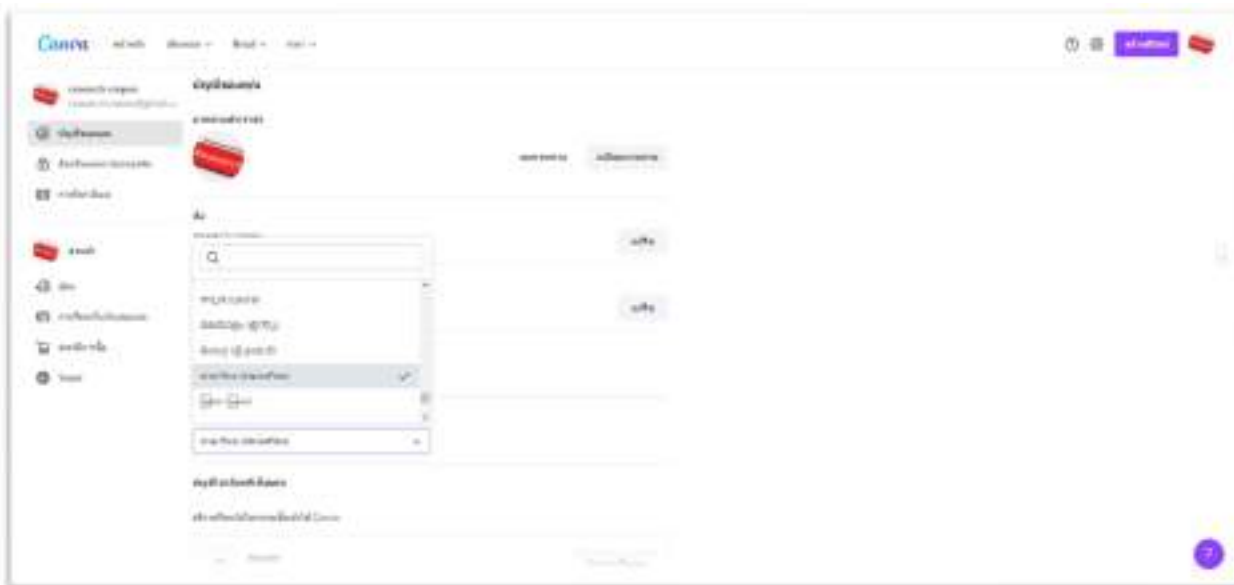
สำหรับตัวอย่างครั้งนี้จะใช้บัญชี Gmail ในการ login เข้าสู่ระบบ เมื่อเข้าระบบแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง ตัวอย่างตามภาพ



และเมื่อเริ่ม Log in เข้าสู่ระบบเป็นครั้งแรก เราจะได้หน้าต่างเป็นภาษาอังกฤษ ให้ตั้งค่าก่อนเป็นลำดับแรก โดยการ click ที่รูปฟันเฟือง ตัวอย่างตามภาพ



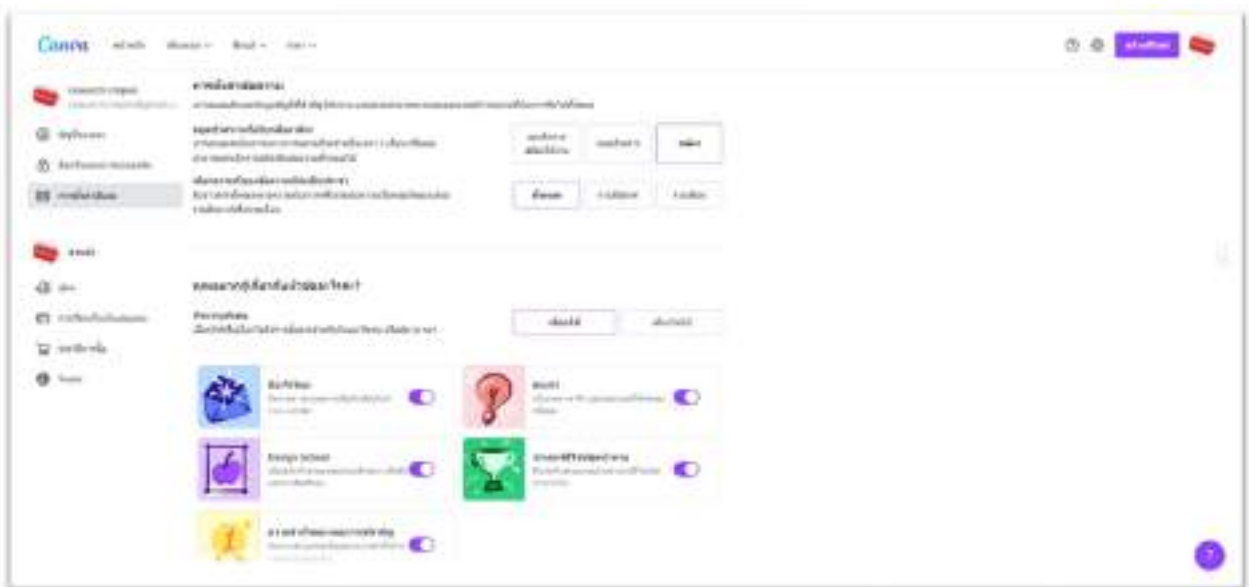
**เมนูบัญชีของคุณ** หมายถึง การตั้งค่ารายละเอียดทั่วไปของบัญชี เช่น เปลี่ยนรูปภาพ เปลี่ยนชื่อ ตั้งสถานะ ตั้งภาษา ตั้งธีม เป็นต้น ตัวอย่างตามภาพ



เมนูเข้าสู่ระบบ หมายถึง วิธีการเข้าสู่ระบบ การตั้งค่าความปลอดภัย หรือการลบบัญชีของเราออกจากระบบ เป็นต้น ตัวอย่างตามภาพ



เมนูการตั้งค่าอีเมล หมายถึง การตั้งค่าการรับอีเมลจาก Canva ตัวอย่างตามภาพ



เมนูผู้คน หมายถึง การเชิญชวนเพื่อนเข้ามาร่วมเป็นทีมงาน ตัวอย่างตามภาพ



เมนูการเรียกเก็บเงินและแผน หมายถึง การเปลี่ยนแผนไปส่วนที่ต้องมีค่าใช้จ่าย ตัวอย่างตามภาพ



เมนูประวัติการซื้อ หมายถึง ประวัติการซื้อภายใน Canva (ถ้ามี) ตัวอย่างตามภาพ

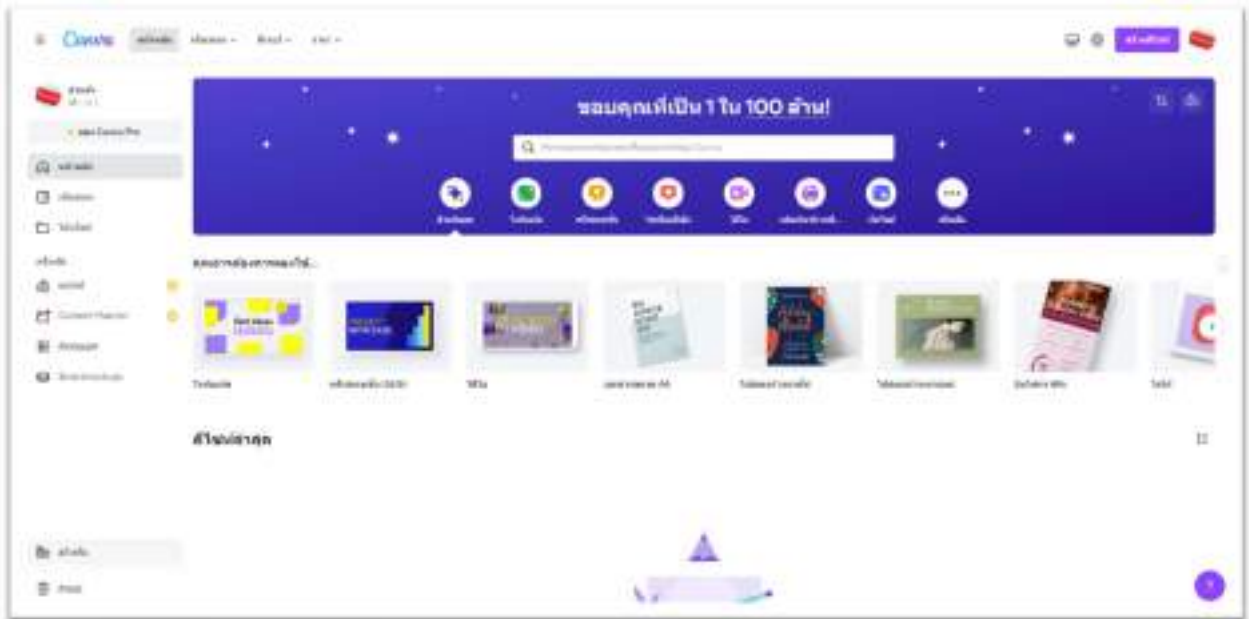


เมนูโดเมน หมายถึง การเผยแพร่ website ของเรา แต่ถ้าระยะแรกจะว่างเปล่า ตัวอย่างตามภาพ



หมายเหตุ เราสามารถตั้งค่าบัญชีของเราได้ตลอด และหากเราเข้าใช้งาน Canva เป็นครั้งแรก Canva จะขอเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งาน ท่านสามารถให้ข้อมูลตามที่ขอรายการปรากฏได้

พอตั้งค่าเสร็จแล้ว ให้ click เลือกรูป Canva ที่อยู่ในบริเวณมุมบนด้านซ้าย จะกลับมา หน้าจอแรก ตัวอย่างตามภาพ



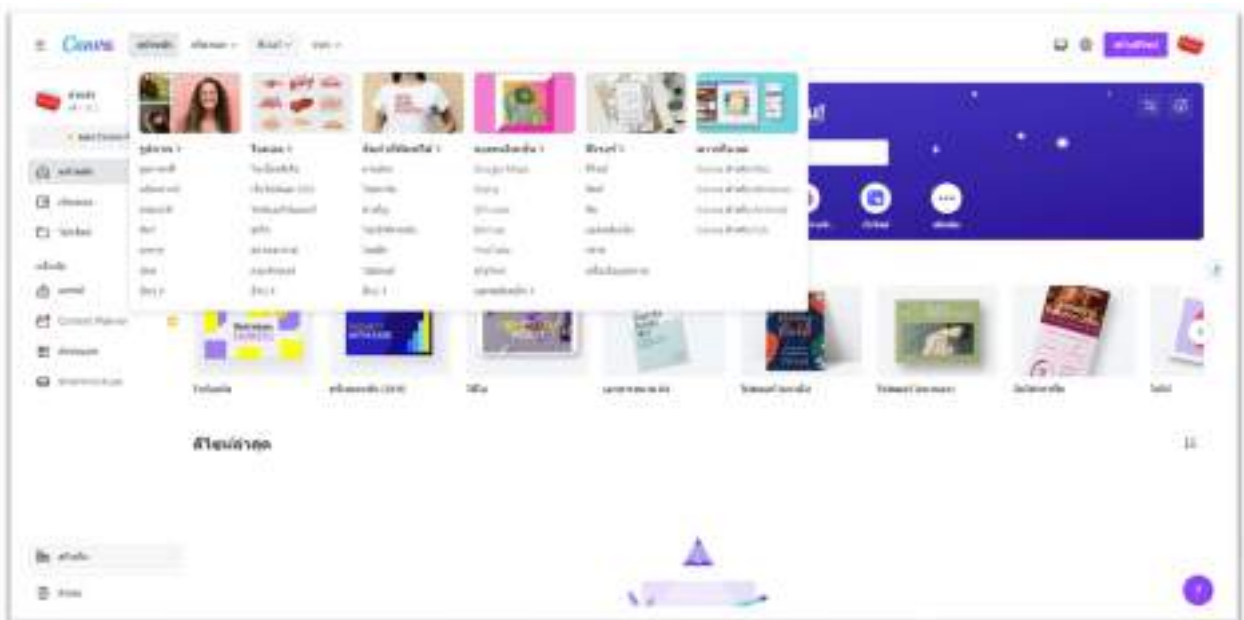
## 2.องค์ประกอบพื้นฐานของ Canva จะประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ดังนี้

### 2.1 แถบด้านบน

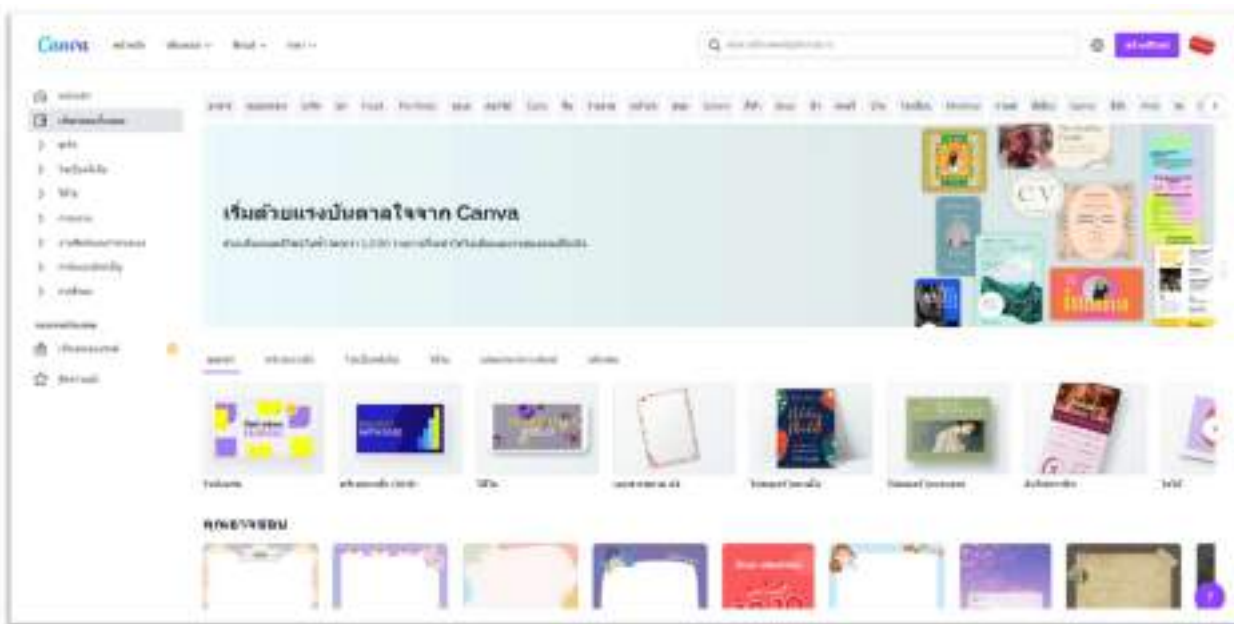


แถบด้านบนจะประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้

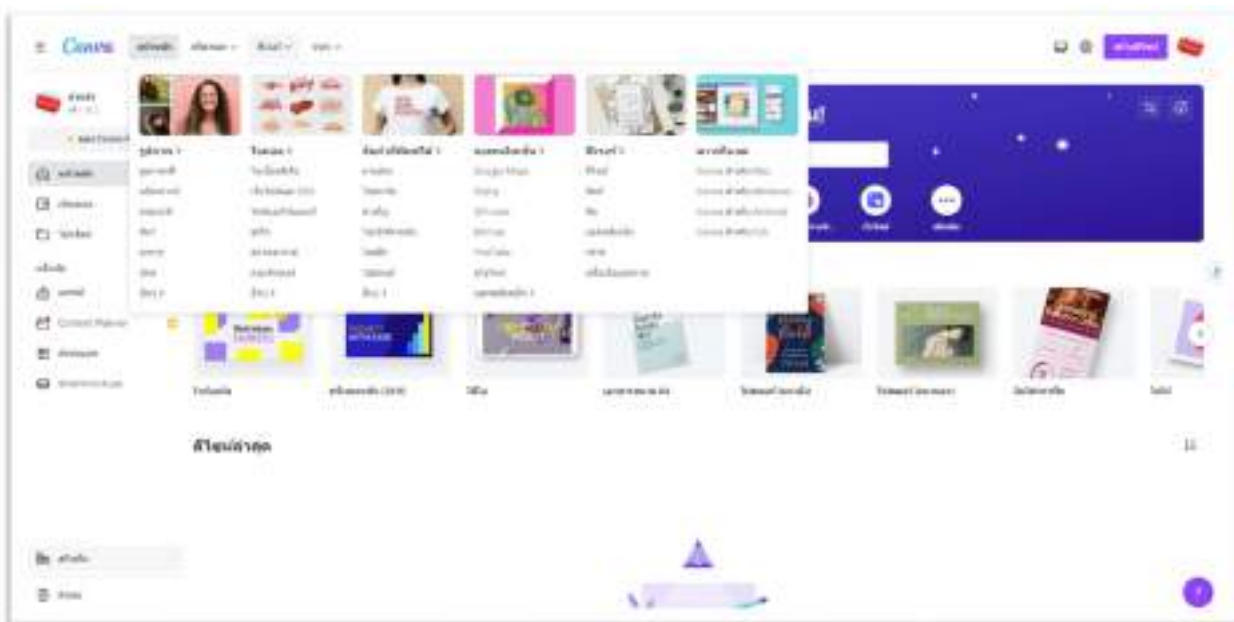
- Logo Canva / หน้าหลัก หมายถึง ปุ่มที่กดแล้วจะกลับมาหน้าแรกของ Canva เสมอ ตัวอย่างตามภาพ



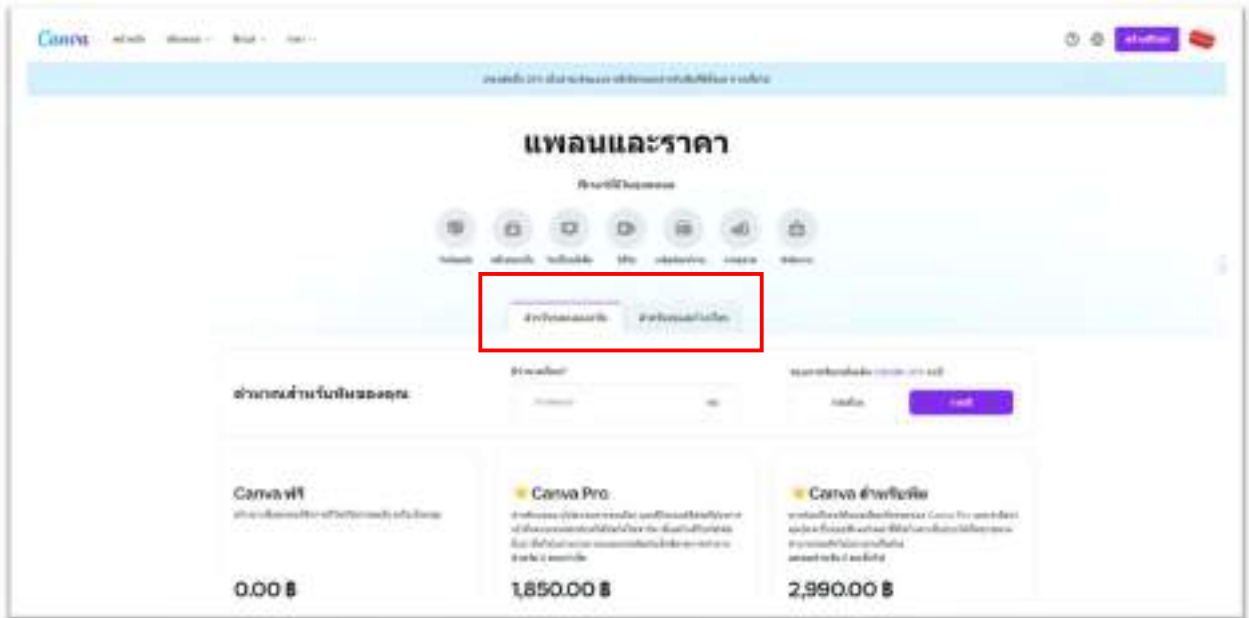
- **เท็มเพลต** หมายถึง ตัวอย่าง template ชนิดต่าง ๆ สำหรับงานออกแบบ โดยจะแบ่งเป็นหัวข้อหลัก เช่น โฆษณามีเดีย , ส่วนตัว , ธุรกิจ , การตลาด , การเรียนรู้ หรือกำลังเป็นที่นิยม ซึ่งในแต่ละหัวข้อหลักก็จะมี ตัวอย่าง template ย่อย ๆ อีกเช่นกัน ตัวอย่างตามภาพ



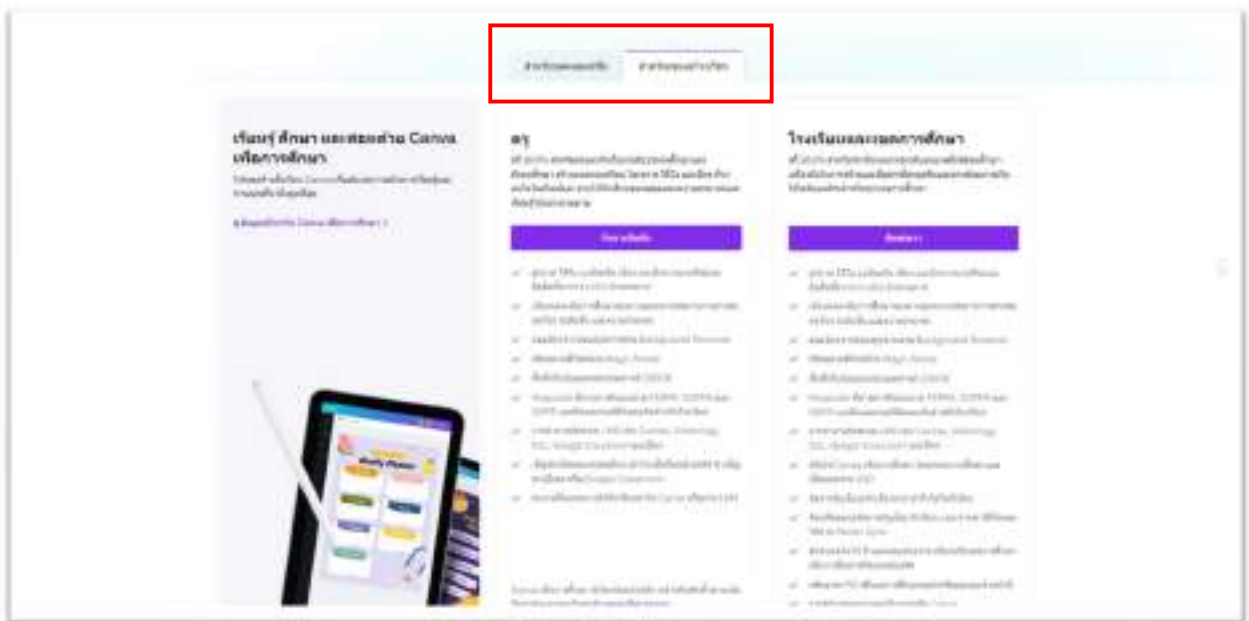
- **ฟิเจอร์** หมายถึง รายละเอียดตัวอย่างงานต่างๆ ที่แยกย่อยกว่าเท็มเพลต ตัวอย่างตามภาพ



- ราคา หมายถึง ราคาตามแพลงต่างๆ แบ่งเป็น สำหรับบุคคลและทีม / สำหรับครูและโรงเรียน ตัวอย่างตามภาพ



และในเอกสารเล่มนี้ ขอแนะนำให้ทุกท่านได้เลือกเมนู สำหรับครูและโรงเรียน เพื่อเปิดการใช้งาน Canva for education ตัวอย่างตามภาพ



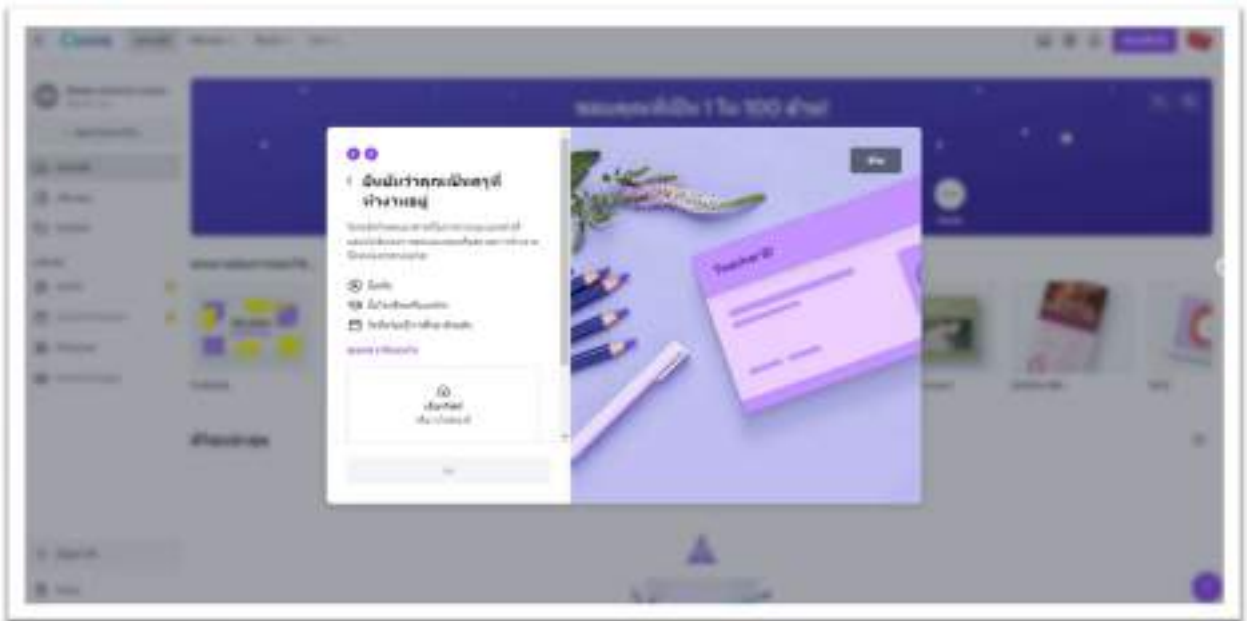
เมื่อ click แล้วจะปรากฏเมนูย่อย 2 เมนู ได้แก่ ครู / โรงเรียนและเขตการศึกษา  
หากเราเป็นครูให้ click เลือกเมนู ครู ตัวอย่างตามภาพ



ขั้นตอนนี้ให้กรอกชื่อ สกุล ชื่อโรงเรียน และ website ของโรงเรียน ตัวอย่างตามภาพ



ให้เราเตรียมไฟล์บัตรประจำตัวครูที่เป็นไฟล์ PDF/JPEG เพื่อเป็นการยืนยันว่าเราเป็นครูจริง แล้วดำเนินการ upload ไฟล์บัตรประจำตัวครูเข้าสู่ระบบ รอการยืนยันจาก Canva ผ่านทาง Email ตัวอย่างตามภาพ



แต่ถ้าเราเลือกเมนู โรงเรียนและเขตการศึกษา ต้องติดต่อกับทาง Canva ตัวอย่างตามภาพ



แถบด้านบน (มุมบนขวา) จะประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้

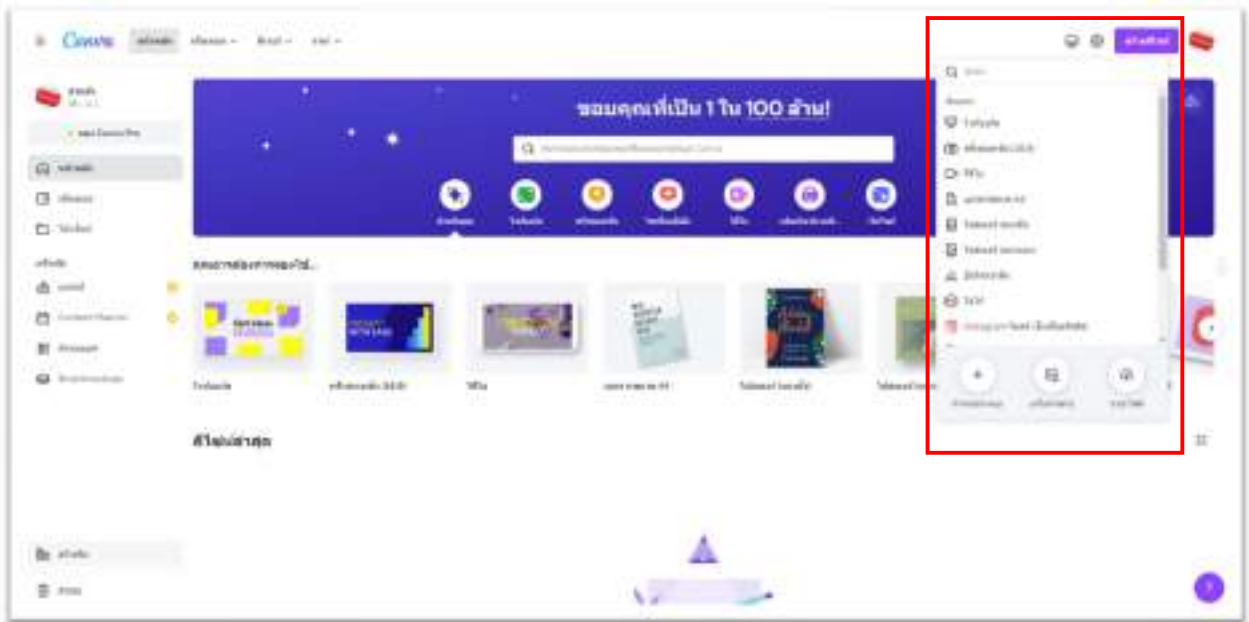


- ปุ่มคอมพิวเตอร์ หมายถึง การ download โปรแกรมเสริม ตัวอย่างตามภาพ

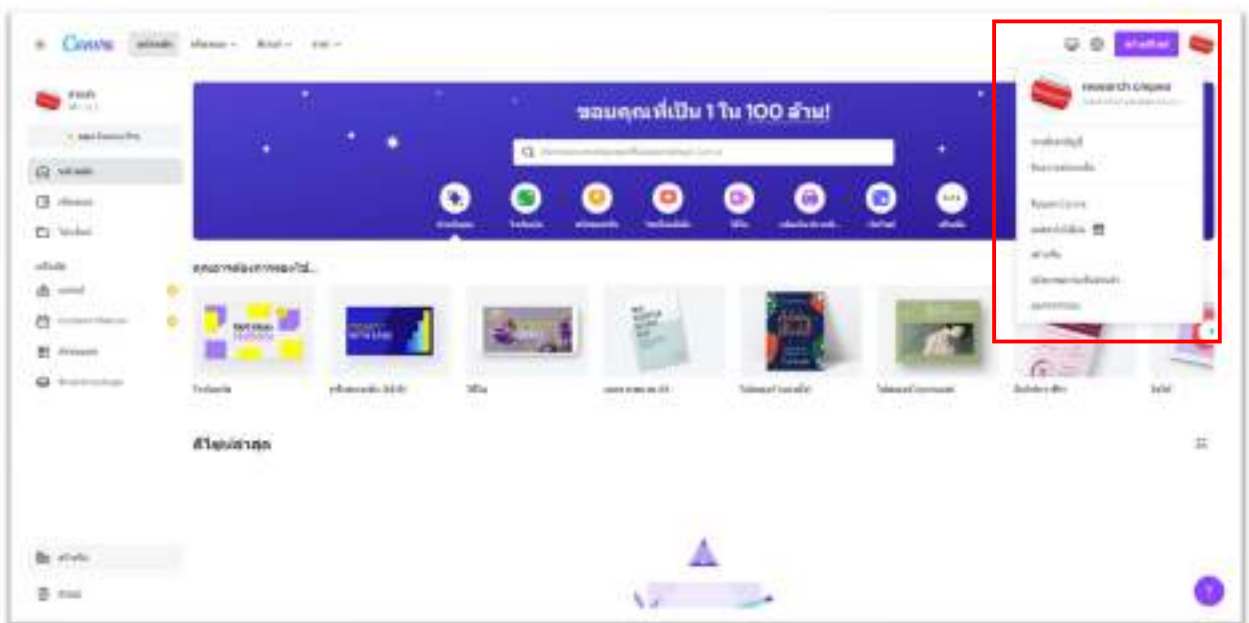


- ปุ่มฟันเฟือง หมายถึง การตั้งค่าซึ่งได้กล่าวมาแล้วในช่วงต้น

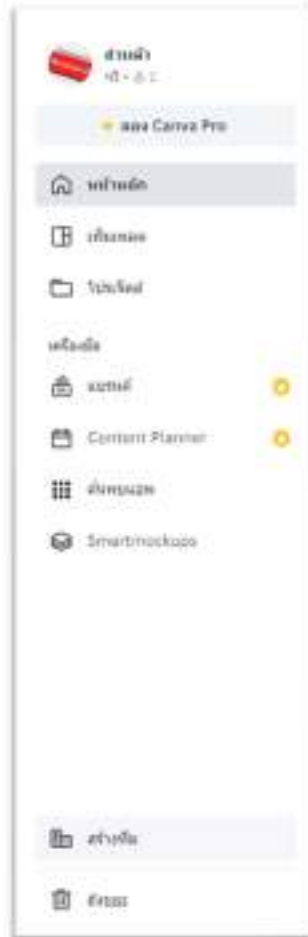
- ปุ่มสร้างดีไซน์ หมายถึง ตัวอย่าง template ที่ Canva ได้ออกแบบไว้ให้แล้ว แยกเป็นหมวดหมู่ เราสามารถเลือก template จากตรงนี้ได้ (นอกเหนือจากเมนูเต็มเฟลต) และมีเมนูเพิ่มเติมอีก 3 เมนูย่อย ได้แก่ กรอบที่เราต้องการกำหนดขนาดของงานเอง (ได้ 4 หน่วย คือ px / นิ้ว / มม. / ซม.) , แก้ไขภาพถ่าย และการนำเข้าไฟล์ ตัวอย่างตามภาพ



- ปุ่มเมนูที่เป็นรูปเรา หมายถึง เมนูสำหรับการตั้งค่าบัญชี ได้รับความช่วยเหลือ รับแอฟ Canva แนะนำให้เพื่อน สร้างทีม นโยบายความเป็นส่วนตัว และการออกจากระบบ ตัวอย่างตามภาพ

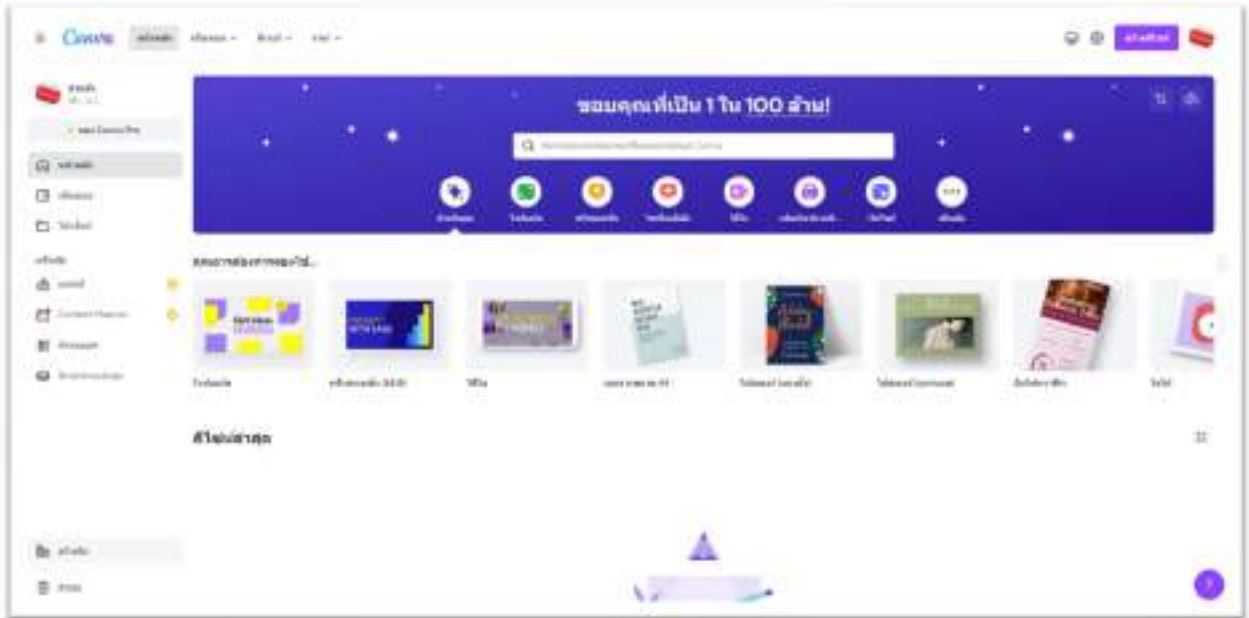


## 2.2 แถบด้านข้าง (ด้านซ้าย) ตัวอย่างตามภาพ

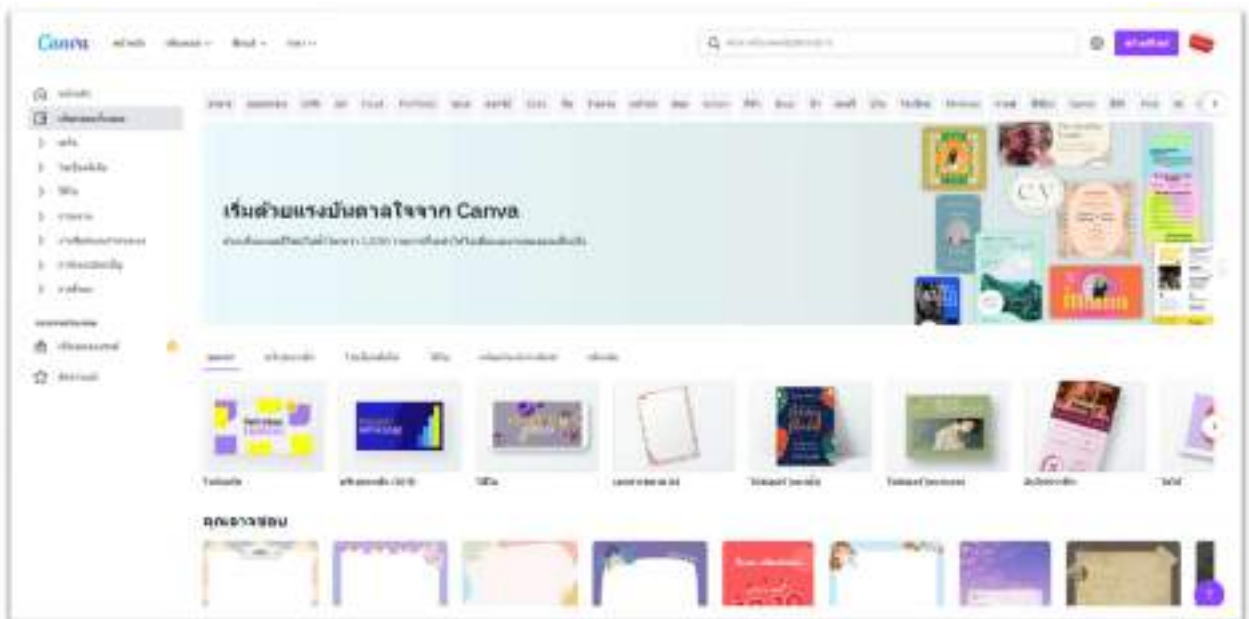


แถบด้านซ้ายจะประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้

- **หน้าหลัก** หมายถึง การกลับมาที่หน้าแรกของ Canva ตัวอย่างตามภาพ

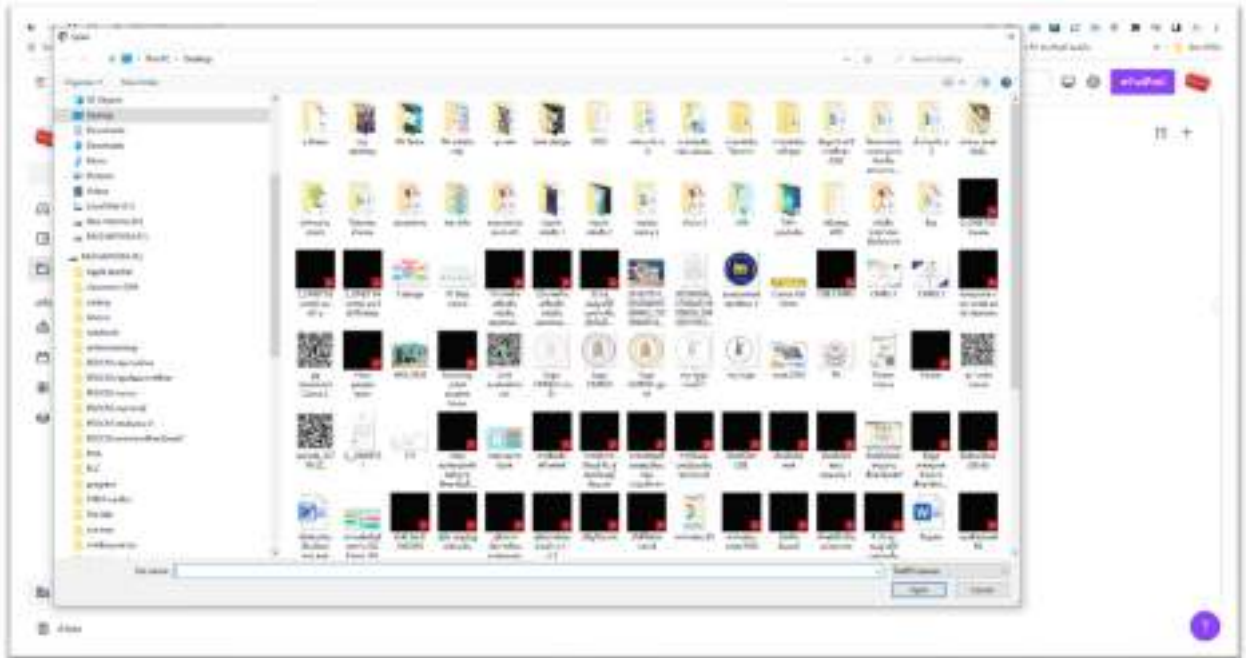


- **เท็มเพลต** หมายถึง ตัวอย่างเท็มเพลตทั้งหมดที่ Canva ออกแบบให้ แยกเป็นหมวดหมู่ ตัวอย่างตามภาพ





- ถ้า click ปุ่มอัปโหลด ตัวอย่างตามภาพ



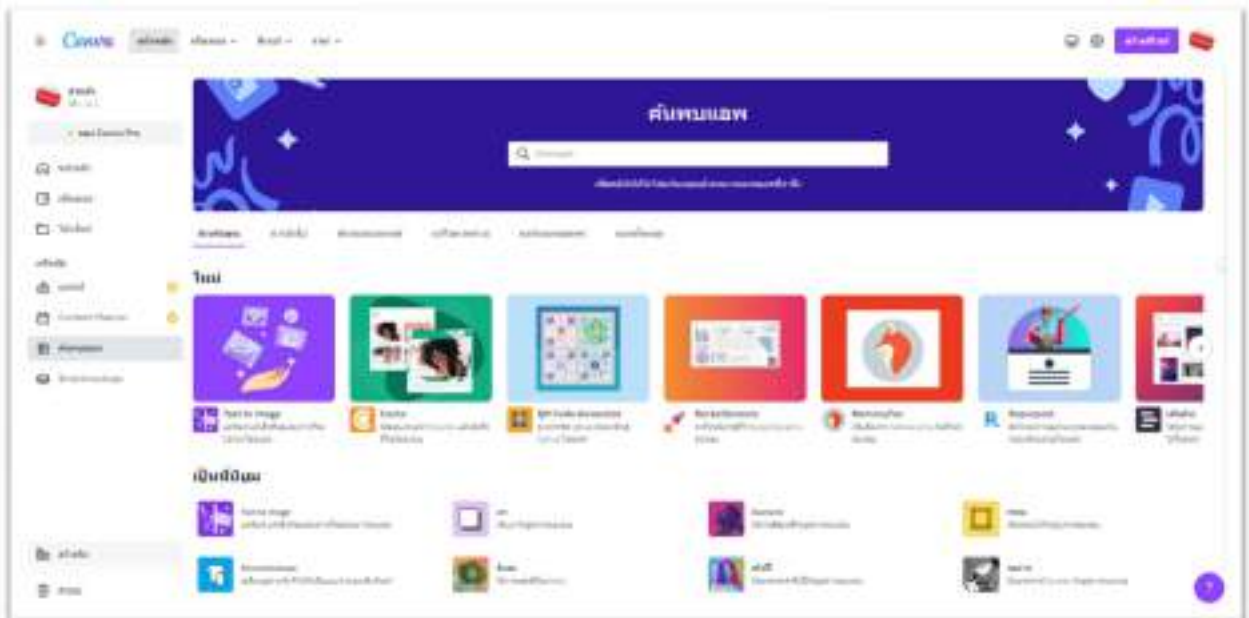
- **แบรนด์** หมายถึง การตั้งค่าโลโก้แบรนด์ สีแบรนด์ และฟอนต์แบรนด์ ซึ่งการตั้งค่านี้นี้หมายถึง เวลาเราออกแบบงานใดๆ ก็ตาม สีและฟอนต์ที่เราตั้งค่าจะเป็นค่าพื้นฐานเสมอ ตัวอย่างตามภาพ



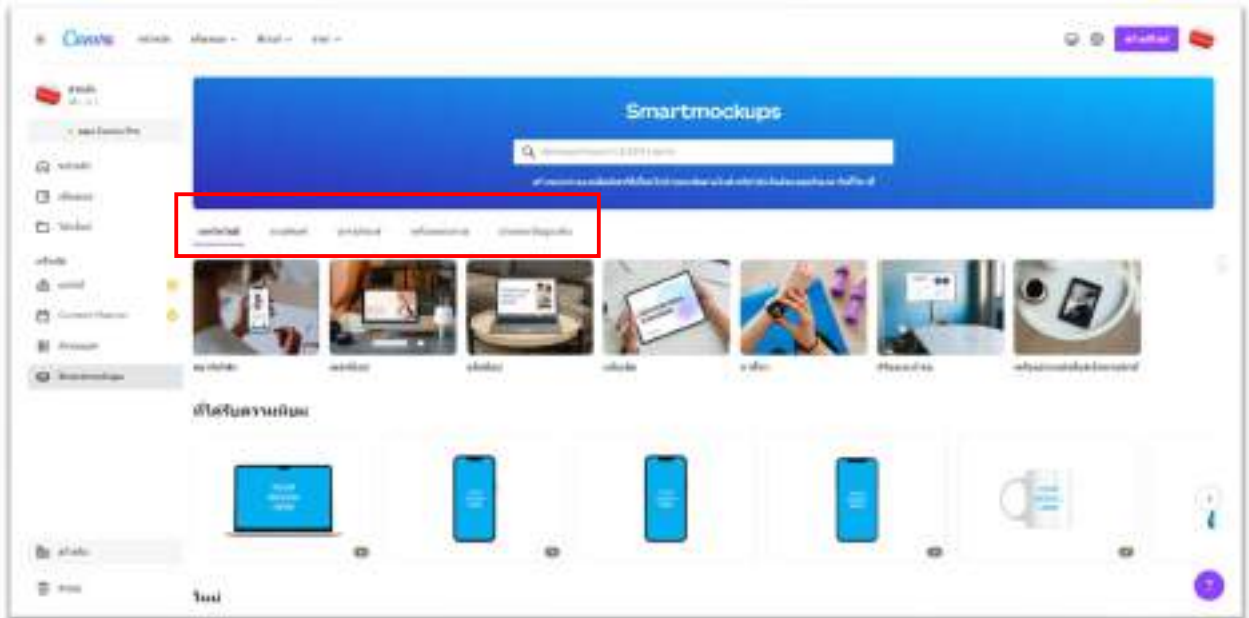
- Content Planner หมายถึง การนัดหมายงานที่เราทำลงในปฏิทิน หรือการเผยแพร่งานของเราไป social media ต่างๆ ตัวอย่างตามภาพ



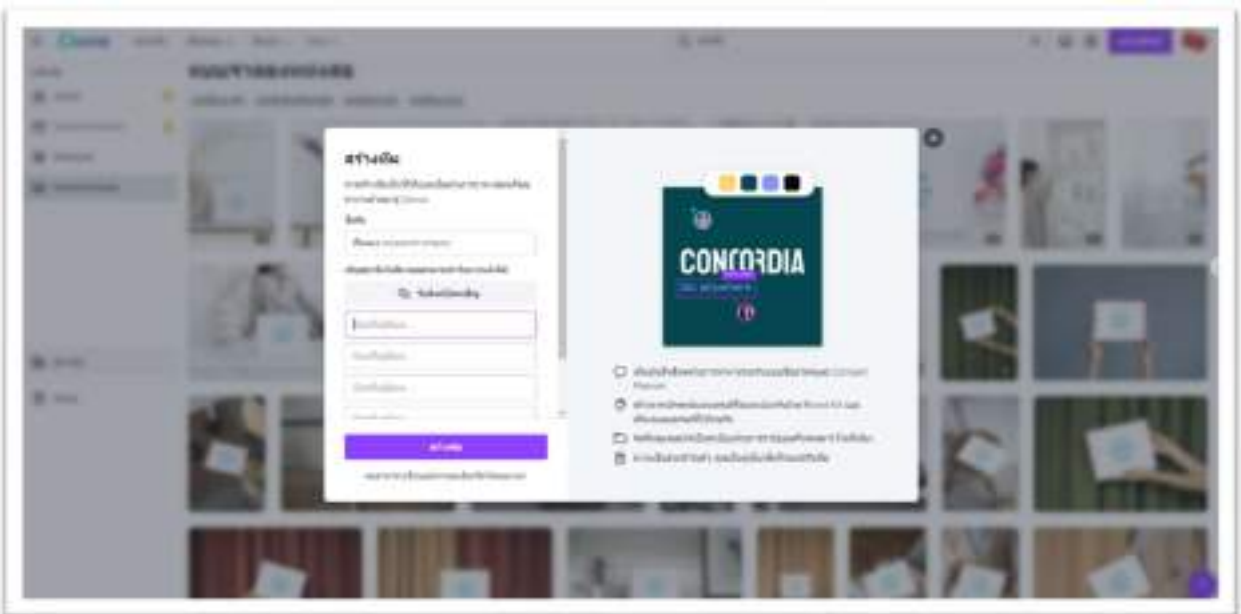
- ค้นพบแอป หมายถึง การ download แอปเพิ่มเติม เพื่อให้การทำงานของเราชัดเจน และสวยงามมากขึ้น ตัวอย่างตามภาพ



- Smartmockups หมายถึง การสร้างแบบจำลองผลิตภัณฑ์ แบ่งออกเป็นเทคโนโลยี ลายพิมพ์ บรรจุกฎบัตร เครื่องแต่งกาย บ้านและที่อยู่อาศัย ตัวอย่างตามภาพ



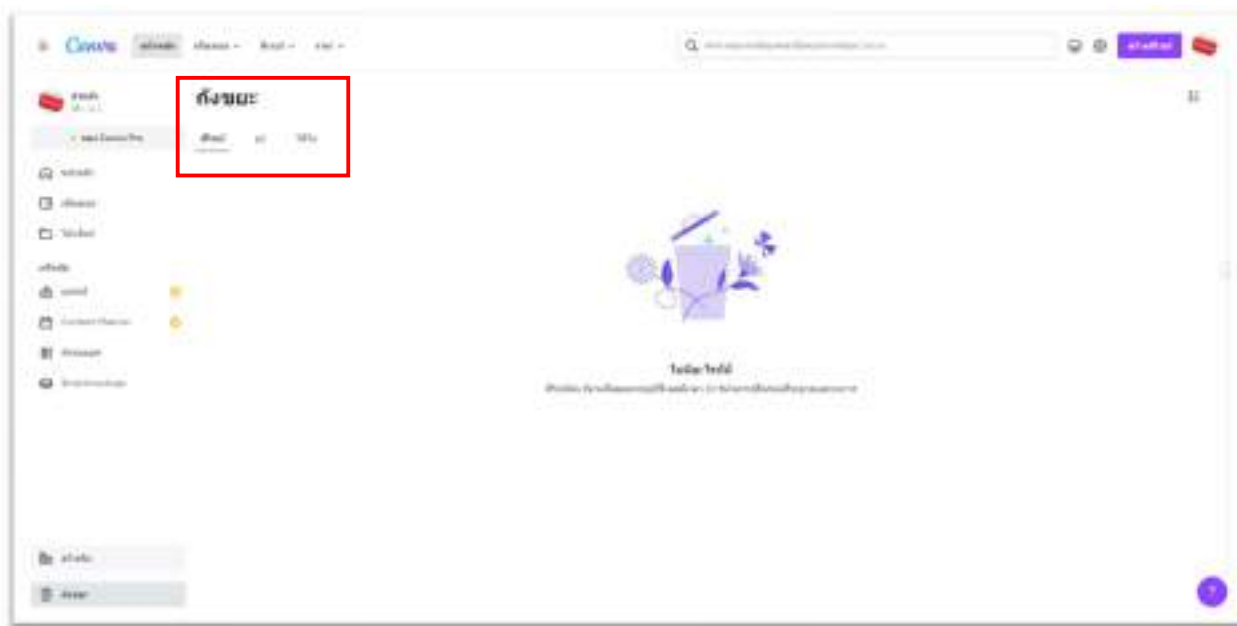
- สร้างทีม หมายถึง การตั้งชื่อทีม และเชิญเพื่อนเรามาร่วมทีมผ่านทาง link ของ Canva หรือทาง e mail เพื่อนเราก็ได้ ตัวอย่างตามภาพ



ถ้าเราสร้างทีมขึ้นมาจะได้เมนูต่างๆ ขึ้นมา เราสามารถปรับตั้งค่าได้ที่เมนู รายละเอียดของทีม ตัวอย่างตามภาพ



- **ถึงขยะ** หมายถึง ที่เก็บงานออกแบบ , รูป หรือวิดีโอที่เราได้ลบไปแล้ว (สามารถกู้คืนได้) ตัวอย่างตามภาพ



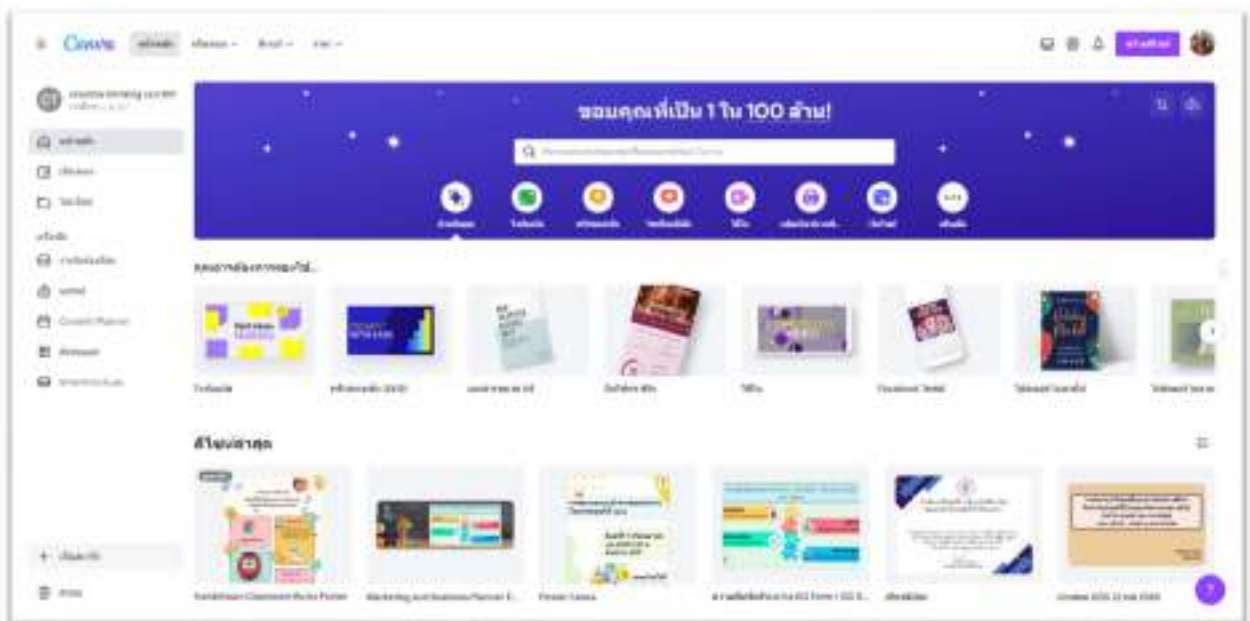
### หมายเหตุ

ก่อนที่จะทุกท่านจะเริ่มบทที่ 2 ผมอยากให้คุณทุกท่านสมัคร Canva for Education ก่อน (รายละเอียดหน้า 11) เนื่องจากขั้นตอนในบทที่ 2 เป็นต้นไปนั้น ผมจะยกตัวอย่างภายใต้ Canva for Education

## บทที่ 2 การใช้งาน Canva

บทที่ 1 ผมได้เกริ่นภาพรวมของ Canva ใน version เดือนพฤศจิกายน 2565 ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร ในบทนี้ผมจะกล่าวถึงเมื่อเราสมัครใช้งานเป็น Canva for Education แล้ว เราสามารถใช้ Canva ไปออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างไร? บทนี้จะยกตัวอย่างการใช้งาน template ที่ชื่อว่า Infographic ที่ผมคิดว่าจำเป็นกับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน และเมื่อครูคล่องแล้วครูสามารถเลือกใช้ template อื่นๆ ได้ตามความเหมาะสม รายละเอียดเป็นดังนี้

1.Login เข้าระบบที่ [www.canva.com](http://www.canva.com) ตัวอย่างตามภาพ



เมื่อเราเข้ามาแล้ว จะพบหน้าจอหลัก ให้ครูพิจารณาก่อนว่า งานที่เรากำลังจะทำนั้น เป็นงานเดิม หรืองานใหม่ รายละเอียดดังนี้

ถ้าเป็นงานใหม่ ให้พิจารณาบริเวณนี้ ตัวอย่างตามภาพ



หรือ



ทั้ง 2 บริเวณจะเป็นส่วนที่ Canva ได้ออกแบบ template มาให้แล้ว ครูสามารถ click เลือก template ที่ครูต้องการนำมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้

สำหรับผมแล้วขั้นตอนเลือก template นั้น ครูควรตั้งคำถามกับตัวเองก่อนว่า 1.เรามีวัตถุประสงค์อะไรบ้าง? 2.เราจะใช้ Canva ทำอะไร ระหว่างให้นักเรียนทำหรือเราต้องการสื่อสารกับนักเรียน?

ถ้าเราเลือกว่า ให้นักเรียนทำ เราก็ต้องเลือก template ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือทำ อาจเป็นงานเดี่ยว หรืองานกลุ่มก็ได้

แต่ถ้าเราเลือกว่า จะสื่อสารกับนักเรียน เราก็ต้องคิดต่อไปว่า เราจะสื่อสารด้วย template ชนิดใด หรือลักษณะใด

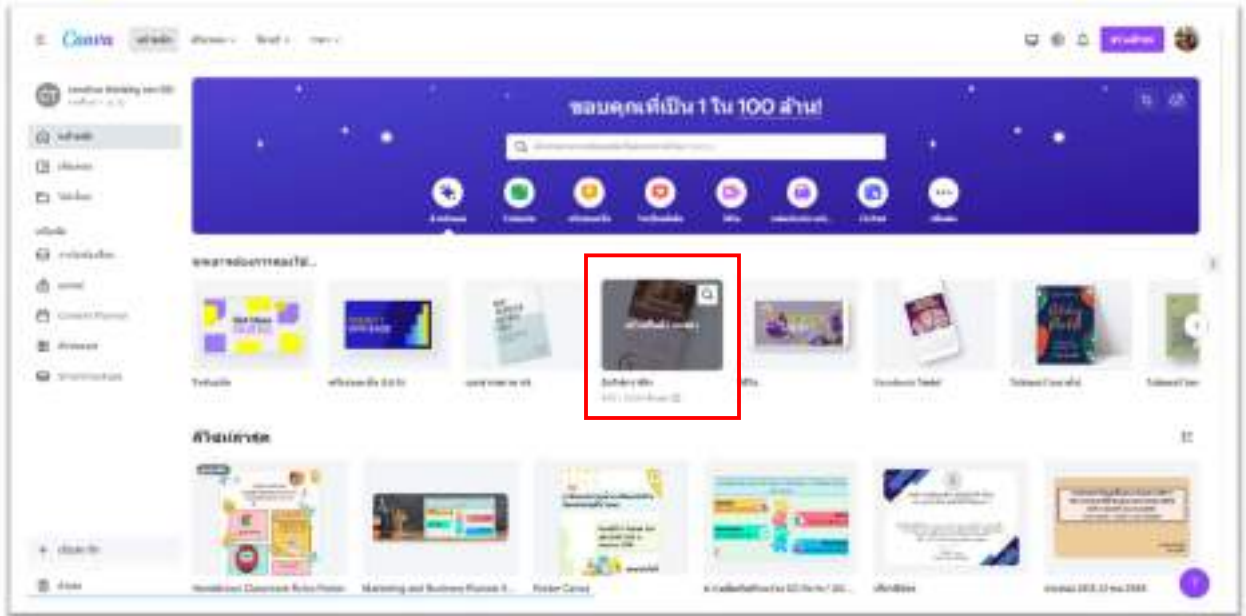
ทั้ง 2 คำถามจะเป็นกรอบคิดเพื่อประกอบการเลือกใช้ template แต่ละชนิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หากเราตั้งคำถามต่อไปว่า

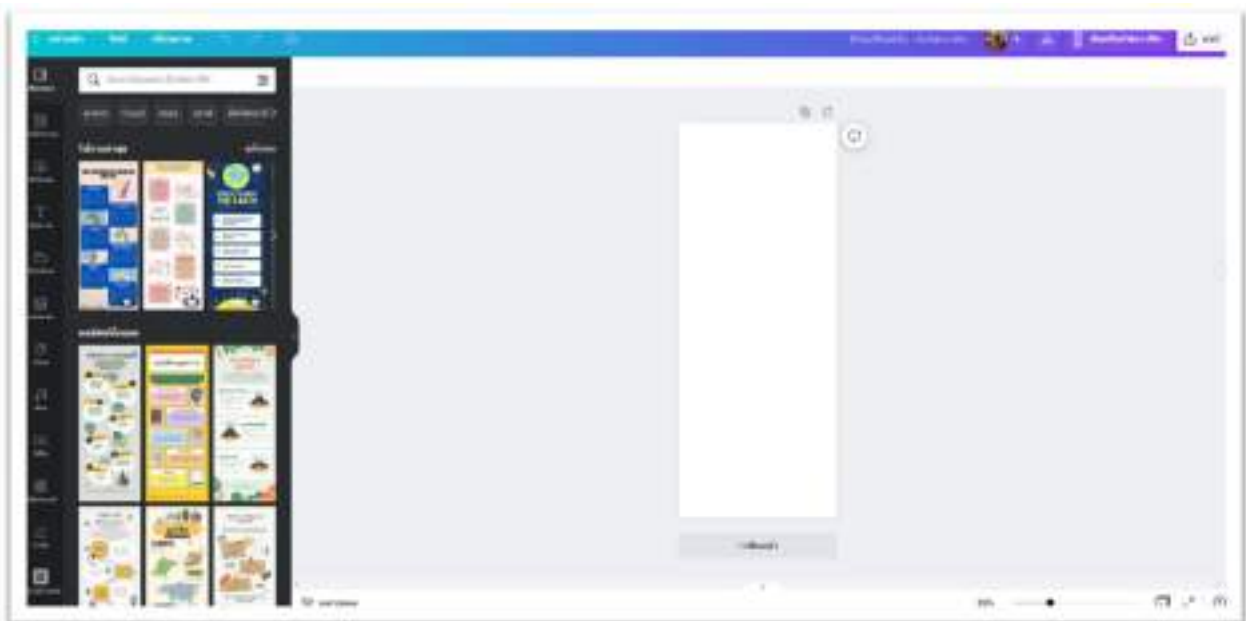
ถ้าให้นักเรียนนำเสนอไอเดีย โดยใช้ Canva

นักเรียนจะได้รับการพัฒนาการคิดขั้นสูง ได้หรือไม่?

สมมติครูเลือก template แบบอินโฟกราฟิก ขั้นตอน / เมนูที่ครูเราต้องศึกษาให้ละเอียดมีดังนี้  
ลำดับ 1.เข้าหน้าต่างหลักของ Canva ให้ click เลือก template อินโฟกราฟิก ตัวอย่างตามภาพ



ลำดับ 2.Canva จะเปิดอีกหน้าต่างขึ้นมาที่เกี่ยวกับอินโฟกราฟิก (งานว่างเปล่า) ตัวอย่างตามภาพ



ลำดับ 3. เบื้องต้นเราจะได้ template สีขาวล้วน ให้เราเลือก template ที่เราคิดว่าเหมาะสมกับงานที่เราจะออกแบบจากเมนูซ้ายมือ (แบ่งเป็นหมวดหมู่) ตัวอย่างเป็นการเลือก template หมวดหมู่ที่ชื่อว่า การศึกษา ตัวอย่างตามภาพ



**ลำดับ 4.** เลือกอินโฟกราฟิกที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่เรามี และเป้าหมายของเรา (สื่อสารถึงนักเรียน / นักเรียนลงมือทำ) ในที่นี้ผมยกตัวอย่าง เครื่องมือทางคณิตศาสตร์ในยุคต่างๆ ตัวอย่างตามภาพ

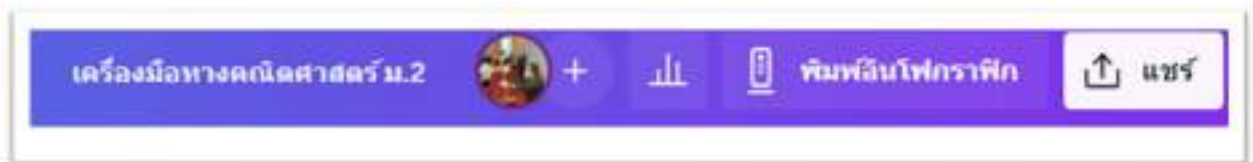


**ลำดับ 5.** เริ่มงานทุกครั้งให้ครูเริ่มต้นด้วยการตั้งชื่อไฟล์งานของเราให้ชัดเจน เพื่อสะดวกต่อการค้นหา หรือทำต่อในอนาคต การตั้งชื่องาน สามารถทำได้ 2 วิธี

**วิธีแรก** ให้ click ที่ไฟล์ แล้วทำการเปลี่ยนชื่อ ตัวอย่างของผมตั้งชื่อไฟล์ว่า เครื่องมือทางคณิตศาสตร์ ม.2 ตัวอย่างตามภาพ

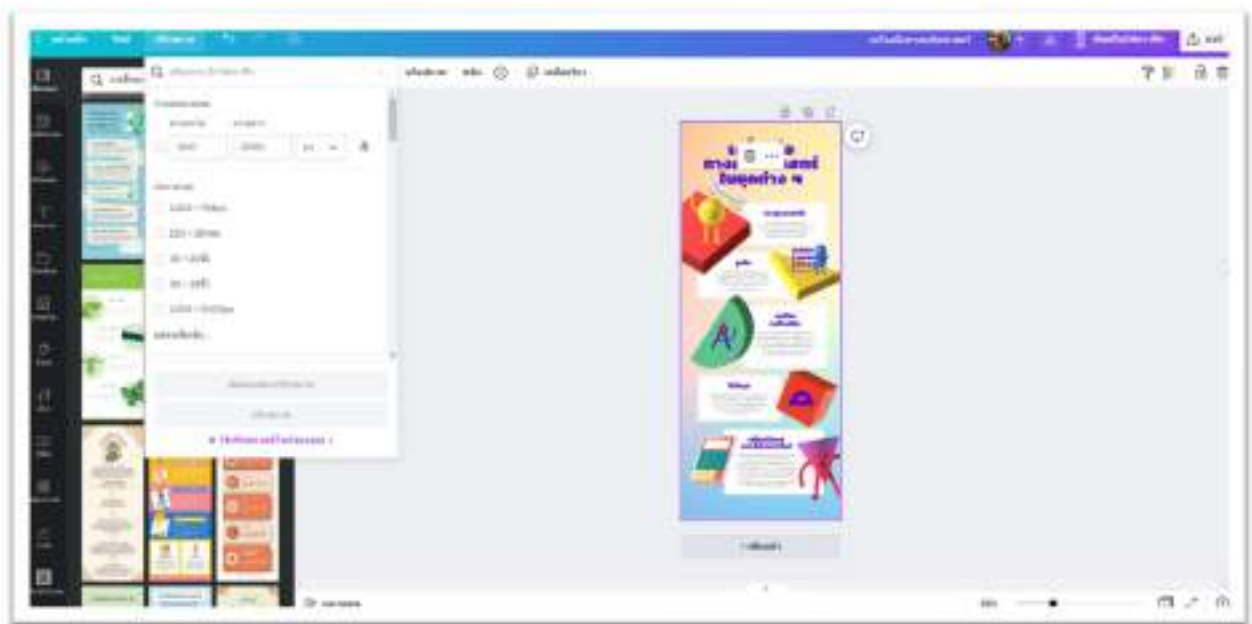


**วิธีสอง** ให้ click ที่มุมบนด้านขวา แล้วทำการเปลี่ยนชื่อ ตัวอย่างของผมตั้งชื่อไฟล์ว่า เครื่องมือทางคณิตศาสตร์ ม.2 ตัวอย่างตามภาพ



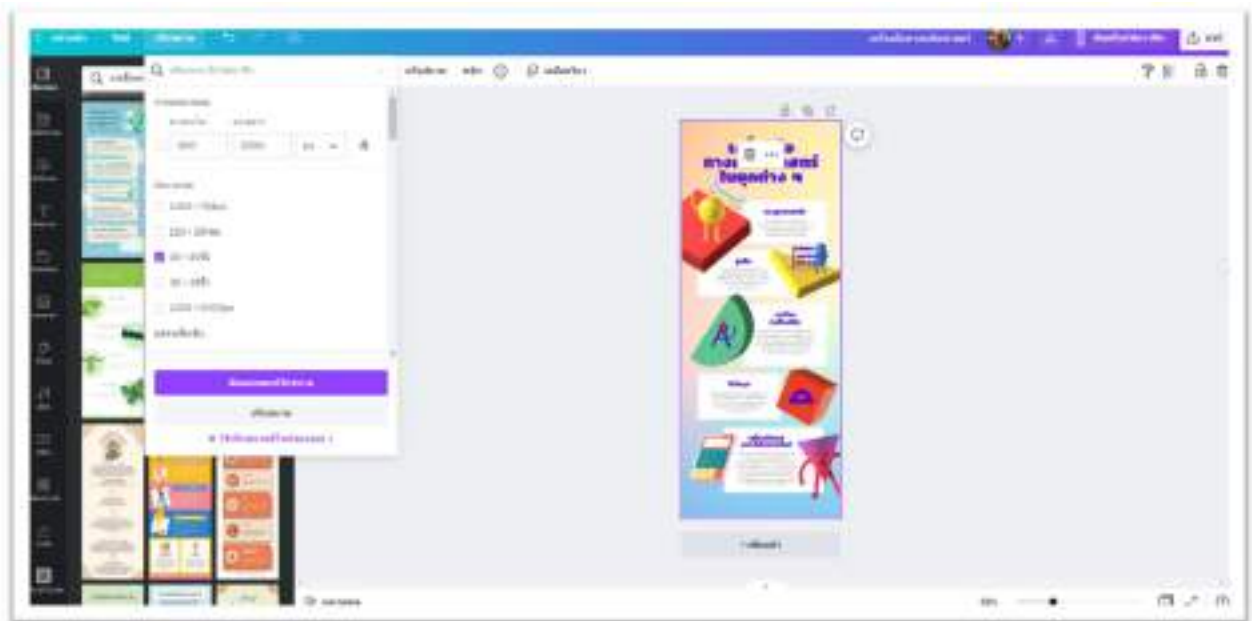
หมายเหตุ ถ้าเราเลือกวิธีแรก ชื่อไฟล์ตามวิธีสองจะเปลี่ยนโดยอัตโนมัติ

ลำดับ 6.หลังจากนั้นให้ทำการปรับขนาดงานของเราให้เหมาะสม ตัวอย่างตามภาพ

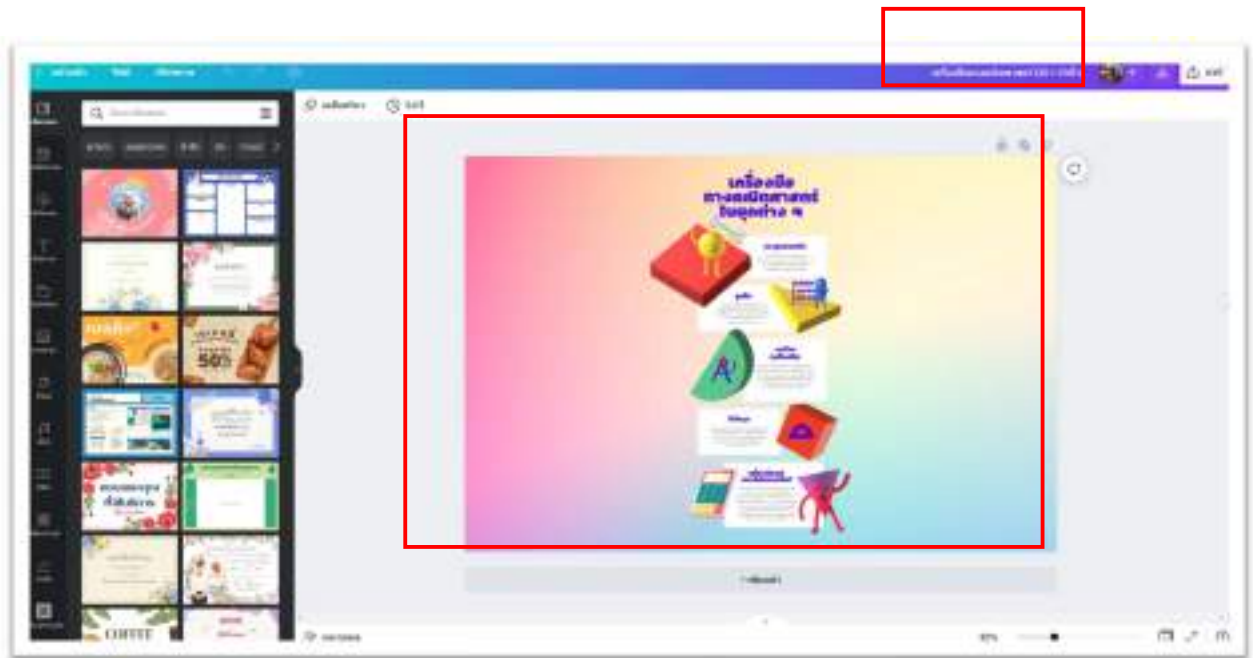


เมื่อเราเลือกขนาดงานได้ตามที่เราต้องการแล้ว Canva จะมีเมนูให้เราเลือก 2 เมนู ได้แก่ คัดลอกและปรับขนาด และ ปรับขนาด

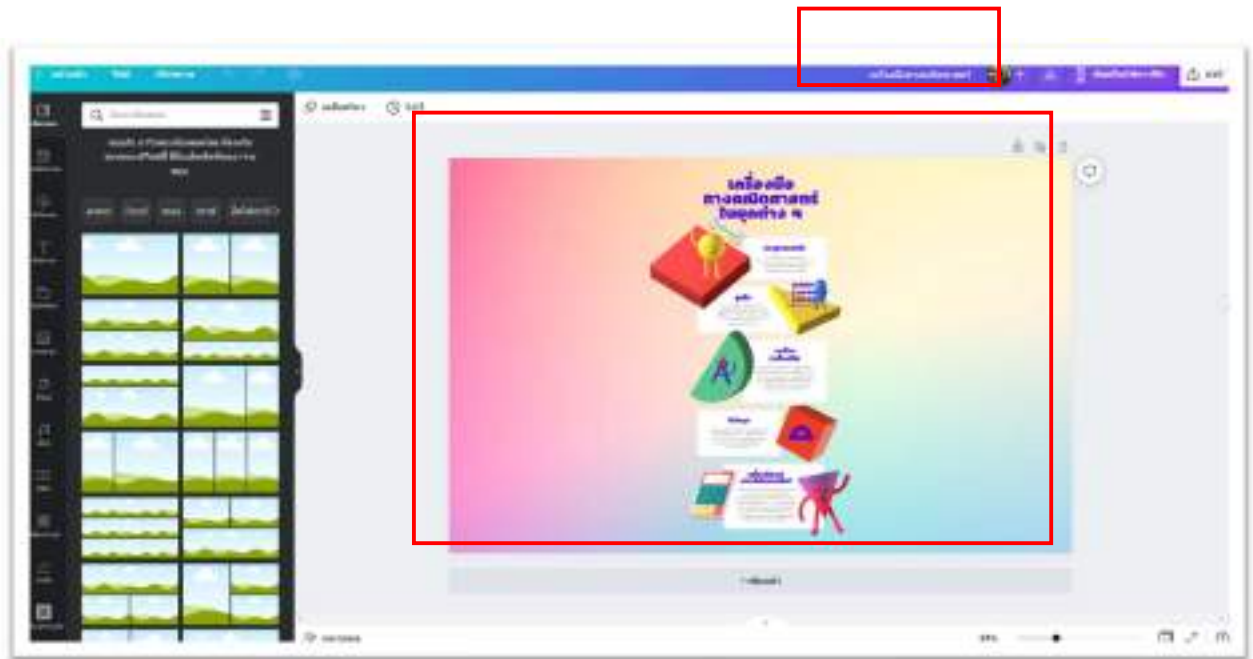
ถ้าเราเลือกคัดลอกและปรับขนาด หมายถึง Canva จะทำสำเนาของงานเราขึ้นมาใหม่อีกหน้าจอหนึ่ง ข้อสังเกตคือ ชื่อไฟล์จะเปลี่ยน ตัวอย่างตามภาพ



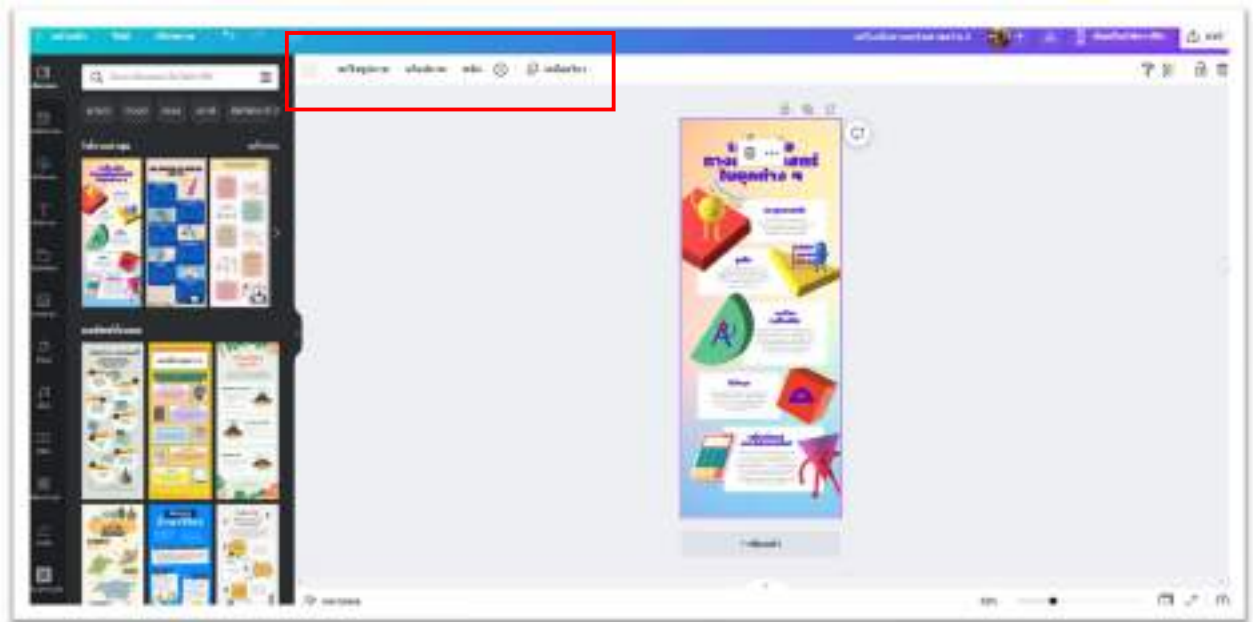
ชื่อไฟล์จะเปลี่ยน โดยต่อท้ายด้วยวงเล็บตามขนาดงานที่เราเลือก งานของเราก็จะถูกปรับขนาดตามที่เราเลือกเรียบร้อยแล้ว ตัวอย่างตามภาพ



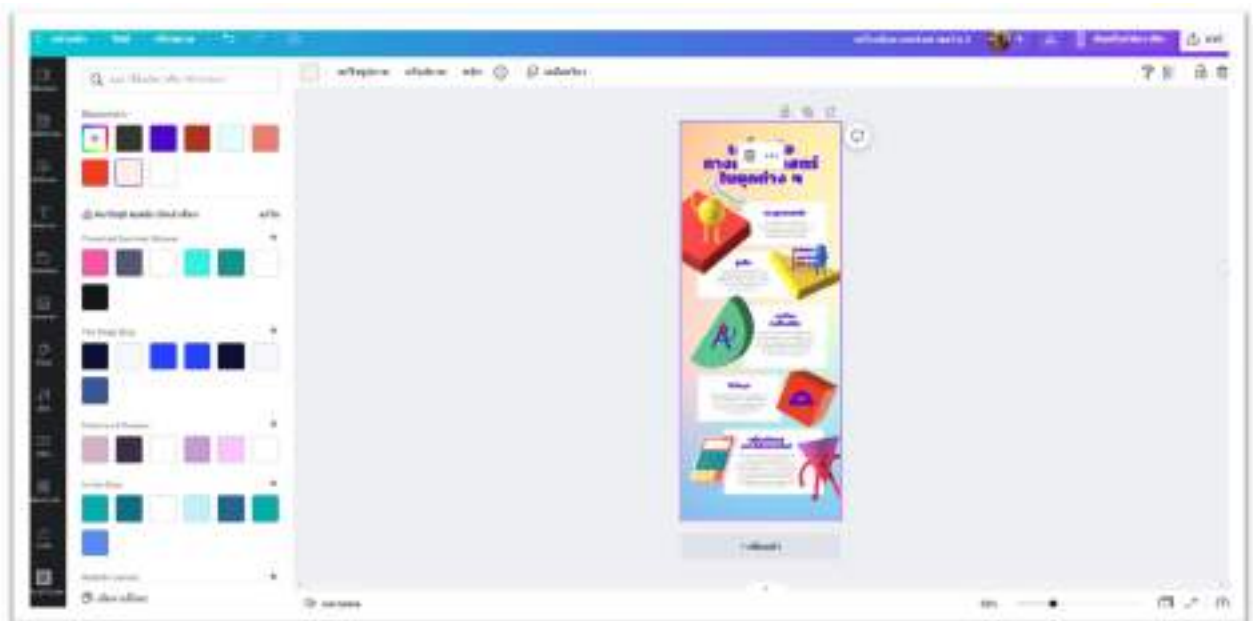
แต่ถ้าเราเลือกปรับขนาด หมายถึง Canva จะไม่ทำสำเนางานของเรา แต่จะปรับขนาดงานของเราทันที ข้อสังเกตคือ ชื่อไฟล์จะไม่เปลี่ยน ตัวอย่างตามภาพ



ลำดับ 7. เมื่อครูทำการปรับขนาดตามขั้นตอน 6 เสร็จแล้ว ต่อไปคือ การ click ที่งานของเรา แล้วจะมีเมนูที่เกี่ยวข้องกับงานของเราปรากฏ ตัวอย่างตามภาพ



7.1 เมนูปรับสีพื้นหลัง หมายถึง การเลือกโทนสีพื้นหลังงานของเรา ตัวอย่างตามภาพ



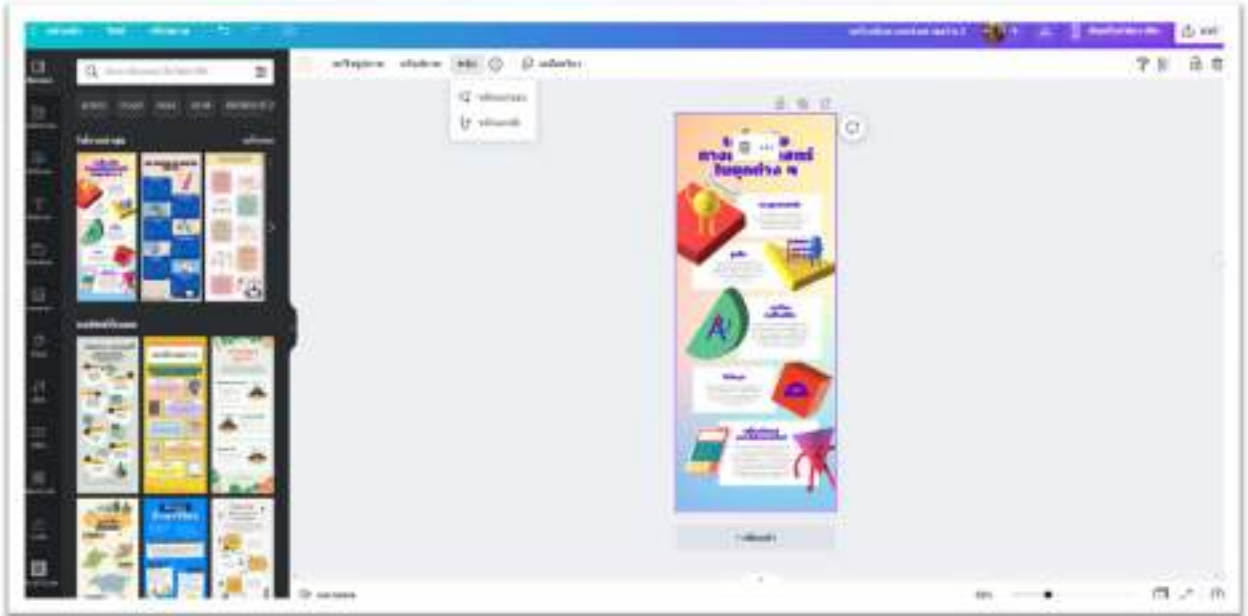
7.2 เมนูแก้ไขรูปภาพ หมายถึง การแก้ไขรูปภาพในงานของเรา เช่น ปรับความสว่าง คอนทราสต์ ความอิ่มตัวของสี ฟิลเตอร์ เงาม กรอบ และอื่นๆ เป็นต้น ตัวอย่างตามภาพ



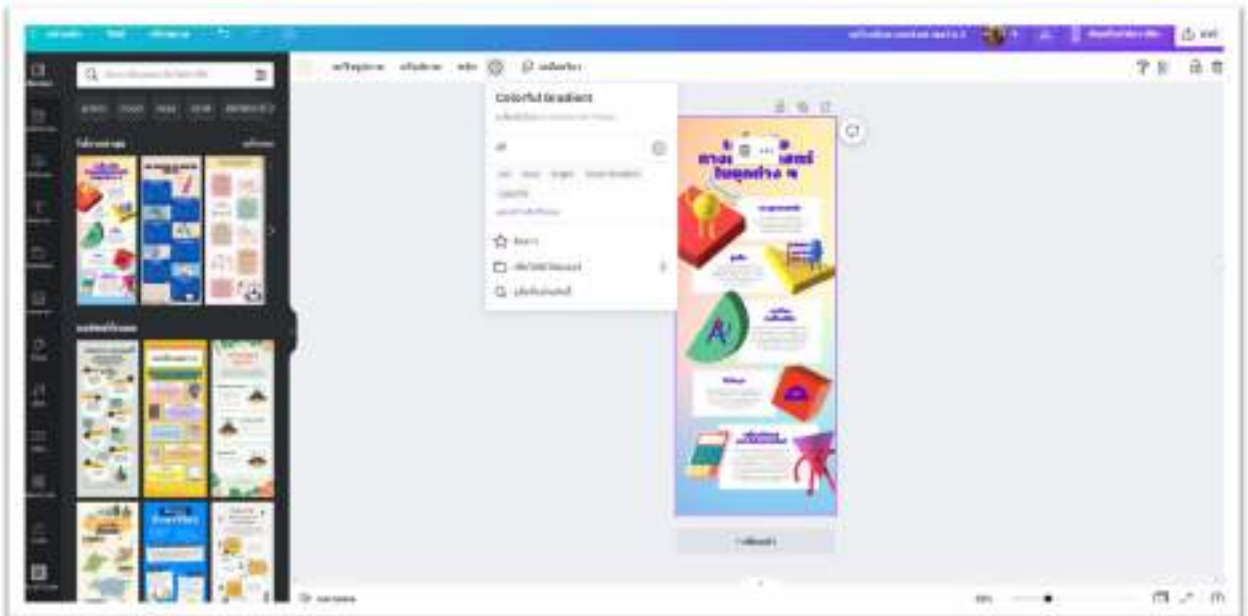
7.3 เมนูครีเอทีฟ หมายถึง การเลือกพื้นี่งานของเราแค่บางพื้นที่เท่านั้น ตัวอย่างตามภาพ



7.4 เมนูพลิก หมายถึง การหมุนงานของเรา ได้ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง ตัวอย่างตามภาพ



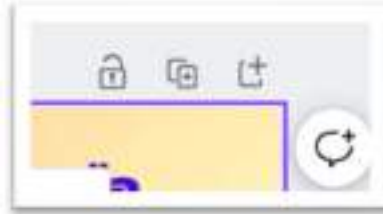
7.5 เมนูข้อมูล หมายถึง รายละเอียดงาน เช่น ชื่อ / ฟรี / คำสี ตัวอย่างตามภาพ



7.6 เมนูเคลื่อนไหว หมายถึง การเปลี่ยนหน้างานของเรา ใช้กรณีมีการนำเสนอ ตัวอย่างตามภาพ



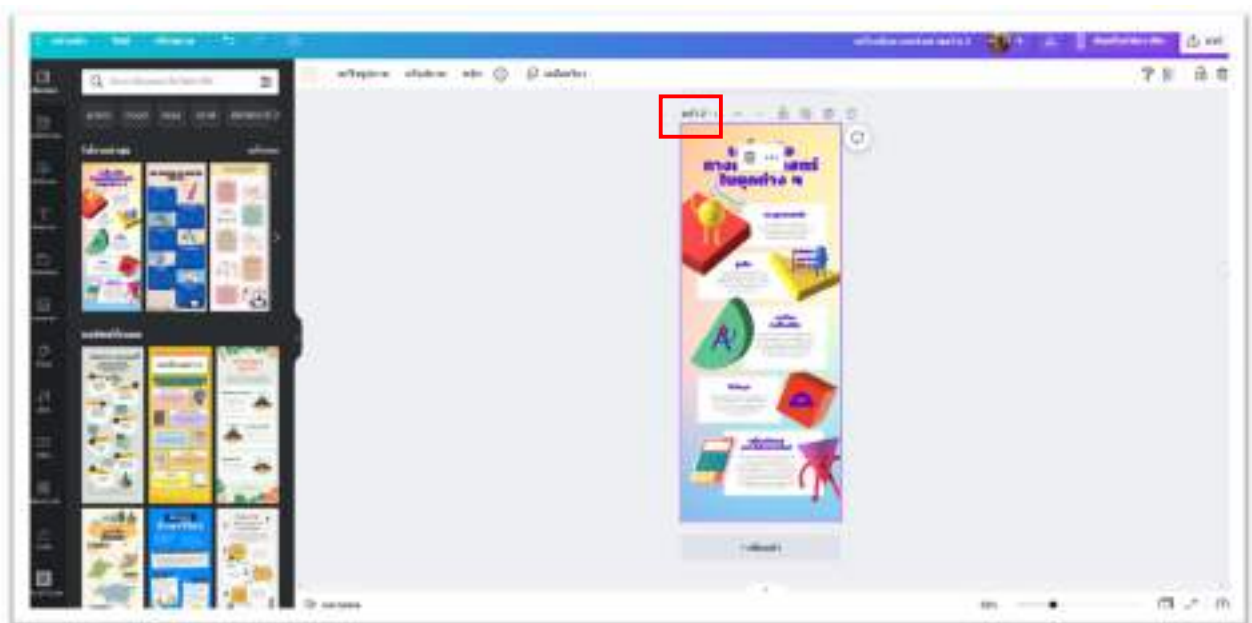
ลำดับ 8.เมนู 4 เมนูที่อยู่เหนืองานของเรา หมายถึง บริเวณด้านบนงานของเรานั้น จะมีเมนูย่อย 4 เมนู ตัวอย่างตามภาพ



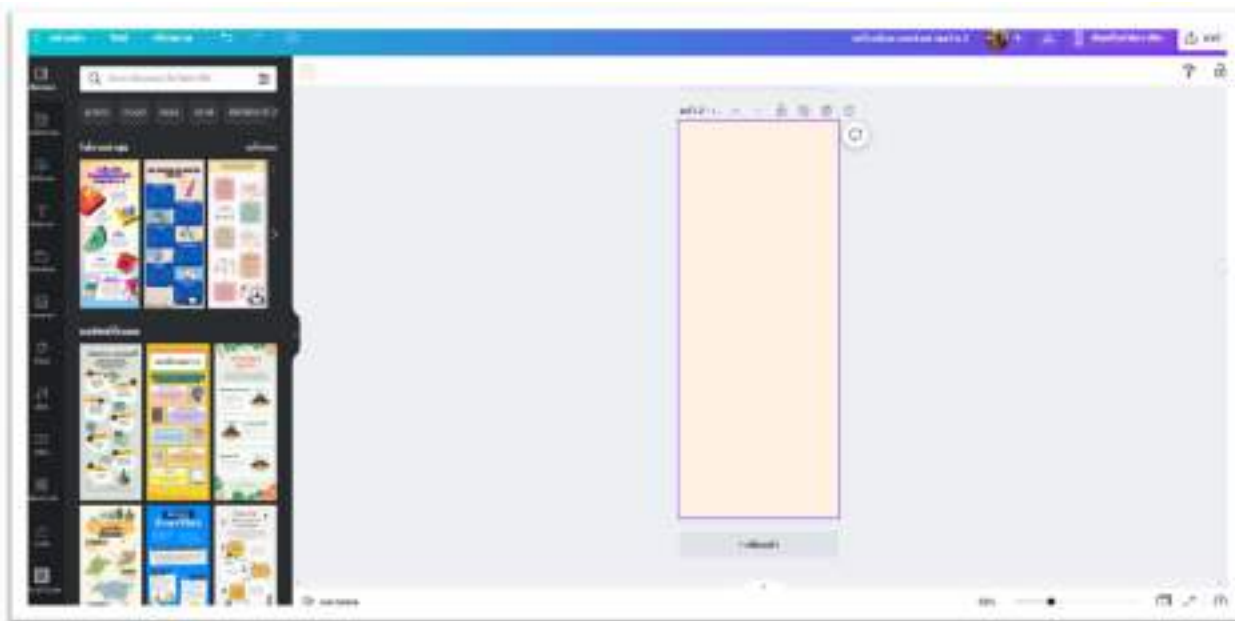
ในแต่ละเมนูมีรายละเอียดดังนี้

8.1 **เมนูรูปแม่กุญแจ** หมายถึง การป้องกันไม่ให้เราแก้ไขงานนี้ได้

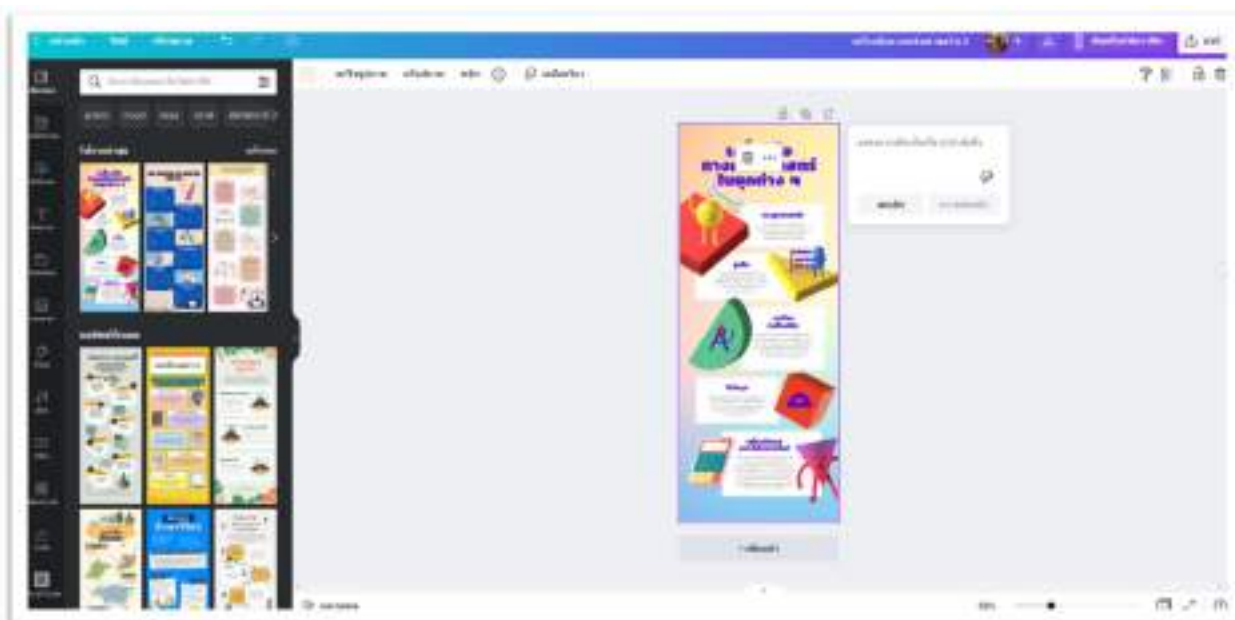
8.2 **เมนูทำซ้ำหน้า** หมายถึง งานปัจจุบันของเราจะถูก copy เพิ่มมาอีก 1 แผ่น ข้อสังเกต จะมีเลขหน้างานปรากฏ ตัวอย่างตามภาพ



8.3 เมนูเพิ่มหน้า หมายถึง งานปัจจุบันของเราจะถูกเพิ่มมาอีก 1 แผ่น โดยมีแต่สีพื้นหลังเท่านั้นที่เพิ่มขึ้นมา ตัวอย่างตามภาพ

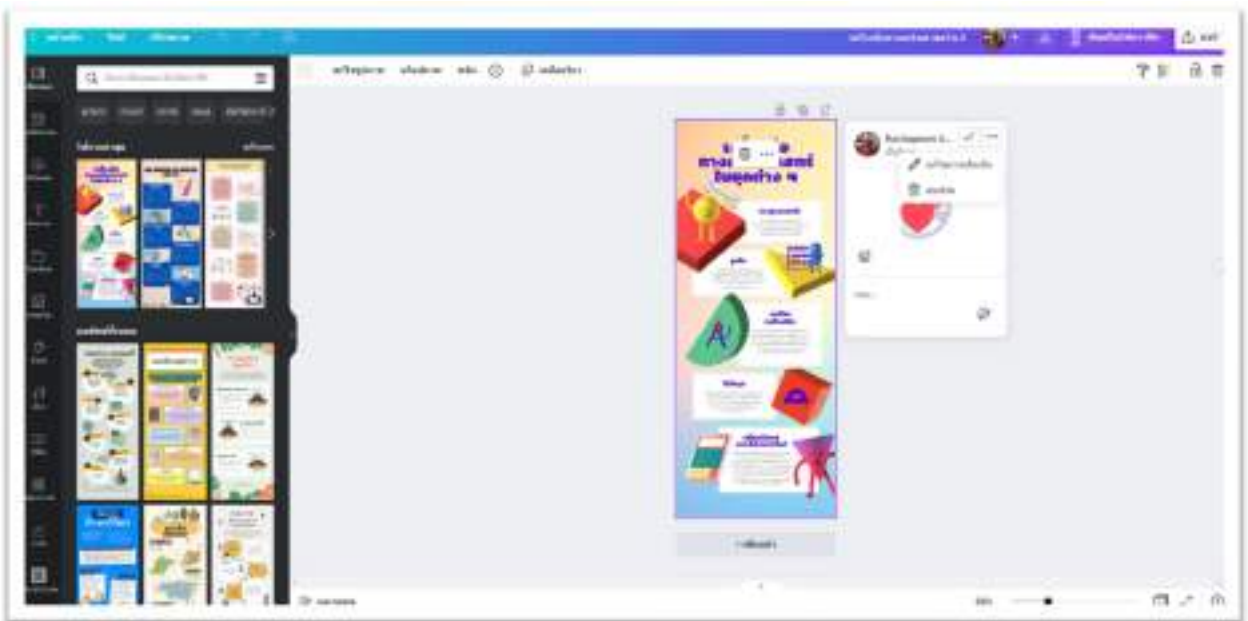


8.4 เมนูเพิ่มความคิดเห็น หมายถึง เพิ่มข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือภาพเข้าไปในงานของเรา ตัวอย่างตามภาพ





เราสามารถแก้ไขความคิดเห็น และลบความคิดเห็น ตัวอย่างตามภาพ



ลำดับ 9. เมนู 4 เมนูที่อยู่ด้านล่าง หมายถึง บริเวณด้านล่างงานของเรานั้น จะมีเมนูย่อย 4 เมนู ตัวอย่างตามภาพ

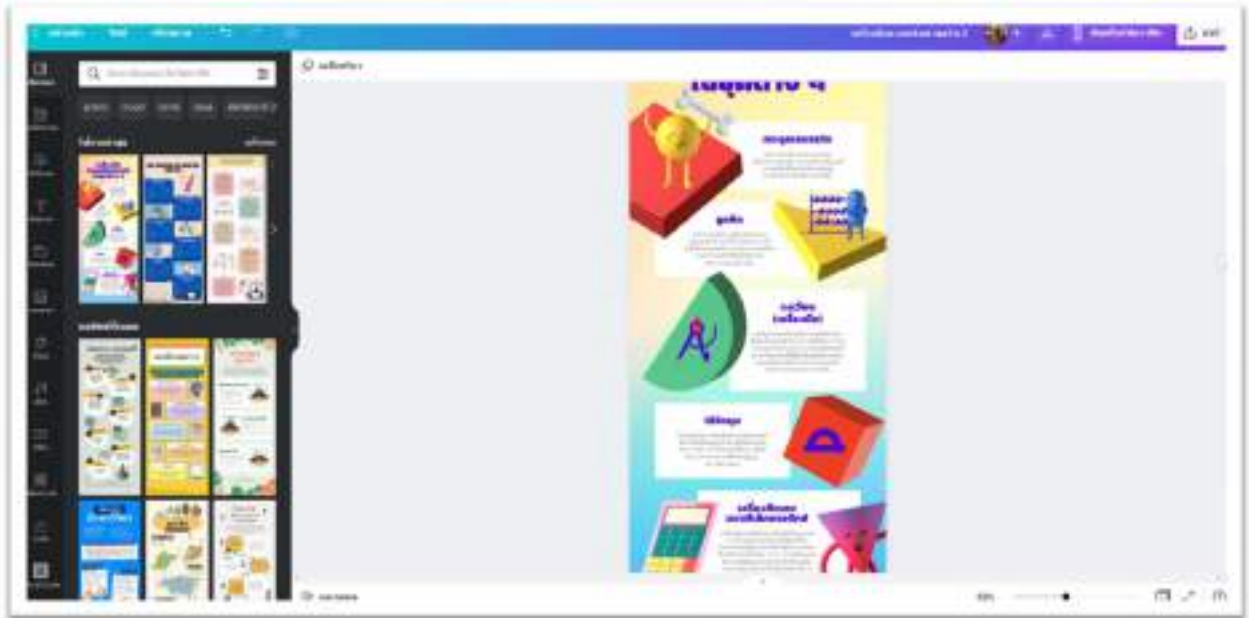


ในแต่ละเมนูมีรายละเอียดดังนี้

1. **หมายเหตุ** หมายถึง การพิมพ์หมายเหตุให้กับงานของเรา ตัวอย่างตามภาพ



2.หมายเลข % หมายถึง การเพิ่มลดขนาดของงานเรา ตัวอย่างตามภาพ



3.คูเส้นกริด หมายถึง การดูงานในภาพรวมของเราว่ามีทั้งหมดกี่แผ่นงาน ตัวอย่างตามภาพ



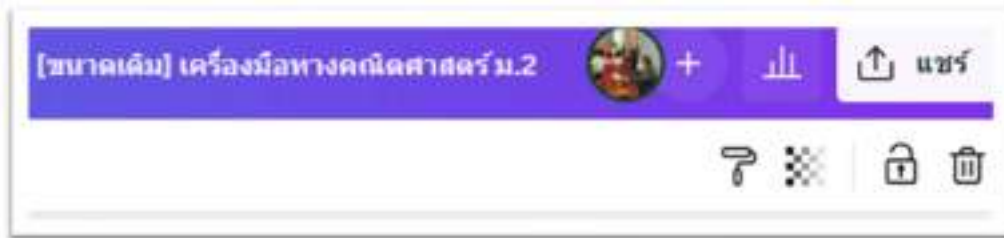
4. **ดูแบบเต็มจอ** หมายถึง การทำให้งานเรามีขนาดเต็มจอ ตัวอย่างตามภาพ



5. **ความช่วยเหลือ** หมายถึง การสอบถามการใช้ Canva ตัวอย่างตามภาพ

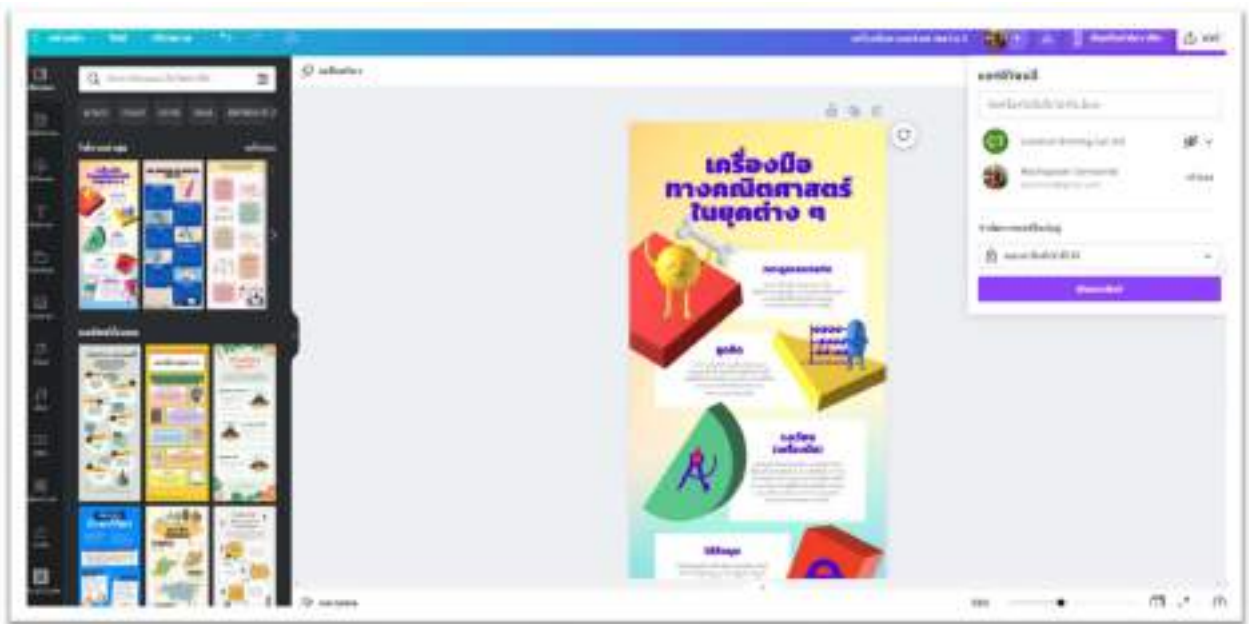


ลำดับ 10. เมนูมุมบนด้านขวา หมายถึง กลุ่มเมนูที่เกี่ยวกับการพิมพ์ การแชร์ การแก้ไข ตัวอย่างตามภาพ

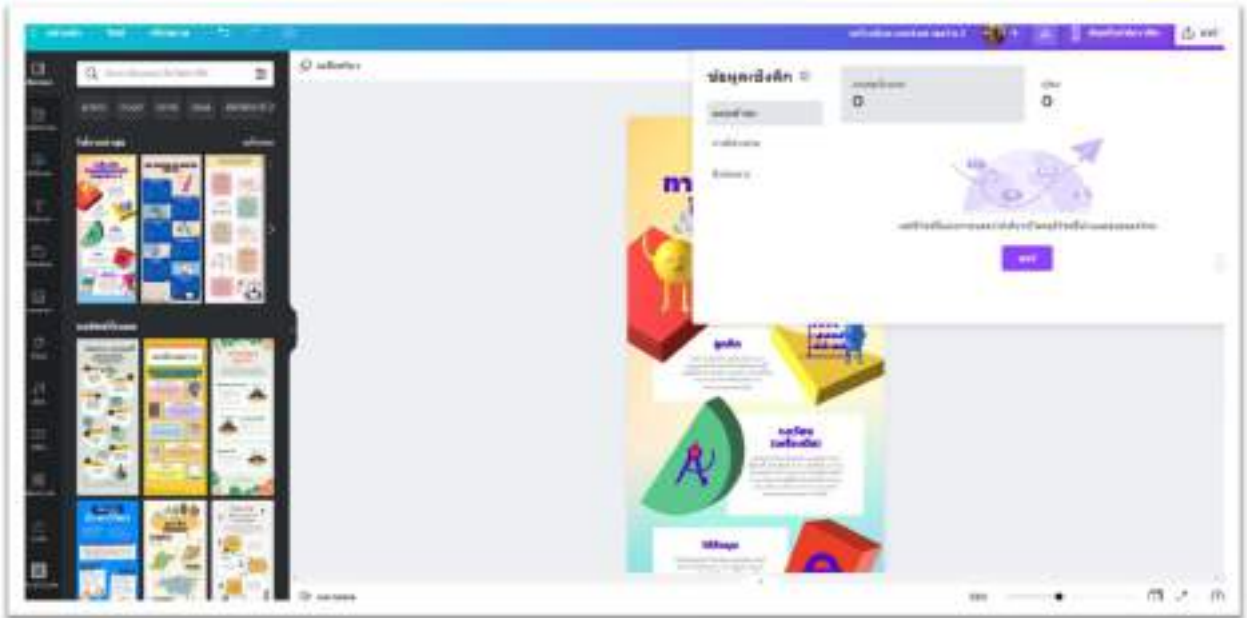


ในแต่ละเมนูมีรายละเอียดดังนี้

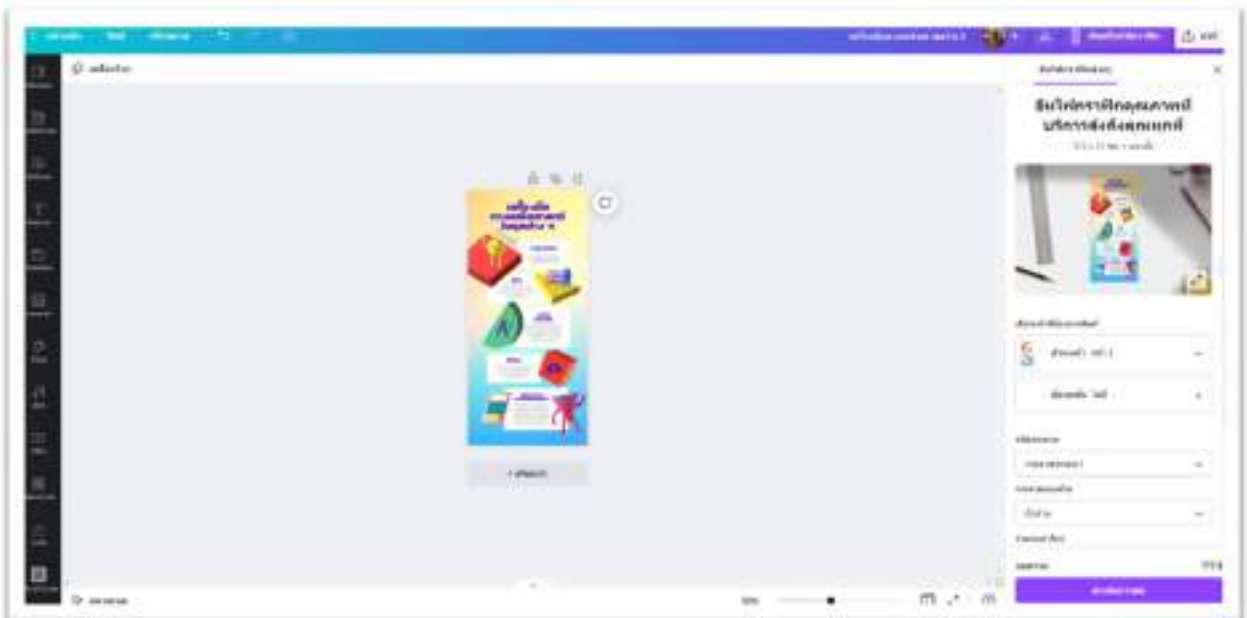
1. เครื่องหมาย + หมายถึง การเพิ่มแชร์ link งานของเรางานนี้ เพื่อให้เพื่อนเราคนอื่นได้ดู ตัวอย่างตามภาพ



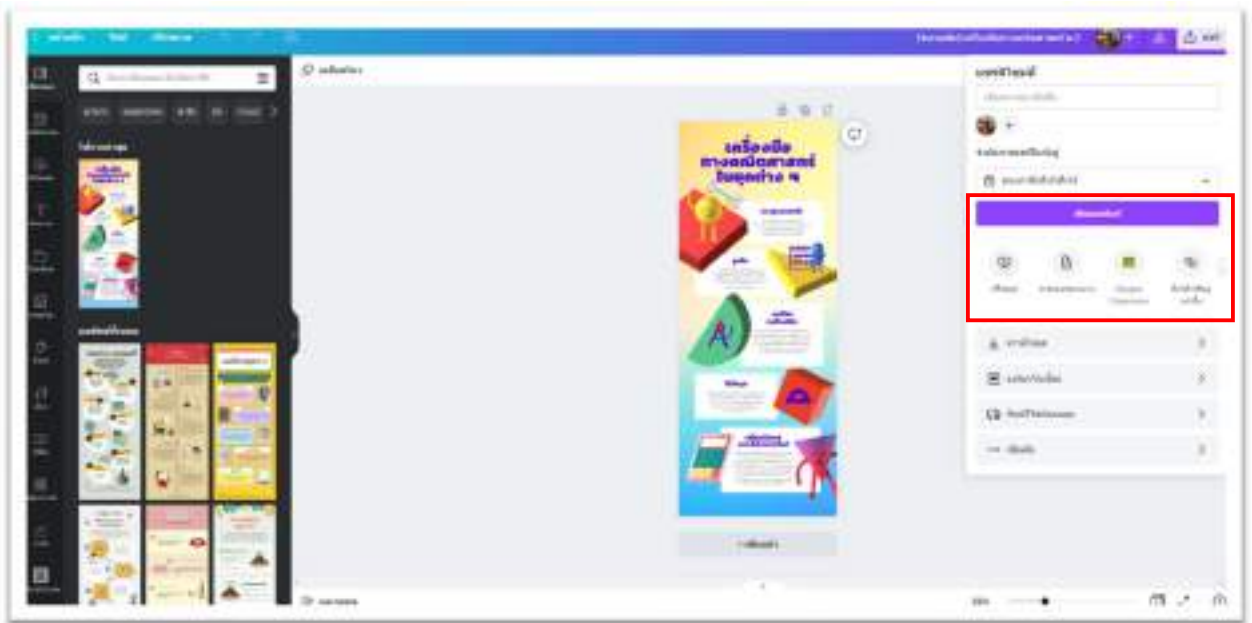
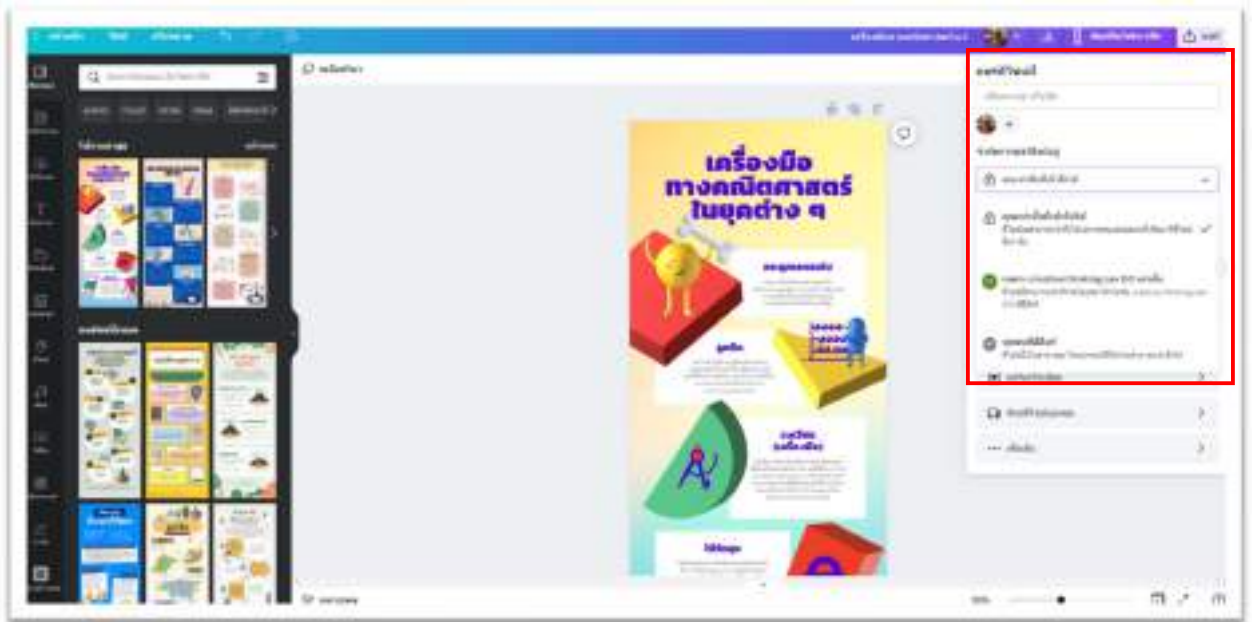
2. **เครื่องหมายเส้นกราฟ** หมายถึง การดูข้อมูลเชิงลึกงานของเรา เช่น ยอดเข้าชม การมีส่วนร่วม และ ลิงค์เฉพาะ ตัวอย่างตามภาพ



3. **พิมพ์อินโฟกราฟฟิก** หมายถึง บริการของ Canva ในการรับพิมพ์สื่อชนิดต่างๆ ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ตัวอย่างตามภาพ



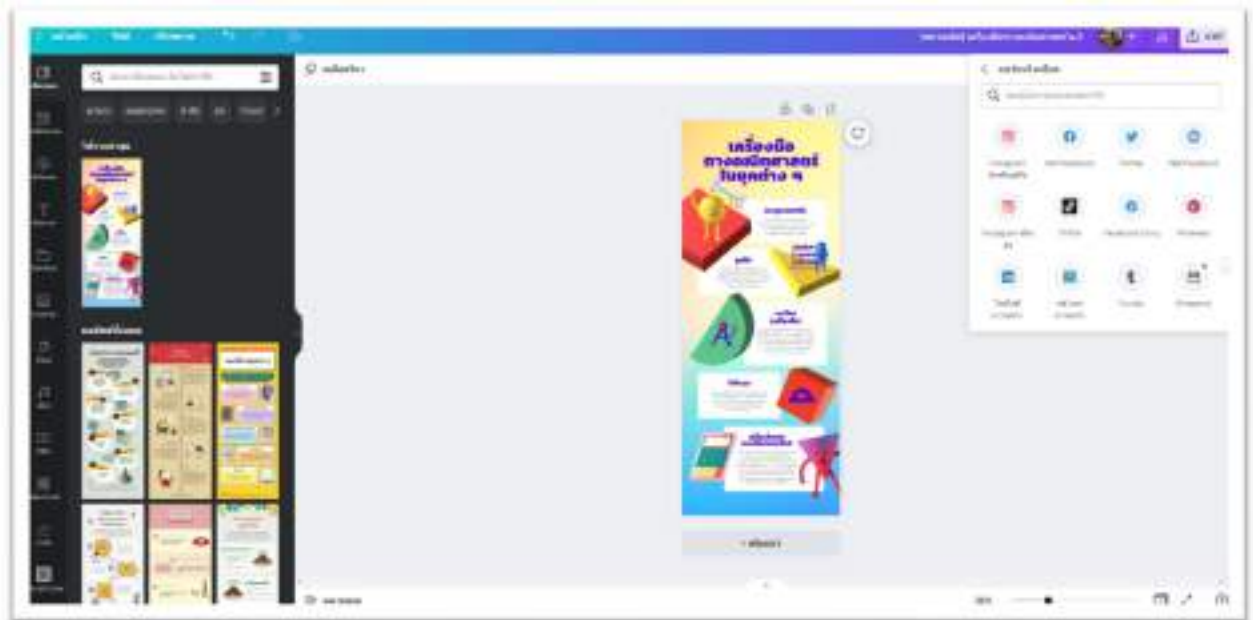
4.แชร์ หมายถึง การแชร์งานของเราออกไปสู่สาธารณะ เช่น เพื่อนเราดูงานได้อย่างเดียว การพีซีเซ็นต์งาน การมอบหมายงาน ส่งงานเข้าไปใน Google Classroom หรือการ copy link งานของเราแล้วส่งไปใน social media ต่างๆ ตัวอย่างตามภาพ



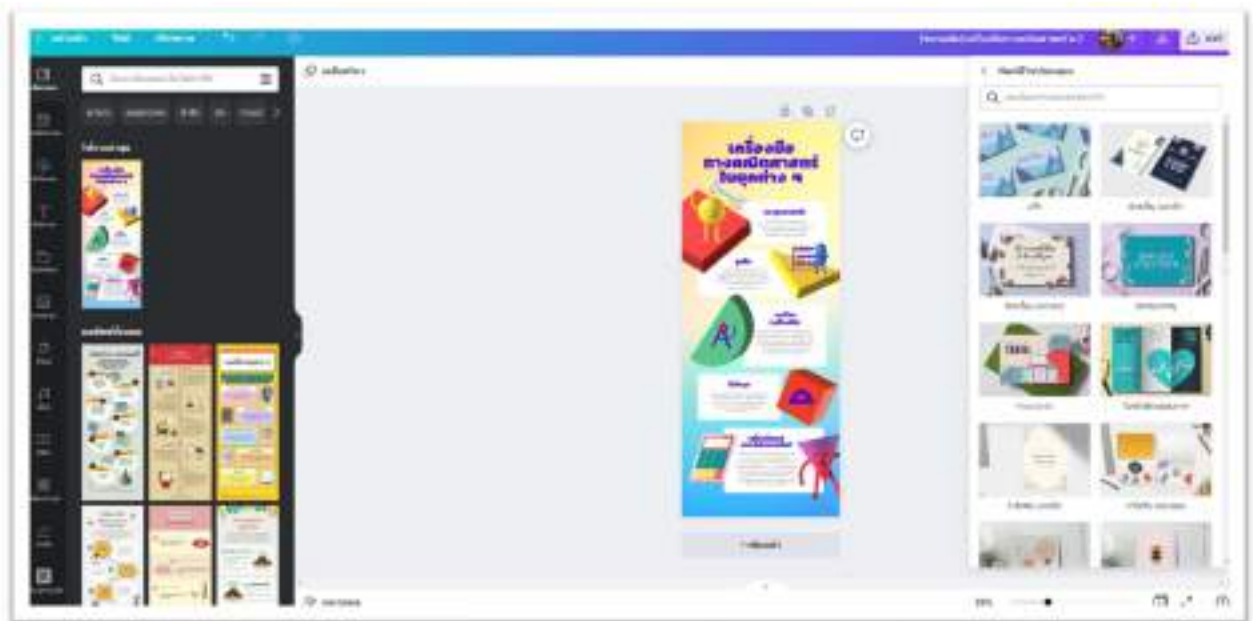
5.ดาวน์โหลด หมายถึง เมื่อเราออกแบบงานเราเสร็จแล้ว เราสามารถดาวน์โหลดงานเราออกมาในลักษณะต่างๆ ได้ เช่น ไฟล์รูปภาพ (PNG / JPG) ไฟล์ PDF หรือไฟล์ที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ตัวอย่างตามภาพ



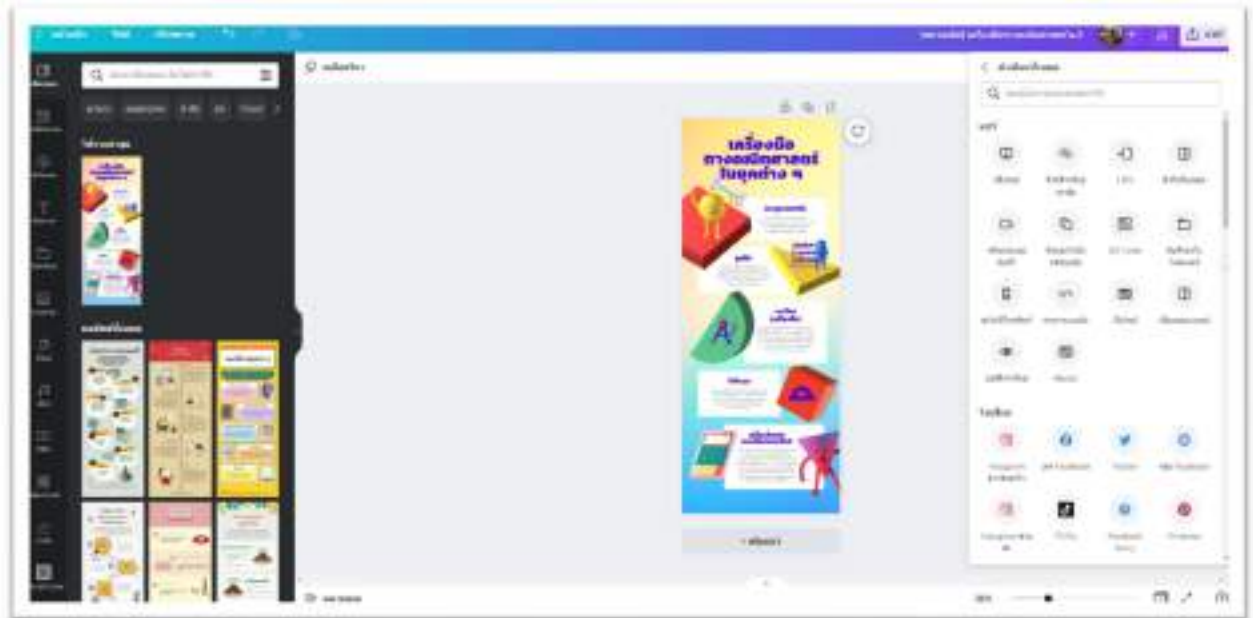
6. **แชร์บนโซเชียล** หมายถึง เมื่อเราออกแบบงานเราเสร็จแล้ว เราสามารถแชร์งานของเราผ่าน social media เช่น Instagram Facebook Twitter หรือ Tiktok ได้ทันที ตัวอย่างตามภาพ
















7. **พิมพ์ดีไซน์ของคุณ** หมายถึง เมื่อเราออกแบบงานเราเสร็จแล้ว เราสามารถให้ Canva พิมพ์งานของเราให้ได้ โดยมีค่าใช้จ่ายสำหรับการพิมพ์ ตัวอย่างตามภาพ



8.เพิ่มเติม หมายถึง เมนูอื่นๆ ที่เราสามารถใช้งานได้ภายหลังจากที่เราออกแบบงานเราเสร็จแล้ว เช่น การแชร์ โฆษณา บันทึกลง การส่งข้อความ ดีไซน์ และอื่นๆ ตัวอย่างตามภาพ



ลำดับ 11.เมนูด้านซ้ายจะมีรายละเอียด ตัวอย่างตามภาพ

	เพิ่มเพลต	หมายถึง	การแสดงผล template ทั้งหมด
	องค์ประกอบ	หมายถึง	การแทรกพื้นหลัง รูปภาพ กรอบ หรือวัตถุอื่นๆ
	อัปโหลด	หมายถึง	การ upload ไฟล์รูป ไฟล์วิดีโอ และไฟล์เสียงของเราเพิ่มเติมเข้าไปไว้ใน Canva
	ข้อความ	หมายถึง	การเลือกรูปแบบข้อความเข้าไปในชิ้นงานของเรา
	โปรเจ็คต์	หมายถึง	รวมงานที่เราเคยทำ เคยออกแบบไว้
	ภาพถ่าย	หมายถึง	การแทรกรูปภาพเข้าไปในชิ้นงานของเรา
	สไตล์	หมายถึง	การกำหนดรูปแบบสี และรูปแบบ font
	เสียง	หมายถึง	การแทรกเสียงดนตรีเข้าไปในงานของเรา
	วิดีโอ	หมายถึง	การแทรกวิดีโอเข้าไปในงานของเรา
	พื้นหลัง	หมายถึง	การแทรกพื้นหลังเข้าไปในชิ้นงานของเรา
	ชาร์ต	หมายถึง	การสร้างและแทรกกราฟตามข้อมูลที่เราได้
	รหัส QR code	หมายถึง	การสร้างและแทรก QR code เข้าไปในชิ้นงานของเรา
	เพิ่มเติม	หมายถึง	แอปเสริมที่เราสามารถนำมาใช้ในการออกแบบชิ้นงานของเราได้ เช่น การหารูป / facebook / Instagram / google map หรือ dropbox เป็นต้น

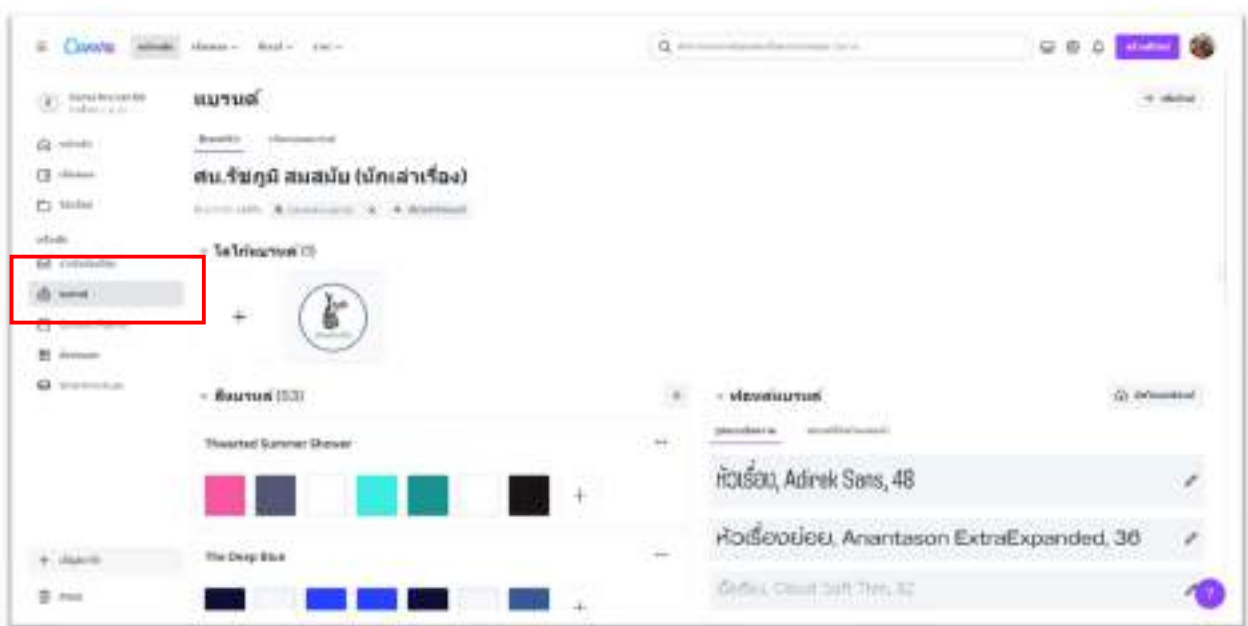
**หมายเหตุ** เมื่อครูเราศึกษา และทดลองใช้ครบทั้ง 11 ลำดับแล้ว ครูสามารถนำเมนูต่างๆ ไปปรับใช้กับการออกแบบงานใน template ลักษณะอื่นต่อไปได้

## บทที่ 3 เทคนิคที่ใช้บ่อย

บทที่ 1 ผมได้กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของ Canva บทที่ 2 ผมได้กล่าวถึงการใช้งาน Canva ในบทนี้จะกล่าวถึงเทคนิค / เมนูที่ผมใช้บ่อยจำนวน 30 เทคนิค (ปรับปรุงวันที่ 20 พฤศจิกายน 2565) ทั้งนี้เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งาน Canva ร่วมกัน เพื่อให้เพื่อนๆสามารถใช้งาน Canva ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคนิคที่ผมใช้บ่อยๆ รายละเอียดดังนี้

**เทคนิค 1** การกำหนดชุดข้อมูลแบรนด์ หมายถึง การตั้งค่าเริ่มต้นให้กับ Canva ของเรา สิ่งที่สามารถปรับค่าได้ ได้แก่ โลโก้แบรนด์ สีแบรนด์ และฟอนต์แบรนด์ มีวิธีตั้งค่าดังนี้

1.เข้าไปที่หน้าต่างหลัก แล้ว click เลือกเมนู ชุดข้อมูลแบรนด์ ตัวอย่างตามภาพ



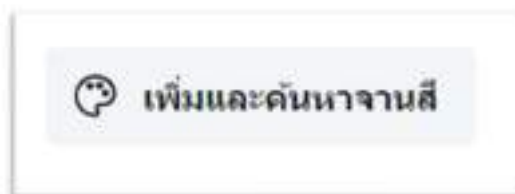
สิ่งที่ปรับค่าได้ โลโก้แบรนด์ โดยการกดเครื่องหมาย + ตัวอย่างตามภาพ



สิ่งที่ปรับค่าได้ สีแบรนด์ โดยการกดเครื่องหมาย + หรือ ... ตัวอย่างตามภาพ



นอกจากนั้นสามารถเพิ่มงานสี โดยการเลื่อนลงมาด้านล่าง แล้วกดปุ่มเพิ่มและค้นหางานสี ตัวอย่างตามภาพ



สิ่งที่ปรับค่าได้ ฟอนต์แบรนด์ (เพิ่มเติมจากที่ Canva กำหนดมาให้) โดยการกดปุ่ม อัปโหลดฟอนต์ ตัวอย่างตามภาพ



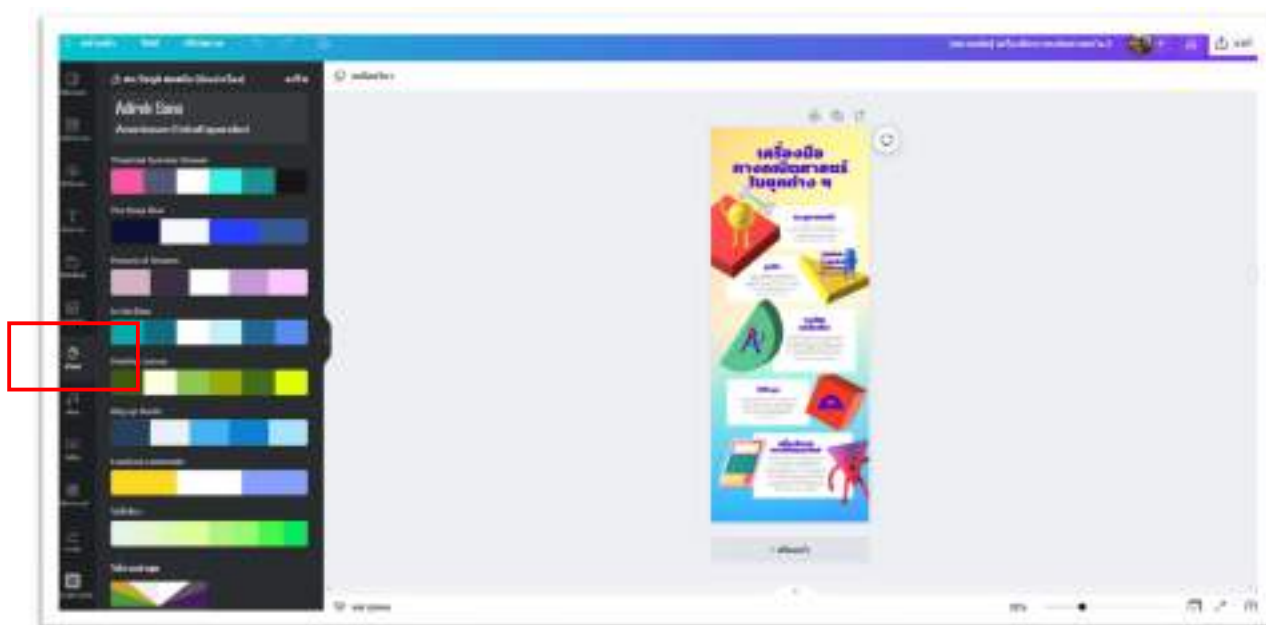
ซึ่งฟอนต์ที่เราอัปโหลดไปแล้วจะปรากฏ ตัวอย่างตามภาพ



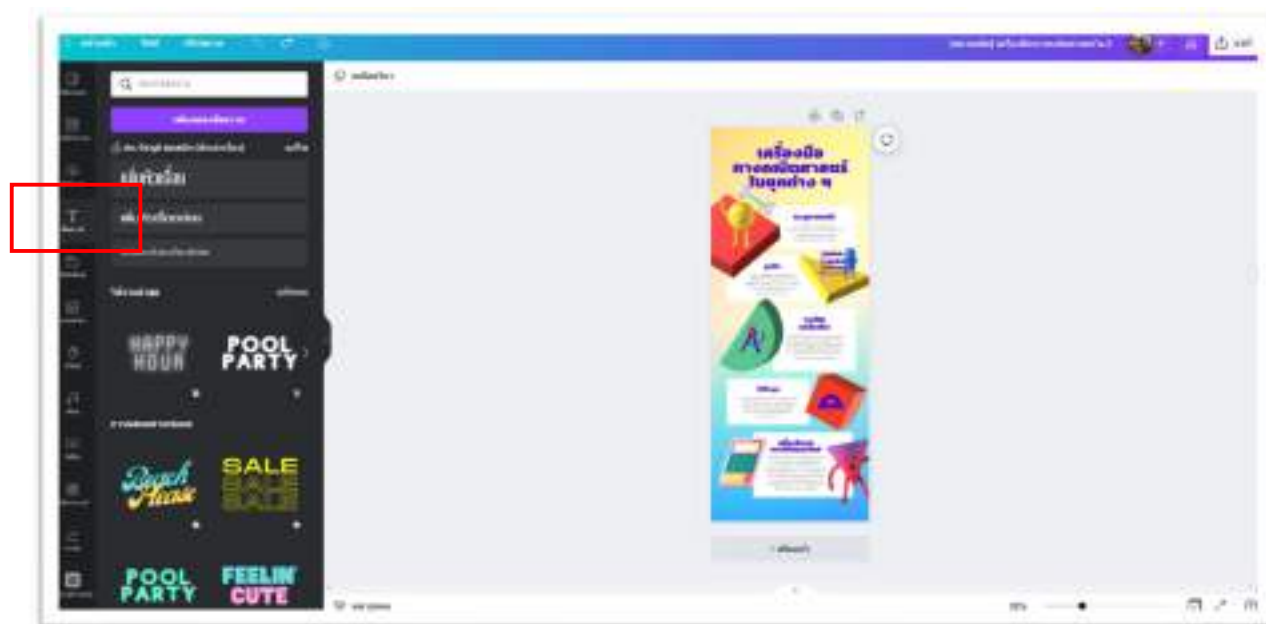
เมื่อเราอัปโหลดฟอนต์ไปแล้ว เราสามารถตั้งค่ารูปแบบฟอนต์ และขนาดฟอนต์ไว้ในส่วนหัวเรื่อง หัวเรื่องย่อย และเนื้อเรื่องได้เช่นกัน โดยเข้าไปที่เมนูฟอนต์แบรนด์ ตัวอย่างตามภาพ



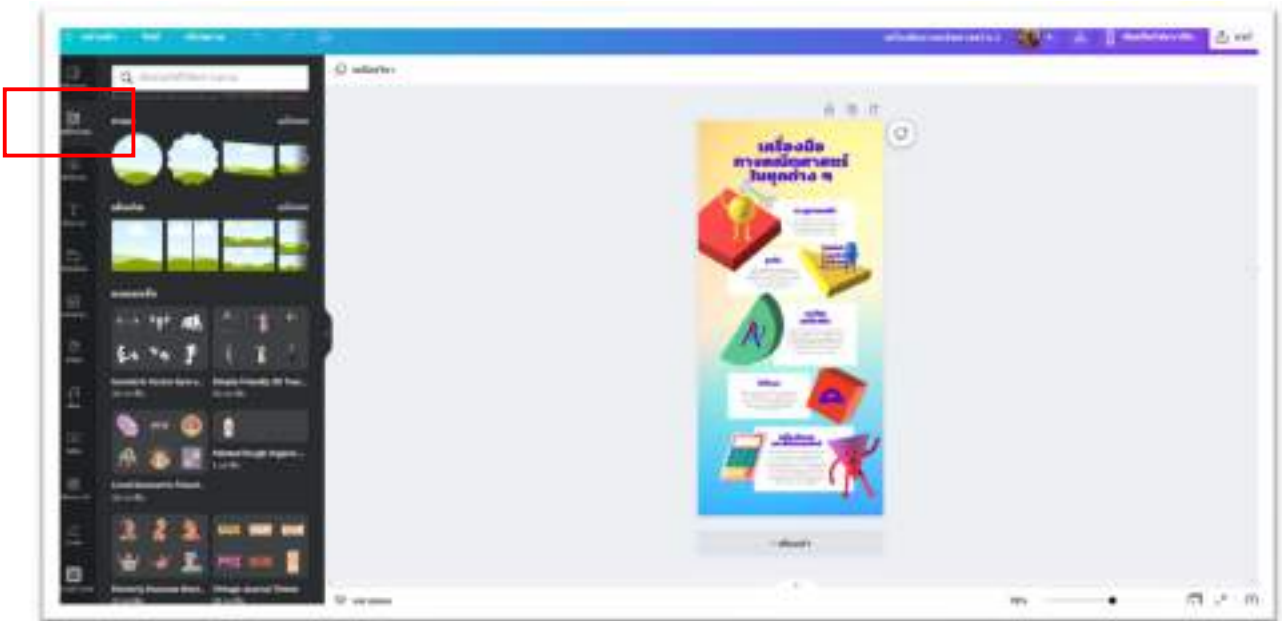
เมื่อเราตั้งค่า สีแบรอนด์ และฟอนต์แบรอนด์เสร็จแล้ว ค่าที่เราตั้งจะไปปรากฏในส่วนเมนูข้อความและเมนูสไตล์ ตัวอย่างตามภาพ



และเรายังสามารถเลือกฟอนต์สไตล์ในแบบอื่น ๆ ได้เพิ่มเติม โดยกดไปที่เมนูข้อความ ตัวอย่างตามภาพ

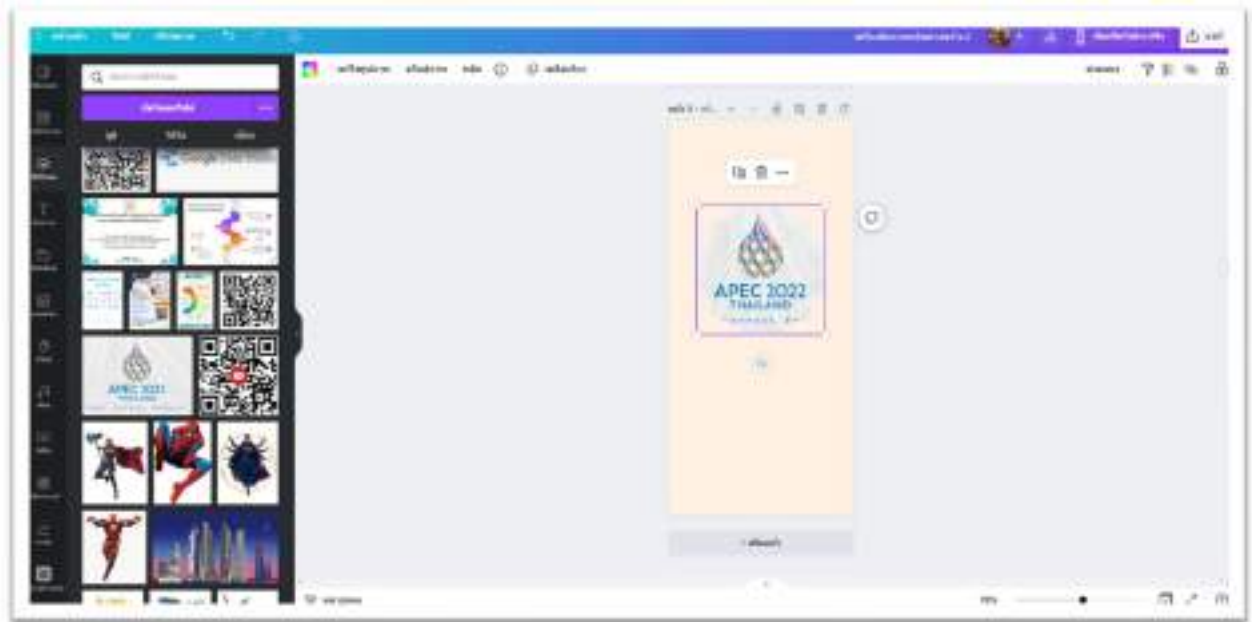


**เทคนิค 2** การใส่กรอบรูปให้กับงานที่เราออกแบบ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก แล้ว click เลือกงานออกแบบของเราที่กำลังปรับแต่ง เราสามารถใส่กรอบรูปให้กับรูปที่เรา upload ได้ โดยกรอบรูปนั้นเป็นได้ทั้งรูปทรงเรขาคณิต ตัวอักษรภาษาอังกฤษ หรือตัวเลข โดยการเลือกเมนูหลักด้านซ้ายมือ แล้วเลือกเมนู องค์ประกอบตัวอย่างตามภาพ

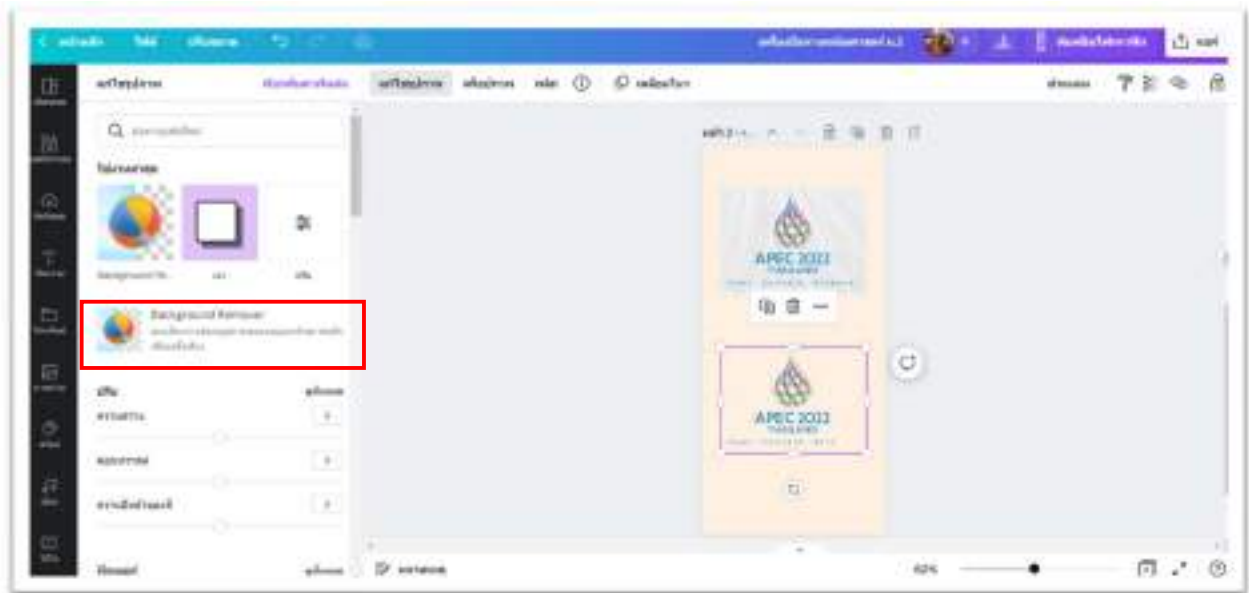


หมายเหตุ เมนูองค์ประกอบ เราสามารถแทรกพื้นหลัง การ์ตูน ลายเส้น ภาพต่างๆเข้าไปในงานที่เราออกแบบได้

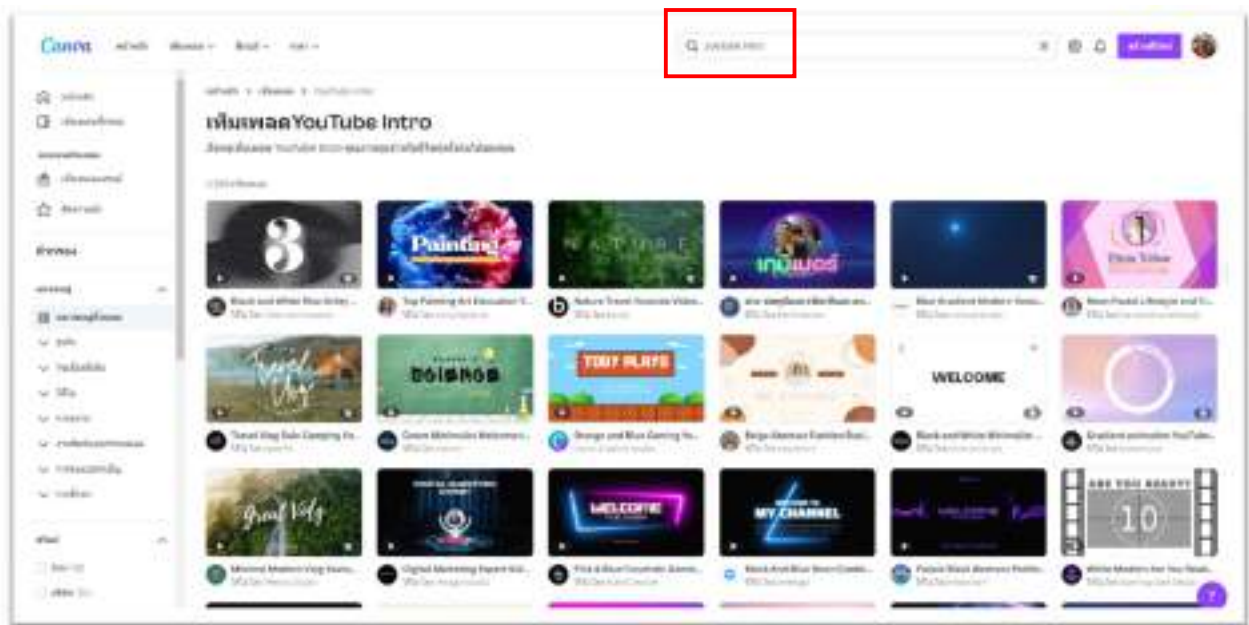
แล้วเราก็นำรูปภาพของเราจากเมนูภาพถ่าย หรือเมนูอัปโหลด ลากใส่เข้าไปในกรอบรูปที่เราเลือก ตัวอย่างตามภาพ



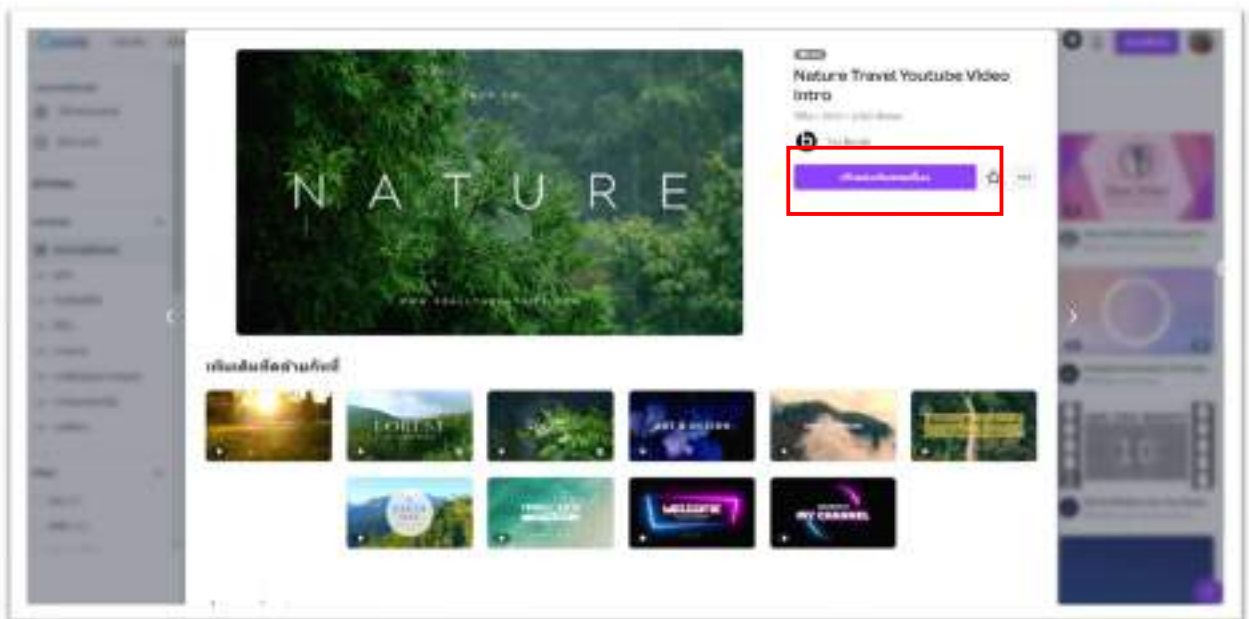
**เทคนิค 3** การลบรูปพื้นหลังออก ทำให้เหลือแต่รูปของเราที่ไม่มีพื้นหลัง เริ่มจากเลือกรูปที่เราต้องการ แล้วเข้าไปที่เมนูย่อยแก้ไขรูปภาพ แล้วเลือกเครื่องมือลบพื้นหลัง (Background Remover) ตัวอย่างตามภาพ



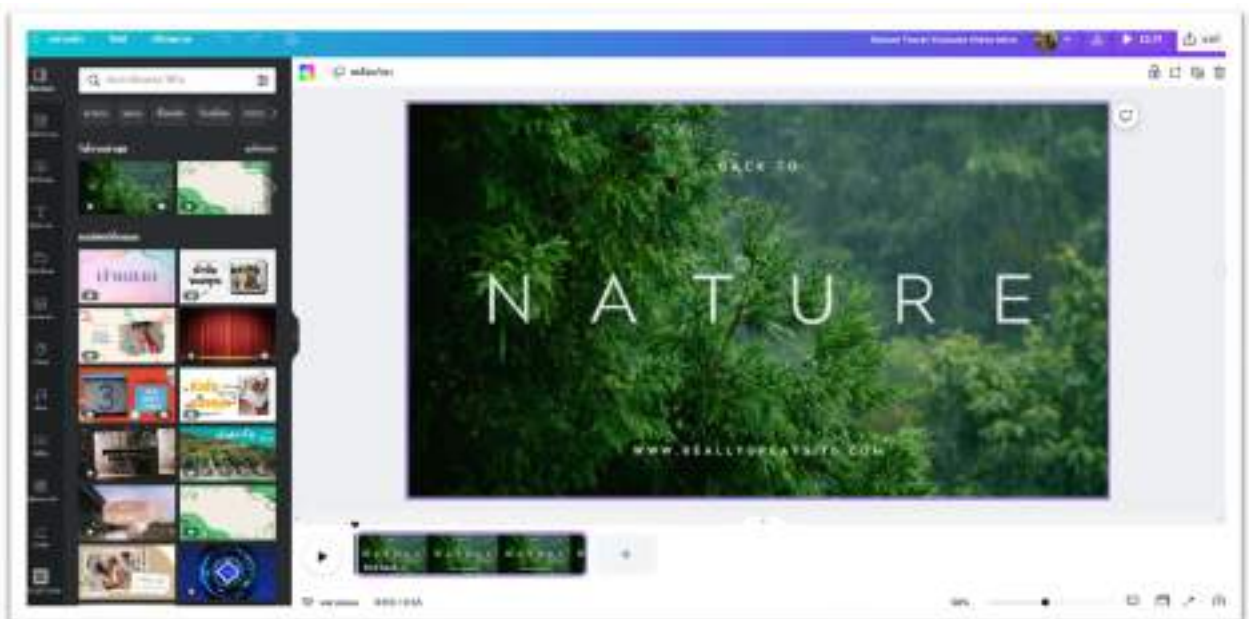
**เทคนิค 4** การทำ clip VDO แนะนำ Youtube channel ของครูเรา เริ่มจากเมนูหน้าหลัก แล้ว click เลือกเมนูเพิ่มเติม แล้วค้นหาคำว่า **youtube intro** เลือก template youtube ที่เราชอบ แล้วก็กดเมนูย่อยด้านซ้ายมือชื่อ **วิดีโอ** ซึ่งเราสามารถแก้ไขได้ทั้งภาพประกอบ เสียง และจำนวนเวลาที่จะให้นำเสนอ (หน่วยเป็นวินาที) เมื่อเราแก้ไขเสร็จแล้ว ให้เรา download เป็นไฟล์ MP4 เพื่อนำไปใช้ในโปรแกรมตัดต่อ clip VDO ขึ้นหรือนำเสนองานชิ้นนี้ให้เพื่อนของเราต่อไป ตัวอย่างตามภาพ



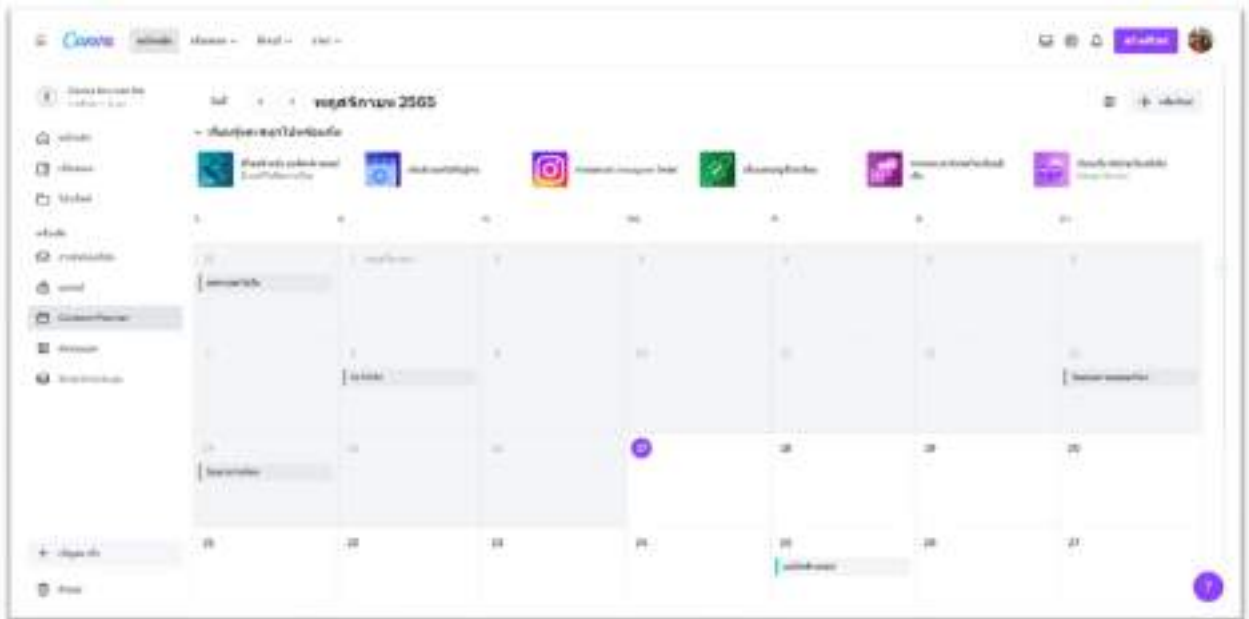
เมื่อเลือก template ได้แล้ว ให้ click เลือกปรับแต่งเทมเพลตนี้เอง



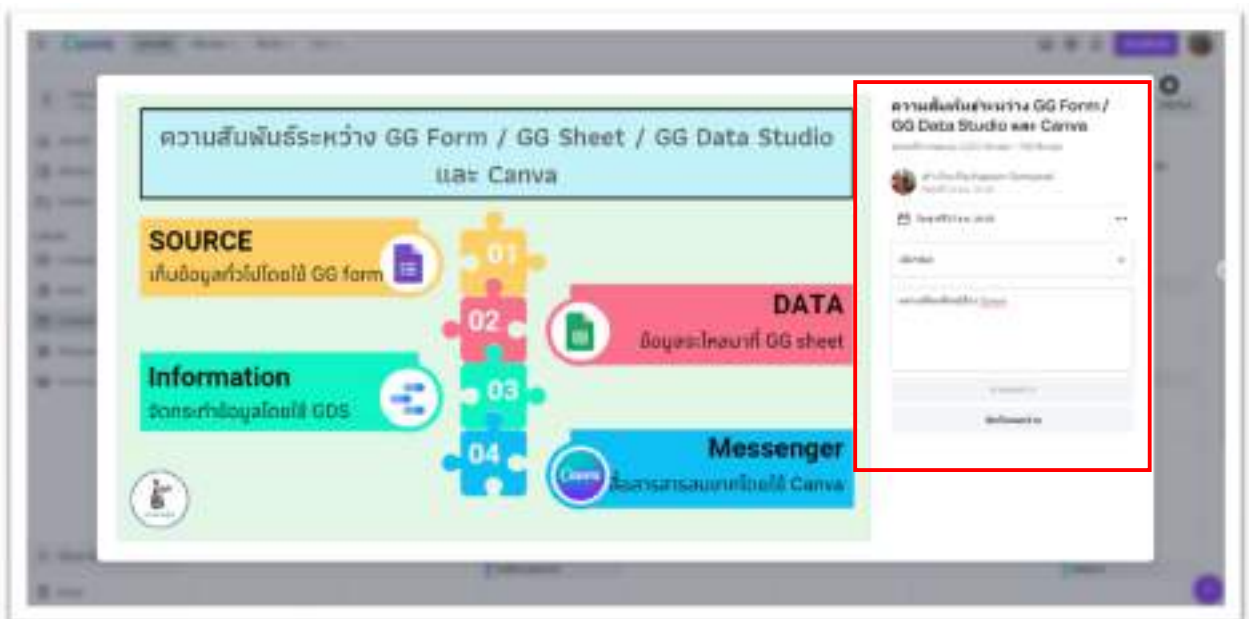
เราสามารถปรับแต่งเทมเพลตนี้ให้สอดคล้องกับ clip VDO ที่เรามี



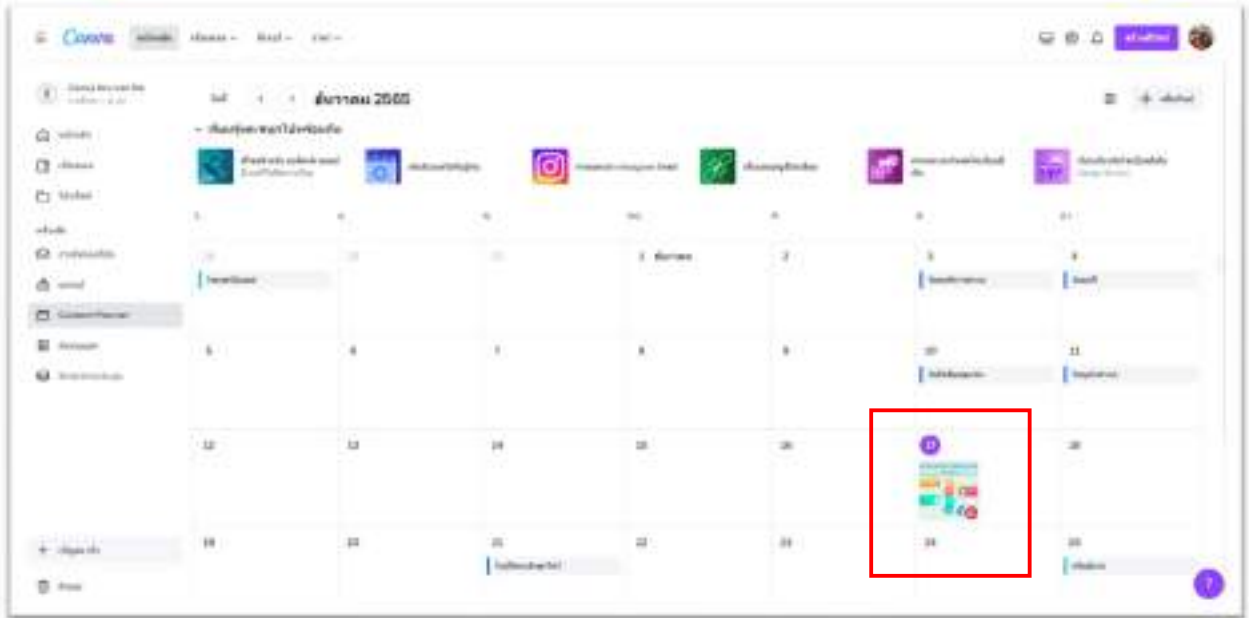
**เทคนิค 5** การกำหนดปฏิทินล่วงหน้าสำหรับการออกแบบสื่อการเรียนการสอนของเรา เริ่มจากเมนูหน้าหลัก แล้วกดเมนูย่อยด้านซ้ายมือชื่อ Content Planner เลือกวันที่ล่วงหน้า เลือก template ที่เราจะออกแบบ แล้วกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ที่เมนูกำหนดการ ตัวอย่างตามภาพ



พิมพ์รายละเอียดงานของเราลงไป เช่น ชื่องาน คำอธิบาย ภาพประกอบ เป็นต้น



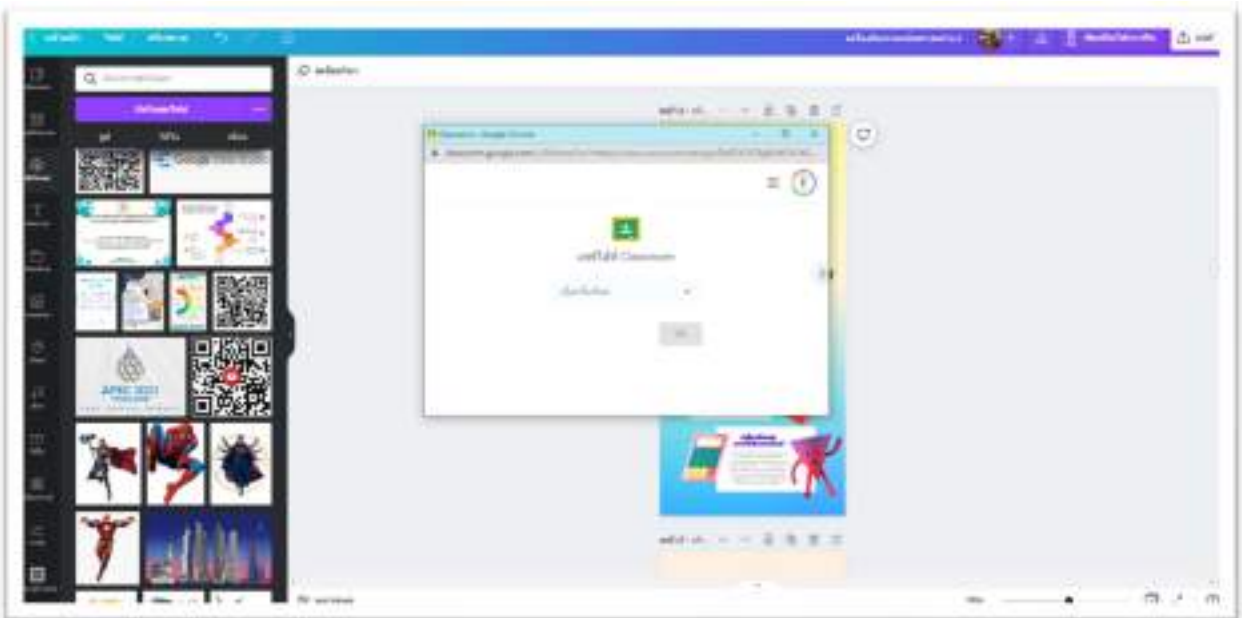
กำหนดการจะปรากฏในหน้าปฏิทินของเรา ซึ่งเราสามารถแชร์งานของเราไปสู่ social media ต่อไปได้



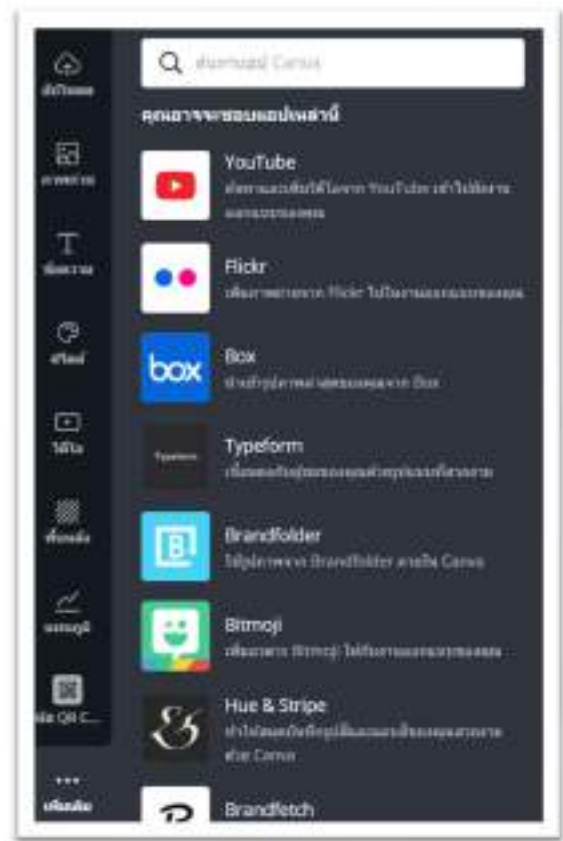
**เทคนิค 6** การมอบหมายงานของเราไปให้นักเรียนผ่าน Google Classroom เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกรางงานที่เราออกแบบ เลือกเมนูแชร์ แล้ว click เลือก Google Classroom ตัวอย่างตามภาพ



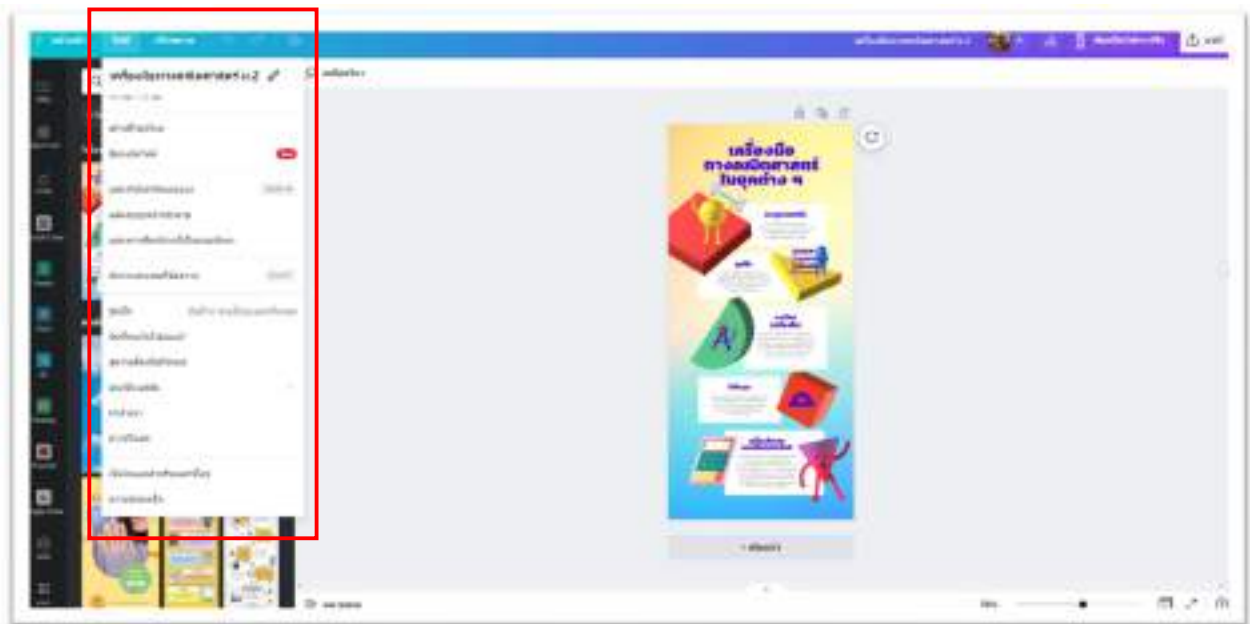
แชร์งานของเราไปที่ชั้นเรียนที่เราต้องการได้



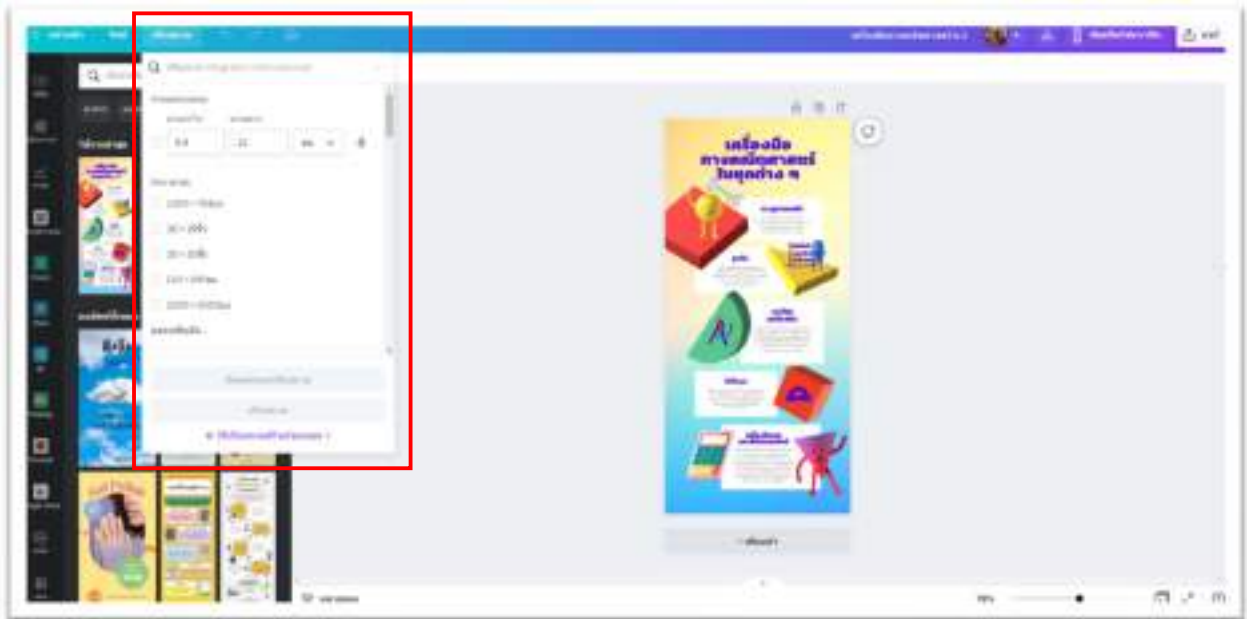
**เทคนิค 7** เมนูย่อยด้านซ้ายมือ คือ การมีโปรแกรมเสริมช่วยให้งานออกแบบของเรามีความโดดเด่นมากขึ้น เช่น การเพิ่มเสียง การค้นหาภาพถ่ายเพิ่มเติม การใส่อิโมจิ การทำ QR code การใส่ google map การใส่ VDO จาก Youtube หรือการส่งงานออกแบบของเราไปไว้ใน google drive หรือ dropbox ตัวอย่างตามภาพ



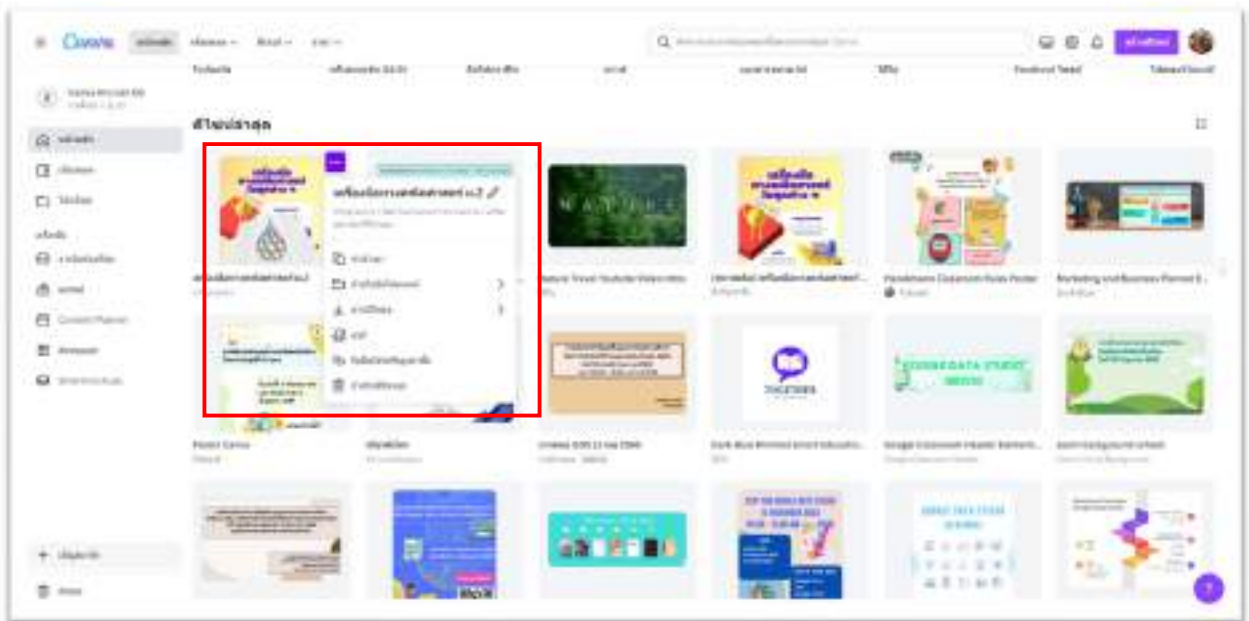
**เทคนิค 8** แสดงไม้บรรทัดและแนว แสดงขอบหน้ากระดาษ และแสดงพิมพ์ระยะตัดขอบ เริ่มจากเมนู หน้าหลัก เลือกรงานที่เราออกแบบ เลือกเมนูด้านบนชื่อ **ไฟล์** แล้วเลือกว่าจะให้ Canva ทำอะไรกับ template ที่เราเลือกออกแบบ ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 9**      template ที่เราเลือก อาจมีขนาดที่เราไม่ต้องการ เราสามารถปรับขนาด template นั้น ๆ ให้ได้ตามขนาดที่เราต้องการ เริ่มจากเมนูหลัก เลือกงานที่เราออกแบบ เลือกเมนูด้านบนชื่อ **ปรับขนาด** แล้วเลือกว่าจะให้ template ของเรานั้นมีขนาดกว้าง ยาวเท่าไร แล้วกดปุ่มคัดลอกและปรับขนาด หรือปุ่มปรับขนาดอย่างเดียวยกก็ได้ Canva จะแสดงหน้าต่างใหม่ให้มีขนาด template ตามที่เรากำหนด ตัวอย่างตามภาพ



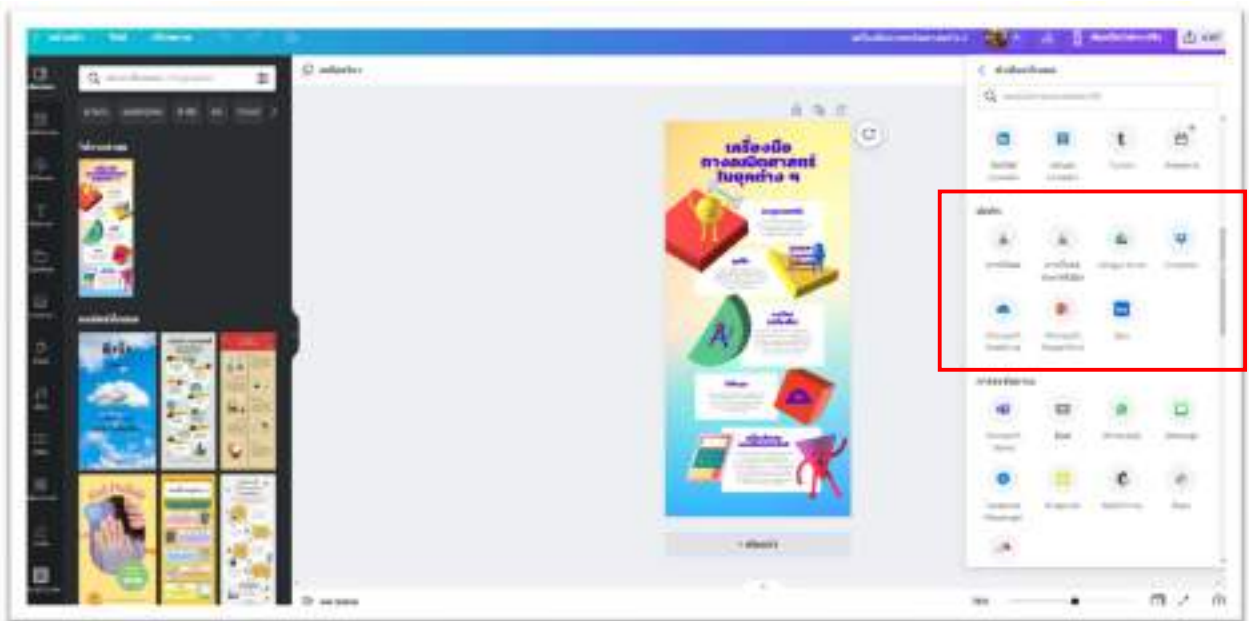
**เทคนิค 10** การย้ายงาน หรือลบงานที่เราออกแบบเสร็จแล้ว เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เราต้องการ บริเวณมุมบนด้านขวางานที่เราเลือกจะมีปุ่ม 3 ปุ่มให้เราเลือก เช่น เราจะสำเนางาน เราจะย้ายไปที่โฟลเดอร์ เลือกผลงานของเรา หรือเลือกแชร์งานของเรา ตัวอย่างตามภาพ



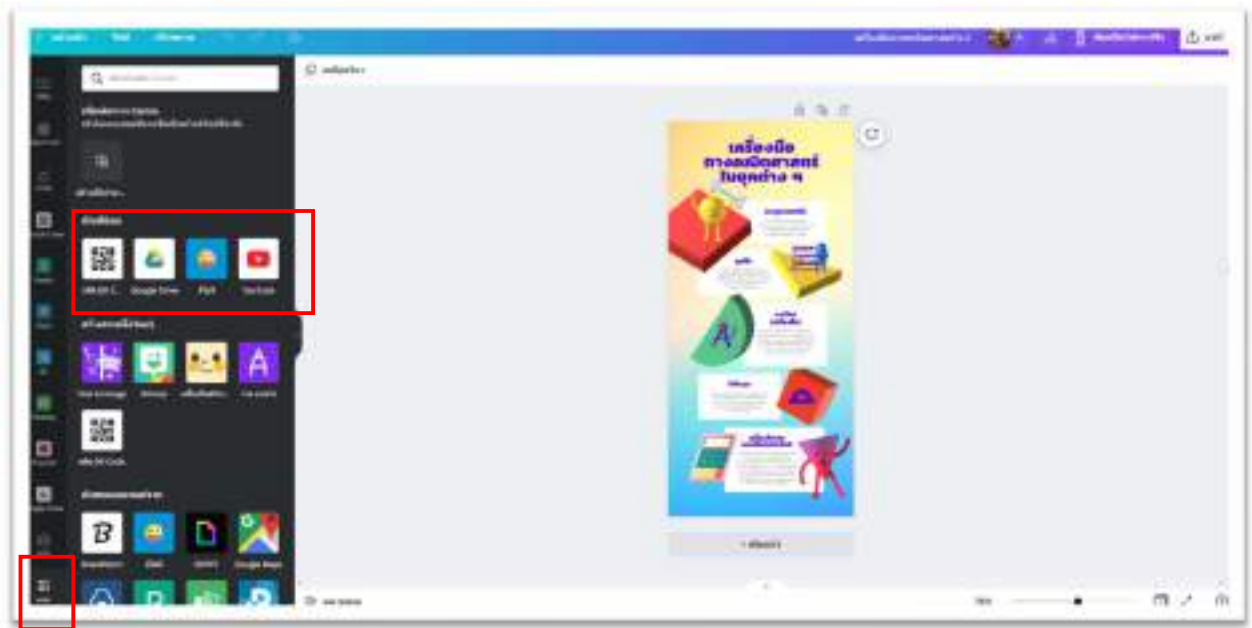
**เทคนิค 11** การแชร์งานสู่โลกภายนอก เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เราต้องการ บริเวณมุมบนด้านขวาให้ click เลือกเมนูแชร์ แล้ว click เลือกแชร์บนโซเชียล เช่น Instagram Facebook Twitter Tik Tok หรือ Pinterest ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 12** การ download ชิ้นงานให้เป็น Power point เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เราต้องการ บริเวณมุมบนด้านขวาให้ click เลือกเมนูแชร์ แล้ว click เลือกเพิ่มเติม เลือก click บันทึก แล้วเลือก Power point ตัวอย่างตามภาพ

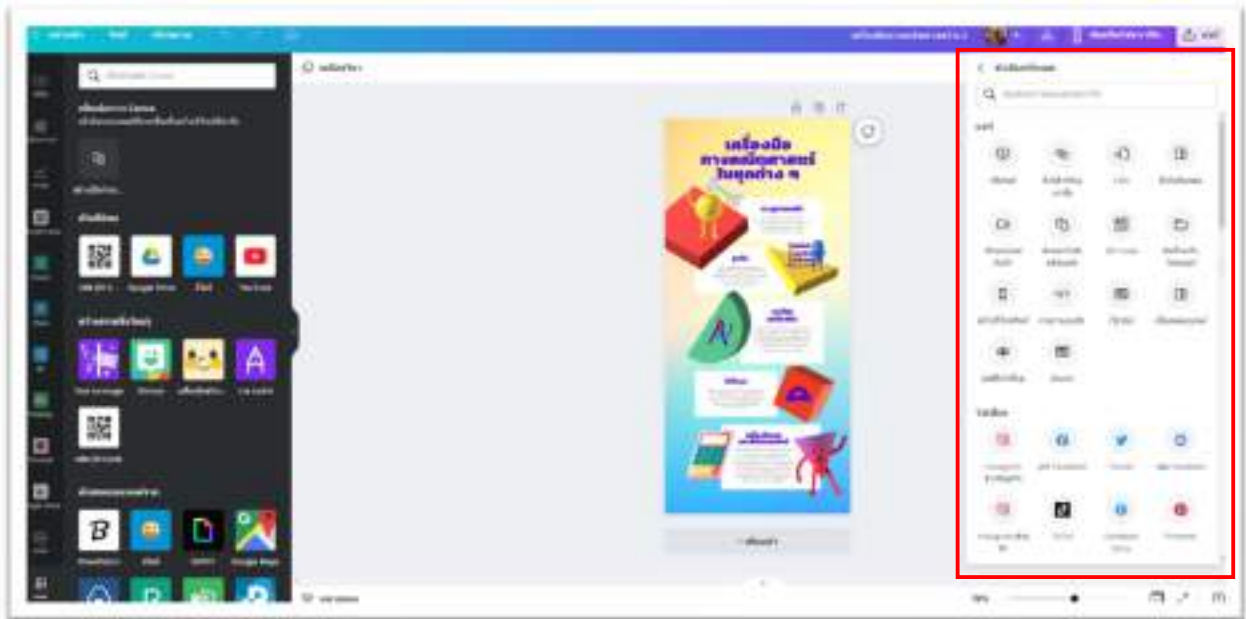


**เทคนิค 13** การแทรก clip VDO จาก youtube เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เราต้องการออกแบบ เราสามารถแทรก clip VDO จาก youtube ได้โดยตรง โดยการเลือกเมนูหลักด้านซ้ายมือ click เลือก แอพ (ปุ่ม 9 ปุ่ม) แล้วค้นหา youtube ตัวอย่างตามภาพ

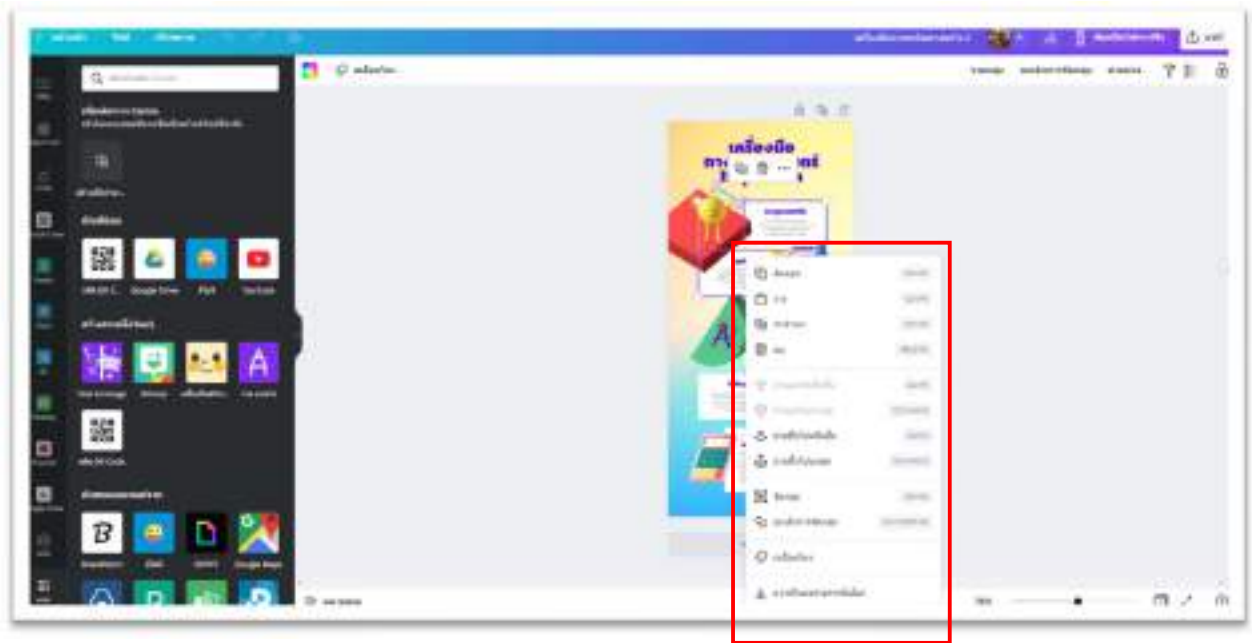


**หมายเหตุ** เราสามารถแทรก QR code / Google map / อีโมจิ และโปรแกรมเสริมอื่นๆ ได้จากส่วนนี้

**เทคนิค 14** การบันทึกหน้าจอในขณะที่เรากำลังออกแบบชิ้นงานนั้น ๆ เพื่อเป็นการแสดงขั้นตอนการออกแบบชิ้นงานของเราว่ามีขั้นตอนอย่างไรบ้าง? เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เราต้องการบันทึกหน้าจอ บริเวณมุมบนด้านขวาให้ click เลือกเมนูแชร์ แล้ว click เลือกเพิ่มเติม เลือกเมนูปริ้นต์และบันทึก ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 15** การจัดกลุ่มตัวอักษร / ภาพ เพื่อเวลาย้าย / ขยับจะได้ไปกันเป็นกลุ่ม เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ หลังจากนั้นให้ click ที่อักษรหรือภาพ แล้วกด shift บนแป้นพิมพ์ค้างไว้ แล้ว click ขวาที่เมาส์ แล้วเลือกเมนูย่อย จัดกลุ่ม ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 16** การฝัง code ลงในงานออกแบบ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ เลือกเมนูย่อยด้านซ้ายมือชื่อ ฝัง (พื้นสีฟ้า) เราสามารถแทรก code ที่เรานำมาจาก web อื่นได้ ตัวอย่างตามภาพ



ตัวอย่าง Code ที่สามารถนำไปฝังได้

```
<iframe width="420" height="315"
src="http://www.youtube.com/embed/CPW4akrVByM" frameborder="0"
allowfullscreen></iframe>
```

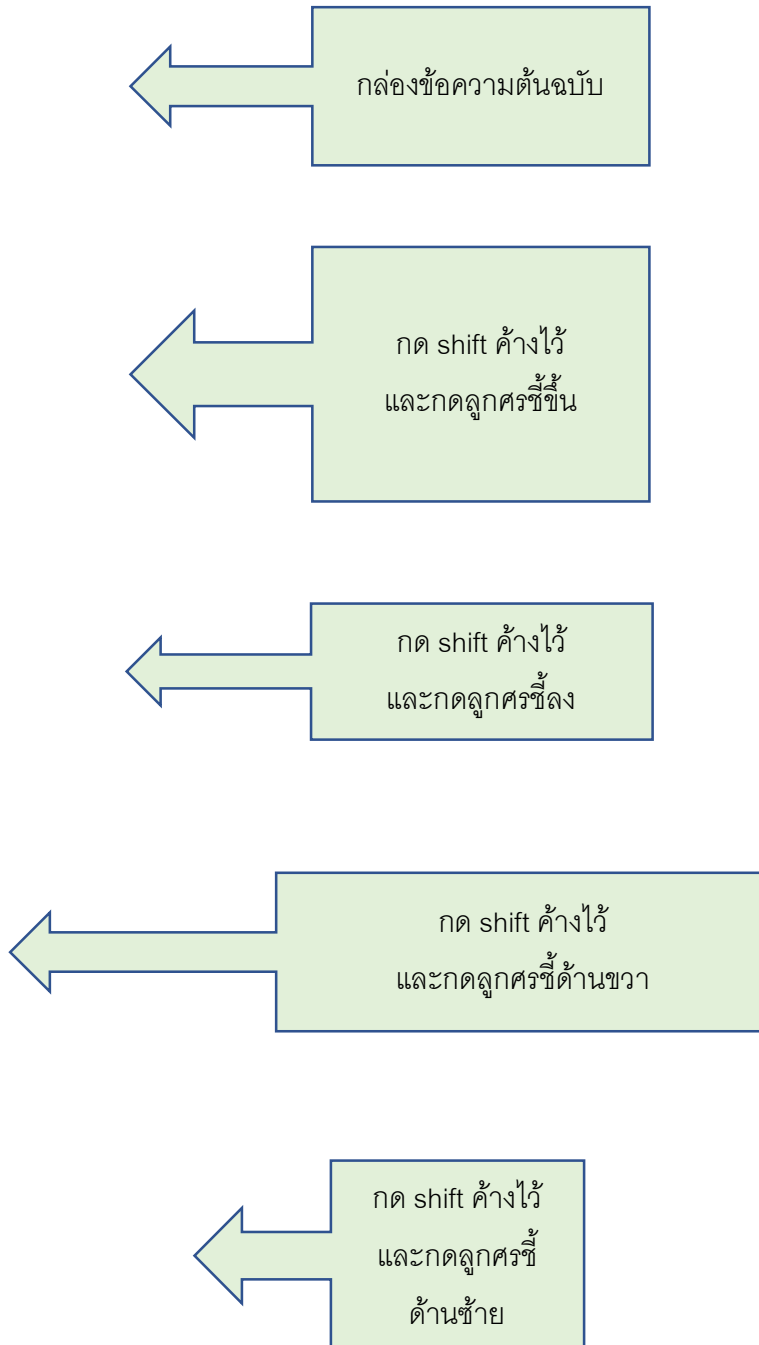
**เทคนิค 17** การแชร์งานออกแบบของเราไปสู่พื้นที่สาธารณะ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ บริเวณมุมบนด้านขวาให้ click เลือกเมนูแชร์ แล้ว click เลือกลิงค์สำหรับดูเท่านั้น Canva จะสร้าง link ขึ้นมา เราสามารถคัดลอกและแชร์ Link นี้ให้เพื่อนเราดู (ดูอย่างเดียว) ได้ ตัวอย่างตามภาพ



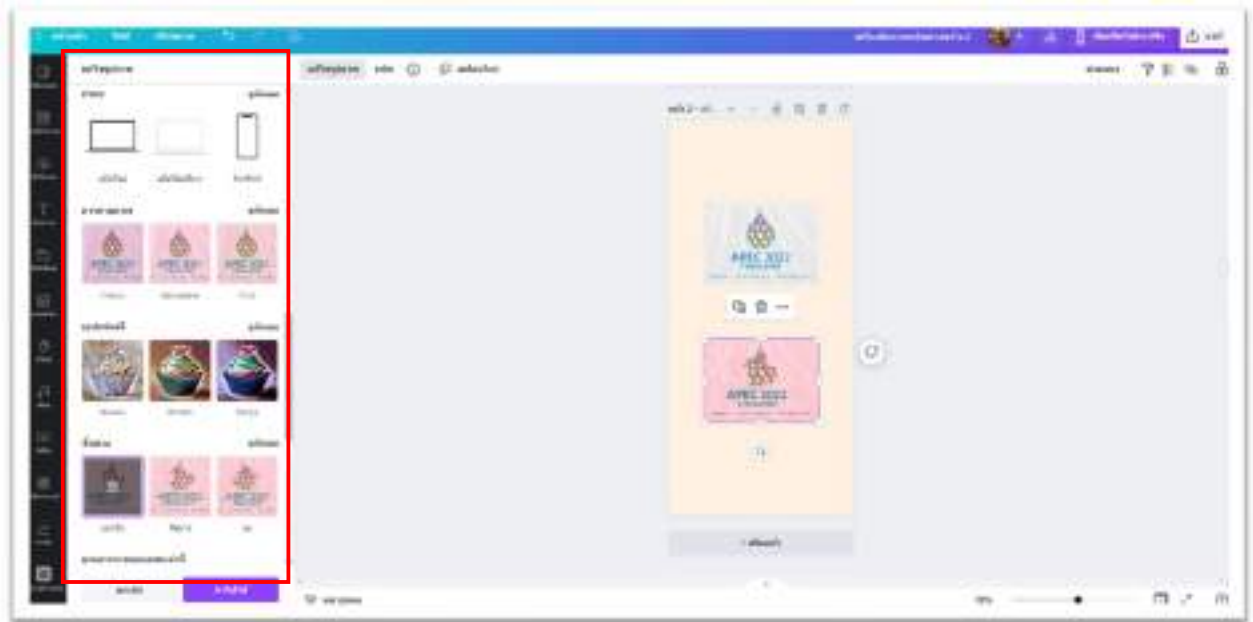
**เทคนิค 18** การใส่ effect ภาพเคลื่อนไหวให้กับงานออกแบบของเรา เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรา กำลังออกแบบ เลือกเมนูหลักด้านซ้ายมือ แล้วเลือกเมนู องค์ประกอบ / กราฟฟิก / สติ๊กเกอร์ ตัวอย่างตามภาพ



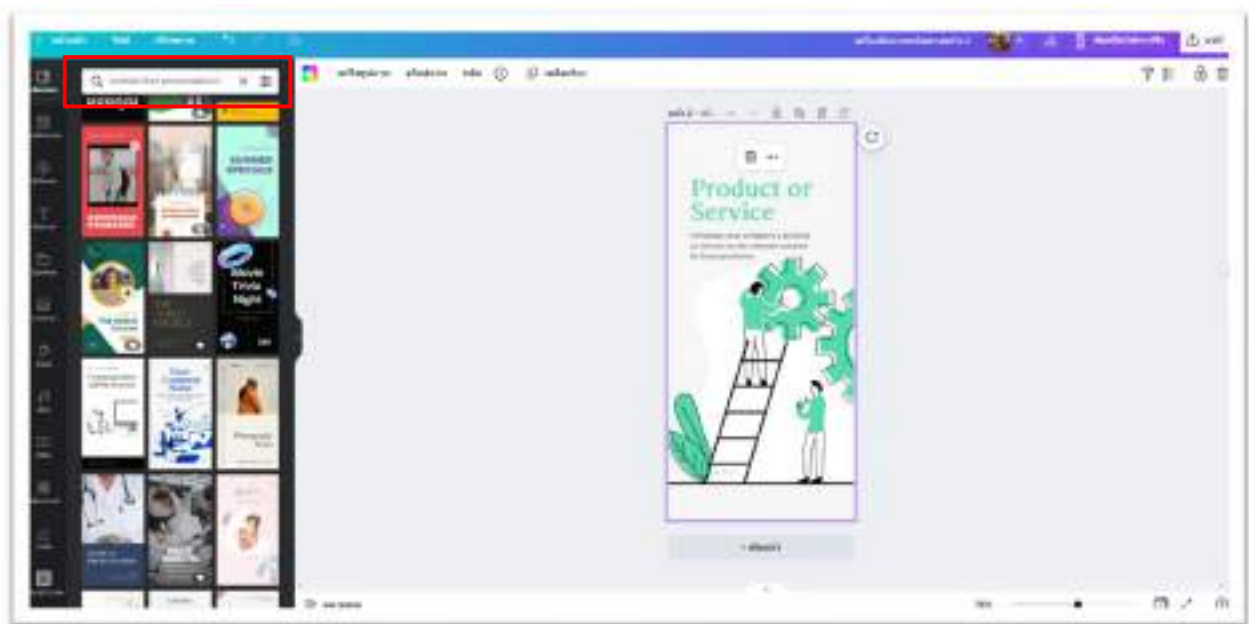
**เทคนิค 19** การขยายกล่องข้อความ โดยใช้คำสั่ง Shift และลูกศรชี้ขึ้น / ชี้ลง / ซ้าย / ขวา บนแป้นพิมพ์  
ลักษณะที่ปรากฏ ตัวอย่างตามภาพ



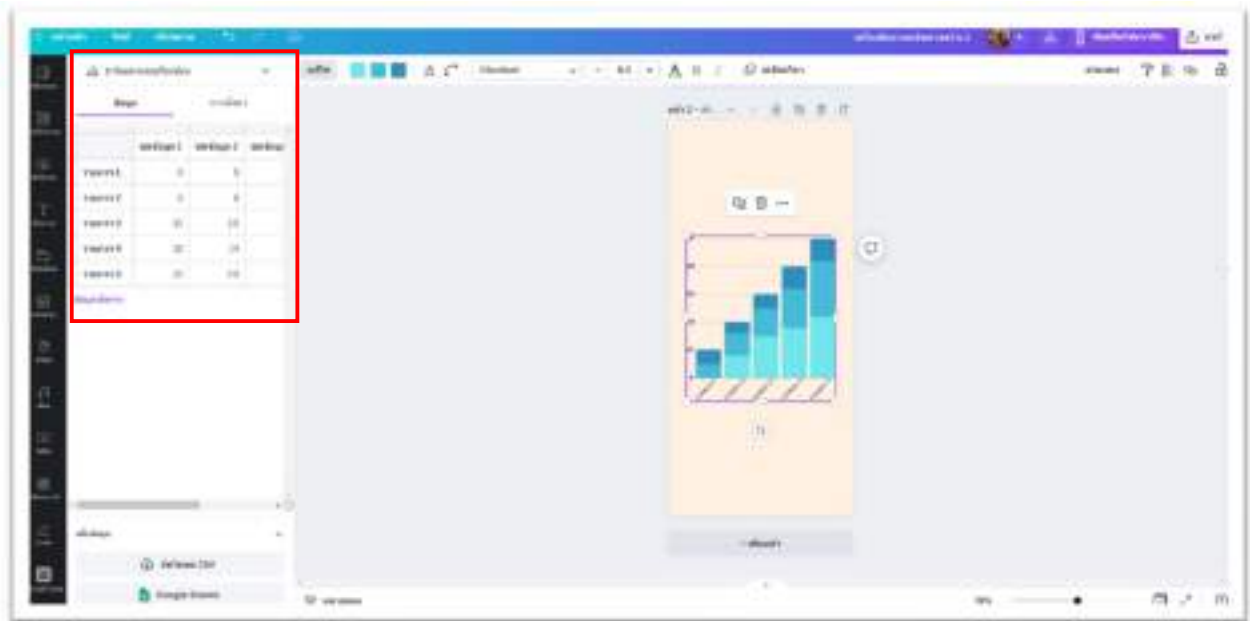
**เทคนิค 20** การแก้ไขรูปภาพในงานที่เราออกแบบ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ click เลือกภาพที่เราต้องการแก้ไข เลือกเมนูแก้ไขรูปภาพ ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 21** การนำเสนอของเราในแนวนอน (นำเสนอบนมือถือ) เพียงหมุนอุปกรณ์ของเรา แล้วการนำเสนอจะเป็นไปตามทิศทางแนวตั้งแนวนอน โดยค้นหา template ที่ชื่อว่า mobile first presentations ตัวอย่างตามภาพ



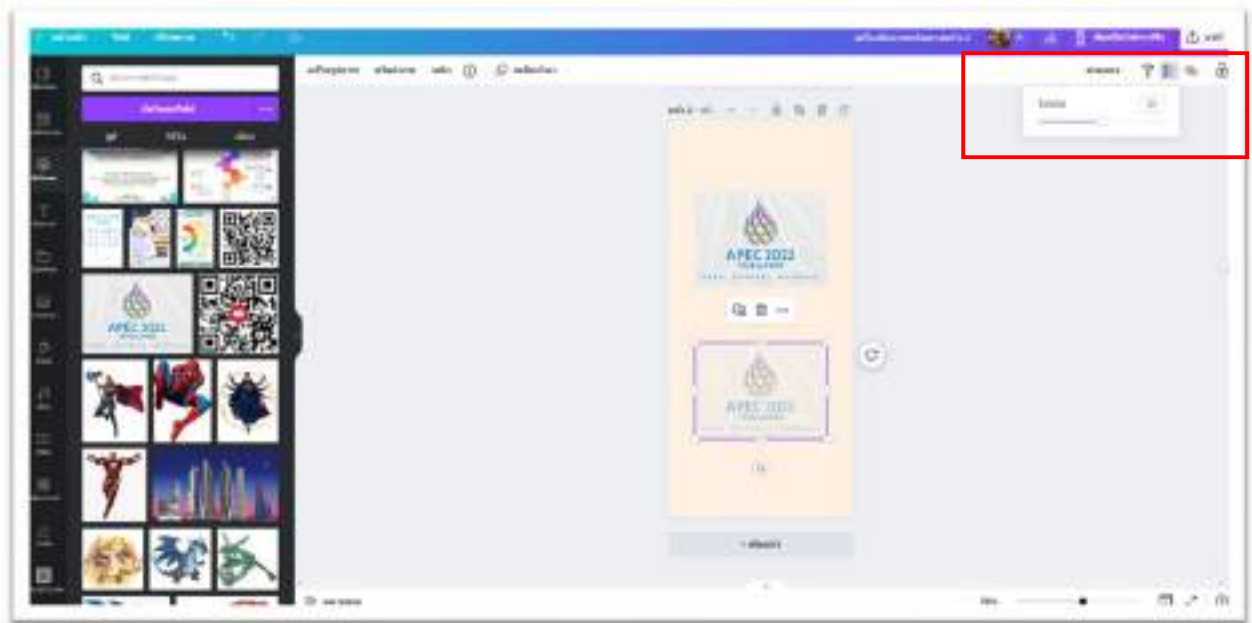
**เทคนิค 22** การแทรกชาร์ต (ข้อมูลเชิงสถิติ) เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ เมนูด้านซ้ายมือให้เลือก องค์ประกอบ แล้วเลือก ชาร์ต ซึ่ง Canva จะมีชาร์ตให้เราเลือกที่หลากหลาย เมื่อเราเลือกชาร์ตได้แล้ว เราต้องนำข้อมูลที่เราจะไปกรอกลงในตารางที่ Canva กำหนด ส่วนชาร์ตจะปรับรูปแบบโดยอัตโนมัติตามข้อมูลที่เรากรอกลงไป ตัวอย่างตามภาพ



**เทคนิค 23** การเชื่อมโยงข้อความหรือองค์ประกอบต่างๆ ไปยังหน้าใดก็ได้ในการออกแบบ หรือ link ไปที่ website ภายนอกก็ได้ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ click เลือกภาพ หรือข้อความที่เราต้องการทำ Link พอเลือกได้แล้วให้เรา click เลือกเมนูที่เป็นรูปโซ่ เราสามารถให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของแผ่นงานที่เราเลือก **หรือ**ข้อความตัวอักษรที่เราเลือก **หรือ**ภาพที่เราเลือก เชื่อมโยงไปแผ่นงานอื่นๆ **หรือ** เชื่อมโยงไป website ภายนอกก็ได้ ตัวอย่างตามภาพ

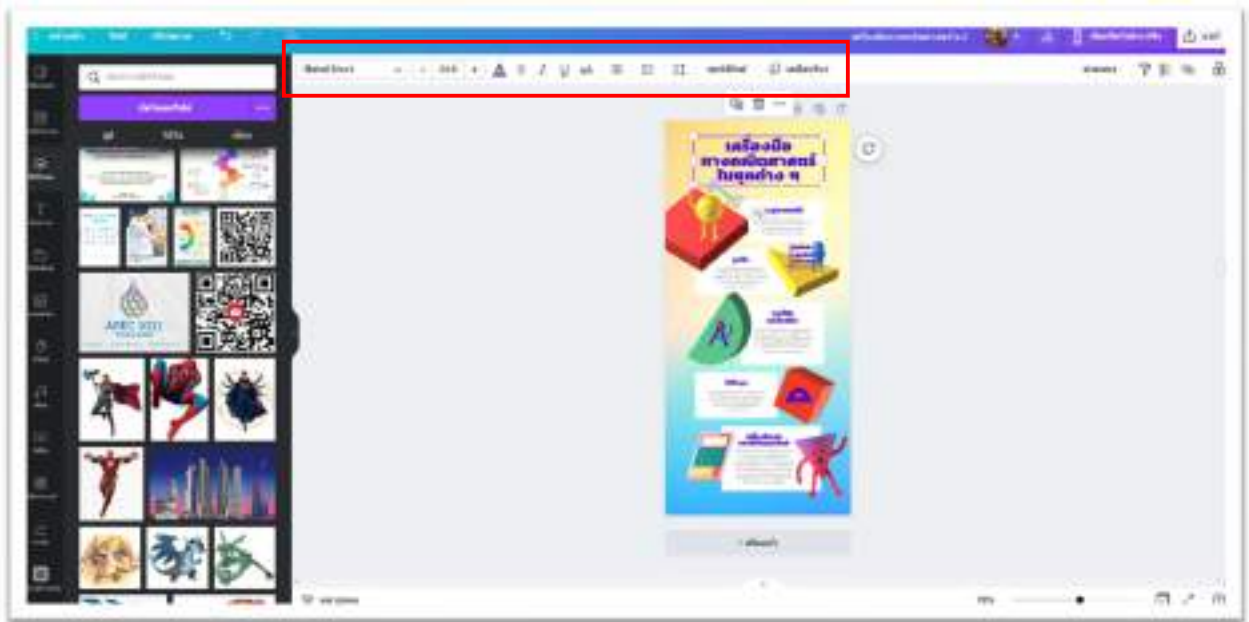


**เทคนิค 24** การปรับความโปร่งใสของภาพ หรือตัวอักษรที่อยู่ในงานที่เราออกแบบ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกรงานที่กำลังออกแบบ เลือกภาพที่เราต้องการทำให้โปร่งใส พอเลือกได้แล้วให้เรา click เลือกเมนูที่เป็น รูปตารางหมากรุก แล้วเลื่อนเลือกความโปร่งใส (เป็น %) ตามที่เราคิดว่าสวยงาม เหมาะสม ตัวอย่างตามภาพ

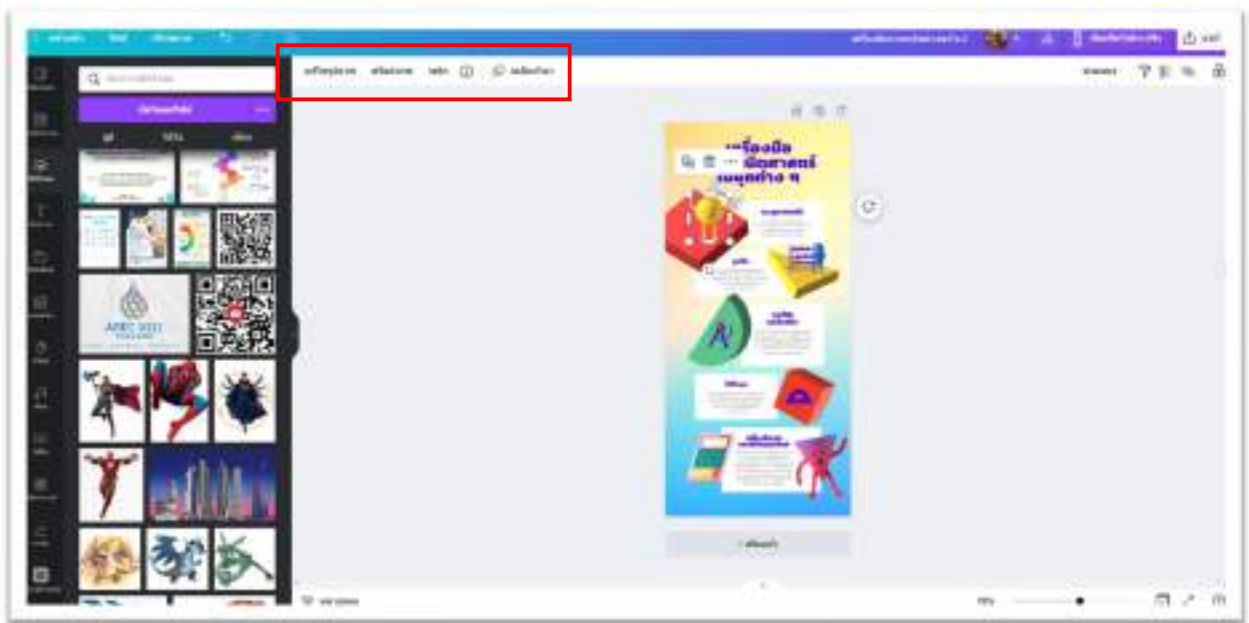


**เทคนิค 25** การปรับตัวอักษร หรือภาพ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกรูปแบบที่เรากำลังออกแบบ

Click **เลือกตัวอักษร**ในงานที่เราออกแบบ เราสามารถแก้ไขตัวอักษรโดยการเลือกรูปแบบฟอนต์ ขนาดฟอนต์ สีของฟอนต์ เอฟเฟกต์ หรือการเคลื่อนไหว ตัวอย่างตามภาพ

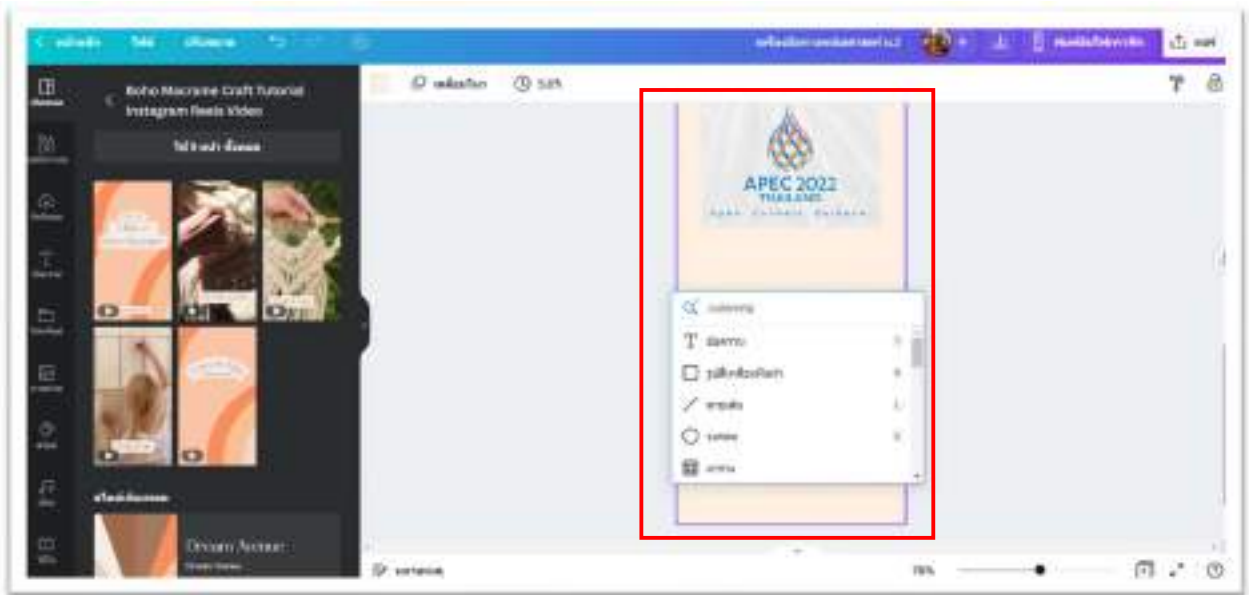


Click **เลือกรูปภาพ**ในงานที่เราออกแบบ เราสามารถแก้ไขรูปภาพโดยการครอบตัดภาพ พลิกภาพ หรือการเคลื่อนไหว ตัวอย่างตามภาพ



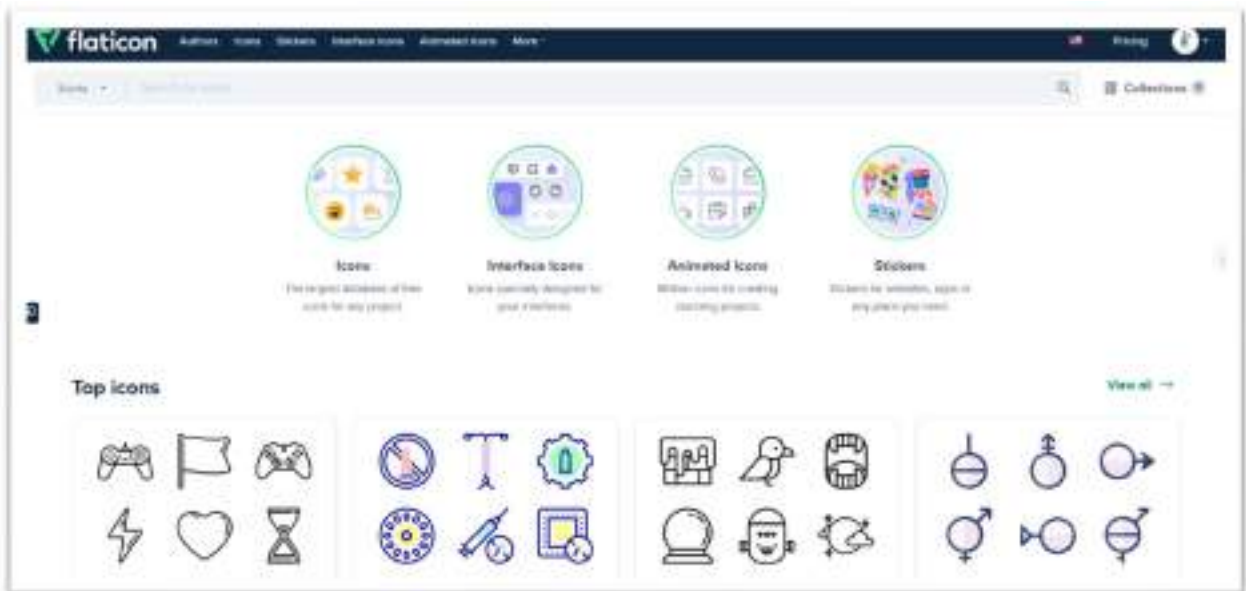
## เทคนิค 26 การกดแป้นพิมพ์ ด้วยเครื่องหมายสแลช (/)

การกดเครื่องหมายสแลช (/) บนแป้นพิมพ์ จะมีกล่องคำสั่งลัดขึ้นมา เราสามารถเลือกคำสั่งจากตรงนี้ก็ได้อีก เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ กดเครื่องหมาย / บนแป้นพิมพ์ ตัวอย่างตามภาพ



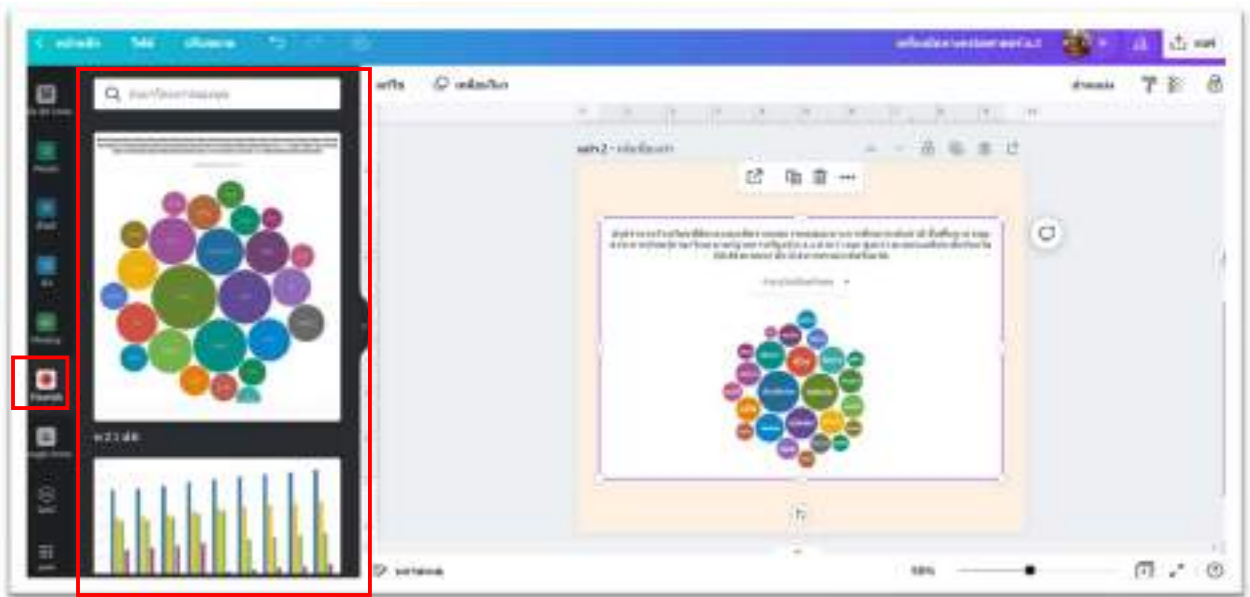
## เทคนิค 26

การเลือกรูป Icon หรือ Stickers ที่ตอบโจทย์กับงานที่เรากำลังออกแบบ โดยการเข้าไปที่ <https://www.flaticon.com/> ตัวอย่างตามภาพ



## เทคนิค 27

จากเทคนิคที่ 22 ผมได้กล่าวถึงการแทรกชาร์ตเข้าไปในงานที่เราออกแบบ แต่เพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับงานของเรายิ่งขึ้น เราสามารถนำเสนอข้อมูลต่างๆ ให้มีลักษณะแบบ active ได้ โดยการใช้งาน Flourish เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ ที่เมนูด้านซ้ายมือให้เลือก แอพ แล้ว click เลือก Flourish (รูปวงกลมแฉกสีแดง) ตัวอย่างตามภาพ

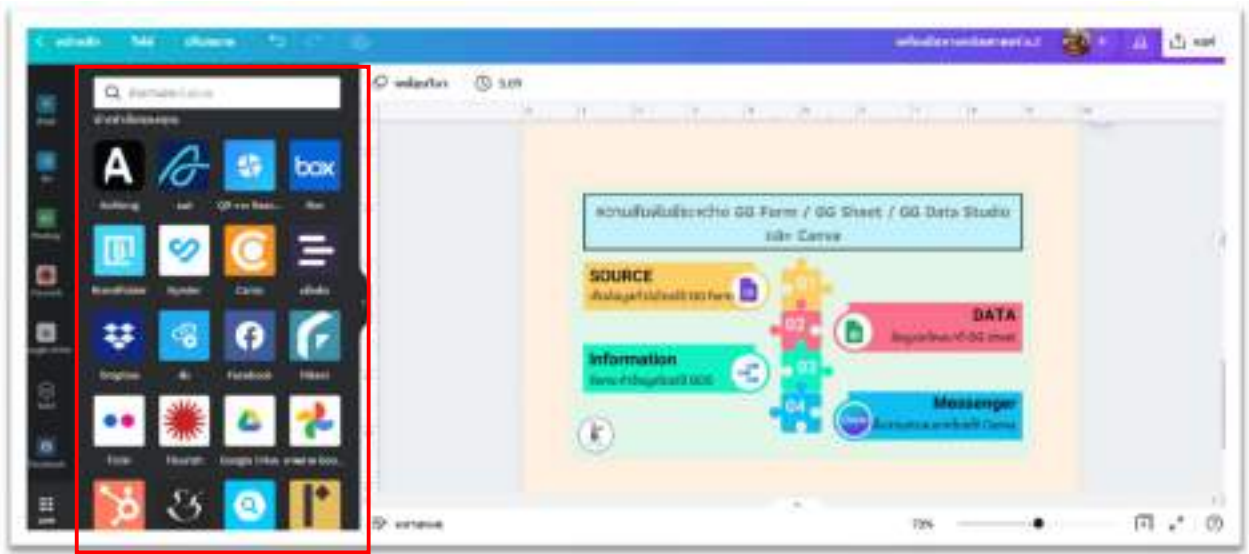


**หมายเหตุ** ถ้าเลือกใช้ Flourish เราต้องทำข้อมูลใน Flourish ให้เสร็จเรียบร้อยแล้ว Canva ถึงจะสามารถดึงข้อมูลมาในงานของเราได้ ส่วนการใช้งาน Flourish อย่างไรนั้น ครูสามารถเข้าไปศึกษาได้ตาม QR code ที่แนบมานี้



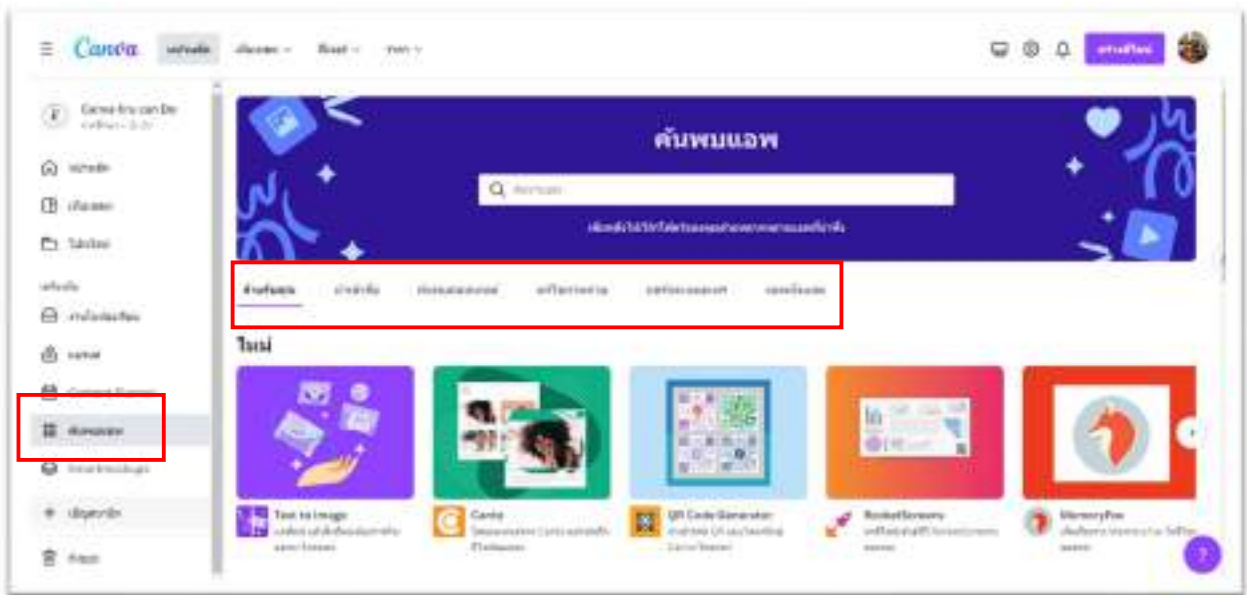
## เทคนิค 28

การนำเข้าสู่ชนิดต่างๆ จาก Dropbox / Facebook / Google drive / Google Photo / Instagram เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เลือกงานที่เรากำลังออกแบบ ที่เมนูด้านซ้ายมือให้เลือก แอป แล้ว click เลือก นำเข้าสู่ของคุณ ครั้งนี้ผมดึงสื่อมาจาก Facebook ที่ผมได้เชื่อมต่อแล้ว ตัวอย่างตามภาพ



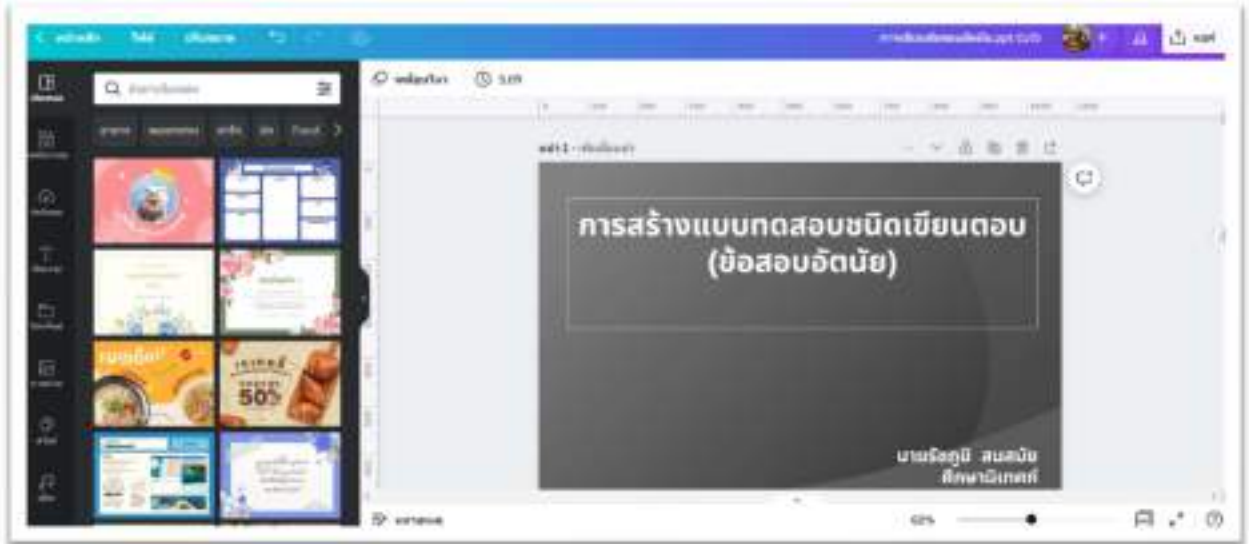
## เทคนิค 29

การหาแอปที่เราสามารถ download มาใช้ร่วมกับ Canva เพื่อให้งานที่เราออกแบบมีความน่าสนใจ และตอบโจทย์การนำเสนอ เริ่มจากเมนูหน้าหลัก เมนูด้านซ้ายให้เลือก ค้นพบแอป จะมีหมวดหมู่ของแอป เช่น สำหรับคุณ นำเข้าสื่อ ค้นพบคอนเทนต์ แก้ไขภาพถ่าย แชร์และเผยแพร่ และแอปทั้งหมด เราสามารถเลือกแอปที่เหมาะสมกับงานของเราได้ ตัวอย่างตามภาพ





ไฟล์ Power point ที่ผม upload เข้าสู่ Canva ซึ่งเราสามารถใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้าไปในงานของเราได้ทันที และเมื่อเสร็จแล้ว เราสามารถนำเสนอผลงานของเราในรูปแบบออนไลน์ได้เช่นกัน



## บทที่ 4 Canva กับการนิเทศการศึกษา

บทที่ 1 ผมได้กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของ Canva บทที่ 2 ผมได้กล่าวถึงการใช้งาน Canva และบทที่ 3 ผมได้แชร์ไอเดียเมนูที่ผมใช้บ่อยจำนวน 30 เมนู พอมาถึงบทที่ 4 ผมขออนุญาตแชร์ไอเดียต่อไปว่า ผมได้นำ Canva มาประยุกต์ใช้กับการนิเทศศึกษาด้านใดบ้าง

ผมไม่ได้นำเสนอไอเดียว่า template ใน Canva ที่ผมเลือกใช้นั้นมีขั้นตอนการสร้างอย่างไร เพราะขั้นตอนการสร้าง template อยู่ในบทที่ 2 และบทที่ 3 แล้ว แต่ผมจะนำเสนอไอเดียว่า ผมได้ใช้ template ใดบ้างในการนิเทศการศึกษาของผม

ซึ่งทุก template ที่ผมเลือกมาปรับใช้กับการนิเทศการศึกษา ผมมีฐานคิดก่อนที่จะเลือก template ใดๆ ดังนี้

1. ณ เวลานี้ผมมีวัตถุประสงค์อะไรบ้าง
2. กลุ่มเป้าหมายที่ผมต้องการสื่อสารคือใคร (ผู้บริหาร เพื่อนครู หรือนักเรียน)
3. วัตถุประสงค์ของการสื่อสารครั้งนี้ ประกอบด้วยอะไร (แจ้งเฉยๆ / แจ้งและให้ลงมือทำ)
4. ช่องทางที่ผมจะใช้สื่อสาร ผมจะใช้ช่องทางไหน (Onsite / Online)
5. ตัดสินใจว่าจะใช้ template ใดในการสื่อสารครั้งนี้

จุดเด่นของ Canva สำหรับการทำงานของผม นอกจากความหลากหลายของ template แล้วคือ

1. การทำงานด้วยความต่อเนื่อง บนอุปกรณ์ที่เรามี ขออย่างเดียวคือ อุปกรณ์ที่เรามีนั้นสามารถเชื่อมต่อกับ Internet ได้

2. งานที่เรากำลังทำนั้น เราสามารถทำงานร่วมกันกับเพื่อนของเราได้แบบ Real time โดยที่เพื่อนเรา **ไม่จำเป็นต้องนั่งทำงานในสถานที่เดียวกับเรา** อยู่ที่ไหนก็สามารถช่วยกันทำงานชิ้นนี้ร่วมกันได้ ตรงนี้ผมคิดว่าเป็นกระแสหลักสำหรับการทำงานในยุคปัจจุบัน

3. Canva สามารถเชื่อมโยงไอดีเดียวกับ Google product ที่เราคุ่นเคยได้

จุดเด่นทั้ง 3 ข้อ ผมขอสรุปเป็นภาพ และขอสืบเนื่องไปถึงประเด็นที่ว่า ผมได้นำ Canva มาประยุกต์ใช้กับการนิเทศศึกษาด้านใดบ้าง



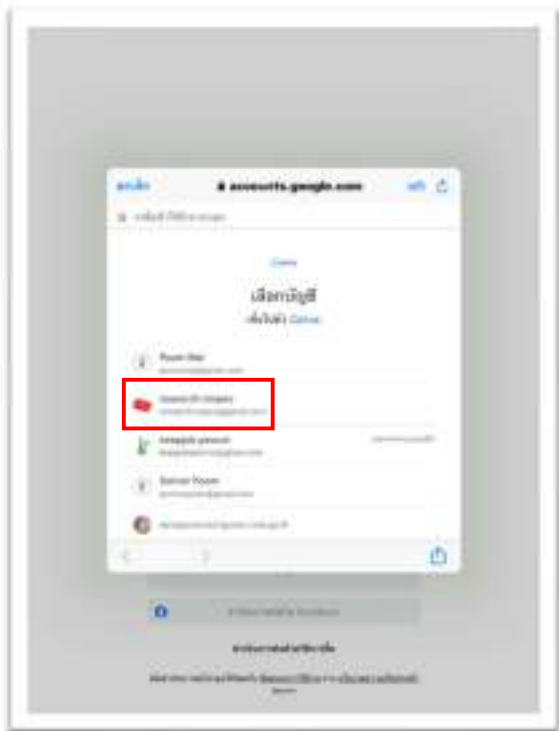
ตัวอย่างการใช้ Canva แบบเชื่อมโยงผ่าน Tablet (กรณี Ipad)



ติดตั้ง App Canva ลงใน Ipad



ดำเนินการ Log in ผ่าน Apple ID / Google / Facebook เพื่อเข้าใช้งาน Canva



เลือกบัญชีสำหรับการ Log in



เมื่อ Log in เสร็จแล้ว Canva จะมา หน้าแรก ซึ่งงานที่เราทำทั้งหมดจะ สอดคล้องกับหน้าแรกที่ปรากฏใน PC



งานที่เราทำทั้งหมดจะสอดคล้องกับ  
หน้าแรกที่ปรากฏใน PC เราสามารถ  
แก้ไขงานของเราแบบต่อเนื่องได้เลย



ตัวอย่างงานนำเสนอที่ได้ทำต่อเนื่อง  
จาก PC



เมนูที่ใช้จะมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับเมนูที่ปรากฏใน PC เราสามารถเลือกใช้ได้



Anytime Anywhere Anything นี่คือนี่คือจุดเด่นของ Canva เพราะจินตนาการของเราสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา

ตัวอย่างการใช้ Canva แบบเชื่อมโยงผ่านโทรศัพท์มือถือ (กรณี Iphone)



ติดตั้ง App Canva ลงใน Iphone



ดำเนินการ Log in ผ่าน Apple ID / Google / Facebook เพื่อเข้าใช้งาน Canva



เลือกบัญชีสำหรับการ Log in



เมื่อ Log in เสร็จแล้ว Canva จะมา หน้าแรก ซึ่งงานที่เราทำทั้งหมดจะ สอดคล้องกับหน้าแรกที่เราทำใน PC



งานที่เราทำทั้งหมด



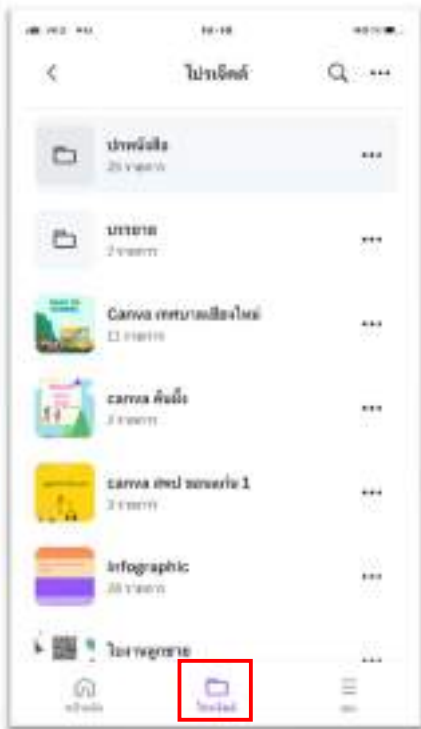
Click เลือกเมนูหน้าหลัก



ตัวอย่าง Template ที่ Canva มีให้



ตัวอย่าง Template ที่ Canva มีให้



Click เลือกเมนูโปรเจกต์



Canva จะแบ่งโปรเจกต์ออกเป็นหมวดหมู่



Click เลือกเมนู



เมนูที่แสดงออกมา มีลักษณะเหมือนกับ Canva ใน PC



Click เลือกเมนูหน้าหลัก



ตัวอย่างงานนำเสนอที่ได้ทำต่อเนื่องจาก PC



Click เลือกเพิ่มเพลง





Click เลือกลีย์เอาต์



Click เลือกงานที่เราทำต่อเนือง จะมีเมนูที่คล้ายกับเมนูใน PC ขึ้นมา





รายละเอียดงานของเรา



ปรับขนาดงานของเรา



นำเสนอผลงานของเรา



การแชร์และการ download งานของเรา



Click เลือกเมนูหน้าหลัก

ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ Canva กับการนิเทศการศึกษา

1. การสื่อสารด้วย Infographic



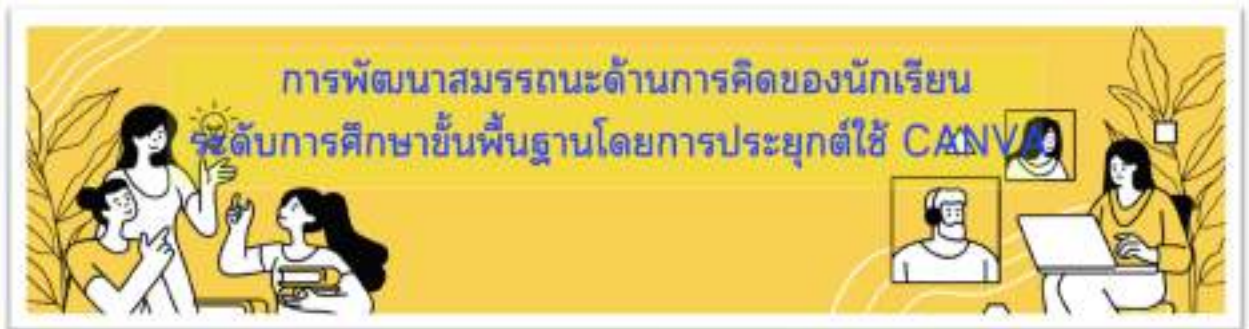
## 2.การทำเกียรติบัตร



3. การทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ



#### 4.การตกแต่ง Google Form



## 5.การทำภาพพื้นหลัง ZOOM



6.ทำแผนที่ความคิด

**LOY KRATHONG**  
กับการเรียนรู้ชั้น ป.6

**TASK 1**  
ประเพณีลอยกระทงมี  
วัตถุประสงค์เพื่อขอขมา  
การวิเศษให้ดวงพระมเหสี  
ที่เปลี่ยนไปพร้อมกับ  
ความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนาที่มีต่อ  
ประเพณีการลอยกระทง

วันจันทร์ ๓.๒๑.๒๕๖๓  
วันอังคาร ๓.๒๒.๒๕๖๓

โรงเรียนโพธิ์โพธิ์ อ.ระยอง จ.ระยอง  
โรงเรียนโพธิ์โพธิ์

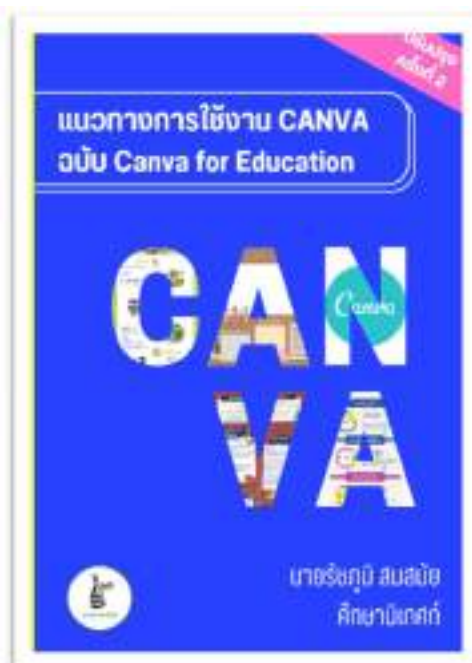
**LOY KRATHONG**  
กับการเรียนรู้ชั้น ป.6

**TASK 2**  
ฝึกนักเรียนประติมากรรมที่มีส่วน  
ประกอบและรูปประติมากรรมที่ต่อเนื่อง  
3 รูปทรง พร้อมทั้งอธิบายองค์ประกอบ  
ประติมากรรม การลอยกระทงที่มี  
ลักษณะของสิ่งของอื่น ๆ โดยมีคำศัพท์  
ภาษาต่างประเทศที่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของงานที่นำเสนอ

วันจันทร์ ๓.๒๑.๒๕๖๓  
วันอังคาร ๓.๒๒.๒๕๖๓

โรงเรียนโพธิ์โพธิ์ อ.ระยอง จ.ระยอง  
โรงเรียนโพธิ์โพธิ์

## 7. การทำปกเอกสาร



## 8.การทำ Logo group Line



## 9.การนำเสนองาน



10.การทำ clip ประกอบ Youtube channel : sornorpoom



My Channel : sornorpoom

## บทที่ 5 Canva กับการพัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียน

บทที่ 1 ผมได้กล่าวถึงลักษณะทั่วไปของ Canva บทที่ 2 ผมได้กล่าวถึงการใช้งาน Canva บทที่ 3 ผมได้แชร์ไอเดียเมนูที่ผมใช้บ่อยจำนวน 30 เมนู พอมาถึงบทที่ 4 ผมแชร์ไอเดียต่อไปว่า ผมได้นำ Canva มาประยุกต์ใช้กับการนิเทศการศึกษาในรูปแบบใดบ้าง พอมาถึงบทที่ 5 ขออนุญาตแชร์ไอเดียต่อว่า Canva สามารถพัฒนาตัวเองให้เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถพัฒนาการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียนได้อย่างไร ลองมาอ่านไอเดียของผมดูครับ

พื้นฐานการคิดของผมมาจากคำว่า การอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน ซึ่งเป็นคำที่เพื่อนครูเราได้ยินมา ตั้งแต่ปี พ.ศ.2551 เพราะ 3 คำนี้มาพร้อมกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

แต่เท่าที่ผมสังเกต เพื่อนครูจะมองว่าการอ่าน คือ การอ่านสิ่งที่เป็นตัวอักษร การคิดวิเคราะห์ คือ การเปรียบเทียบความเหมือน ความต่าง และการเขียน คือ การเขียนออกมาเป็นตัวอักษร เช่น รูปแบบรายงาน รูปแบบแผนที่ความคิด

แต่ปัจจุบันโลกการเรียนรู้เปลี่ยน เราคงไม่สามารถให้ความหมายของคำทั้ง 3 คำในแบบที่เราคุ้นเคยได้ โชคดีที่ผมมีโอกาสได้สนทนากับอาจารย์ผู้มีพระคุณกับผม

อาจารย์ได้ให้ไอเดียกับผมว่า เราควรขยายความหมายของคำว่า การอ่าน คือ การรับสาร การเขียน คือ การส่งสาร ส่วนการคิดวิเคราะห์จะเป็นตัวเชื่อมระหว่างการอ่านและการเขียน

จากไอเดียดังกล่าว ทำให้ผมนำมาต่อยอดโดยการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยตั้งคำถามกับตนเองง่ายๆ คือ สุดท้ายแล้วนักเรียนจะเจอ “หนังสือเรียน” หรือจะเจอ “Twitter”

ทุกท่านมีคำตอบ...

เมื่อเราจะรู้ที่นักเรียนจะเจออะไรในอนาคต จะดีกว่าไหม ถ้าเราเอาสิ่งที่นักเรียนจะเจอในอนาคต มาให้นักเรียนได้เจอก่อนในชั้นเรียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน

เตรียมพร้อมอย่างไร เตรียมพร้อมโดยการสอดแทรกมาตรฐาน ตัวชี้วัด สมรรถนะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียนเข้าไปในสิ่งที่นักเรียนจะเจอ

สิ่งที่นักเรียนจะเจอ ผมขอเป็นกิจกรรมที่นักเรียนทำเป็นปกติ เช่น เข้าค่ายพักแรม ทัศนศึกษา กีฬาสี หรือวันสำคัญต่างๆ เป็นต้น

หรืออาจเป็นเหตุการณ์ ข่าวสารภายนอกโรงเรียนก็ได้ เช่น ขาวน้ำท่วม ขาววัคซีน ขาวราคาน้ำมัน แผ่นป้ายโฆษณา หรือข่าวการประชุม APEC 2022 เป็นต้น

การอ่าน คือ การรับสาร การเขียน คือ การส่งสาร ส่วนการคิดวิเคราะห์จะเป็นตัวเชื่อมระหว่างการอ่านและการเขียน

แล้ว Canva จะนำมาใช้พัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียนได้อย่างไร ผมมีไอเดีย

สถานการณ์ คือ การประชุม APEC 2022 ที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายการพัฒนาได้แก่ นักเรียนชั้น ม.3

เพื่อนครูร่วมกันออกแบบงานให้นักเรียนชั้น ม.3 ได้ทำ โดยใช้ Canva ออกแบบ ดังนี้

ผมคิดว่าตรงกรอบสีแดงตรงนี้ คือ ขั้นตอนการอ่าน (รับสาร) เมื่อนักเรียนรับสาร ผมคิดว่ากระบวนการคิดขั้นสูงจะเกิดขึ้นมาทันที นั่นคือ การทำสื่อประชาสัมพันธ์ในประเด็นเกี่ยวกับ Logo งาน APEC 2022

เมื่อกระบวนการคิดขั้นสูงตกตะกอนแล้ว จะนำไปสู่การทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ตรงนี้คือการเขียน (ส่งสาร) ซึ่ง Canva จะเข้ามามีบทบาทในส่วนนี้

เราจะส่งสารด้วยรูปแบบไหนเพื่อให้ประชาชนทั่วไปเข้าใจนัยยะที่ซ่อนอยู่ของ Logo งาน APEC 2022

นักเรียน ม.3 บางคนถนัดส่งสารเป็น Infographic บางคนถนัดส่งสารเป็น Clip บางคนถนัดส่งสารเป็น Poster บางคนถนัดส่งสารเป็น Mind Map

การนำ “เนื้อสาร” ที่เกิดจากการค้นคว้า มาเรียบเรียง มาสรุป มาย่อเพื่อ “ส่งสาร” ไปถึงประชาชนทั่วไป ในรูปแบบที่ตนเองถนัด (Infographic / Clip / Poster หรือ Mind map) อันนี้คือ **การคิดขั้นสูงของจริง** เพื่อนครูสามารถดูไอเดียดังกล่าวได้ที่ภาคผนวก หน้า 102 เป็นต้นไป

และเมื่อนักเรียนทำ Infographic / Clip / Poster หรือ Mind map เสร็จแล้ว ให้นักเรียนนำเสนอกระบวนการคิดตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ว่านักเรียนมีกระบวนการคิด / วิธีคิดอย่างไร?

ในระหว่างที่นักเรียนนำเสนอ ผนวกเข้ากับการสังเกตการทำงานชิ้นนี้ของนักเรียน ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ผมเชื่อว่า เพื่อนครูจะมองเห็นสมรรถนะที่อยู่ในตัวนักเรียนอย่างชัดเจน

ส่วนการคิดเชิงการประเมินนั้น เพื่อนครูอาจชวนให้นักเรียนนำ Infographic / Clip / Poster หรือ Mind map ที่ทำเสร็จแล้ว ไปแชร์ link (Canva ทำได้) ไว้ใน Group FB เพื่อให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วยกัน comment งานของเรา เป็นการ comment ในลักษณะ **ติเพื่อก่อ** นั่นคือหลักการของ Assessment For Learning

แต่ประเด็นของการ comment เราทุกคนควรมาตกลงร่วมกันก่อนว่า การส่งสารครั้งนี้ เราจะประเมินมิติใดบ้าง? ใช้การประเมินเป็นเข็มทิศในการออกแบบ Infographic / Clip / Poster หรือ Mind map นั่นคือหลักการของ **Authentic Assessment** (ผมทำเป็น clip ทุกท่านสามารถรับชมได้ตาม QR code ด้านล่าง)

นักเรียนจะเป็นทั้ง ผู้ประเมิน และ ผู้รับการประเมิน ซึ่งเป็นสิ่งที่ครูเราควรฝึกนักเรียนตั้งแต่วันนี้ เพราะนักเรียนอยู่ในโลกของ Infographic / Clip / Poster หรือ Mind map ไม่ใช่อยู่ในโลกของหนังสือเรียน

การรู้เท่าทันสื่อ จึงควรตั้งอยู่บนฐานของ Assessment For Learning

มุมมองข้างต้น ผมเลยคิดว่า Canva สามารถพัฒนาตนเองให้เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถนำไปใช้พัฒนาการคิดขั้นสูงของนักเรียนได้ และที่สำคัญสอดคล้องกับความเป็นจริงของโลกในยุคปัจจุบันที่การส่งสารต้องเรียบง่าย กระชับ ชัดเจน ได้ใจความ และมีคุณธรรม ซึ่งจะคู่ขนานไปกับ Fake News

ประเด็น Assessment For Learning จึงควรเป็นประเด็นที่ครูและนักเรียนควรตระหนักมากกว่านี้





## ภาคผนวก

การพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดของนักเรียนโดยการประยุกต์ใช้ Canva  
วันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม พ.ศ.2565 เวลา 09.00 – 12.00 น. ผ่าน Zoom



The poster features a yellow and white color scheme. At the top left, there are five yellow dots. A small circular logo with a stylized 'C' is in the top right. The main title is in a light blue box. Below it, a green box contains the event details. The bottom left shows an illustration of a person using a laptop with a Zoom meeting overlay. A QR code is on the bottom right.

(๑)

การพัฒนาสมรรถนะด้านการคิดของ  
นักเรียนโดยการประยุกต์ใช้ Canva

แจกใบงานเรียนรู้โดย  
ศน.รัชฎี สมสมัย  
วันเสาร์ที่ 17 ธันวาคม 2565  
เวลา 09.00-12.00 น.  
ผ่านระบบ ZOOM

ลงทะเบียนได้ที่



รับชมย้อนหลังได้ที่



# ห้องเรียน Google Classroom

## เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้ Canva รุ่นที่ 2

**Canva For Education**  
Rachapoom Somsamai : kornpoom

**ตอนที่ 1 : รู้จักกับ Canva**  
Canva เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ช่วยคุณออกแบบกราฟิกได้โดยไม่ต้องมีทักษะการออกแบบมาก่อน

**ตอนที่ 2 : ฟีเจอร์ Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 3 : สมัคร Canva**  
คุณสามารถสมัคร Canva ได้ฟรีและใช้งานได้ทันที

**ตอนที่ 4 : ฟีเจอร์ Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 5 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 6 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 7 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 8 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 9 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

**ตอนที่ 10 : Canva**  
Canva มีฟีเจอร์มากมายที่ช่วยให้คุณออกแบบได้ง่ายและรวดเร็ว

youtube channel : kornpoom

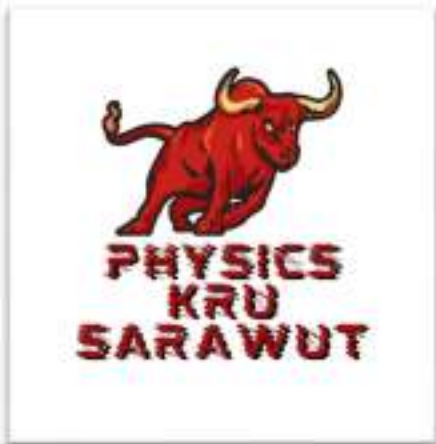
**ประกาศฉบับนี้**

ขออนุญาตเรียนเชิญเพื่อนครูทุกท่าน  
เข้าร่วมแลกเปลี่ยน IDEA ดีๆ เรื่อง  
การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนนิตยชี CANVA

ร่วมแลกเปลี่ยนที่  
GOOGLE CLASSROOM  
โดยการ SCAN QR CODE  
ที่แนบมาพร้อมนี้



ตัวอย่างชิ้นงานจากเพื่อนครูที่ร่วมเรียน Google Classroom รุ่น 1  
กิจกรรมตัวตนของเรา (ออกแบบ LOGO)



ตัวอย่างชิ้นงานจากเพื่อนครูที่ร่วมเรียน Google Classroom รุ่น 1  
กิจกรรมเส้นทางการสอน (กำหนดการสอน)

## กำหนดการสอน ออนไลน์

วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้น ป.5  
วันที่ 20 - 24 กันยายน 2564



**เรื่องการเปลี่ยนแปลงของสสาร**

วันที่ 20 กันยายน 2564  
เวลา 08.40 - 09.40 น. Google meet

**เรื่อง การหลอมเหลว**

วันที่ 21 กันยายน 2564  
เวลา 09.40 - 10.40 น. Google meet

**เรื่อง การกลายเป็นไอและการควบแน่น**

วันที่ 22 กันยายน 2564  
เวลา 08.40 - 09.40 น. Google meet



**เรื่อง การแข็งตัว**

วันที่ 23 กันยายน 2564  
เวลา 10.40 - 11.40 น. Google meet

**เรื่อง การแข็งตัว**

วันที่ 24 กันยายน 2564  
เวลา 08.40 - 09.40 น. Google meet

ติดต่อ 0817965469  
E-Mail : teerapong@baanrimit.ac.th

## การเรียนออนไลน์

### กำหนดการสอน วิชา วิทยาศาสตร์ ป.6 เดือนกรกฎาคม

1. การเรียนรู้เรื่องสารละลายและไอออน

วันที่ 7-9 กรกฎาคม  
Google meet  
วันที่ 7 - 9 ก.ค. 2564 (เรียนทางออนไลน์)

2. บทเรียนและอาหาร

- 1. บทเรียน การเปลี่ยนแปลงของสสาร (สสาร) 10.00 น. เรียน ออนไลน์
- Google meet
- วันที่ 10 - 16 ก.ค. 2564

การเปลี่ยนแปลงของสสารและไอออน

วันที่ 10-16 กรกฎาคม

การเปลี่ยนแปลงของสสารและไอออน

(มีสื่อและเอกสารประกอบ)

วันที่เรียน 10-16



การเปลี่ยนแปลงของสสารและไอออน

วันที่เรียน 10-16

การเปลี่ยนแปลงของสสารและไอออน

วันที่เรียน 10-16



3. การวัดปริมาตรของของเหลว

วันที่เรียน 17-23 กรกฎาคม

- การวัดปริมาตร BMI
- การวัดปริมาตรของเหลว
- การวัดปริมาตรของของเหลว
- Google meet
- วันที่ 17 - 23 ก.ค. 2564

4. ระบบย่อยอาหาร

- สรีรวิทยาของอาหาร (ปาก)
- หลอดอาหาร กระเพาะอาหาร ลำไส้เล็ก ลำไส้ใหญ่ ตับ ตับอ่อน ถุงน้ำดี
- ลำไส้ใหญ่ ตับอ่อน
- การดูแลรักษาอาหารในระบบย่อยอาหาร
- Google meet
- วันที่ 26-30 ก.ค. 2564







ครูประไพ อวด่าง  
วิชา วิทยาศาสตร์ ป.6  
โรงเรียนบึงบอระเพ็ดวิทยายน

# บทเรียน ONLINE วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3




- 01

เทคโนโลยี IoT  
การพัฒนาแอปพลิเคชัน  
ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการ  
พัฒนาแอปพลิเคชัน  
PROJECT


- 02

การรวบรวมข้อมูล  
การประมวลผลข้อมูล  
การใช้ซอฟต์แวร์ในการจัดการข้อมูล  
การใช้ซอฟต์แวร์ในการนำเสนอข้อมูล


- 03

การสืบค้นเพื่อหาข้อมูล  
การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล  
เหตุหลอวงปี  
การรู้เท่าทันสื่อ


- 04

การใช้เทคโนโลยีบนเทคโนโลยี  
กฎหมายคอมพิวเตอร์  
ลิขสิทธิ์







KRUNOPPAWAN KAMONPRIDAGUL



## กำหนดการสอน

รายวิชาคณิตศาสตร์ 1 รหัสวิชา ค31101  
**การดำเนินการของเซต**  
 วันที่ 9 - 13 สิงหาคม 2564

ยูเนียน

**9 สิงหาคม 2564**  
สอนเนื้อหาเซตกับยูเนียน ZOOM



Zoom: @UJ



YouTube: @math-ada



LINE: @math-ada

อินเตอร์เซกชัน

**10 สิงหาคม 2564**  
สอนเนื้อหาเซตกับอินเตอร์เซกชัน ZOOM



Zoom: @UJ



YouTube: @math-ada



LINE: @math-ada

ผลต่างของเซต

**11 สิงหาคม 2564**  
สอนเนื้อหาเซตกับผลต่างของเซต ZOOM



Zoom: @UJ



YouTube: @math-ada



LINE: @math-ada

คอนพลีเมนต์ของเซต

**13 สิงหาคม 2564**  
สอนเนื้อหาเซตกับคอนพลีเมนต์ของเซต ZOOM



Zoom: @UJ



YouTube: @math-ada



LINE: @math-ada



เรียนรู้อะไรก็สนุก PLAY AND LEARN BY... KRUAJIN



ตัวอย่างชิ้นงานจากเพื่อนครูที่ร่วมเรียน Google Classroom รุ่น 1  
กิจกรรมออกแบบการสอน (แผนการสอน)

**แผนการสอน**

ชั้น: อนุบาล 3      หน่วยการเรียนรู้ : สัตว์ใต้ท้องทะเล      วันที่: 9 สิงหาคม 2564

หัวข้อ: ชนิดของสัตว์ใต้ท้องทะเล      บทเรียนที่ : 1 ชื่อของสัตว์ทะเล

สาระสำคัญของบทเรียน: สัตว์แต่ละประเภทแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด การหาหิน และแหล่งที่อยู่อาศัยที่แตกต่างกัน การศึกษา และทำความเข้าใจลักษณะของสัตว์ต่าง ๆ จะช่วยให้ดูแลสัตว์เหล่านั้นได้ดี

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่จำเป็น:   
 - สื่อภาพสัตว์ที่อยู่ใต้ทะเล  
 - แต่ละชนิด หนังสือนิทานเกี่ยวกับสัตว์ใต้ทะเล

วัตถุประสงค์การเรียนรู้: เพื่อให้นักเรียนมีความ  
 เข้าใจเกี่ยวกับชื่อของสัตว์ที่อยู่ในทะเลแต่ละ  
 ประเภท สามารถนำไปป็นชิ้นใช้ในอีวีประจําวันได้

โครงสร้าง / กิจกรรม กิจกรรมเสริมประสบการณ์

ขั้นที่ 1 : เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์แต่ละประเภท โดยร่วมกันเล่นเกมปริศนาคำทาย

ขั้นที่ 2 : ครูนำบัตรภาพสัตว์ทะเล มาให้นักดูและบอกชื่อสัตว์แต่ละชนิด ครูให้นักเลือกภาพสัตว์ทะเลที่ตัวเองชอบและบอกชื่อของสัตว์ทะเล

ขั้นที่ 3 : เด็กและครูสนทนาร่วมกันอีกครั้งเกี่ยวกับชื่อของสัตว์ทะเล

การประเมิน

- สังเกตการบอกชื่อสัตว์ทะเลแต่ละชนิด
- การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

# Lesson Plan

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2 - 31 สิงหาคม 2564

หน่วยที่ 3 งานทัศนศิลป์ไทยและสากล

ศิลปะสากล

### มาตรฐาน ศ 1.2

เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

#### ศิลปะสากล

- ศิลปกรรมตะวันตกสมัยก่อนประวัติศาสตร์
- ศิลปกรรมตะวันตกสมัยประวัติศาสตร์ยุคโบราณ

#### ศ1.2ม3/2

เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ ในสมัยก่อนสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล เข้าใจการเปลี่ยนแปลงและ พัฒนาการของงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น แต่ละยุคสมัย เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและ สามารถเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ ที่มาจากยุคสมัยและวัฒนธรรมต่าง ๆ

### การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ :

- นักเรียนศึกษาจากสื่อ เรื่อง ศิลปะสากล (พร้อมครูผู้สอนบรรยายเนื้อหาเพิ่มเติมเรียนรู้ร่วมกัน)
- นักเรียน เขียนบรรยายโดยนำความรู้เรื่อง ศิลปะสากล เป็นแผนที่ความคิด (Mind Mapping) ในสมุดบันทึกของนักเรียน 1 เล่ม หรือบันทึกใน IPAD ของนักเรียนตกแต่งให้เรียนร้อยสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์
- นักเรียนฝึกปฏิบัติการสร้างงาน " จิตรกรรมฝาผนังชียิปต์ " ออกแบบงานทัศนศิลป์แบบ 2 มิติ ลักษณะชิ้นงาน จิตรกรรมฝาผนังแบบชียิปต์ มีการติดเส้นชิ้นงานตามรูปแบบของผนังชียิปต์ โดยเลือกใช้หลักการออกแบบ เทคนิค วัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการที่เหมาะสม ในกระดาษ 100 ปอนด์ขนาด A4 พร้อมเขียนระบุแนวความคิดของผลงานนักเรียน

#### บันทึกหลังการสอน :

#### ลงชื่อครูผู้สอน :

.....





# แผนการจัดการเรียนรู้

วิชาเทคโนโลยี 3 1 23105 / ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด  
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลิขสิทธิ์ / เวลาเรียน 2 คาบ  
คุณพวกรณ กมลปรีดากุล

## จุดประสงค์ นักเรียน (สามารถ)



อธิบายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ได้



ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์



เห็นประโยชน์ของลิขสิทธิ์

## กิจกรรมการเรียนรู้



### ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันจากคลิปวิดีโอ
2. นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสนทนา แลกเปลี่ยนเรียนรู้



### ขั้นสอน/ขั้นกิจกรรม



1. แบ่งกลุ่มนักเรียนทำกิจกรรมบทบาทสมมติ



2. ให้สมาชิกในแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติ เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์



3. นักเรียนร่วมกันโหวตกลุ่มที่แสดงบทบาทสมมติได้ดีที่สุด

### ขั้นสรุป



1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกันเกี่ยวกับเรื่องของลิขสิทธิ์



การประเมินผล  
นักเรียนอยู่ในระดับใด



บันทึกหลังการสอน

.....  
.....  
.....

นางนพวรรณ กมลปรีดากุล  
ครูผู้สอน

# แผนการสอน



ชั้นป5

วิชาดนตรี

วันที่ 23 สิงหาคม 2564

หัวข้อ:ขับขานเสียงเพลง

บทเรียนที่ 5

เรื่องที่เน้นและเป้าหมายของบทเรียน: สามารถร้องเพลงไทยหรือเพลงสากลหรือเพลงไทยสากลที่เหมาะสมกับวัย



อุปกรณ์การเรียนที่จำเป็น: โทรศัพท์มือถือ  
แอฟพลิเคชั่น Tiktok



วัตถุประสงค์การเรียนรู้: ผู้เรียนสามารถร้องเพลงไทยหรือสากลได้เหมาะสมกับวัย

โครงสร้าง / กิจกรรม:

- 1.ผู้เรียนศึกษาหลักการขับร้องเพลงไทยจากคลิปวิดีโอที่ครูมอบหมาย
- 2.ผู้เรียนเริ่มฝึกร้องเพลง จาก เว็บไซต์ Youtube โดยเลือกเพลงที่ตนเองชื่นชอบ
- 3.ผู้เรียนเริ่มนำเสนอผลงาน โดยการถ่ายคลิปวิดีโอจากกล้องโทรศัพท์มือถือ หรือ บันทึกในแอฟพลิเคชั่น Tiktok
- 4.ให้ผู้เรียนส่งคลิปหรือสิ่งวิดีโอ มายัง ช่องทางการสื่อสารโซเชียลมีเดีย ของคุณครู เช่น Facebook หรือ Line
- 5.ช่องทางการส่งงาน <https://www.facebook.com/noinoia.trombone>  
ID line : krunoia  
Phone : 0914-793378

การประเมิน:

- 1.เกณฑ์ ดีมาก ผู้เรียนขับร้องเพลงได้ถูกต้องตามเนื้อร้องและจังหวะของเพลง และแสดงท่าทางการร้องเพลงได้ถูกต้องตามหลักการขับร้องเพลง
- 2.เกณฑ์ ดี ขับร้องเพลงได้ค่อนข้างถูกต้องตามเนื้อร้องและจังหวะของเพลง และแสดงท่าทางการร้องเพลงได้ถูกต้องตามหลักการขับร้องเพลง
- 3.ขับร้องเพลงได้ค่อนข้างถูกต้องตามเนื้อร้องและจังหวะของเพลง แต่แสดงท่าทางการร้องเพลงไม่ถูกต้องตามหลักการขับร้องเพลง

ตัวอย่างชิ้นงานจากเพื่อนครูที่ร่วมเรียน Google Classroom รุ่น 1  
กิจกรรมมอบหมายงาน (ใบงาน)

แม่ ก กา

ใบงาน  
แม่ ก กา

ให้นักเรียนเขียนคำในแม่ ก กา  
ตามประเภทที่กำหนดให้

ชื่อผลไม้

ชื่อสิ่งของ

ชื่อสัตว์

ชื่อผัก

หากฉันสามารถเป็นคำได้กี่คำ ฉันจะเป็น...

ฉันอยากค้นหาไป... ฯลฯ

ชื่อ \_\_\_\_\_ ชั้น & เลข \_\_\_\_\_ วันที่ \_\_\_\_\_

# PHASES OF THE MOON

ให้นักเรียนระบายสีเฟสของดวงจันทร์ต่อไปนี้

FIRST  
QUARTER



WAXING  
GIBBOUS



WAXING  
CRESCENT



FULL  
MOON



NEW  
MOON



WANING  
GIBBOUS



WANING  
CRESCENT



LAST  
QUARTER



ชื่อ-สกุล.....ห้อง.....เลขที่.....

# ใบงาน .. ประเภทแอปพลิเคชัน



## คำชี้แจง

ให้นักเรียนหาข้อมูลเกี่ยวกับ แอปพลิเคชันด้านการศึกษา ด้าน  
สาธารณสุข ด้านความบันเทิง พร้อมยกตัวอย่างแอปพลิเคชันแต่ละด้าน

ประเภทแอปพลิเคชัน	รายละเอียด	ตัวอย่าง
แอปพลิเคชัน ด้านการศึกษา		
แอปพลิเคชัน ด้านสาธารณสุข		
แอปพลิเคชัน ด้านความบันเทิง		

ตัวอย่างชิ้นงานของนักเรียนชั้น ม.3

เรื่อง สรุปความรู้ที่ได้รับจากการไปศึกษาเรียนรู้ ณ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร อ.แมริม



# ดาราศาสตร์

## สรุป

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดาราศาสตร์รวมทั้งการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและวางแผนคดีที่คดีคือการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์-ดาราศาสตร์และได้ฝึกชาวอวกาศในท้องฟ้า(อาทิตย์ ดาวฤกษ์ดาวเคราะห์ ดาวหางและดาราจักร)รวมทั้งปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นนอกชั้นบรรยากาศของโลกโดยฝึกชาวเกี่ยวกับวิวัฒนาการโลกขดและการถ่ายภาพทางเคมีทางอวกาศ (อวกาศของวัตถุท้องฟ้า)



## ฐานที่สี่บอบและเหตุผล

การสร้างกระจกกล้องโทรทรรศน์

เพราะเป็นฐานที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างกระจกกล้องโทรทรรศน์ได้ชัดเจน



## นาฬิกาแดด

เพราะเป็นฐานที่สนใจไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องจึงได้เข้าใจและเรียนรู้ได้จากฐานนี้



## การรวมสีของแสง

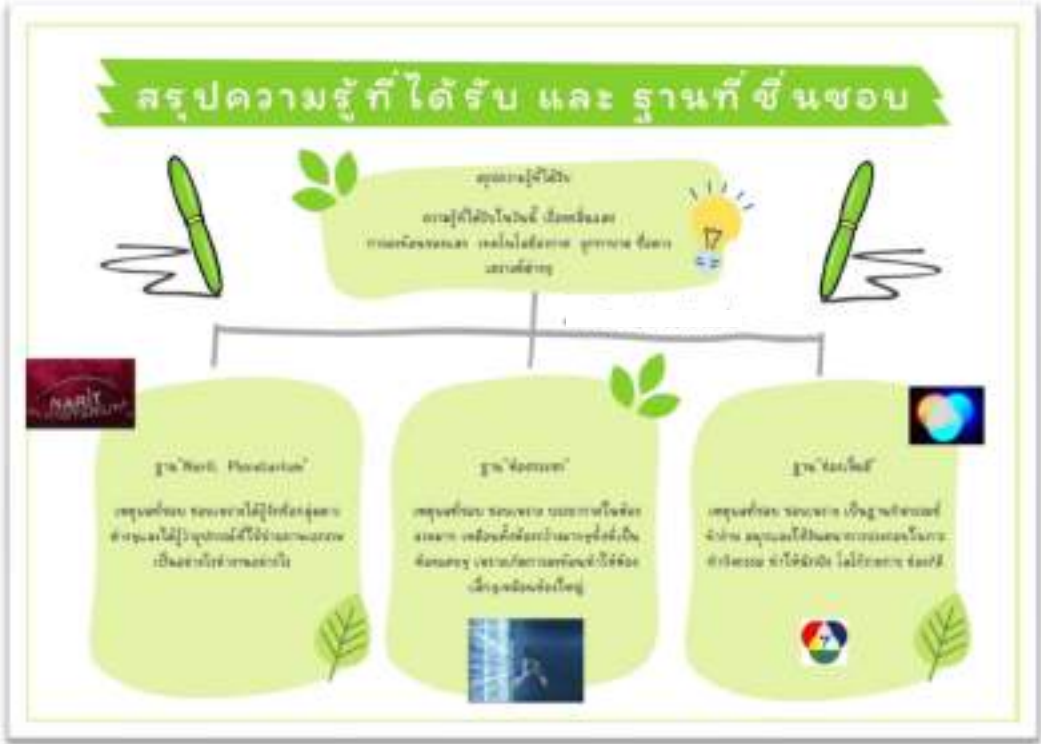
เพราะได้เข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการรวมสีของแสงมากขึ้น



## ความประทับใจ

การได้เรียนรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์ที่ใกล้ชิดและการได้เข้าไปนอนดูดาวที่หน้าตื่นเต้นและได้ความรู้เกี่ยวกับมันยิ่งขึ้น





## สรุปความรู้ที่ได้รับ และ สถานที่ที่ชอบ

**ฐานที่ชอบ 3 ฐาน**

ฐาน "Meteorite"

เหตุผลเพราะว่า เราได้เรียนรู้  
อุกกาบาตต่างๆได้อย่างสมบูรณ์



**ฐานที่ชอบ**

**CUTE**

ความรู้ที่ได้รับ ในการไปศึกษา  
นอกสถานที่ เรื่อง กลิ่นของแสง  
การสะท้อนของแสง เทคโนโลยีอวกาศ  
อุกกาบาต และ ชื่อดาวเคราะห์ต่างๆ

ฐาน "Harit Planetarium"

เหตุผลเพราะได้รู้จักชื่อดาวต่างๆ  
และได้รู้จักด้วยว่าดาวนั้นจะเกิดขึ้น  
เมื่อไหร่บ้าง?



ฐาน "นิทรรศการศาสตร์"

เหตุผลเพราะ เป็นฐานที่ทำรูปแล้ว  
ดูสวยดูหล่อ



**สรุปความรู้ที่ได้รับ**  
 ความรู้ที่ได้รับวันนี้ เรื่องคลื่นแสง การสะท้อนของแสง เทคโนโลยีอากาศ อุณหภูมิ ซึ่งสาระความรู้ต่างๆ

**ฐาน กล้องตรวจจับความร้อน**  
 เหตุผลที่ชอบ เป็นแสงที่สามารถ จับความร้อนได้ดี ในเวลาเราอยู่ที่มืดๆ

**ฐาน ช่อง7เอชดี**  
 เหตุผลที่ชอบเพราะ เป็นฐานที่ทำงาน และใช้สีมาผสมกันทำให้รู้ว่า สีไหนผสมได้สีไหน และเป็นโลโก้ ช่อง7เอชดี

**ฐาน ห้องกระจก**  
 เหตุผลที่ชอบ บรรยากาศในห้องสวยงาม เหมือนเป็นห้องที่กว้าง ทั้งที่เป็นห้องแคบๆ

**1. ความรู้ที่ได้รับ**

- 1) ได้เรียนรู้การเอาตัวรอดจากฐานเอาตัวรอด
- 2) ได้เรียนรู้เรื่องระบบดาวสุริยะ ตำแหน่งดาว

**2. ฐานที่ประทับใจ**

- 1) ฐานเอาตัวรอด
- 2) ฐานเครื่องบิน
- 3) ฐานอินฟราเรด

**3. ความประทับใจที่ไปดาวอังคาร**

- 1) สถานที่ สถานที่ภายนอกอุณหภูมิต่ำไม่สูง กว้างขวาง ทำให้เห็นธรรมชาติได้เต็มที่ สถานที่ด้านโผล่มีอากาศ แอร์ฟูลซ่า
- 2) ความรู้ที่ได้รับ เจออะไรที่แปลกใหม่ ความรู้เยอะมาก ได้ดาวเคราะห์ด้วย
- 3) ห้องโถง ความรู้แน่นๆ แอร์น้ำๆ ปลอดภัยคนรวยที่อยู่บ้านอนุสาวรีย์

# ดาราศาสตร์

## สรุปความรู้ที่ได้รับ

ได้เห็นอะไรหลายอย่างเกี่ยวกับดาราศาสตร์และได้ศึกษาความรู้ความเข้าใจดาราศาสตร์รวมทั้งการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิทยาศาสตร์-ดาราศาสตร์ และนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

## ฐานความรู้ที่ลงขั้นขอบและเหตุผล

### 1. การรวมสีของแสง

เพราะได้เรียนรู้ว่าแสงสีปฐมภูมิ คือ แสงสีพื้นฐานซึ่งมี 3 สี ได้แก่ แสงสีแดง แสงสีเขียว และแสงสีน้ำเงิน เมื่อนำแสงสีปฐมภูมิมาผสมกัน จะเกิดเป็นสีอื่นๆอีก

### 2. นาฬิกาแดด

เพราะได้เรียนรู้ว่านาฬิกาแดด คือ เครื่องมือใช้สำหรับวัดเวลาในตอนกลางวันจากตำแหน่งของดวงอาทิตย์ โดยทั่วไปจะสร้างเป็นวัตถุอย่างหนึ่งเรียกว่าโนมอน ให้อยู่ตั้งอยู่บนฐาน เมื่อแสงแดดตกกระทบโนมอนจะทำให้เกิดเงาตกลงไปบนฐาน แล้วอ่านค่าเวลาจากฐานนั้นซึ่งมีขีดบอกเวลากำกับอยู่

### 3. กาแล็กซีทางช้างเผือก

เพราะได้เรียนรู้ว่ากาแล็กซี (Galaxy) หรือ ดาราจักร หมายถึง อาณาจักรของดาว กาแล็กซีหนึ่งๆ ประกอบด้วยแก๊ส ฝุ่น และดาวฤกษ์และดาวเคราะห์หลายแสนล้านดวง กาแล็กซีมีขนาดประมาณหมื่นล้านถึงแสนล้านปีแสง กาแล็กซีของเราชื่อ "ทางช้างเผือก" (The Milky Way Galaxy)

## ความประทับใจ

ความประทับใจของฉันทือการได้ไปศึกษาเกี่ยวกับดาราศาสตร์ที่นำตื่นตาตื่นใจและการได้อนุเคราะห์ทำให้ฉันเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในนอกโลกมันเป็นอะไรที่พิเศษมากจริงๆที่ได้เห็นการจินตนาการของดวงดาวเป็นรูปต่างๆ

## ความรู้ที่ได้รับจากการไปทัศนศึกษาที่ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร

ได้เห็นจันดาวเทียมและเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นให้  
ไปสำรวจดาวเคราะห์แต่ละดวงได้รู้การเกิดข้างขึ้นข้าง  
แรมและน้ำขึ้นน้ำลงและอีกทั้งยังได้รู้น้ำหนักตัวเองเมื่อ  
ไปอยู่บนดวงดาวอื่น ๆ รู้วิธีการแยกทิศเหนือ ได้ ออก ตก  
จากการดูดาวได้รู้จักหมู่ดาวแต่ละหมู่บนท้องฟ้า  
แต่ได้เข้าชมท้องฟ้าจำลอง



ความประทับใจ 

ได้เห็นเอกภพของจริงมีฐานและเกมต่างๆให้เราได้เล่น  
และทำให้เรารู้ว่านอกโลกของเรานั้นยังมีอีกหลายอย่างที่ยัง  
ไม่รู้ ทำให้เราสนใจในเรื่องดาราศาสตร์มากขึ้น

ฐานที่ชอบ

ทำไมต้องดูดาว  
ในที่มืด?



ชอบฐานนี้เพราะ  
ได้เห็นดวงตา  
ของตัวเองและ  
เพิ่งรู้ว่ามันสวย  
ขนาดนี้

Solar  
System



ชอบฐานนี้เพราะ  
ทำให้เราได้เห็น  
ยานอวกาศที่  
มนุษย์ ส่งไป  
สำรวจดาวแต่ละ  
ดวง

รังสีอินฟราเรด



ชอบฐานนี้เพราะได้  
ส่องเห็นตัวเอง และ  
รูปที่ถ่ายออกมาก็  
สวยดี  
แปลกตา

# ดาราศาสตร์

## สรุปความรู้ที่ได้รับ

มีความรู้ความเข้าใจดาราศาสตร์รวมทั้งการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์-ดาราศาสตร์ และได้ ศึกษาวัตถุในท้องฟ้า (อาทิ ดาวฤกษ์ ดาวเคราะห์ ดาวหาง และดาวจีคร) รวมทั้งปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนอกชั้นบรรยากาศของโลก โดยศึกษาเกี่ยวกับ วัฒนาการ ลักษณะทางกายภาพ ทางเคมี ทางอุณหภูมิตามวิทยา และการเคลื่อนที่ของวัตถุท้องฟ้า

## ฐานความรู้ที่จับยื่นขอบและเหตุผล

1.การสังเกตกลุ่มดาวบนท้องฟ้า



เพราะว่าได้เรียนรู้ดาวมีระยะห่างจากโลกมีความต่างที่ไม่เท่ากันและได้สังเกตกลุ่มดาวบนท้องฟ้าที่แบบจำลองทำไว้ให้เข้าใจมากขึ้น

2.นำขึ้นน้ำลง



เพราะว่ามีผู้เจ้าหน้าที่ให้ความรู้ที่เข้าใจเราเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับน้ำขึ้นน้ำลงและยังได้ลองทำกิจกรรมเกี่ยวกับน้ำขึ้นน้ำลงอีก

3.ทำไมท้องฟ้าถึงเป็นสีฟ้า



เพราะว่า เราได้คลายความสงสัยว่าทำไมท้องฟ้าถึงเป็นสีฟ้าจากการศึกษาเกี่ยวกับฐานนี้

## ความประทับใจ

ความประทับใจของฉันทือการได้เรียนรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์ที่ใกล้ชิดและยังได้เข้าไปนอนดูดาวที่น่าตื่นเต้น

# ระบบสุริยะของเรา

## สรุปความรู้ที่ได้

การที่โล่งเห็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้ความรู้จากดาร ไปเรียนรู  
ณ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร ที่จังหวัดเชียงใหม่และจากรเจ้าชช  
ทอระฟ้าจำลองที่มีการอธิบายภาพจากดวงฟ้าและดูขลุ่ยดาวแต่ละดวง  
จากรเรียนรูว่าโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

## ฐานความรู้ที่ชื่นชอบ



### ระบบสุริยะ

เพราะ ได้รู้ถึงดาวเคราะห์ระบบ  
สุริยะว่ามีดาวอะไรบ้างและ  
โคจรรอบดวงอาทิตย์



### การเปลี่ยนแปลงน้ำขึ้น-น้ำลง

เพราะ ได้เข้าใจว่าดวงจันทร์มี  
อิทธิพลต่อความเปลี่ยนแปลงน้ำ  
ขึ้นน้ำลง



### วงโคจรของ

เพราะ การแสดงภาพของวงโคจร  
ของดาวเคราะห์ในระบบสุริยะที่  
ชัดเจน

## ความประทับใจ

ณ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร

ได้ความรู้จากสิ่งใหม่ๆที่ซึ่งไม่เคยได้เรียน  
ได้เห็น ได้จับ และทดลองสิ่งต่างๆ

# ระบบสุริยะ ของเรา

## ความรู้ที่ได้รับ



การที่ได้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่ได้ความรู้จากการ์ ไปรษณีย์  
ณ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร และการ์เขาสหภาพฟ้าจำลอง  
การ์อธิบายภาพจากท้องฟ้าและกลุ่มดาวแต่ละดวง  
อยู่ไหนตำแหน่งไหนและจะเกิดขึ้นเมื่อไหร่

## ฐานความรู้ที่ชื่นชอบ



ระบบสุริยะ  
ได้รู้จักดาวต่างๆ



หลุมดำ  
ได้รู้ว่าหลุมดำนั้นเกิดจาก  
อะไรและมีการเปลี่ยนแปลง  
อย่างไร



รังสีเอกซ์พาราเรต  
ได้รู้ถึงว่าวัตถุสิ่งใดบอกระดับ  
หรือโมบอกระดับ

## ความประทับใจ

ณ อุทยานดาราศาสตร์สิรินธร

ได้ความรู้จากสิ่งใหม่ๆ ได้เห็นได้จับ  
และทดลองสิ่งต่างๆ





# ดาราศาสตร์



## สรุป

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดาราศาสตร์รวมทั้งการนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์-ดาราศาสตร์และได้ศึกษารัตนุโทษ่งฟ้า(อาทิตย์ ดาวฤกษ์ดาวเคราะห์ ดาวหางและดาวจันทร)รวมทั้งปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่างๆที่เกิดขึ้นนอกชั้นบรรยากาศของโลกโดยศึกษาเกี่ยวกับวิวัฒนาการลักษณะทางกายภาพทางเคมีทางอุณหภูมิตฤษฎีและการเคลื่อนที่ของวัตถุท้องฟ้า

## ฐานที่นิยมชอบและเหตุผล

### นาฬิกาแดด



เพราะเป็นฐานที่หนูไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ซึ่งได้เข้าใจและเรียนรู้ได้จากฐานนี้

### การสร้างกระจกกล้องโทรทรรศน์

เพราะเป็นฐานที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างกระจกกล้องโทรทรรศน์ได้ชัดเจน



### การรวมสีของแสง

เพราะได้เข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องการรวมสีของแสงมากขึ้น



## ความประทับใจ

การได้เรียนรู้เกี่ยวกับดาราศาสตร์ที่ใกล้ชิดและการได้เข้าไปนอนดูดาวที่หน้าตื่นเต็นและได้ควาทรู้เกี่ยวกับมันยิ่งขึ้น



Clip VDO เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้ Canva  
ที่ได้ดำเนินการจัดทำรวม 9 ตอน  
Youtube Channel : sornorpoom



การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูจำนวน 5 หลักสูตรผ่าน Zoom  
สามารถรับชมย้อนหลังได้



## ประวัติผู้เรียบเรียง

เกิดและเติบโตในช่วงชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษาที่จังหวัดนครสวรรค์ หลังจากนั้นเดินทางมาศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งระดับปริญญาตรี และปริญญาโท พอเรียนจบก็สอบบรรจุเข้ารับราชการครู ณ โรงเรียนบ้านดอยช้าง อ.แม่สรวย จ.เชียงราย ต่อเนื่องมาถึงโรงเรียนบ้านหนองเขียว อ.เชียงดาว จ.เชียงใหม่ สถานที่ที่หล่อหลอมความเป็นครูคอยให้กับผม

ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศึกษานิเทศก์ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดเชียงใหม่ ศึกษานิเทศก์ที่ปฏิบัติตนบนประสบการณ์ของการเป็น “ครูคอย”

ส่วนตัวมีความสนใจในเรื่องของการวิจัยในชั้นเรียน การวัดและประเมินผลในชั้นเรียน และเรื่องอื่น ๆ ที่นำมาสนับสนุนเรื่องที่สนใจทั้ง 2 เรื่องหลักได้ เมื่อได้ประเด็นที่สนใจแล้ว ผมจะพยายามเรียนรู้เพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลาด้วยวิธีการที่หลากหลาย ทั้งนี้ตามที่โอกาสจะเอื้ออำนวย

เรียนรู้ รวบรวม เรียบเรียง และถ่ายทอด เพื่อขยายผลในวงกว้างในลักษณะของ “นักเล่าเรื่อง”

รูปแบบของการเล่าเรื่อง เช่น เล่าเรื่องผ่านตัวอักษร เล่าเรื่องผ่าน Clip VDO เล่าเรื่องผ่านการบรรยาย และเล่าเรื่องผ่าน Infographic

ตั้งใจว่าจะเล่าเรื่องบนฐานของวิชาชีพศึกษานิเทศก์ต่อไป ด้วยความรัก ศรัทธา และเชื่อมั่นในวิชาชีพ ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้โอกาสไปเล่าเรื่องเสมอมา

ขอบคุณครับ

Social Media

[www.facebook.com/ศน.รัษฎุมิ สมสมัย](https://www.facebook.com/ศน.รัษฎุมิ สมสมัย)

[www.sornorpoom.wordpress.com](https://www.sornorpoom.wordpress.com)

[www.youtube.com/c/sornorpoom](https://www.youtube.com/c/sornorpoom)

[www.instagram.com/sornorpoom](https://www.instagram.com/sornorpoom)

[www.tiktok.com/sornorpoom](https://www.tiktok.com/sornorpoom)



CANVA

KRU

CAN

DO

