

คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

รายวิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ ๓ (Canva) รหัสวิชา ง22201
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๑

เวลา ๒๐ ชั่วโมง
๐.๕ หน่วยกิต

ศึกษาความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิก หลักการ วิธีการออกแบบกราฟิก คือ เส้น,รูปทรง,สีและตัวอักษร ในการสร้างงานกราฟิก ประเภทของไฟล์ภาพ การออกแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์ (โลโก้) ด้วยโปรแกรมCanva เบื้องต้น รู้จักเครื่องมือพื้นฐานต่าง ๆ และคำสั่งลัดภายในโปรแกรม Canva การแทรกรูปภาพ การตกแต่งและการลงสี การสร้างข้อความ การจัดวางรูปแบบโลโก้ (Logo)

เพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการใช้เครื่องมือด้วยโปรแกรม Canva การใช้องค์ประกอบหลัก ๆ ในการสร้างงานกราฟิก ประเภทของไฟล์ภาพ การออกแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์(โลโก้) ด้วยโปรแกรมCanva เบื้องต้น รู้จักเครื่องมือพื้นฐานต่าง ๆ และคำสั่งลัดภายในโปรแกรม Canva การแทรกรูปภาพ การตกแต่งและการลงสี การสร้างข้อความ การจัดวางรูปแบบโลโก้ (Logo)

เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดสร้างสรรค์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับชิ้นงานของจนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการเรียนรู้

๑. มีความเข้าใจ หลักการใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์กราฟิกได้
๒. อธิบายประโยชน์และความหมายของโปรแกรม Canva ได้
๓. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Canva ได้
๔. อธิบายหลักการใช้เครื่องมือพื้นฐานในการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Canva ได้

รวม ๔ ผลการเรียนรู้

โครงสร้างรายวิชา คอมพิวเตอร์ประยุกต์ (Canva)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

เวลา ๒๐ ชั่วโมง

คะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน

หน่วยการเรียนรู้ที่	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
๑	มีความเข้าใจ หลักการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	-รู้จักประเภทของงานกราฟิก ความหมายและการนำไปใช้ -รู้จักองค์ประกอบหลัก ๆ ของงานกราฟิก ความหมาย และการนำไปใช้ -รู้จักประเภทของไฟล์ภาพ ความหมายและการนำไปใช้	พื้นฐานงานกราฟิก	๕	๒๐
๒	รู้จักโปรแกรมต่าง ๆ ในการใช้สร้างชิ้นงาน	-แนะนำนักเรียนถึงโปรแกรมที่สามารถนำมาใช้ออกแบบชิ้นงานได้	มารู้จักโปรแกรมต่าง ๆ กันเถอะ	๒	๑๐
สอบกลางภาค	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒		-	๑	๒๐
๓	อธิบายหลักการใช้เครื่องมือในการสร้างงานต่าง ๆ	-อธิบายและสาธิตการใช้เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม -อธิบายและสาธิตการใช้เครื่องมือองค์ประกอบหลัก ๆ ในโปรแกรม -อธิบายการสร้างเครื่องหมายสัญลักษณ์ (โลโก้) ด้วยเครื่องมือภายในโปรแกรม -อธิบายการสร้าง Logo design ด้วยเครื่องมือภายในโปรแกรม	การประยุกต์ใช้โปรแกรม Canva (บทต้น)	๕	๑๐

หน่วยการเรียนรู้ที่	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
๔	อธิบายหลักการใช้เครื่องมือในการสร้าง VDO ภายในโปรแกรม Canva ได้	-อธิบายการตั้งค่า VDO และการเลือกเทมเพลตต่าง ๆ ภายในโปรแกรมเพื่อสร้าง VDO ขึ้นมา	การประยุกต์ใช้โปรแกรม Canva (บทปลาย)	๖	๒๐
สอบปลายภาค	หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔		-	๑	๒๐
รวม				๒๐	๑๐๐