



ความสำคัญขององค์ความรู้

เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความสามารถในการแสดงทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ตามทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของตนเองในด้านการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อสร้างสื่อสำหรับใช้ประชาสัมพันธ์ นำเสนองาน ต่อยอดไปถึงการเข้าร่วมการแข่งขันในโอกาสต่าง ๆ
3. เพื่อประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาโปรแกรมที่สามารถใช้ในการวาดภาพ และสร้างงานการ์ตูนได้
2. ฝึกฝนการใช้เครื่องมือในโปรแกรม ฝึกปฏิบัติวาดภาพในแบบที่ตนเองสนใจ
3. สร้างชิ้นงานตามเวลาและโอกาสต่าง ๆ เช่น ภาพประกอบในการจัดป้ายนิเทศ ฯลฯ
4. เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น facebook ฯลฯ

ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

สามารถวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างสื่อกราฟิกและสามารถนำไปใช้ได้จริง ส่งผลให้มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก เชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ มีการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถต่อยอดในการสร้างอาชีพในอนาคตได้

ปัจจัยความสำเร็จ

สนใจ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน หมั่นฝึกฝน ลงมือปฏิบัติสร้างงานจริง พัฒนานตนเองด้วยการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ต่างๆ และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากครอบครัว โรงเรียน

บทเรียนที่ได้รับ

การวาดภาพหรือสร้างงานในแต่ละครั้ง ต้องออกแบบ วางแผน เขียนสตอรี่บอร์ด เพื่อให้การทำงานเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการเลือกใช้สีที่เหมาะสม และหาเทคนิครูปแบบการสร้างงานแต่ละชิ้นให้น่าสนใจ

การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ

- รางวัลชนะเลิศ การวาดภาพในการแข่งขันกิจกรรมวิชาการสี ปีการศึกษา 2562
- โล่สดผ่านโซเชียลมีเดียสถิติการวาดภาพต่าง ๆ
- การได้รับความไว้วางใจจากเพื่อน ๆ ให้วาดภาพสำหรับใช้ในการจัดป้ายนิเทศในโอกาสต่าง ๆ

