

## CANVA FOR EDUCATOR

<b>Sasaran</b>	Pegawai Perkhidmatan Pendidikan / Guru
	Pertengahan <b>JUSTIFIKASI:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● bengkel ni bukan sangat basic sampai setakat kenal antaramuka sahaja</li><li>● ada elemen <b>penghasilan bahan PdPC</b></li><li>● ada <b>aplikasi prinsip reka bentuk</b></li><li>● ada <b>integrasi AI dalam Canva</b></li><li>● ada tugas yang perlu dimurnikan dan dihantar melalui <b>Google Classroom</b></li></ul>
<b>Fokus</b>	Pembelajaran praktikal, pembinaan draf awal bahan PdPC, dan penghantaran tugas akhir melalui Google Classroom

### 1. Pengenalan

Bengkel ini dirangka untuk memperkasa peserta dengan kemahiran asas penggunaan Canva for Education dalam menghasilkan bahan pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik, tersusun dan relevan dengan keperluan murid masa kini. Pelaksanaan bengkel memberi penekanan kepada latihan secara praktikal, iaitu peserta akan mengikuti demonstrasi, melakukan aktiviti hands-on bagi setiap kemahiran yang diperkenalkan, dan membina draf awal tugas semasa sesi berlangsung. Tugas akhir akan dimurnikan secara sendiri selepas bengkel dan dihantar melalui Google Classroom mengikut tempoh yang ditetapkan.

### 2. Objektif Bengkel

- Memahami fungsi asas Canva for Education.
- Mengaplikasikan prinsip reka bentuk asas dalam menghasilkan bahan visual.
- Membina draf awal sekurang-kurangnya satu bahan PdPC.
- Mencuba sekurang-kurangnya satu fungsi AI dalam Canva.
- Menyiapkan dan menghantar tugas akhir melalui Google Classroom.

### 3. Hasil Pembelajaran

- Mengenal pasti fungsi utama dalam antaramuka Canva for Education.
- Menggunakan template, elemen, teks dan imej dengan lebih berkesan.
- Mengaplikasikan prinsip warna, tipografi dan susun atur asas.
- Membangunkan draf awal bahan PdPC berasaskan subjek atau keperluan sendiri.
- Mengaplikasikan sekurang-kurangnya satu fungsi AI seperti Magic Write, Text to Image, Magic Resize, Magic Edit atau fungsi lain yang sesuai.
- Menghantar tugas akhir melalui Google Classroom.

#### **4. Kaedah Pelaksanaan**

Bengkel ini dilaksanakan melalui gabungan taklimat ringkas, demonstrasi langkah demi langkah, aktiviti hands-on dalam setiap slot, bimbingan terus oleh fasilitator, semakan formatif semasa latihan, tugas susulan yang disediakan di rumah, dan penghantaran akhir melalui Google Classroom.

#### **5. Keperluan Bengkel**

- Komputer riba
- Akses internet yang stabil
- Akaun DELIMa / Canva for Education
- Akses Google Classroom untuk penghantaran tugas

## 6. Jadual Bengkel Terperinci

### Hari Pertama

**Fokus:** Asas Canva for Education dan prinsip reka bentuk

Masa	Modul / Slot	Kandungan	Aktiviti Peserta	Kaedah
14:00 - 17:00petang	Slot 1: Pengenalan Canva for Education	Pengenalan antaramuka Canva, dashboard, template, elemen, teks, imej, fungsi asas serta kegunaan dalam PdPC	Meneroka antaramuka dan memilih template awal	Demonstrasi dan penerokaan sendiri
	Slot 2: Prinsip Reka Bentuk Asas	Teori warna, pemilihan fon, hierarchy, alignment, contrast, emphasis dan white space	Menilai contoh bahan dan mengubah suai satu contoh ringkas	Penerangan dan hands-on ringkas
	Slot 3: Hands-on Penghasilan Draf Awal Bahan PdPC	Pembinaan draf awal bahan PdPC seperti slaid, poster pendidikan, infografik atau lembaran kerja	Membina bahan masing-masing mengikut subjek / bidang dengan bimbingan fasilitator	Hands-on berfokus
	Slot 4: Pengukuhan Reka Bentuk dan Penambahbaikan Visual	Samakan susun atur, penggunaan teks, pemilihan elemen, konsistensi visual dan kekemasan bahan	Membuat penambahbaikan terhadap draf awal	Samakan formatif
	Refleksi Hari Pertama	Perkongsian hasil awal peserta, rumusan pembelajaran hari pertama, persediaan untuk hari kedua	Menyimpan hasil draf awal dan menerima maklum balas fasilitator	Perkongsian dan refleksi

## Hari Kedua

**Fokus:** Integrasi AI, pemantapan tugas, dan arahan penghantaran

Masa	Modul / Slot	Kandungan	Aktiviti Peserta	Kaedah
14:00 - 17:00petang	Imbas Kembali Hari Pertama	Ulang kaji ringkas hasil pembelajaran hari pertama dan objektif hari kedua	Membuka semula draf bahan masing-masing	Taklimat ringkas
	Slot 5: Integrasi AI dalam Canva	Pengenalan fungsi AI seperti Magic Write, Text to Image, Magic Resize, Magic Edit atau Magic Grab	Mencuba sekurang-kurangnya satu fungsi AI pada bahan yang sedang dibina	Demonstrasi dan amali
	Slot 6: Hands-on Pemantapan Bahan PdPC	Penambahbaikan bahan menggunakan prinsip reka bentuk dan AI	Memurnikan bahan PdPC masing-masing	Hands-on berfokus
	Slot 7: Semakan Hasil dan Bimbingan Akhir	Semakan hasil peserta secara individu / kumpulan kecil, cadangan penambahbaikan akhir	Menyemak semula bahan berdasarkan maklum balas fasilitator	Semakan formatif
	Slot 8: Perkongsian Hasil Bengkel	Beberapa peserta membentangkan hasil draf masing-masing dan berkongsi pengalaman	Membentang hasil awal / hampir siap	Showcase ringkas
	Penutup	Rumusan keseluruhan bengkel, soal jawab dan penutup	Peserta bersedia menyiapkan tugas akhir di rumah	Penutup

## HARI PERTAMA

Slot / Modul	Komponen	Perincian Aktiviti
Slot 1:Pengenalan Canva for Education	1. Pengenalan	Pengenalan PdPC digital, peranan Canva & gambaran fungsi.
	2. Demonstrasi	Antaramuka (dashboard), menu, template, elemen & imej.
	3. Hands-on	Log masuk, meneroka fungsi asas & memilih satu template.
	4. Aplikasi PdPC	Cadangan penggunaan (slaid, poster, lembaran kerja).
	5. Refleksi	Perkongsian pengalaman awal peserta.
Slot 2:Prinsip Reka Bentuk Asas	1. Pengenalan	Kepentingan visual & elemen asas (warna, fon, susun atur).
	2. Demonstrasi	Contoh reka bentuk baik vs lemah (hierarchy, alignment).
	3. Hands-on	Menilai contoh bahan & mengubah suai bahan ringkas.
	4. Aplikasi PdPC	Aplikasi prinsip dalam bahan PdPC.
	5. Refleksi	Maklum balas ringkas peserta.
Slot 3:Hands-on Draf Awal Bahan	1. Pengenalan	Penerangan tugas & contoh hasil (slaid/infografik).
	2. Demonstrasi	Membina bahan dari template kosong & integrasi teks/imej.
	3. Hands-on	Membina bahan PdPC sendiri dengan bimbingan individu.
	4. Aplikasi PdPC	Penyesuaian bahan mengikut subjek masing-masing.
	5. Refleksi	Perkongsian cabaran dan idea.
Slot 4:Pengukuhan & Penambahbaikan	1. Pengenalan	Kepentingan penambahbaikan visual.
	2. Demonstrasi	Teknik kemas (spacing, alignment, konsistensi).
	3. Hands-on	Peserta menambah baik bahan masing-masing.
	4. Aplikasi PdPC	Menyesuaikan bahan untuk penggunaan sebenar di kelas.
	5. Refleksi	Maklum balas daripada fasilitator dan rakan.

## HARI KEDUA

Slot / Modul	Komponen	Perincian Aktiviti
Slot 5: Integrasi AI dalam Canva	1. Pengenalan	Konsep & peranan AI dalam pendidikan/PdPC.
	2. Demonstrasi	Magic Write, Text to Image, Magic Resize & Magic Edit.
	3. Hands-on	Menggunakan fungsi AI & integrasi ke dalam bahan.
	4. Aplikasi PdPC	Idea praktikal penggunaan AI dalam PdPC.
	5. Refleksi	Perkongsian pengalaman menggunakan alat AI.
Slot 6: Pemantapan Bahan PdPC	1. Pengenalan	Fokus utama pemantapan bahan.
	2. Demonstrasi	Contoh-contoh bahan berkualiti tinggi sebagai rujukan.
	3. Hands-on	Memurnikan bahan (integrasi prinsip reka bentuk & AI).
	4. Aplikasi PdPC	Penyesuaian akhir untuk PdPC sebenar.
	5. Refleksi	Perkongsian kemajuan hasil kerja.
Slot 7: Semakan & Bimbingan Akhir	1. Pengenalan	Kriteria penilaian bahan yang berkesan.
	2. Demonstrasi	Contoh proses semakan bahan.
	3. Hands-on	Semakan individu/kumpulan & penambahbaikan akhir.
	4. Aplikasi PdPC	Finalisasi bahan untuk kegunaan sekolah.
	5. Refleksi	Maklum balas akhir daripada fasilitator.
Slot 8: Perkongsian Hasil	1. Pengenalan	Tujuan sesi perkongsian dan apresiasi.
	2. Pembentangan	Peserta membentangkan hasil & berkongsi pengalaman.
	3. Maklum Balas	Sesi komen dan cadangan daripada fasilitator & rakan.
	4. Refleksi	Rumusan keseluruhan pembelajaran bengkel.

# Kuiz Bengkel Kreativiti Digital PdPC Menggunakan Canva for Educator

1. Apakah tujuan utama penggunaan Canva for Education dalam bengkel ini?

- A. Menghasilkan permainan video
- B. Menghasilkan bahan PdPC yang lebih menarik dan tersusun
- C. Menggantikan semua buku teks
- D. Menyediakan sistem kewangan sekolah

Jawapan: B

---

2. Antara berikut, yang manakah merupakan fungsi asas dalam Canva?

- A. Template, teks, imej dan elemen
- B. Kod pengaturcaraan Python
- C. Pengurusan pangkalan data
- D. Penyuntingan audio profesional sahaja

Jawapan: A

---

3. Prinsip reka bentuk manakah membantu memastikan bahan kelihatan kemas dan mudah dibaca?

- A. White space
- B. Overload maklumat
- C. Warna rawak
- D. Fon terlalu kecil

Jawapan: A

---

**4. Apakah maksud “hierarchy” dalam reka bentuk visual?**

- A. Menyusun maklumat mengikut keutamaan**
- B. Menggunakan warna gelap sahaja**
- C. Membesarkan semua teks**
- D. Meletakkan semua gambar di tengah**

**Jawapan: A**

---

**5. Dalam bengkel ini, peserta diminta membina draf awal bahan PdPC seperti:**

- A. Sistem kehadiran biometrik**
- B. Poster pendidikan, slaid atau infografik**
- C. Laman web e-dagang**
- D. Aplikasi permainan mudah alih**

**Jawapan: B**

---

**6. Antara berikut, yang manakah merupakan fungsi AI dalam Canva?**

- A. Magic Write**
- B. Microsoft Excel**
- C. Google Translate**
- D. Adobe Reader**

**Jawapan: A**

---

**7. Apakah kegunaan fungsi Text to Image dalam Canva?**

- A. Menukar imej kepada jadual**
- B. Menjana imej berdasarkan arahan teks**
- C. Menyimpan fail ke PDF sahaja**
- D. Menghantar e-mel kepada peserta**

**Jawapan: B**

---

**8. Bagaimanakah peserta melengkapkan tugas akhir bengkel?**

- A. Siapkan sepenuhnya semasa bengkel sahaja**
- B. Hantar secara bercetak kepada fasilitator**
- C. Siapkan di rumah dan hantar melalui Google Classroom**
- D. Hantar melalui WhatsApp sahaja**

**Jawapan: C**

---

**9. Penilaian formatif dalam bengkel ini dibuat melalui:**

- A. Pemerhatian fasilitator semasa hands-on**
- B. Ujian lisan Bahasa Inggeris**
- C. Kehadiran ibu bapa**
- D. Pengiraan markah kokurikulum**

**Jawapan: A**

---

**10. Apakah hasil utama yang diharapkan daripada peserta selepas bengkel?**

- A. Menjadi pakar animasi 3D**
- B. Menghasilkan sekurang-kurangnya satu bahan PdPC dan mencuba fungsi AI dalam Canva**
- C. Menyediakan laporan kewangan tahunan**
- D. Menguasai semua aplikasi reka bentuk profesional**

**Jawapan: B**

**2 soalan refleksi di hujung Post-Test, boleh guna ini:**

1. Apakah kemahiran baharu yang anda pelajari melalui bengkel ini?
2. Apakah cadangan penambahbaikan anda untuk bengkel ini?