

CANVA AI. Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

Project number 2025-1-RO01-KA121-SCH-000320759

AUTOR: Chiva Maria Mihaela

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: *Canva AI*

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Activitatea propusă a urmărit realizarea unui set de cinci imagini pentru povestea educativă „In lumea culorilor” (*Inside the world of colors*), precum și organizarea lor într-un videoclip animat de scurtă durată. Materialul este destinat preșcolarilor și poate fi utilizat atât în activități de limba română, cât și în activități de limba engleză.

Imaginile urmăresc momentele principale ale firului narativ: Băiatului i-ar fi plăcut să fie pictorul. El în fiecare după-amiază își umplea caietul de schițe cu animăluțe colorate, flori și aventuri minunate. Într-o zi însoțită în timp ce își explora podul prăfuit al bunicii a descoperit o pensulă acoperită cu praf auriu strălucitor, ea părând la început normală, dar ea s-a transformat într-o pensulă fermecată.

Pensula fermecată funcționează ca element vizual comun și îi ajută pe elevi să identifice legătura dintre secvențe. De asemenea, elevii reușesc să asocieze rapid cuvintele noi cu imaginile expresive, dezvoltându-și atât capacitatea de ascultare (*listening*), cât și exprimarea orală (*speaking*), într-un mediu prietenos și captivant.

DESCRIEREA APLICAȚIEI:

Pentru a da viață acestei activități, am utilizat platforma Canva, un instrument digital versatil recunoscut pentru potențialul său creativ în mediul educațional. Canva permite generarea și editarea facilă a unor resurse vizuale, de la ilustrații și postere, până la materiale video interactive. Funcțiile Canva AI pot genera variante vizuale pornind de la o descriere formulată de către utilizator. Profesorul stabilește personajele, locul, acțiunea, stilul și publicul-țintă, apoi selectează rezultatele potrivite și le adaptează scopului educațional.

PUBLIC ȚINTĂ ȘI VALOARE DIDACTICĂ:

Materialul se adresează preșcolarilor. Limbajul, durata videoclipului și stilul vizual au fost alese astfel încât povestea să poată fi urmărită ușor, fără explicații lungi. Secvențele pot fi prezentate atât în limba română pentru înțelegerea mesajului și dezvoltarea exprimării orale, cât și în limba engleză pentru introducerea sau consolidarea unui vocabular elementar.

MESAJ CENTRAL: *Prietenia devine mai puternică atunci când este oferită și împărtășită cu ceilalți.*

OBIECTIVE DIDACTICE URMĂRITE:

- dezvoltarea gândirii narative, ajutându-i pe elevi să recunoască momentele subiectului și să anticipeze deznodământul unei întâmplări.
- dezvoltarea vocabularului referitor la culori, natură, emoții și acțiuni;
- formularea unor răspunsuri și propoziții scurte în limba română și în limba engleză;
- identificarea personajelor, a locului și a momentelor importante ale acțiunii;
- stimularea exprimării libere prin descrierea detaliilor vizuale, a trăirilor personajelor și a acțiunilor desfășurate.
- dezvoltarea atenției, a memoriei vizuale și a capacității de predicție;
- promovarea valorilor sociale pozitive, cultivând empatia, spiritul de prietenie, înțelegerea și bucuria de a împărtăși momente frumoase cu ceilalți.

CONȚINUT LINGVISTIC:

În limba engleză, imaginile permit exersarea unor cuvinte și structuri precum: afternoon, sketchbook, colorful, flowers, adventures, dusty attic, paintbrush, golden. În limba română, aceleași imagini pot fi utilizate pentru descriere, povestire având ca suport imagini, identificarea însușirilor și formularea unui mesaj moral.

Utilizarea bilingvă nu presupune traducerea mecanică a fiecărei propoziții. Pentru preșcolarii aflați la început, profesorul poate prezenta mai întâi scena în limba română, apoi poate selecta câteva cuvinte sau întrebări în limba engleză. În acest mod, imaginea rămâne reperul comun, iar dificultatea lingvistică poate fi adaptată nivelului grupei.

MODUL DE UTILIZARE A CANVA AI:

Povestea a fost analizată și împărtășită în cinci secvențe vizuale. Pentru fiecare secvență au fost stabilite personajele, decorul, acțiunea principală, atmosfera și elementul comun (balonul roșu). Descrierile au fost formulate astfel încât Canva AI să genereze ilustrații luminoase, prietenoase și potrivite copiilor. Din variantele obținute au fost selectate imaginile care redau cel mai clar ideea fiecărui moment narativ.

ETAPELE REALIZĂRII MATERIALULUI:

- *conceperea textului*: redactarea poveștii și identificarea mesajului educativ despre prietenie;
- *segmentarea textului*: împărțirea textului în cinci secvențe narative distincte care pot fi reprezentate vizual;
- *stabilirea elementelor recurente*: băiatul pictor, pensula fermecată, decorul de primăvară ;

- *planificarea vizuală*: s-a stabilit identitatea vizuală a personajului principal (băiatul pictor) și stilul artistic general (3D animat, luminos, cu o paletă cromatică caldă și atrăgătoare pentru copii);
- *generarea asistată de inteligență artificială*: folosind modulul Canva AI, au fost introduse descrieri detaliate în limba engleză pentru fiecare cadru în parte;
- *selecția riguroasă*: din variantele multiple generate de aplicație, au fost alese acele imagini care asigurau claritatea acțiunii, expresivitatea chipurilor și continuitatea estetică;
- *montajul*: imaginile selectate au fost importate în editorul video unde s-au sincronizat cu linia narativă, adăugându-se totodată subtitrări accesibile pentru sprijinirea citirii timpurii;
- *verificarea produsului final* din punct de vedere vizual și didactic.

EXEMPLU DE CERINȚĂ INTRODUSĂ ÎN CANVA AI:

O cerință eficientă precizează nu doar obiectele care trebuie să apară, ci și relația dintre ele. În acest caz sunt importante personajul, balonul, decorul, anotimpul, atmosfera, stilul 3D și formatul vertical. Cu cât descrierea este mai clară, cu atât este mai ușor să fie selectată o imagine potrivită scopului didactic.

SCENELE VIZUALE ALE POVEȘTII:

Scena 1. Oliver visează să fie pictor.

Prima imagine introduce personajul principal și cadrul acțiunii. Micuțul băiat visează să fie pictor cu orice preț.

Expresia lui facială sugerează bucurie și curiozitate. Scena poate fi folosită pentru culori, obiecte din natură și formularea unor descrieri simple.



Imaginea 1. Oliver visează să fie pictor.

Scena 2. Shițarea desenelor de către Oliver în caietelel lui

Oliver schițează în fiecare după-amiază desene cu animale colorate, flori și aventuri minunate.



Imaginea 2. Băiețelul schițează în fiecare după-amiază desene.

Scena 3. Descoperirea aventurilor minunate

Oliver descoperă aventuri minunate alături de jucării și prietenii lui.



Imaginea 3. Oliver descoperă aventuri minunate.

Scena 4. Explorarea podului bunicii și gasirea unei pensule acoperite cu praf auriu strălucitor

Scena poate susține discuții despre cooperare și despre felul în care îi primim pe ceilalți într-un grup. Elevii pot identifica acțiunile și pot formula replici scurte pentru fiecare personaj.



Imaginea 4. Oliver a găsit o pensulă acoperită cu praf auriu strălucitor.

Scena 5. Băiețelul își îndeplinește visul de a fi pictor

Tabloul final reunește toate personajele sub un curcubeu strălucitor, într-un cadru luminos și festiv. Pensula fermecată rămâne în centrul compoziției, iar băiețelul radiază de fericire în mijlocul noilor săi prieteni, înțelegând că cel mai frumos lucru din lume nu este un obiect oarecare, ci legătura sinceră de prietenie.

Scena oferă concluzie morală puternică și facilitează recapitularea întregului set de cuvinte acumulate.



Imaginea 5. Oliver și prietenii sărbătoresc prietenia

Activitate de încheiere:

Elevii pot formula mesajul poveștii în cuvinte proprii. În limba română pot completa enunțul „Un prieten adevărat...”, iar în limba engleză pot repeta sau adapta structuri precum *Friends help each other*, *We can play together* și *Thank you, my friend*. Pentru clasele foarte mici, răspunsurile pot fi însoțite de desene, gesturi sau alegerea unei imagini.

Idee de transfer: *fiecare elev desenează un obiect pe care l-ar împărți cu un prieten și explică alegerea într-o propoziție simplă.*

VALORIFICAREA MATERIALULUI LA CLASĂ:

Cele cinci imagini și videoclipul pot fi utilizate înainte, în timpul și după prezentarea poveștii. Profesorul poate adapta numărul de întrebări, limba de lucru și complexitatea răspunsurilor. Pentru elevii care au nevoie de sprijin, imaginea reduce dependența de explicații abstracte și oferă repere pentru înțelegere și exprimare.

Înainte de vizionare:

- observarea pensulei fermecate și formularea unor predicții despre poveste;
- identificarea anotimpului, a culorilor și a elementelor din spațiul de joacă;
- introducerea cuvintelor-cheie în limba română sau în limba engleză.

În timpul vizionării:

- oprirea videoclipului după fiecare scenă și numirea personajelor;
- alegerea unei emoții potrivite pentru micuțul pictor și justificarea răspunsului;

După vizionare:

- ordonarea imaginilor și repovestirea acțiunii;
- asocierea personajelor cu replici sau verbe de acțiune;
- joc de rol: Micuțul pictor ajunge în spațiul de joacă și îi salută pe noii prieteni;
- realizarea unei benzi desenate cu o scenă nouă;
- discuție despre gesturile prin care putem arăta prietenie în clasă.

Evaluare formativă:

Înțelegerea poate fi verificată prin sarcini scurte: alegerea imaginii corecte după o descriere, răspunsuri de tip adevărat/fals, completarea unei propoziții sau ordonarea a trei-cinci scene. În limba engleză, accentul poate rămâne pe vocabular și pe înțelegerea mesajului, fără a transforma activitatea într-un test de traducere.

ADAPTARE: pentru niveluri diferite, aceeași imagine poate genera răspunsuri de la un singur cuvânt până la o scurtă repovestire.

PRODUSUL FINAL:

Produsul final este un videoclip animat vertical, cu durata de aproximativ 30 de secunde, construit din cele cinci secvențe vizuale generate cu Canva AI.

Videoclipul poate fi proiectat pe tabla interactivă sau distribuit ca material de recapitulare. Imaginile pot fi utilizate și separat în prezentări, fișe de lucru, jocuri de asociere, exerciții de descriere ori activități de povestire. Astfel, același produs poate fi valorificat în mai multe contexte și la niveluri lingvistice diferite.

REFLECȚIE PERSONALĂ:

Realizarea materialului a evidențiat utilitatea Canva AI în transformarea unei povești într-un suport vizual ușor de urmărit. Imaginile colorate și expresive pot susține atenția elevilor din clasele mici și pot face mai accesibile cuvintele, acțiunile și emoțiile

Consider că valoarea principală a materialului nu se află doar în aspectul său vizual, ci în modul în care imaginile sunt integrate într-o activitate cu obiective clare. Întrebările, predicțiile, repovestirea și discuția despre prietenie transformă videoclipul dintr-un element decorativ într-un suport didactic. În utilizarea sa trebuie păstrat un echilibru între atractivitatea tehnologiei și participarea reală a elevilor.

UTILIZARE RESPONSABILĂ:

Materialele generate au fost verificate înainte de includerea în produsul final. Nu au fost utilizate date personale sau imagini ale elevilor. Conținutul va fi adaptat vârstei, nivelului lingvistic și contextului clasei, iar profesorul va explica, atunci când este relevant, faptul că imaginile au fost create cu ajutorul inteligenței artificiale.