

Canva – Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

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

Autor

Cristea Mihaela Alexandra

Instrument digital utilizat

Canva

Scopul activității

Activitatea a urmărit realizarea unui set de imagini coerente pentru povestea educativă în limba engleză Meet Daisy, the Little Duck. Materialul este destinat elevilor mici și susține înțelegerea unei povești prin asocierea dintre cuvinte, personaje, acțiuni și imagini.

Am creat câte o ilustrație pentru momentele esențiale ale firului narativ: familia de rațe la iaz, întâlnirea lui Daisy cu broasca, călătoria alături de noii prieteni și reîntoarcerea la familie. Imaginile au fost gândite ca suport pentru un videoclip animat, dar pot fi utilizate și separat în activități de vocabular, listening, speaking și recapitulare.

Descrierea aplicației

Canva este o platformă digitală de design care permite realizarea de imagini, prezentări, postere, fișe de lucru, materiale video și alte resurse didactice. Platforma oferă instrumente de editare vizuală și posibilitatea de a construi materiale pornind de la o cerință clar formulată, adaptată temei și publicului-țintă.

În activitatea didactică, Canva ajută profesorul să transforme un conținut verbal într-un suport vizual atractiv. Pentru elevii mici, imaginile oferă context, facilitează înțelegerea cuvintelor noi, mențin atenția și încurajează exprimarea orală. De asemenea, ele pot sprijini elevii care învață mai ușor atunci când primesc informația atât auditiv, cât și vizual.

Obiective didactice urmărite

- dezvoltarea vocabularului de bază din câmpurile lexicale animale, familie, natură și emoții;
- înțelegerea firului narativ prin observarea și ordonarea scenelor;
- stimularea exprimării orale prin descrierea personajelor și a acțiunilor;

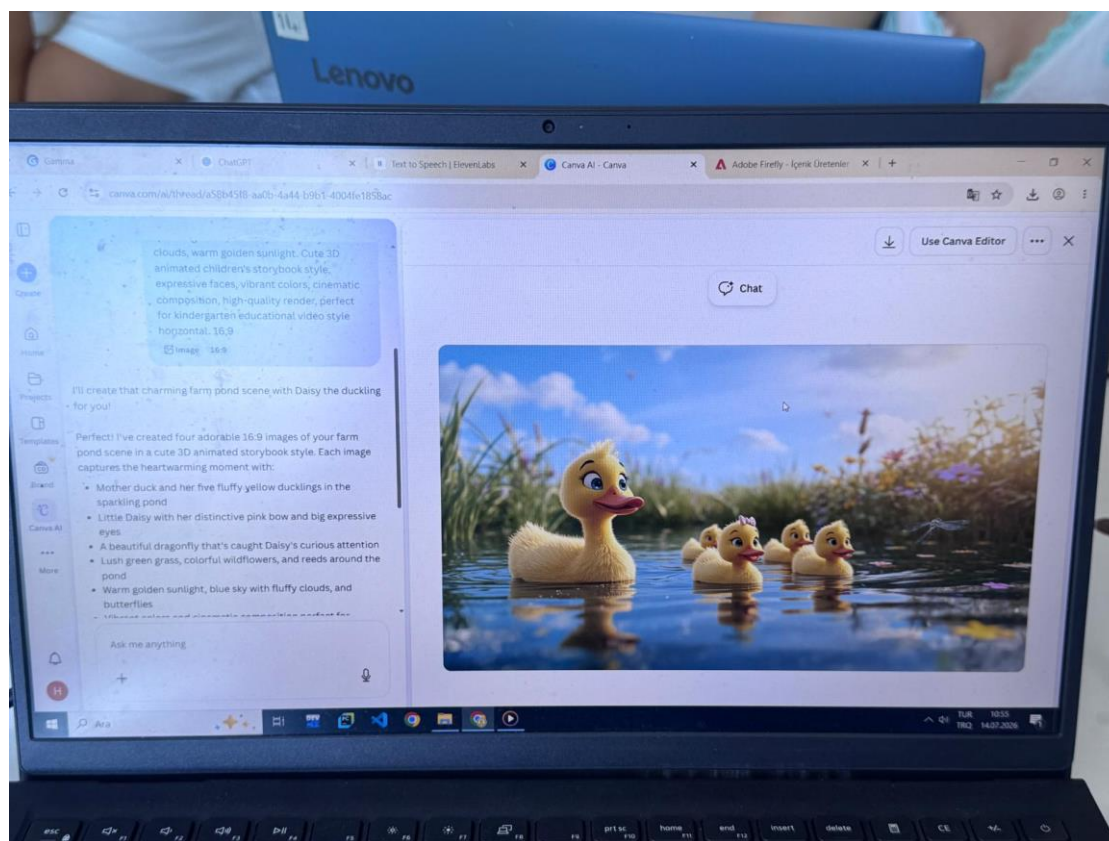
- formarea capacității de a formula propoziții simple în limba engleză;
- cultivarea empatiei, a cooperării și a mesajului pozitiv despre ajutorul oferit de prieteni.

Modul de utilizare

Întregul set de imagini a fost realizat cu Canva AI, instrumentul de inteligență artificială disponibil în aplicația Canva. Înainte de a utiliza Canva, am generat povestea cu ajutorul ChatGPT, apoi am cerut împărțirea acesteia în cinci secvențe narative clare. Această etapă de planificare mi-a oferit o structură logică pentru realizarea celor cinci imagini ale videoclipului.

Pentru fiecare dintre cele cinci secvențe, am introdus în Canva AI descrierea corespunzătoare din poveste. Canva AI a generat mai multe variante vizuale pentru fiecare moment, iar eu am analizat imaginile și am ales câte una reprezentativă pentru fiecare secvență. Selecția a fost realizată în funcție de claritatea acțiunii, expresivitatea personajelor, potrivirea cu textul și adecvarea pentru elevii mici.

Am urmărit ca Daisy să fie ușor de recunoscut în toate scenele: o rățușcă galbenă, cu fundiță roz, într-un stil de desen animat luminos și prietenos. Pentru fiecare imagine am stabilit personajele, locul acțiunii, acțiunea principală și atmosfera dorită. Coerența vizuală îi ajută pe copii să urmărească povestea fără confuzii și să anticipeze ce se va întâmpla mai departe.



Dovada procesului de lucru: Canva AI generează variante de imagine pe baza cerinței introduse pentru prima secvență a poveștii

Etapele realizării materialului

- generarea poveștii în ChatGPT și împărțirea ei în cinci secvențe narative;
- analizarea fiecărei secvențe și identificarea momentelor-cheie ale poveștii;
- stabilirea personajelor recurente, a decorurilor și a stilului potrivit pentru vârsta elevilor;
- introducerea descrierii fiecărei secvențe în Canva AI pentru generarea variantelor de imagini;
- selectarea unei singure imagini reprezentative din variantele generate pentru fiecare secvență;
- organizarea celor cinci imagini alese în succesiunea narativă;
- pregătirea imaginilor pentru montajul final în CapCut, împreună cu textul și subtitrările.

Exemplu de cerință introdusă în Canva AI

„Create a bright and friendly 3D cartoon scene for children: a little yellow duckling named Daisy is swimming in a beautiful pond with Mother Duck and three small ducklings. Add flowers, a sunny sky and a warm, cheerful atmosphere.”

Scenele vizuale ale poveștii

Imaginile de mai jos au fost folosite pentru a reda etapele importante ale poveștii. Fiecare scenă poate deveni punctul de plecare pentru întrebări, exerciții de vocabular sau activități de exprimare orală.

Scena 1 – Daisy și familia ei la iaz

În prima scenă, Daisy se află în apă alături de Mama Rață și de ceilalți pui. Imaginea introduce personajele, locul acțiunii și atmosfera veselă a începutului de poveste. Ea poate fi folosită pentru activarea vocabularului: duck, duckling, mother, family, pond, water, flower, happy.



Scena 1 – Daisy împreună cu familia sa la iaz

Exemple de întrebări pentru elevi: Who can you see? Where are the ducks? How does Daisy feel? Elevii pot răspunde prin cuvinte izolate la început, apoi prin propoziții scurte, de exemplu: Daisy is happy. The ducks are in the pond.

Scena 2 – Daisy se întâlnește cu broasca

Daisy s-a îndepărtat de familie și întâlnește o broască prietenoasă. Imaginea oferă un context clar pentru introducerea vocabularului legat de emoții și ajutor: lost, worried, frog, friend, help, meadow, flowers. Expresia feței personajelor permite discuții despre cum se simte Daisy și despre reacția broaștei.



Scena 2 – Daisy primește ajutor de la broască

Activitate propusă: profesorul oprește povestea la această imagine și îi invită pe elevi să formuleze o predicție: What will the frog do? Răspunsurile pot fi susținute de modelul oral: The frog will help Daisy.

Scena 3 – Daisy pornește la drum cu prietenii ei

În această scenă, Daisy merge împreună cu iepurașul, iar pasărea îi însoțește. Imaginea evidențiază ideea de cooperare și permite exersarea verbelor de acțiune: walk, look, listen, help, find. Copiii pot identifica animalele și pot observa direcția în care se deplasează personajele.



Scena 3 – Daisy, iepurașul și pasărea pornesc împreună

Pentru speaking, elevii pot formula propoziții după model: Daisy is walking. The rabbit is helping. The bird is flying. Activitatea poate continua prin mimarea acțiunilor sau prin asocierea fiecărui verb cu personajul potrivit.

Scena 4 – Prietenii o însoțesc pe Daisy spre casă

Această imagine reunește animalele care au ajutat-o pe Daisy și pregătește revenirea ei la familie. Personajele sunt prezentate într-un cadru luminos, iar imaginea susține mesajul că prietenii pot oferi sprijin atunci când cineva are nevoie de ajutor.



Scena 4 – Daisy și prietenii ei sunt aproape de iaz

Activitate propusă: elevii numesc personajele și repetă structuri simple: This is a frog. This is a rabbit. This is a bird. They are Daisy's friends. Pentru o activitate mai complexă, copiii pot explica de ce sunt aceste personaje prietenoase.

Scena 5 – Daisy își găsește familia

În scena finală, Daisy ajunge din nou la Mama Rață, iar prietenii ei sunt alături. Imaginea marchează rezolvarea pozitivă a poveștii și oferă prilejul de a discuta despre familie, siguranță și recunoștință. Vocabularul poate include: family, home, together, safe, thank you, happy.



Scena 5 – Daisy se reîntâlnește cu familia și cu prietenii

Ca activitate de încheiere, elevii pot repeta mesajul poveștii: Friends help friends. Ei pot formula o propoziție de mulțumire pentru animalele ajutătoare: Thank you, Frog! Thank you, Rabbit! Thank you, Bird!

Valorificarea imaginilor la clasă

Imaginile pot fi introduse în toate etapele unei lecții. Înainte de vizionare, profesorul le poate arăta fără text, pentru ca elevii să ghicească tema și personajele. În timpul vizionării, acestea susțin înțelegerea mesajului și oferă repere pentru vocabular. După vizionare, imaginile pot fi reordonate, descrise sau utilizate pentru repovestirea poveștii.

Exemple de activități didactice:

- asocierea imaginilor cu cuvintele noi sau cu replicile din poveste;
- ordonarea scenelor pentru reconstituirea firului narativ;
- identificarea personajelor, acțiunilor și emoțiilor;
- joc de rol cu replici scurte: Hello, Frog! / Don't worry. / Thank you!;
- repovestirea orală a poveștii cu sprijin vizual;
- desenarea unei scene noi sau inventarea unui final alternativ.

Produsul final

Imaginile realizate cu Canva AI au reprezentat componenta vizuală a videoclipului educativ animat. Produsul final a fost obținut prin integrarea mai multor aplicații digitale: ChatGPT a fost utilizat pentru generarea, adaptarea și împărțirea poveștii în cinci secvențe; Canva AI a generat mai multe variante de imagine pentru fiecare secvență, dintre care am ales câte una reprezentativă; iar CapCut a fost utilizat pentru montaj, ordonarea secvențelor și adăugarea subtitrărilor.

Videoclipul poate fi proiectat pe tabla interactivă sau distribuit elevilor ca activitate de recapitulare. Subtitrările sprijină citirea și asocierea dintre sunet și cuvântul scris, iar imaginile îi ajută pe copii să urmărească firul poveștii și să înțeleagă mai ușor mesajul. În plus, fiecare imagine poate fi reutilizată în prezentări, fișe de lucru, jocuri de asociere și activități de speaking.

Reflecție personală

Canva mi-a oferit posibilitatea de a transforma o poveste scrisă într-un material vizual atractiv și adaptat elevilor mici. Am observat că imaginile coerente, colorate și ușor de înțeles cresc interesul copiilor și facilitează participarea lor la activități. Prin păstrarea aceluiași personaj și a aceluiași stil, elevii pot urmări mai ușor desfășurarea poveștii și pot face legături între scene.

Experiența mi-a arătat și importanța formulării unor cerințe clare: personajele, acțiunea, locul, atmosfera și publicul-țintă trebuie precizate pentru ca rezultatul să fie potrivit. Imaginile generate au fost selectate și verificate înainte de utilizare, astfel încât să fie adecvate vârstei elevilor și obiectivelor lecției.

Consider că Canva este un instrument valoros pentru profesori deoarece susține creativitatea și permite realizarea de resurse personalizate într-un timp mai scurt. Totuși, aplicația nu înlocuiește rolul profesorului: alegerea conținutului, adaptarea limbajului, verificarea materialelor și modul de integrare la clasă rămân decizii pedagogice esențiale. În realizarea materialului nu au fost utilizate date personale ale elevilor.