

CANVA AI. Crearea imaginilor pentru o poveste educativă animată

Material realizat în cadrul mobilității Erasmus+

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

AUTOR: *Ghițulete Elena*

INSTRUMENT DIGITAL UTILIZAT: *Canva AI*

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Activitatea propusă a urmărit realizarea unui set de cinci imagini pentru povestea educativă „Aventura Baloanelor Roșii” (*Red Balloons Adventure*), precum și organizarea lor într-un videoclip animat de scurtă durată. Materialul este destinat claselor mici și poate fi utilizat atât în activități de limba română, cât și în activități de limba engleză. Povestea prezintă întâlnirea fetei pe nume Lily cu mai multe animale prietenoase și transmite un mesaj accesibil despre bucuria de a împărtăși, cooperare și valoarea prieteniei.

Imaginile urmăresc momentele principale ale firului narativ: plimbarea liniștită a lui Lily printr-o grădină plină cu flori, apariția păsării albastre, întâlnirea cu animalele din poiană și sărbătorirea finală a prieteniei. Balonul roșu 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 elevilor din clasele mici. 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, animale, 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: *red balloon, girl, bird, butterfly, flower, garden, elephant, puppy, giraffe, friends, happy, walk, fly, play* și *share*. Modelele de propoziție pot porni de la structuri foarte simple: *This is Lily, The balloon is red, The bird is blue, They are friends*. 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 elevii 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 clasei.

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*: Lily, balonul roșu, decorul de primăvară și animalele;
- *planificarea vizuală*: s-a stabilit identitatea vizuală a personajului principal (fetița Lily) 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:

PROMPT ORIENTATIV:

Create a bright and friendly 3D cartoon illustration for young children. A cheerful little girl named Lily walks through a spring garden while holding one shiny red balloon. Add colorful flowers, butterflies, warm sunlight, soft facial features and a joyful, safe atmosphere. Use a vertical composition.

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. Lily și balonul roșu în grădină

Prima imagine introduce personajul principal și cadrul acțiunii. Micuța Lily se plimbă într-o dimineață de primăvară printr-o grădină plină de verdeață și flori. În mână, ea strânge ața unui balon roșu aprins care pare să danseze în ritmul pașilor ei, sub privirea jucăușă a fluturilor care o înconjoară.

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



Imaginea 1. Lily se plimbă prin grădină cu balonul roșu

- vocabular: *girl, red balloon, flowers, butterfly, garden, sunny, happy.*
- întrebări și structuri orientative: *Who can you see in the picture? What is she holding? What colour is the balloon? How does Lily feel?*

Scena 2. Întâlnirea cu pasărea albastră

O adiere neașteptată de vânt înalță balonul spre cerul senin, moment în care o mică pasăre albastră intervine prietenoasă, invitând-o pe fetiță să pornească într-o călătorie neașteptată către o pajiște ascunsă.

Imaginea evidențiază direcția privirii și mișcarea ascendentă a balonului. Elevii pot identifica personajele și pot anticipa ce va face Lily în continuare.



Imaginea 2. Pasărea albastră îi arată lui Lily drumul

- vocabular: *wind, sky, blue bird, cloud, fly, follow, meadow.*
- activitate recomandată (prediction): se oprește temporar redarea imaginii pentru a lansa întrebarea *Where is the balloon going? What will Lily do next? Where do you think they will go?*

Scena 3. Apropierea de poiana fermecată

Aventura continuă într-o poiană scăldată în lumină, unde o girafă înaltă, cu o blândețe aparte, admiră balonul roșu plutind deasupra florilor multicolore, în timp ce pasărea albastră i de alătură.

Imaginea anunță prezența noilor prieteni și pregătește întâlnirea din poiană. Girafa poate fi descrisă prin adjective elementare, iar elevii pot compara dimensiunile și culorile personajelor.



Imaginea 3. Balonul roșu, girafa și pasărea albastră

- vocabular: *giraffe, tall, bird, follow, rainbow, flowers, field.*
- exemple de propoziții model: *The giraffe is tall, The bird is flying above the flowers.*
- întrebări și structuri orientative: *Which animal is tall? What animals can you name?*

Scena 4. Elefăntelul și prietenii din poiană

Inima poienii dezvăluie un moment plin de candoare. Un elefăntel simpatic mânuiește cu maximă atenție firul balonului cu ajutorul trompei sale, sprijinit de un cățeluș entuziast care întâmpină oaspeții cu bucurie.

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. Prietenii se pregătesc să o întâmpine pe Lily

- vocabular: *elephant, puppy, trunk, care, friends, play, sharing.*
- activitate recomandată (mime și role-play): elevii pot imita gestul elefăntelului sau pot reproduce dialoguri scurte de mulțumire.
- întrebări și structuri orientative: *Who is holding the balloon? What does the puppy say?*

Scena 5. Lily și animăluțele

Tabloul final reunește toate personajele sub un curcubeu strălucitor, într-un cadru luminos și festiv. Balonul roșu rămâne în centrul compoziției, iar Lily 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.

Curcubeul, fluturii și expresiile personajelor marchează rezolvarea pozitivă a poveștii. Scena oferă concluzie morală puternică și facilitează recapitularea întregului set de cuvinte acumulate.



Imaginea 5. Lily și animalele sărbătoresc prietenia

- vocabular: *friends, rainbow, together, happy, sharing, celebration, thank you.*
- întrebări și structuri orientative: *Why is Lily happy? What is more valuable than the balloon?*

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 balonului roșu și formularea unor predicții despre poveste;
- identificarea anotimpului, a culorilor și a elementelor din grădină;
- 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 Lily și justificarea răspunsului;
- repetarea unor structuri scurte: I can see..., The balloon is..., They are....

După vizionare:

- ordonarea imaginilor și repovestirea acțiunii;
- asocierea personajelor cu replici sau verbe de acțiune;
- joc de rol: Lily ajunge în poiană 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. Ordinea imaginilor urmărește deplasarea de la prezentarea lui Lily și a balonului spre întâlnirea cu animalele și finalul dedicat prieteniei. Formatul scurt îl face potrivit pentru captarea atenției, pentru reluări și pentru oprirea controlată la fiecare moment important.

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. Balonul roșu oferă un reper simplu, care leagă scenele și ajută la reconstruirea firului narativ.

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.