

Od plakatu do komiksu, czyli po co nauczycielowi Canva

Canva to program, który szybko może stać się ulubionym narzędziem każdego nauczyciela, niezależnie od tego, czy pracuje on w przedszkolu czy w liceum. Dlaczego? W Canvie można tworzyć różne materiały graficzne, formy użytkowe łączące w sobie tekst i grafikę, plakaty, zaproszenia, broszury, CV; można redagować posty na social media, tworzyć nagłówki i tła do zdalnych lekcji na Google Classroom czy Microsoft Teams, infografiki, karty pracy dla uczniów, mapy myśli, fiszki, karty do gry, komiksy, książeczki, prezentacje, gify i krótkie filmy. Co istotne, Canva to ogromny zasób atrakcyjnych elementów graficznych, ciekawych i gotowych szablonów, w dużym stopniu edytowalnych.

Jeśli tworzysz prezentacje, korzystając z PowerPointa czy Google Slides, to w Canvie znajdziesz znacznie więcej gotowych do wykorzystania szablonów i elementów, które możesz dodawać, w tym elementów animowanych. Znajdziesz też wiele możliwości animowania elementów i slajdów, dodawania efektów czy ścieżki dźwiękowej. I to wszystko w przyjaznej, dość intuicyjnej formie.

Jeśli jesteś fanem Genially, to przekonasz się, że Canva jest do tego programu dość podobna, pozwala na stworzenie równie ciekawych prezentacji czy filmików. Ma natomiast jeszcze inne możliwości.

Jeśli lubisz Jamboarda czy pracę z udostępnianymi dokumentami pozwalającymi na współpracę w grupie w czasie rzeczywistym lub współpracę asynchroniczną, to przekonasz się, że również Canva ma takie możliwości dzielenia się swoim projektem i współredagowania go, a także udostępniania szablonu do pracy.

Jeśli jesteś miłośnikiem Nearpoda, to Canva pozwoli ci na tworzenie ciekawych graficznych materiałów, które w Nearpodzie wykorzystasz.

Jeśli lubisz karty pracy i wykorzystujesz takie programy jak Wizer.me, PDFescape czy Liveworksheets, w Canvie przygotujesz sobie materiał, który potem, w jednym z tych programów, zmienisz na sprawdzian czy kartkówkę online. Kartę pracy do wydruku przygotujesz bezpośrednio w Canvie, samodzielnie lub korzystając z wielu dostępnych arkuszy. Możesz nawet pobrać do Canvy gotowy PDF i go edytować.

Największy minus Canvy to ten, że jest programem działającym online, ale wszystko, co w nim zrobisz, możesz udostępnić online lub ściągnąć na swój komputer w postaci

prezentacji, zdjęcia, gifu czy klipu filmowego.

Innym minusem jest to, że choć to program, z którego możesz korzystać bezpłatnie bez ograniczeń, to w wersji podstawowej zawiera wiele płatnych grafik i szablonów. Ciekawą opcją dla nauczyciela jest możliwość założenia konta dla oświaty, które pozwoli na korzystanie w sposób niekomercyjny z wielu grafik i szablonów oznaczonych symbolem edu.

Plusem Canvy jest jej pełna dostępność w języku polskim. Paradoksalnie to, co jest jeszcze kolejną zaletą programu – wielość szablonów, kategorii i elementów graficznych, i gotowych już kart pracy – może być też jego wadą. Trudno jest bowiem odszukać to, co nas interesuje, jeśli nie umiemy tego precyzyjnie nazwać, czy nie wiemy jak szukać.

Chciałabym więc w tym artykule, poza przybliżeniem podstawowych narzędzi, pokazać, **jak szukać tego, co nas interesuje i zaprezentować** też **kilka pomysłów na wykorzystanie Canvy w pracy nauczyciela.** W sieci znajdziemy wiele tutoriali i artykułów o tym, jak pracować z Canvą, zaczynając od rejestracji i założenia konta **Canva dla oświaty** po omówienie konkretnych zadań (przydatne linki podaję w netografii), nie będę więc rozwijać tego wątku, postaram się jedynie przybliżyć podstawowe funkcjonalności Canvy na przykładzie tworzenia plakatu.

Możemy taki plakat wykorzystać na pierwszych lekcjach z nową klasą, kiedy przedstawiamy się i prosimy uczniów o przedstawienie się. Takie plakaty mogą przygotować nawet rodzice najmłodszych dzieci. Możemy też przygotować jedynie szablon, pobrać go jako PDF i uzupełnić w sposób tradycyjny. Taki lub podobne szablony możemy wykorzystać do wspólnej pracy z naszymi uczniami na jednym współdzielonym dokumencie.



Na zdjęciu gotowy szablon – plakat *All about me poster (Wszystko o mnie)*. Po lewej stronie szablon, po prawej szablon po edycji.

Jak przygotować taki plakat?

 Na stronie głównej (https://www.canva.com/pl_pl/) szukamy tego, co nas interesuje w pasku wyszukiwania pod pytaniem *Co zaprojektujesz?* W tym przypadku wpisałam dość konkretną nazwę, ale można spróbować poszukać innych haseł. Projekt, który mnie zainteresował znajduje się w podpowiedziach wraz z informacją o tym, że jest ponad 9 tysięcy sugerowanych szablonów.



2. Klikamy w projekt, który nam się spodobał. Otworzy się on w trybie edycji. Możemy teraz w górnym pasku, gdzie widnieje tytuł projektu, nadać mu własną nazwę. Nie musimy zapisywać, bo projekt zapisuje się automatycznie. Możemy jednak za pomocą strzałek na niebieskim górnym pasku cofać lub ponawiać zmiany. Możemy zmienić rozmiar, co jest ważne, jeśli drukujemy nasze projekty! W zakładce *Plik* znajdziemy jeszcze wiele innych opcji. Używając strzałki po lewej stronie możemy przejść na stronę główną, gdzie zapisują się wszystkie nasze projekty.

Wybrałam następujący projekt:



Poszukaj tego lub podobnego szablonu i zmień jego nazwę.

Teraz możemy przystąpić do edycji naszego projektu. Zaznaczając na plakacie dowolne elementy przez kliknięcie myszką, możemy je usunąć lub zmodyfikować. Prawy przycisk

myszki pokazuje, co możemy zrobić z tym elementem, m.in. skopiować, usunąć. Aby usunąć, możemy też kliknąć ikonę kosza na pasku nad naszym projektem, a w celu skopiowania – ikonę kartki z plusikiem. Na tym pasku znajdziemy też inne narzędzia, między innymi edytowanie obrazu, które pozwala na zmianę koloru całego elementu lub jego części (ukaże nam się jeden lub kilka kolorowych kwadracików).

Elementy można też przesuwać, łapiąc myszką za ramkę w środku (lub za pomocą strzałek na klawiaturze), rozciągać i obracać, ciągnąc za białe kółeczka w rogach ramki.

Sprawdź, które elementy w wybranym szablonie dają się usunąć, skopiować, edytować, przeciągnąć w inne miejsce.



- 3. Po lewej stronie widzimy wszystkie podstawowe narzędzia programu:
- a) szablony
- b) elementy
- c) pobrane
- d) tekst
- e) audio
- f) tło
- g) rysowanie odręczne
- h) wykresy
- i) inne
- 4. Narzędzie Szablony. Otwarta jest właśnie zakładka Szablony, więc widzimy nasze ostatnio używane szablony lub podpowiedzi szablonów podobnych do tego, który wybraliśmy, a także inne, sugerowane przez program. Warto przewinąć w dół i w bok, by zobaczyć znowu wielość gotowych już materiałów. Jeśli nie widzimy tego, co nas interesuje, możemy jeszcze użyć lupki w szablonach do kolejnych poszukiwań. Możemy zawęzić poszukiwania stosując filtry, np. wybrać język polski.

Dodaj stronę do swojego plakatu, korzystając z innego szablonu. W tym celu kliknij "Dodaj stronę" i kliknij w wybrany szablon.

5. Narzędzie Elementy. Tu warto użyć wyszukiwarki, by znaleźć element, który nas interesuje. Jeśli chcemy zastąpić zdjęcie z plakatu zdjęciem innego dziecka, możemy wpisać do wyszukiwarki dziecko lub uczeń i wybrać kategorię "zdjęcia". Wśród elementów możemy szukać zdjęć miejsc, w których lubimy przebywać: morze, góry, dom. Możemy użyć też pewnej frazy, np. dom na drzewie, dziecko na plaży itp. Jeśli wybierzemy kategorię "wszystko", podpowiedzi będą dotyczyły zarówno grafiki, zdjęć, filmów, jak i plików dźwiękowych. Możemy zawęzić poszukiwania do jednej z kategorii. Poza elementami możesz wstawiać też emoji, które znajdziesz jako jedną z wielu odrębnych kategorii u dołu paska narzędziowego (Więcej).

Zastąp zdjęcie z plakatu innym zdjęciem. Wystarczy, że przeciągniesz zdjęcie na miejsce zdjęcia na plakacie.

Wyszukaj w elementach i wstaw na plakat inne obiekty, np. swoje ulubione zwierzę, miejsce, hobby itd.

Na plakacie o sobie zamiast zdjęcia wstawiłam swoje Bitmoji, czyli osobiste emoji. Jak wstawić zdjęcie ze swojego komputera, pokażę na przykładzie innego projektu – ogłoszenia o zaginięciu psa. Wyszukałam go, wpisując hasła i ich kombinacje: pies, zaginięcie psa, plakat, ogłoszenie.

6. Narzędzie Przesłane. Można oczywiście wstawić zdjęcia lub inne grafiki, które mamy już na swoim komputerze lub na dysku Google. W tym celu przechodzimy do kolejnej zakładki oznaczonej chmurką. Po naciśnięciu polecenia "Prześlij" powinno otworzyć się okno z dostępem do naszych plików na dysku komputera. Wybieramy obraz, zatwierdzamy i widzimy, jak obraz zapisuje się w tej zakładce. Po przesłaniu wystarczy kliknąć w zdjęcie, by znalazło się ono w naszym projekcie, możemy je też bezpośrednio z tej biblioteki mediów przeciągnąć myszką na naszą wirtualną kartkę. Zdjęcia czy filmy ściągnięte do Canvy, zawsze będą pojawiać się po wybraniu narzędzia Przesłane. Tam możemy je usunąć, jeśli nie są nam potrzebne do innych projektów.



Na ilustracji po lewej stronie szablon z programu Canva, po prawej moje zdjęcie psa, wstawione z mego dysku.

Zastąp zdjęcie z plakatu innym zdjęciem, tym razem przesłanym z twojego dysku.

7. Narzędzie Tekst. W gotowych szablonach można zmieniać wszystkie znajdujące się tam napisy, korzystając z narzędzia Tekst. Musimy zaznaczyć ramkę, wstawić kursor, coś dopisać lub usunąć, bądź zaznaczyć cały tekst i wtedy napisać nowy albo zmienić parametry tekstu: czcionkę, jej rozmiar, kolor, zastosować pogrubienie czy kursywę, wyśrodkowanie lub wyrównanie do prawej czy lewej, różne dodatkowe efekty czy animacje. Wszystkie te narzędzia znajdziemy w górnym pasku, po wybraniu narzędzia Tekst. Po lewej stronie pokażą nam się jeszcze ustawienia pozwalające na dodanie nowego tekstu odpowiedniej wielkości, którą jednak można dowolnie zmienić, a także gotowe teksty w ciekawych formatach – możemy po ich wstawieniu zmienić napis (aby zmienić kolor trzeba wejść w *Efekty*). Na ogłoszeniu o zaginięciu psa można zobaczyć, jakich zmian w tekście dokonałam.



W swoim projekcie spróbuj zmienić tekst, wstawić nowy, pobaw się zmianą kolorów i czcionek.

Uwaga! W programie można znaleźć wiele polskich czcionek. Kiedy chcemy ją wyszukać, musimy kliknąć w okienko z nazwą czcionki i poszukać odpowiedniej z rozwijanej listy. Wielkość czcionki możemy zmieniać w okienku obok, także za pomocą listy lub znaków -/+. Wielkość tekstu zmieni się też, gdy będziemy okienko z tekstem odpowiednio rozciągać lub pomniejszać.



8. **Narzędzie Tło**. Do swojego projektu możesz wstawić tło lub je zmienić. Masz do wyboru różne kolory, wzory, krajobrazy, gradienty i inne kategorie. Poniżej plakat – ogłoszenie ze zmienionym tłem.



Oczywiście Canva daje też możliwości wstawiania plików dźwiękowych (z biblioteki lub przesłanych z komputera plików mp3, filmów – narzędzie **Elementy** lub osobna zakładka do filmów z kanału YouTube). Filmiki i pliki audio możemy wstawiać bezpośrednio do naszych projektów, możemy też je w nich edytować.

Jak pobrać, wydrukować lub udostępnić nasz projekt?

Zakończmy jednak pracę nad naszym plakatem. Jeśli wykonałeś plakat o sobie lub plakatogłoszenie czy jakikolwiek inny wybrany przez siebie projekt, na pewno będziesz chciał się nim w jakiś sposób podzielić, czy go udostępnić. I tu znowu Canva daje wiele możliwości.



Wróćmy do górnego niebieskiego paska, na którym mamy tytuł swojego projektu. Po prawej stronie znajdziemy przyciski: *Udostępnij, Statystyki, Pobieranie* (strzałka w dół), *Drukuj* i inne, kryjące się pod trzema kropkami. One mogą się nieco zmieniać, w zależności od projektu i naszych preferencji.

Po kliknięciu w strzałkę pobierania otworzy nam się okno z wieloma możliwościami. W okienku *typ pliku* znajdziemy dużo więcej opcji: dwa formaty plików graficznych – JPG i PNG, PDF standardowy i do druku, plik SVG – grafiki wektorowej, wideo MP4 i GIF. Po wybraniu odpowiedniego pliku możemy jeszcze dostosować różne opcje dotyczące jakości czy rozdzielczości, zdecydować, czy chcemy ściągnąć całość projektu czy pojedyncze strony. Po dokonaniu wyboru, klikamy *Gotowe* i naciskamy przycisk *Pobierz*. Plik ściągnie się nam na dysk naszego komputera, w miejsce, gdzie zazwyczaj pobieramy nasze pliki, np. folder *Pobrane*. Jeśli wybierzemy wszystkie strony jako zdjęcia, to pobiorą nam się w formie spakowanego folderu. Można jednak wybierać pojedyncze strony i je zapisywać. Pobrane zdjęcie możemy wstawiać do innych naszych projektów, na strony internetowe czy drukować. Warto jeszcze sprawdzić, w jakim formacie wydrukuje się nasz projekt. Jeśli chcemy, by było to np. A4, to lepiej zmienić rozmiar jeszcze przed drukowaniem, korzystając z przycisku *Zmień rozmiar* i dostępnych w nim opcji.

Animacja I	Q Zmiana rozmianu plakat	
(in) gantarm	Rozmiar niestandardowy Szemkość Wysokość	Strona 1 - Dodaj tytul 🔿 🗸 📵 📑
T	42 59,4 cm v d	TABLED NE DICE
j] Aude	Ostabile	A CLIMIN CANADA
iiii Tha	Prezentacja (16:9), Plakat Ogłoszenie	HALL
we theread	Właytówka Prezentacja (16:9)	
<u>er/</u> lykrmy	Pokaž więcej	
Den ope	Kopioj i zmień rozmiar Zmień rozmiar	
Errod		NAGRODA: 5000 ZL
		manne
gia Dri_		Strona 2 - Dodaj tytuł A V 🗟 🖄 🖯
4		

Poza pobieraniem możemy naszą pracę udostępnić innym za pomocą linku. I tu znowu mamy kilka możliwości. Możemy udostępnić tylko link do przeglądania, ale także link do edycji lub jako szablon (wtedy mamy pewność, że nikt nie będzie edytował naszego projektu, tylko tworzył własny).



Możesz sprawdzić, czym różnią się linki do tego projektu.

Link do przeglądania:

https://www.canva.com/design/DAE5Wly2ml8/aSWjgEMS0HQguFCxRC8wnw/view?utm_co ntent=DAE5Wly2ml8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=shareb utton#1

Link udostępniony jako szablon:

https://www.canva.com/design/DAE5Wly2ml8/4KL0DW QxSdCHTrn0TSaqQ/view?utm con tent=DAE5Wly2ml8&utm campaign=designshare&utm medium=link&utm source=sharebu tton&mode=preview

Link do edycji:

https://www.canva.com/design/DAE5Wly2ml8/4KL0DW_QxSdCHTrn0TSaqQ/edit#

Jak współpracować z uczniami?

Korzystając z możliwości edytowania, można zadanie o przedstawianiu się przygotować dla wszystkich uczniów w danej klasie. Możemy wybrać szablon, przygotować stronę, dopasowując ją do naszych potrzeb, zduplikować tyle razy, ilu mamy uczniów w klasie i każdemu uczniowi przydzielić numer strony, np. zgodnie z kolejnością w dzienniku, następnie przesłać uczniom link do edycji projektu, i każdy z uczniów będzie miał możliwość utworzenia swojej strony we wspólnym "albumie". Warunkiem takiej współpracy jest jednak posiadanie konta w Canvie i zalogowanie się na swoje konto. W wersji *Canva dla oświaty* nauczyciel może mieć też swoją klasę, do której może zaprosić uczniów za pomocą linku lub kodu.

Wspólnie z uczniami czy innymi nauczycielami możemy pracować, korzystając z wielu gotowych szablonów. Znajdziemy szablony wręcz stworzone do współpracy w kategoriach Praca grupowa, Burza mózgów czy Mapa myśli.



Odpowiedz na pytanie: jakie masz pomysły na wykorzystanie Canvy w swojej pracy?

Poniżej przykładowa mapa myśli, którą możesz wypełnić online, korzystając z udostępnionego przeze mnie szablonu.

https://www.canva.com/design/DAE56TyYerw/AiGktZ-R9tumILoUojkSg/view?utm_content=DAE56TyYerw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&ut m_source=sharebutton&mode=preview Możesz wydrukować sobie taką kartkę, ściągając ją jako plik PDF.



Z Canvą można pracować też na żywo, korzystając z opcji *Canva live*, którą uruchamia się z poziomu prezentacji. Prowadzący może zbierać od uczestników pytania lub odpowiedzi. Konto edukacyjne pozwala też na administrowanie klasami, wysyłanie im zadań oraz ich sprawdzanie, wstawianie komentarzy. Warto więc pomyśleć o tym, by mieć konto edukacyjne i założyć też konta swoim uczniom.

I ostatnia propozycja, o której chciałabym jeszcze wspomnieć: komiks przygotowany wspólnie z uczniami. Możemy stworzyć komiks, który będziemy edytować online. Taki (i wiele innych gotowych komiksów) znajdziemy wpisując hasło *komiks* lub przeszukując kategorię *Komiks.*



Zazwyczaj wzory komiksów składają się z gotowej historyjki – karta 1, szablonu – karta 2, zestawu ilustracji, postaci – karta 3 i innych elementów – karta 4. Poniżej przykładowy szablon komiksu:



	TYTUŁ KOMIKSU	

Zestaw ilustracji



Zestaw ilustracji

江谷島の少 ? V E?? ?? ** ~ ~ ~ IIII /// [] 😪 🖗 🔊 🔨

Całość jest edytowalna. Na pusty szablon, który możemy powielać, możemy wklejać skopiowane z zestawów ilustracje. Oczywiście, możemy skorzystać również z wyszukanych elementów, tekstów, dymków, chmurek i dowolnie je edytować. Strony złożą się na książeczkę, którą można oglądać online, udostępnić ją za pomocą linku lub wydrukować jako obrazki, plik PDF lub wysłać do druku w formie fotoksiążki (opcja płatna).

Czego się nauczyłeś?

Na zakończenie zmodyfikowany przeze mnie szablon, który w oryginale nazywa się *KWL chart*, od angielskich wyrazów: KNOW – *wiem*, WONDER – *zastanawiam się*, *chciałbym się dowiedzieć*, LEARNED – *nauczyłem się*. Po edycji może służyć do postawienia sobie celów przed lekcją, do ewaluacji lekcji, do pracy z tekstem czy jako informacja zwrotna dla nauczyciela albo notatka uczniowska. Możemy ją wydrukować lub wykorzystać online.

Co już wiem?	Czego jeszcze nie umiem?	Czego się nauczyłem

Link do szablonu:

https://www.canva.com/design/DAE56aKswkI/6TUwhOqSuXy4QnEt6QgMow/view?utm_co ntent=DAE56aKswkI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=shareb utton&mode=preview

Przedstawiam arkusz w dwóch wersjach: jedna zawiera pytania dość ogólne, druga – pytania dotyczące poradnika, który właśnie czytasz. I ostatnie zadanie:

Po przeczytaniu poradnika odpowiedz sobie na pytania: Co wiedziałeś o Canvie przez przeczytanie tego poradnika? Czego jeszcze nie umiesz, a chciałbyś się dowiedzieć? Czego nauczyłeś się po lekturze i wykonanych ćwiczeniach?



Mam nadzieję, że praca z Canvą przyniesie Wam i Waszym uczniom wiele radości i satysfakcji. Powodzenia!

Netografia:

https://www.szkolneinspiracje.pl/canva-dla-oswiaty/ [dostęp: 4.03.2022]. https://etwinning.pl/canva/ [dostęp: 4.03.2022].