

Canva



Teminė sritis: Grafinis dizainas, pasakojimas, vizualinio turinio kūrimas ir multimedijos kūrimas



Žaidimo variklis: Bet koks



Nuoroda: <https://www.canva.com/>



Kodėl ir kada naudoti šį šaltinį

„**Canva**“ yra internetinė grafinio dizaino platforma, leidžianti vartotojams kurti vaizdinį turinį naudojant intuityvią vilkimo ir numetimo sąsają. Ji ypač naudinga edukacinių žaidimų kūrimo etape, kai kūrėjams reikia kurti vaizdinius **išteklis, siužetines lentas, personažus, infografikus, pristatymus ir reklaminę medžiagą.**

Edukacinių žaidimų kontekste „Canva“ gali būti naudojama **žaidimų sąsajoms, edukacinėms infografikoms, dialogo scenoms, žemėlapiams, ženkliukams, sertifikatams ir vaizdinei mokymosi medžiagai kurti.** Plati šablonų biblioteka leidžia vartotojams, neturintiems grafinio dizaino patirties, kurti profesionaliai atrodančius išteklius.

Tinkami pedagogai ir jaunimo darbuotojai, dirbantys su mokyklomis ar švietimo įstaigomis, gali teikti paraiškas dėl „**Canva for Education**“, kuri suteikia nemokamą prieigą prie aukščiausios kokybės funkcijų, tokių kaip pažangūs šablonai, multimedijos ištekliai, bendradarbiavimo įrankiai ir klasėms pritaikytos funkcijos.

„Canva“ naudojimas padeda pedagogams, jaunimo darbuotojams ir jaunuoliams paversti edukacines koncepcijas patrauklia vaizdine medžiaga,



kurių vėliau galima integruoti į „Genially“, „RPG Maker MV“ ar kitas žaidimų kūrimo platformas.



Stipriosios pusės

- ◆ Paprasta naudoti vilkimo ir numetimo sąsaja.
- ◆ Tūkstančiai nemokamų šablonų ir grafinių elementų.
- ◆ Palaiko bendradarbiavimu pagrįstą dizainą.
- ◆ Grafikos dizaino patirtis nereikalinga.
- ◆ Leidžia kurti vaizdus, pristatymus, vaizdo įrašus ir infografikus. Debesijos pagrindu ir pasiekama iš kelių įrenginių.
- ◆ Naudinga kuriant edukacinius ir su žaidimais susijusius vaizdinius išteklius.
- ◆ Palengvina komandinį darbą ir bendrą kūrybą.
- ◆ Integruoti dirbtinio intelekto įrankiai, padedantys generuoti arba redaguoti vaizdus, teksto pasiūlymus ir dizaino idėjas.



Apribojimai

- ◆ Nemokama versija turi ribotą prieigą prie tam tikrų išteklių ir funkcijų, kurioms reikia aukščiausios kokybės prenumerata.
- ◆ Reikalingas interneto ryšys.
- ◆ Nemokama versija turi ribotą prieigą prie tam tikrų išteklių.
- ◆ Sudėtingiems dizainams gali prireikti papildomų redagavimo įrankių.
- ◆ Eksportavimo parinktys gali skirtis priklausomai nuo paskyros tipo.
- ◆ Nemokamų ir mokamų išteklių autorių teisių apribojimai skiriasi. Prieš eksportuodami ar platindami dizainus, kuriuose yra mokamų elementų, vartotojai visada turėtų patikrinti „Canva“ licencijavimo sąlygas.



Instrukcijų lapas



Kaip naudoti šį įrankį

„Canva“ galima naudoti kuriant edukacinių žaidimų vaizdinę medžiagą, įskaitant siužetines lentas, personažų korteles, žemėlapius, infografikus, sertifikatus, dialogo ekranus ir reklaminę medžiagą. Šablonais pagrįstas metodas leidžia jį naudoti pradedantiesiems ir palaiko bendradarbiaujant kuriamą turinį. Šiame pavyzdyje vartotojai kurs edukacinio žaidimo „**Skaitmeninės demokratijos ieškojimas**“ vizualinį identitetą ir siužetinę lentą, kurioje žaidėjai mokosi apie demokratinį dalyvavimą ir ES vertybes. .



Žingsnis po žingsnio vadovas

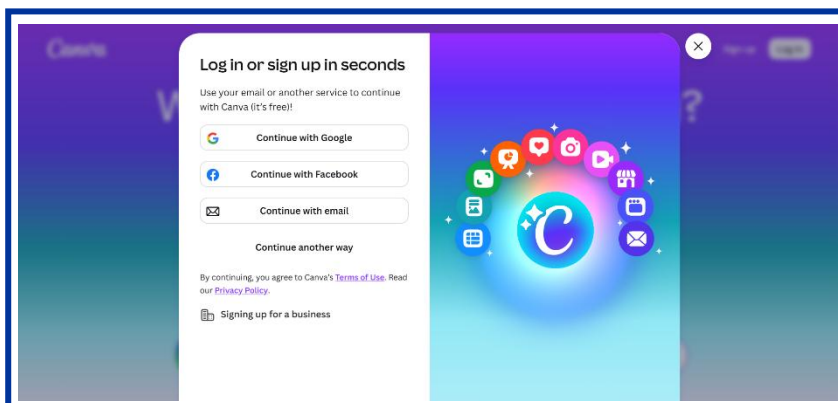
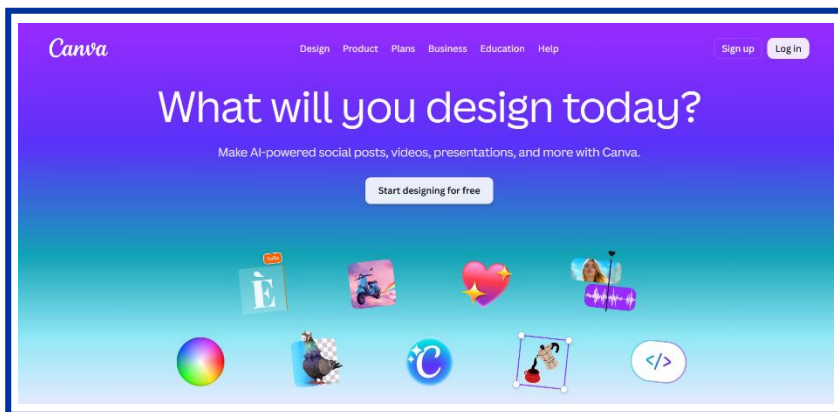
+ 1 ŽINGSNIS: sukurkite „Canva“ paskyrą

Apsilankykite „Canva“, spustelėkite „Registruotis“ ir užsiregistruokite naudodami el. pašto adresą, „Google“ paskyrą, „Microsoft“ paskyrą arba „Apple ID“. .

Užsiregistravę, prieikite „Canva“ valdymo skydelį, kuriame bus saugomi visi jūsų būsimi edukacinių žaidimų projektai. .

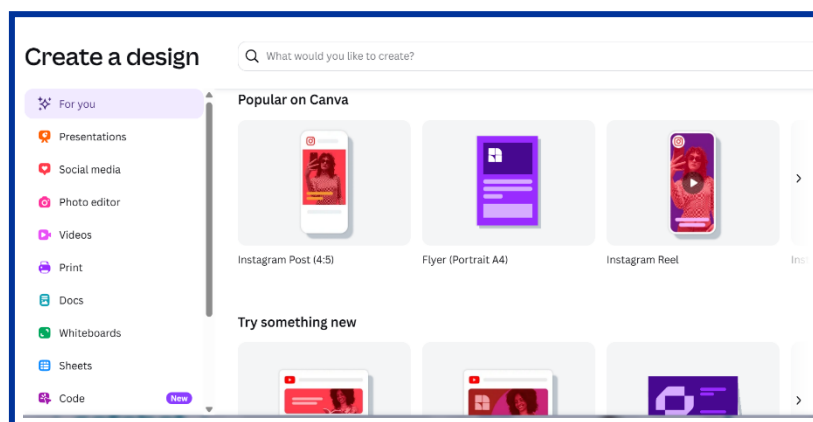
Sukūrę paskyrą, galėsite: :

- išsaugokite visus savo dizainus;
- bendradarbiauti su kolegomis ar projekto partneriais;
- pakartotinai naudoti šablonus būsimuose projektuose;
- pasiekti savo darbą iš skirtingų įrenginių. .



★ 2 ŽINGSNIS: sukurkite naują dizainą

Kairėje pusėje spustelėkite „Sukurti dizainą“ ir pasirinkite norimą formatą, pvz., Pristatymas, Plakatas, Infografika arba Pasirinktinis dydis. .

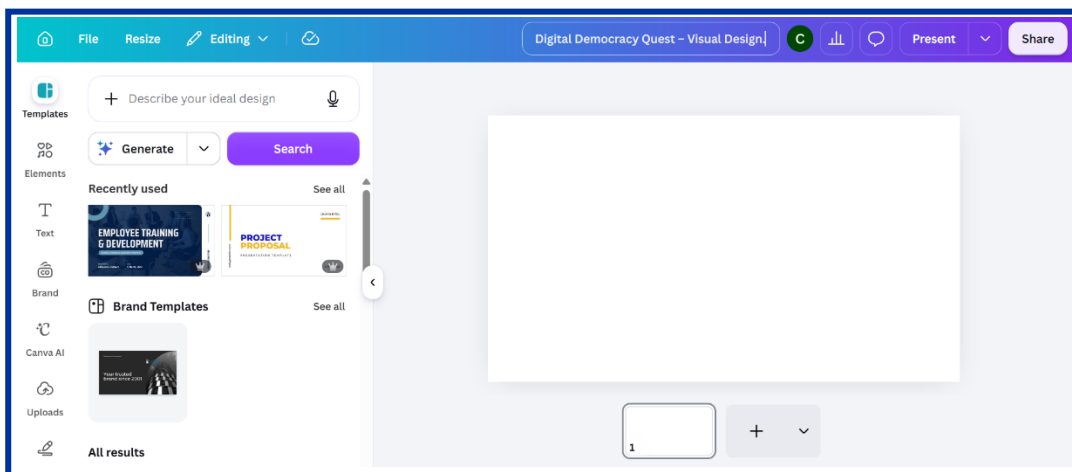




Šiuo atveju pasirinkite „**Pristatymas (16:9)**“, nes šį formatą vėliau galima eksportuoti ir naudoti kaip vaizdinį scenarijų arba dizaino dokumentą, skirtą „Genially“ arba „RPG Maker MV“.

Pervadinkite savo projektą: „**Skaitmeninės demokratijos ieškojimas – vizualinis dizainas**“.

Sukūrus specialų projektą, lengviau susisteminti visus grafinius elementus, kurie bus sukurti žaidimo kūrimo metu.



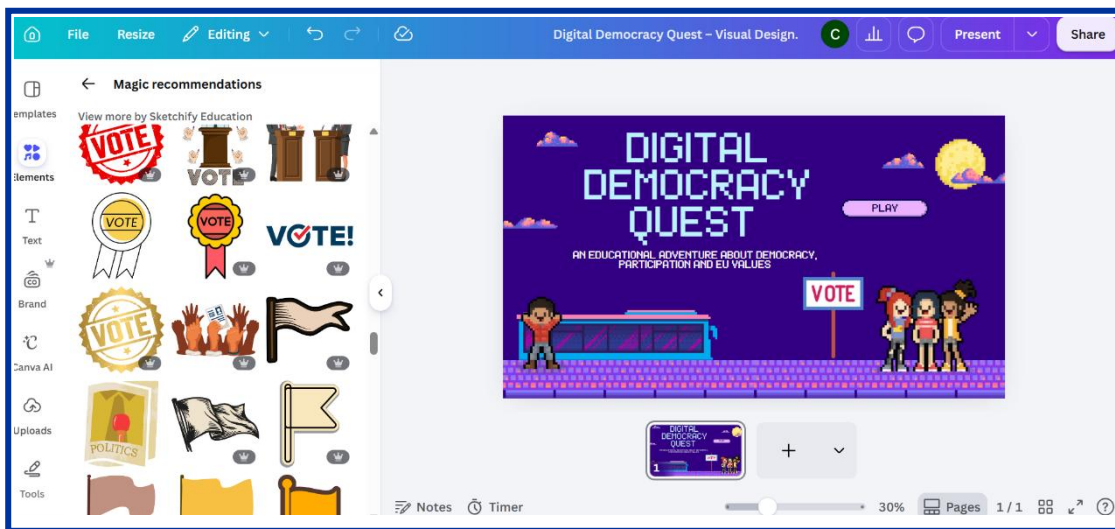
✦ 3 ŽINGSNIS: Sukurkite žaidimo vizualinį identitetą

Pasirinkite tvarkingą edukacinį šabloną. Taip pat galite naršyti „Canva“ šablonų bibliotekoje ir pasirinkti dizainą, tinkantį jūsų edukacinio žaidimo projektui.

Tinkinkite jį pridėdami :

- Pavadinimas: **Skaitmeninės demokratijos užduotis**
- Paantraštė: „Edukacinis nuotykis apie demokratiją, dalyvavimą ir ES vertybes“
- ES įkvėpta spalvų paletė (pavyzdžiui, mėlyna, geltona, balta)
- Piktogramos, vaizduojančios balsavimą, dialogą ir pilietiškumą
- Paprastą foną, vaizduojantį Europos miestą

Ši pirmoji skaidrė tampa žaidimo vizualiniu identitetu ir titulinio puslapio.



✦ 4 ŽINGSNIS: Sukurkite siužetą

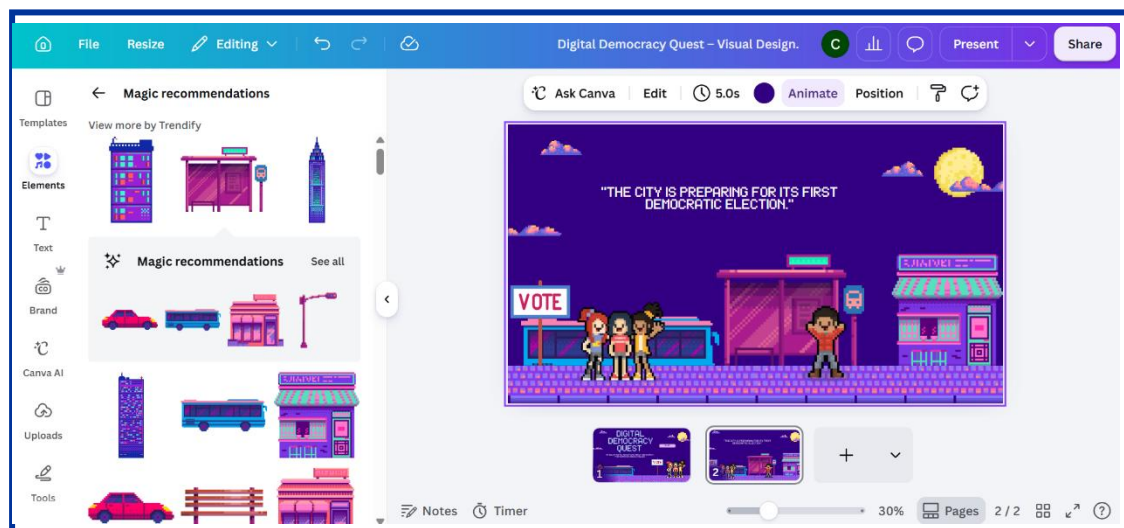
Nukopijuokite pirmąją skaidrę. Kiekvieną skaidrę paverskite viena žaidimo scena.

Pavyzdys: 1 scena Atvykimas į miestą

Vaizdas: Europos miesto aikštė

Tekstas: „Miestas ruošiasi pirmiesiems demokratiniams rinkimams.“

Mokymosi tikslas: suprasti, kodėl rinkimai yra svarbūs.

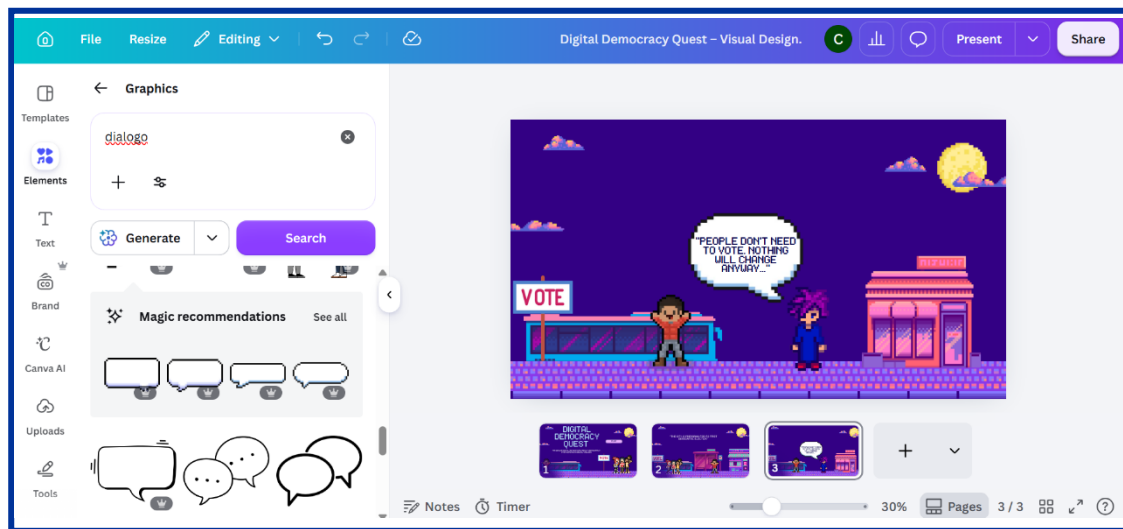


2 scena. Susipažinkite su manipulatoriumi.

Vaizdas: Šešėlinis personažas.

Dialogas: „Žmonėms nereikia balsuoti. Vis tiek niekas nepasikeis...“

Mokymosi tikslas: atpažinti dezinformaciją.



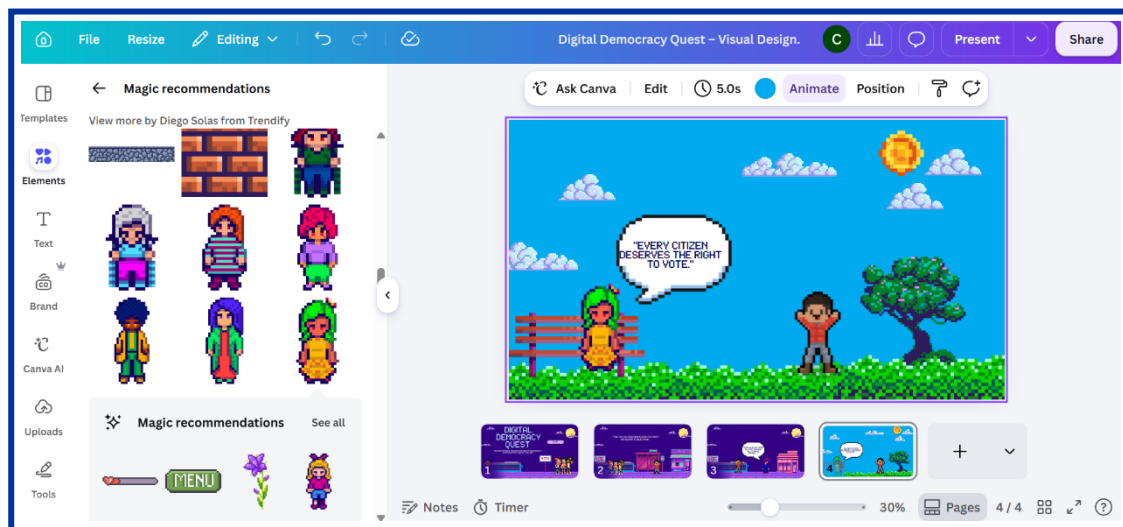
3 scena. Susipažinkite su sufražiste.

Vaizdas: Istorinis personažas.

Dialogas: „Kiekvienas pilietis turi teisę balsuoti.“

Mokymosi tikslas: suprasti lygias balsavimo teises.

Vaizdinis scenarijus susistemina pasakojimą prieš pradedant žaidimo kūrimą.



✦ **5 ŽINGSNIS:** Sukurkite žaidimo išteklius

„Canva“ galima naudoti kuriant įvairius vaizdinius išteklius, kurie pagerina tiek edukacinę, tiek žaidimo patirtį. Šių išteklių tvarkymas prieš kūrimas palengvins žaidimo kūrimą tokiose platformose kaip „Genially“ ar „RPG Maker MV“.



Sukurkite atskirus puslapius arba aplankus skirtingoms išteklių kategorijoms, pavyzdžiui:

Veikėjų kortelės

- Pagrindinis veikėjas (herojus)
- Antraplaniai veikėjai (NPC)
- Antagonistai
- Istorinės asmenybės
- Veikėjų profilių kortelės

Vartotojo sąsajos (UI) elementai

- Mygtukai (Pradėti, Tęsti, Išėiti, Bandyti dar kartą)
- Meniu
- Navigacijos Piktogramos
- Dialogo langai
- Progreso juostos
- Pranešimai apie pasiekimus

Kolekcionuojamų daiktų raktai

- Žemėlapiai
- Laiškai
- Knygos
- Ženkliukai
- Sertifikatai

Aplinka ir dekoratyviniai elementai

- Fonai
- Pastatai
- Medžiai ir augmenija
- Baldai
- Gatvių ženklai
- Dekoratyviniai objektai



- Vėliavos ir baneriai

Mokomieji ištekliai

- Infografikai
- Informacinės kortelės
- Žemėlapiai
- Chronologijos

Žaidimo piktogramos

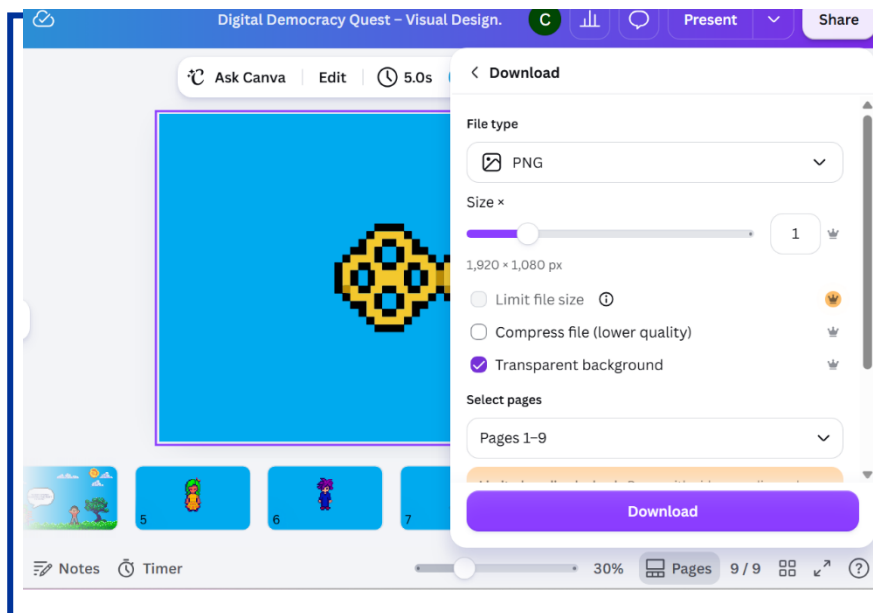
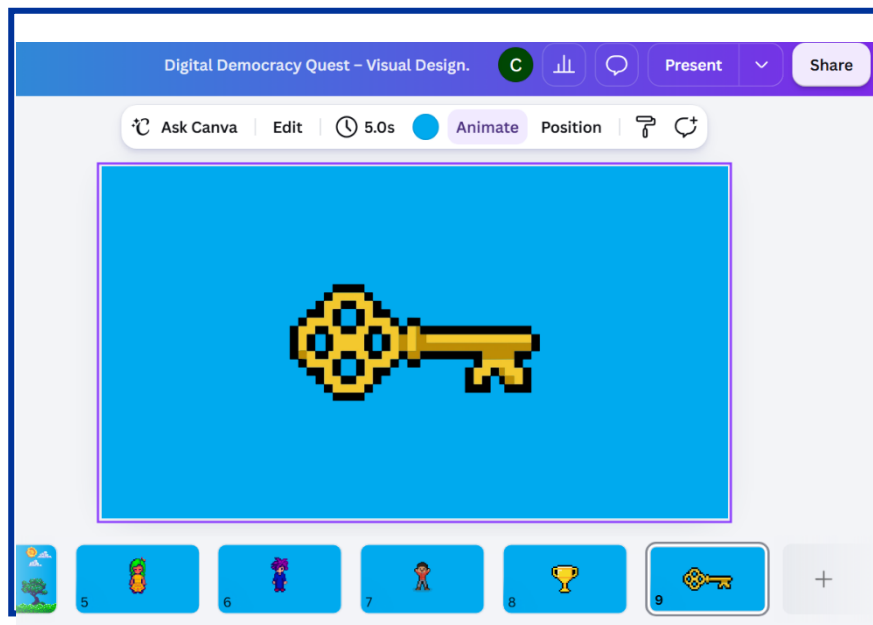
- Inventoriaus piktogramos
- Misijos piktogramos
- Balsavimo simboliai
- Su demokratija susijusios piktogramos
- Įspėjamieji ir informaciniai simboliai

Multimedijos ir animuoti elementai

Nors „Canva“ nėra žaidimų animacijos programinė įranga, ji leidžia vartotojams kurti paprastus animuotus elementus, tokius kaip:

- Animuoti pavadinimai
- Judančios piktogramos
- Animuoti perėjimai
- GIF interaktyvioms prezentacijoms

Vėliau kiekvieną išteklių galima eksportuoti kaip PNG ir importuoti į RPG Maker arba Genially.

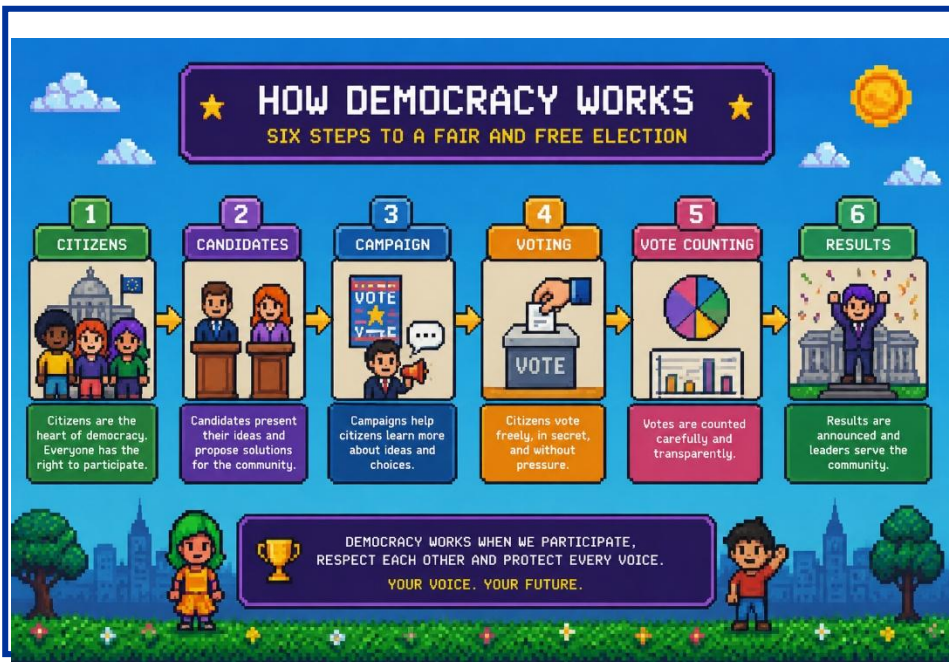


★ 6 ŽINGSNIS: Sukurkite infografiką

Sukurkite paprastą infografiką, kuris aiškina „**Kaip veikia demokratija**“

Galite įtraukti: piliečius, kandidatus, kampaniją, balsavimą, balsų skaičiavimą, rezultatus

Naudokite piktogramas, rodykles ir spalvų kodavimą. Šis infografikas galėtų būti rodomas edukaciniame žaidime kaip mokymosi šaltinis.

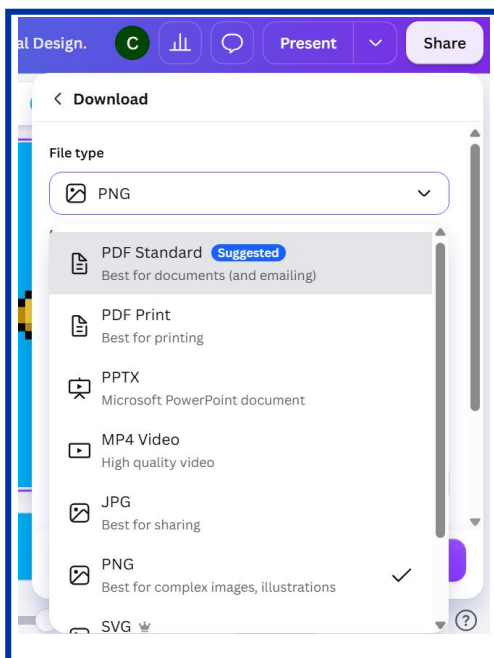


★ 7 ŽINGSNIS: Bendrinimas ir eksportavimas

Spustelėkite „**Bendrinti**“. Pakvieskite bendradarbius komentuoti arba redaguoti.

Eksportuoti PNG, PDF arba JPG formatu

Eksportuotą grafiką dabar galima importuoti į „Genially“ arba „RPG Maker MV“.





Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- ◆ „Canva“. (n. d.). „Canva“ dizaino platforma. 2026 m. gegužės mėn. iš <https://www.canva.com>
- ◆ „Canva“. (n. d.). „Canva“ dizaino mokykla. 2026 m. gegužės mėn. iš <https://www.canva.com/designschool>
- ◆ „Canva“. (n. d.). „Canva“ pagalbos centras. 2026 m. gegužės mėn. iš <https://www.canva.com/help>
- ◆ YouTube Canva" pamokos:
<https://www.youtube.com/watch?v=V9LtrF6EbyY>



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883