



Pavadinimas	Kūrybiškas dizainas su Canva: naujos galimybės
Tema	<i>Naudojantis internetiniu grafinio dizaino įrankiu Canva sukurti logotipą</i> (IT informacinės technologijos). Scenarijus skirtas siekiant įdiegti kūrybiškumo ir dizaino įgūdžių, taip pat supažindinti su Canva platforma kaip vienu iš įrankių kūrybiniam projektams kurti. Šis scenarijus yra tinkamas tiek pradedantiesiems, tiek tiems, kurie jau yra susipažinę su pagrindiniais dizaino principais ir nori tobulinti savo įgūdžius. Taip pat jis atitinka mokinių poreikius, norinčius naudoti šiuolaikinius įrankius savo projektams ar pradedantiems kurti asmenines dizaino idėjas.
Klasės lygis	11-12 kl. mokiniams.
Trukmė	1,5 val. Scenarijus numatytas taip, kad mokiniai turėtų pakankamai laiko ne tik išmokyti pagrindinių Canva taikymo įgūdžių, bet ir pasinaudotų šiuo įrankiu kuriant savo kūrybinius projektus. 1,5 valandos turėtų suteikti pakankamai laiko pristatyti teorinę dalį, parodyti demonstraciją, leisti mokiniams praktiškai dirbti su Canva ir galiausiai pasidalinti savo sukurtomis idėjomis.
Tikslai	Tikslai: ✓ pažintiniai (mokomieji): 1. supažindinti mokinius su Canva dizaino įrankio funkcijomis ir galimybėmis; 2. mokyti pagrindinių logotipo kūrimo dizaino principų, tokių kaip proporcingumas, spalvos ir šriftai; 3. suteikti žinių apie tai, kaip sukurti tinkamą logotipą, atspindintį prekės ženklo svarbiausius bruožus. ✓ psichomotoriniai (lavinamieji): 1. mokinius lavinti kurti vizualius kūrinius, naudojantis Canva dizaino įrankiu ir elementais. 2. mokyti, kaip derinti skirtingus dizaino elementus, kad būtų sukurtas harmoningas logotipas; 3. skatinti mokinius dizaino įrankiu Canva praktiškai kurti logotipą žingsnis po žingsnio. ✓ emociniai (auklėjamieji): 1. skatinti kūrybinę mąstymą ir pasitikėjimą savo gebėjimais, leidžiant mokiniams sukurti savo logotipą; 2. padėti mokiniams suvokti logotipo svarbą ir tai, kaip jis gali paveikti prekės ženklo suvokimą; 3. skatinti mokinius dalintis savo kūryba, parodyti jų dėkingumą ir pagarbą sukuriant logotipą.
Pedagoginiai metodai	Patirtimi grindžiamas mokymas. Mokiniai tiesiogiai dalyvaus Canva naudojimo procese, kuriame bus kuriami realūs dizaino projektai. Tai suteiks jiems praktinę patirtį ir leis tiesiogiai išbandyti įgytus įgūdžius, kuriant logotipą.
Struktūra	1. Pradžia (10 min): <ul style="list-style-type: none">Mokiniams pristatoma pamokos tema „<i>Naudojantis internetiniu grafinio dizaino įrankiu Canva sukurti logotipą</i>“.Aptariami tikslai: suprasti Canva funkcijas, išmokyti kurti dizainą ir sukurti savo logotipą. 2. Įvadas į Canva (15 min):



	<ul style="list-style-type: none">• Trumpas įvadas į grafinio dizaino įrankį Canva.• Mokiniamis paaiškinama, kaip prisijungti prie Canva ir pasirinkti reikiamą projektą. <p>3. Pagrindinių įrankių pristatymas (20 min):</p> <ul style="list-style-type: none">• Demonstracija pagrindinių Canva įrankių ir funkcijų, reikalingų logotipo kūrimui.• Praktiniai pavyzdžiai, kaip naudoti tekstą, formas, spalvas ir kt. <p>4. Praktinis logotipo kūrimas (40 min):</p> <ul style="list-style-type: none">• Mokiniai pradeda kurti savo logotipą naudojant grafinio dizaino įrankį Canva.• Mokytojas teikia pagalbą ir atsako į iškilusius klausimus. <p>5. Grupinė dalyvavimo sesija (15 min):</p> <ul style="list-style-type: none">• Mokiniai dalinasi savo kūryba su kitais per forumą arba virtualią diskusiją.• Skatinamas diskutavimas ir grįžtamasis ryšys tarp mokinių. <p>6. Atsiliepiami ir vertinimas (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none">• Bendras apžvalgos etapas, kur mokytojas pateikia atsiliepimus apie bendrą mokinių darbą.• Mokytojas priskiria įvertinimus už atliktą darbą.
Medžiagos/Ištekiai	<ol style="list-style-type: none">1. Kompiuteriai ir interneto prieiga (kiekvienam mokiniui reikės kompiuterio su interneto prieiga, kad galėtų prisijungti prie Canva platformos).2. Canva paskyra (kiekvienas mokinys turėtų turėti savo Canva paskyrą).3. Projektorius arba vaizdo ekranas (kad mokiniai galėtų stebėti demonstraciją).4. Diskusijų forumas arba virtualus kanalas (virtualus komunikacijos būdas mokiniams dalintis savo sukurtu logotipu, pvz., forumas, virtualus klasės pokalbis facebook messenger ar pan.).
Išankstiniai reikalavimai	<ol style="list-style-type: none">1. Canva platformos naudojimo įgūdžiai (mokiniai turėtų suprasti, kaip naudoti Canva įrankius, įskaitant tekstą, formų įtraukimą, spalvų pasirinkimą, šriftus ir kitus dizaino elementus).2. Kritinio mąstymo gebėjimai (mokiniai turėtų gebėti vertinti savo sukurtą dizainą kritiškai, identifikuoti stipriuosius ir silpnus dizaino elementus).
Veiklos ir vykdymo eiga	<ol style="list-style-type: none">1. Įvadas ir pasiruošimas (10 min):<ol style="list-style-type: none">a. Mokytojas pristato pamokos temą ir tikslus.b. Mokiniai prisijungia prie Canva platformos su savo paskyromis.c. Mokytojas dalinasi nuoroda į pamokos instrukcijas.2. Įvadas į Canva (15 min):<ol style="list-style-type: none">a. Pateikiamas trumpas įvadas į Canva ir paaiškinamos pagrindinės funkcijos.b. Demonstruojama, kaip pasirinkti projektą, pridėti tekstą, formas, spalvas ir pan.3. Pagrindinių įrankių pristatymas (20 min):<ol style="list-style-type: none">a. Mokytojas detaliau pristato pagrindinius Canva įrankius.b. Demonstruoja, kaip naudoti tekstą, įtraukti formas, pasirinkti spalvas ir keisti šriftus.c. Mokiniai praktikuoja naudojimąsi įrankiais su mokytojo pagalba.4. Praktinis logotipo kūrimas (40 min):

	<p>a. Mokiniai pradeda savo logotipo kūrimą, vadovaudamiesi Canva principais.</p> <p>b. Mokytojas teikia individualią pagalbą, atsako į klausimus ir suteikia rekomendacijas.</p> <p>c. Mokiniai eksperimentuoja su įvairiais dizaino elementais.</p> <p>5. Grupinė dalyvavimo sesija (15 min):</p> <p>a. Mokiniai dalinasi savo sukurtu logotipu su kitais per virtualius kanalus.</p> <p>b. Skatinamas bendravimas, idėjų mainai ir grįžtamasis ryšys tarp mokinių.</p> <p>c. Mokytojas stebi ir teikia papildomą pagalbą, jei reikia.</p> <p>6. Atsiliepiamai ir vertinimas (10 min):</p> <p>a. Mokytojas suteikia bendrus atsiliepimus apie mokinių darbus.</p> <p>b. Mokytojas priskiria įvertinimus už atliktą darbą.</p>
<p>Užduočių vertinimas / Įvertinimas</p>	
<p>Plėtra/Pritaikymas</p>	<p>Praplėsti kūrybinę užduotį (leisti mokiniams ne tik kurti logotipą, bet ir sukurti papildomus dizaino elementus, tokie kaip vizitinių kortelės, plakatai arba socialinių tinklų antraštės. Tai išplėstų jų dizaino gebėjimus).</p> <p>Dalyvavimas tinklaraščio diskusijose (skatinti mokinius dalyvauti virtualiame diskusijų forume arba sukurti tinklaraštį, kuriame jie dalintųsi savo patirtimi, iššūkiais ir dizaino procesu).</p> <p>Mokytojas gali įrašyti demonstracinį vaizdo įrašą, kuris būtų prieinamas mokiniams bet kuriuo metu. Tai naudinga tiems, kurie nori žingsnis po žingsnio peržiūrėti mokytojo demonstraciją.</p>
<p>Papildomos pastabos</p>	<p>Skirti pakankamai laiko pradiniams įžanginiams veiksmams, kuriuose skatinamas dalyvavimas ir aktyvus besimokymas. Palaikyti motyvaciją ir pabrėžti, kodėl tai, ką jie mokysis, yra svarbu.</p> <p>Suteikti besimokantiems nuolatinį grįžtamąjį ryšį ne tik apie jų pažangą, bet ir apie tai, kaip geriau pasiekti tikslui iškelto uždavinio.</p> <p>Grįžtamasis ryšys turėtų būti konstruktyvus ir skatinantis tobulėjimą.</p> <p>Įgyvendinti skirtingus mokymo stilius ir pabandyti pritaikyti užduotis, kad jos atitiktų įvairių mokinių poreikius. Tai gali apimti vizualinius elementus, kūrybiškus užsiėmimus ir kitus pritaikymo būdus.</p>
<p>Priedai / Nuorodos</p>	<p>Dizaino kūrimo šaltiniai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva mokymo centro • Dizaino mokymosi platformos, tokios kaip Behance ar Dribbble, https://dribbble.com/ • Dizaino forumai ir bendruomenės, Pvz., Reddit dizaino subreditas <p>Technologijų įrankiai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva YouTube kanalas • Vaizdo montavimo tutorialai (pvz., Adobe Premiere arba iMovie) • Virtualių konferencijų ir webinarų įrankių tutorialai