

Cz.1 – Canva

Poniższy dokument stanowi kompendium wiedzy z cz. 1 szkolenia dla Nauczycieli – **Narzędzia cyfrowe i internetowe w edukacji.**

Canva to proste w użyciu internetowe narzędzie do edycji oraz korekty grafiki i filmów. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników może posłużyć jako rozbudowany program, dzięki któremu w szybki sposób usuniemy tło ze zdjęcia, tudzież wyeksportujemy plik w formacie do druku wraz ze spadami.

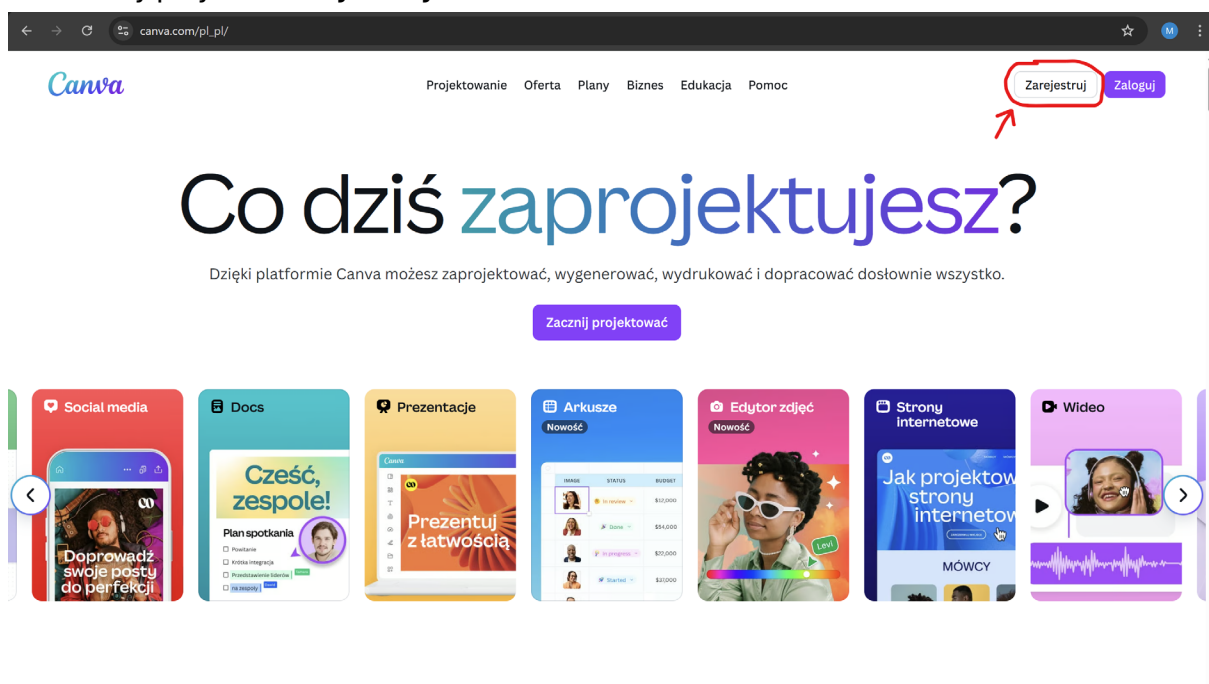
Uwaga! **Pogrubione** fragmenty tekstu odpowiadające za numery rozdziałów (np. **1.3**) można kliknąć, aby przenieść się na konkretny fragment dokumentu. Powyższy również działa :)

1. Rejestracja konta

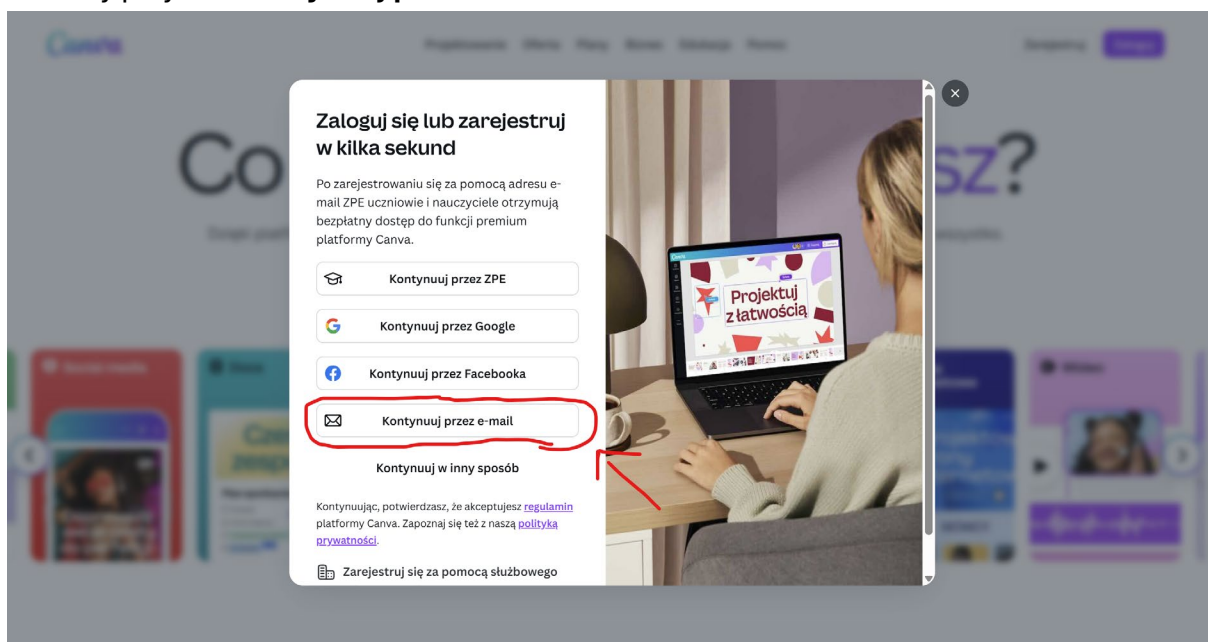
1.1 Rejestracja użytkownika

Uwaga! Jeśli posiadasz już konto w serwisie Canva, przejdź do **punktu 1.3**. Jeśli natomiast posiadasz konto ZPE, a nie posiadasz jeszcze konta Canva, przejdź do **punktu 1.4**. Podczas rejestracji przez adres e-mail (**1.1** i **1.3**) będzie potrzebny dokument potwierdzający pełnienie funkcji nauczyciela w szkole, natomiast poprzez rejestrację z punktu **1.4** nie będzie on potrzebny.

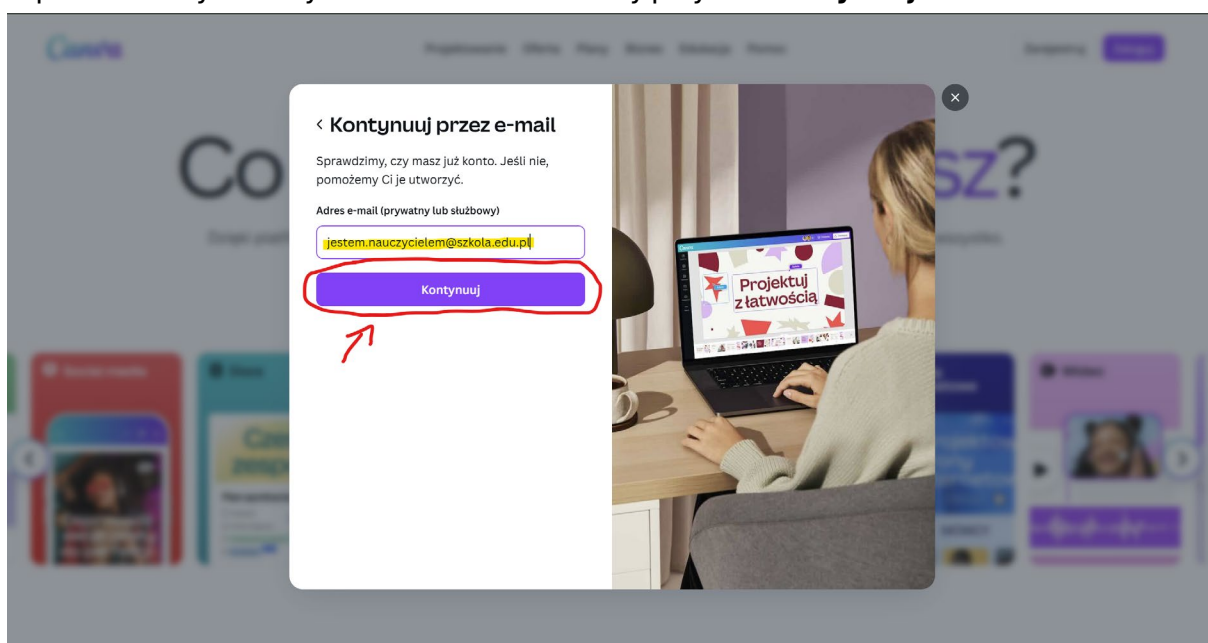
1. Przechodzimy na stronę internetową https://www.canva.com/pl_pl/
2. Wciskamy przycisk **Zarejestruj**.



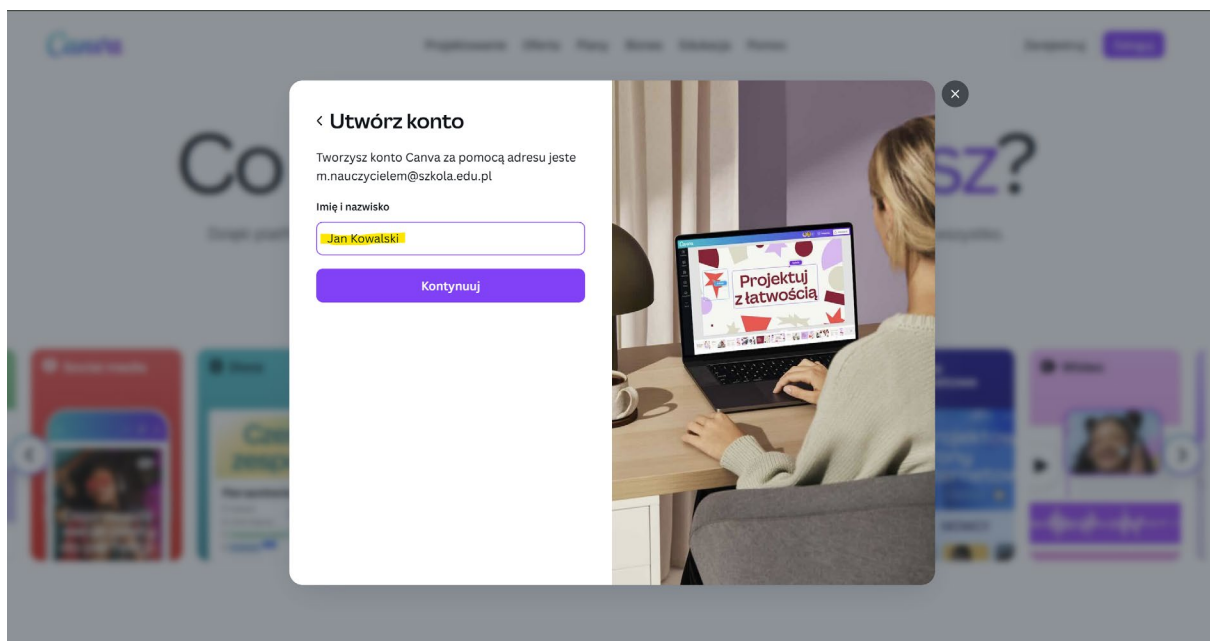
3. Rejestrujemy się z wykorzystaniem szkolnego adresu email, najczęściej jest to mail, który łączy się z dziennikiem elektronicznym, Outlookiem i Teamsem. Klikamy przycisk **Kontynuuj przez e-mail**.



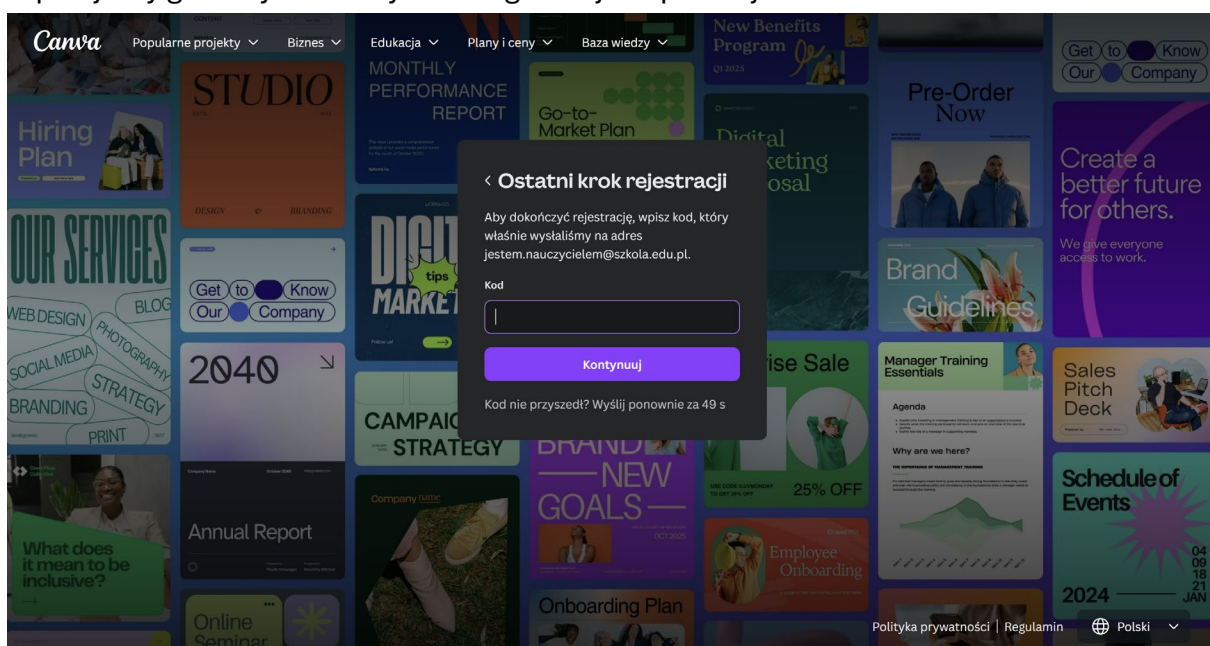
4. Wprowadzamy szkolny adres email i wciskamy przycisk **Kontynuuj**.

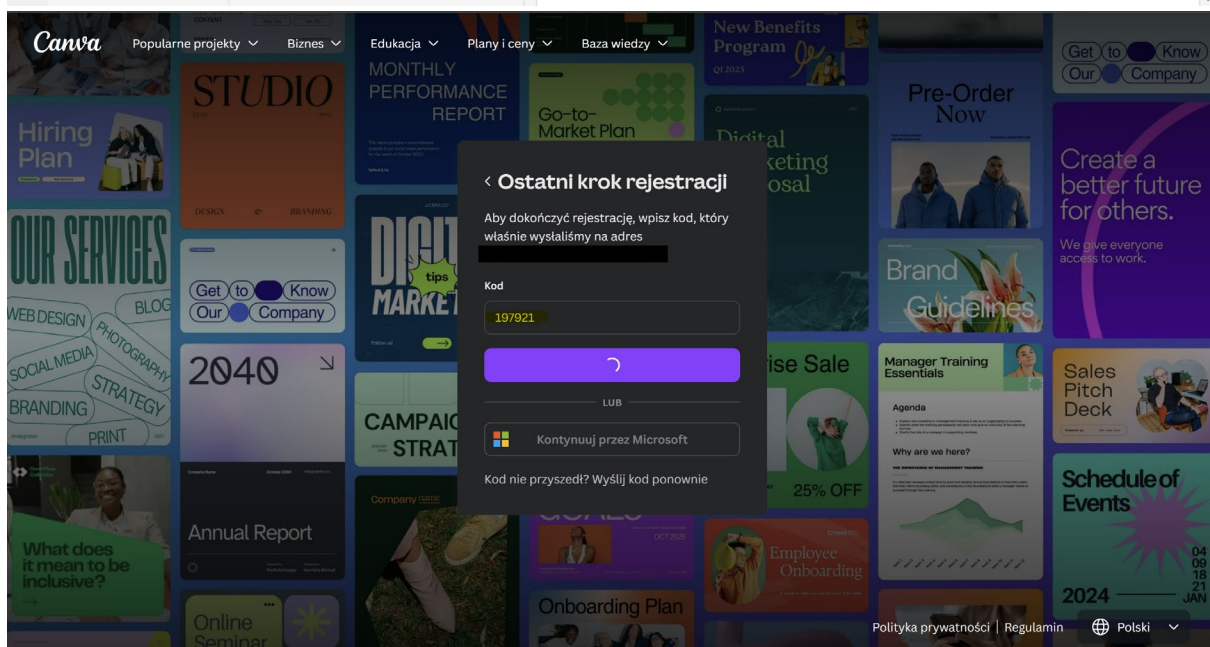
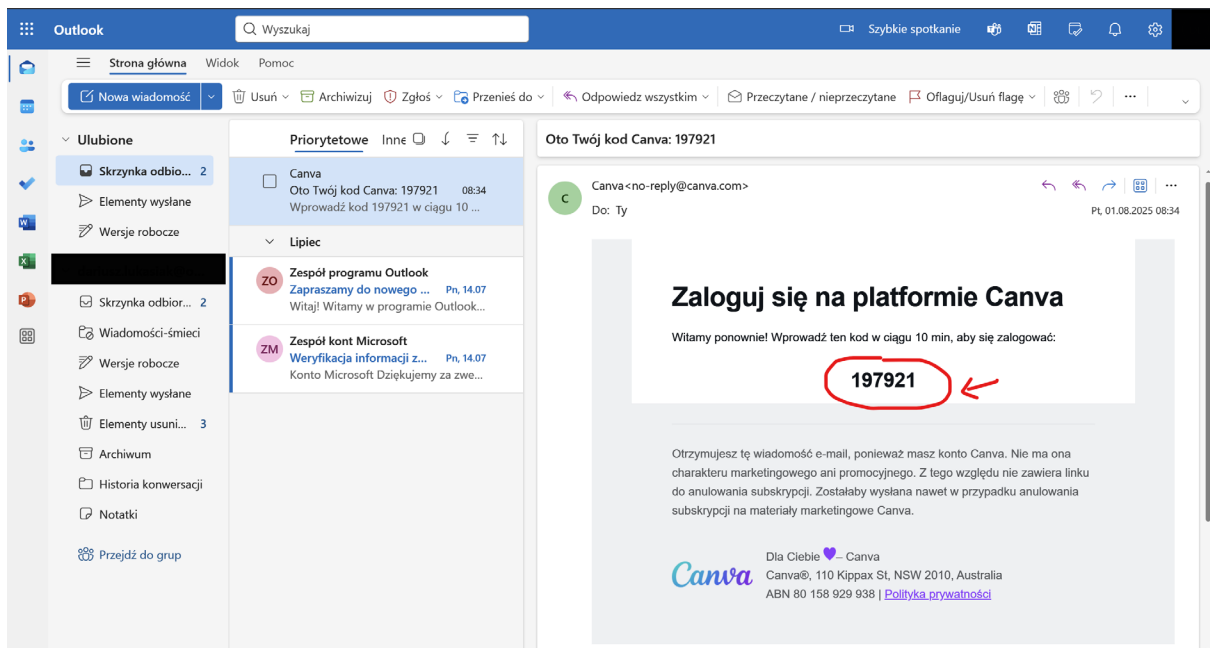


5. Wprowadzamy imię i nazwisko. Aby być rozpoznawalnym w zespołach z uczniami oraz podczas współtworzenia plików warto, aby były to dane prawdziwe. Następnie wciskamy przycisk **kontynuuj**.

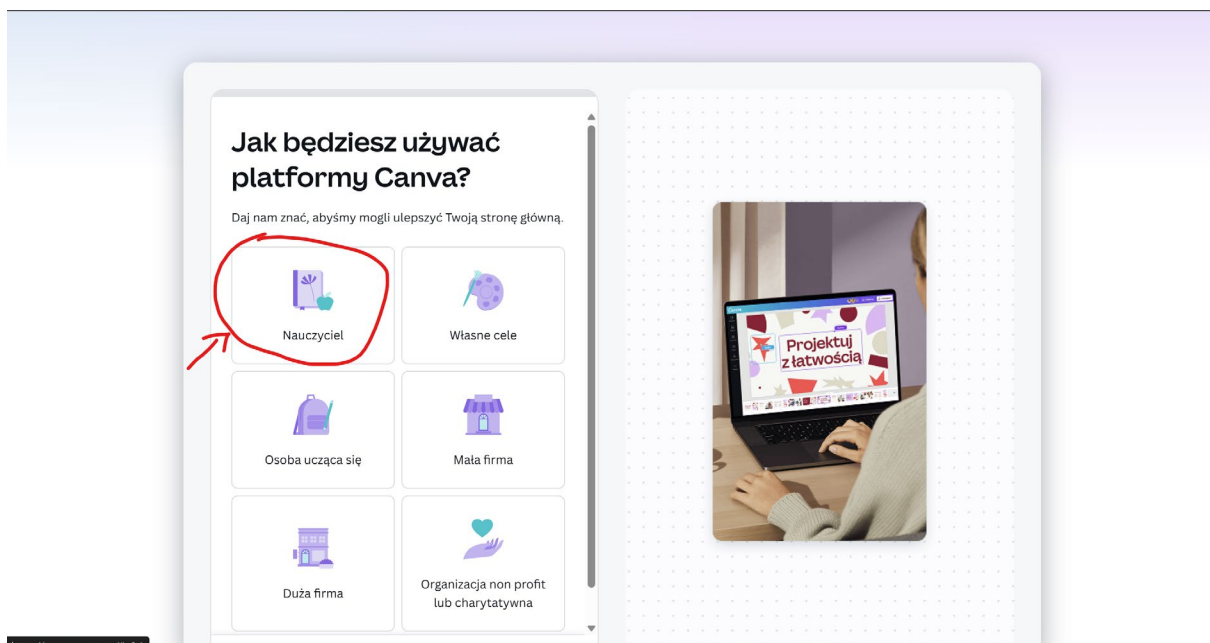


6. Teraz logujemy się na naszego szkolnego maila i odbieramy kod weryfikacyjny. Wpisujemy go w wyznaczonym do tego miejscu poniżej kodu.

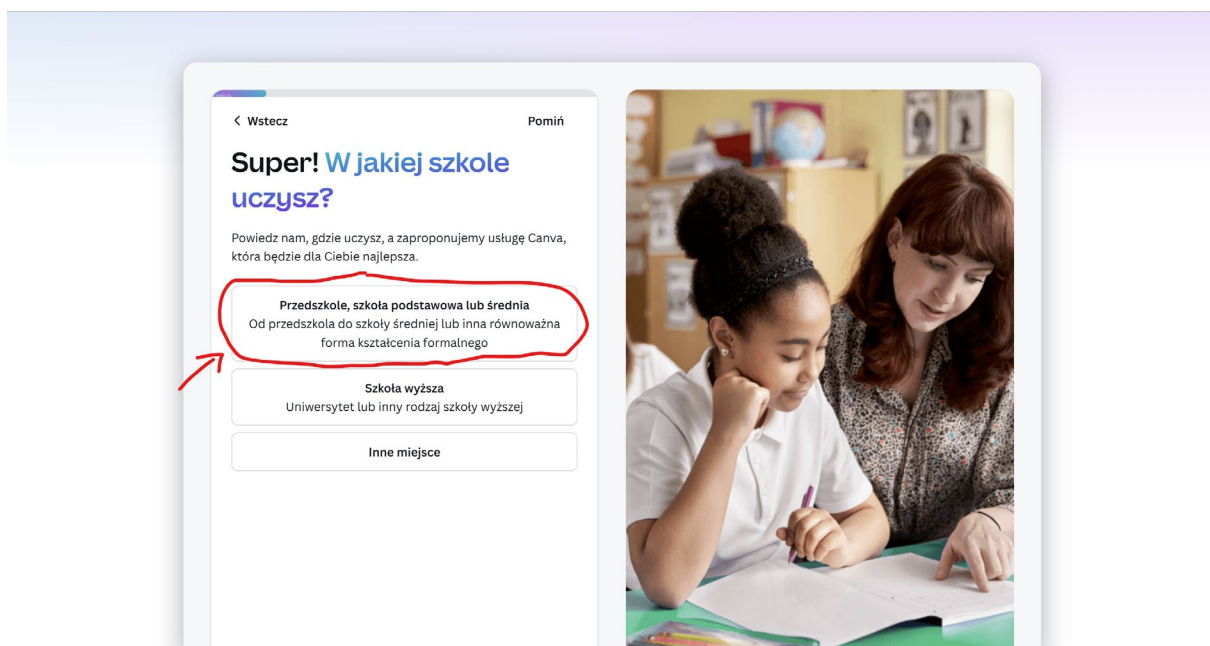




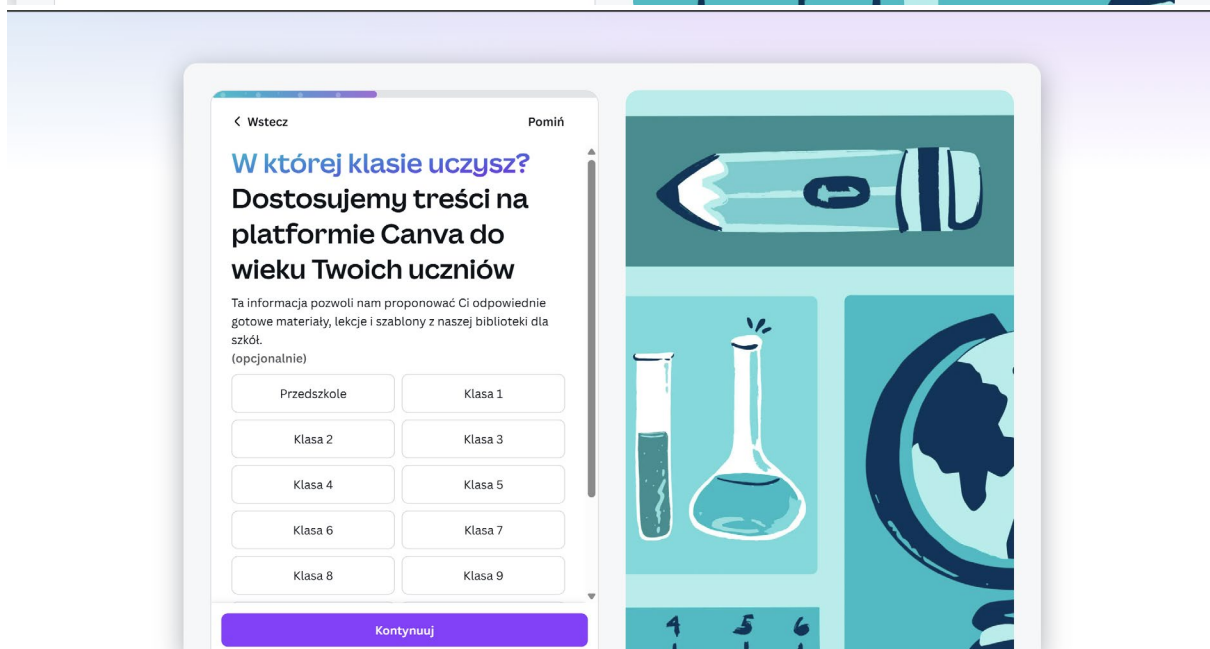
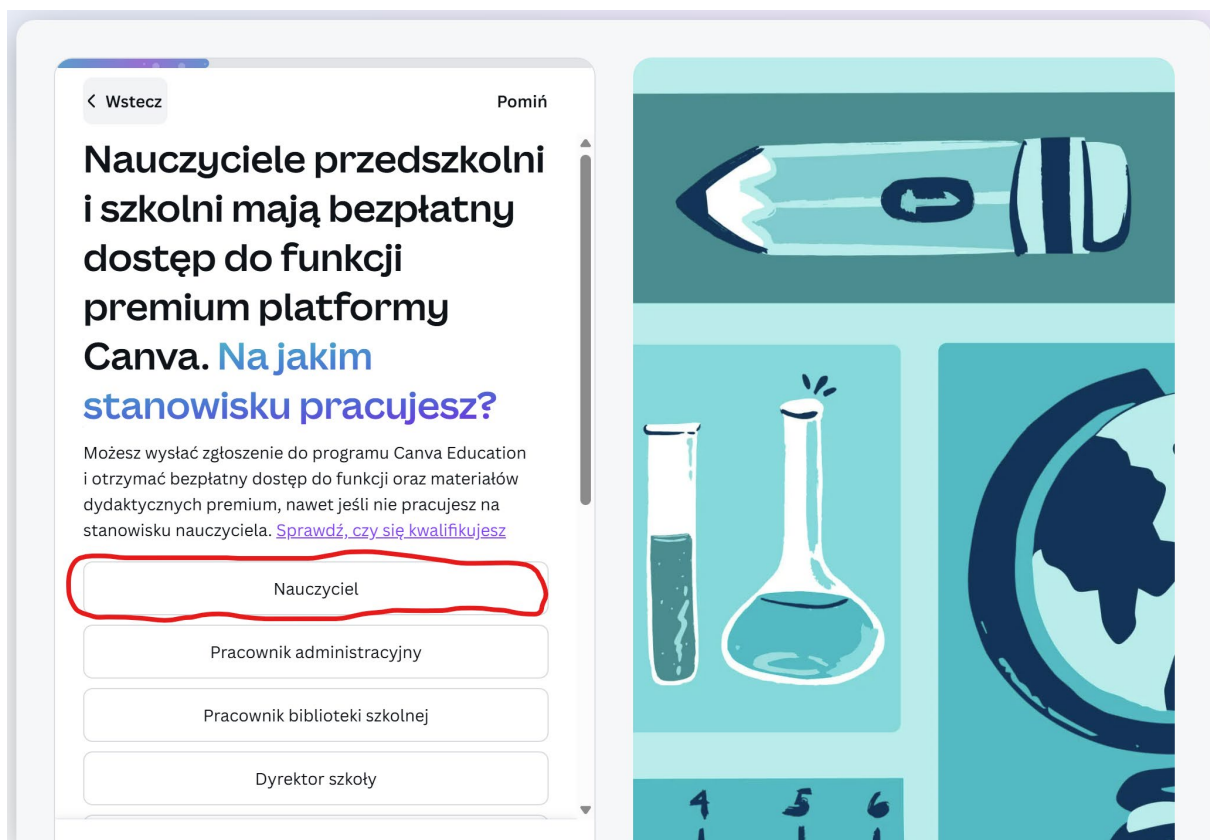
7. Następnie wybieramy opcję używania platformy jako Nauczyciel.



8. Wybieramy stosowny dla nas typ szkoły. Najprawdopodobniej będzie to szkoła średnia.

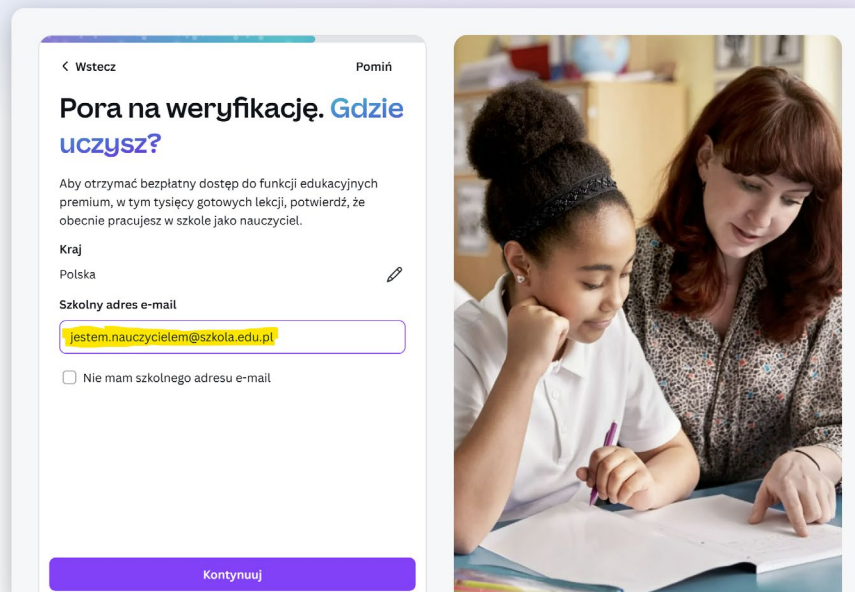


9. Wybieramy zajmowane przez nas stanowisko, dalej odpowiednią klasę, przedmioty, których uczymy, . Kwestionariusz ten pomoże Canva w zasugerowaniu nam gotowych materiałów i szablonów do późniejszego użycia.



1.2 Weryfikacja konta szkolnego

1. Jeśli pojawiło się poniższe okno – ponownie wpisujemy nasz szkolny adres email, po czym wciskamy przycisk **kontynuuj**.



< Wstecz Pomiń

Pora na weryfikację. Gdzie uczysz?

Aby otrzymać bezpłatny dostęp do funkcji edukacyjnych premium, w tym tysięcy gotowych lekcji, potwierdź, że obecnie pracujesz w szkole jako nauczyciel.

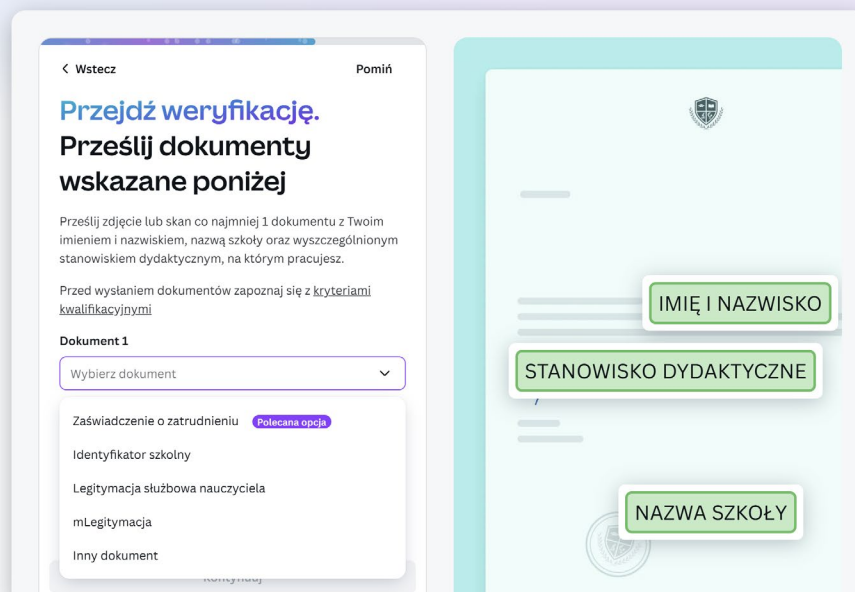
Kraj
Polska

Szkolny adres e-mail
jestem.nauczycielem@szkola.edu.pl

☐ Nie mam szkolnego adresu e-mail

Kontynuuj

- Wybieramy jedną z opcji weryfikacji, jeśli sam szkolny adres email nie wystarczył. Uwaga! Jeśli chcesz uniknąć robienia skanów dokumentów, cały proces możesz przejść z użyciem konta ZPE (**punkt 1.3**).



< Wstecz Pomiń

Przejdź weryfikację. Prześlij dokumenty wskazane poniżej

Prześlij zdjęcie lub skan co najmniej 1 dokumentu z Twoim imieniem i nazwiskiem, nazwą szkoły oraz wyszczególnionym stanowiskiem dydaktycznym, na którym pracujesz.

Przed wysłaniem dokumentów zapoznaj się z [kryteriami kwalifikacyjnymi](#)

Dokument 1
Wybierz dokument

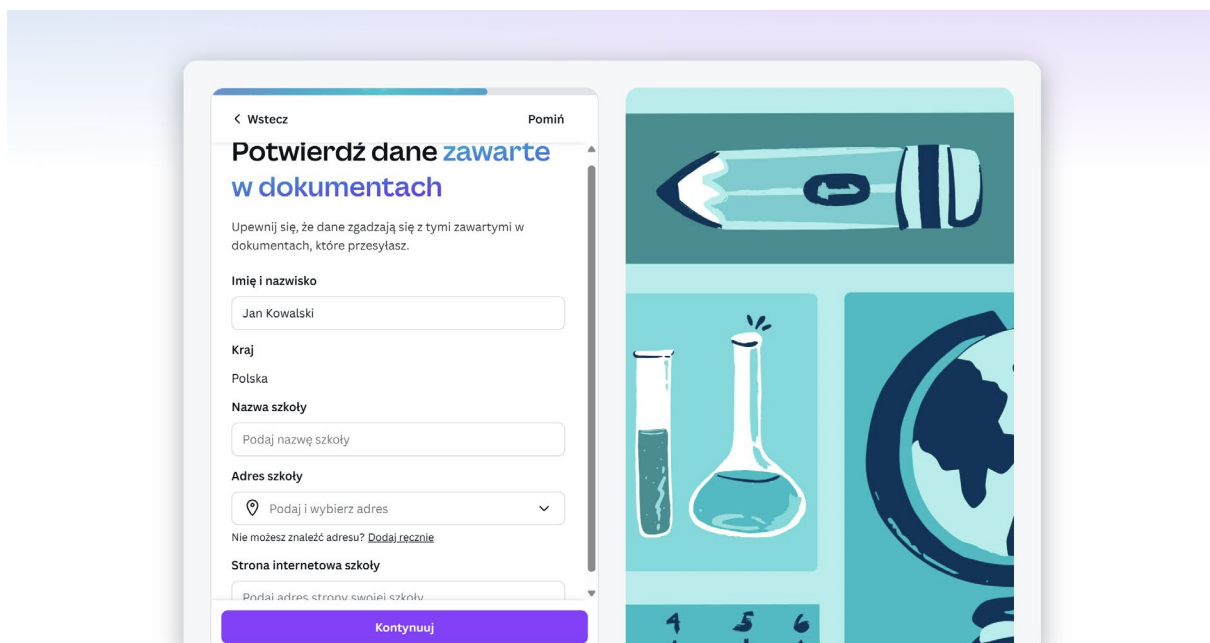
- Zaświadczenie o zatrudnieniu **Polecana opcja**
- Identyfikator szkolny
- Legitymacja służbowa nauczyciela
- mLegitymacja
- Inny dokument

IMIĘ I NAZWISKO

STANOWISKO DYDAKTYCZNE

NAZWA SZKOŁY

- Następnie uzupełniamy dane o szkole.

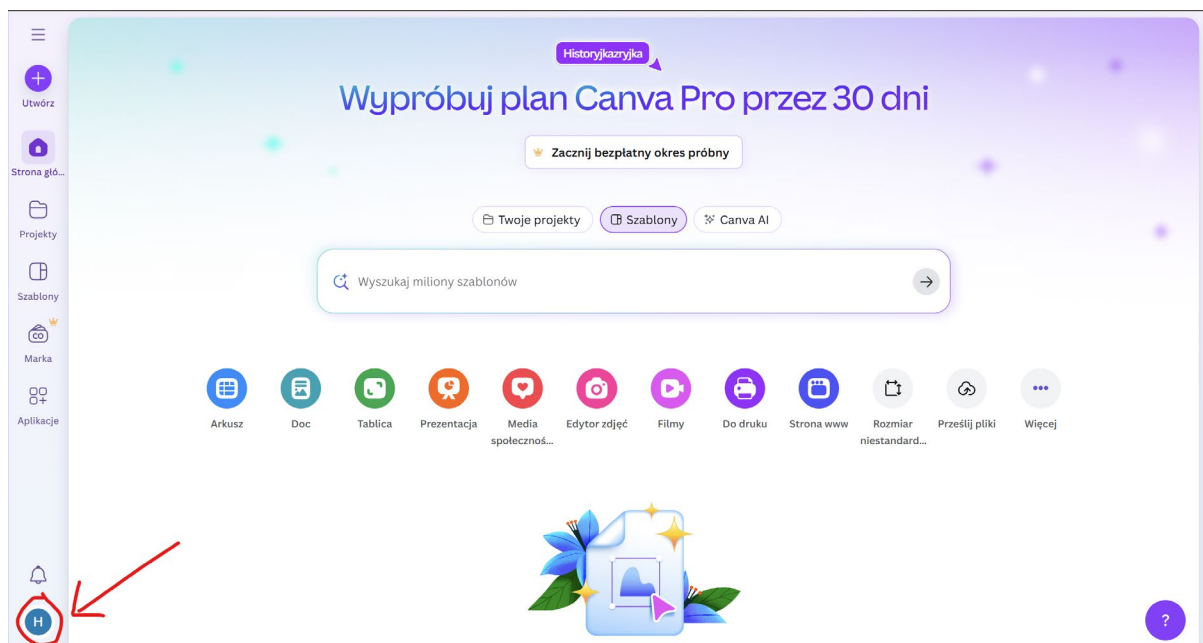


4. To wszystko. Już teraz możesz korzystać z funkcjonalności z tego poradnika. Jeśli weryfikacja nie przebiegnie pomyślnie, a zdarza się to dość powszechnie ze względu na różnice w dokumentach między różnymi krajami, należy przejść weryfikację z użyciem konta ZPE, **punkt 1.4**.

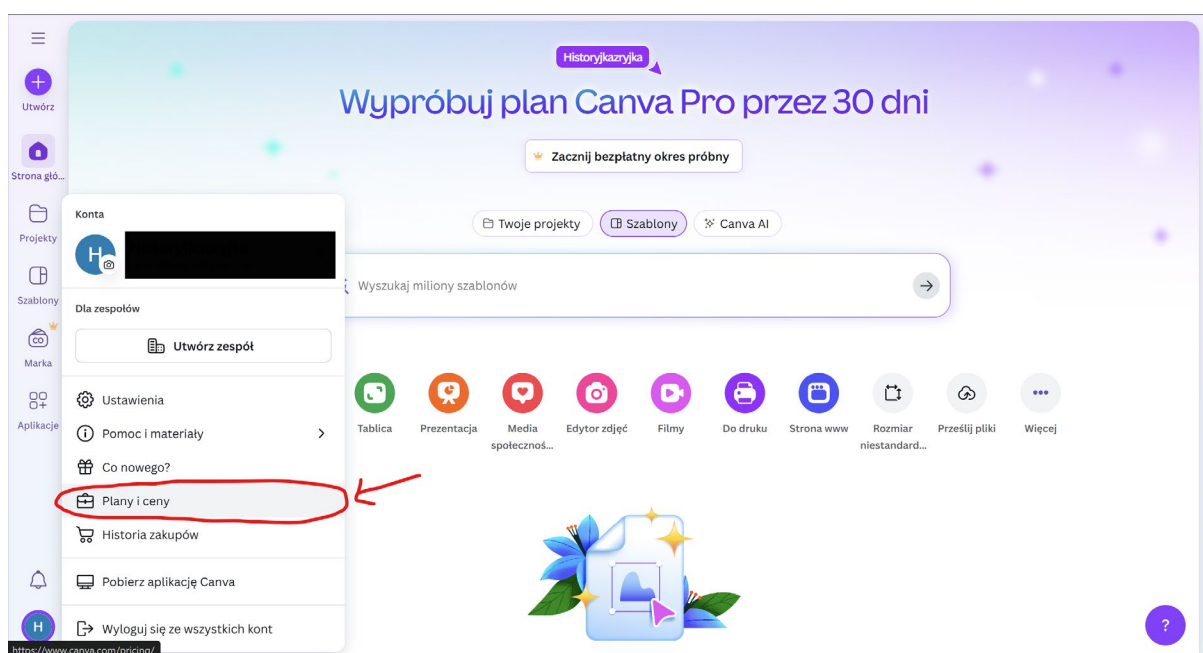
1.3 Weryfikacja używanego wcześniej konta

Jeśli posiadaliśmy już wcześniej konto i używaliśmy jego podstawowej wersji możemy przejść dodatkową weryfikację. Nie sprawi to, że znikną nam stare projekty, natomiast rozszerzy funkcjonalność narzędzia oraz pokaże nam nowe zakładki. Aby zweryfikować konto, należy trzymać się poniższych kroków.

1. Logujemy się na używane przez nas wcześniej konto Canva i wciskamy ikonkę z naszymi inicjałami w lewym dolnym rogu.



2. Następnie wybieramy zakładkę **Plany i ceny**.



3. Wybieramy opcję **Dla szkół**.

Canva Popularne projekty Biznes Edukacja Plany i ceny Baza wiedzy ? ? Utwórz projekt H

Dobrze dopasowany plan pozwoli Ci zaprojektować, co tylko chcesz

Użytkownicy indywidualni i zespoły **Dla szkół**

Ile osób? Podaj liczbę osób

Zaoszczędź od 16%, wybierając subskrypcję roczną

Miesięczne Roczne

Oblicz koszt dla zespołu

Dla jednej osoby

Canva za darmo

Projektuj, co tylko chcesz, i realizuj swoje pomysły. Czysta kreatywność, bez żadnych kosztów.

0 zł

Najpopularniejszy

Dla jednej osoby

Canva Pro

Zyskaj dostęp do treści premium, zaawansowanych narzędzi do projektowania i funkcji opartych na sztucznej inteligencji.

450 zł

Dla Twojego zespołu

Canva Teams

Usprawniaj pracę zespołową, rozwijaj swoją markę i upraszczaj procesy.

380 zł

4. Następnie wciskamy przycisk **Przejdź weryfikację** w polu o Nauczycielach.

Canva Popularne projekty Biznes Edukacja Plany i ceny Baza wiedzy ? ? Utwórz projekt H

Dobrze dopasowany plan pozwoli Ci zaprojektować, co tylko chcesz

Użytkownicy indywidualni i zespoły Dla szkół

Dla szkół (od przedszkola do szkoły średniej)

Nauczyciele

W 100% za darmo dla nauczycieli szkół podstawowych i średnich oraz ich uczniów. Twórz konspekty lekcji dostosowane do potrzeb podopiecznych, ciekawe projekty, filmy i wiele więcej. Pomagaj uczniom w nauce oraz wspieraj ich w wyrażaniu siebie.

Przejdź weryfikację

Dla szkół (od przedszkola do szkoły średniej)

Szkoły i sieci szkół

W 100% za darmo dla nauczycieli wychowania przedszkolnego, szkół podstawowych i średnich, a także ich uczniów. Wszechstronne narzędzie do projektowania i komunikacji dla sieci szkół. Wdrażanie usługi na takim samym poziomie jak w dużych przedsiębiorstwach.

Skontaktuj się z nami

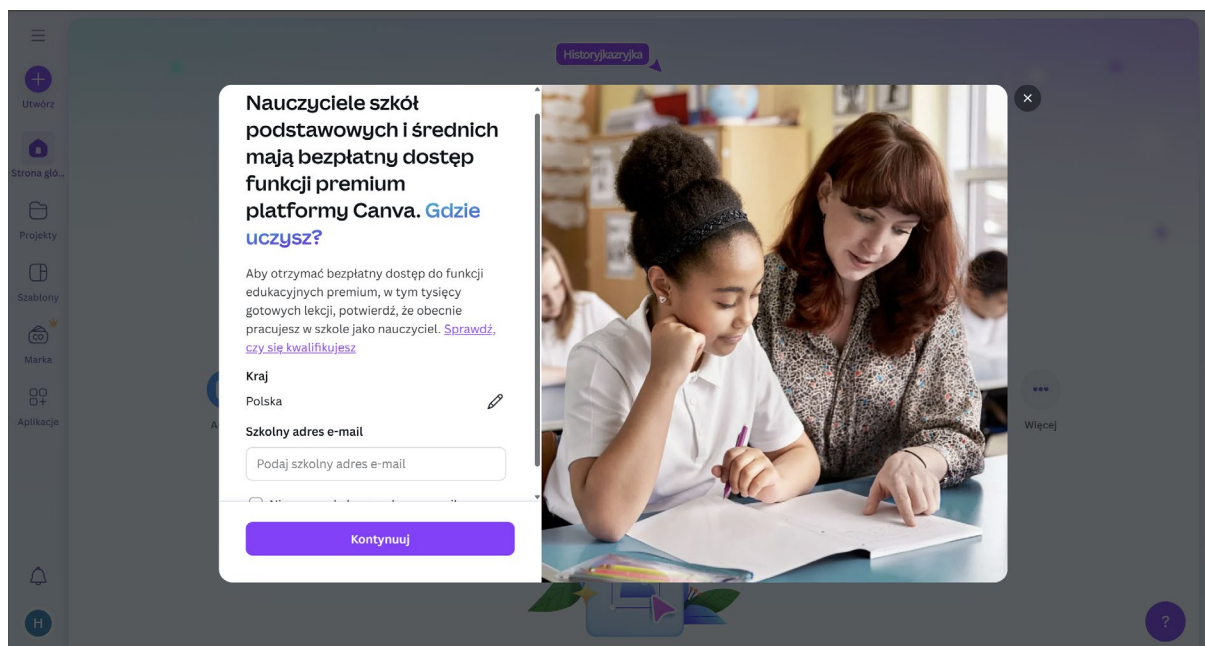
Szkolnictwo wyższe

Canva dla uczelni

Aby poznać cennik dla uczelni wyższych, skontaktuj się z działem sprzedaży. Umożliw wykładowcom, pracownikom i studentom współpracę oraz komunikację.

Skontaktuj się z działem sprzedaży

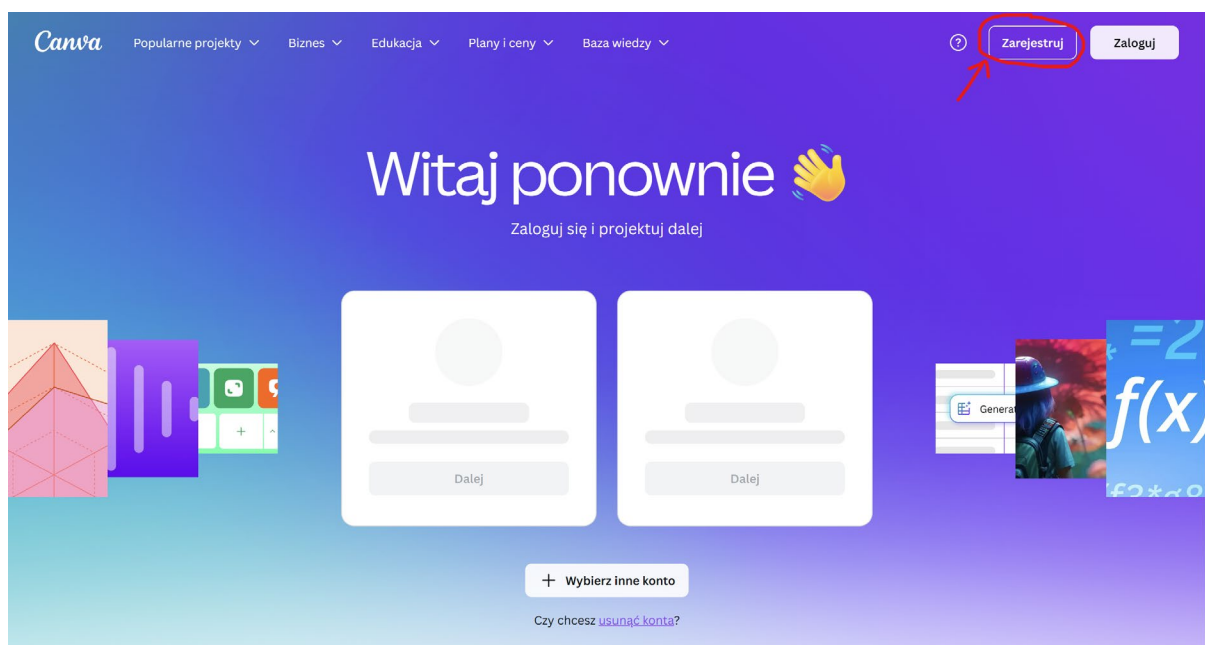
5. Przechodzimy weryfikację z punktu [1.2](#).



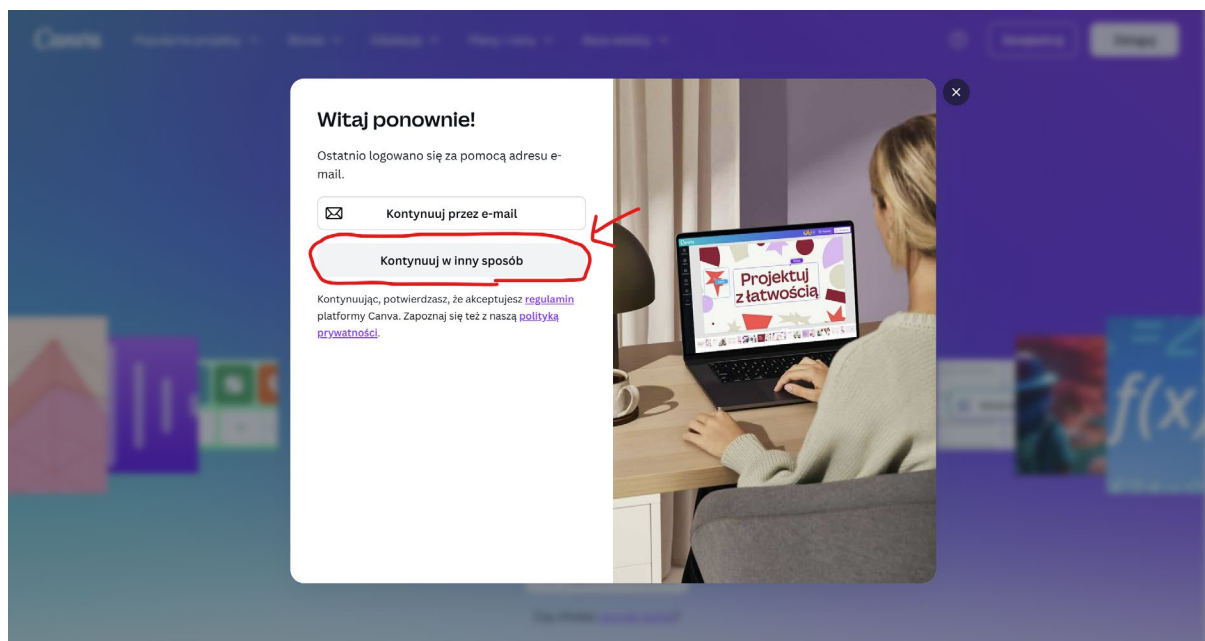
1.4 Rejestracja przez ZPE

Korzystając z ZPE możemy uniknąć formalności związanych z przesyłaniem dokumentów, potwierdzających status Nauczyciela. Aby to zrobić należy trzymać się poniższych kroków.

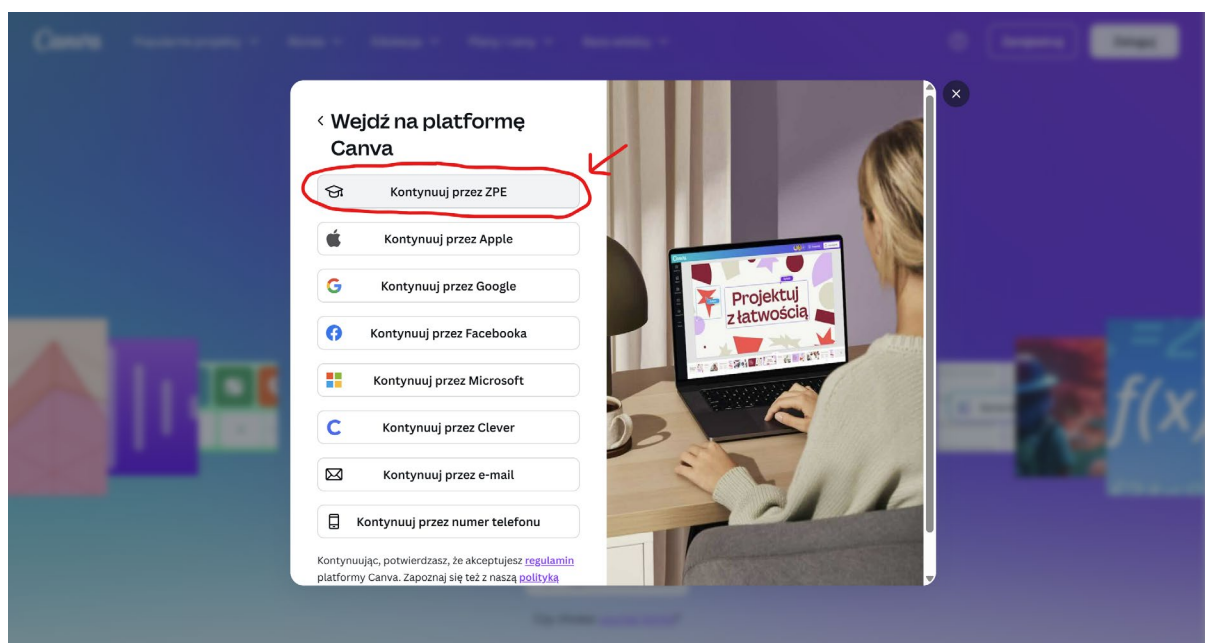
1. Przejdź na stronę canva.com i wciśnij przycisk **zarejestruj**.



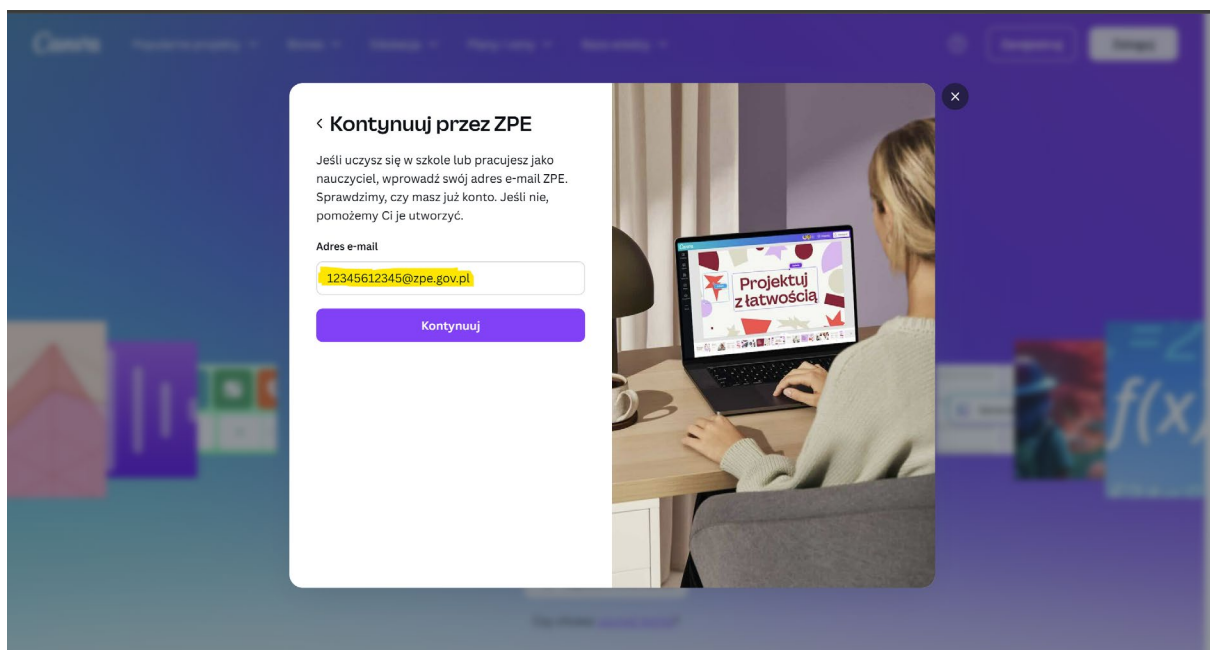
2. Wybieramy opcję **kontynuuj w inny sposób**.



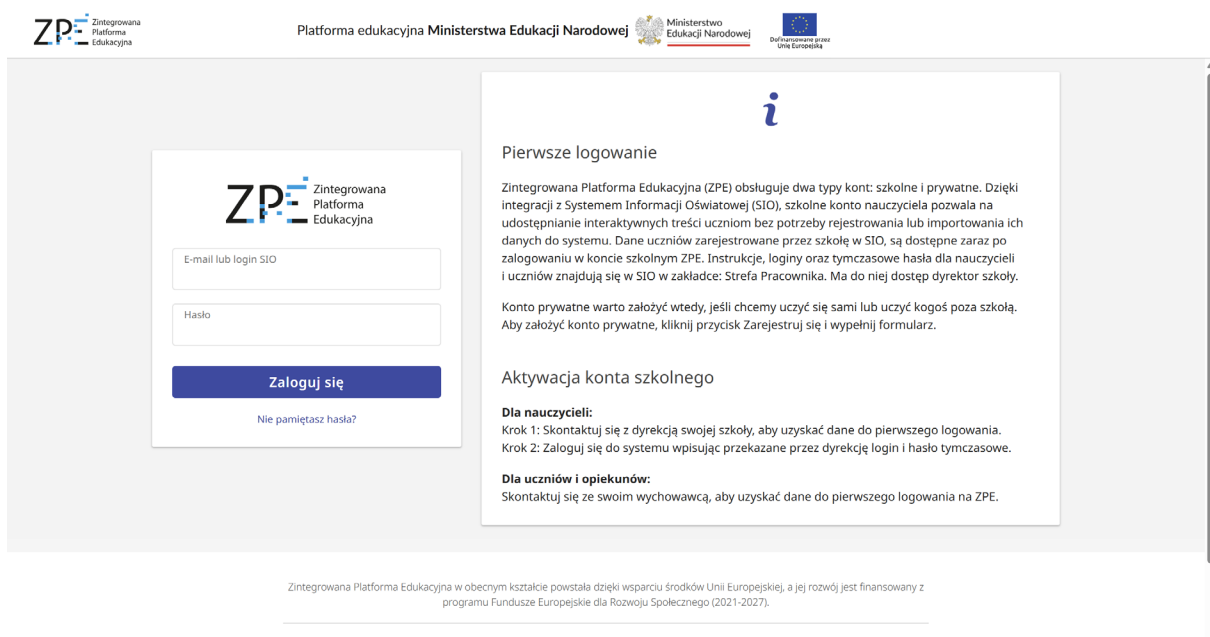
3. Następnie wciskamy przycisk **kontynuuj przez ZPE**.



4. Wpisujemy mail ZPE, składający się z nazwy użytkownika ZPE oraz domeny @zpe.gov.pl. Nazwę tę możemy uzyskać od pracodawcy lub jeśli korzystamy już z ZPE - jest to login, który wykorzystujemy do logowania się na platformę. Więcej pomocy w tym temacie możecie Państwo uzyskać z [tego](#) filmu.



5. Następnie logujemy się na platformę naszymi danymi, które zazwyczaj używamy.

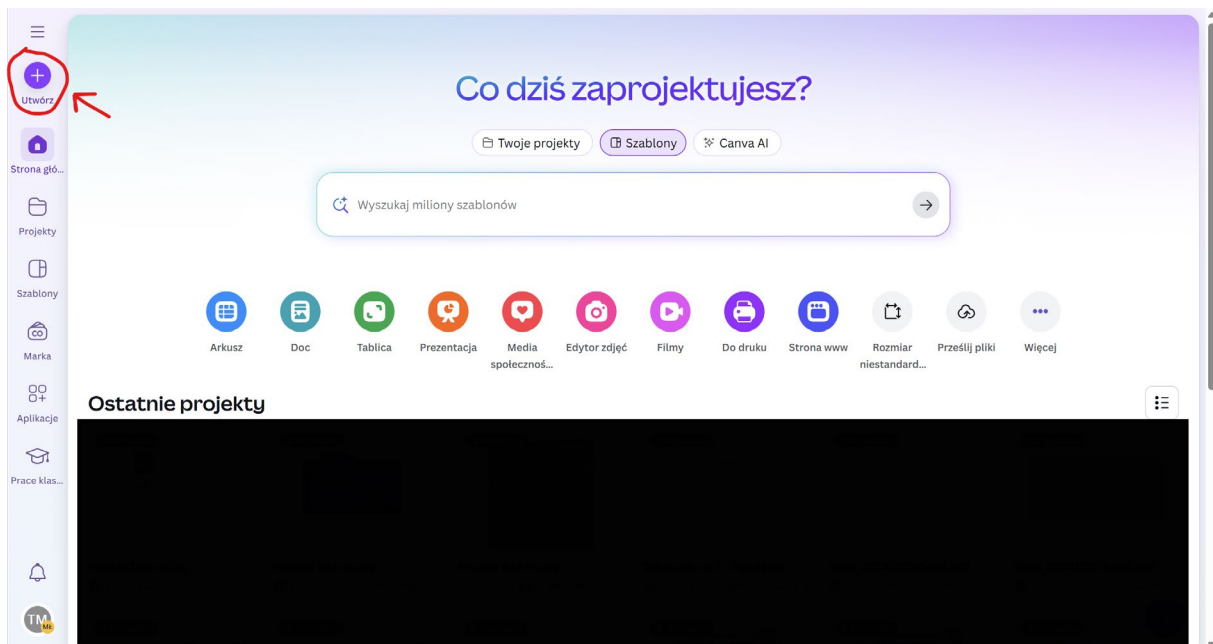


6. Dalej to już tylko zaakceptowanie regulaminu i możemy cieszyć się z działania Canva :)

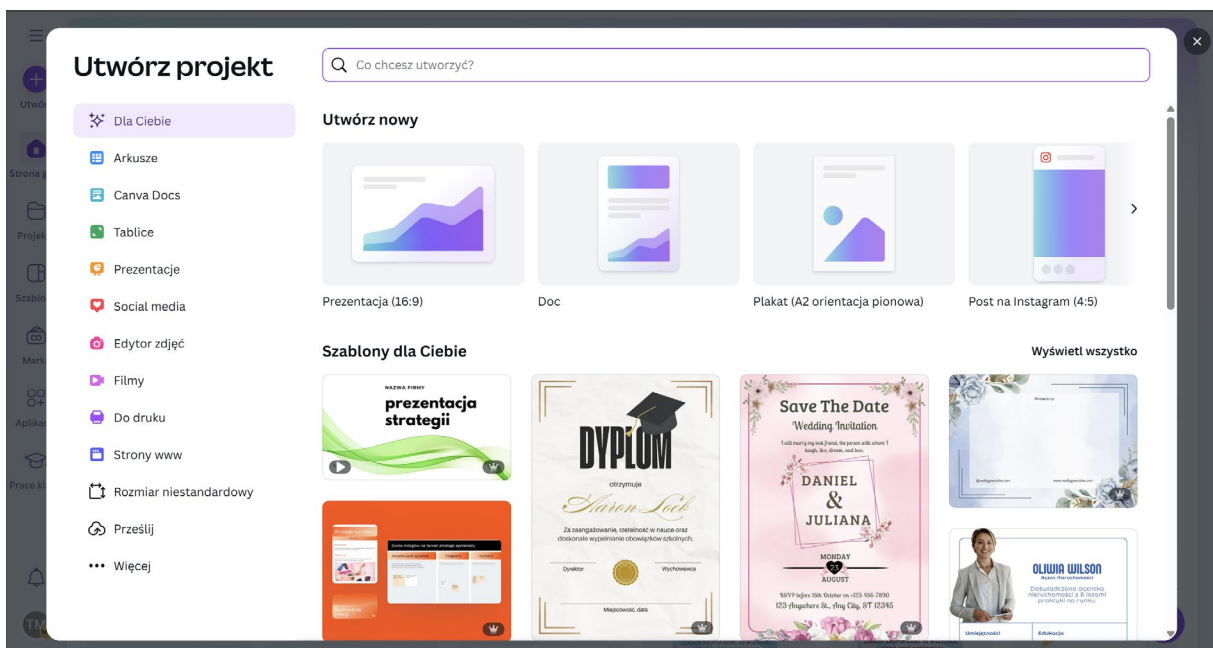
2. Pierwsze kroki w Canvie

2.1 Tworzenie nowych projektów

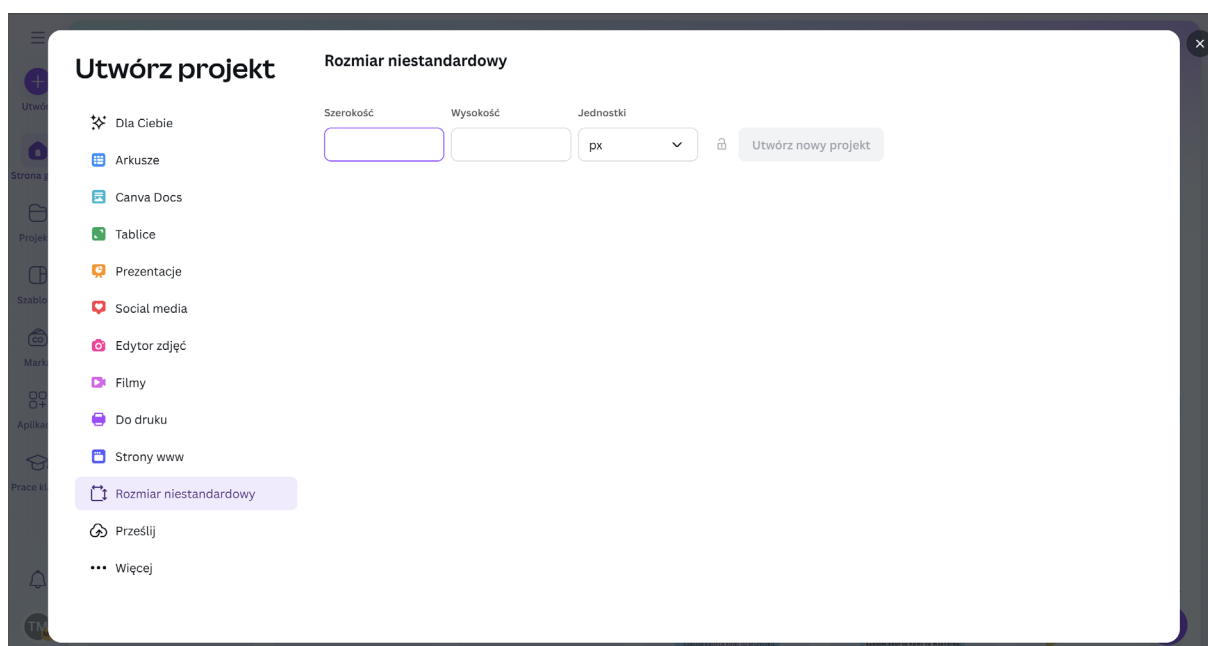
1. Aby utworzyć nowy projekt należy w lewym rogu ekranu odnaleźć i kliknąć ikonę **Utwórz**.



Ukaże się nam okno, w którym znajdziemy wiele podstawowych formatów, które mogą przydać nam się do codziennej pracy z Canvą. Jest to między innymi post, prezentacja, czy też dokument tekstowy, jaki znamy z Microsoft Word. My natomiast pójdźmy krok dalej i wybierzmy konkretny rozmiar pliku.



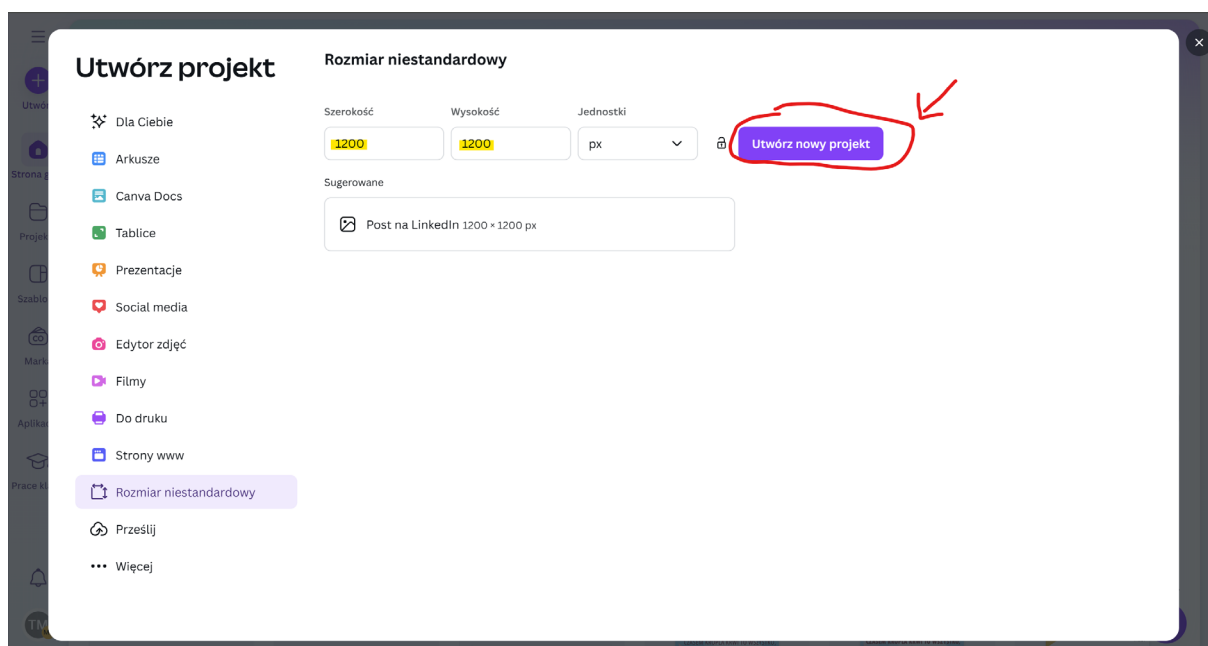
2. Wybieramy opcję **rozmiar niestandardowy**.



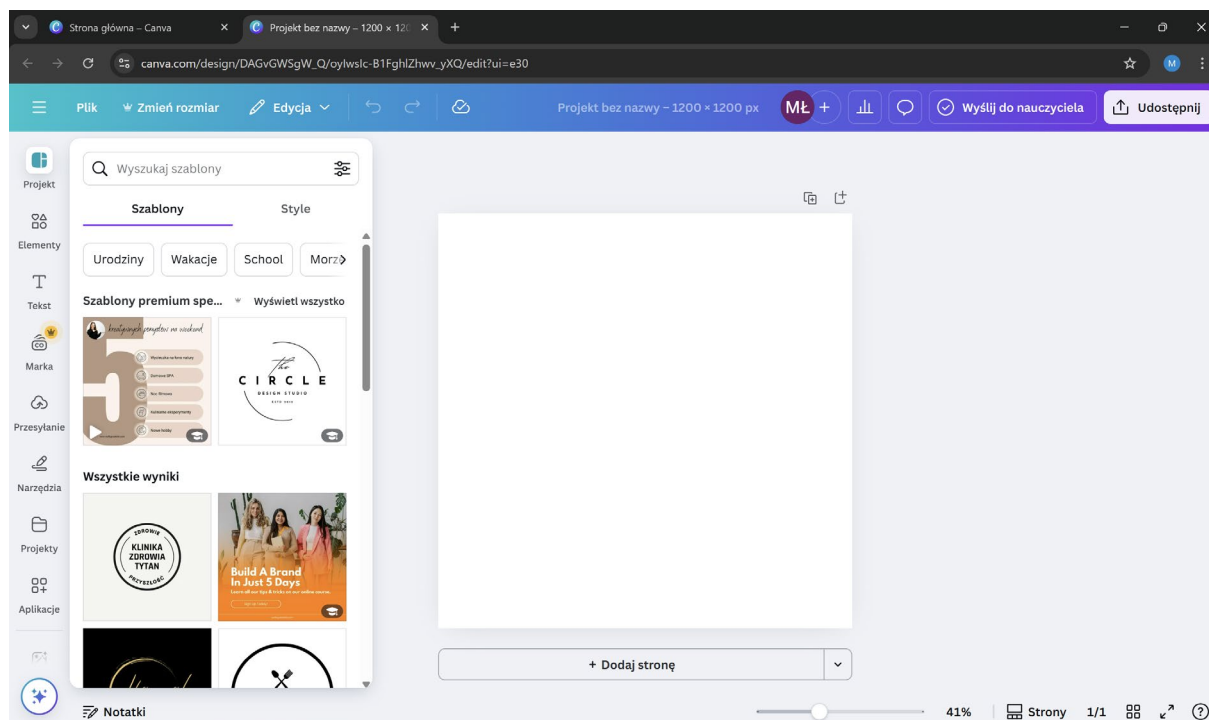
3. Teraz wprowadzamy oczekiwany przez nas rozmiar pliku oraz klikamy przycisk **Utwórz nowy projekt**.

*Zwróćmy uwagę, że obok pól z szerokością i wysokością mamy również jednostkę, w jakiej nasza grafika ma zostać utworzona. Podczas gdy wymiary plików tworzonych do Internetu najczęściej podaje się w pixelach, tak zmieniając jednostkę na mm czy cm możemy tworzyć pliki o specyficznych wymiarach np. do wydruku na kartce A4 (210 mm x 297 mm).

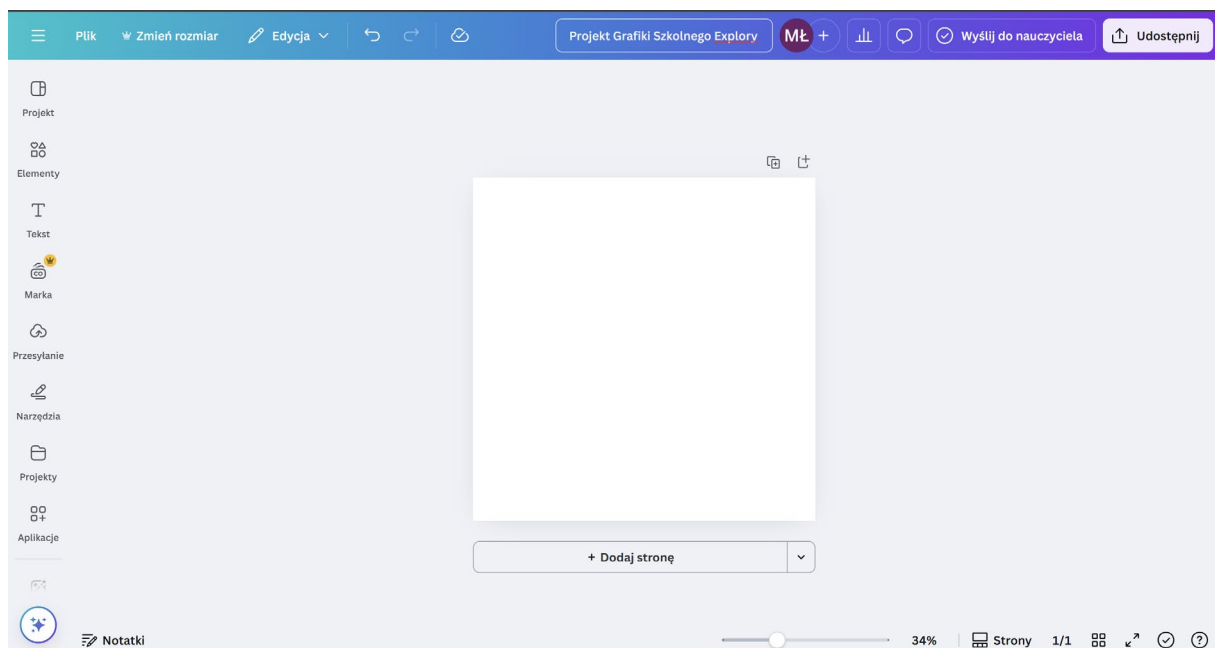
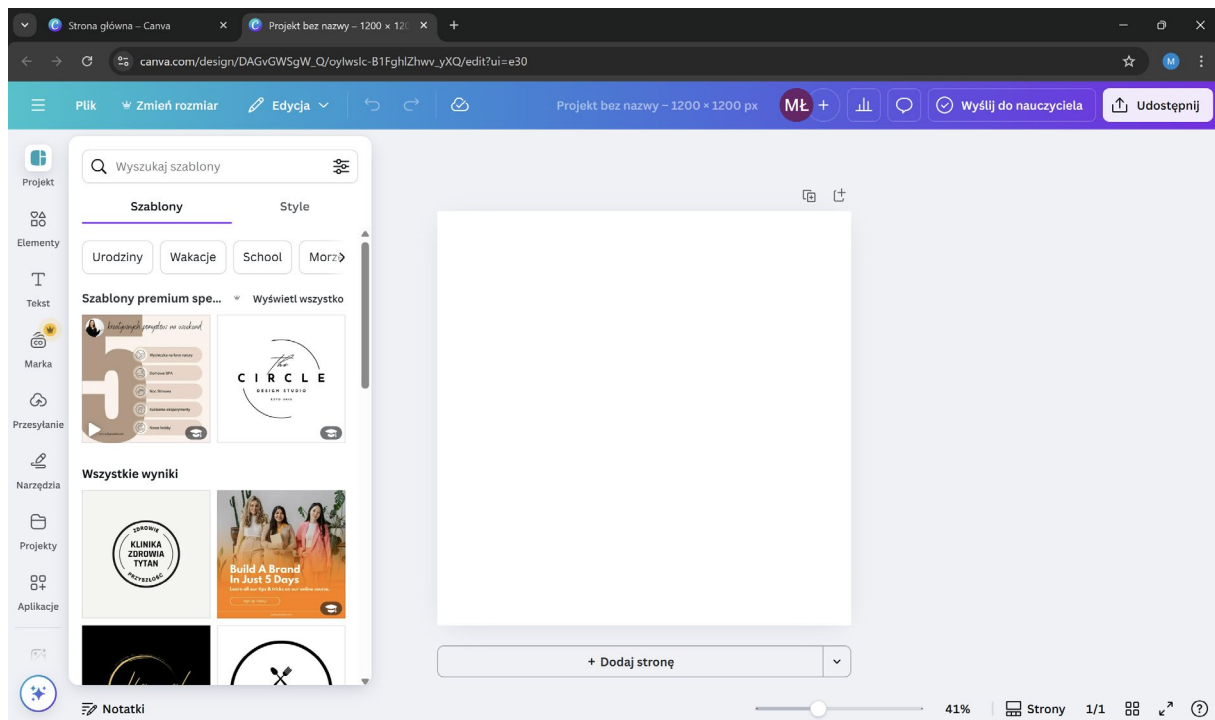
**Poniżej podanych wymiarów znajdziemy sugerowane, dedykowane konkretnym typom grafik formaty. Nasz odpowiada akurat formatowi posta na LinkedIn.

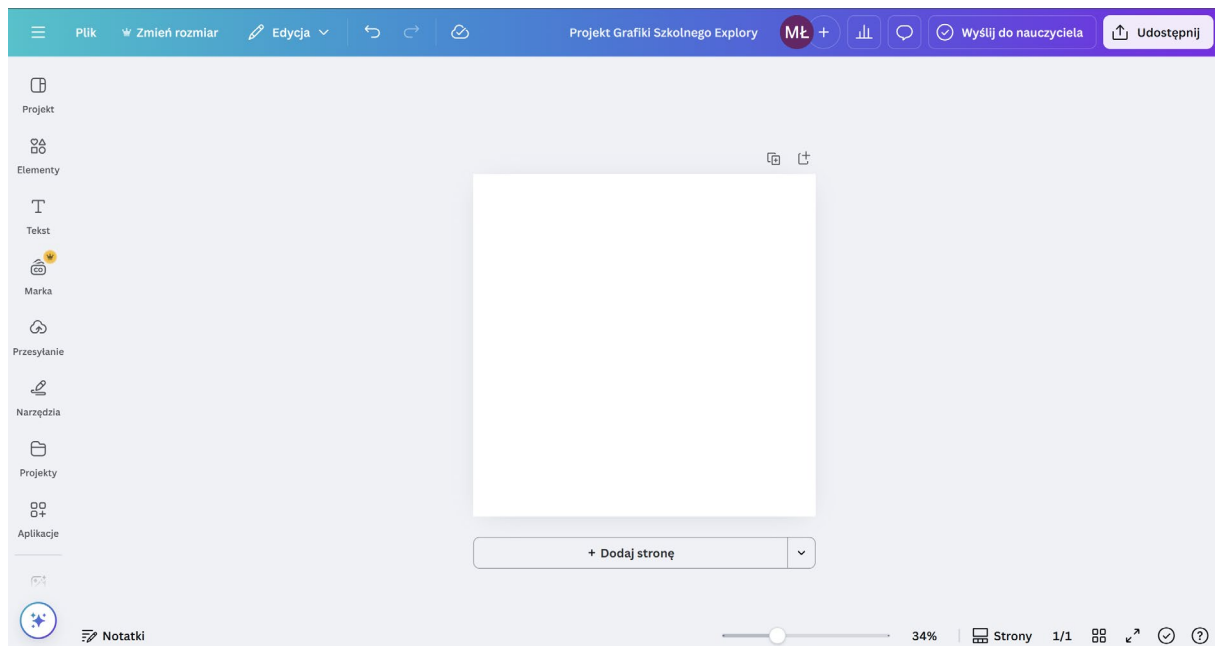


4. W nowej karcie przeglądarki pojawia nam się puste białe pole oraz szablony, które możemy wykorzystać do stworzenia naszej pracy. W większości są one całkowicie edytowalne, a zatem po wyszukaniu świątecznej laurki w polu **wyszukaj szablon** (można wpisać po polsku), która ma napisy w innym języku możemy z łatwością zamienić na tę w języku polskim, po zmienieniu czcionki oraz napisaniu własnej wersji życzeń. My natomiast przejdźmy do tworzenia pracy od podstaw samodzielnej.



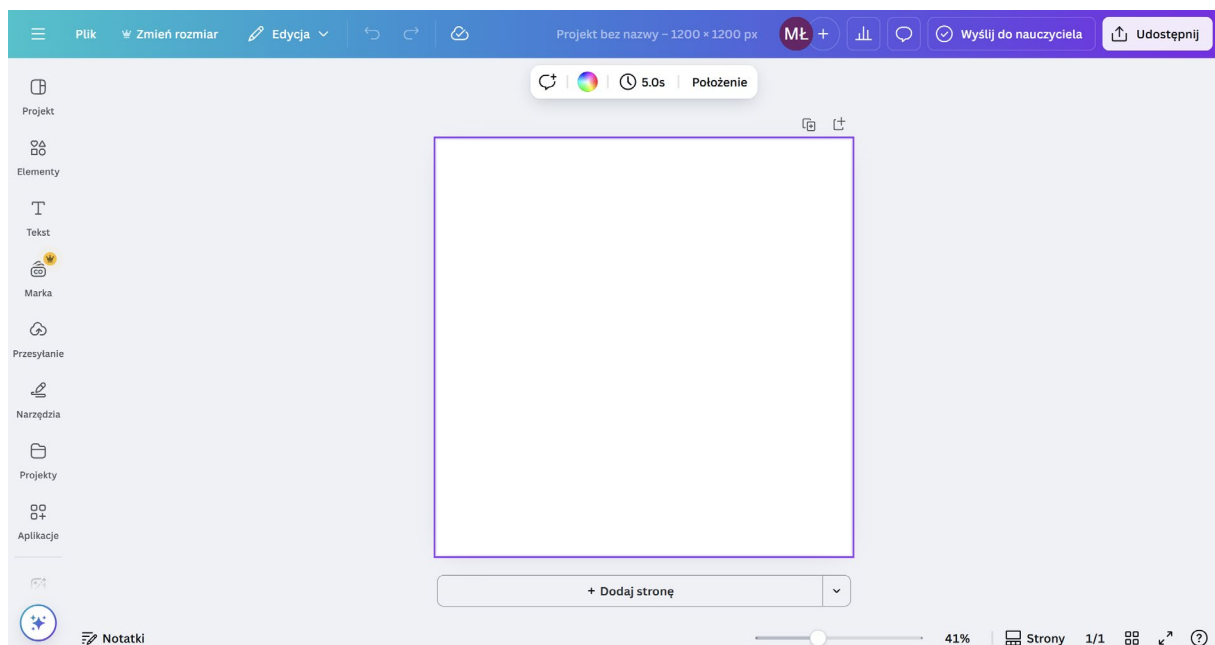
5. Teraz możemy także nazwać nasz projekt. Na razie nazywa się on „Projekt bez nazwy – 1200 x 1200”, co możemy zobaczyć u góry na środku ekranu półprzezroczystym napisem. Klikając w niego możemy nadać projektowi własną nazwę. Nasz wybór zatwierdzamy poprzez kliknięcie w dowolne miejsce ekranu lub klawisz **ENTER**.





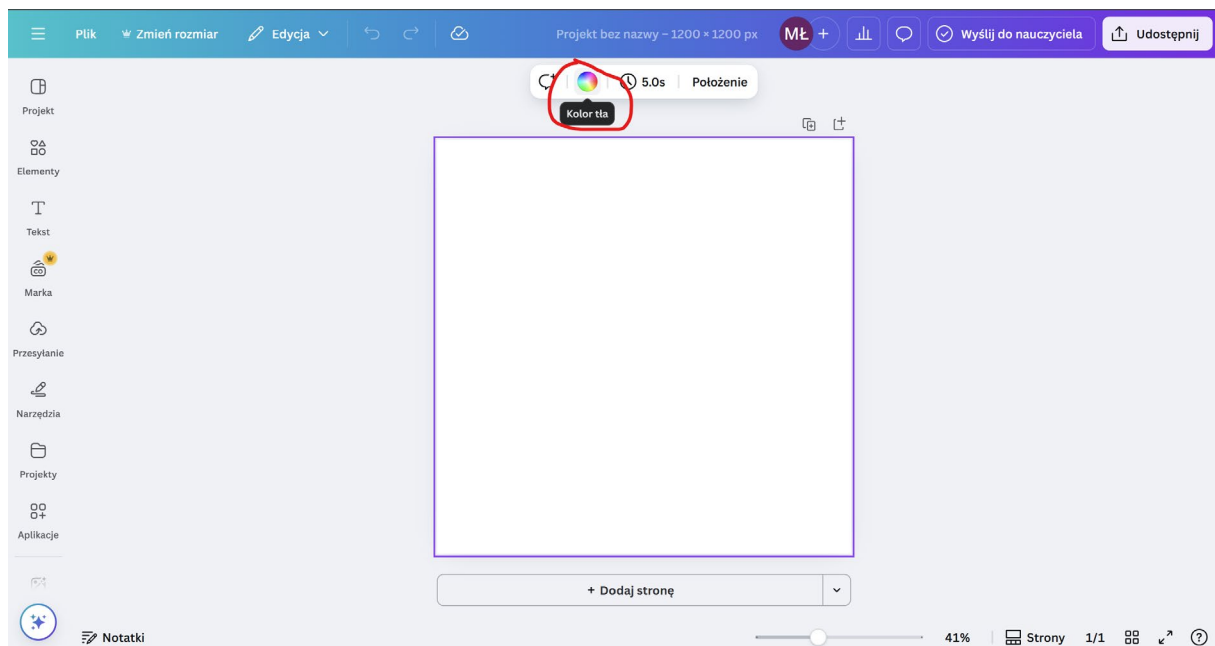
2.1 Tło grafiki i działania na kolorach

1. Po kliknięciu w **biały kwadrat na środku ekranu** pojawia się wokół niego różowe obramowanie. Oznaczenie takie działa tak samo w wypadku każdego używanego przez nas elementu oznacza to samo, czyli że konkretnie ten element aktualnie edytujemy. W tym wypadku oznacza to, że edytujemy aktualnie „tło” naszego obrazka.

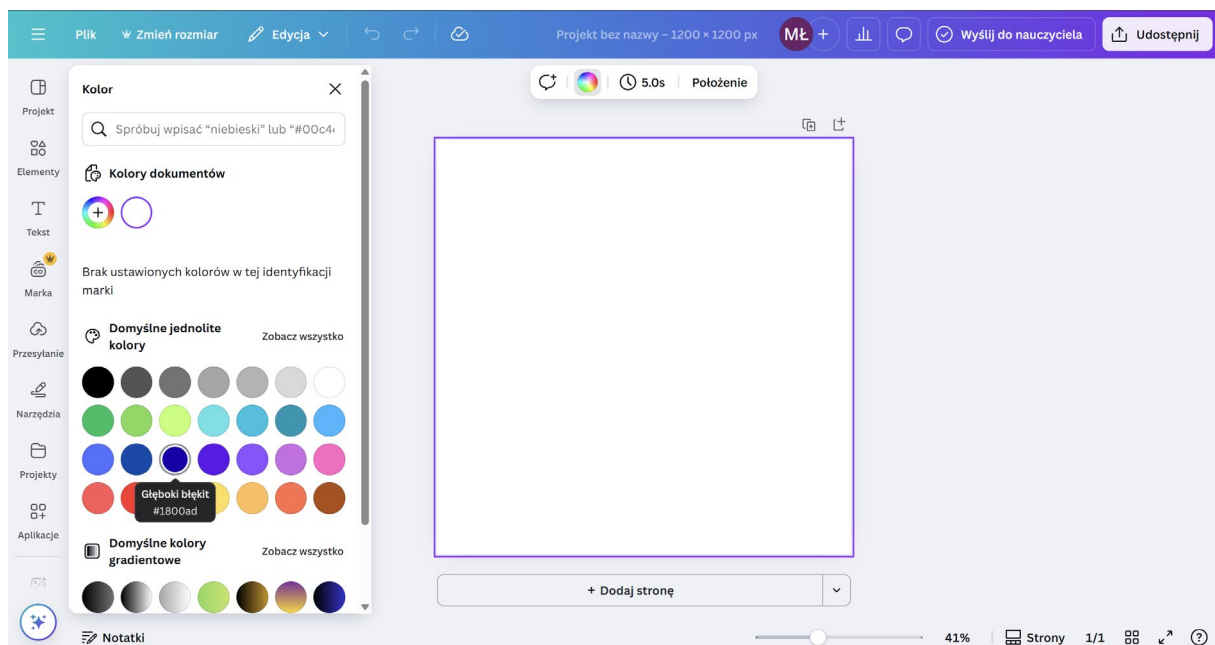


2. Przygotowany przez nas obrazek może mieć zarówno tło w określonym kolorze, jak i możemy wstawić zamiast niego zdjęcie. Najpierw przejdźmy przez proces zmiany tła – podobnie wygląda to w wypadku zmiany koloru dodawanych potem elementów

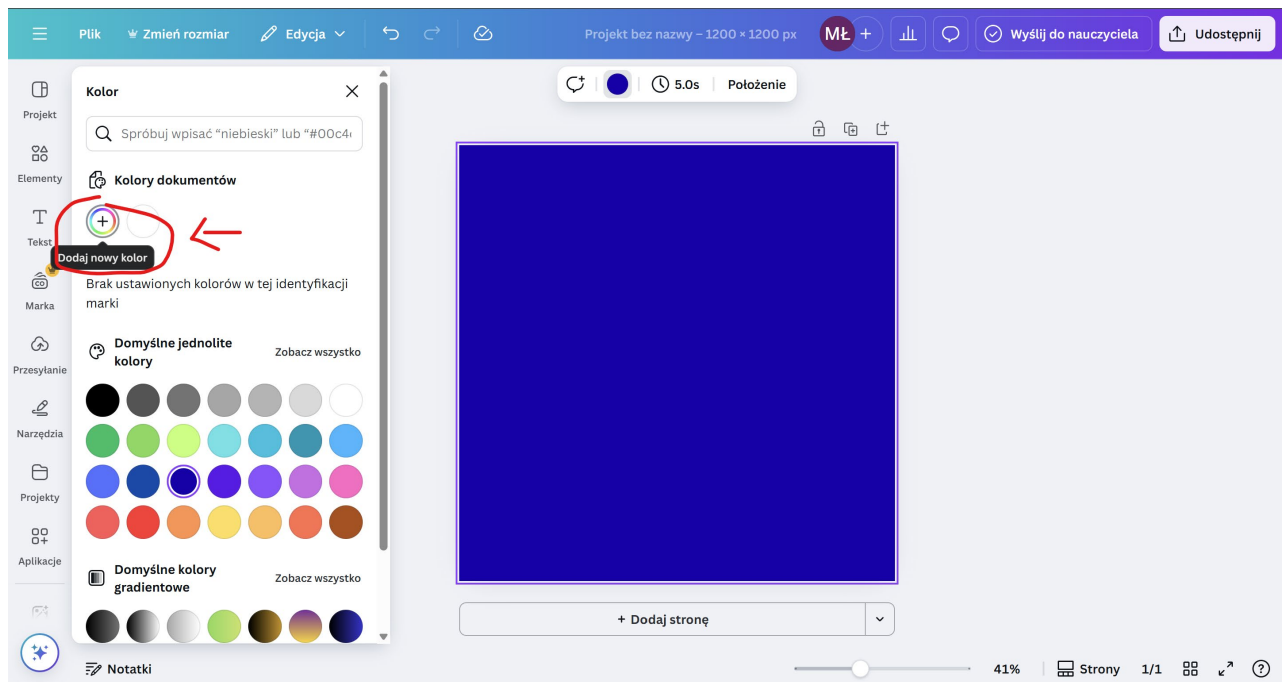
statycznych, takich jak kwadraty, koła, czy linie. Klikamy paletę kolorów ponad zaznaczonym kwadratem.



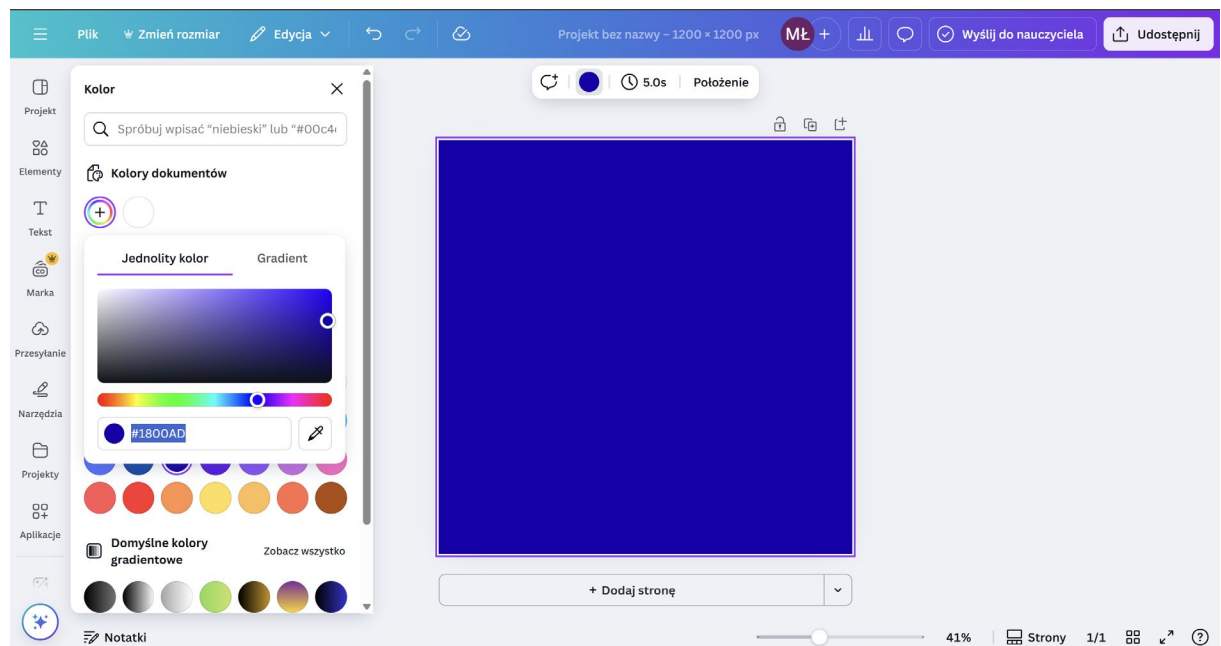
3. Ukazuje się nam okno z paletą domyślnych barw. Będzie się ono zmieniać w zależności od tego, jak często będziemy używać określonych kolorów. Każdy kolor, gdy na niego najedziemy, ma swój opis w języku polskim oraz swój odcień zapisany w formacie szesnastkowym. Ten drugi przydaje się już zaawansowanym użytkownikom. Kolor wybieramy poprzez kliknięcie go.

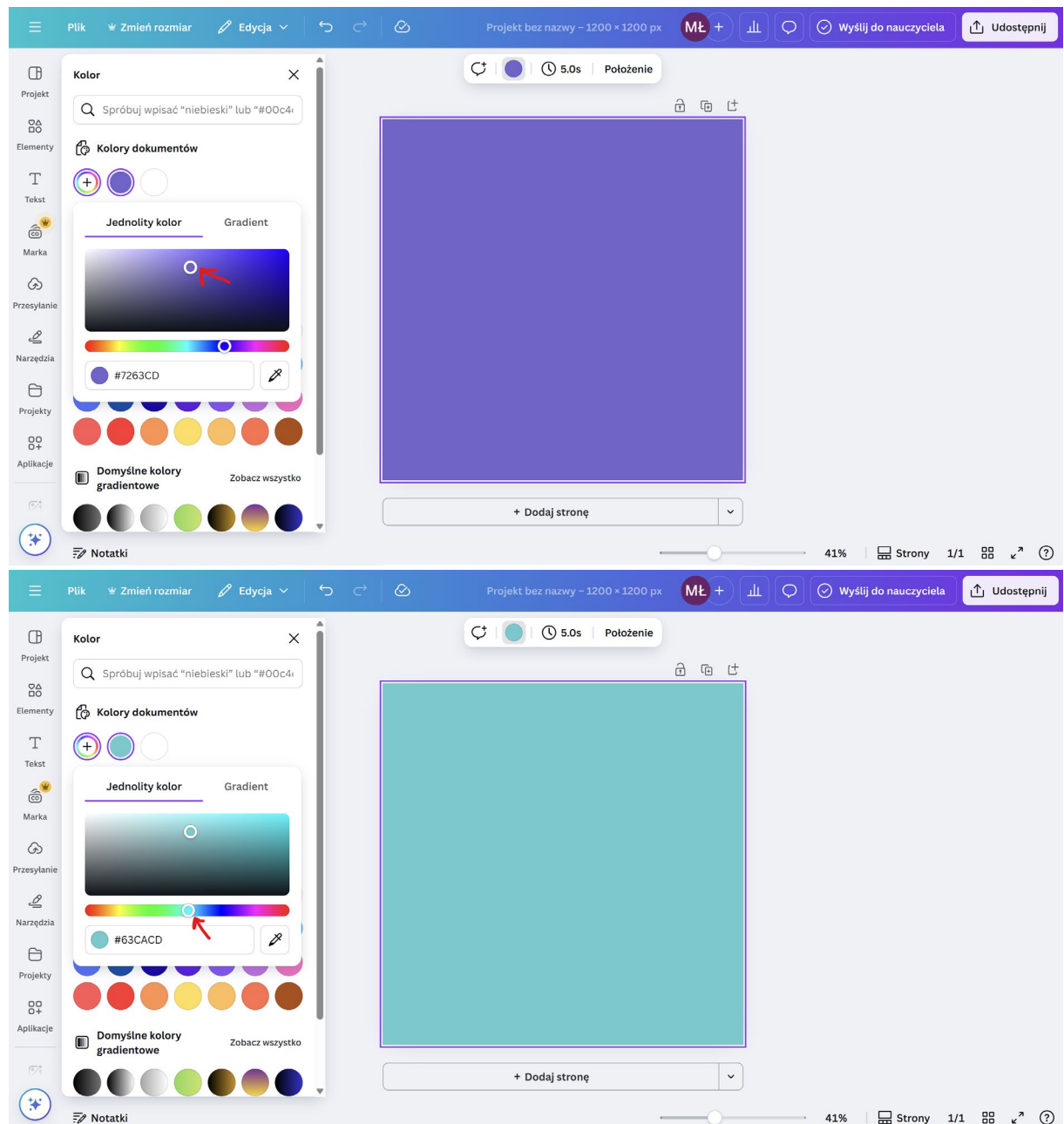


4. Jak widzimy kwadrat zmienił barwę. Klikając opcję **dodaj nowy kolor** przechodzimy do edytowania parametrów aktualnie używanego koloru.



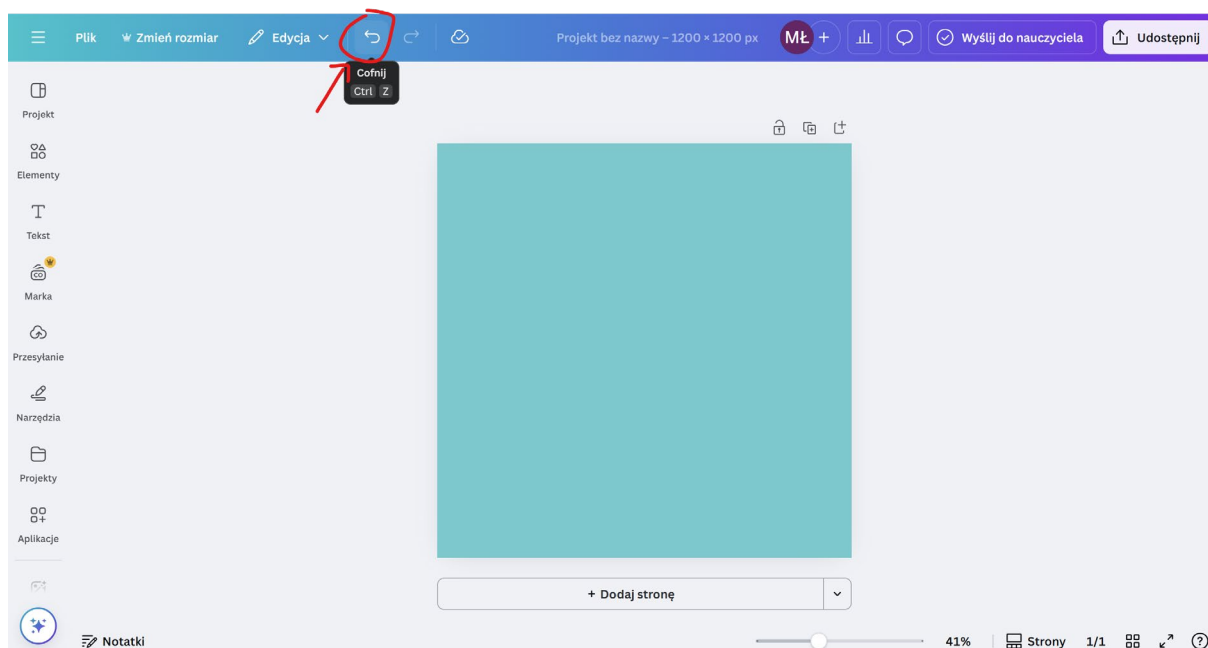
5. Teraz, poruszając białą kropką po zaokrąglonym prostokącie z odcieniami koloru niebieskiego, możemy zmieniać jego barwę. Przesuwając suwak poniżej możemy także bezpośrednio zmienić kolor na inny i edytować jego parametry.



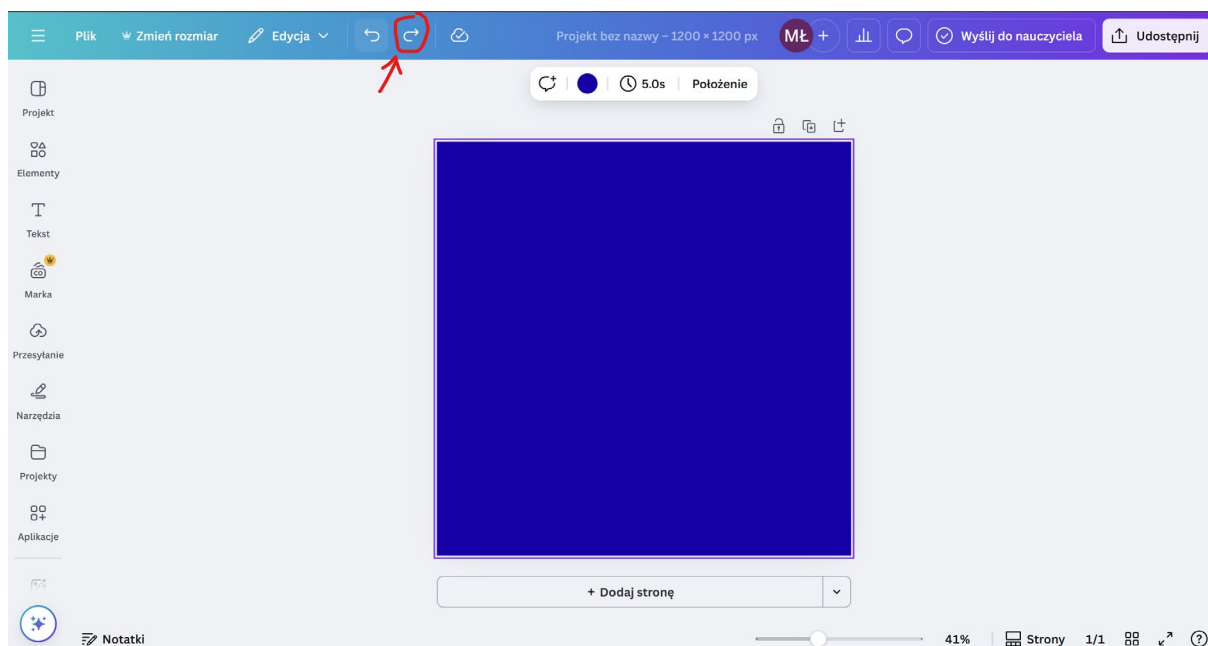


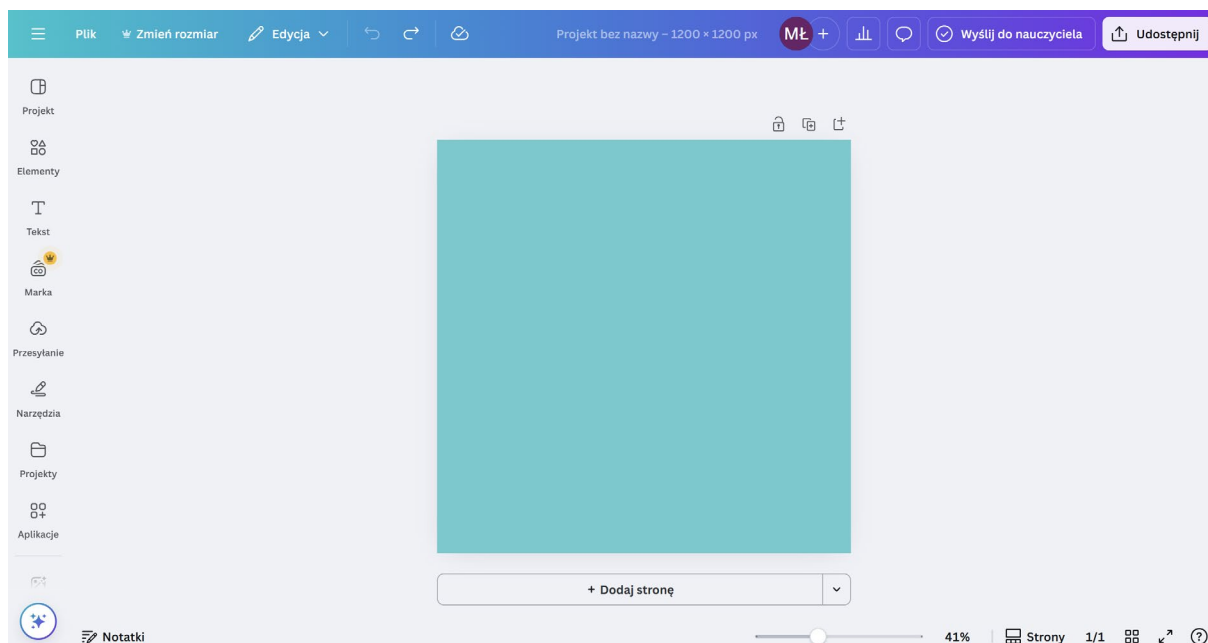
2.2 Cofanie działań

1. Jeśli z jakichś powodów chcemy cofnąć dokonane przez nas działanie należy wykonać na klawiaturze skrót klawiszowy **CTRL+Z** lub u góry ekranu wcisnąć strzałkę **zwróconą w lewą stronę**.



2. Jeśli natomiast zmienimy zdanie i chcemy wrócić do wcześniejszej zmiany, wybieramy **strzałkę zwróconą w prawo**.

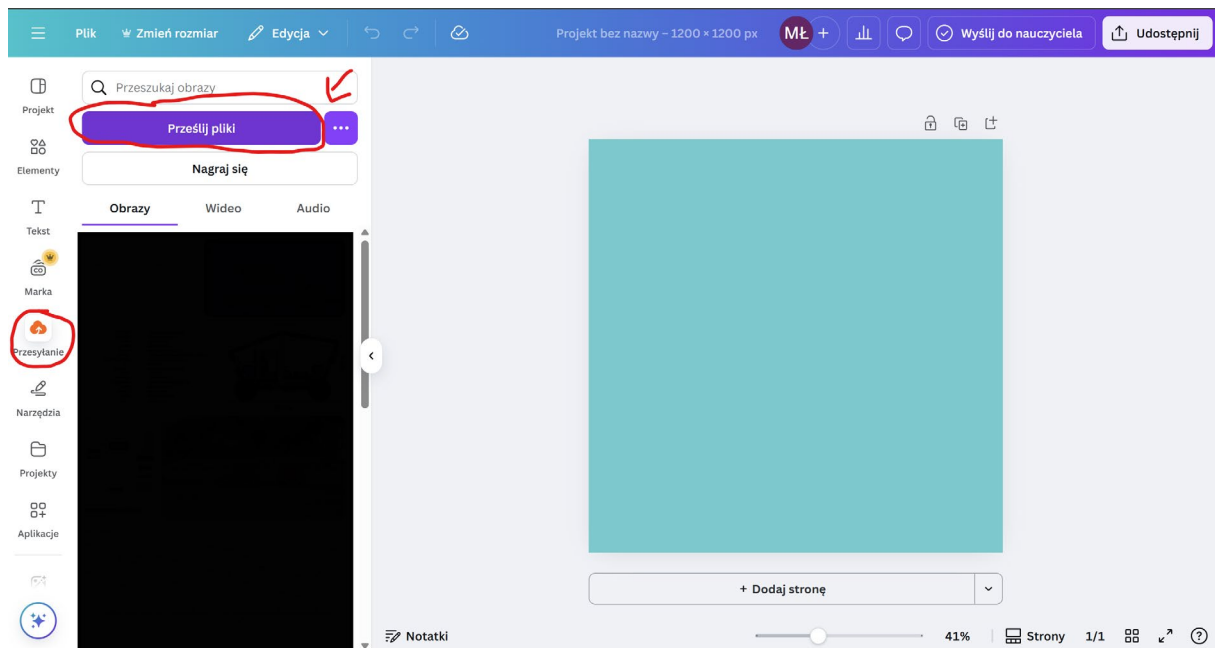




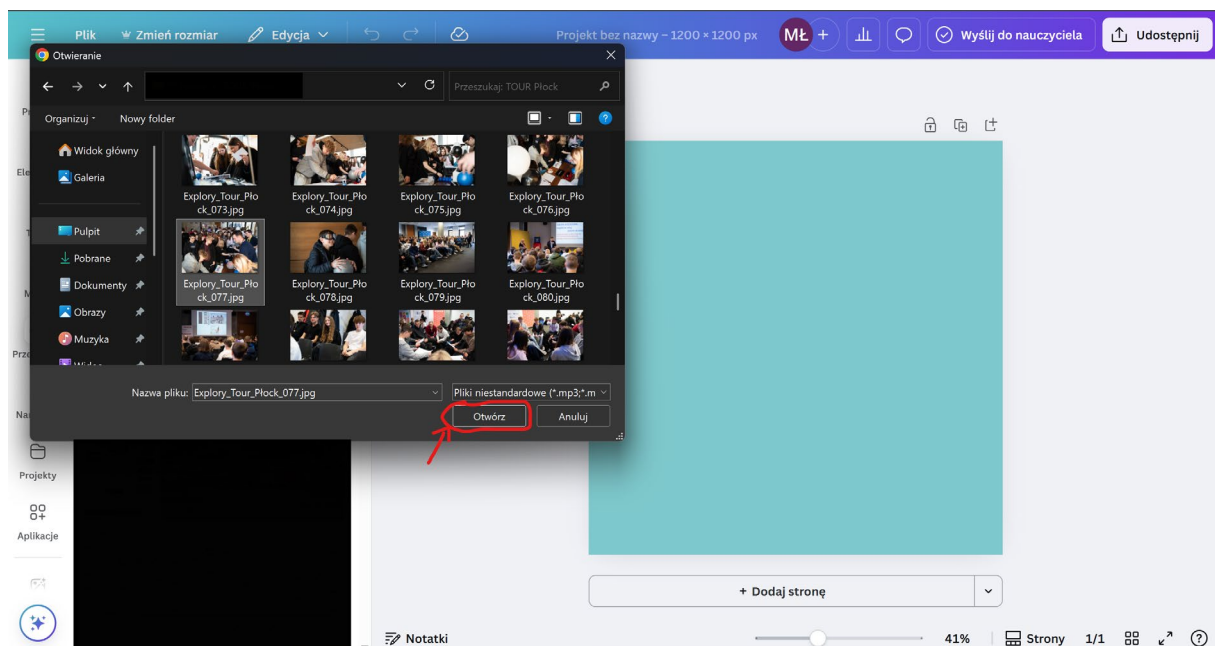
Uwaga! Nie można cofać w nieskończoność. Za każdym zamknięciem komputera lub samej przeglądarki projekt zapisuje się nieodwracalnie. Sama ilość cofnięć również w ramach działania cały czas na jednej przeglądarce jest ograniczona.

2.3 Osadzanie obrazu

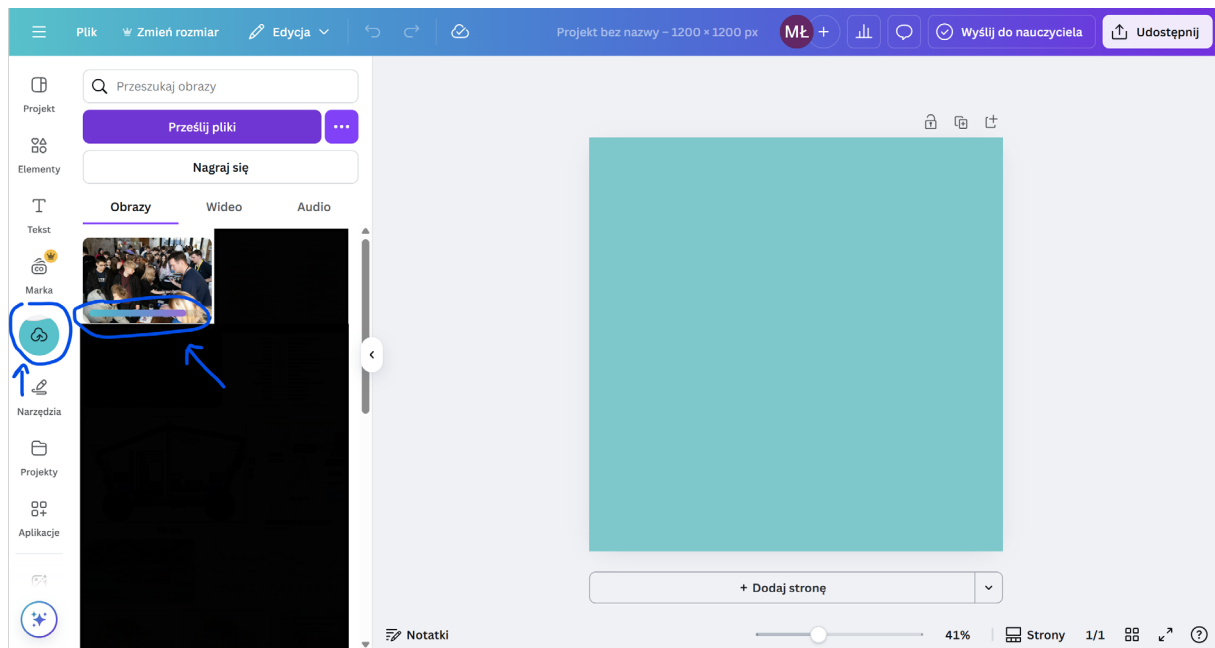
1. Teraz zamiast koloru dodajmy obrazek. Proces ten, niezależnie od tego, czy zaczynamy projekt od zera, czy dodajemy zdjęcia do już istniejących projektów, wygląda tak samo i można go wykonać na kilka sposobów. Pierwszym z nich będzie przejście procesu krok po kroku. A zatem klikamy chmurkę nad napisem **przesyłanie**, a następnie **prześlij pliki**. Inną metodą jest przeciągnięcie zdjęcia z pendrive lub innego folderu na komputerze wprost na ekran przeglądarki i umieszczenie go na kwadracie, jednakże proces ten nie musi zadziałać za każdym razem.



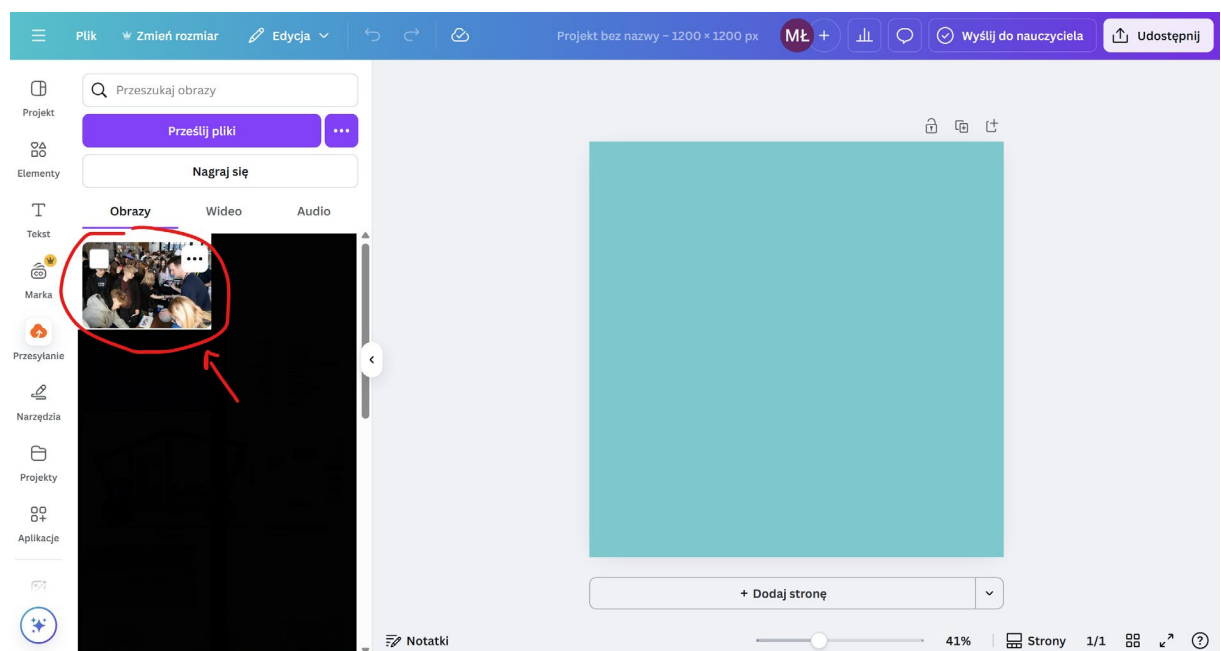
2. Wyskakuje nam okno znane z normalnego eksploratora plików na Windows lub Mac. Wybieramy interesujący nas obrazek klikając go **raz**, a następnie wciskamy **otwórz**.

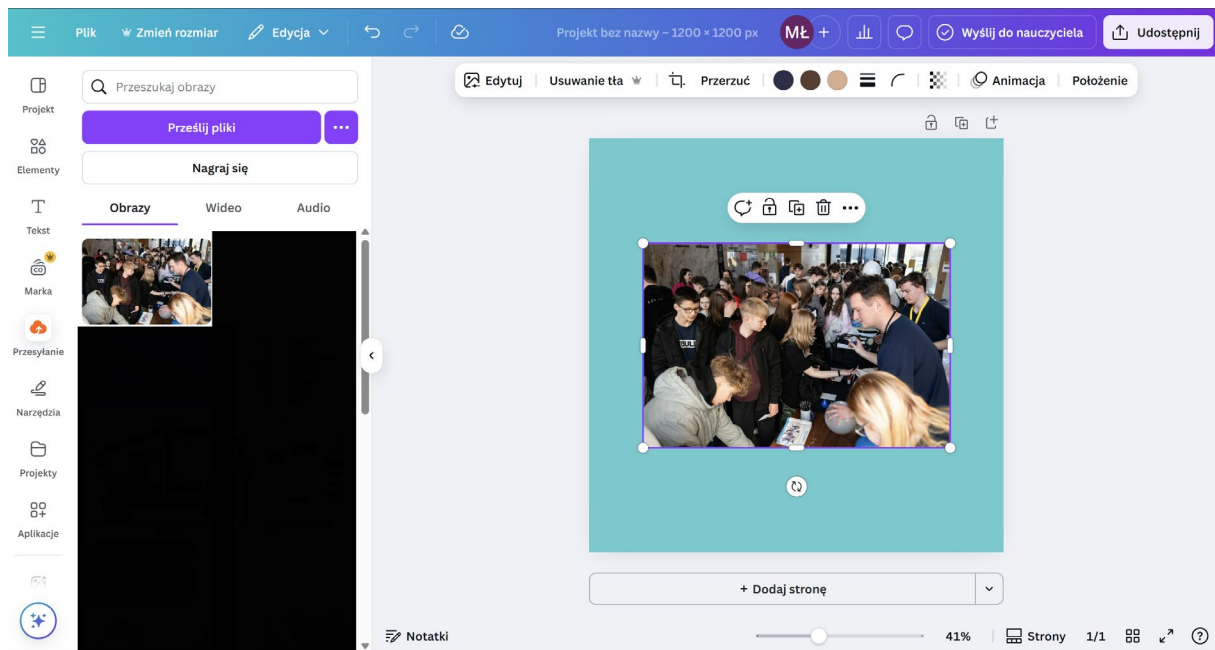


3. Możemy zobaczyć, że nasz plik jest dodawany do dysku chmurowego, jakim dysponujemy w ramach programu Canva dla Nauczycieli. Jego pojemność to na ten moment wynosi 1TB, więc nie musimy się martwić o to, że szybko zabraknie nam miejsca.



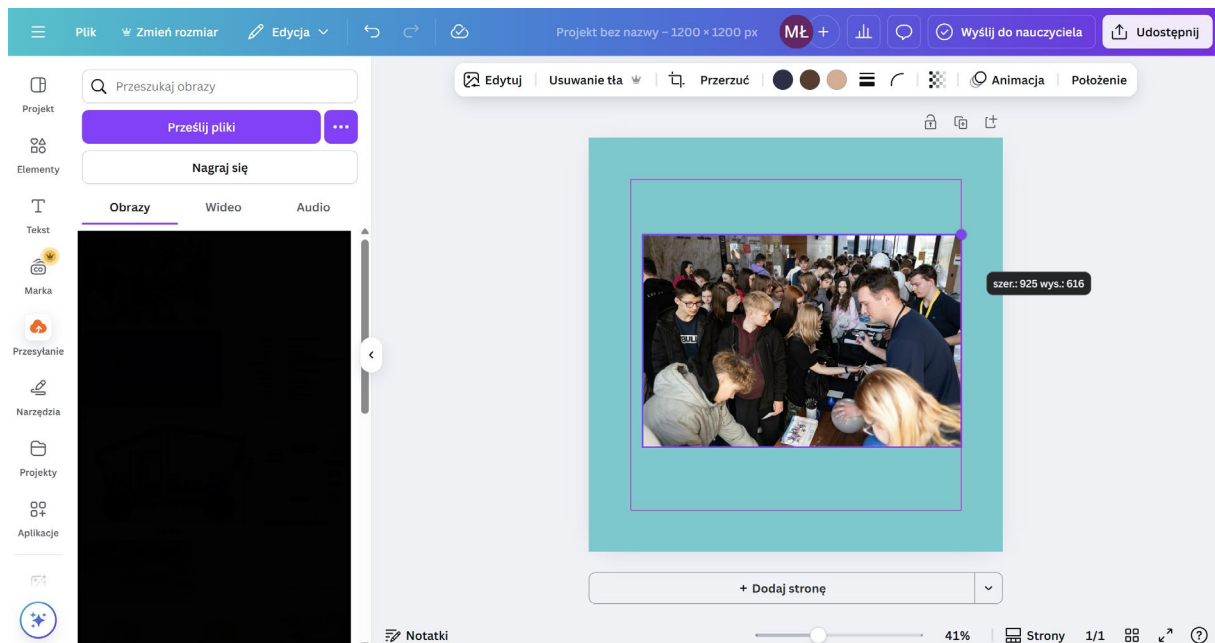
4. Gdy animacja zniknie należy kliknąć w nowododany obrazek, a ten pojawi się na naszym kwadracie projektu.

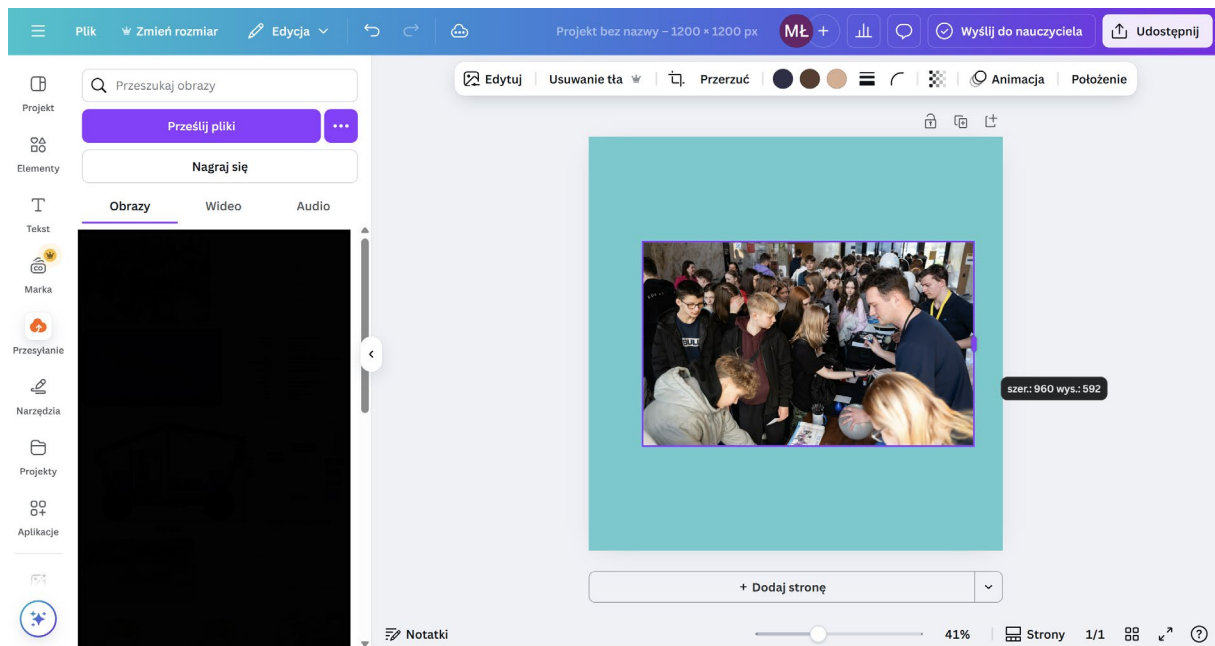




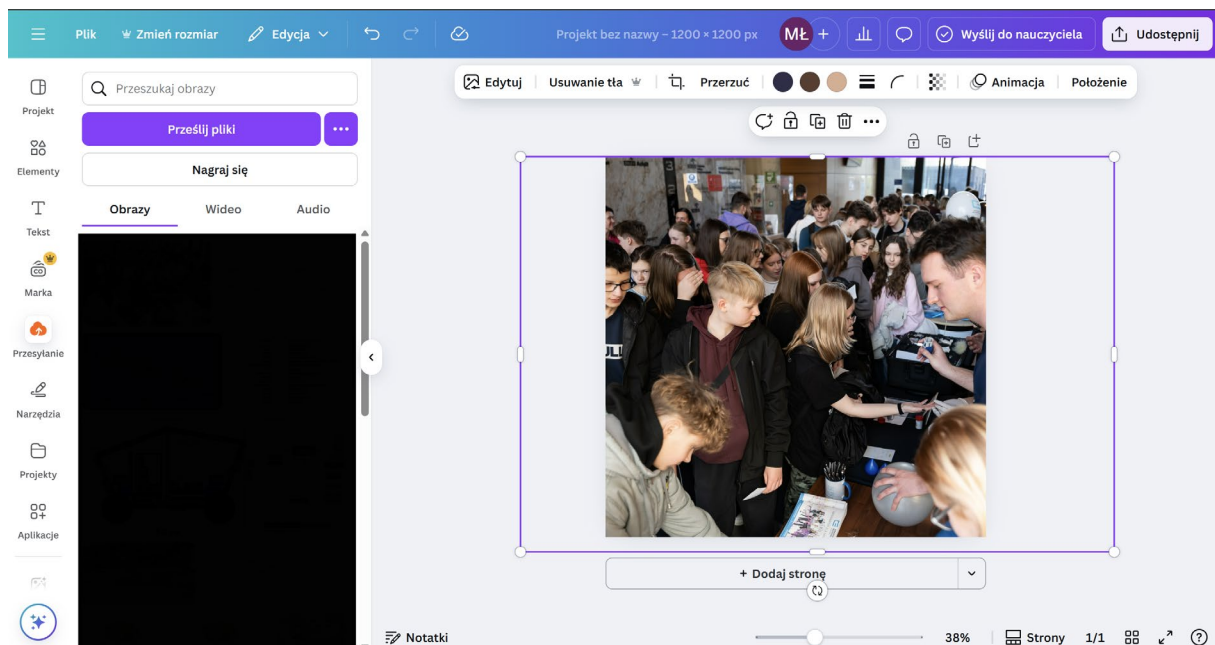
2.4 Modyfikowanie zdjęć

1. Teraz możemy dowolnie modyfikować wymiary zdjęcia oraz samo zdjęcie. Warto tutaj zauważyć, że teraz fioletowe obramowanie ma nie zielonkawy kwadrat, a dodane przez nas zdjęcie, a zatem to właśnie zdjęcie, a nie tło teraz edytujemy. W tym momencie możemy chwycić kursorem za jeden z rogów zdjęcia lub za zaokrąglone prostokąty na jego krawędziach – manipulując tymi elementami uzyskamy oczekiwany przez nas rozmiar zdjęcia.

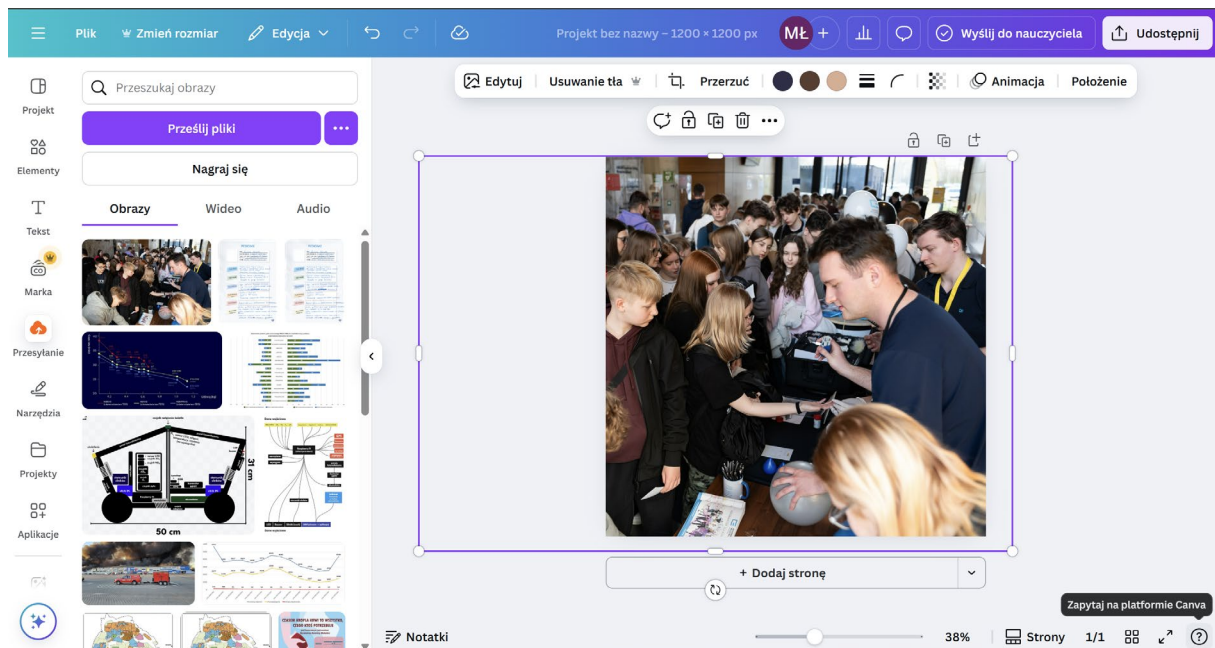




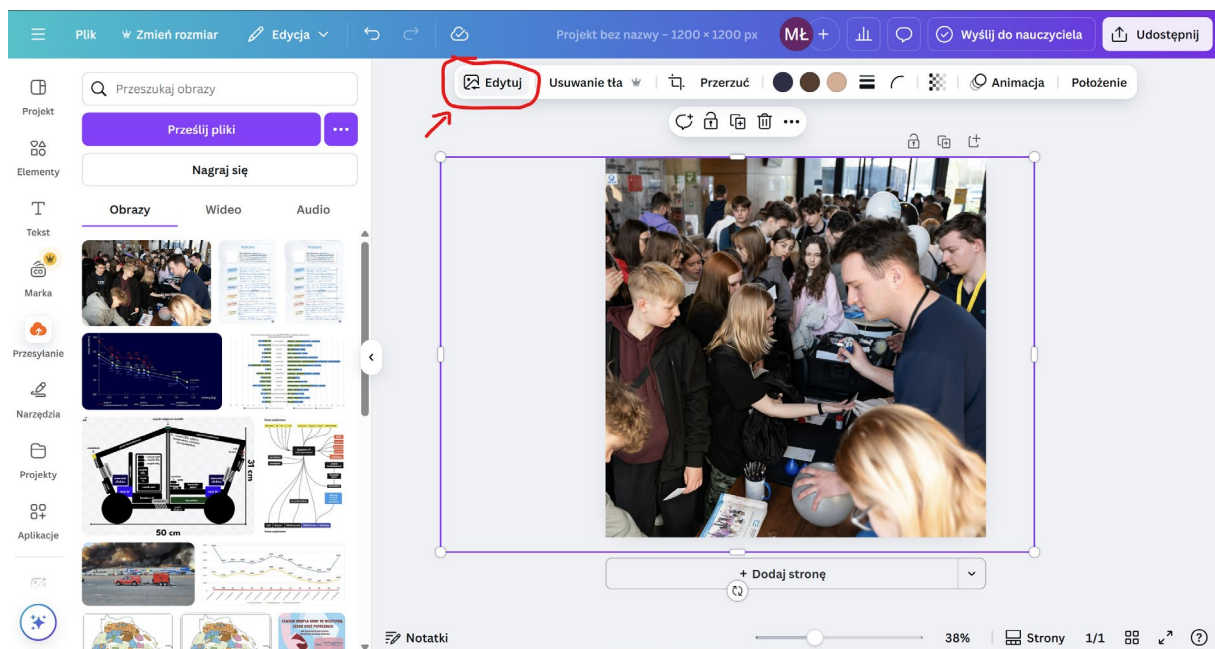
2. Zdjęcie możemy rozciągnąć na tyle, że jego część będzie poza zielonkawym kwadratem, a wtedy widocznym fragmentem zdjęcia będzie tylko ten, który odpowiada jego powierzchni. Zielonkawy kwadrat zatem możemy nazwać *obszarem roboczym*, czyli obszarem, na którym faktycznie wykonywane są nasze czynności, i którego wymiar rzutuje na faktyczne wymiary wyeksportowanego potem pliku. Możemy sobie wyobrazić, że mamy przed sobą kartę z wyciętą dziurą, pod którą kładziemy nasze zdjęcie – zdjęcie widoczne będzie tylko tam, gdzie wycięta jest dziura. Możemy natomiast przesuwając zdjęcie tak, aby przez dziurę widoczny był tylko obszar, który chcemy zobaczyć na grafice.



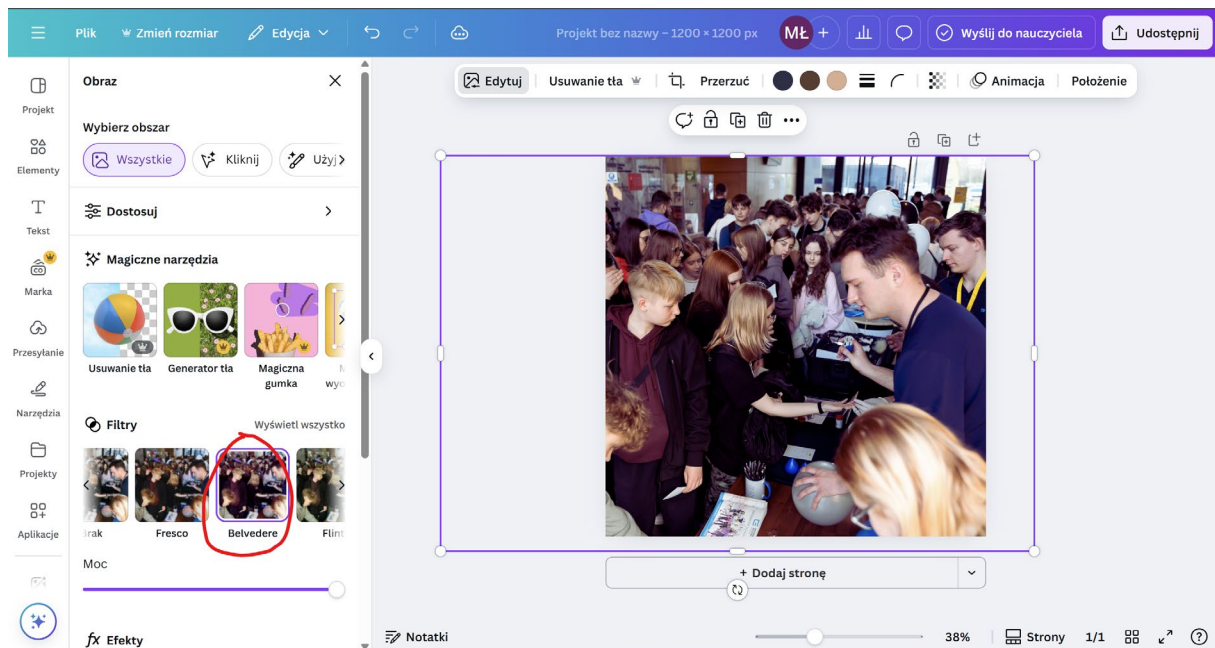
3. Zdjęcie możemy przesuwać poprzez chwytnięcie go kursorem, a następnie przesuwanie.



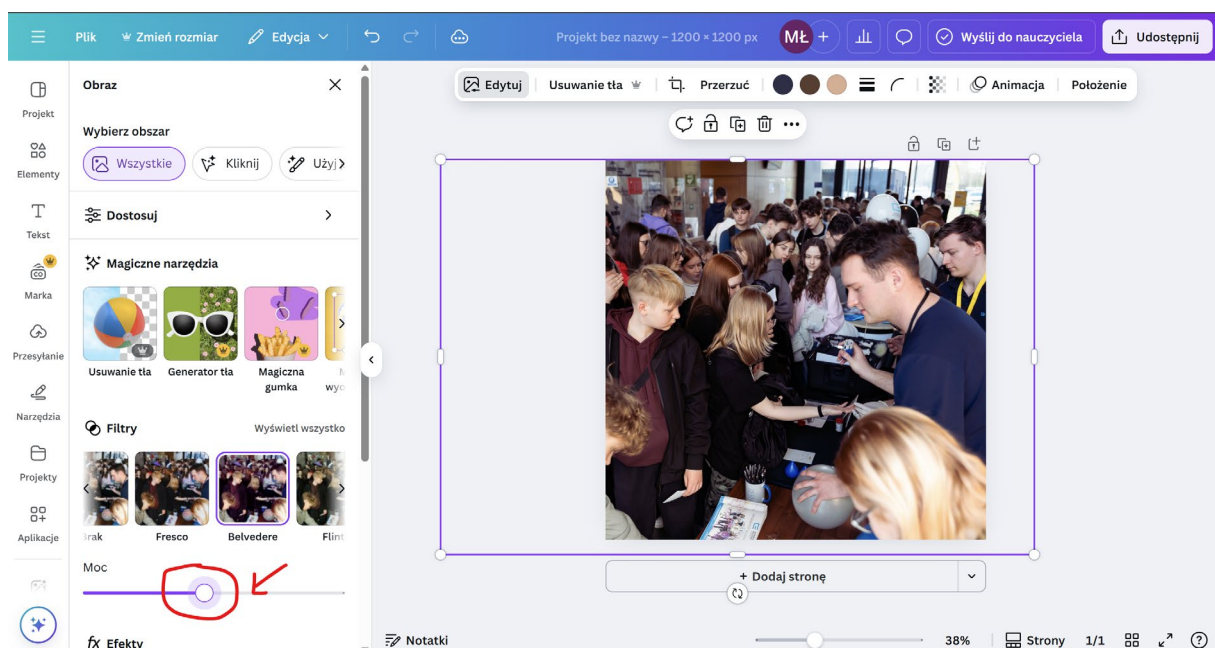
4. Nasze zdjęcie możemy także edytować m.in. poprzez nadanie na nie filtrów. Najpierw przechodzimy do opcji **edytuj**.



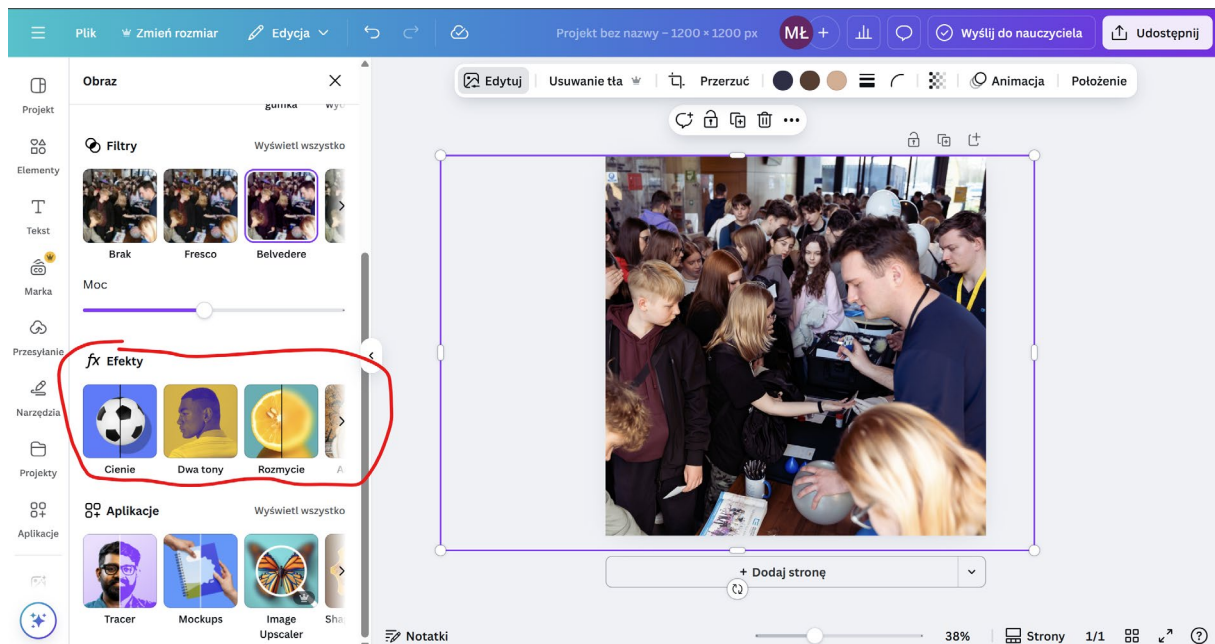
5. Następnie wybieramy jeden z dostępnych filtrów i klikamy w obrazek nad jego nazwą. Nasze zdjęcie od razu zmienia wygląd.



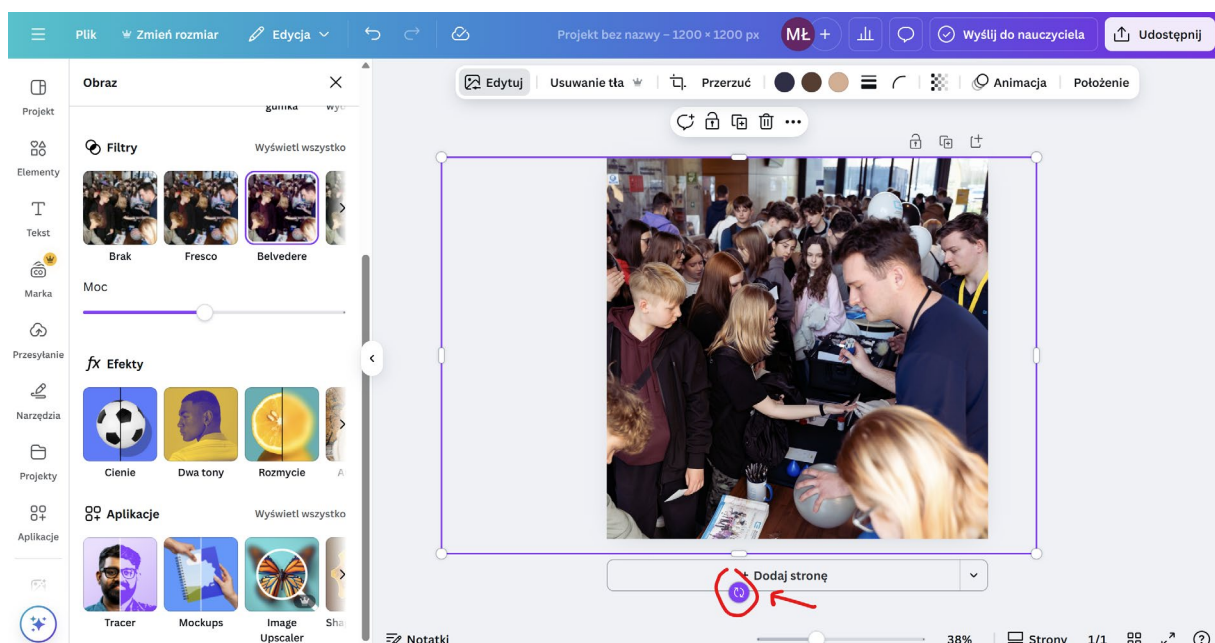
6. Poniżej możemy także modyfikować intensywność (moc) naszego filtra za pomocą poniższego suwaka.

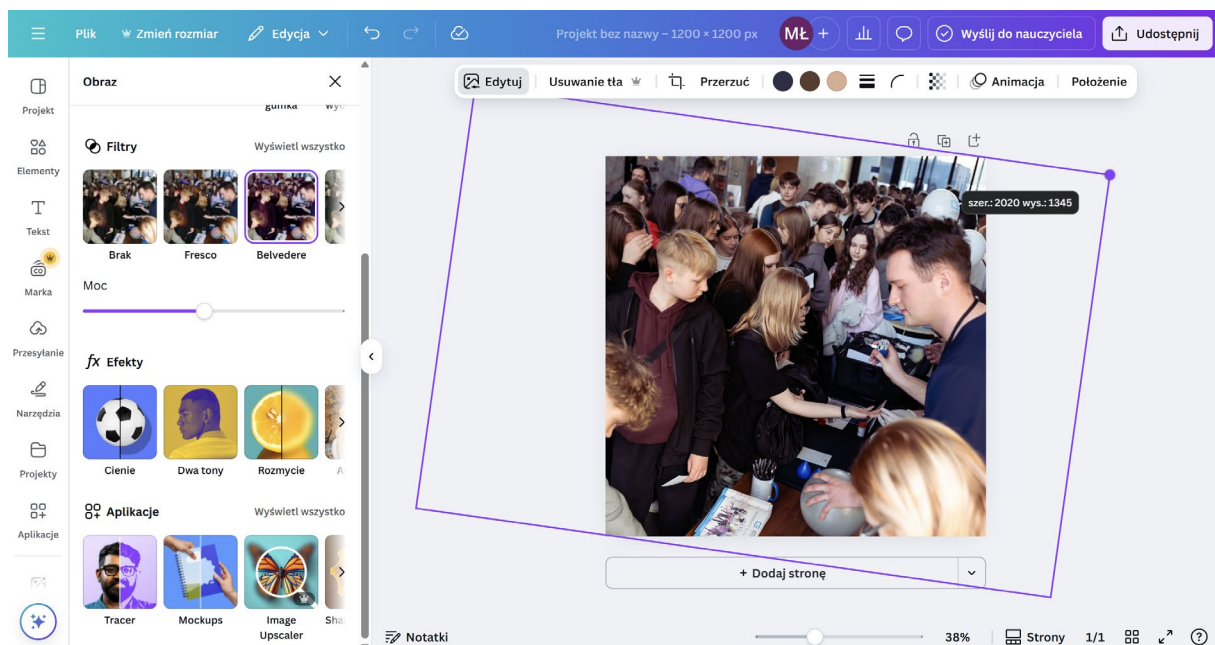
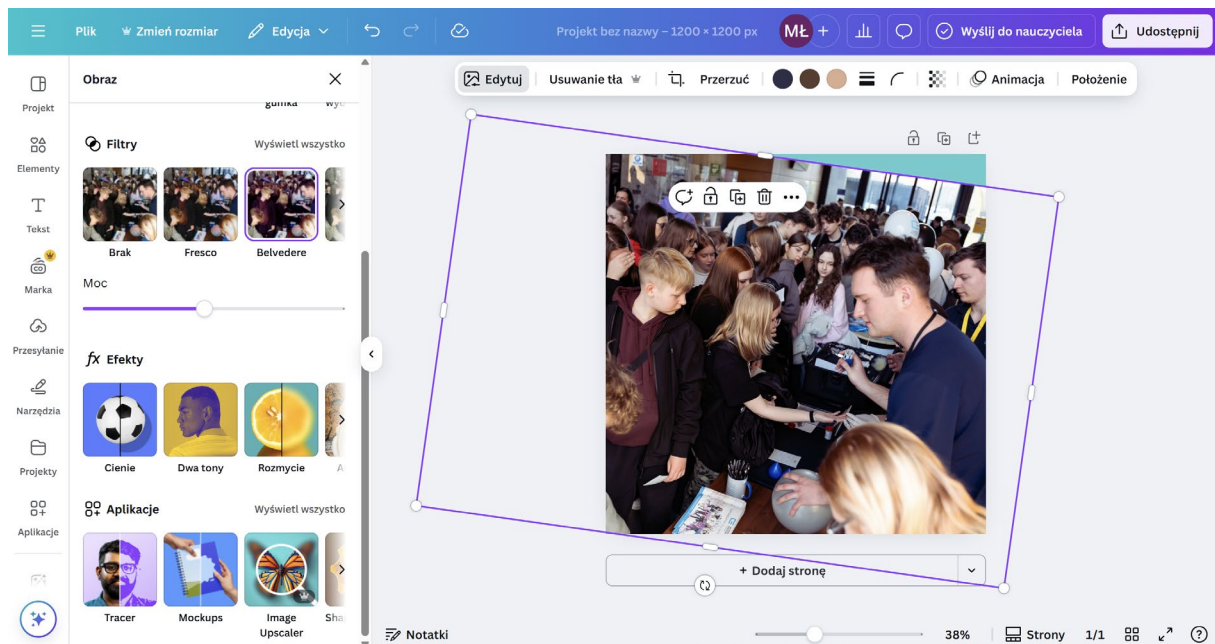


7. Poniżej znajdziemy także wybór różnych efektów, które możemy zastosować do naszego zdjęcia. Zainteresowanych zapraszam do eksplorowania :)



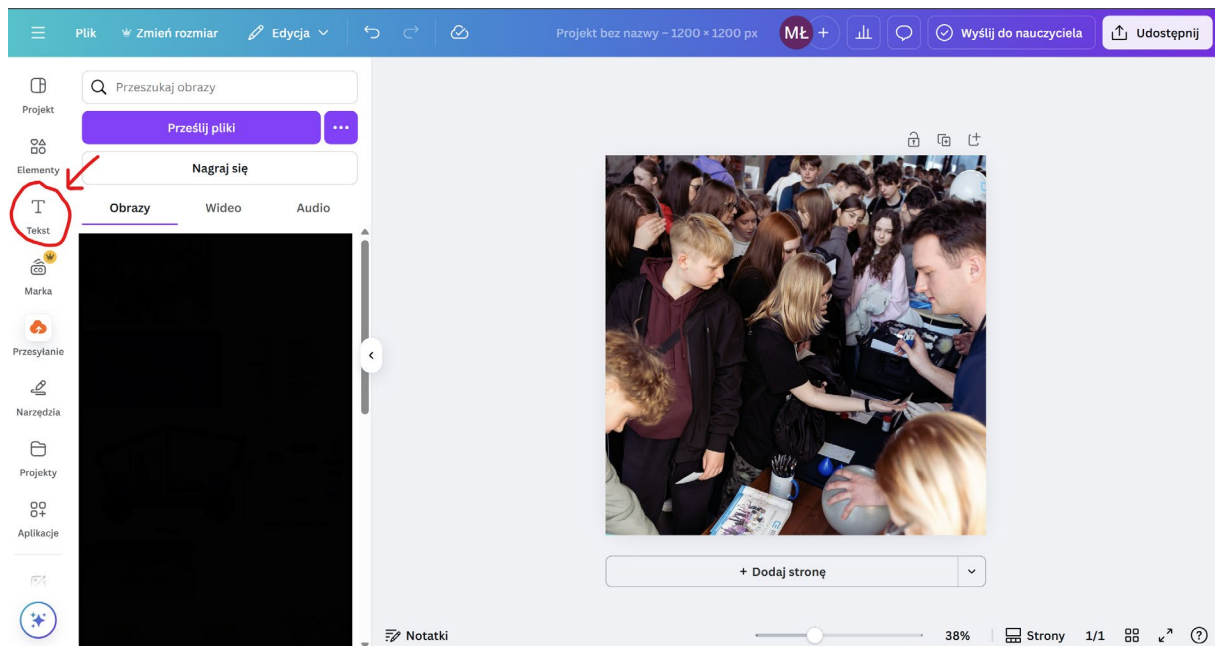
8. Nasze zdjęcie możemy także obracać poprzez **uchwycenie ikonki dwóch obracających** się strzałek i przesuwanie w prawo lub w lewo. Uwaga! Obracanie zdjęcie może doprowadzić do tego, że część zielonkawego kwadratu zostanie odstłonięta, gdyż zdjęcie obraca się wokół swojego matematycznego środka. W tym wypadku należy zmienić jego wymiary jak na początku tego punktu poprzez chwycenie za róg zdjęcia. Warto zauważyć, że w tym wypadku rogi zdjęcia wychodzą znacznie poza obszar zielonkawego kwadratu.



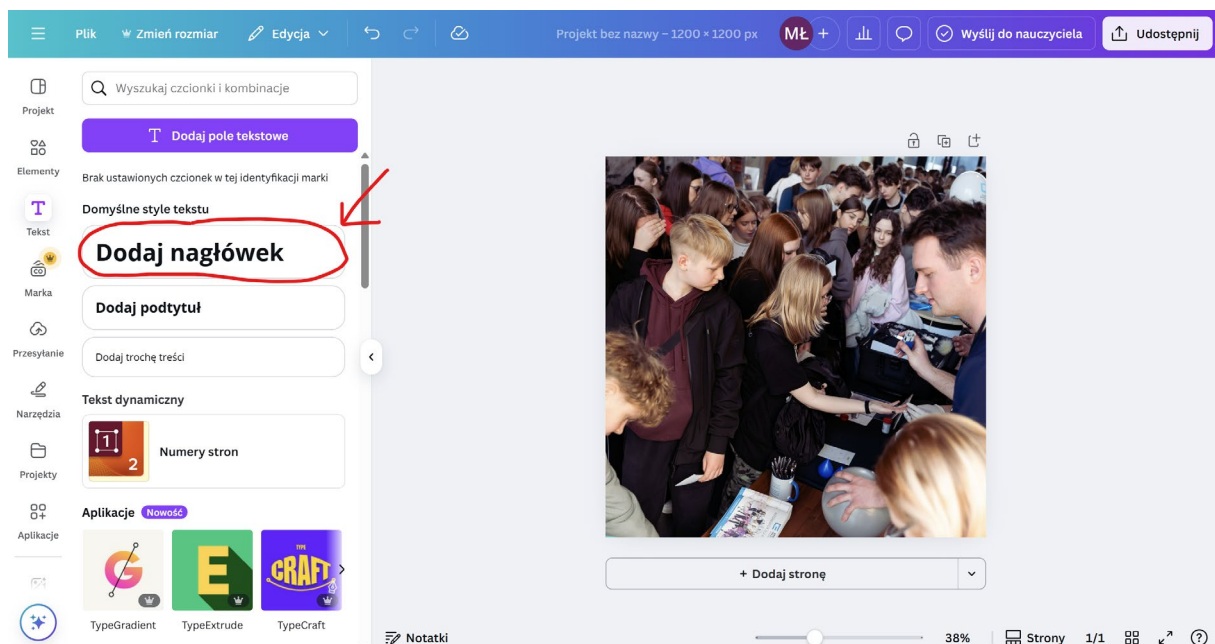


2.5 Dodawanie tekstu

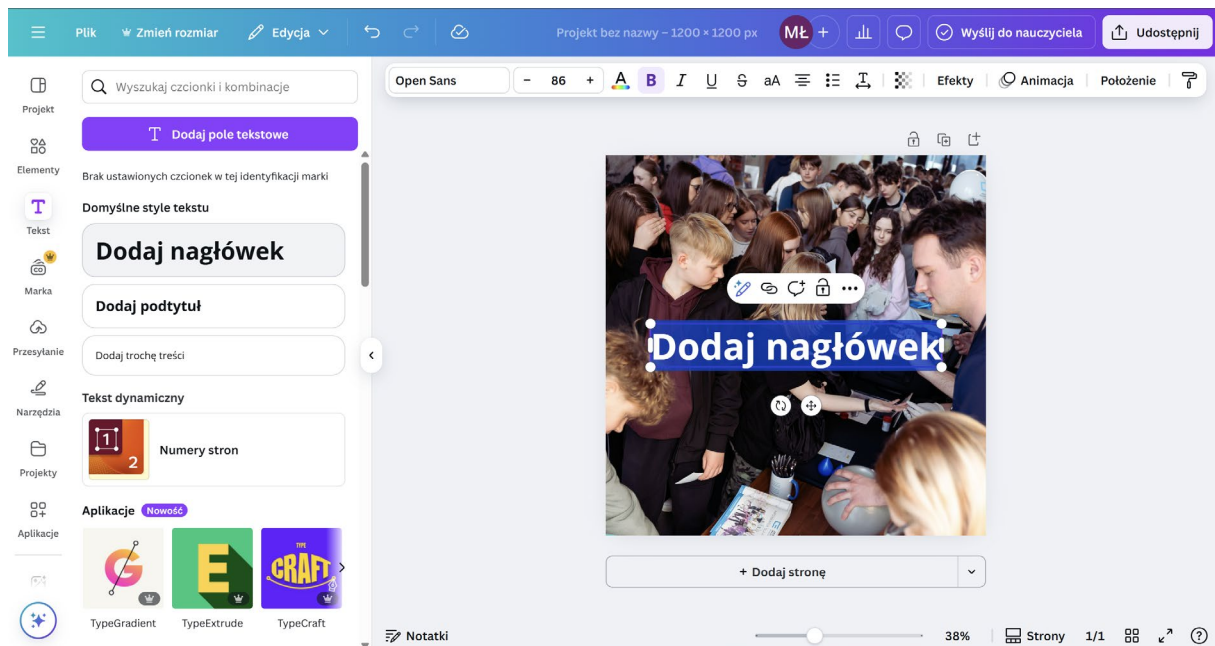
1. Teraz dodamy do naszego obrazka napis. W tym celu przechodzimy do zakładki **tekst** pod literą T po lewej stronie ekranu.



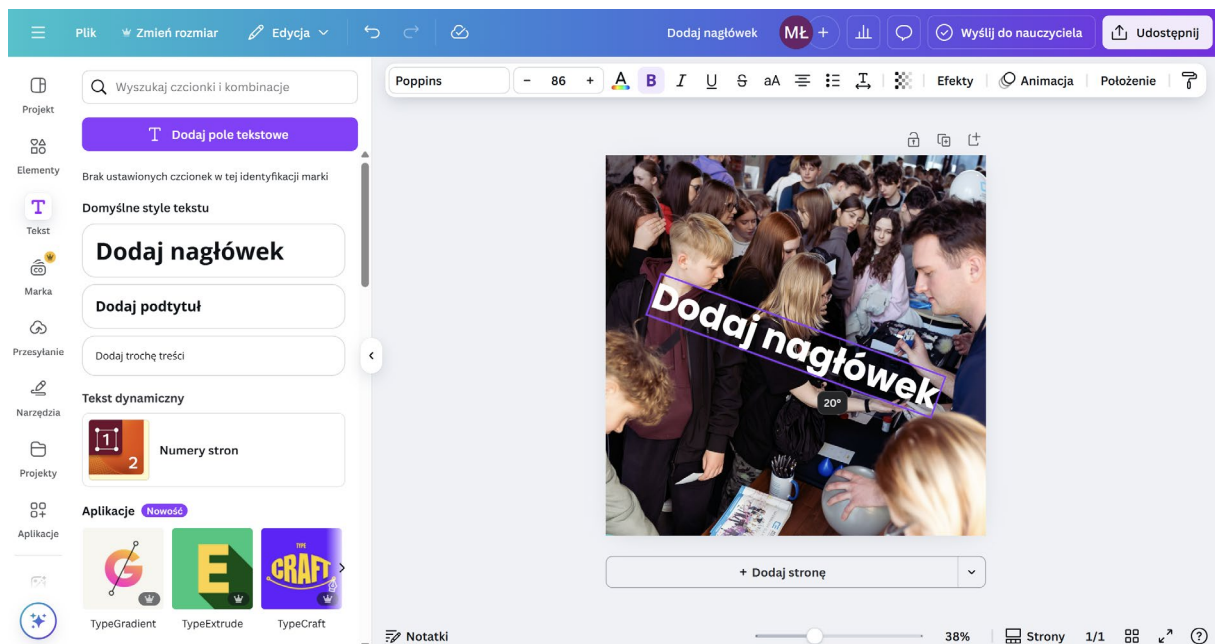
2. Znajdziemy tutaj kilka predefiniowanych stylów tekstu, które możemy częściowo znać z Microsoft Word. Są one posortowane pod względem wielkości oraz grubości. My wybierzemy ten u góry – **nagłówek**. Klikamy go.

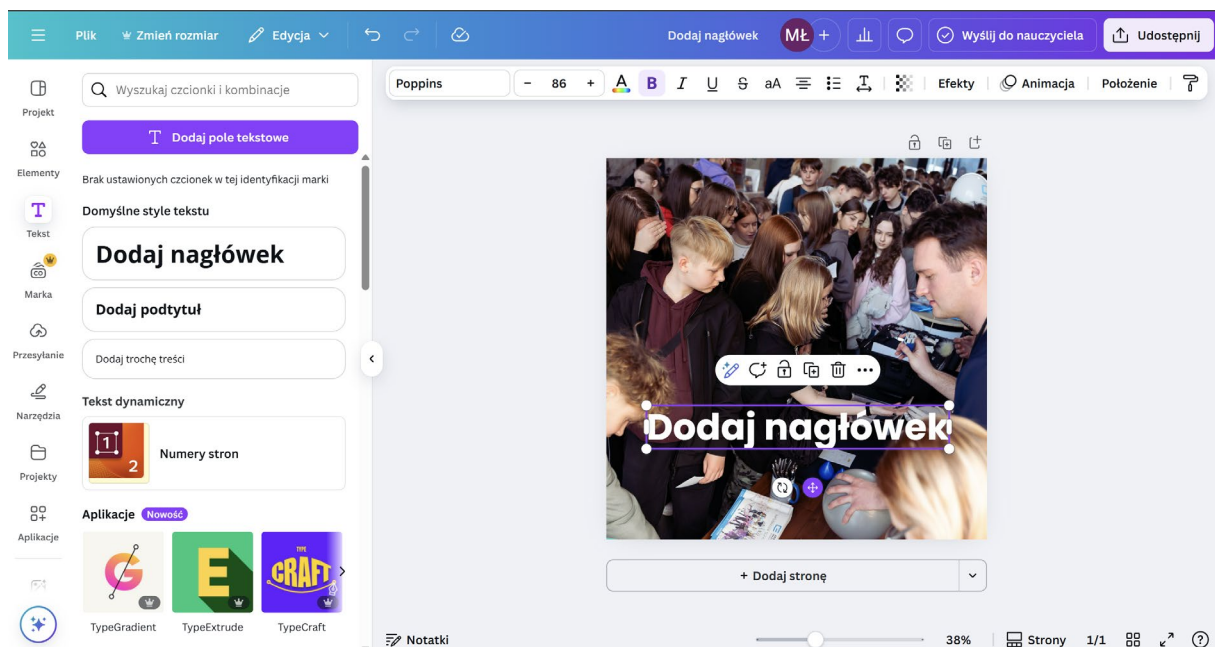
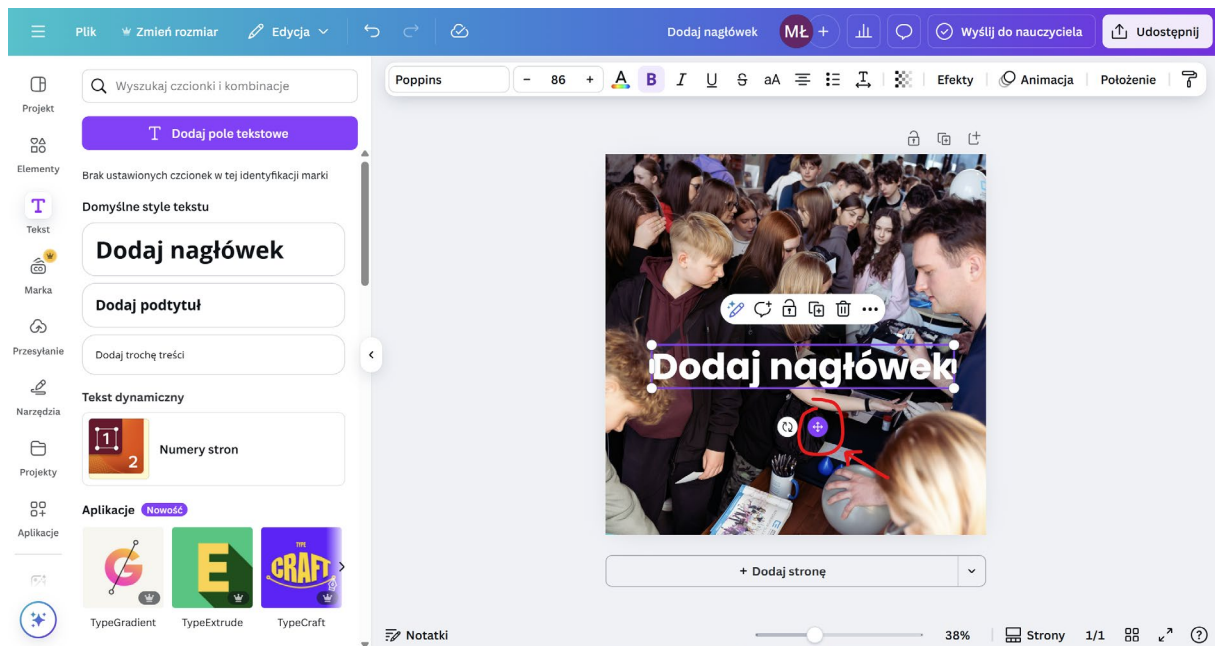


3. Na ekranie od razu pojawia się tekst, który jest również zaznaczony. Bez zaznaczenia tekstu, niektóre funkcjonalności mogą nie działać i tak oto zmieniając wielkość tekstu możemy nie zobaczyć żadnych zmian. Dlatego Uwaga! Przed jakimkolwiek działaniem na tekście należy zaznaczyć interesujący nas fragment. Ponadto, w wypadku wielu funkcji zmian nie można dokonać na tym samym fragmencie tekstu, np. nie istnieje możliwość występowania różnych czcionek w obrębie tego samego bloku tekstu (pola tekstowego, które właśnie dodaliśmy).

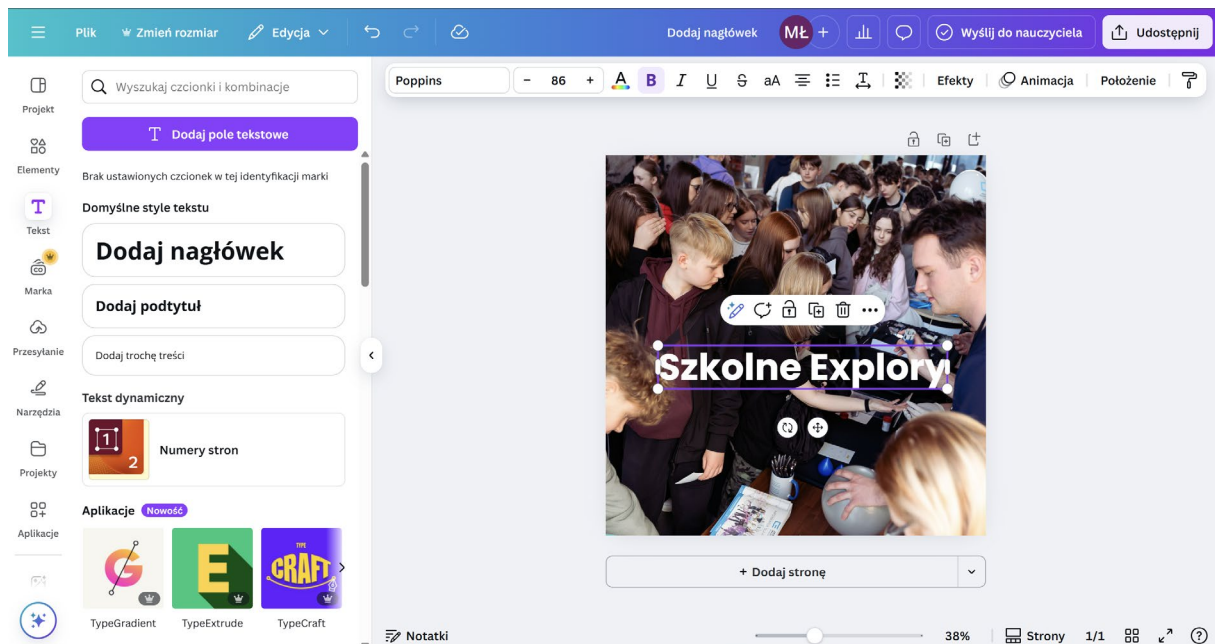


4. Chwytając za krawędzie pola tekstowego możemy rozszerzać oraz zmniejszać i podobnie jak w wypadku obrazu – obracać interesujący nasz element. Teraz to napis ma fioletowe obramowanie. Napis możemy także przemieszczać, chwytając za niego lub za ikonkę przemieszczania o wyglądzie kompasu.



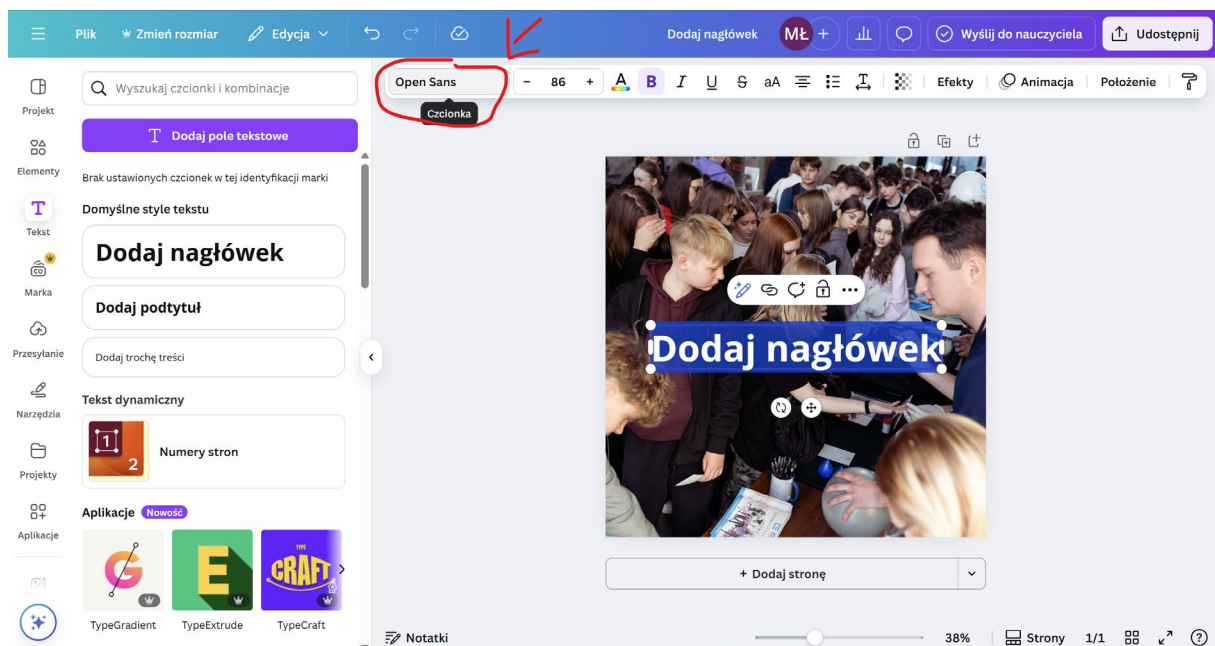


5. Zaznaczony tekst możemy zmieniać od razu, po prostu wprowadzając nowy na klawiaturze.

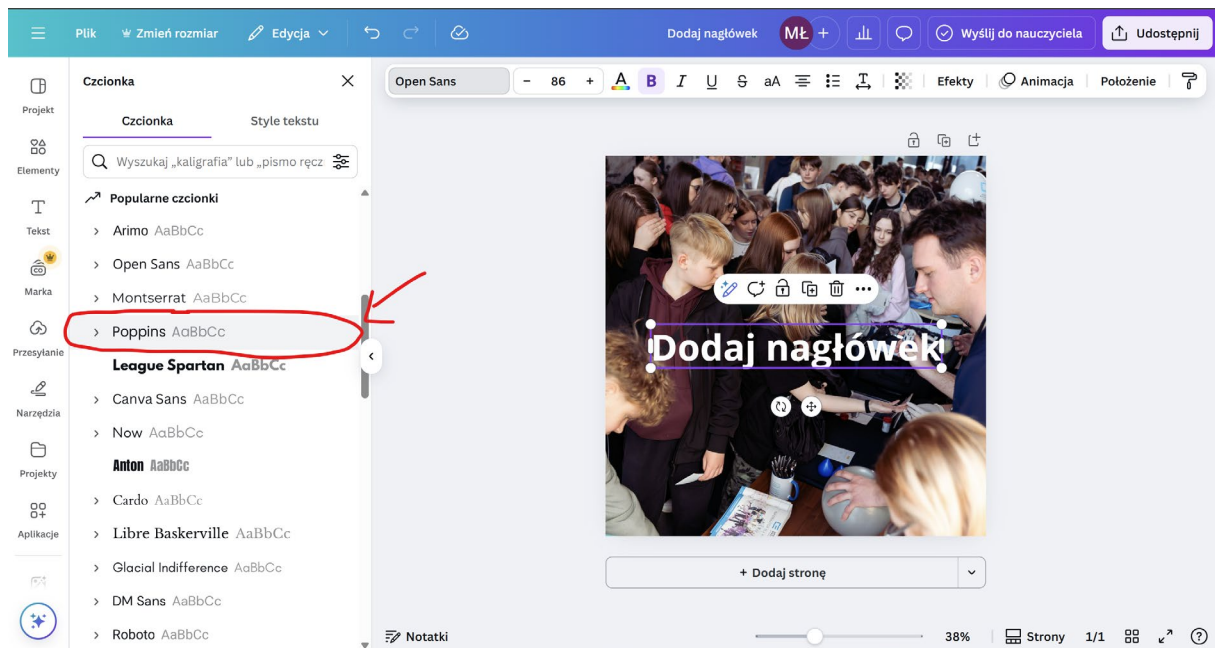


2.6 Formatowanie tekstu

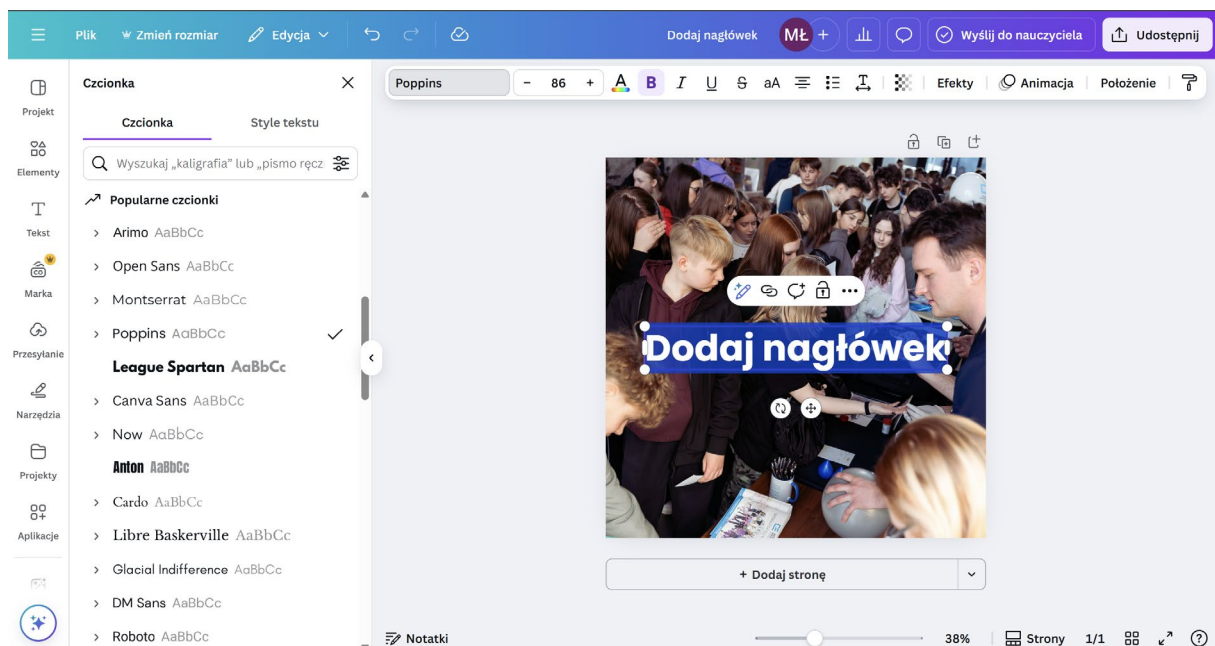
1. Na początku zmienimy czcionkę. Jeśli tekst nie jest zaznaczony, należy kliknąć tekst dwukrotnie, aż jego tło zmieni się na przezroczystoniebieskie. Klikamy w **aktualnie występującą nazwę czcionki, domyślnie jest to Open Sans**.



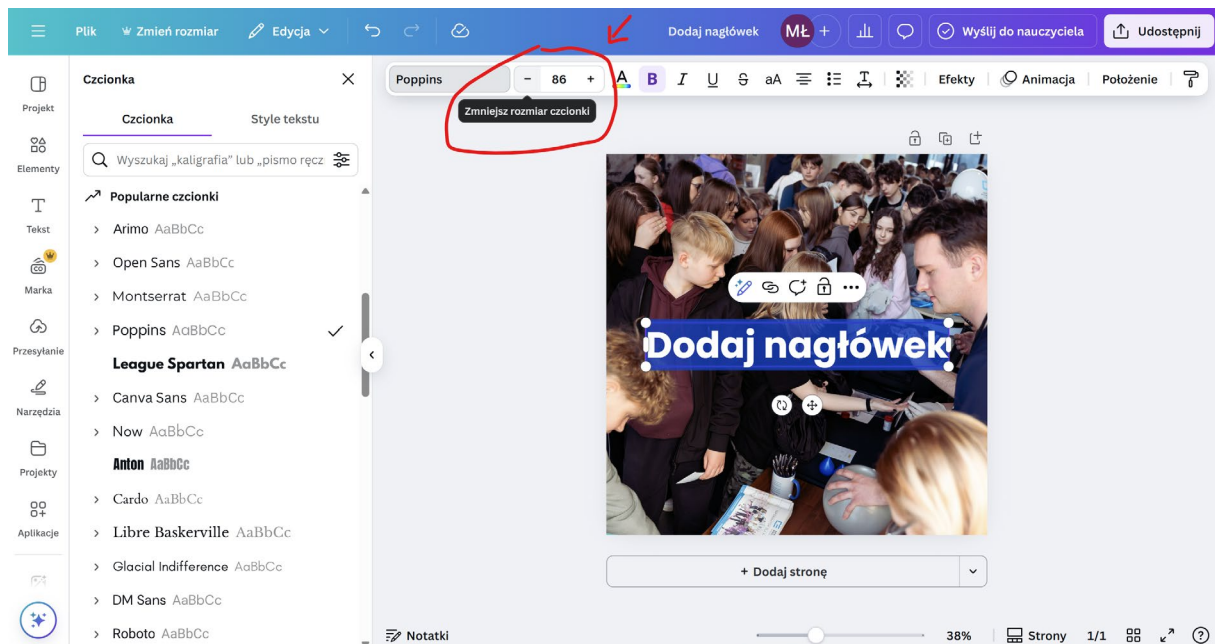
2. Teraz wybieramy interesującą nas czcionkę. Jeśli mamy swoją ulubioną, możemy wpisać jej nazwę w wyszukiwarkę powyżej. Możemy także wybierać spośród dostępnych poniżej, wedle wzoru, jakim została zapisana ich nazwa. Uwaga! Nie wszystkie czcionki obsługują polskie znaki, sprawdzić należy to metodą prób i błędów.



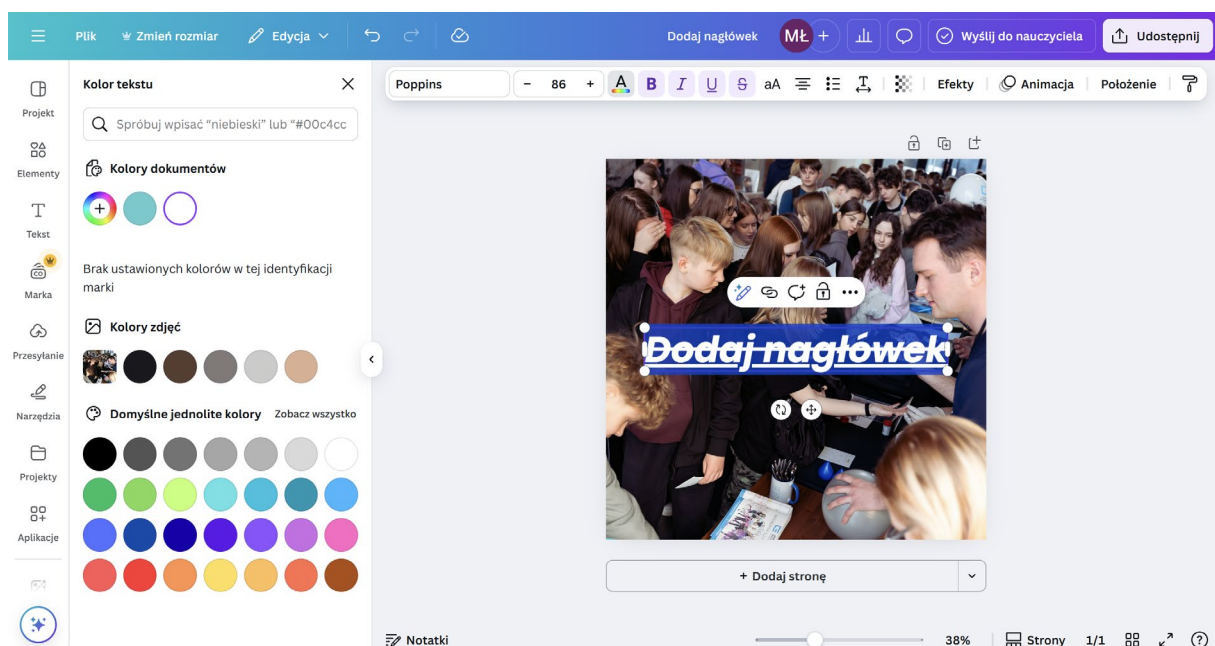
3. Jeśli wszystko poszło dobrze, obok nowo wybranej czcionki pojawi się tick (ptaszek), a tekst powinien zmienić swój styl.



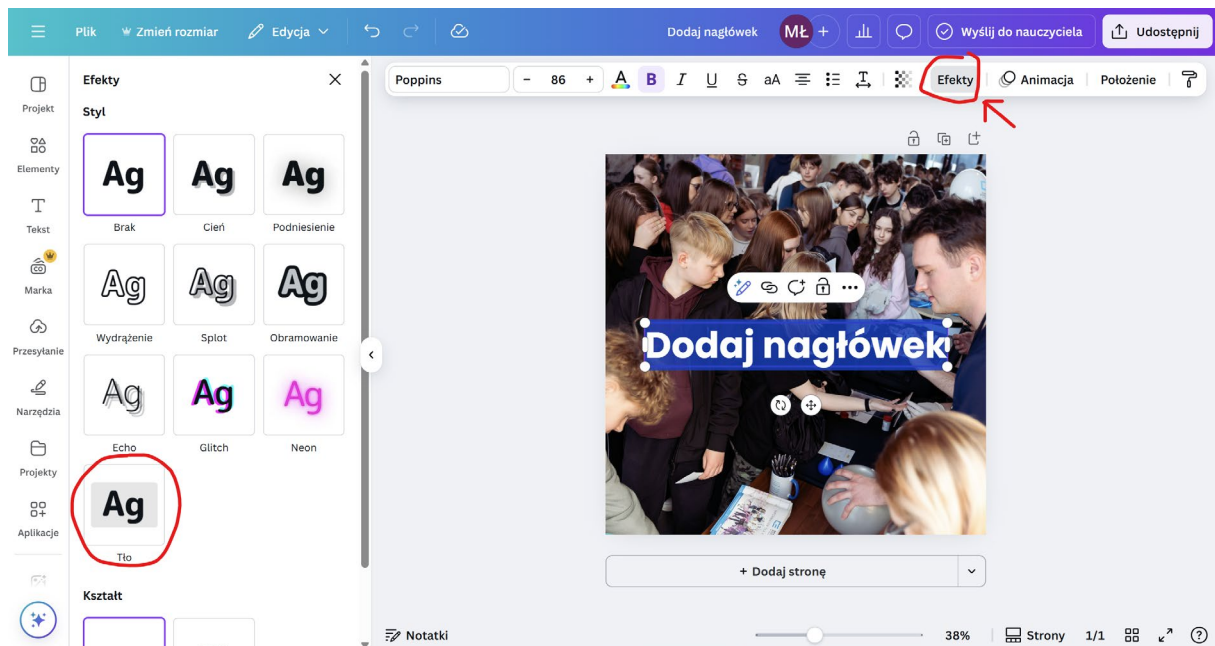
4. Teraz możemy zmienić rozmiar tekstu. Zaznaczamy go, a następnie wprowadzamy wartość lub manipulujemy przez + lub -. Zmiany powinny zachodzić natychmiastowo.



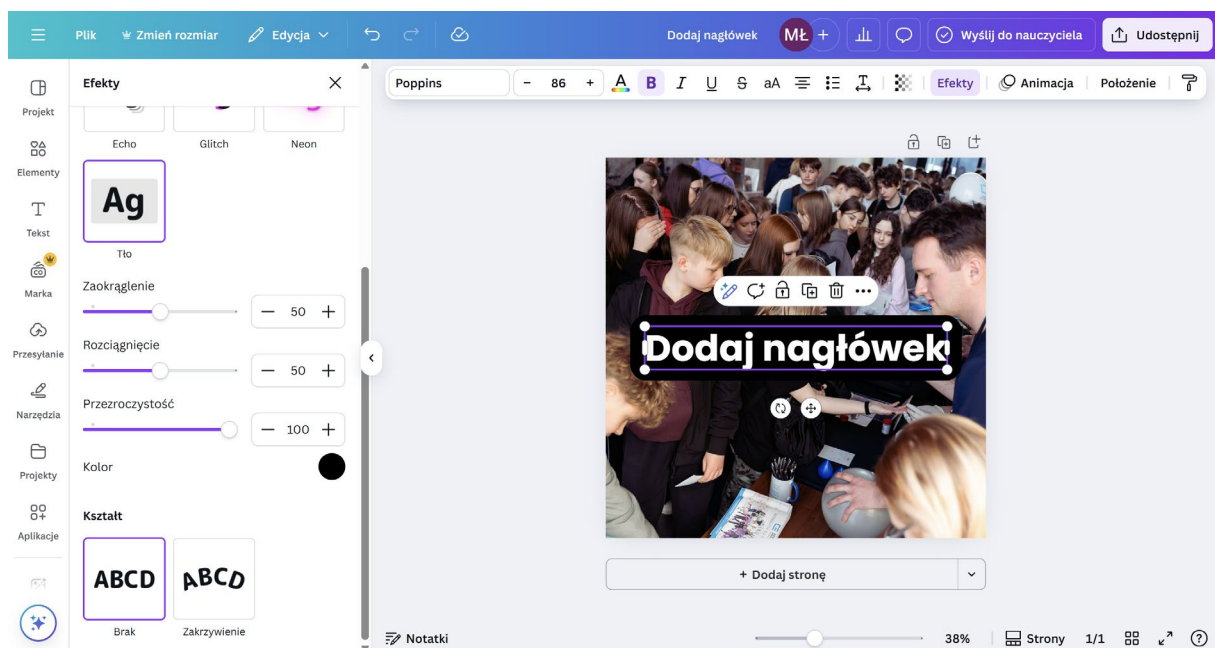
5. Reszta opcji działa dokładnie tak jak w Microsoft Word – kolejno jest to kolor tekstu, pogrubienie, kursywa, podkreślenie oraz przekreślenie. Kolejne opcje pozwalają na formatowanie tekstu tak, aby np. tylko pierwsza litera była duża, jak w zdaniu, tak aby wszystkie były duże lub żadne. Dalej możemy także wyjustować, wyśrodkować i przesunąć tekst, dodawać punktory lub modyfikować ilość przestrzeni między literami.



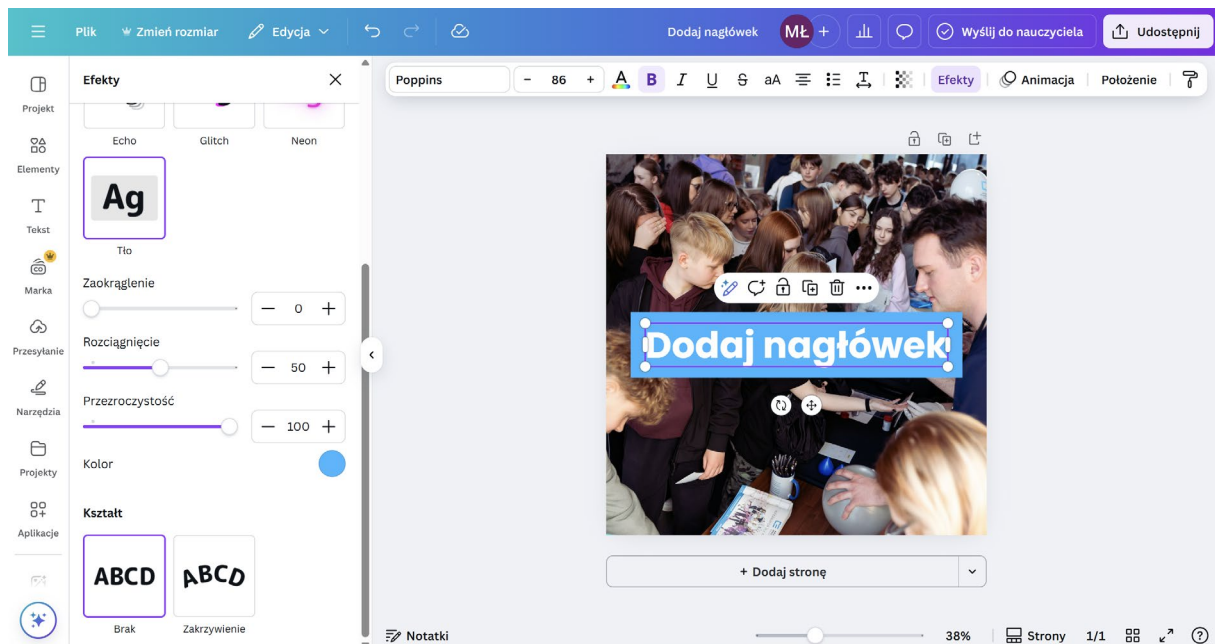
6. Przejdźmy do zakładki **efekty**. Tam wybierzmy **tło**.



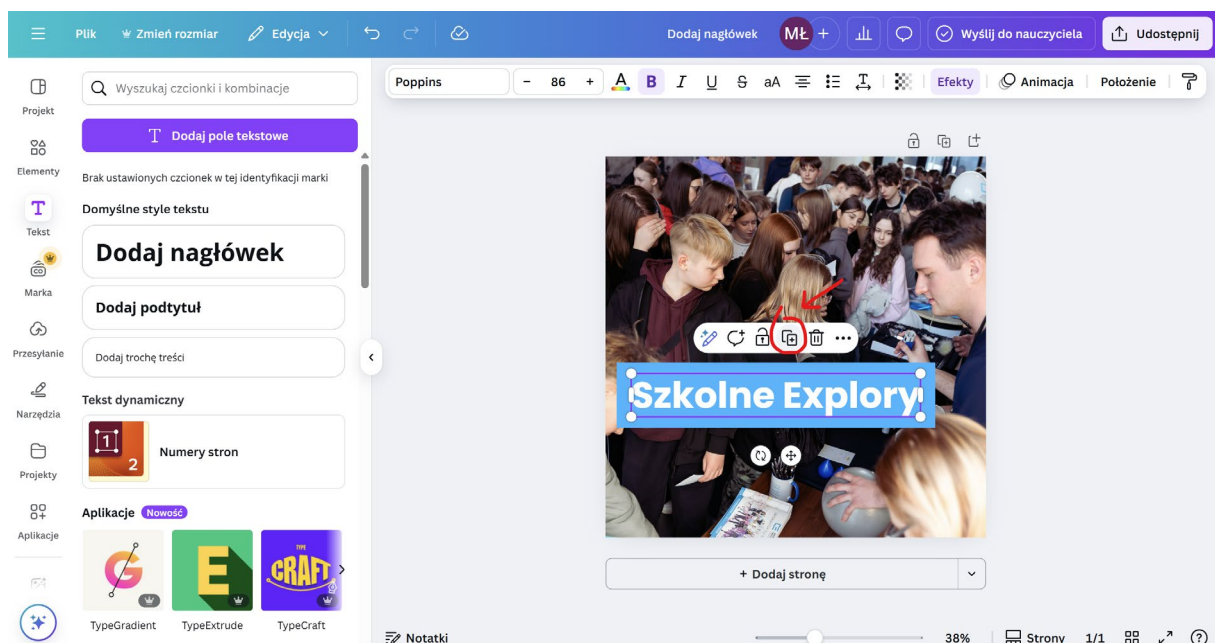
7. Tekst zyskał tło wokół. Zjeżdżając trochę niżej znajdziemy opcje edycji tła. Możemy zmieniać kolor, zaokrąglenie oraz jego szerokość i przezroczystość.



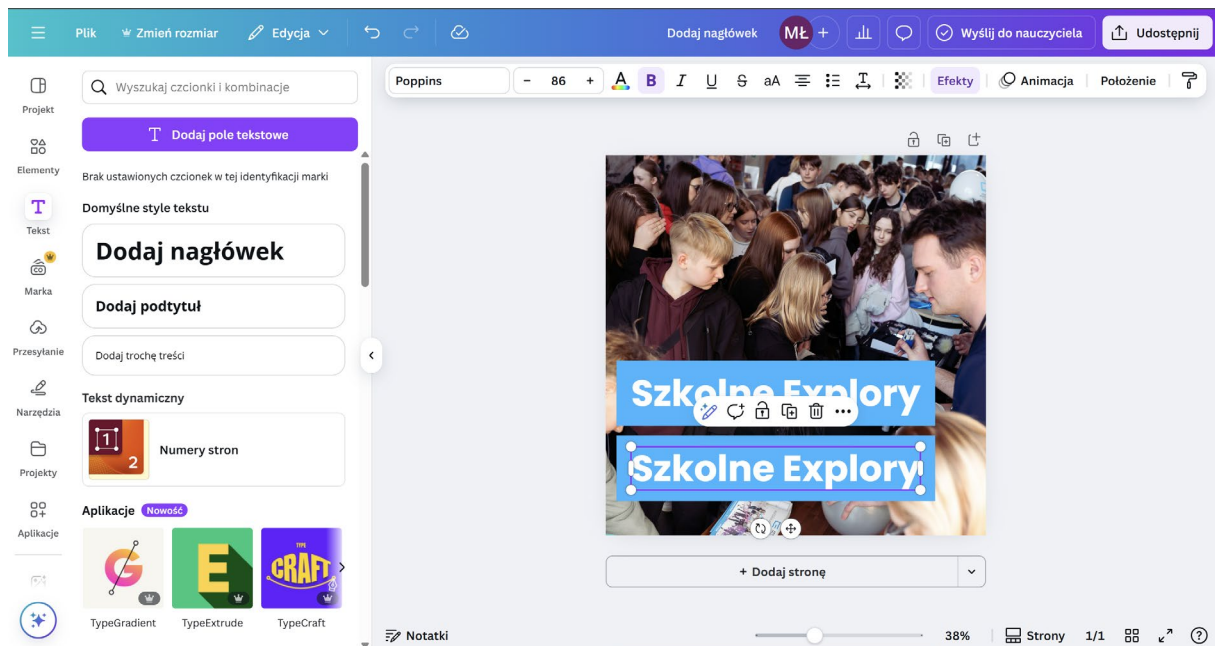
8. Kolor zmieniłem na niebieski, a zaokrąglenie zmniejszyłem do zera. Zmieniłem napis na „Szkolne Explory”.



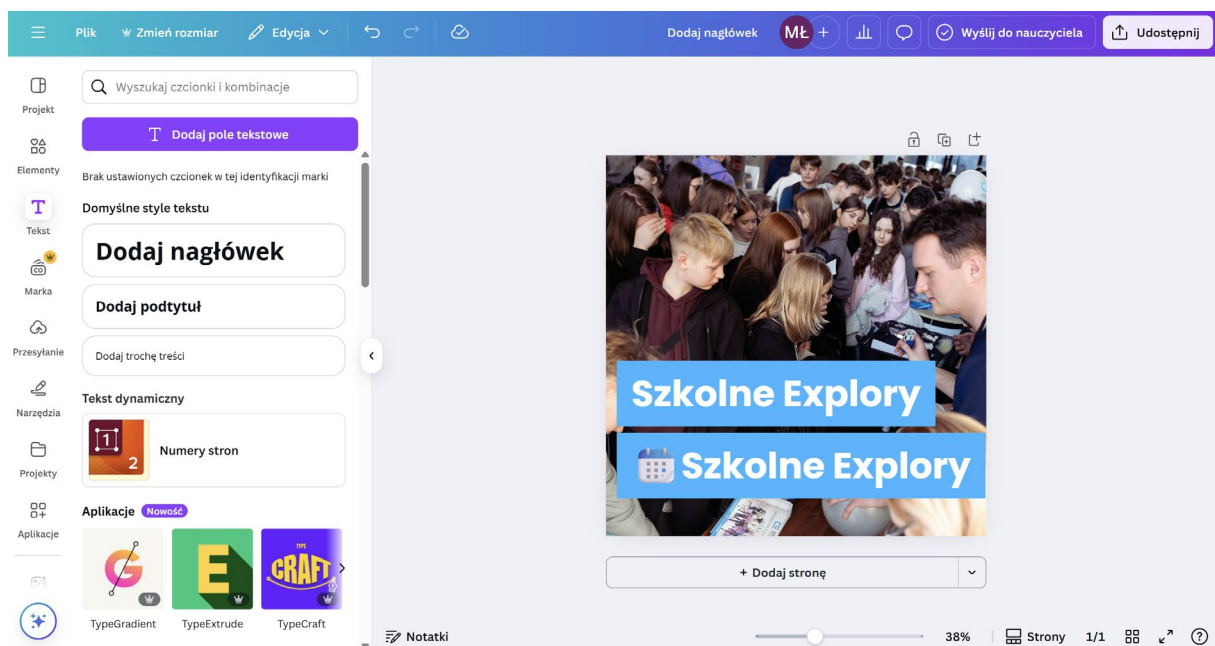
9. Teraz dodajmy jeszcze jeden napis. Możemy to zrobić klasycznie, przez poznanane wcześniej menu, wykonując kombinację klawiszy **CTRL+C** a potem **CTRL+V**, jak również poprzez wciśnięcie ikonki dwóch nachodzących na siebie prostokątów z plusikiem.



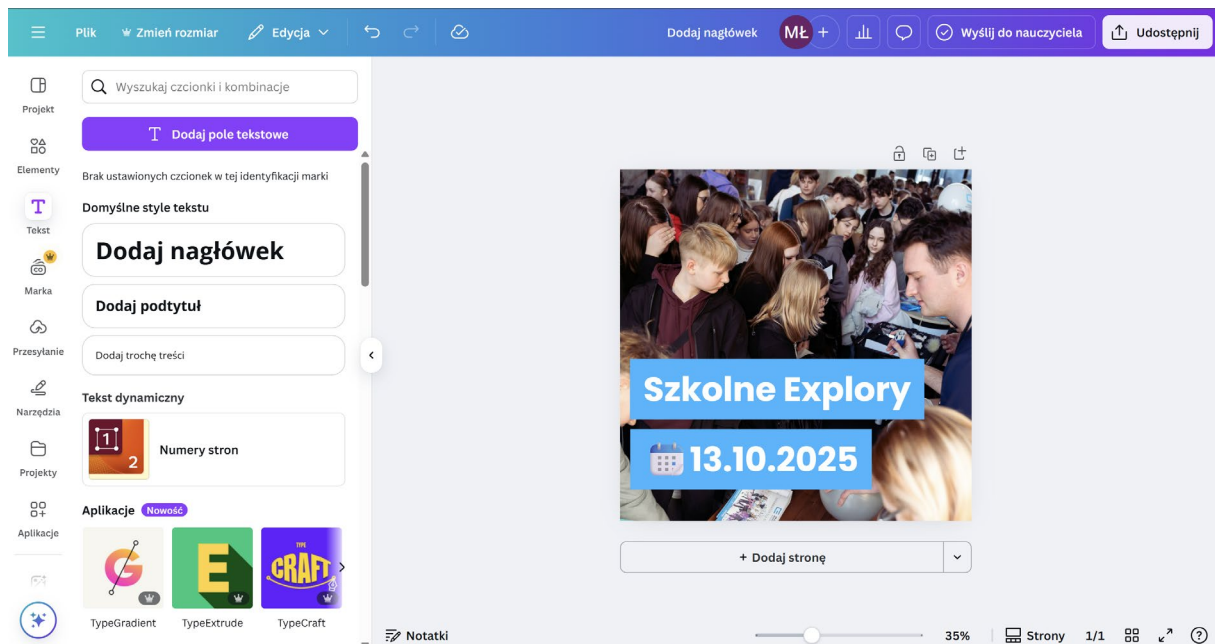
10. Napis doda się od razu na poprzednim, więc może pozostać to niezauważone, dlatego należy przesunąć jeden z nich, aby zobaczyć, czy nie ma pod nim poprzedniego. Od razu po duplikacji wybranym (o fioletowej obramówce) staje się nowy napis.



11. Korzystając z kombinacji klawiszy (na Windows) **WIN+**, otwieram menu emotikon. Dodaję jedną z nich na początku napisu. Musimy kliknąć w tym celu dwukrotnie, powoli, na napis, aby pojawił się nam znacznik oddzielania (znana jako pionowa mrugająca kreska). Następnie możemy przemieścić się **strzałkami na klawiaturze** do początku napisu lub **kliknąć tam myszką**.

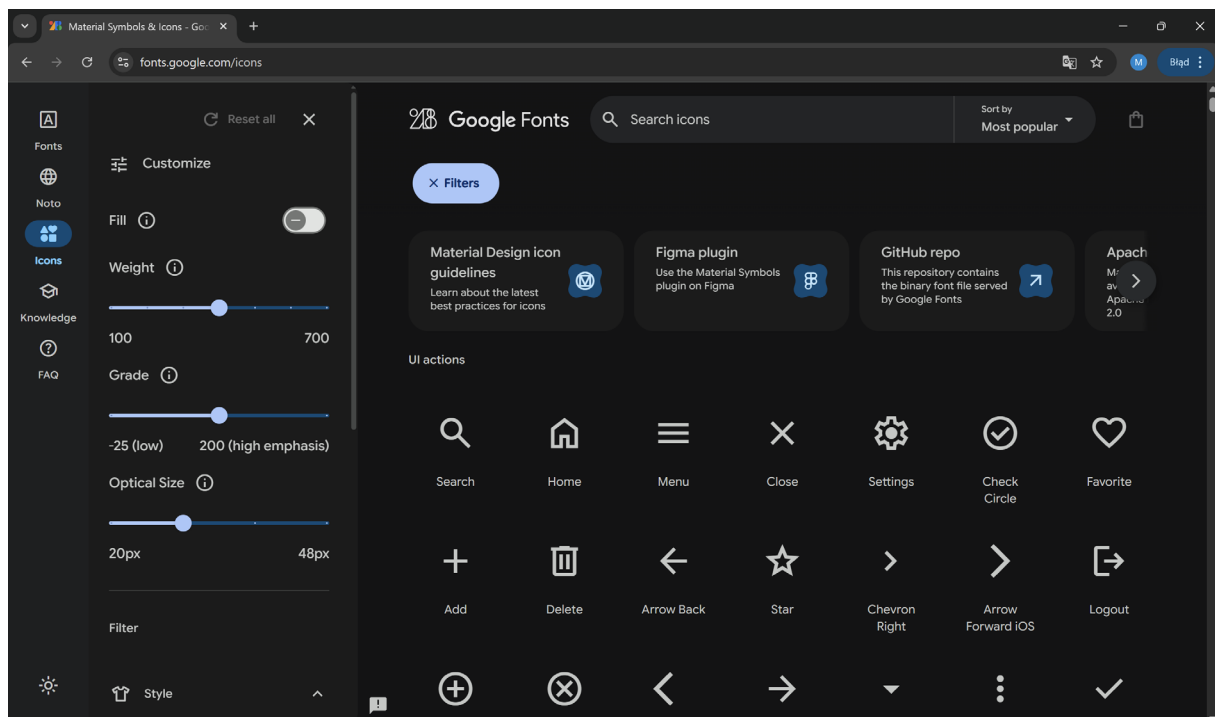


12. Zmieniam tekst napisu na datę.



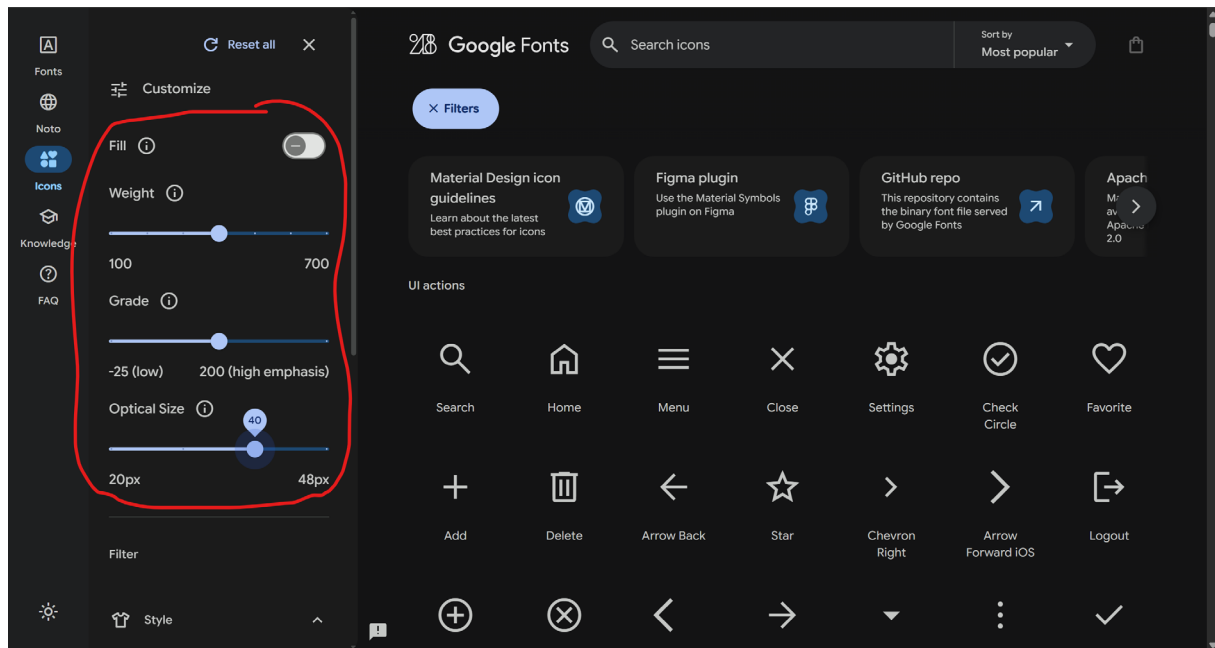
3. Ikonki Google Icons

1. Zamiast emotikon lub emoji możemy wykorzystać powszechnie dostępną bazę ikon, oferowaną przez Google. Te same ikonki znajdziemy w udostępnianych przez nich za darmo programach. Przechodzimy na stronę <https://fonts.google.com/icons>. Widzimy teraz zestaw ikon, które oferuje Google.

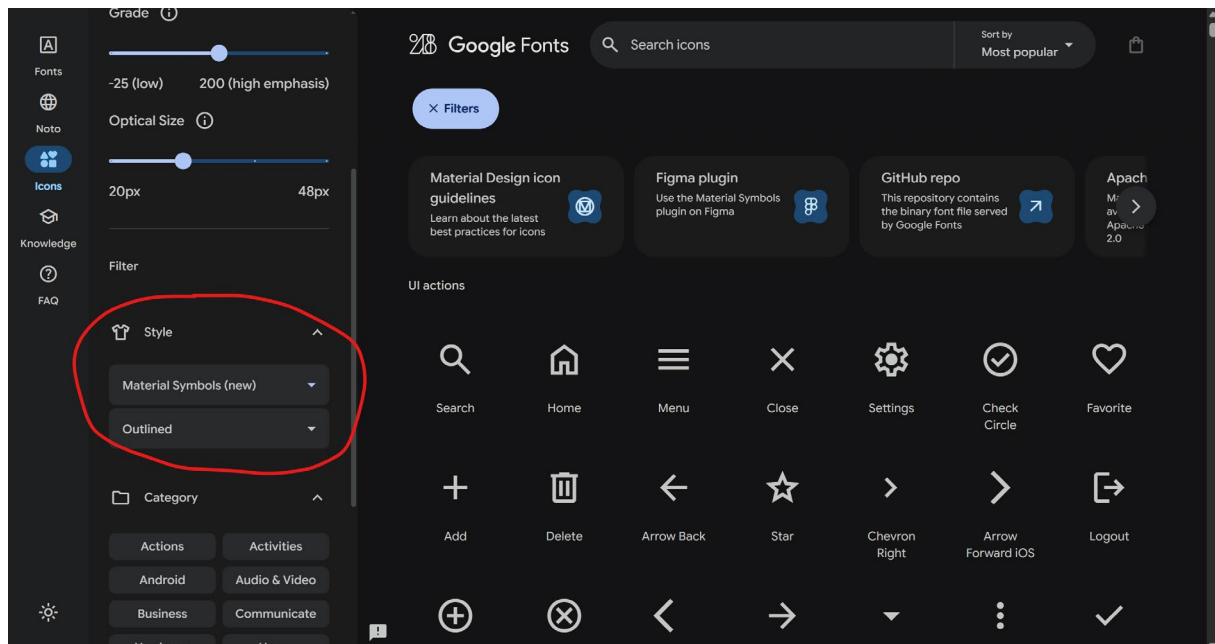


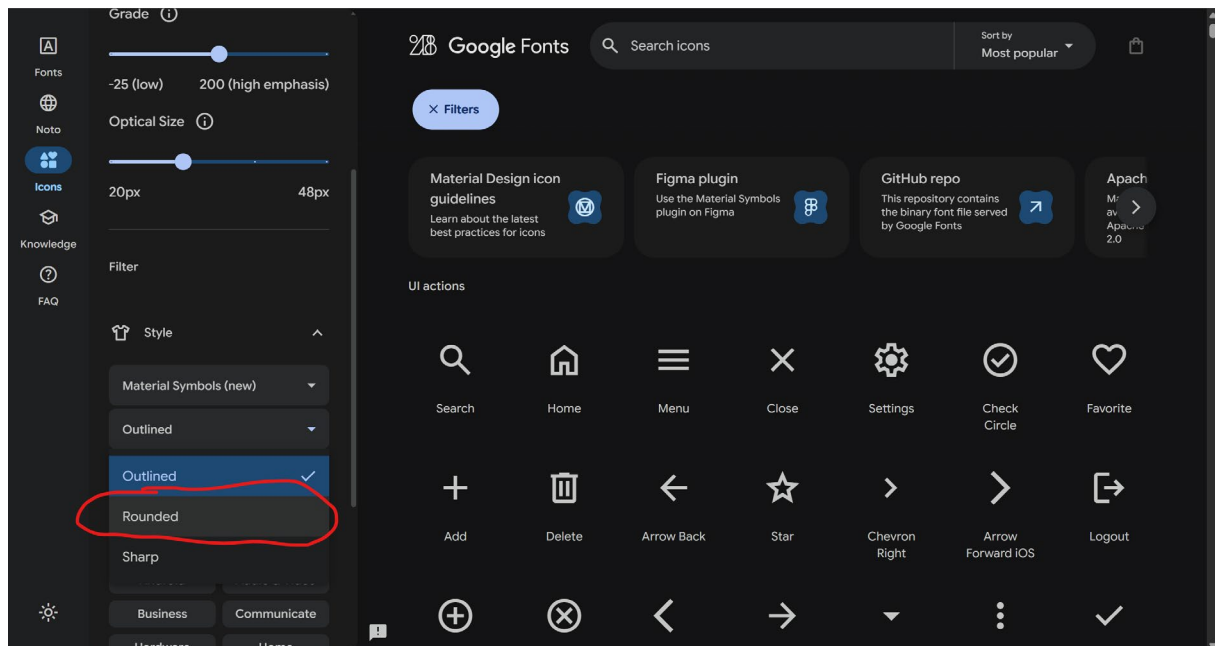
2. Po lewej stronie zobaczymy pasek związany z modyfikowaniem pobieranych przez nas ikon. Możemy modyfikować parametr **weight**, czyli grubość konturu, **grade** – grubość elementu, **optical size** – zmiana rozmiaru elementu z zastosowaniem zmiennej grubości.

Możemy zaznaczyć także opcję **fill**, odpowiedzialną za wypełnienie ikonki w pustych miejscach.

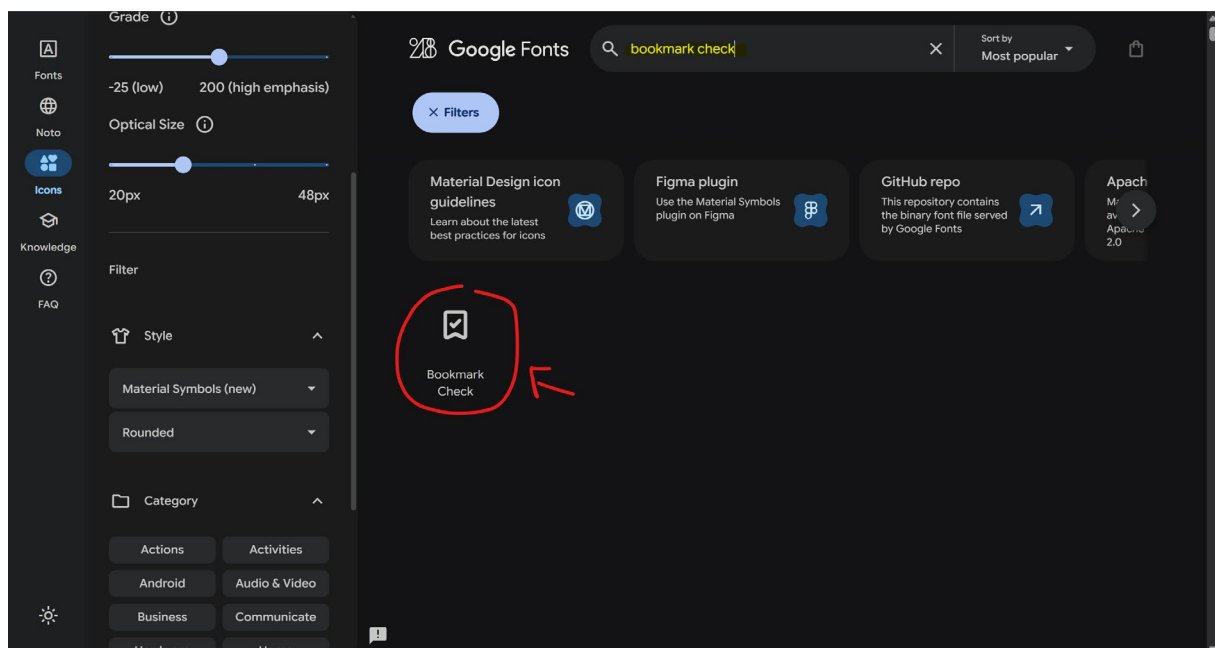


3. Poniżej możemy wybrać styl naszych ikon. Może być on wdrożony z pomocą dwóch schematów (pierwsza opcja) oraz z zastosowaniem poniższych stylów, które dają nam możliwość uczynienia ikonek np. bardziej zaokrąglonymi, używając opcji **rounded**.

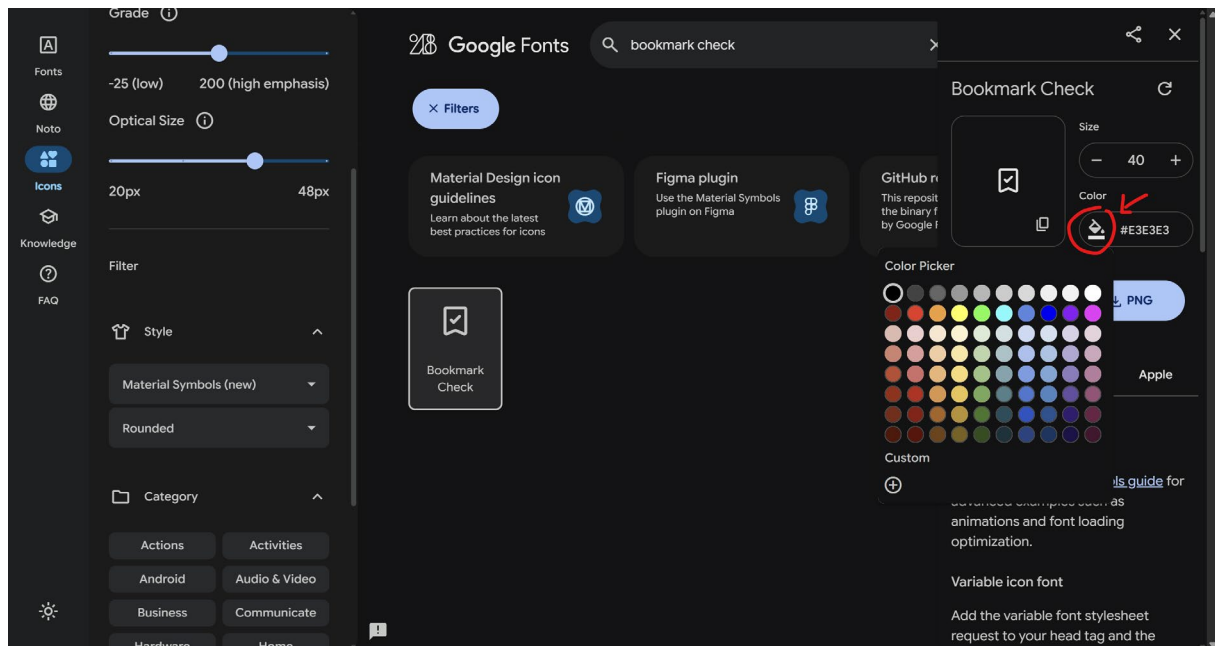
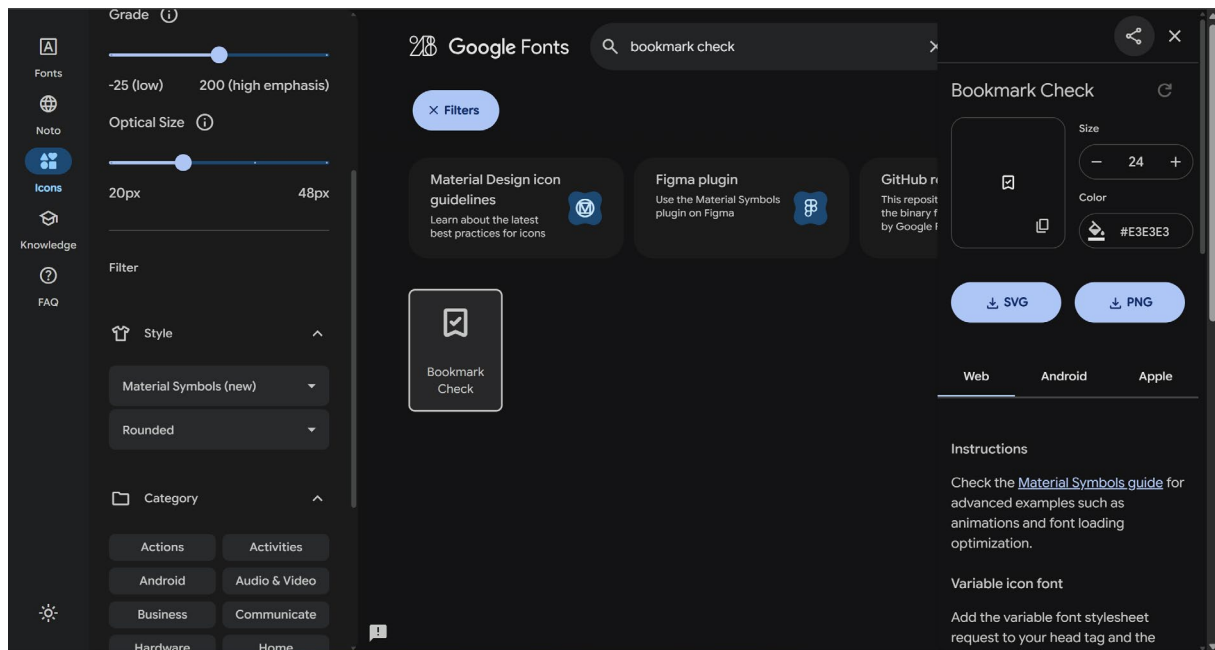




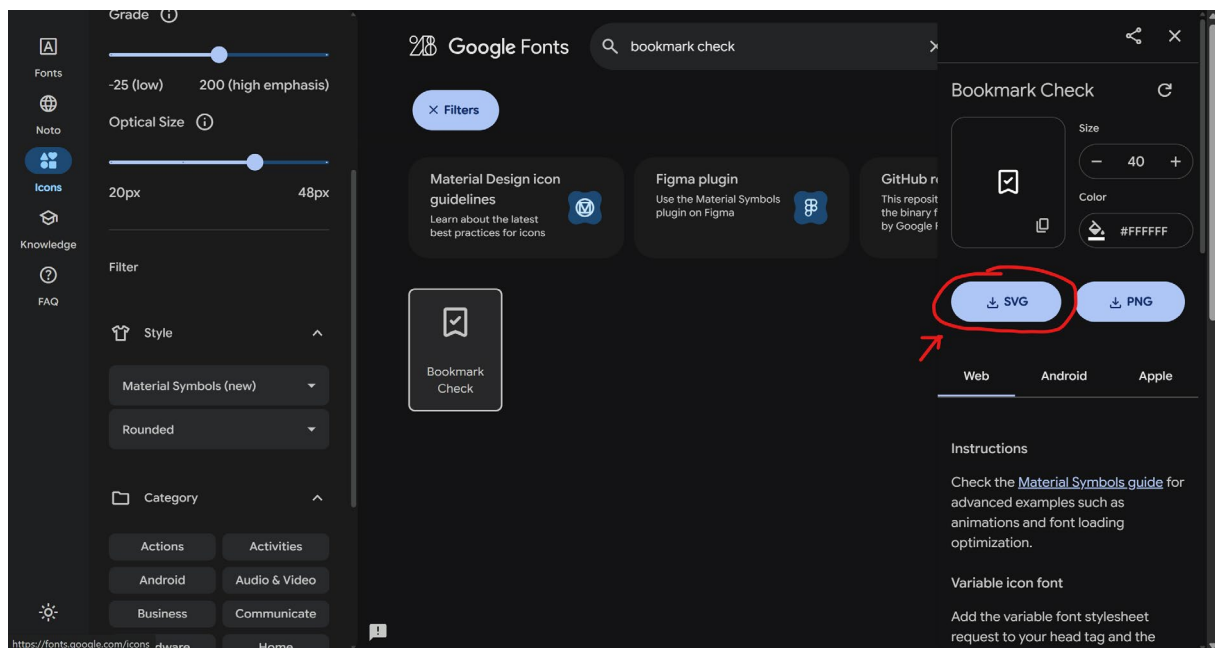
4. Dorobimy do naszego projekt element call-to-action (zachęcający do zapisu/działania). Na Google Icons musimy posługiwać się językiem angielskim. Ja wybrałam ikonkę **bookmark check**. Klikamy ją.



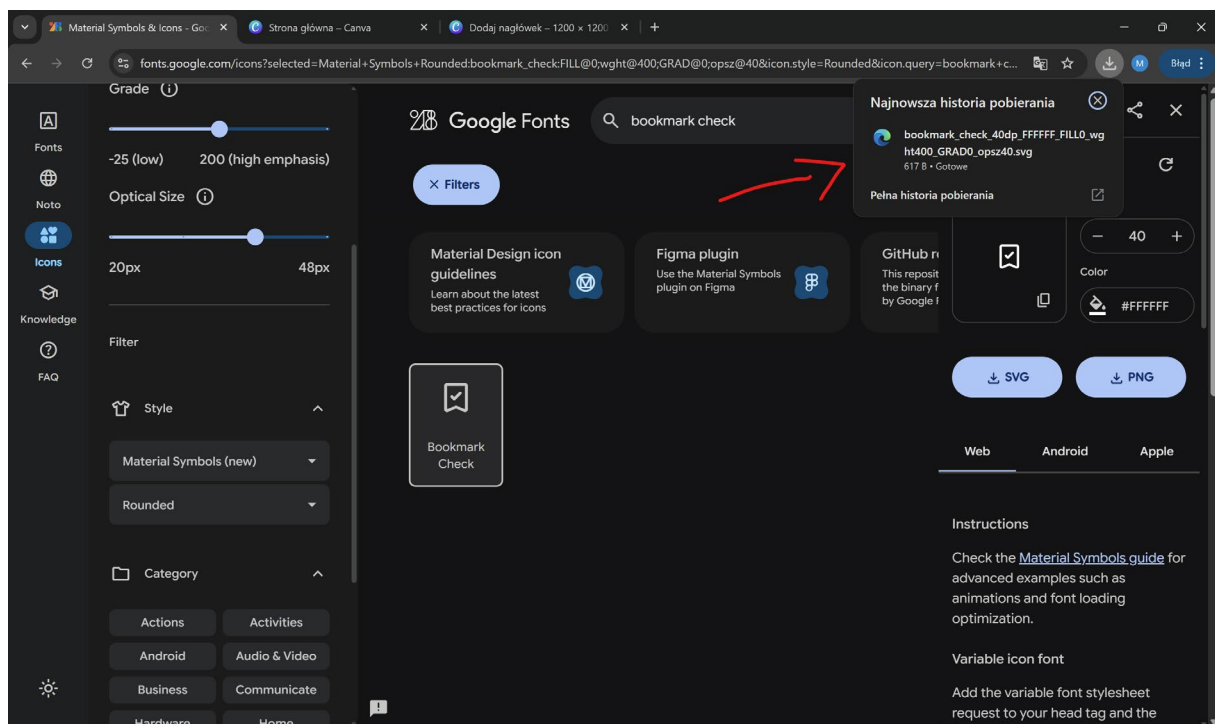
5. Ukazuje się nam menu ikonki, w którym możemy zmienić m.in. jej kolor i rozmiar. Klikając + i – zmieniamy rozmiar ikonki. Natomiast kolor wybieramy poprzez wciśnięcie ikonki **wiaderka** oraz wybranie jednego z dostępnych w panelu kolorów.

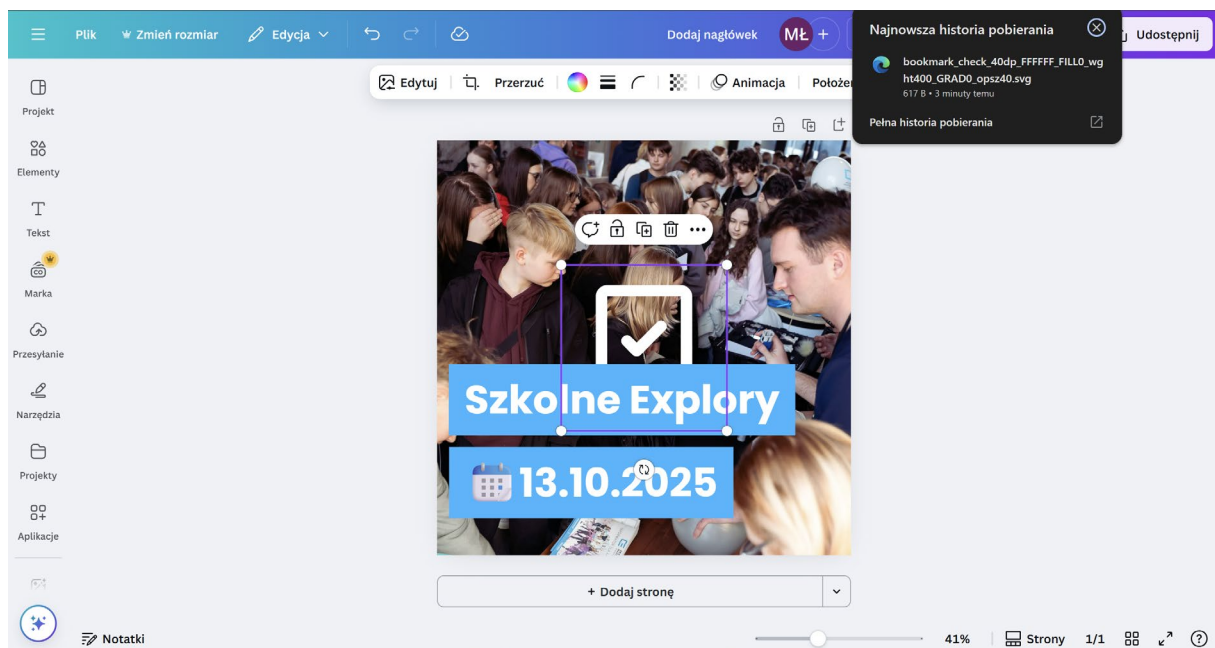
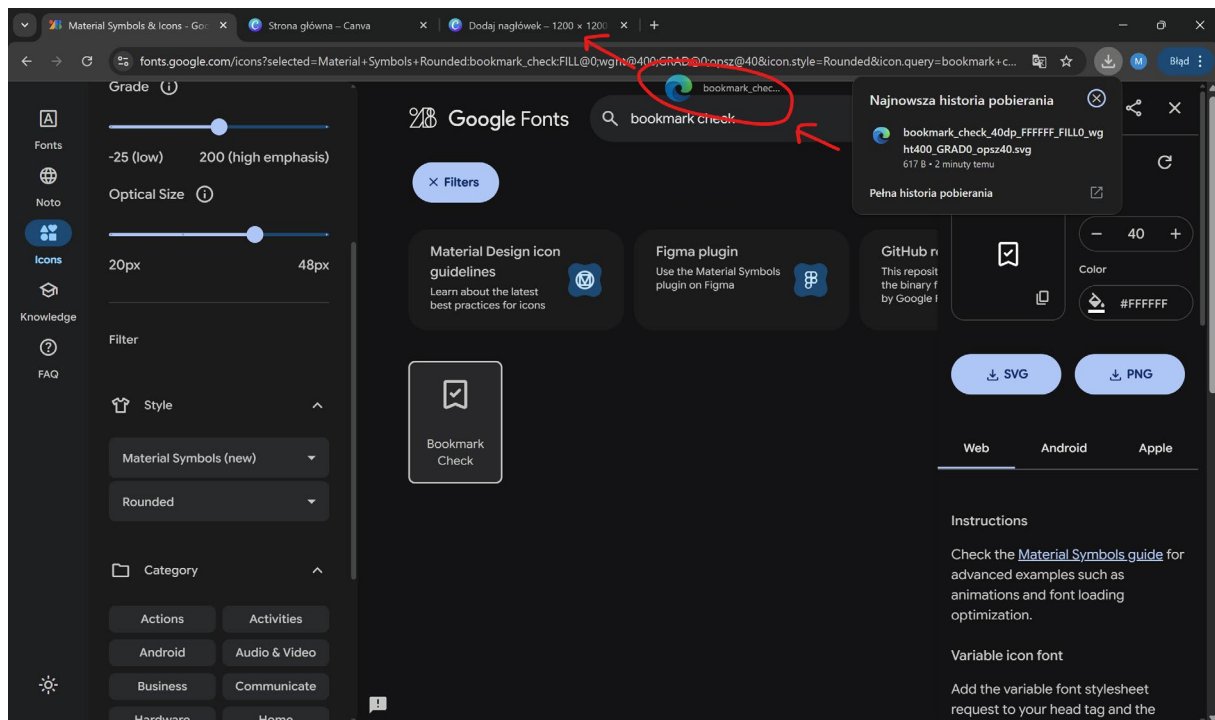


6. Teraz stajemy przed ważnym wyborem – wybór typu pliku, w jakim chcemy pobrać ikonkę. Dostępne mamy PNG oraz SVG. Jeśli jesteśmy pewni co do rozmiarów ikonki, jej koloru oraz prezencji – możemy użyć PNG, natomiast zawsze, gdy jest to możliwe, warto stosować SVG. Ten format pliku pozwala nam na zmianę kolorów nawet po dodaniu ikonki do Canvy, a ponadto wygląda dobrze niezależnie od ostatecznych wymiarów projektu, np. podczas druku. Wybierzmy zatem **SVG**.

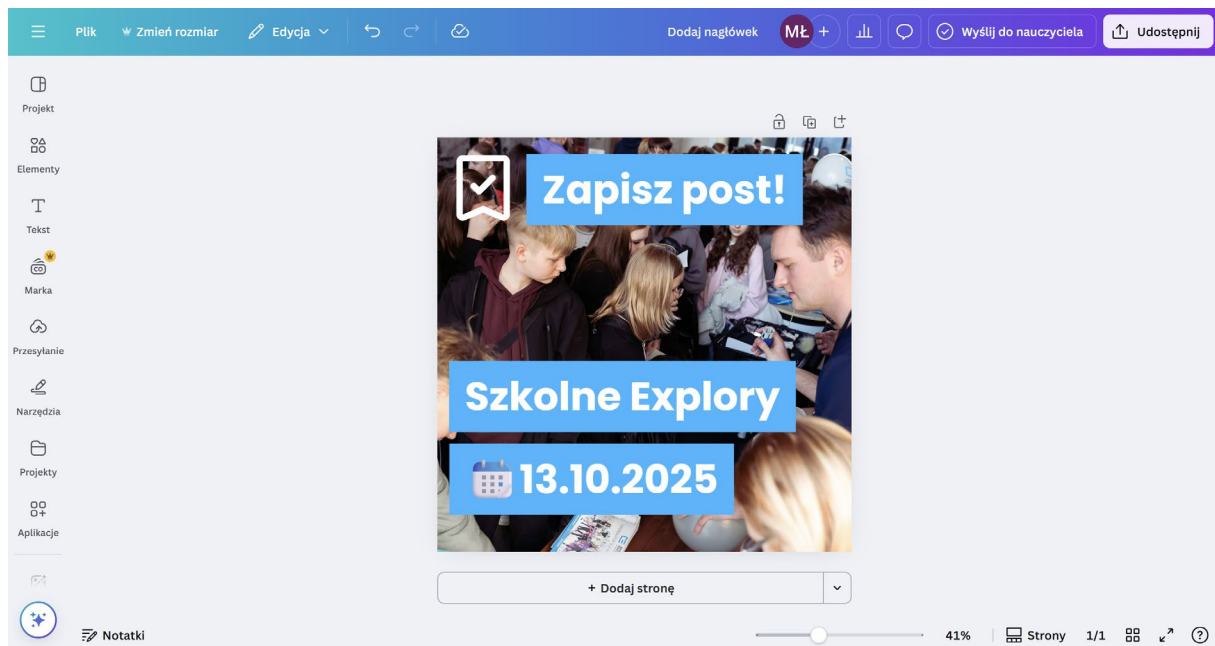


7. Zależnie od przeglądarki, ale w większości przypadków gdzieś na ekranie pojawi nam się informacja o pobranym pliku. Możemy teraz chwycić myszką za ten plik i przeciągnąć go do karty w przeglądarce z naszym projektem. Upuszczamy go w dowolnym miejscu na obszarze zdjęcia.



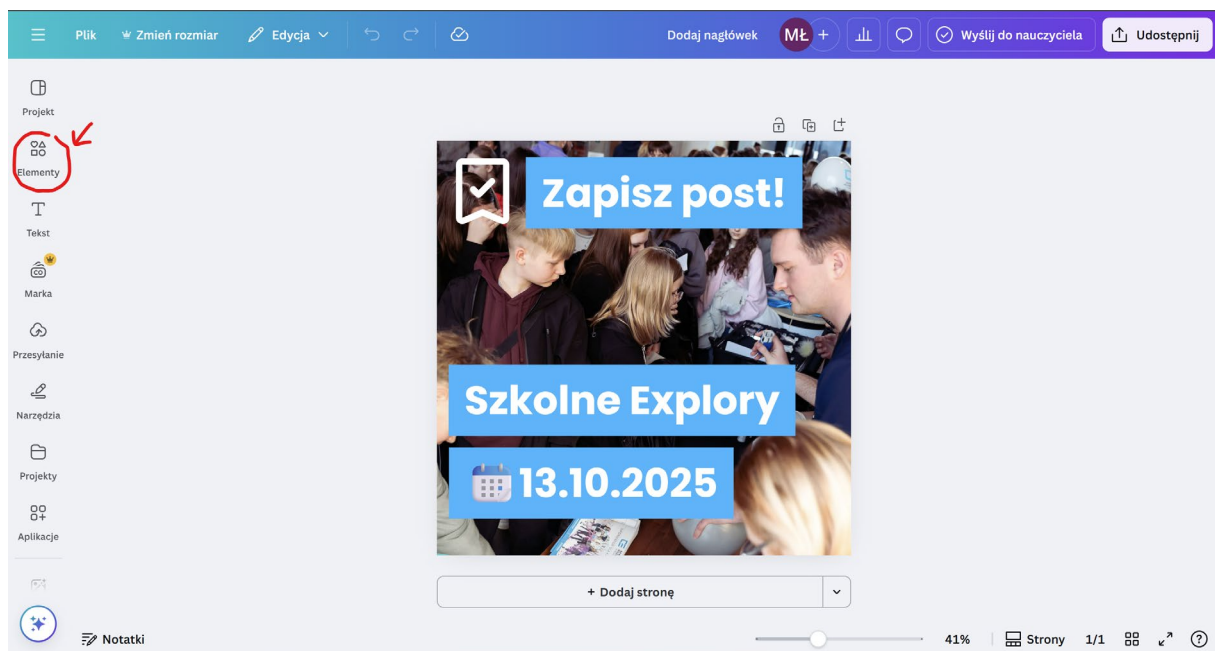


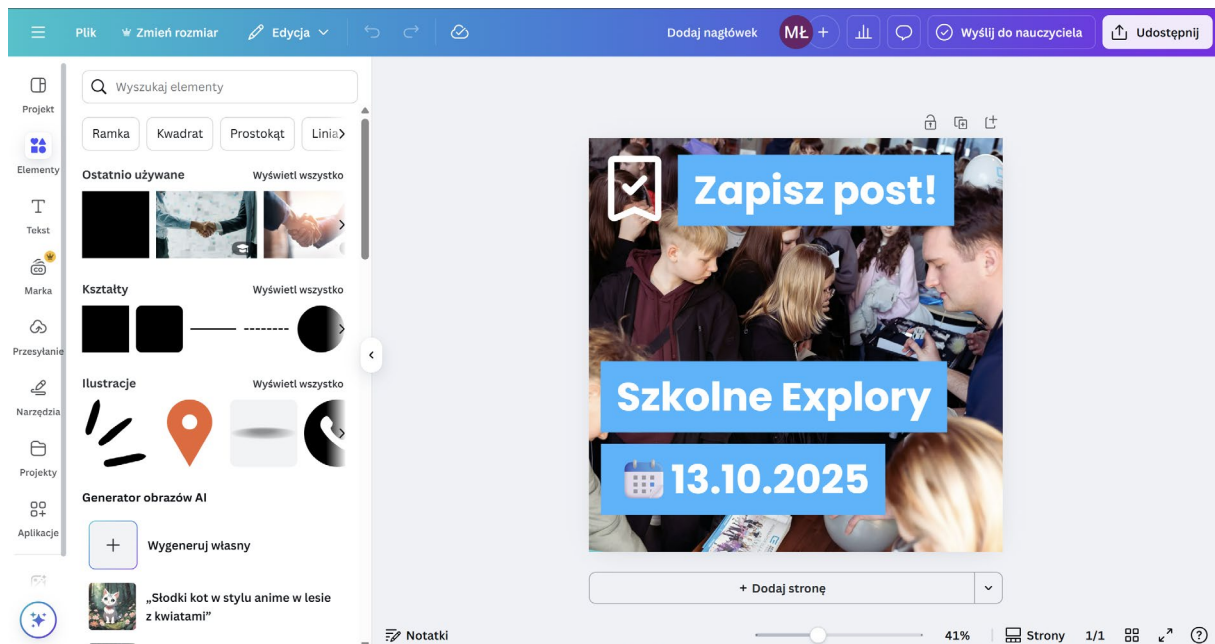
8. Teraz przesuniemy go w wybrane miejsce. Dodajmy także angażujący napis.



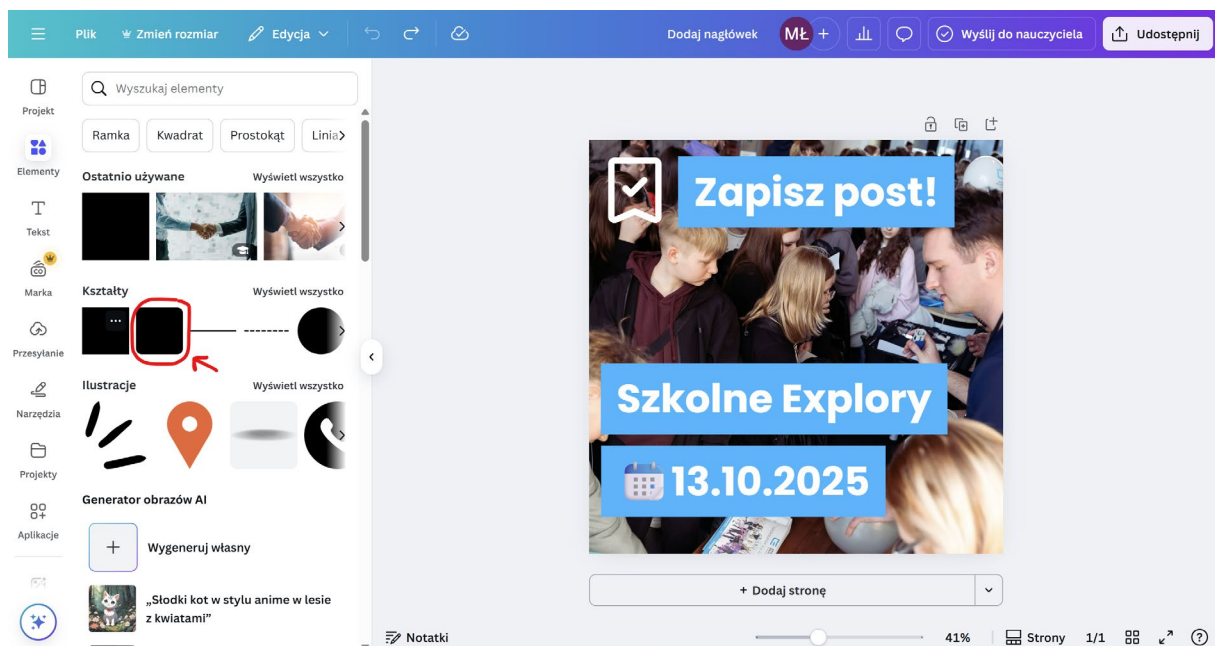
4. Dodawanie elementów wbudowanych

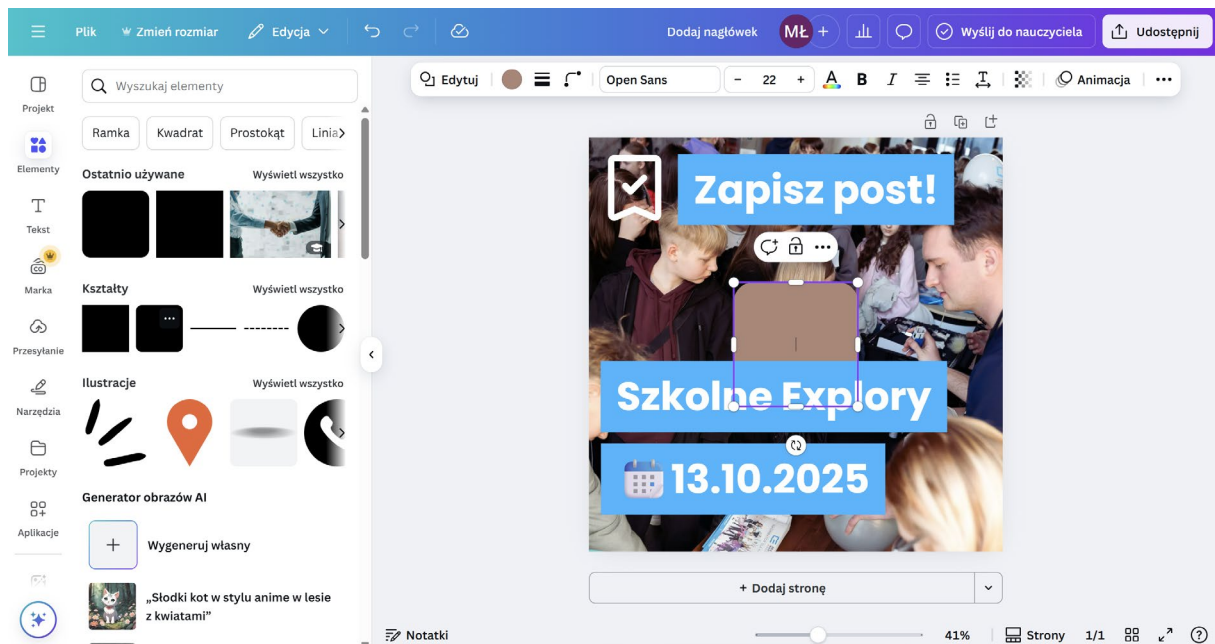
1. Do naszej ikonki warto dodać także tło – tego samego koloru, co tło napisów. W tym celu musimy skorzystać z opcji **elementy** po lewej stronie. Klikamy ją.



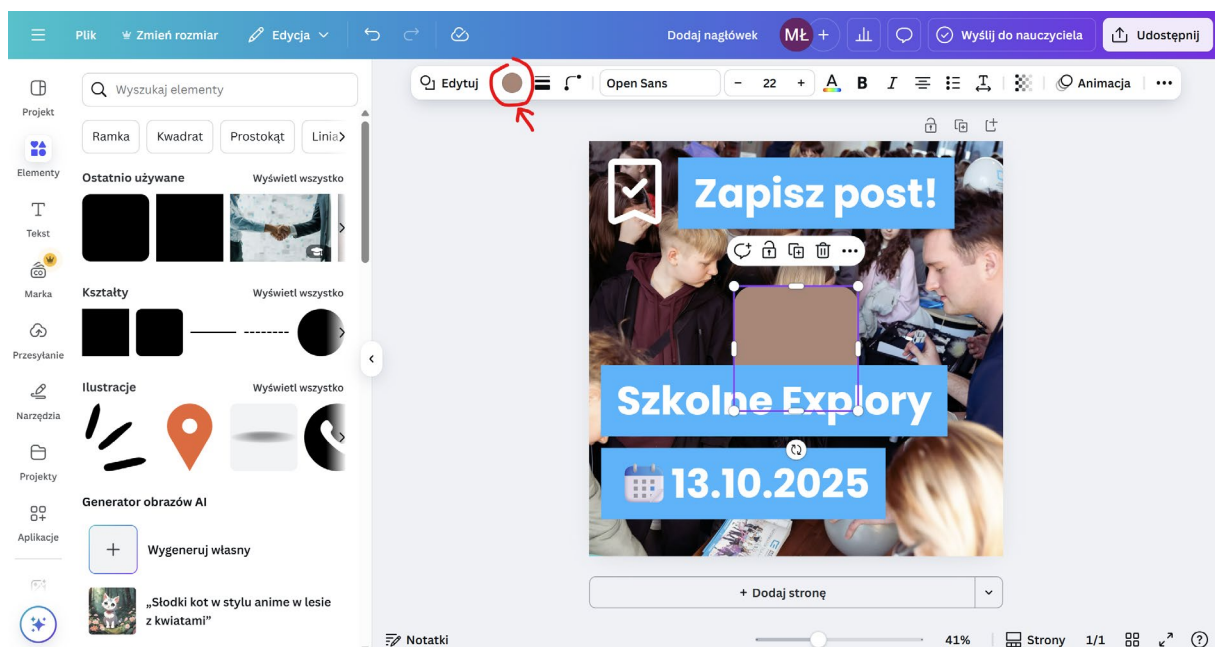


2. Możemy zobaczyć kilka podstawowych kształtów, takich jak kwadrat, zaokrąglony kwadrat, linia czy koło. My wybierzemy zaokrąglony kwadrat. Klikamy go.

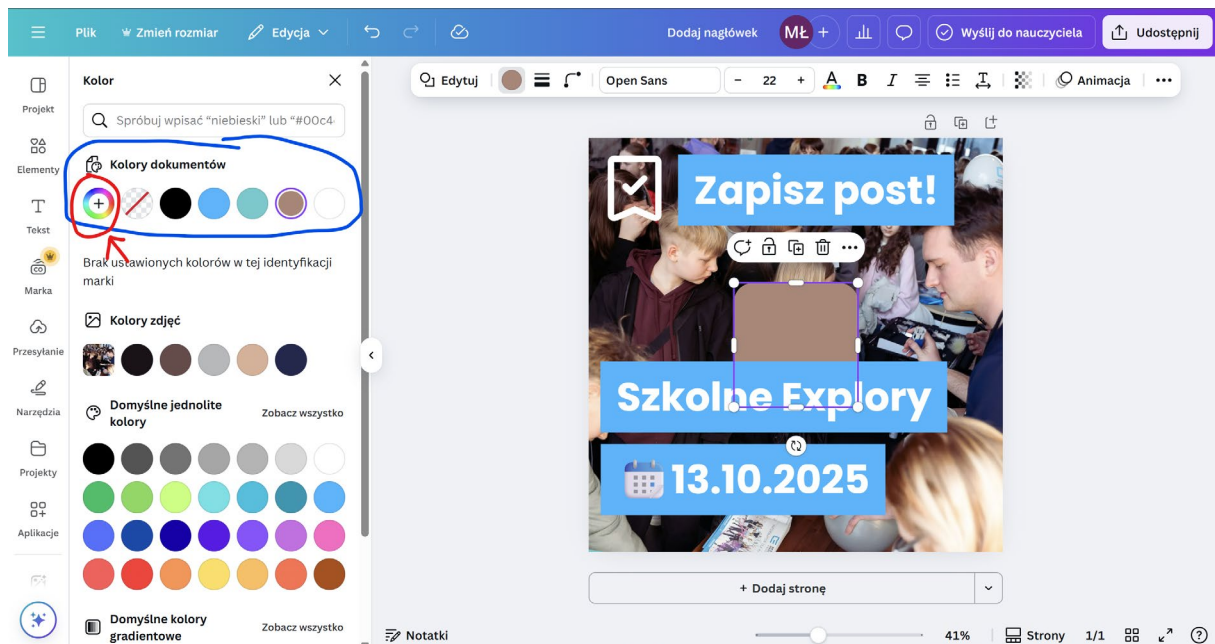




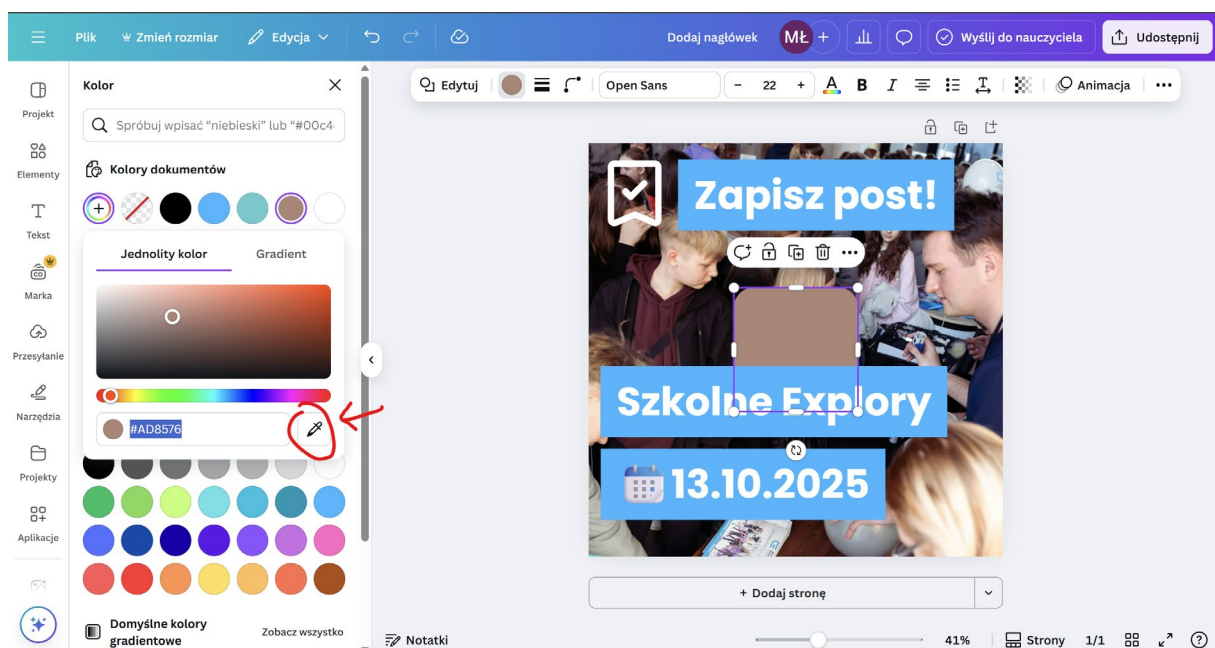
3. Obiekt – zaokrąglony kwadrat - dodaje się na środku naszego obszaru roboczego. Możemy zmieniać jego rozmiar oraz kolor tak jak w wypadku innych znanych nam już elementów. W wypadku kształtów możemy także od razu rozpocząć pisanie na klawiaturze, aby dodać na naszym obiekcie tekst. My natomiast najpierw zmienimy kolor, ale zależy nam na tym, aby był on identyczny jak tło napisów. Wejdźmy najpierw do palety barw.



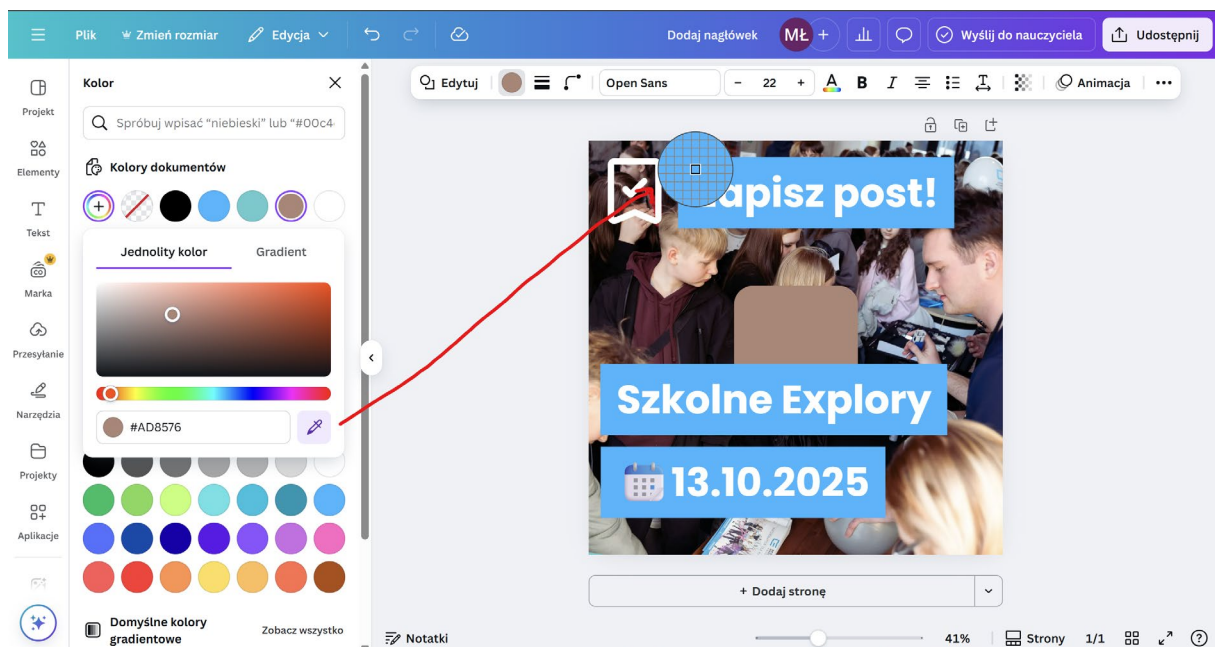
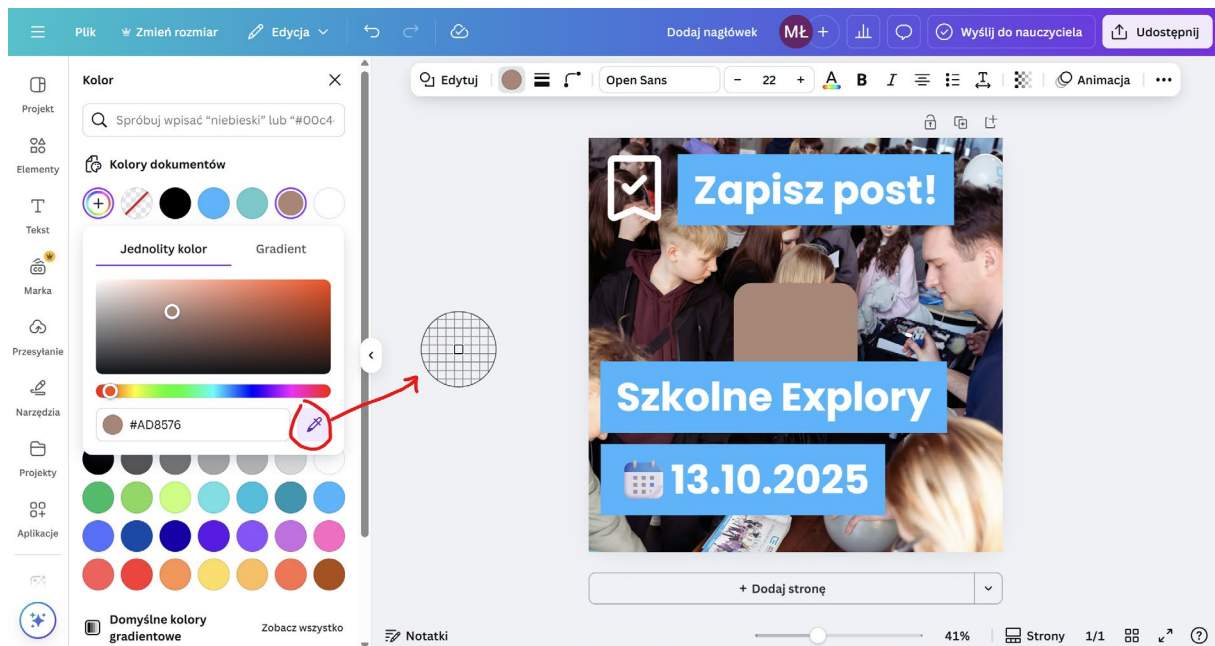
4. Możemy zobaczyć (zaznaczone kolorem niebieskim), że Canva podpowiada nam już kolory, które używane są w dokumencie. Możemy oczywiście wcisnąć jasnoniebieski kolor, jednakże my pójdźmy o krok dalej i użyjmy narzędzia **pipety**. Najpierw w tym celu przechodzimy do palety barw.



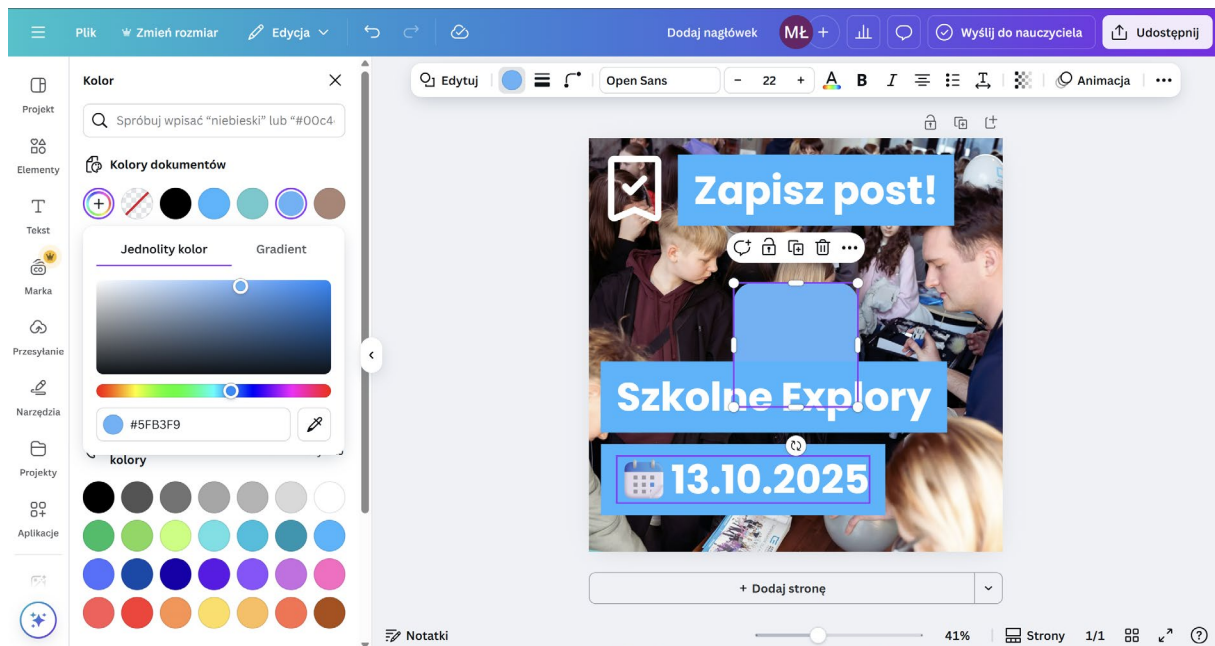
5. Następnie wciskamy ikonkę **pipety**.



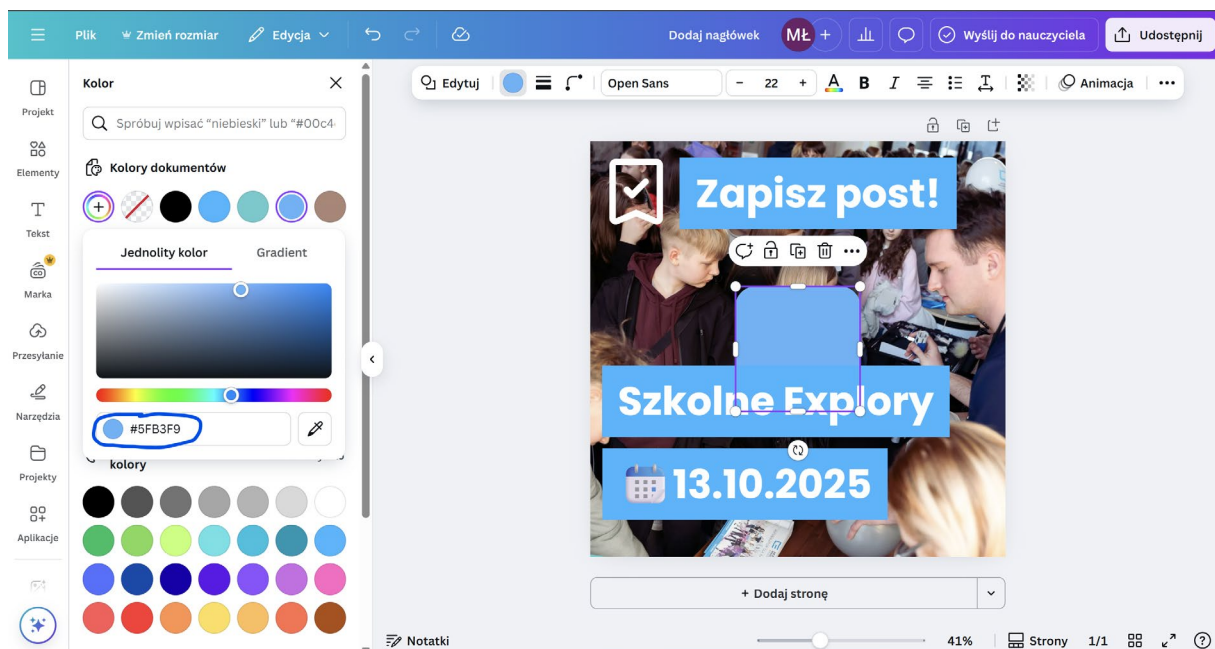
6. W tym momencie nasz kursor zamienił się w koło z podziałem na pojedyncze pixele. Jeżdżąc nim po ekranie możemy pobrać dowolny kolor dowolnego elementu i użyć go w naszym projekcie. My namierzmy natomiast kolor tła napisów.



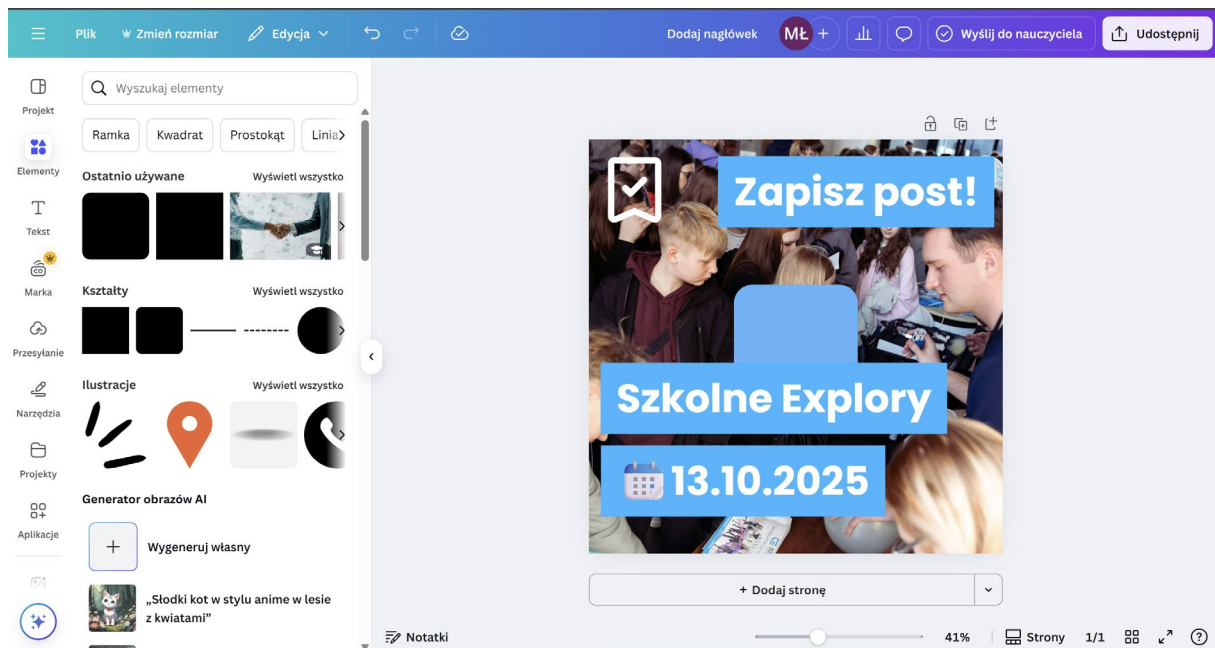
7. Klikamy myszką, gdy środkowy, wyróżniony na środku koła kwadrat namierzy poszukiwany przez nas kolor.



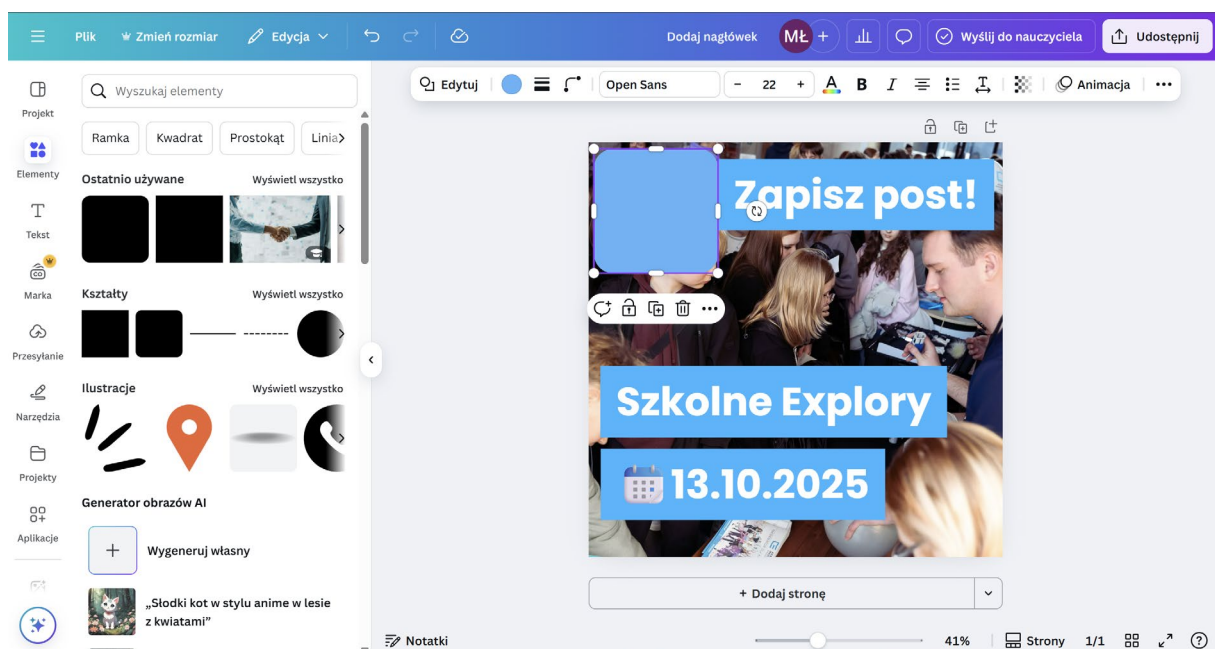
8. W tym momencie możemy po lewej stronie zobaczyć kod szesnastkowy naszego koloru, a sam zaokrąglony kwadrat przybrał kolor tła napisów.



9. Teraz przesunemy górny napis i zrobimy miejsce na nasz zaokrąglony kwadrat.

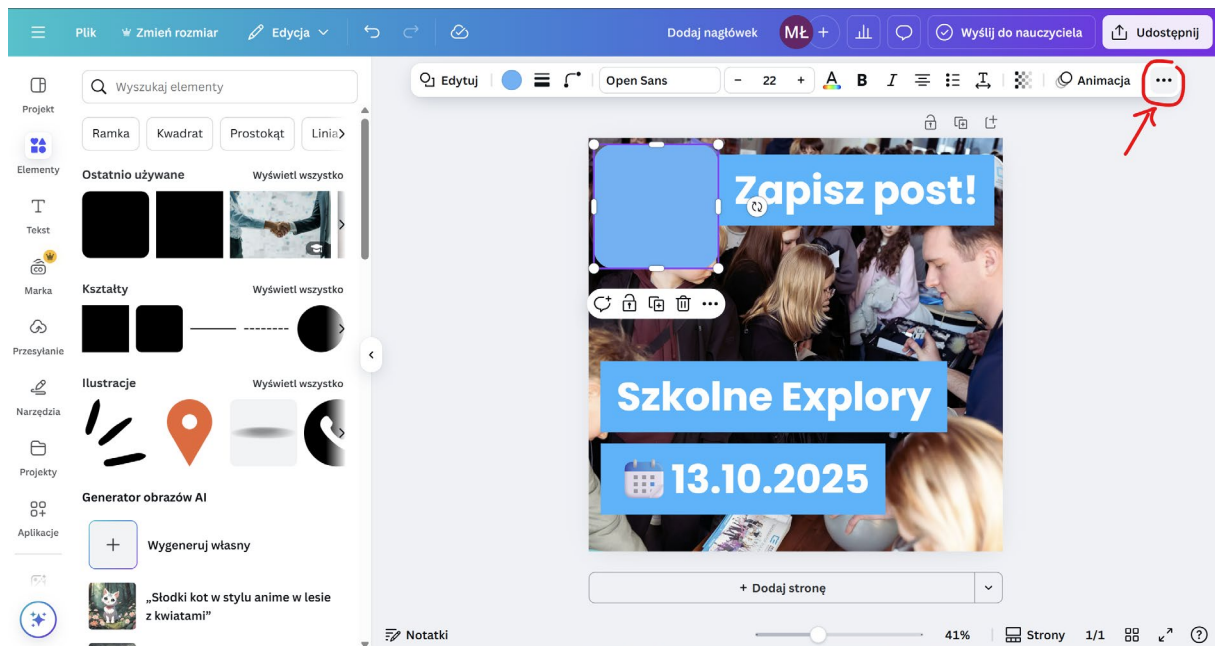


10. Teraz przesuniemy zaokrąglony kwadrat na nasz symbol zapisu.

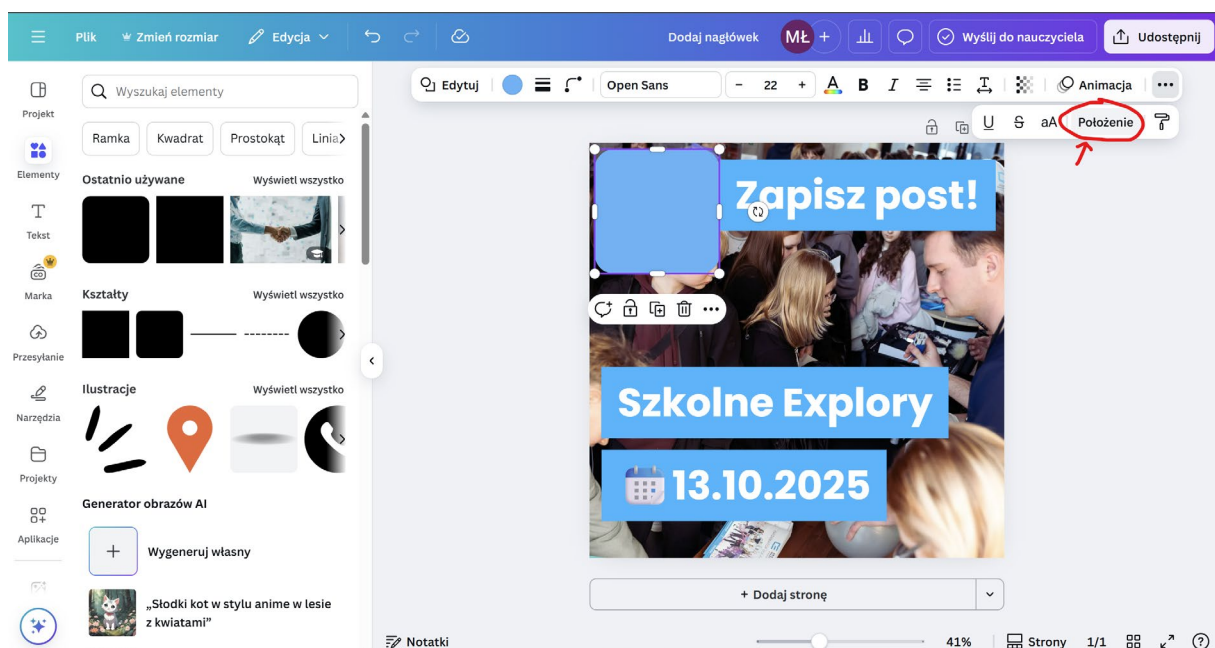


5. Warstwy

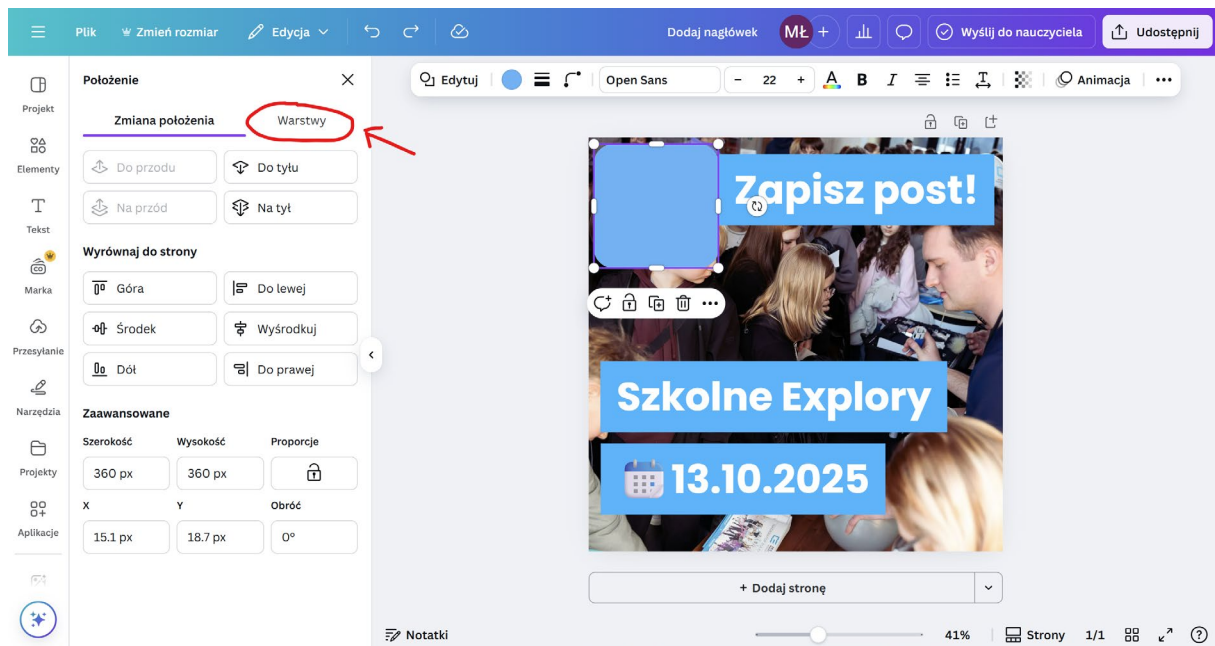
1. Widzimy, że kwadrat zastonił nasz symbol. Przenieśmy go zatem o warstwę niżej, czyli schowajmy go pod symbol. W tym celu, mając wybrany do edycji (posiadający fioletową obramówkę) zaokrąglony kwadrat, wciskamy trzy kropki obok menu formatowania tekstu, który możemy do niego jak wspominałem dodać.



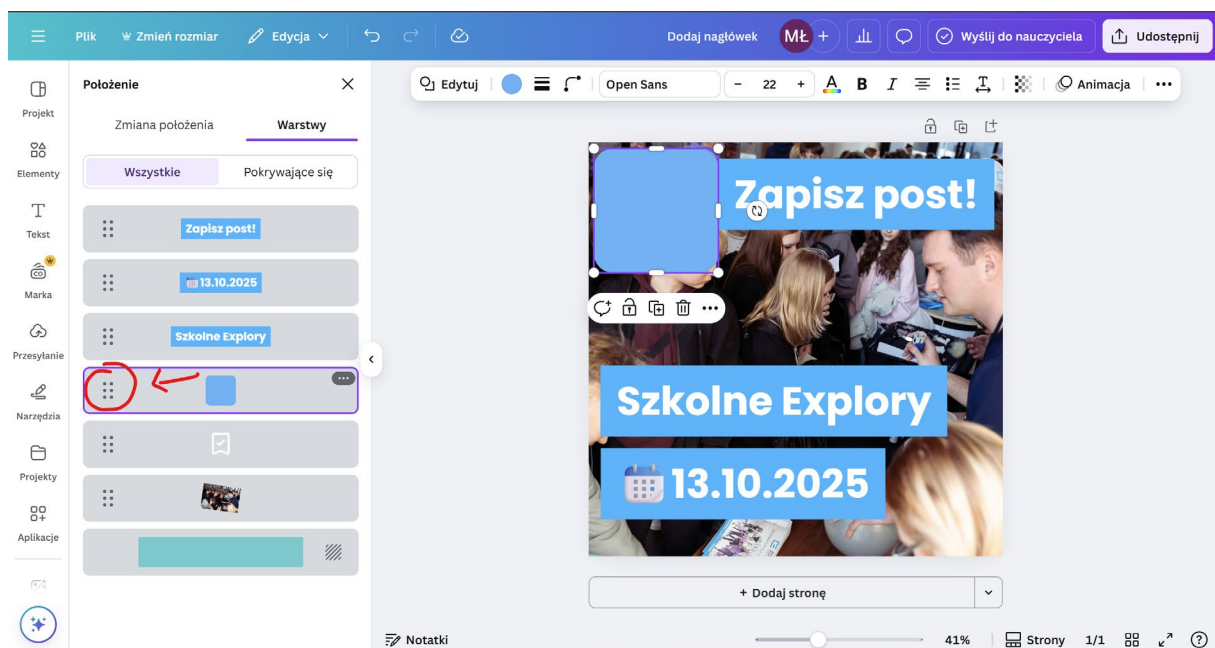
2. Następnie wybieramy opcję **położenie**.

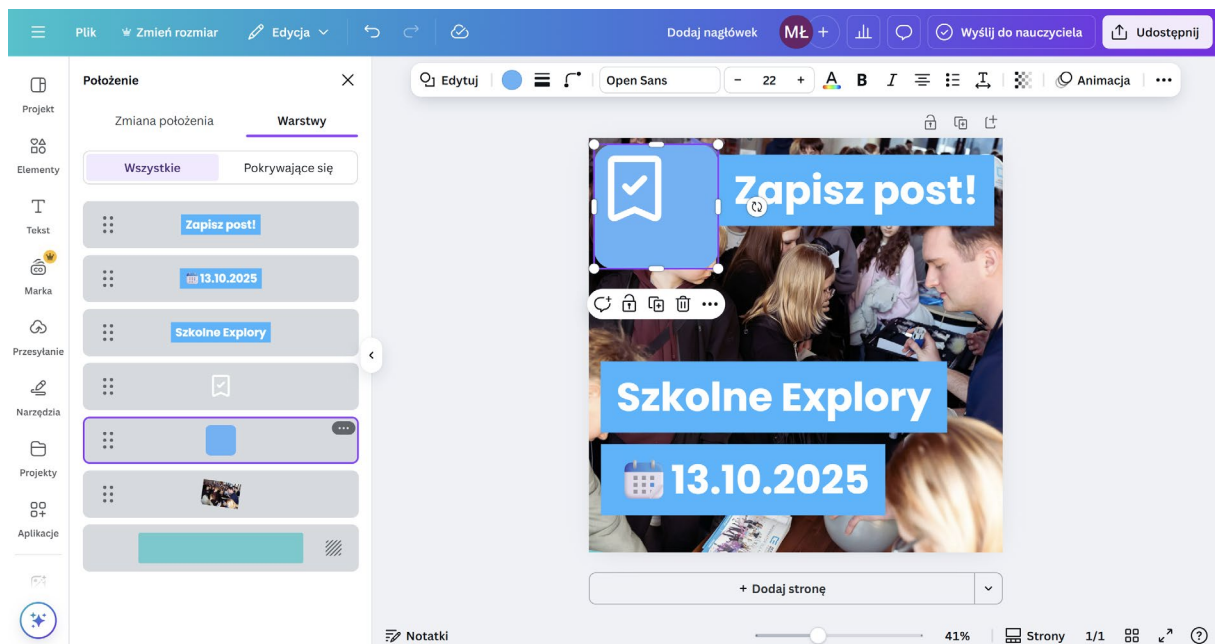
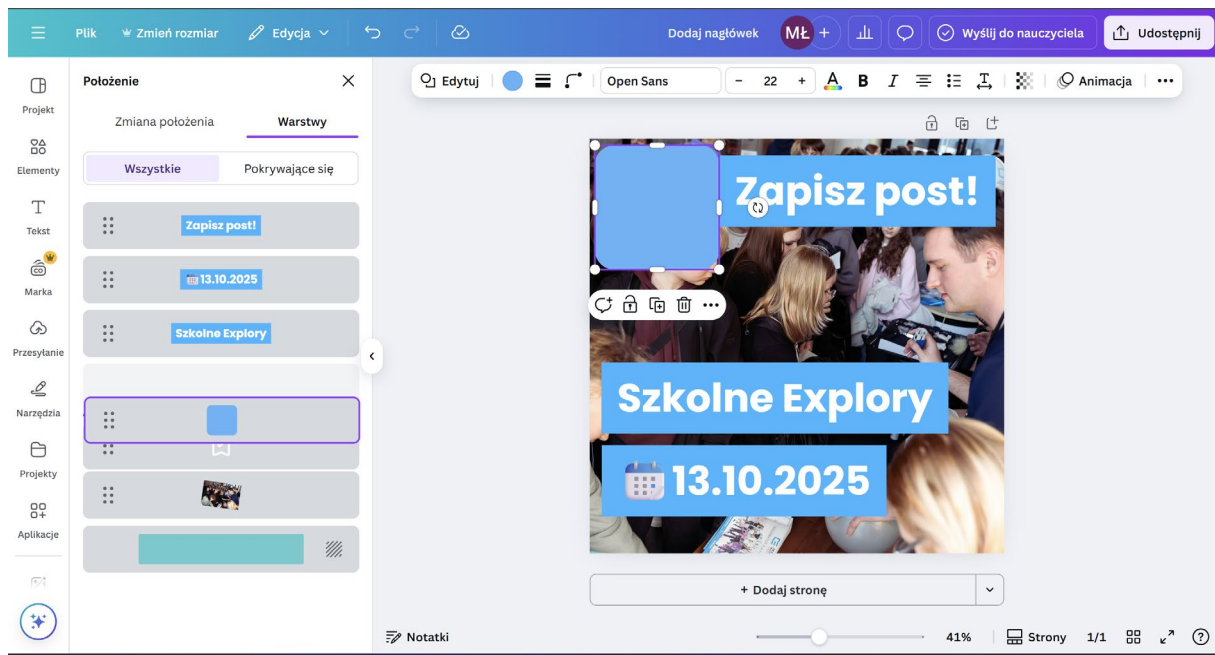


3. Widzimy dwie zakładki – pierwsza to **zmiana położenia**. Tutaj możemy wcisnąć przycisk **do tyłu**, a obrazek obniży się o jedną warstwę. Wciskając z kolei przycisk **na tył**, obrazek zejdzie nam na wysokość tła, czyli kwadratu, który kiedyś kolorowaliśmy na zielonkawy kolor. Ta opcja jednak, zwłaszcza przy wielu warstwach, bywa zawodna – element np. chowa się nie pod te warstwy, na których nam zależy, dlatego już teraz przejdźmy do zakładki **Warstwy**.

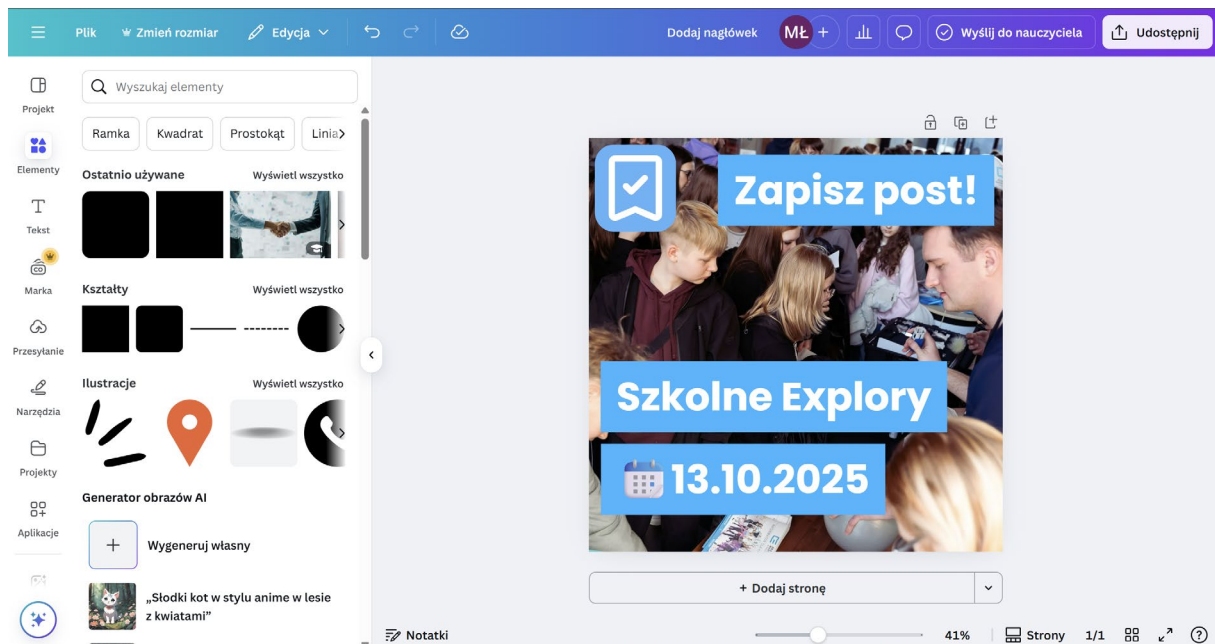


4. Ukazuje się nam lista wszystkich obiektów, które dodaliśmy do projektu. Chwytając za ikonkę 6 kropek możemy przesuwać warstwy między innymi, wciskając je pomiędzy lub ustawiając przed lub po innych warstwach. Widzimy napisy, jakie zostały dodane do projektu. Znajdujemy dodaną przez nas ikonkę zapisu oraz nowododany zaokrąglony kwadrat przesuwamy pod nią.



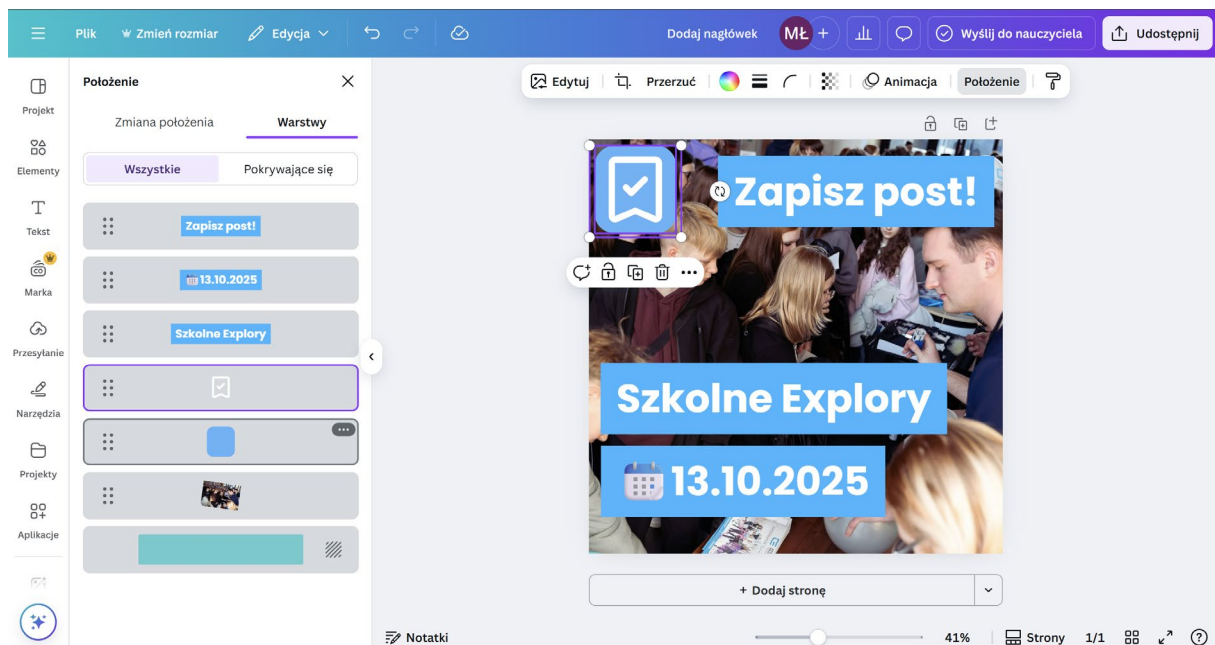


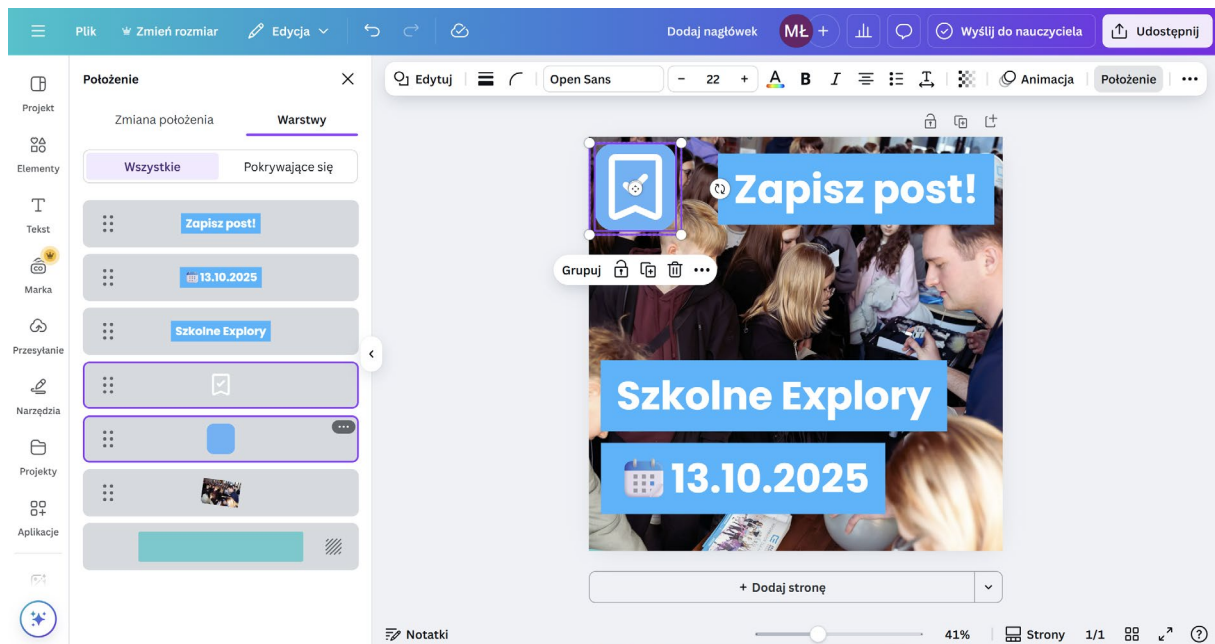
5. Jak widzimy, kwadrat wskoczył pod dodaną ikonkę. Teraz dostosujemy rozmiary elementów. Warto wspomnieć, że z perspektywy zakładki **warstwy** możemy także wybrać, który chcemy edytować.



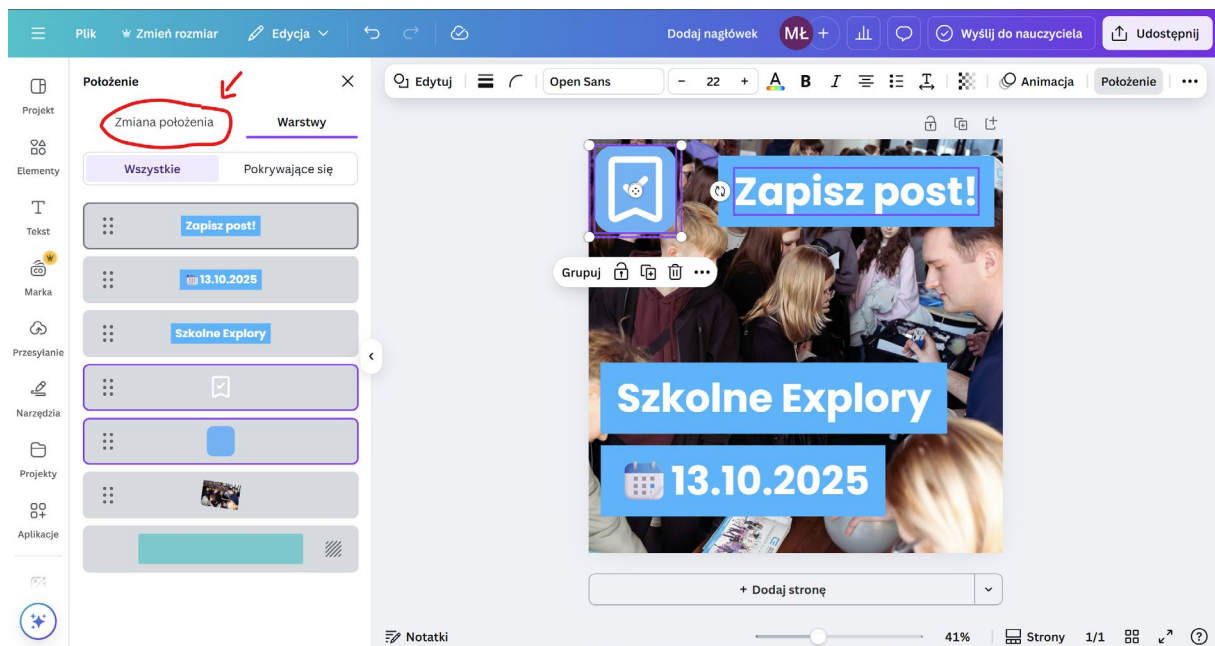
6. Grupy elementów i ich wzajemne położenie

1. Kiedy mamy już dostosowane rozmiary obu elementów, warto przenieść je w odpowiednie miejsce. Zrobimy to tak, aby przenosić oba elementy na raz. W tym celu, będąc w zakładce **warstwy**, przytrzymując przycisk **CTRL** na klawiaturze klikamy drugi element, tak aby fioletową ramkę w zakładce uzyskała zarówno ikonka jak i zaokrąglony kwadrat.

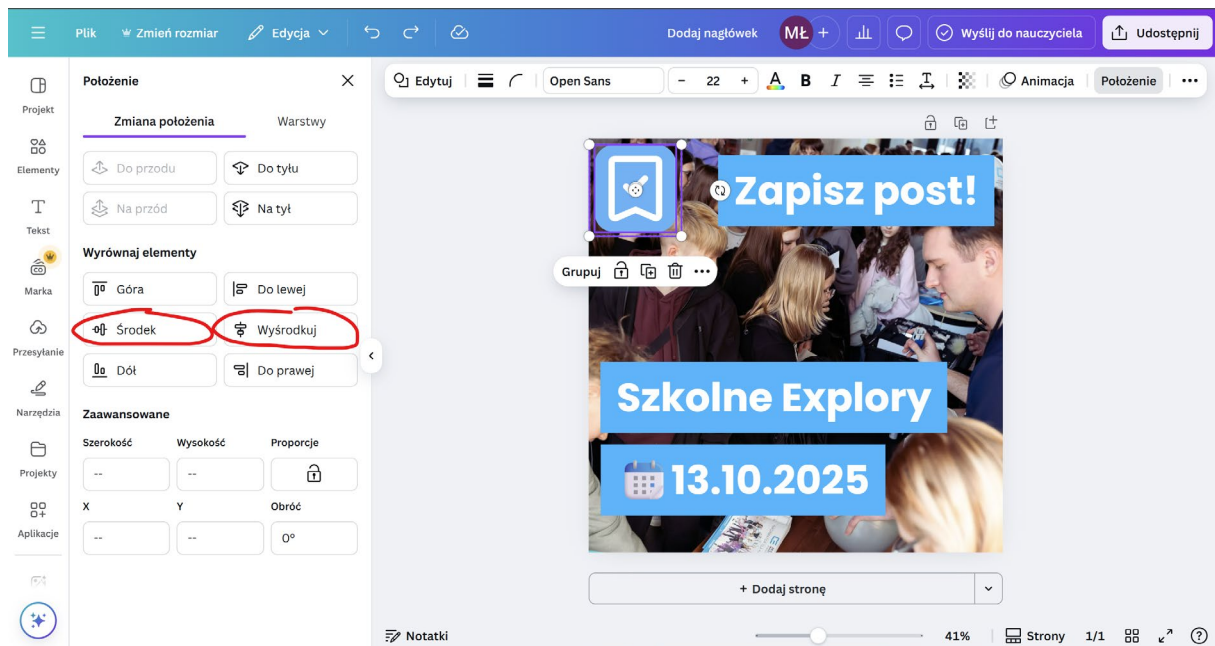




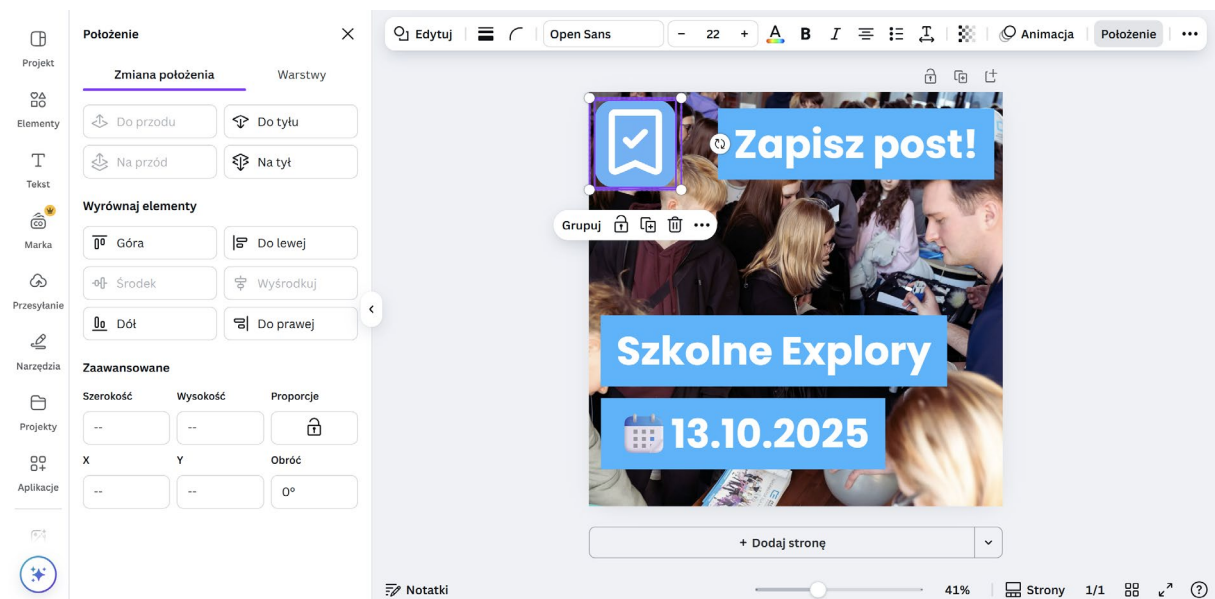
2. Dla pewności możemy teraz jeszcze wyśrodkować elementy względem siebie, tak aby faktycznie ikonka była – zgodnie z tym, co chcemy osiągnąć na ekranie – na środku tła, czyli zaokrąglonego kwadratu. Mając zaznaczone oba elementy przechodzimy do zakładki **zmiana położenia**.



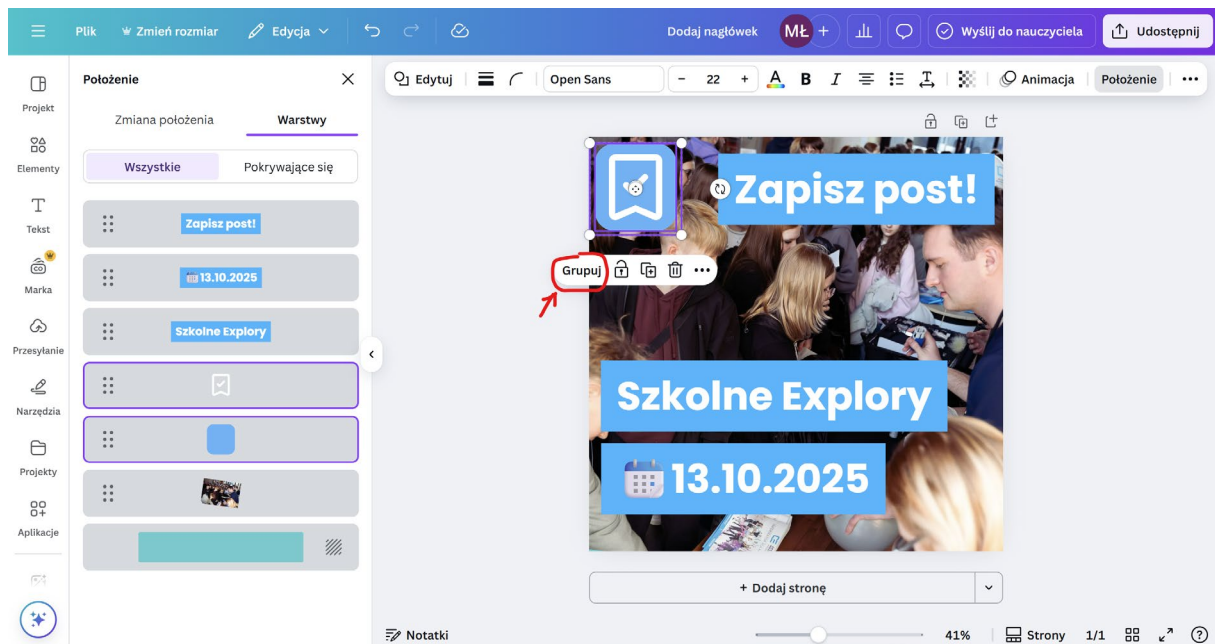
3. Teraz, w dziale wyrównaj elementy, wciskamy w dowolnej kolejności opcję Środek – wyśrodkowanie w poziomie oraz Wyśrodkuj – wyśrodkowanie w pionie.



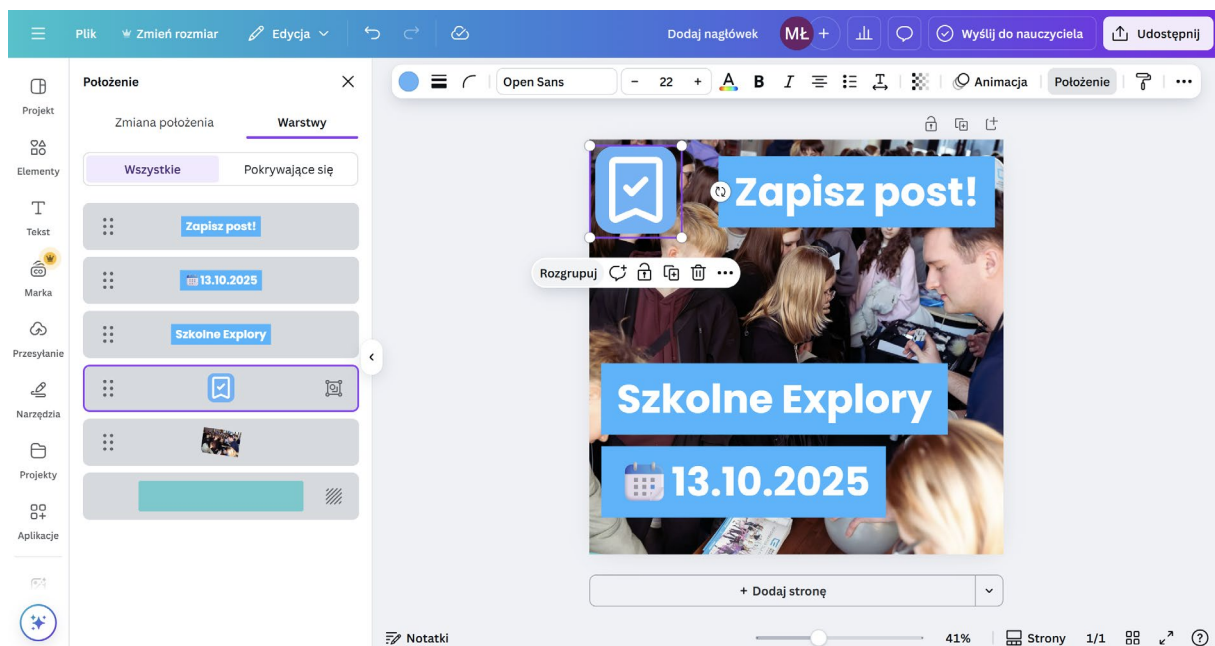
4. Teraz mamy pewność, że obiekty są wzajemnie wyśrodkowane. Tak samo możemy zrobić z każdym innym elementem, bez zaznaczania drugiego lub trzeciego razem z nim – działanie takie wyśrodkuje edytowany przez nas element względem tła



5. Patrząc na obszar roboczy, pojawił się przycisk **grupuj** pod wybranymi przez nas elementami (do tego działania nie byłoby potrzebne wyśrodkowanie). Wciskamy go.

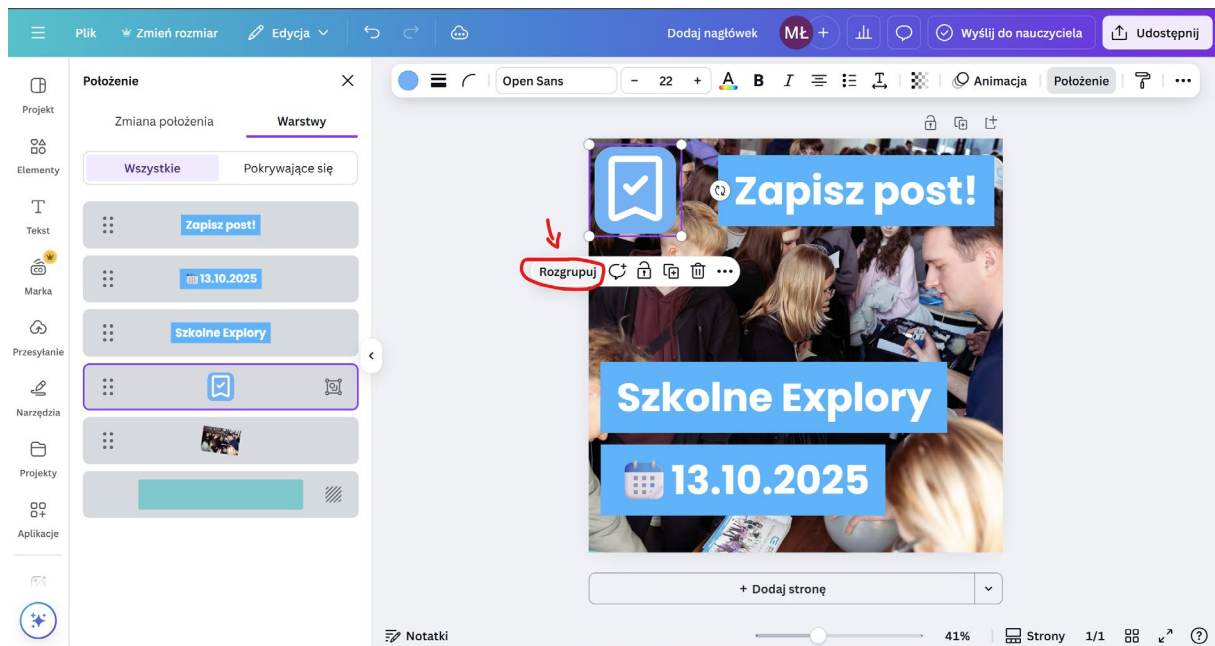


6. Widzimy, że w zakładce **warstwy** zniknął podział na dwa elementy – ikonka oraz zaokrąglony kwadrat, a pojawił się jeden element, zgodny z tym, co widzimy na ekranie.

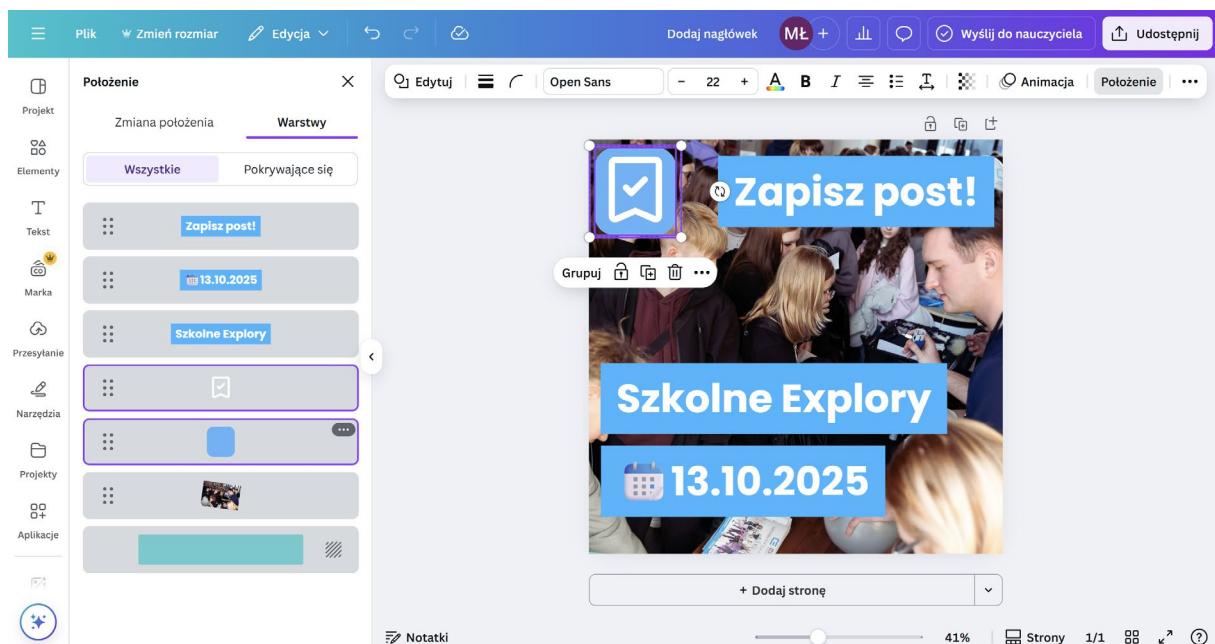


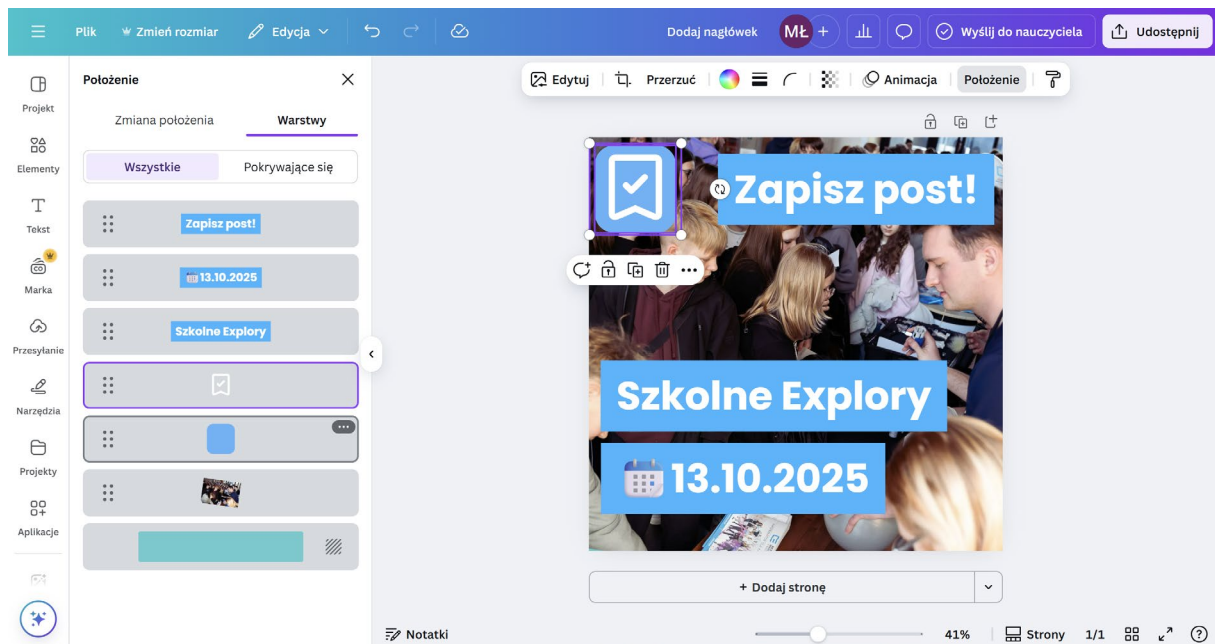
7. Przezroczystość elementów

1. Jeśli chcemy, aby nasza ikonka była trochę mniej widoczna na niebieskim tle, bo uważamy, że kolory zbyt ze sobą kontrastują, możemy zmienić jego przezroczystość. W tym celu najpierw wciskamy przycisk **rozgrupuj**. Wracamy w ten sposób do możliwości edytowania elementów osobno, a w zakładce **warstwy** ponownie możemy odróżnić dwa osobne elementy.

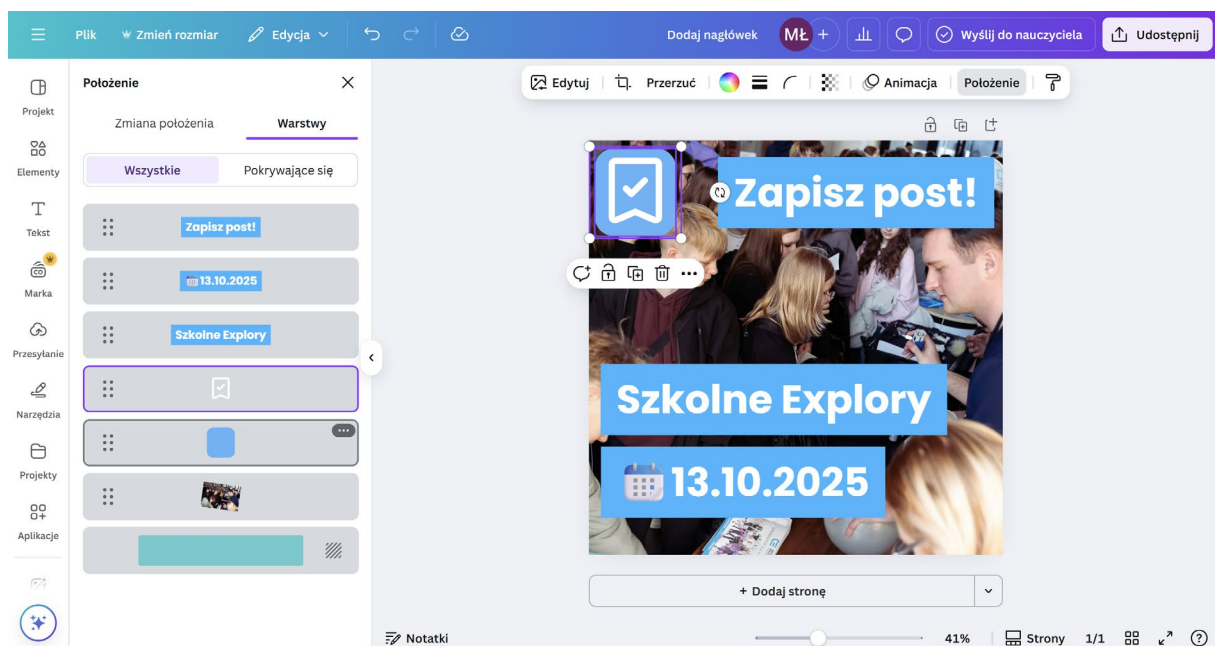


2. Przytrzymując klawisz **CTRL** wciskamy element, który nas nie interesuje (tło) w celu jego odznaczenia. Fioletowe obramowanie znika.

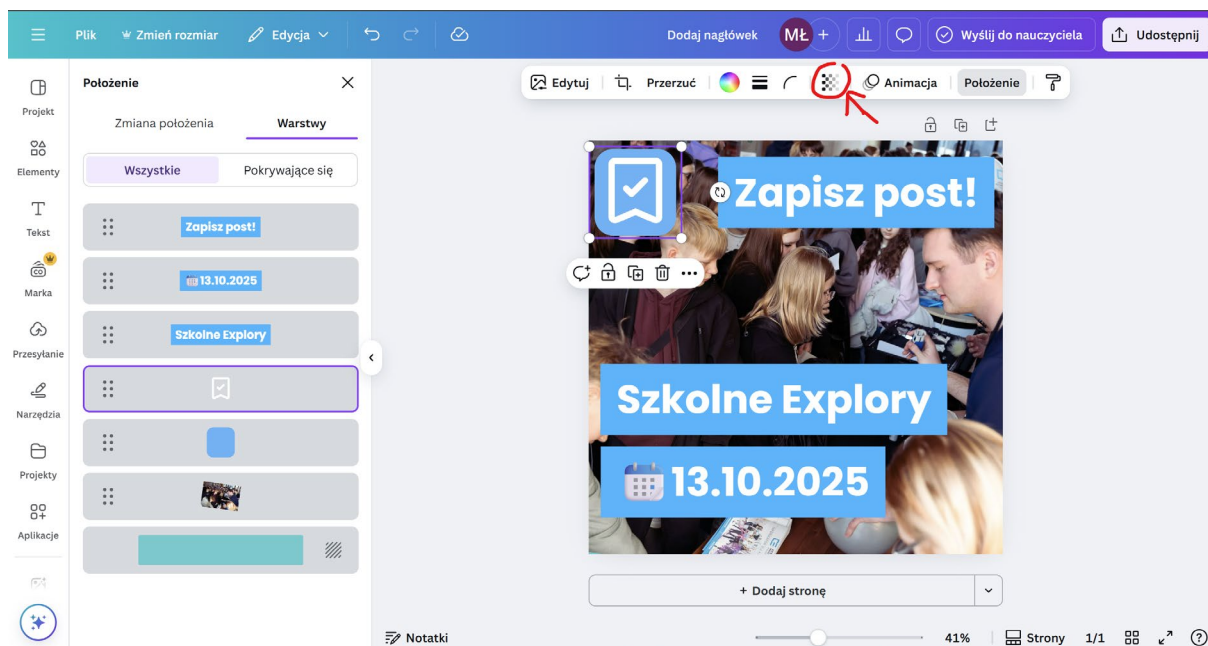




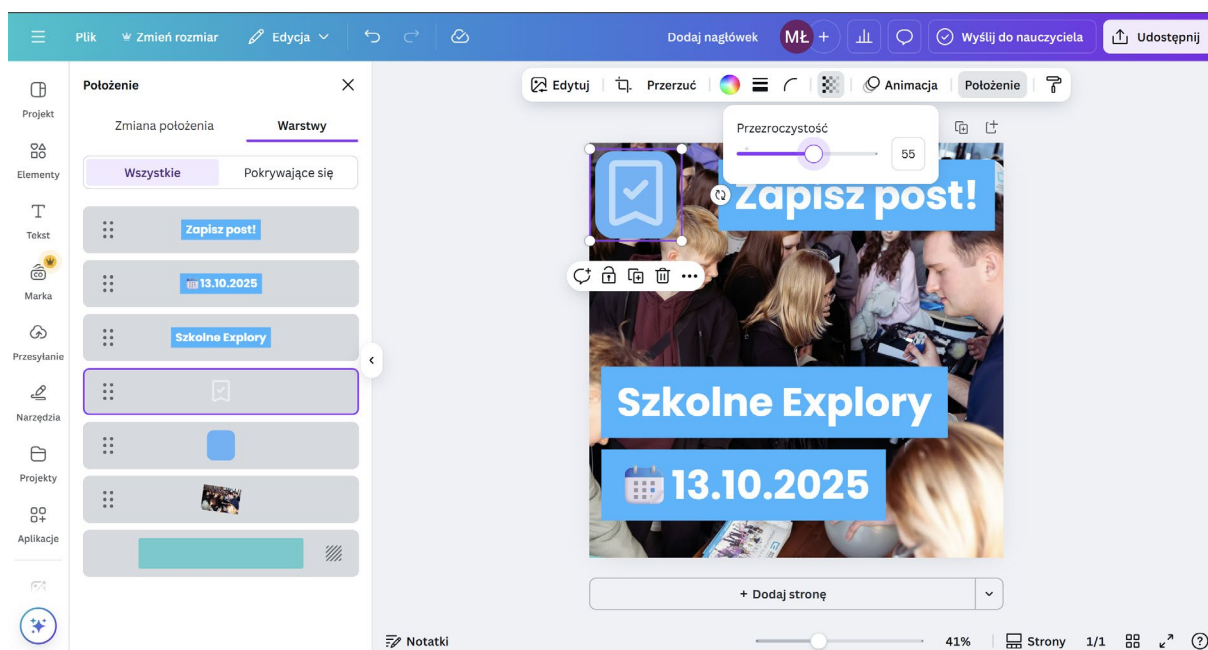
3. Wybrany element zostaje wyłącznie ikonka. Widzimy to po braku fioletowego obramowania po kliknięciu tła w zakładce warstw oraz po braku przycisku grupuj.



4. Teraz wciskamy ikonkę przezroczystości z menu edycji elementu.

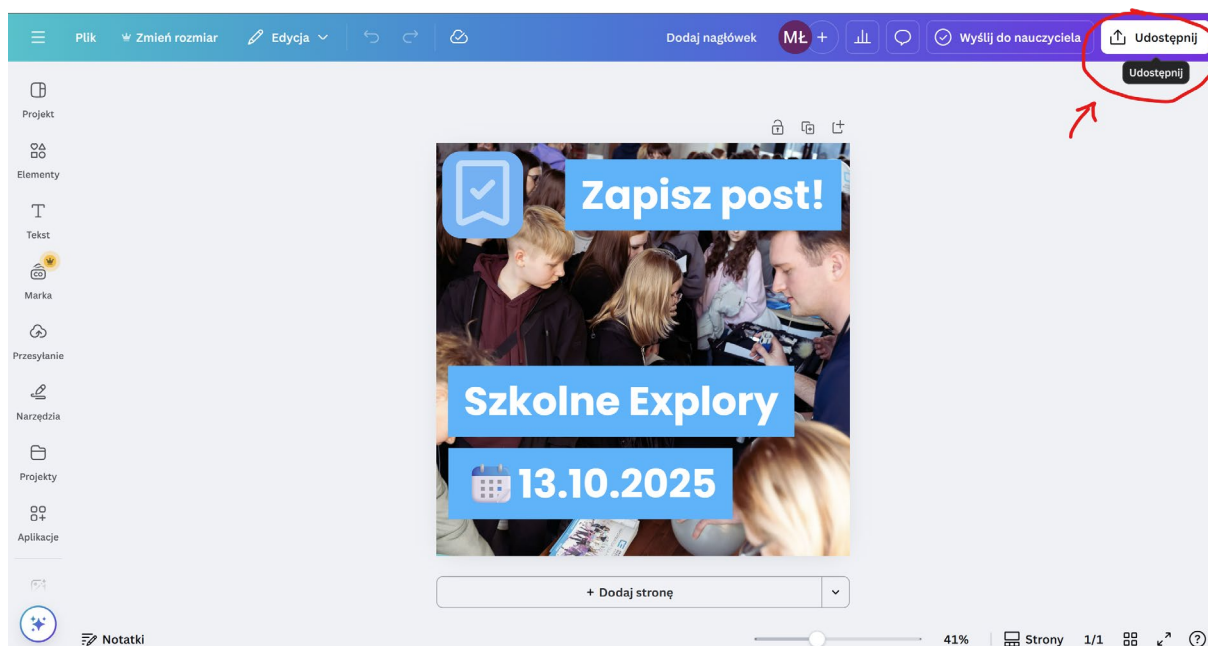


5. Poprzez przesuwanie suwakiem lub wprowadzenie określonej wartości jesteśmy w stanie zmieniać przezroczystość elementu. 100 to pełna widoczność, a 0 – brak widoczności elementu.

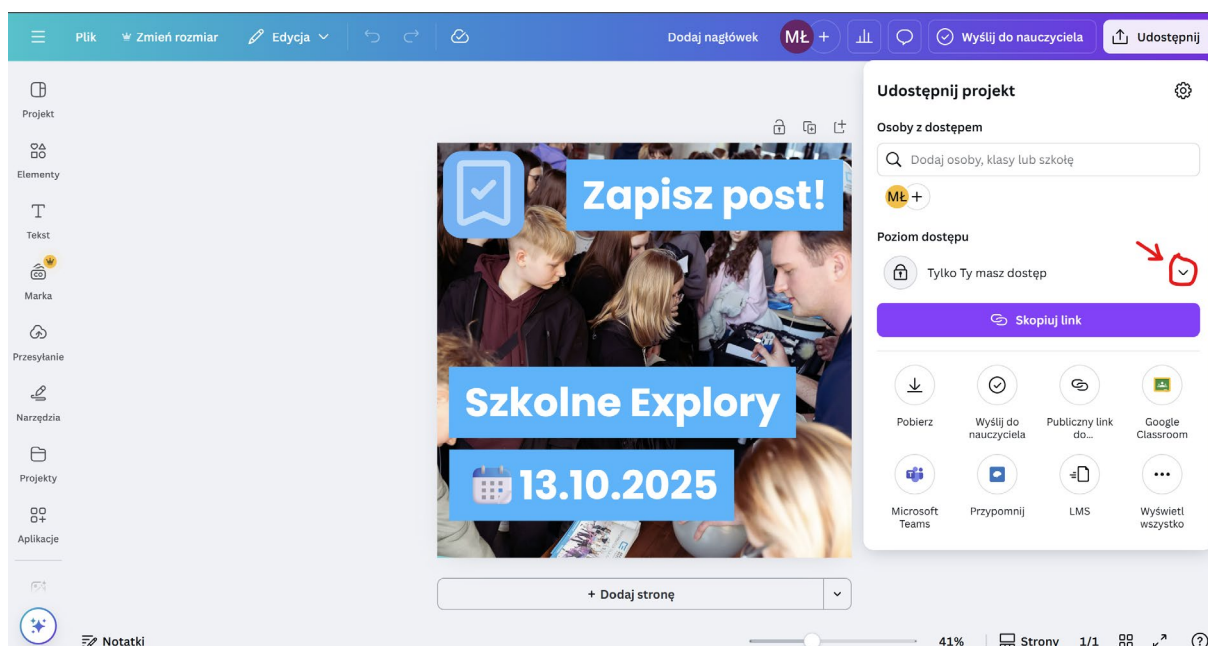


8. Udostępnianie projektu do edycji

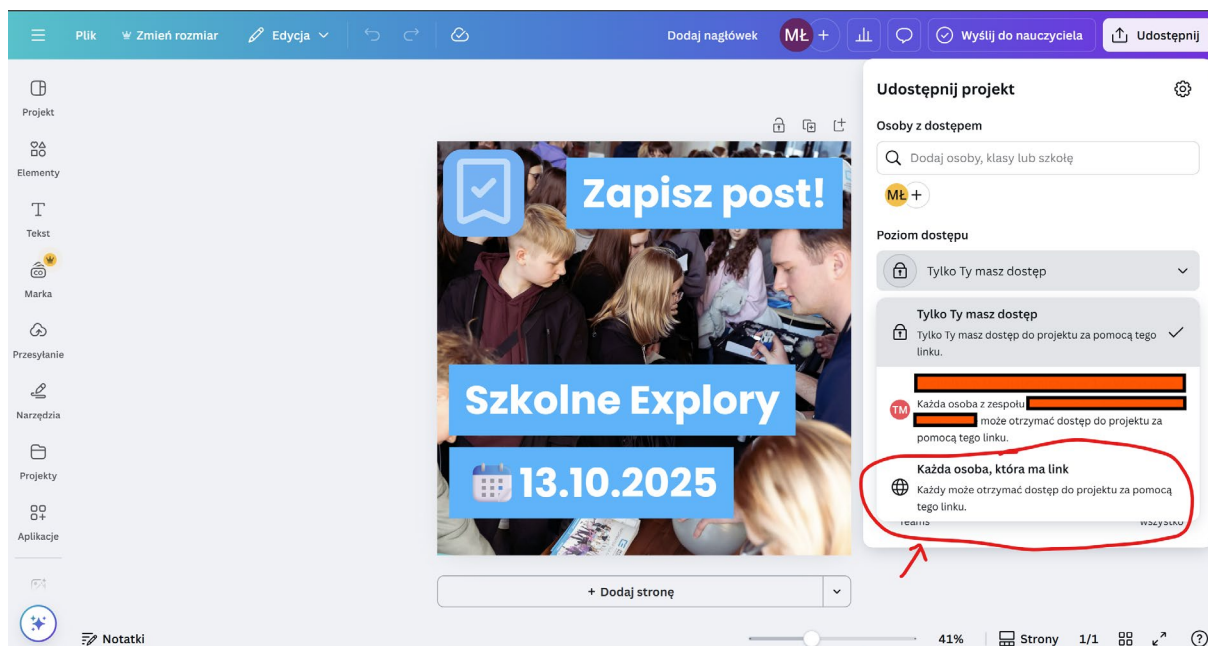
1. Zarówno podczas pracy z uczniami jak i ze współpracownikami możemy udostępniać nasz projekt do edycji na żywo, co pozwala na szersze opcje współpracy. Aby ją uruchomić wciskamy biały przycisk **Udostępnij** w prawym górnym rogu ekranu.



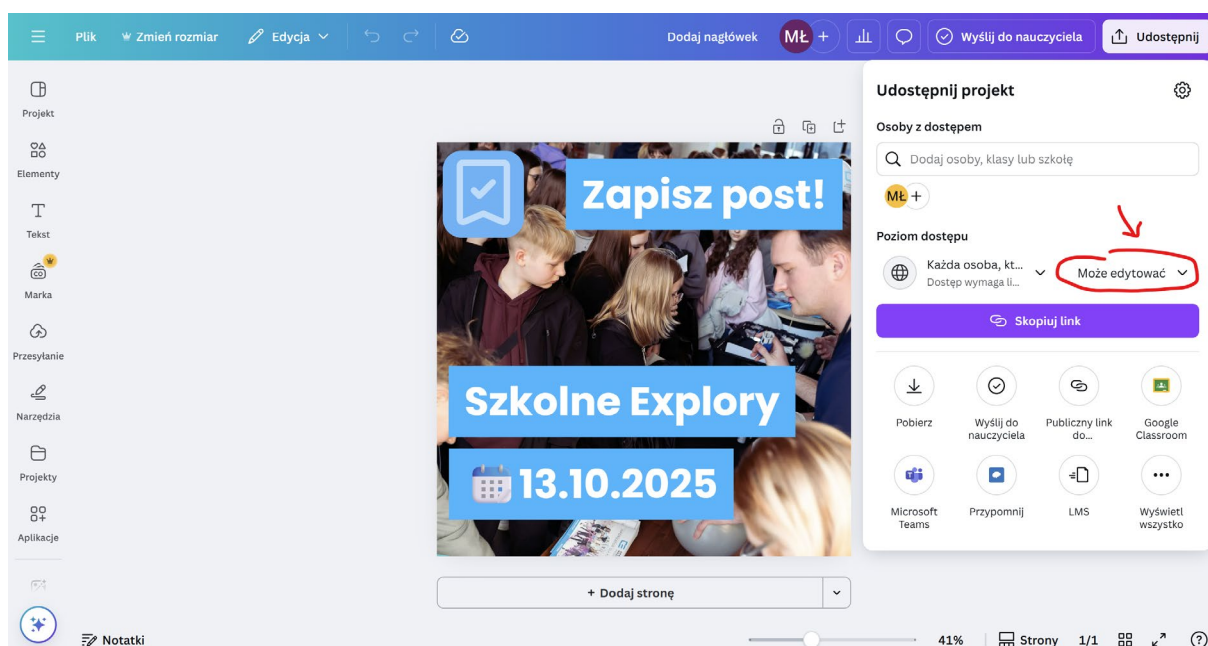
2. Ukazuje nam się menu udostępniania. Możemy znaleźć w nim nagłówek **poziom dostępu**, pod którym widzimy, że póki co nasz projekt jest prywatny – tylko my mamy do niego dostęp. Zmieńmy to, klikając **ikonkę rozwijanego menu** lub **napis obok niej**.



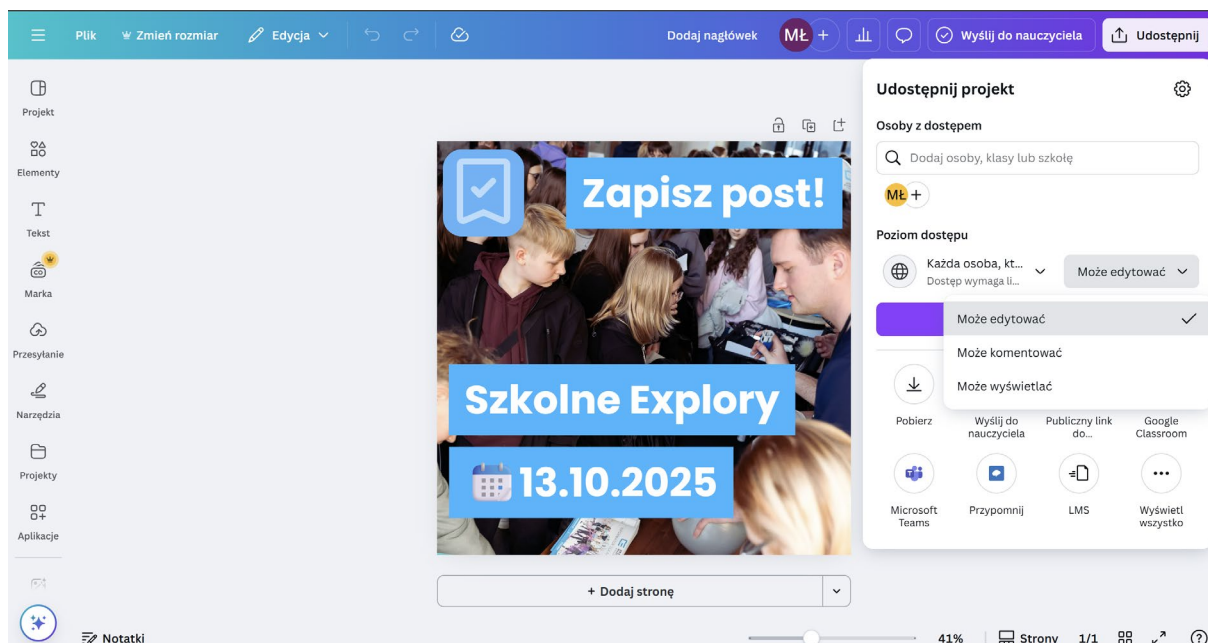
3. Możemy wyróżnić trzy progi dostępu. Pierwszym jest projekt prywatny, drugim udostępnianie naszego projektu organizacji – w tym wypadku szkole, której nazwa, po poprawnym zweryfikowaniu służbowego maila nauczycielskiego, zostanie wyświetlona w miejscach oznaczonych przeze mnie na pomarańczowo. Wtedy wiemy, kto dokładnie w tym momencie działa na naszym pliku. Możemy także wybrać trzecią opcję, czyli utworzenie linka, który możemy wysłać dowolnej osobie, również spoza szkoły, aby ta edytowała projekt z nami. Wybierzmy ją.



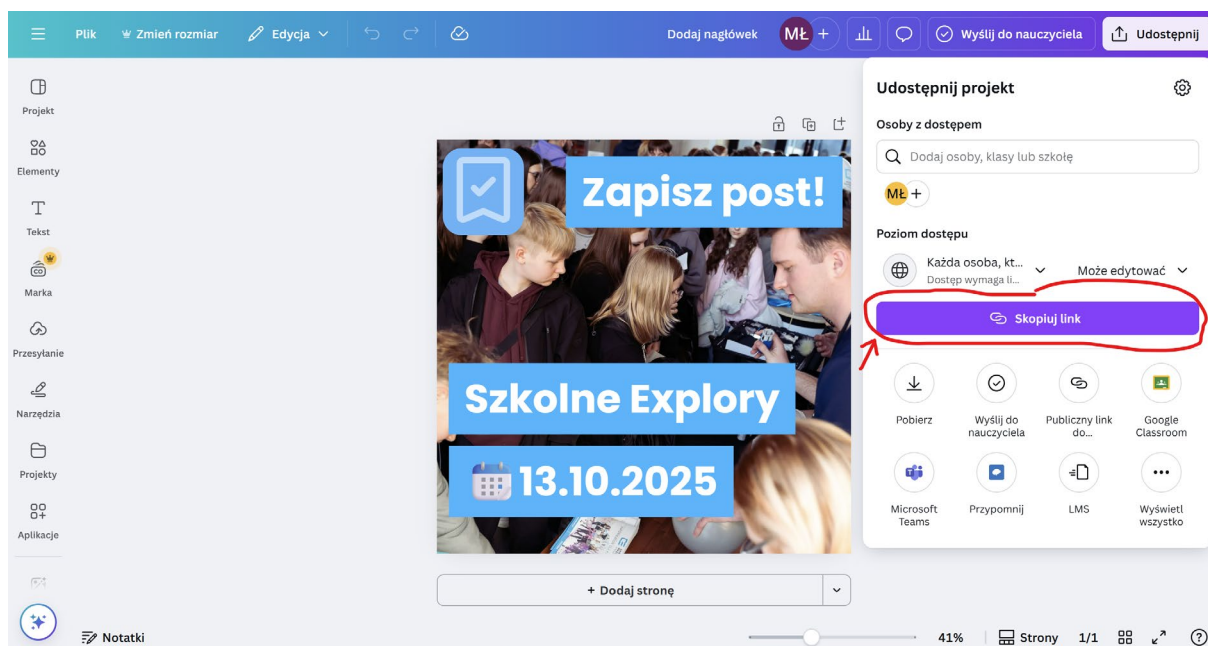
4. Canva przenosi nas do poprzedniego menu i dodaje kolejną ikonkę rozwijanego menu po prawej stronie od wybranego przez nas poziomu dostępu. Wciskając nią lub napis obok niej, przeniesiemy się do opcji dostosowywania, w jakim stopniu osoba posiadająca link może wchodzić w interakcję z naszym plikiem.

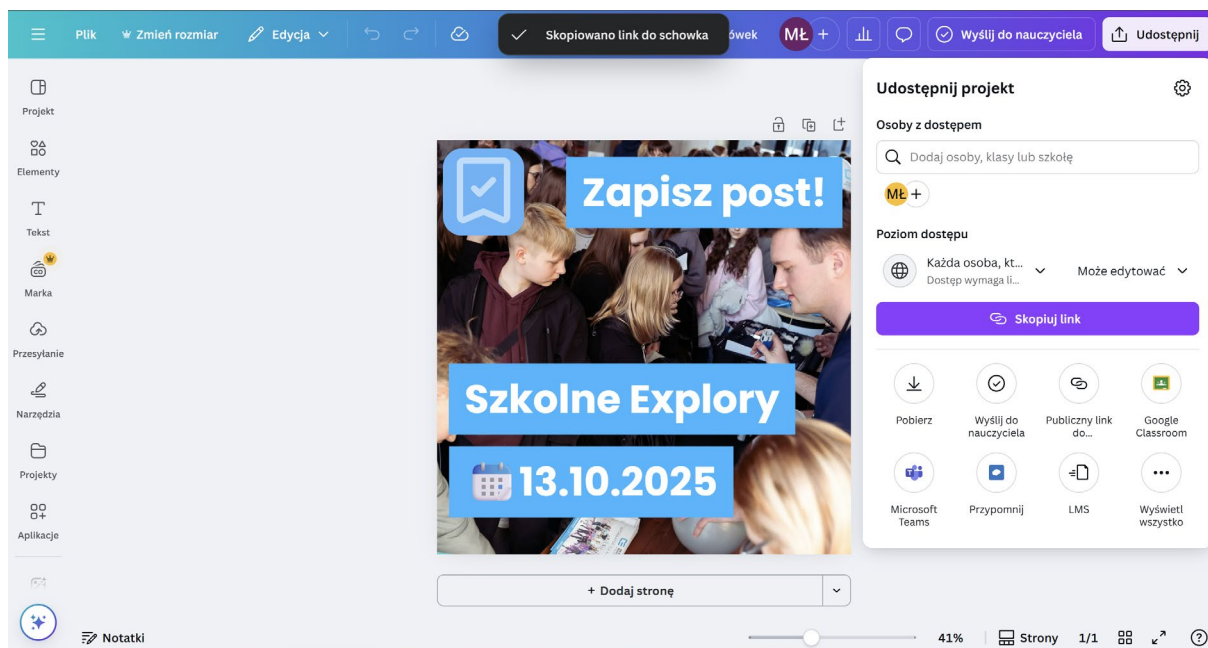


5. Ponownie trzy poziomy dostępu. Może edytować – osoba, której przekazemy link może w pełni edytować projekt. Może komentować – osoba, której przekazemy link może komentować elementy naszego projektu i sugerować zmiany. Może wyświetlać – osoba, której przekazemy link może wyłącznie wyświetlać plik i widzieć na bieżąco jego zmiany. Zostaliśmy przy pierwszej opcji.

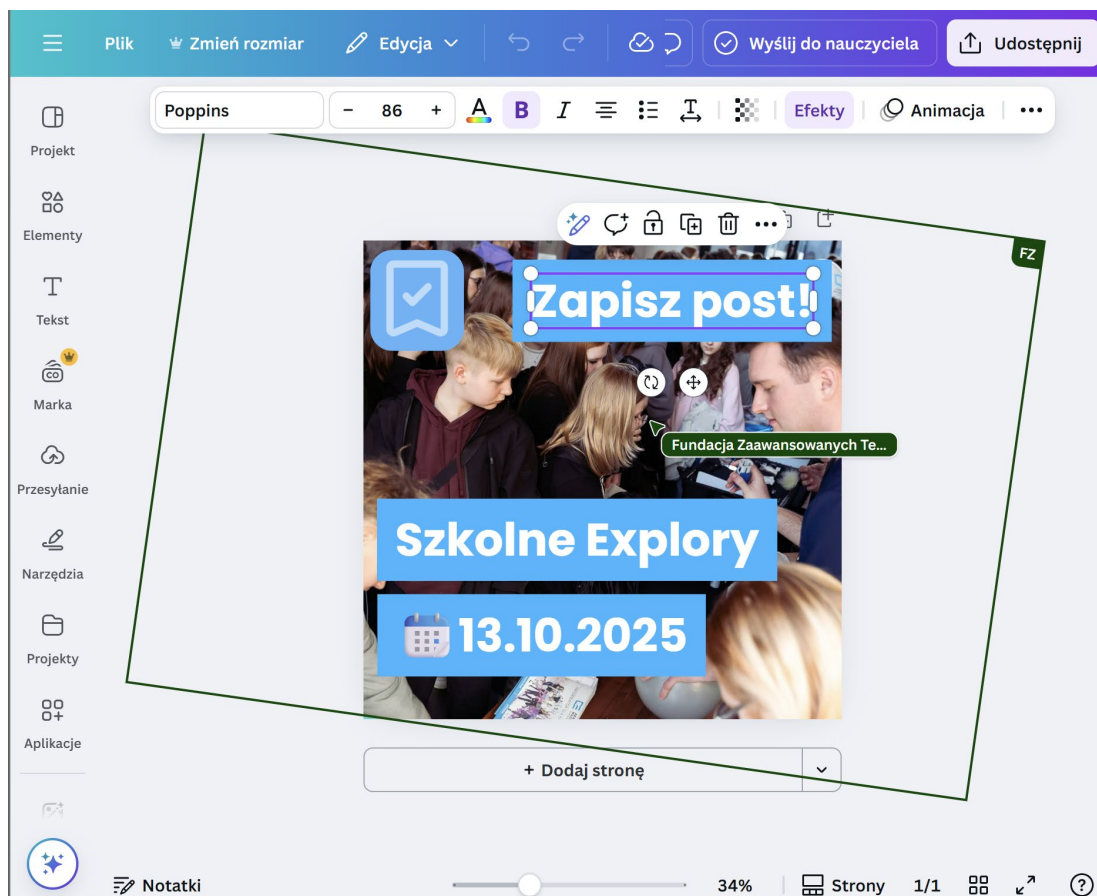


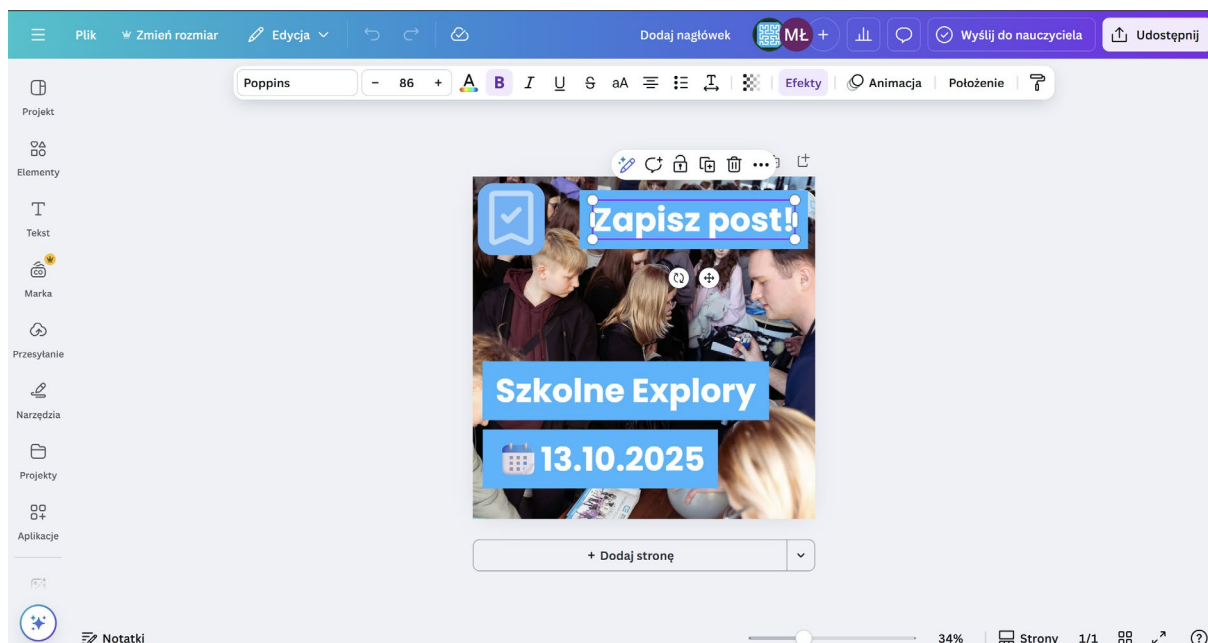
6. Wciskamy przycisk **Skopiuj link** i przesyłamy go osobie, z którą chcemy współpracować i patrzymy na zmiany.



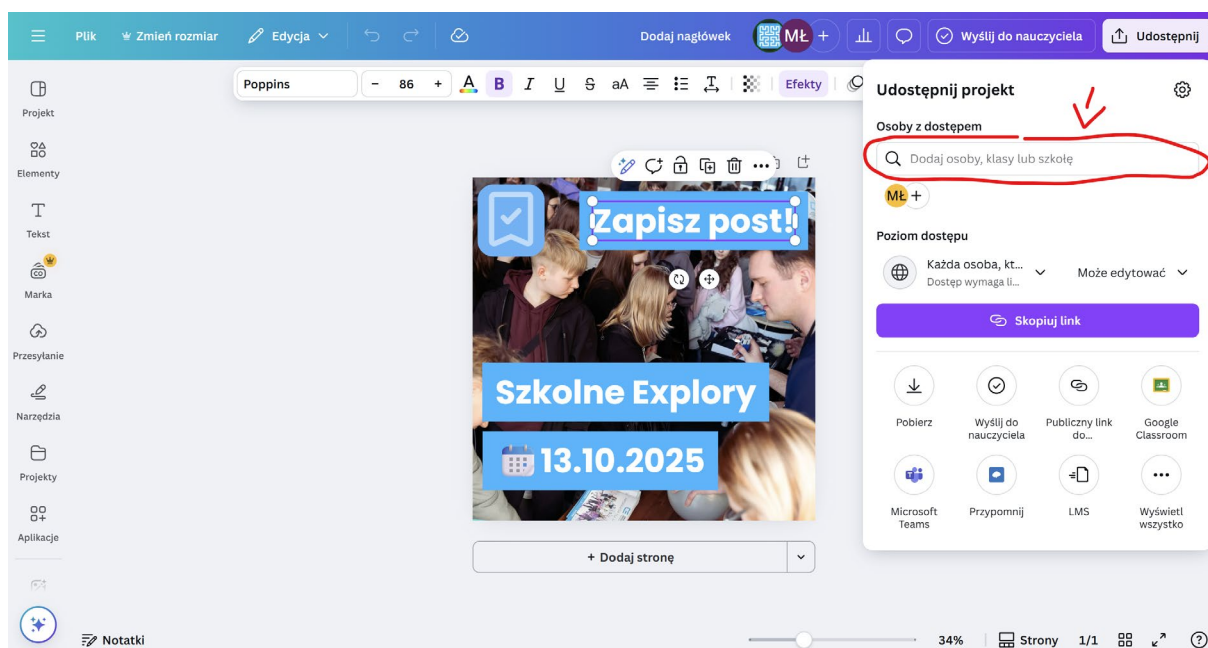


7. W tym momencie możemy zobaczyć wszystkie ruchy osoby, której udostępniliśmy plik. Widzimy także jej kursor oraz wybrany przez niej do edycji element – nasz dalej jest podświetlony na fioletowo, natomiast osoby, której udostępniliśmy plik – w tym wypadku zielony, lecz przyjmuje różne kolory. Znamy też nick, którym posługuje się ona w Canvie. Widzimy także, że u góry ekranu poza naszymi inicjałami pojawiło się też logo osoby, której udostępniliśmy plik – znika ono, gdy osoba się wyloguje lub zamknie przeglądarkę.

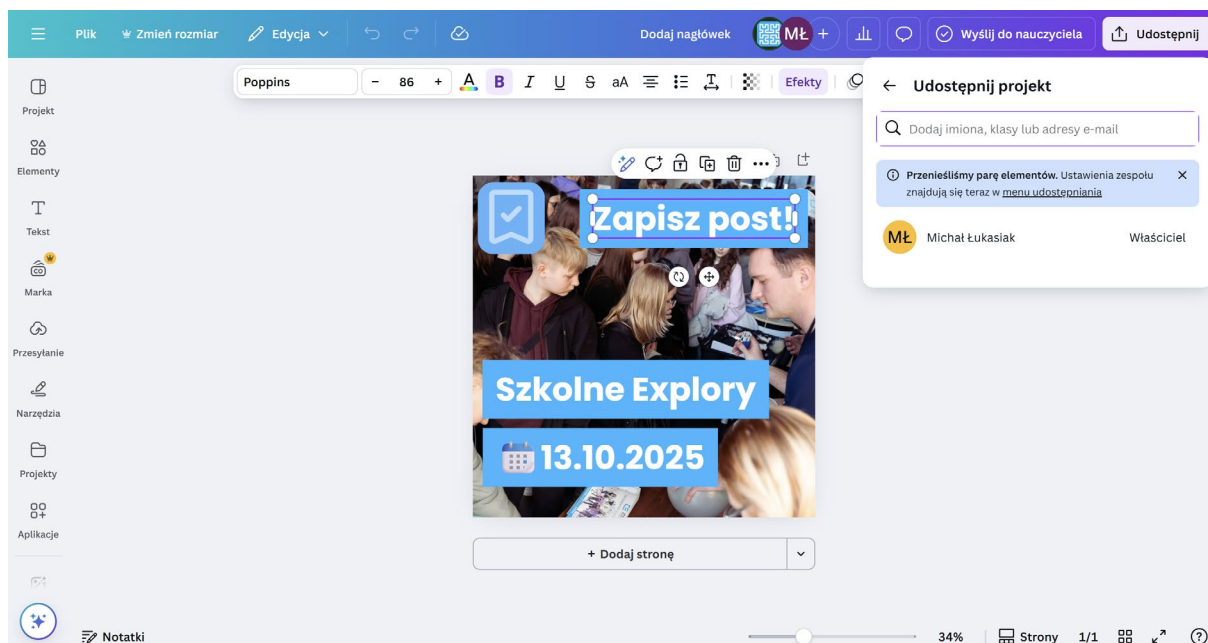




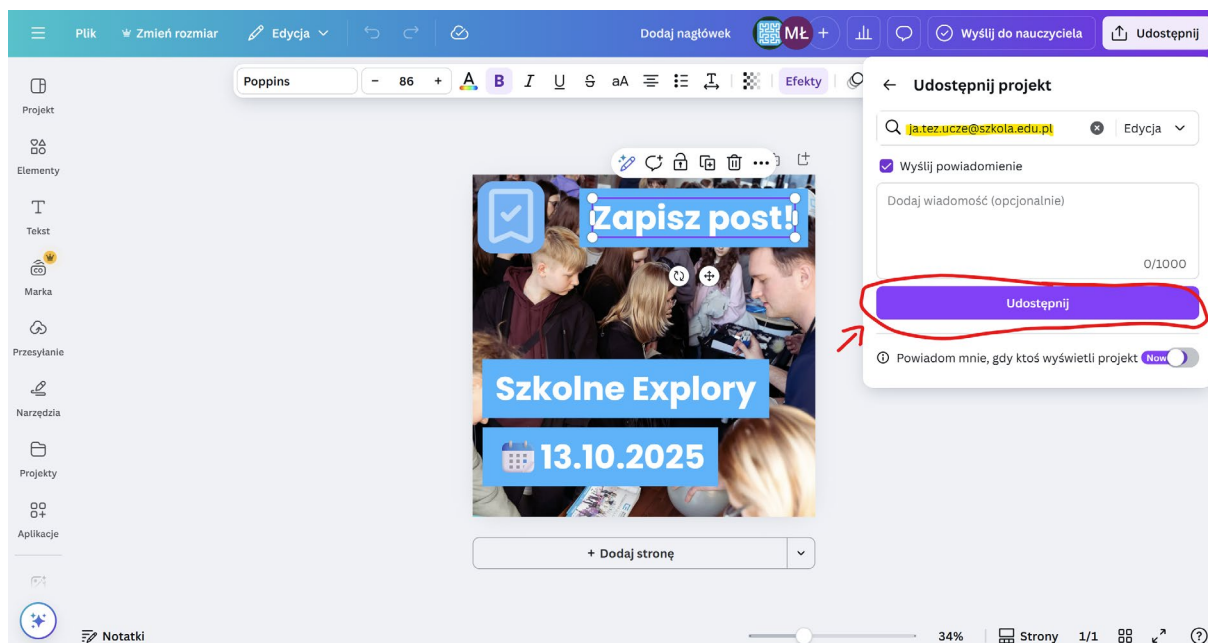
8. Projekt możemy także udostępniać poprzez wysyłanie maila do konkretnej osoby. Wróćmy do menu udostępniania poprzez kliknięcie białego przycisku z napisem **udostępnij** oraz **wciśnięcie pola obok lupy**.



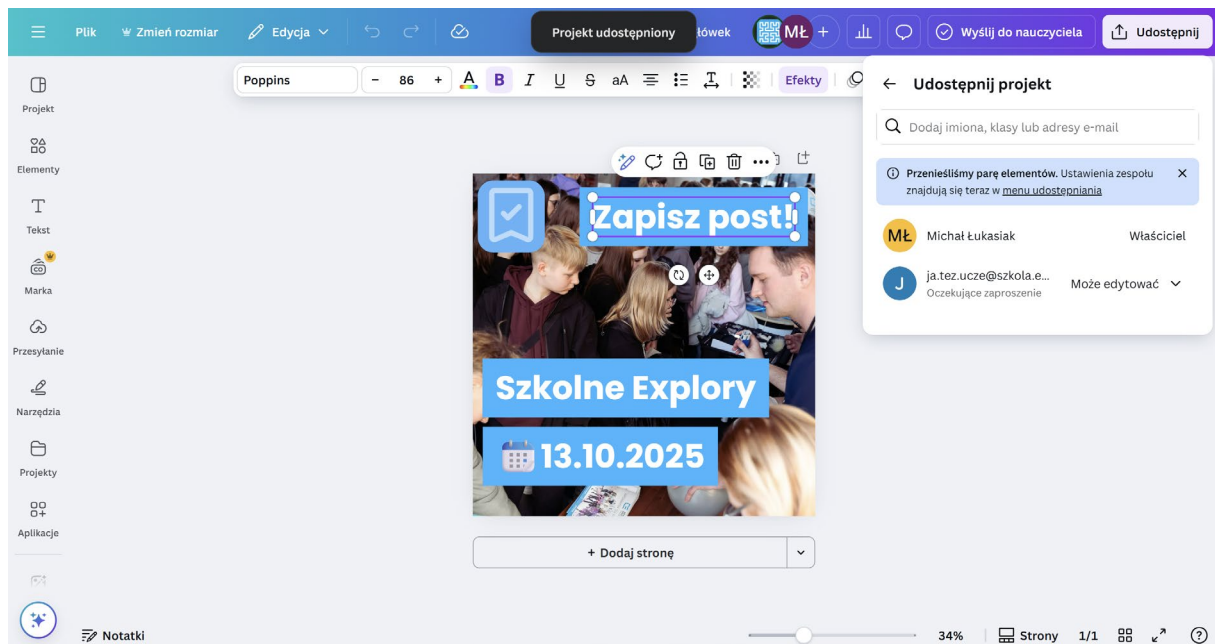
9. Gdy nasze konto nauczycielskie zostanie zweryfikowane to także w tym miejscu będziemy mogli udostępniać pliki naszym klasom i grupom. Możemy także wpisać tutaj mail osoby, której chcemy udostępnić nasz projekt.



10. Już w trakcie wpisywania maila, menu zmieni się i pokaże nam możliwość wpisania także treści wiadomości, którą otrzyma osoba, której udostępniamy plik. Możemy także zrezygnować z jej wysyłania poprzez odznaczenie pola **wyślij powiadomienie**. Poniżej jest także nowa opcja, którą możemy zaznaczyć, a która to wysła powiadomienie również nam, gdy ktoś zaakceptuje nasze zaproszenie do edycji. Kończymy, wciskając przycisk **udostępnij**.

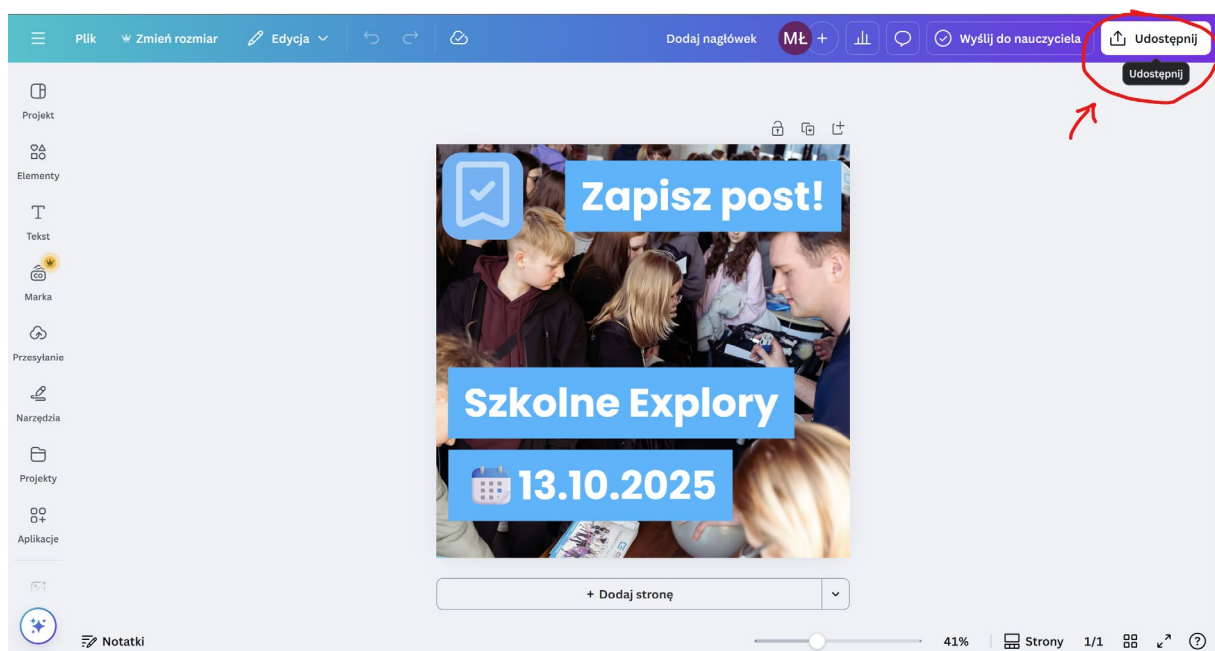


11. Menu ponownie się zmienia, ale teraz zawiera już dwie osoby, które edytują projekt, w tym status jednej mówi nam o tym, że czeka na nią zaproszenie do edycji. Możemy także zmieniać jej uprawnienia z rozwijanego menu, tak jak miało to miejsce w wypadku linków.

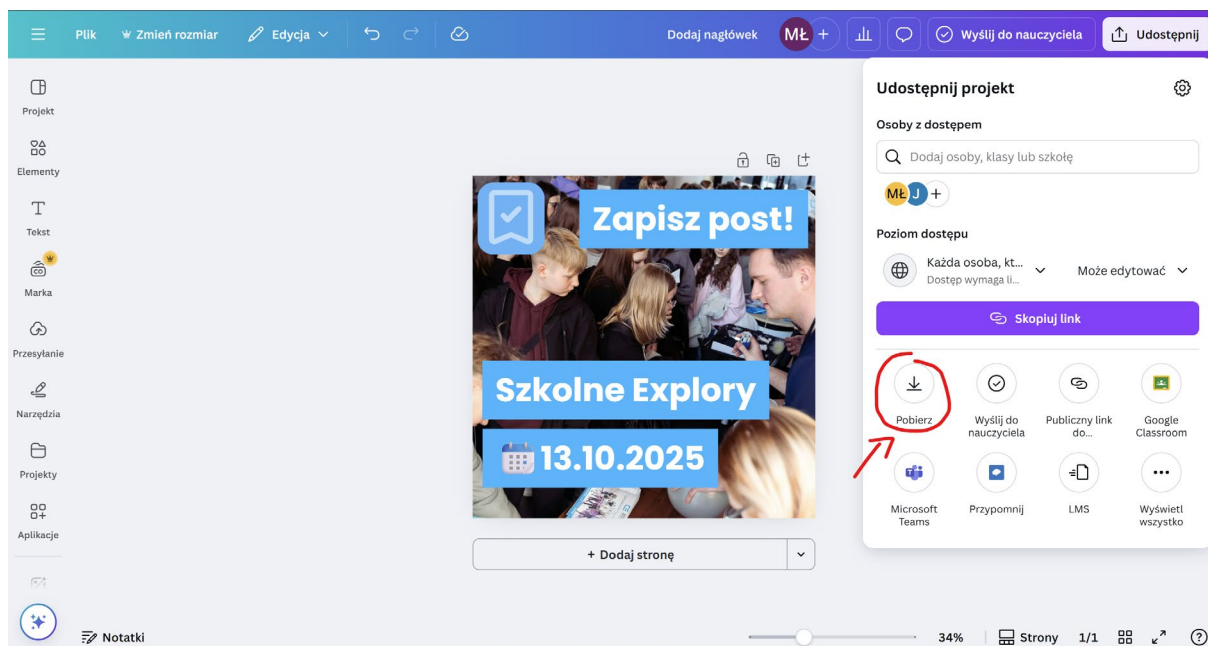


9. Eksport gotowego projektu

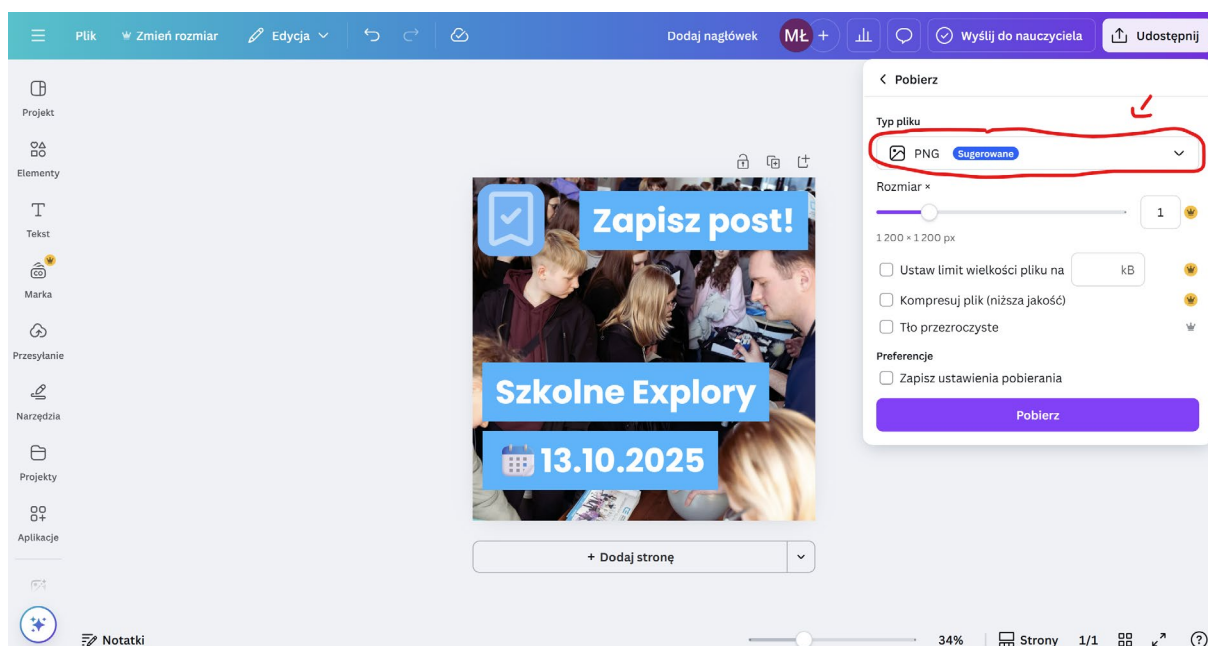
1. Gdy nasz projekt jest już gotowy musimy go pobrać na nasz komputer. W tym celu ponownie wracamy do menu udostępniania poprzez przycisk **udostępnij**.



2. Wybieramy opcję **pobierz**.

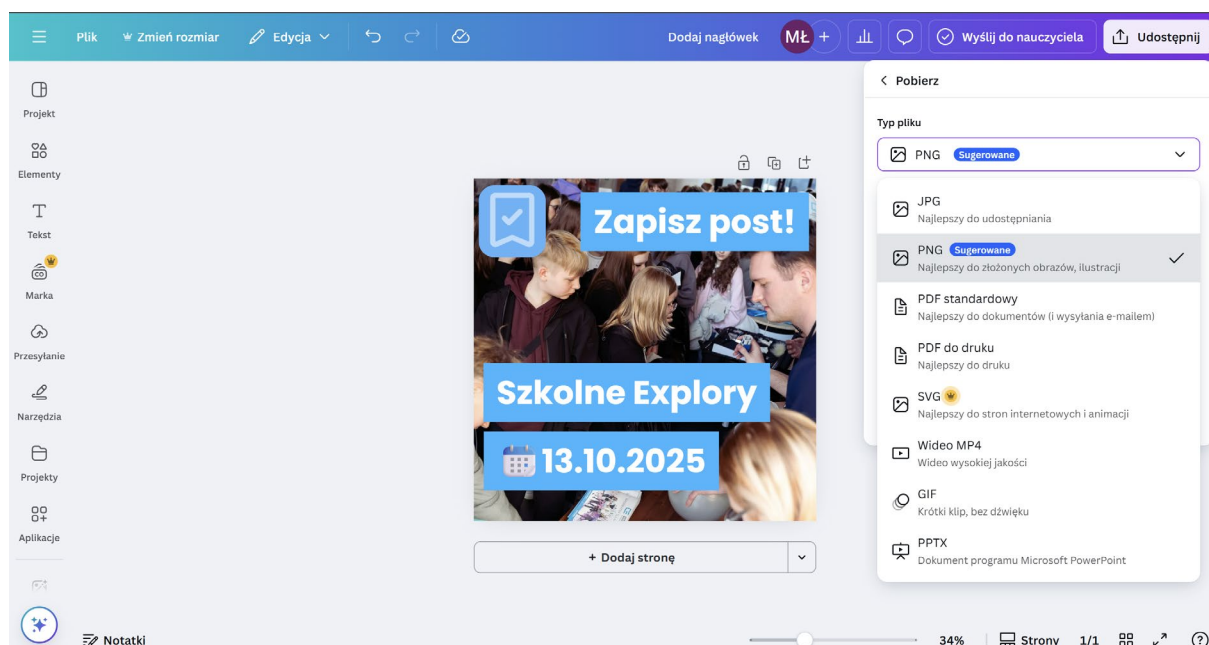


3. W menu pobierania mamy wiele opcji, jednakże najpierw zacznijmy od najważniejszej – typ pliku. Klikając w nią możemy zobaczyć dostępne dla naszego planu nauczycielskiego typy plików.

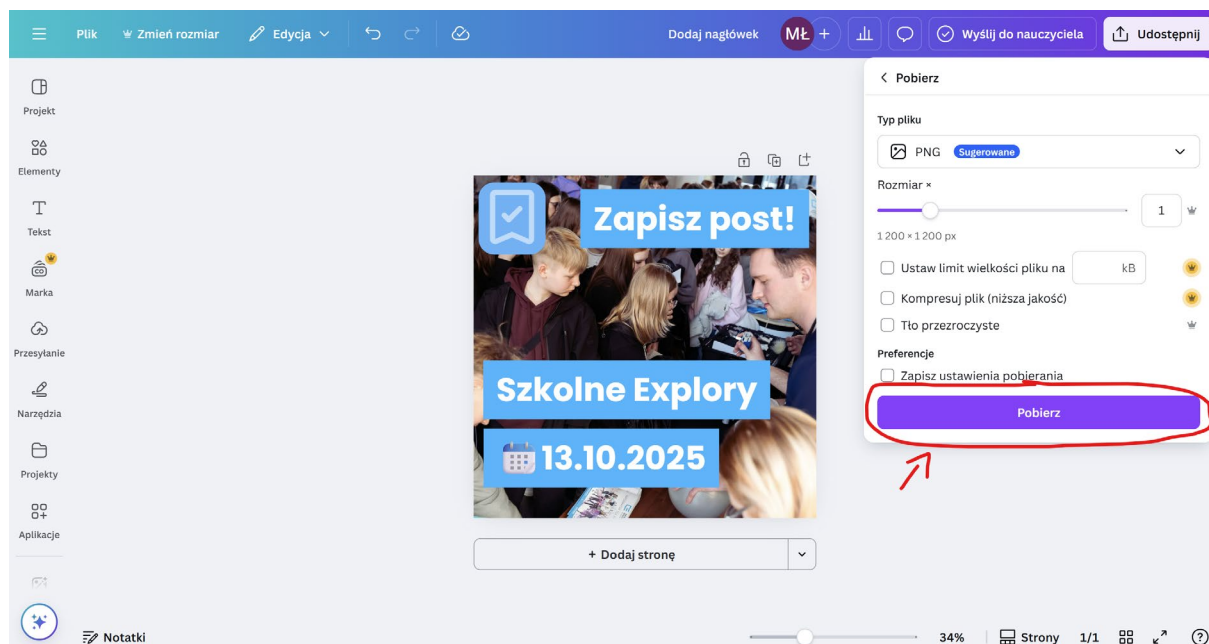


4. Każdy typ pliku ma swój opis. Jeden z nich już poznaliśmy – jest to plik SVG i wybieramy go, jeśli jest dla nas ważna skalowalność elementu i możliwość jego dalszej edycji. Jeśli natomiast nie zależy nam na tym, możemy wybrać opcję PNG, która nadaje się do publikowania w ramach postów czy grafik w social media, posiada także opcję przezroczystości, którą możemy zastosować poprzez kliknięcie pola **tło przezroczyste** w poprzednim menu – wtedy, jeśli np. grafika to trójkąt na białym tle, to tło stanie się przezroczyste i przesyłany będzie sam trójkąt z tłem, które przybierze kolor zależny od miejsca, w którym jest osadzany. Opcja JPG to natomiast silnie skompresowane zdjęcie,

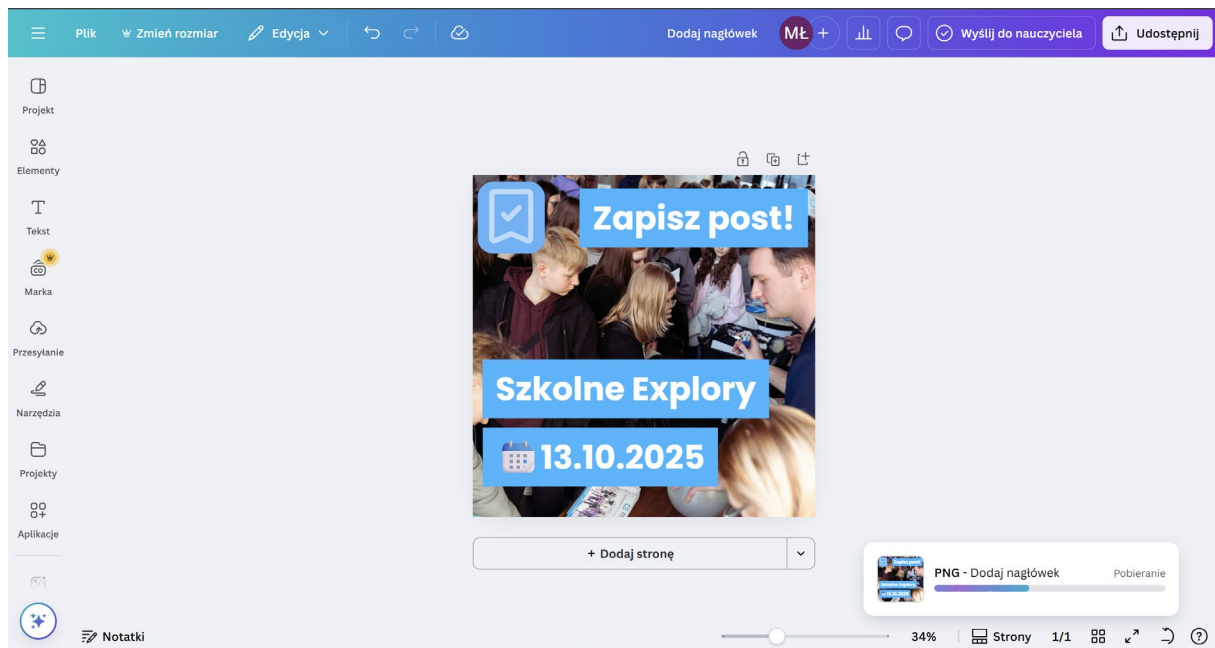
które nie jest odporne na zmiany rozmiaru. Plik PDF to klasyczny plik dostosowany do druku – przydaje się, gdy przygotowujemy przez nas materiał ma zostać wydrukowany w przyszłości, gdyż ułatwia pracę zarówno nam, jak i drukarce. Reszta to formaty prezentacji oraz animacji i filmu.



5. Pozostańmy przy opcji PNG i kliknijmy przycisk **pobierz** z poprzedniego menu.



6. Rozpoczyna się pobieranie pliku. Jeśli nie mamy zdefiniowanej innej ścieżki, pobrany plik pojawi się w folderze **Pobrane**.



KONIEC cz. 1 - Canva