



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 11: Modifica e adattamento delle immagini per uso narrativo (ad es. GIMP)

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 60 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: tavoli, sedie, lavagna/lavagna virtuale, computer, GIMP app ecc.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

I libri game oltre a testi capaci di suscitare curiosità e interesse necessitano di illustrazioni che sappiano non soltanto valorizzare e affiancarsi al racconto ma anche fornire un supporto, un punto di riferimento ai lettori con difficoltà di apprendimento. Le immagini infatti hanno il potere esemplificativo e la capacità di creare connessioni logiche.

Dunque inserire immagini nel testo è fondamentale. Non tutti possono avere un talento artistico ma esistono molte piattaforme e l'AI che oggi possono venirci in soccorso. Vi illustriamo brevemente alcune applicazioni che potranno essere utili allo scopo.

L'obiettivo principale di questa sequenza è aiutare i partecipanti ad adattare dal punto di vista tecnico gli elementi visivi creati nella Sequenza 10 utilizzando strumenti di elaborazione delle immagini (ad esempio GIMP), preparandoli per l'integrazione nel Libro game interattivo.

In questa sequenza, le immagini non sono considerate elementi decorativi, bensì strumenti a supporto della comprensione, del processo decisionale e del coinvolgimento nella narrazione, in linea con gli obiettivi didattici del progetto.

Al termine della sequenza, gli studenti saranno in grado di:

- creare e adattare immagini garantendo coerenza visiva durante l'intera storia;
- creare immagini comprensibili e accessibili, anche per studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA);



- utilizzare elementi visivi per facilitare la comprensione della narrazione ed evidenziare i momenti chiave, le scelte e le conseguenze all'interno della storia;
- comprendere il valore e il ruolo narrativo delle immagini, al di là della qualità estetica;
- creare immagini con sfondo trasparente utili all'impaginazione del libro (N.B. : questo è un aspetto tecnico che riguarda programmi specifici come GIMP).

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Le illustrazioni hanno il compito di coadiuvare il testo, fornendo un supporto visivo, che evidenzia e rende palese ciò che si è appena letto. Le illustrazioni arricchiscono il testo, consentendo al lettore di riconoscere i personaggi, comprendere le situazioni, seguire lo sviluppo della storia e orientarsi nelle scelte, svolgendo un ruolo cruciale.

In un libro game interattivo, gli elementi visivi facilitano inoltre la navigazione e il processo decisionale dell'utente, aiutando i lettori a comprendere le situazioni, a prevedere le conseguenze e a immergersi maggiormente nella narrazione.

Questa sequenza è dedicata alla modifica e l'adattamento di elementi visivi già creati ([Sequenza 10](#)) al fine di renderli utilizzabili in un contesto digitale interattivo (ad es. Twine, Genially).

In questa fase l'obiettivo non è creare illustrazioni complesse, ma ottenere immagini che siano:

- riconoscibili e coerenti (lo stesso personaggio deve essere simile nelle differenti scene);
- funzionali alla comprensione della storia;
- adatte a diversi formati e bisogni educativi;
- chiare e leggibili, riducendo il carico cognitivo soprattutto per gli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento;
- in linea con la narrativa sul clima, aiutando a visualizzare le sfide ambientali, le azioni e le conseguenze.



Strumenti digitali come GIMP, Canva o Pixlr vengono utilizzati come strumenti pratici per adattare le immagini, senza distogliere l'attenzione dalla narrazione e dagli obiettivi didattici (per una guida più tecnica completa, consultare il [Tutorial 5](#)).

2.1 Output atteso

Al termine della sequenza, ogni gruppo o partecipante dovrebbe produrre:

- un elemento visivo principale (ad esempio un personaggio, o un elemento chiave della storia);
- due o tre varianti coerenti dello stesso personaggio (per esempio mentre compie azioni diverse, oppure espressioni e situazioni differenti);
- le immagini finali esportate in formato ottimizzato per il web (ad es. PNG, con sfondo trasparente ove necessario);
- una serie di immagini che aiutano chiaramente a comprendere la trama e consentono agli utenti di interpretare i momenti chiave, le scelte e le conseguenze della storia.

Dopo aver creato un personaggio, si proseguirà con la creazione degli altri e delle scene necessarie a illustrare l'intero racconto. I materiali così creati, saranno utilizzati per la realizzazione del Libro game digitale.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Selezione e verifica di una scena da illustrare

Durata: 10 min

I partecipanti individuano una scena, un personaggio, un oggetto o un'ambientazione da illustrare. Inizialmente possono partire da qualcosa di molto semplice.

Con il supporto dell'educatore, riflettono su:

- chiarezza e leggibilità visiva;
- coerenza dell'immagine con la storia;
- necessità di adattamenti (ritaglio, semplificazione, trasparenza dello sfondo);



- in un secondo momento sarà importante tenere conto anche della coerenza con il tema climatico;
- in che modo l'immagine aiuta il lettore a comprendere la situazione, il problema o un punto decisionale.

Una semplice checklist può facilitare questa fase.

Attività 2 – Adattare le immagini a fini narrativi

Durata: 30 min

I partecipanti lavorano sull'immagine selezionata per renderla più adatta al libro game.

Le attività possono includere:

- ideazione, creazione e ridimensionamento;
- semplificazione dei dettagli per migliorare la leggibilità;
- creazione di uno sfondo trasparente;
- realizzazione di più versioni coerenti della stessa immagine;
- evidenziazione degli elementi chiave che favoriscono la comprensione (ad esempio, rischi ambientali, azioni o conseguenze).

I partecipanti sono incoraggiati a riflettere su come gli elementi visivi guidino la comprensione del lettore e supportino il processo decisionale all'interno della storia.

L'obiettivo principale è ottenere immagini utilizzabili e coerenti, non la perfezione tecnica.

Per indicazioni tecniche facoltative sull'editing di base delle immagini (ad es. GIMP), consultare l'[Allegato 1](#). Questo allegato fornisce un supporto passo dopo passo per educatori e studenti che necessitano di ulteriore assistenza tecnica. Non è obbligatorio completare la sequenza e dovrebbe essere utilizzato solo come supporto complementare alle attività di apprendimento.

Attività 3 - Preparazione delle immagini per l'integrazione digitale

Durata: 15 - 20 min

Le immagini vengono preparate per l'uso nelle piattaforme digitali:



- esportazione nei formati più adatti (ad esempio PNG);
- denominazione chiara e coerente dei file;
- verifica della compatibilità con strumenti interattivi (Twine, Genially);
- verifica delle immagini all'interno dello spazio interattivo finale (ad es. Twine, Genially) per garantirne l'usabilità, la chiarezza e la leggibilità.

Attività 4 - Presentazione

Durata: 10 min

Ogni gruppo presenta brevemente un'immagine adattata e spiega:

- cosa rappresenta nella storia;
- in che modo supporta la comprensione o le scelte del lettore;
- in che modo l'immagine trasmette la sfida climatica o una decisione/conseguenza specifica;
- quali modifiche sono state apportate durante la fase di editing.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E NON FORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- laboratori creativi incentrati sulla narrazione visiva.
- sessioni guidate di editing digitale;
- dimostrazioni condotte dall'insegnante seguite da esercitazioni individuali;
- integrazione in moduli di informatica o alfabetizzazione digitale.

Contesti non formali e informali (contesti giovanili)

- laboratori creativi incentrati sulla narrazione visiva.
- laboratori di editing collaborativo;
- sostegno tra pari e sperimentazione;
- riflessione di gruppo su come gli elementi visivi influenzano la comprensione, il coinvolgimento e l'interpretazione della storia.



6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

Per quanto le immagini forniscano di per sé un supporto aggiuntivo alla comprensione, al fine di garantire inclusione e accessibilità, si raccomanda di:

- utilizzare immagini semplici e ad alto contrasto;
- ridurre elementi visivi superflui;
- mantenere uno stile grafico coerente lungo tutta la storia;
- consentire l'uso delle immagini in alternativa al testo;
- proporre scelte guidate (palette colori, modelli predefiniti);
- prevedere tempi più lunghi per le attività di adattamento.

7. TUTORIAL CORRELATI

- [Tutorial 5 - Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per lo storytelling](#) per indicazioni tecniche più dettagliate su strumenti quali GIMP, Canva e l'integrazione multimediale.

(Nota: questa sequenza si concentra sull'utilizzo di questi strumenti a supporto della narrazione e degli obiettivi didattici)



ALLEGATO 1

GUIDA TECNICA FACOLTATIVA MODIFICA DI BASE DELLE IMMAGINI CON GIMP

Il presente allegato fornisce un supporto tecnico facoltativo per le operazioni di base di elaborazione delle immagini con GIMP. È stato progettato per supportare la [Sequenza 11](#) e dovrebbe essere utilizzato solo quando sono necessarie ulteriori indicazioni tecniche. Non è obbligatorio per il completamento della sequenza e non mira a insegnare l'uso completo del software, ma solo le operazioni di base necessarie per preparare gli elementi visivi per la narrazione.

COME CREARE I PERSONAGGI E LE IMMAGINI CON GIMP

Per fornire un esempio concreto di come utilizzare gli strumenti suggeriti, ecco alcune informazioni pratiche su GIMP.

Ci sono innumerevoli programmi (Canva, AI) con cui si possono creare facilmente e gratuitamente molte immagini (paesaggi, animali, auto e alberi, ecc.), tuttavia per illustrare un racconto sono necessari alcuni accorgimenti e attenzioni

Nel contesto del libro game, l'obiettivo non è la perfezione artistica, bensì la chiarezza, la coerenza e l'utilità per il lettore.

Ad esempio è necessario mantenere coerenza nello sviluppo e creazione dello stesso personaggio in varie situazioni, nelle espressioni e movimenti differenti, per tutta la durata del racconto: è fondamentale che risulti sempre somigliante.



Figura 1: un esempio realizzato con lo strumento "Tracciati" di GIMP. Una ragazza dai capelli corti, con una maglietta blu e pantaloni neri, raffigurata mentre compie diverse azioni: la prima figura sta correndo, la seconda sta leggendo un libro e la terza sta piangendo (con il viso di profilo).



I passaggi seguenti illustrano alcuni semplici metodi per modificare o creare elementi visivi da utilizzare nella storia.

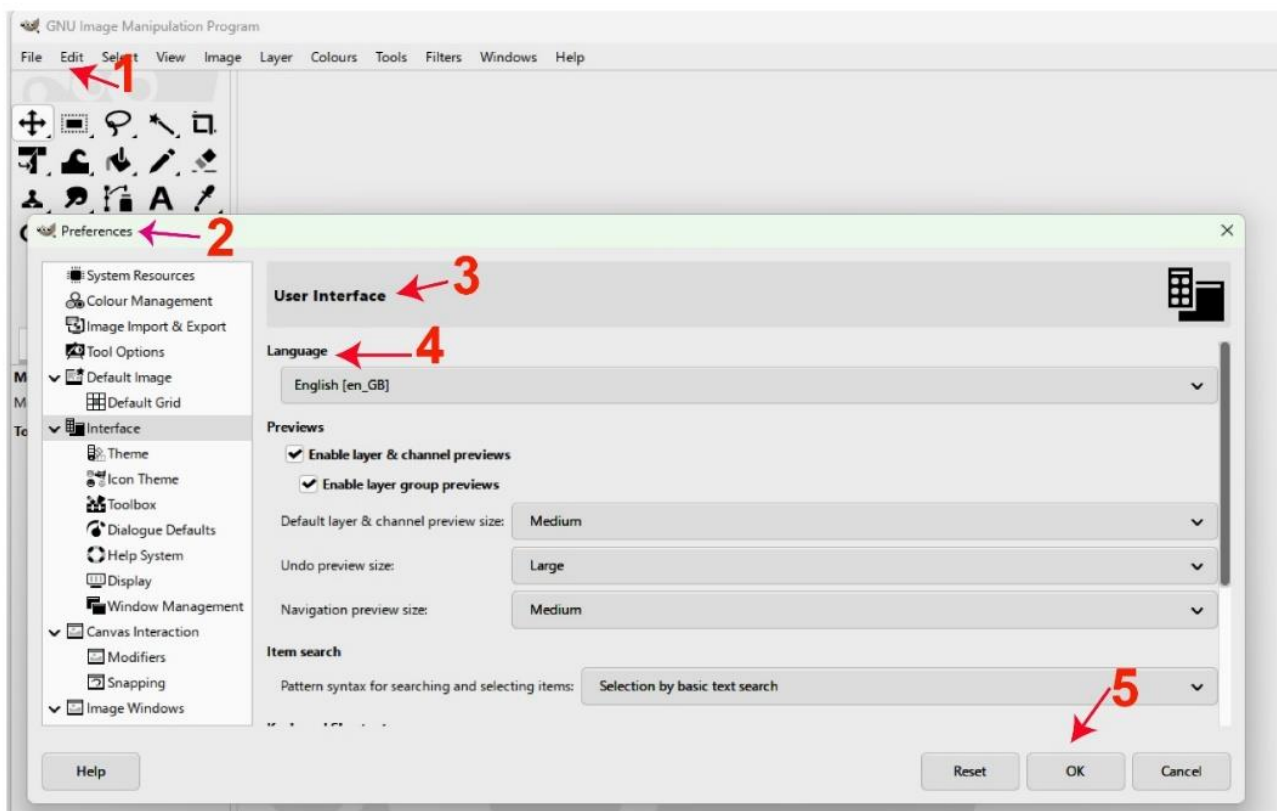
STEP 1: PRIMA DI INIZIARE

Cambiare la lingua

Prima cosa da fare è modificare la lingua dell'interfaccia.

Vai su Modifica > Preferenze > Interfaccia > LINGUA desiderata dal menu a tendina > clicca su quella desiderata e clicca Ok.

È necessario riavviare GIMP per impostare la nuova lingua.



Creazione e salvataggio di una nuova immagine

Per creare una nuova immagine: Vai su File > Nuovo > seleziona Dimensione, Colore: RGB > clicca OK

Se desideri importare immagini dalla cartella, trascina semplicemente l'immagine dall'interfaccia alla tavola di lavoro.



Per salvare:

File > Salva (formato .XCF per preservare i livelli)

File > Esporta come (formati PNG/JPG per uso finale)

Per annullare l'ultima azione

Ctrl+Z (su Windows) or Cmd+Z (su macOS)

Ctrl+Y (Windows) or Cmd+Y (macOS)

STEP 2: MODIFICHE DI BASE PER LA SEQUENZA 11

Le seguenti azioni sono le più rilevanti per adattare le immagini all'uso narrativo.

Ritagliare un'immagine

Utilizzato per focalizzare l'attenzione sugli elementi più importanti della scena.

Regolare luminosità e contrasto

Migliora la leggibilità e la visibilità, soprattutto ai fini dell'accessibilità.

Rimuovere lo sfondo

Vai su Livello > Trasparenza > aggiungi Canale Alfa

Seleziona lo strumento Fuzzy → clicca sullo sfondo → Modifica > Cancella

Esportare con trasparenza

Esporta l'immagine come PNG per preservare la trasparenza.

OPZIONALE: UTILIZZO DELLO STRUMENTO TRACCIATI PER LA CREAZIONE SEMPLICE DI PERSONAGGI

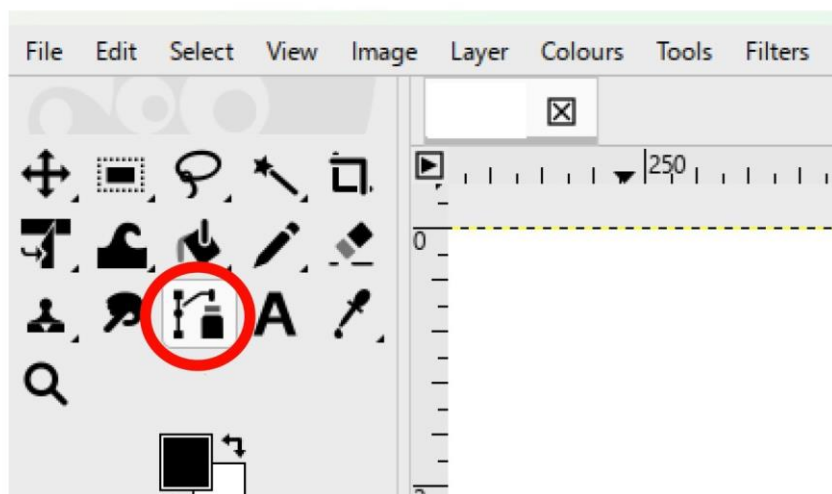
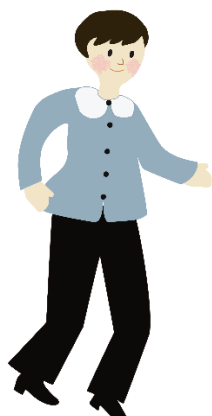
Questo passaggio è facoltativo ed è destinato esclusivamente agli utenti che desiderano creare semplici personaggi originali. Non è necessario per completare la sequenza.

Utilizzando lo strumento "Tracciati" in GIMP è possibile creare disegni simili a quelli vettoriali.

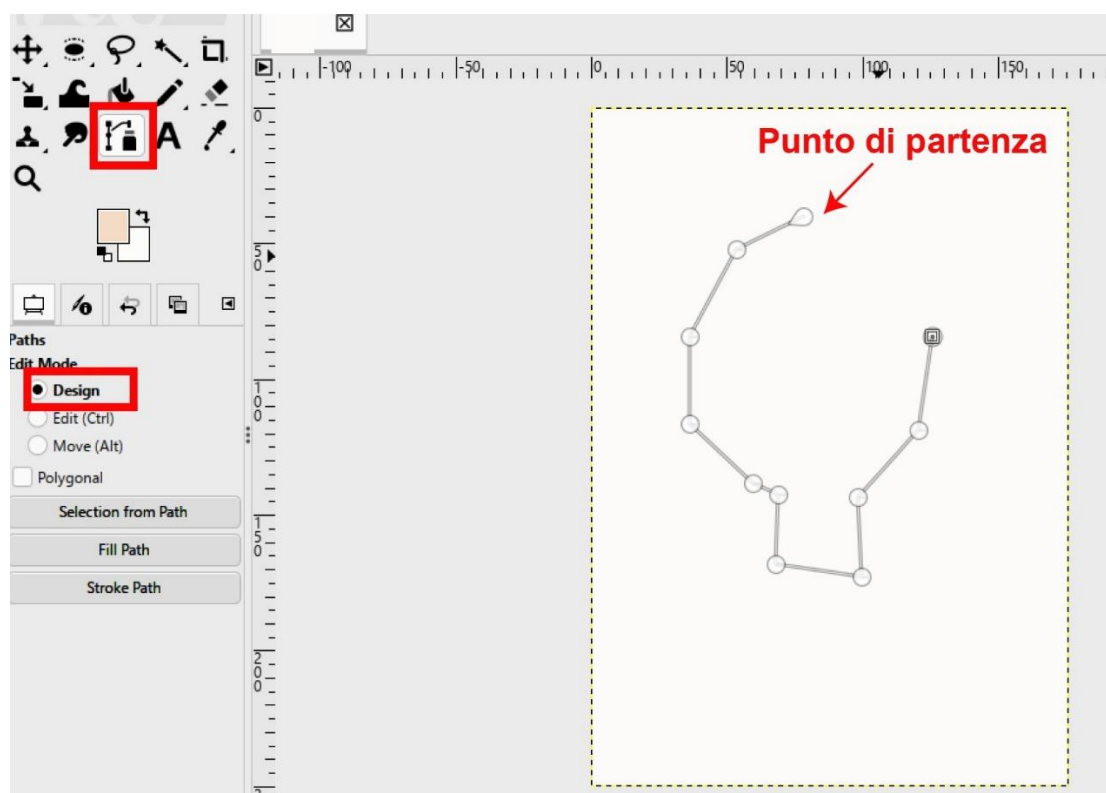
Una volta creato il tracciato, è possibile convertirlo in una selezione e riempirlo di colore.



1. Per iniziare, selezionare lo strumento Tracciati

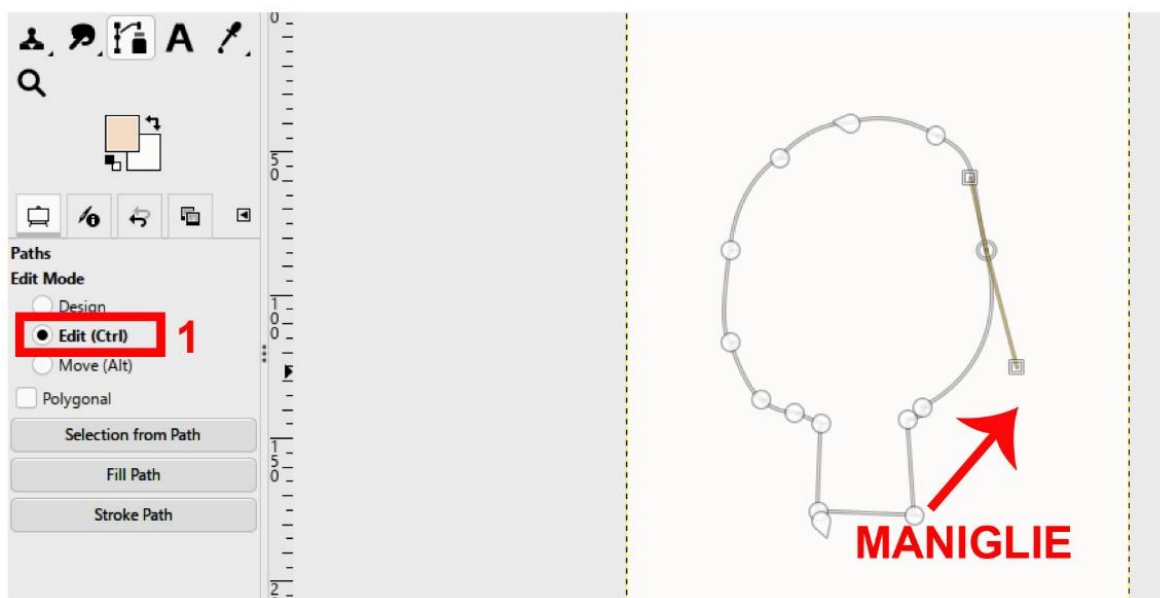


2. Utilizzare la modalità Progetta (Design) per creare segmenti e punti di ancoraggio facendo clic direttamente sull'area di lavoro e disegnando il contorno della faccia.



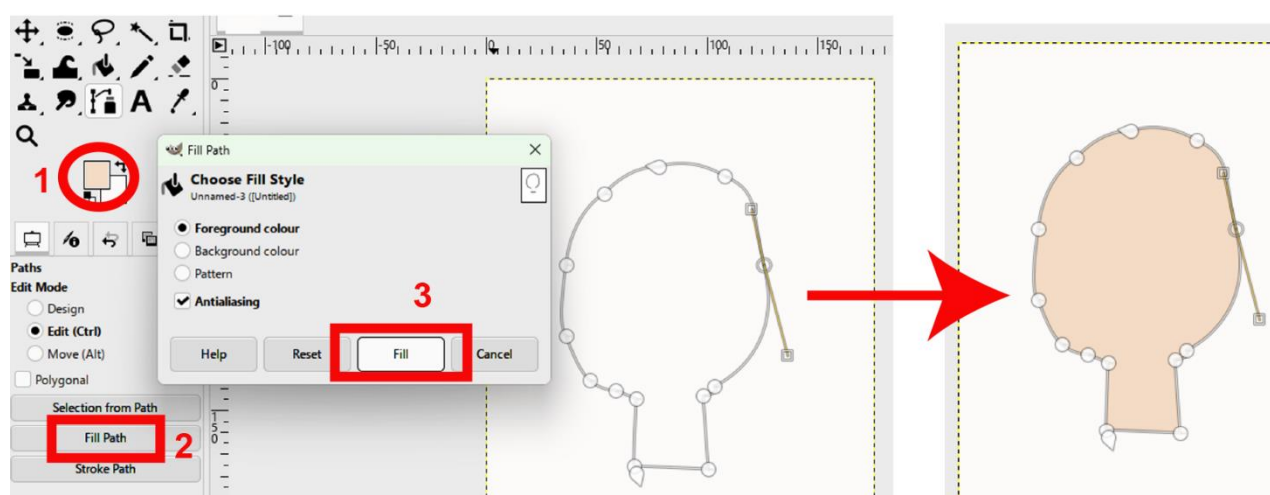


3. Passa alla modalità Modifica (Edit) per modificare i tracciati esistenti, spostando e trascinando le maniglie (handles) fino a ottenere la curvatura e la forma desiderate.



4. Per riempire il tracciato con un colore

Seleziona un colore> fai clic su Riempi tracciato (Fill Path) >premi Riempi (Fill).

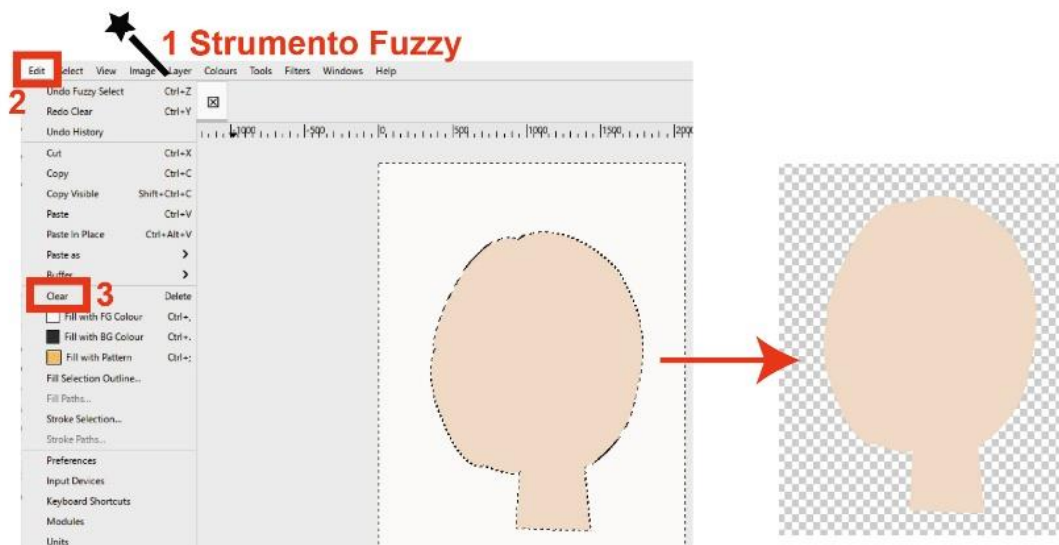


5. Per dare ad un'immagine uno sfondo trasparente

- vai su Livello >Trasparenza > aggiungi canale Alpha
- seleziona lo strumento Fuzzy > fai clic sullo sfondo per selezionarlo > premi Modifica > Cancella per eliminarlo



- esporta l'immagine in formato PNG per mantenere la trasparenza

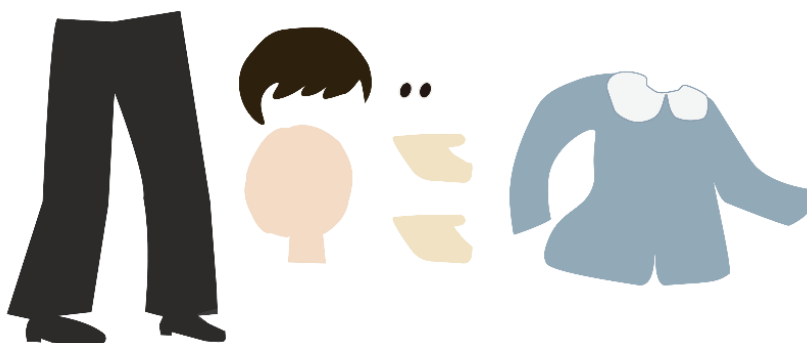


6. Come creare un cerchio semplice (ad esempio per disegnare la testa o gli occhi)

- Per creare la testa, selezionare lo strumento Selezione Ellittica (tasto E). Inizia a fare clic e trascinare, quindi tenete premuto Maiusc per vincolare la forma a un cerchio perfetto. Successivamente riempiate la selezione con il colore della pelle.
- Per creare gli occhi, si può realizzare un piccolo cerchio vuoto utilizzando il comando Seleziona > Bordo: dopo aver creato il cerchio, definite la larghezza del bordo (sarà più o meno grande in base alla dimensione complessiva del volto, sarà maggiore se il volto è un primo piano e viceversa) quindi riempiate la selezione con il colore desiderato.

STEP 3: ASSEMBLAGGIO DI TUTTE LE PARTI CREATE

Utilizzando tutte le indicazioni fornite nello, si creano le diverse parti che compongono il corpo del personaggio.

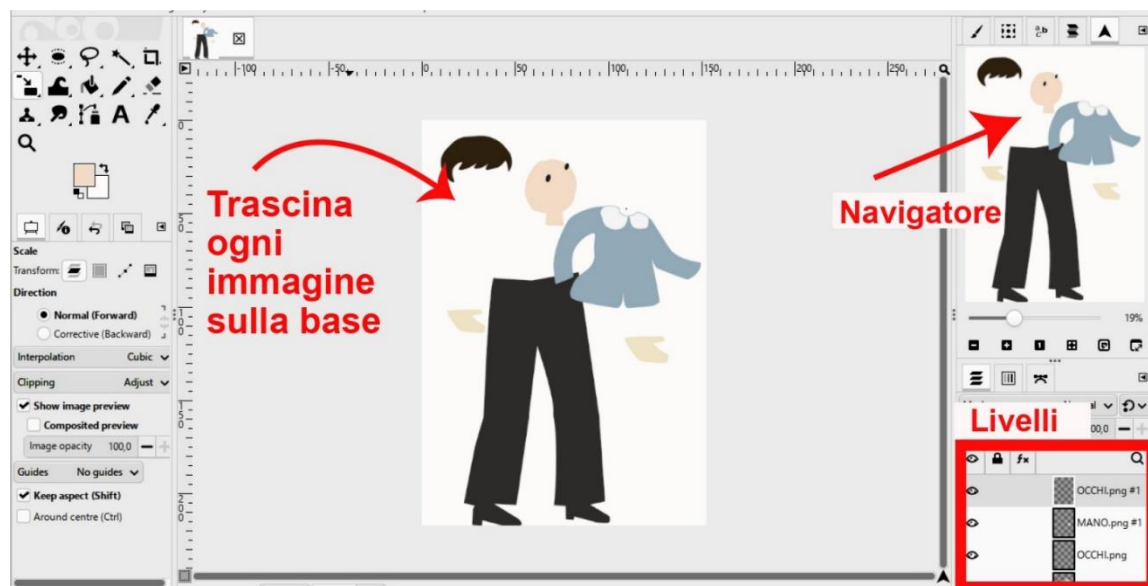




Assemblare tutte le parti

Creare una nuova area di lavoro che servirà come base per comporre la figura.

Successivamente importare tutte le parti precedentemente create per assemblare il corpo del personaggio. Dalla cartella, trascinare semplicemente ogni immagine sulla tela.



Riorganizzare i livelli per creare un personaggio

Ogni elemento disegnato (faccia, busto, mani ecc.) si trova su un differente livello. Per poter sovrapporre nel modo giusto i vari elementi ad esempio i capelli sopra la faccia, si trascinano i livelli nel pannello Livelli fino a ottenere l'ordine corretto.

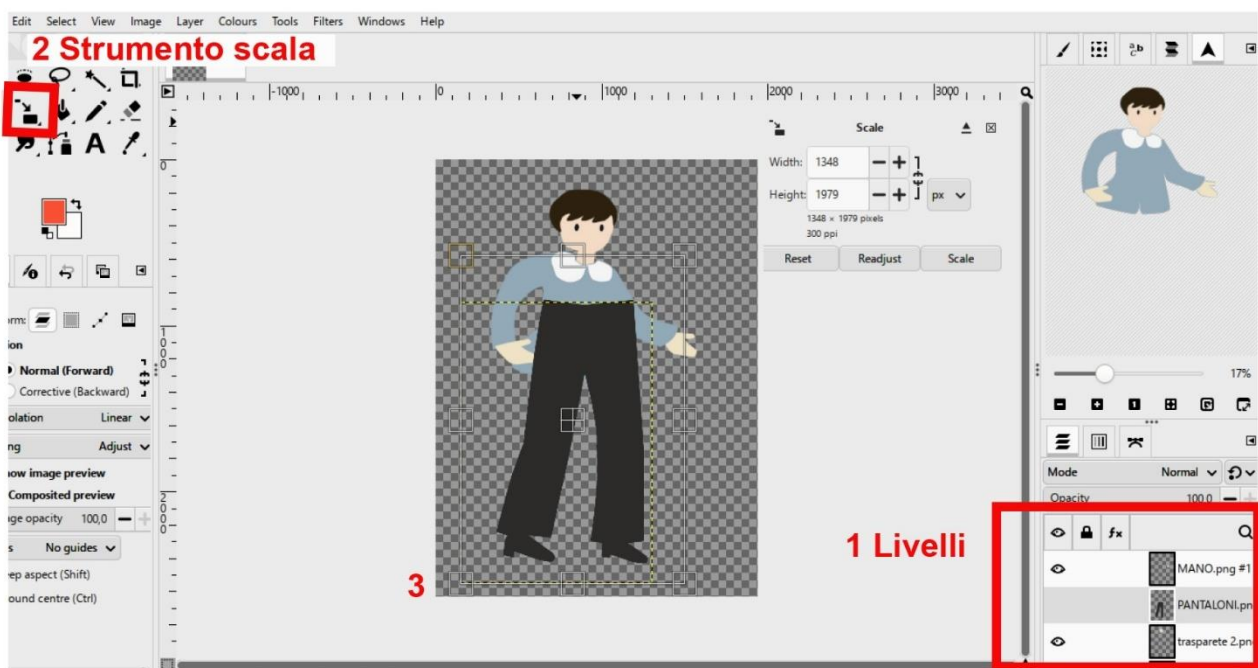




Regolare le dimensioni di ogni livello

Per ridimensionare un livello:

- Seleziona il livello desiderato e vai su Livello > Scala livello, inserisci larghezza e altezza > clicca Scala.
- Per un controllo Immaginario, utilizza lo Strumento Scala (Maiusc + S) per ridimensionare manualmente.



Per ruotare un livello

- Per modificare l'orientamento di un personaggio o di un oggetto, seleziona il livello desiderato > scegli lo Strumento Ruota (Maiusc + R) > quindi trascina l'immagine o imposta l'angolo per ruotarla nella direzione desiderata.
- Per verificare il risultato, puoi utilizzare il pannello Navigazione



STEP 4: AGGIUNGERE I DETTAGLI CON LO STRUMENTO MATITA

Con lo strumento Matita, si aggiungono i dettagli, disegnandoli direttamente:

- Seleziona il livello su cui vuoi aggiungere i dettagli (ad esempio il viso).
- Scegli lo Strumento Matita, seleziona un colore e un pennello appropriato.
- Scegli la dimensione del pennello in base al dettaglio che vuoi disegnare (es. bocca, occhi, ecc.) e procedi a disegnare.



Mantenete i dettagli semplici e chiari per favorire la leggibilità e l'accessibilità!



RISULTATO FINALE PREVISTO

Al termine di questo processo, le immagini dovrebbero essere:

- nitide e leggibili
- coerenti in tutte le scene
- semplificate dove necessario
- esportate in un formato compatibile con il web (PNG)

NOTA IMPORTANTE:

Il presente allegato ha il solo scopo di fornire un supporto tecnico. Gli educatori dovrebbero privilegiare la narrazione, l'accessibilità e la chiarezza rispetto alla complessità tecnica. L'uso di GIMP è facoltativo ed è possibile ricorrere a strumenti alternativi (ad esempio Canva, Pixlr) a seconda del contesto.