



IŠTEKLIŲ RINKINYS

11 SEKA: Vaizdų redagavimas ir pritaikymas pasakojimui (pvz., GIMP)

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 60 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savaiminio mokymosi aplinka

Priemonės: stalai, kėdės, lenta/virtualioji lenta, kompiuteriai ir kt., „GIMP“ programa

Veiklos gali būti atliekamos individualiai, grupėse arba moderuojamose aplinkose, priklausomai nuo mokymosi konteksto ir dalyvių poreikių.

1. TIKSLAI

Be tekstų, kurie žadina smalsumą ir susidomėjimą, nuotykių knygoms reikalingos iliustracijos, kurios ne tik sustiprina ir papildo istoriją, bet ir suteikia pagalbą bei atskaitos tašką skaitytojams, turintiems mokymosi sunkumų. Vaizdai turi galią iliustruoti ir kurti loginius ryšius.

Todėl vaizdų įtraukimas į tekstą yra būtinas. Ne visi jaučiasi užtikrinti dėl savo meninių gabumų, tačiau šiandien yra daug programų ir AI įrankių, kurie gali mums padėti.

Pagrindinis šio etapo tikslas – padėti dalyviams techniškai pritaikyti ankstesniuose etapuose (ypač [10-ajame](#)) sukurtus vaizdinius elementus naudojant paprastus skaitmeninius įrankius (pvz., GIMP), kad jie taptų funkcionalūs, prieinami ir paruošti integruoti į interaktyvią nuotykių knygą.

Šioje sekoje vaizdai traktuojami ne kaip dekoratyviniai elementai, o kaip įrankiai, padedantys suprasti, priimti sprendimus ir įsitraukti į istoriją, atsižvelgiant į projekto edukacinius tikslus.

Baigę sekos studijavimą dalyviai gebės:

- kurti ir pritaikyti vaizdus, užtikrinant vizualinį nuoseklumą visoje istorijoje;
- kurti vaizdus, kurie būtų suprantami ir prieinami net dalyviams, turintiems specifinių mokymosi sunkumų (SLD);
- naudoti vizualinius elementus, padedančius suprasti pasakojimą ir išryškinti svarbiausius istorijos momentus, pasirinkimus ir pasekmes;



- suprasti vaizdų vertę ir pasakojimo vaidmenį, neapsiribojant jų estetinėmis savybėmis;
- kurti vaizdus su skaidriu fonu, naudingus knygos maketavimui (pastaba: tai techninis aspektas, susijęs su konkrečiomis programomis, pvz., GIMP).

2. SEKOS APRAŠYMAS

Iliustracijos papildo tekstą, suteikdamos vizualinę pagalbą, kuri pabrėžia ir paaiškina ką tik perskaitytą tekstą. Iliustracijos praturtina tekstą, leidžia skaitytojui atpažinti personažus, suprasti situacijas, sekti pasakojimo eigą ir orientuotis savo pasirinkimuose, todėl atlieka lemiamą vaidmenį.

Interaktyvioje nuotykių knygoje vaizdai taip pat padeda vartotojui naršyti ir priimti sprendimus, padeda skaitytojams suprasti situacijas, numatyti pasekmes ir giliau įsitraukti į pasakojimą.

Ši seka skirta jau sukurtų vaizdinių elementų redagavimui ir pritaikymui ([10 seka](#)), kad juos būtų galima naudoti skaitmeninėje ir interaktyvioje pasakojimo aplinkoje (pvz., „Twine“, „Genially“).

Šiame etape tikslas nėra sukurti sudėtingas iliustracijas, bet gauti vaizdus, kurie būtų:

- atpažįstami ir nuoseklūs (tas pats personažas turi būti panašus skirtingose scenose);
- padeda suprasti istoriją;
- tinkami skirtingiems formatams ir švietimo poreikiams;
- aiškūs ir lengvai atpažįstami, mažinantys kognityvinę naštą, ypač mokiniams su SLD;
- derantys su klimato naratyvu, padedantys vizualizuoti aplinkos iššūkius, veiksmus ir pasekmes.

Skaitmeniniai įrankiai, tokie kaip „GIMP“, „Canva“ ar „Pixlr“, naudojami kaip praktinės priemonės vaizdams pritaikyti, nenukreipiant dėmesio nuo pasakojimo ir mokymosi tikslų (išsamias technines gaires rasite [5-ajame vadove](#)).

2.1. Laukiamas rezultatas

Pasibaigus sekai, kiekviena grupė ar dalyvis turėtų parengti:



- pagrindinį vizualinį elementą (pvz., personažą ar pagrindinį pasakojimo elementą);
- dvi ar tris nuoseklias to paties personažo variacijas (pvz., atliekančią skirtingus veiksmus arba rodantį skirtingas išraiškas ir situacijas);
- sukurtus vaizdus paruošti naudoti skaitmeniniu formatu (pvz., PNG formatu su skaidriu fonu);
- vizualinių elementų rinkinį, kuris aiškiai padeda suprasti pasakojimą ir padeda vartotojams interpretuoti pagrindinius istorijos momentus, pasirinkimus ir pasekmes.

Sukūrę vieną personažą, tęskite kitų personažų ir scenų, reikalingų visai istorijai iliustruoti, kūrimą. Sukurtos priemonės bus naudojamos skaitmeninei nuotykių knygai sukurti.

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

Veikla 1 – Scenos, kurią norite iliustruoti, pasirinkimas ir patikrinimas

Trukmė: 10 min

Mokiniai nustato įvairias scenas, kurias reikia iliustruoti tekste, ir pasirenka vieną iš jų, personažą, daiktą ar aplinką. Iš pradžių jie gali pradėti nuo ko nors labai paprasto.

Mokytojo padedami, jie apmąsto:

- aiškumą ir vizualų suprantamumą;
- vaizdo atitikimą istorijai;
- poreikį atlikti koregavimus (apkarpyimą, supaprastinimą, fono skaidrumą);
- vėlesniame etape taip pat bus svarbu atsižvelgti į atitikimą klimato temai.
- kaip vaizdas padeda skaitytojui suprasti situaciją, problemą ar sprendimo momentą.

Šį etapą gali palengvinti trumpas kontrolinis sąrašas.

2 uždutis – Vaizdų pritaikymas pasakojimo tikslais

Trukmė: 30 min

Dalyviai dirba su pasirinktu vaizdu, kad jis labiau tiktų nuotykių knygai.

Veiklos gali apimti:

- koncepcijos kūrimą ir proporcijų nustatymą;
- detalių supaprastinimą, siekiant pagerinti atpažįstamumą;
- skaidraus fono kūrimą;



- keleto nuoseklių to paties vaizdo versijų sukūrimą
- svarbiausių elementų, padedančių suprasti (pvz., aplinkos rizikos, veiksmai ar pasekmės), išryškinimą.

Dalyviai raginami apmąstyti, kaip vizualiniai elementai padeda skaitytojui suprasti ir priimti sprendimus skaitant istoriją.

Pagrindinis tikslas – gauti naudingus ir nuoseklius vaizdus, o ne siekti techninio tobulumo.

Papildomos techninės gairės dėl pagrindinio vaizdų redagavimo (pvz., GIMP) pateiktos [1 priede](#). Šiame priede pateikiama išsami pagalba mokytojams ir mokiniams, kuriems reikalinga papildoma techninė pagalba. Nėra privaloma atlikti visą seką, ji turėtų būti naudojama tik kaip papildoma pagalba mokymosi veiklai.

3 užduotis – Vaizdų paruošimas skaitmeninei integracijai

Trukmė: 15–20 min

Paruoškite vaizdus naudoti skaitmeninėse platformose:

- eksportuokite juos tinkamiausiais formatais (pvz., PNG);
- aiškiai ir nuosekliai pavadinkite failus;
- patikrinkite suderinamumą su interaktyviomis priemonėmis (Twine, Genially);
- išbandykite vaizdus galutinėje interaktyvioje aplinkoje (pvz., „Twine“, „Genially“), kad užtikrintumėte jų praktiškumą, aiškumą ir skaitomumą.

4 užduotis – Pristatymas

Trukmė: 10 min

Kiekviena grupė trumpai pristato pritaikytą vaizdą ir paaiškina:

- ką vaizdas vaizduoja;
- kaip jis padeda skaitytojui suprasti ar pasirinkti;
- kaip vaizdas perteikia klimato problemą arba konkretų sprendimą / pasekmes;
- kokie pakeitimai buvo padaryti redaguojant.

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstai (pvz., mokykla)

- kūrybiniai seminarai, skirti vizualiam pasakojimui;
- vadovaujamos skaitmeninio redagavimo sesijos;



- mokytojų vedami pavyzdžiai, po kurių vyksta individualios pratybos;
- integravimas į IKT arba skaitmeninio raštingumo modulius.

Neformaliojo ir savaiminio mokymosi kontekstas (jaunimo organizacijos, bendruomenės aplinka)

- kūrybiniai seminarai, skirti vizualiam pasakojimui;
- bendradarbiavimas kūrybinėse - redagavimo dirbtuvėse;
- tarpusavio parama ir eksperimentavimas;
- grupinė refleksija apie tai, kaip vaizdai įtakoja istorijos supratimą, įsitraukimą ir interpretaciją.

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMO SUTRIKIMAIS

Nors vaizdai suteikia papildomą pagalbą supratimui, siekiant užtikrinti įtrauktį ir prieinamumą, rekomenduojama:

- naudoti paprastus, kontrastingus vaizdus;
- sumažinti nereikalingus vaizdinius elementus;
- visame pasakojime išlaikyti nuoseklų grafinį stilių;
- leisti naudoti vaizdus kaip alternatyvą tekstui;
- siūlyti pasirinkimus su gairėmis (spalvų paletės, iš anksto nustatyti šablonai);
- skirti daugiau laiko prisitaikymo veiklai;
- naudoti vaizdus, kad sumažintumėte kognityvinę naštą, padarydami pagrindinę informaciją iš karto matomą ir lengviau apdorojamą;
- teikti pirmenybę aiškumui, o ne vizualiniam sudėtingumui.

7. SUSIJUSI MOKYMO MEDŽIAGA

- [5 pamoka – Skaitmeninių ir multimedijos priemonių naudojimas pasakojimams kurti](#) – išsamesnės techninės rekomendacijos apie tokias priemones kaip „GIMP“, „Canva“ ir multimedijos integravimą.
(Pastaba: ši seka skirta šių priemonių pritaikymui pasakojimui ir mokymosi tikslams pasiekti)



1 PRIEDAS

NEPRIVALOMAS TECHNINIS VADOVAS – PAGRINDINIS VAIZDŲ REDAGAVIMAS NAUDOJANT „GIMP“

Šiame priede pateikiama neprivaloma techninė pagalba, skirta pagrindiniam vaizdų redagavimui naudojant „GIMP“. Ji skirta **11 sekai** ir turėtų būti naudojama tik tada, kai reikalingos papildomos techninės gairės.

Jis nėra būtinas sekai užbaigti ir nėra skirtas išmokyti visapusiškai naudotis programine įranga, o tik atlikti pagrindinius veiksmus, reikalingus vaizdiniais pasakojimo elementams paruošti.

KAIP KURTI IR REDAGUOTI PERSONAŽUS IR VAIZDUS NAUDOJANT „GIMP“

Norėdami pateikti konkretų pavyzdį, kaip naudoti siūlomus įrankius, čia pateikiame praktinės informacijos apie „GIMP“.

Yra daugybė programų (Canva, AI), kuriomis galima lengvai ir nemokamai sukurti daugybę vaizdų (peizažų, gyvūnų, automobilių, medžių ir pan.), tačiau istorijos iliustravimas reikalauja tam tikrų įgūdžių ir dėmesio detalėms.

„Nuotykių knygos“ kontekste tikslas nėra meninis tobulumas, o aiškumas, nuoseklumas ir naudingumas skaitytojui.

Pavyzdžiui, svarbu išlaikyti to paties personažo nuoseklumą skirtingose situacijose, išraiškose ir judesiuose visoje istorijoje – būtina, kad jie visada atrodytų panašiai.



1 paveikslas: pavyzdys, sukurtas naudojant „Gimp“ programos „Paths“ įrankį. Mergaitė su trumpais plaukais, dėvinti mėlyną marškinėlį ir juodas kelnės, atliekanti įvairius veiksmus: pirmoje iliustracijoje ji bėga, antroje – skaito knygą, o trečioje – verkia (veidas parodytas iš šono).



Toliau pateikiami paprasti būdai, kaip redaguoti ar kurti vizualinius elementus, kuriuos galima naudoti istorijoje.

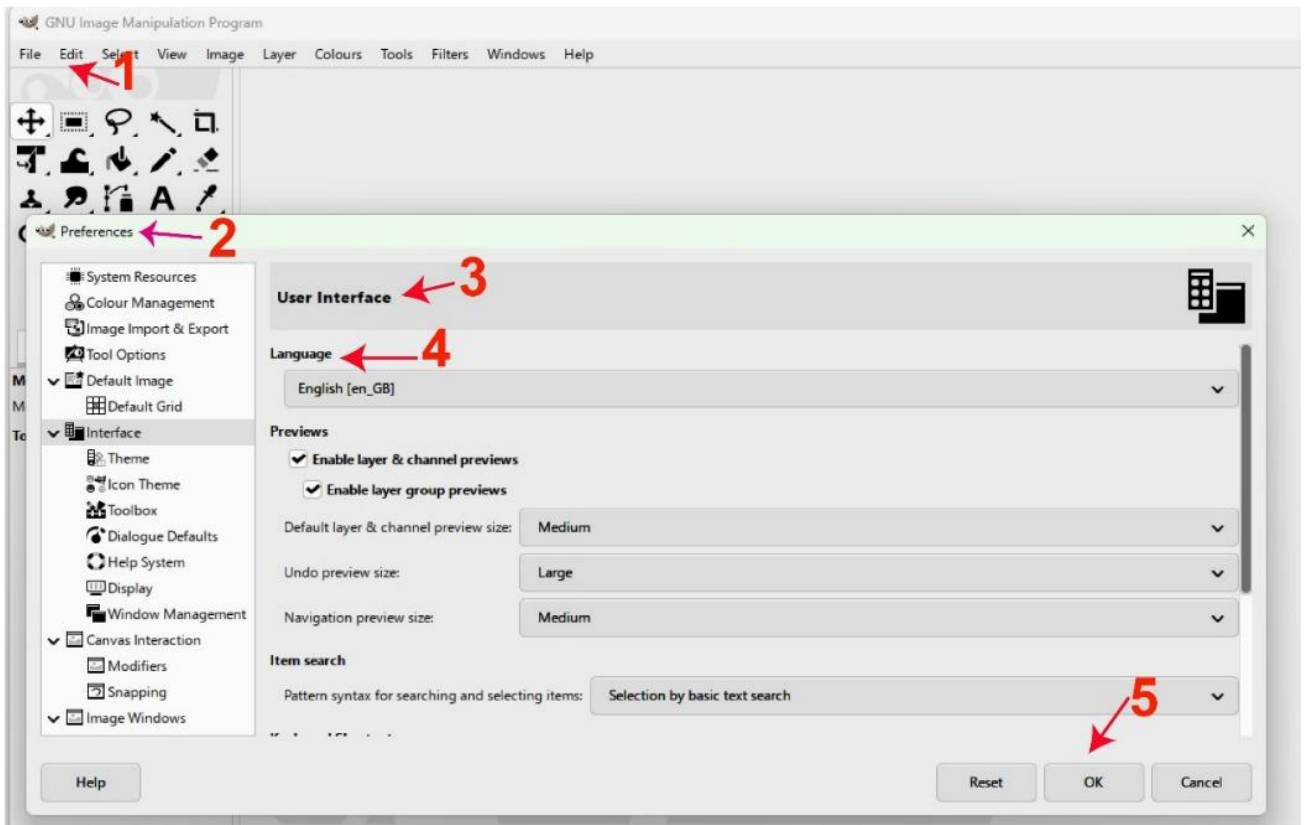
1 ŽINGSNIS: PRIEŠ PRADEDANT

Kalbos keitimas

Pirmas dalykas, kurį reikia padaryti, yra pakeisti sąsajos kalbą.

Eikite į „Edit“ > „Preferences“ > „Interface“ > išskleidžiamajame meniu pasirinkite norimą KALBĄ > spustelėkite norimą kalbą ir spustelėkite „OK“.

Norint nustatyti naują kalbą, būtina iš naujo paleisti GIMP.



Naujo vaizdo kūrimas ir išsaugojimas

Norėdami sukurti naują paveikslėlį: Eikite į „Failas“ > „Naujas“ > pasirinkite „Dydis“, „Spalva“: RGB > spustelėkite „OK“

Jei norite importuoti vaizdus iš aplanko, tiesiog perkeltkite vaizdą iš sąsajos į darbo lapą.



Norėdami išsaugoti:

„Failas“ > „Išsaugoti“ (.XCF formatas – išsaugo sluoksnius)

„Failas“ > „Eksportuoti kaip“ (PNG/JPG galutiniam naudojimui)

Norėdami atšaukti paskutinį veiksmą

Ctrl+Z (Windows) arba Cmd+Z (macOS)

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

2 ŽINGSNIS: PAGRINDINIAI REDAGAVIMO VEIKSMAI 11 SEKAI

Šie veiksmai yra svarbiausi pritaikant vaizdus pasakojimui.

Vaizdo apkarpymas

Naudojama norint atkreipti dėmesį į svarbiausius scenos elementus.

Ryškumo ir kontrasto reguliavimas

Pagerina skaitomumą ir matomumą, ypač prieinamumo tikslais.

Fono pašalinimas

Eikite į „Layer“ > „Transparency“ > pridėkite „Alpha Channel“

Pasirinkite „Fuzzy Tool“ → spustelėkite foną → „Edit“ > „Clear“

Eksportavimas su skaidrumu

Eksportuokite vaizdą kaip PNG, kad išsaugotumėte skaidrumą.

NEPRIVALOMA: KELIŲ ĮRANKIO NAUDOJIMAS PAPRASTŲ PERSONAŽŲ KŪRIMUI

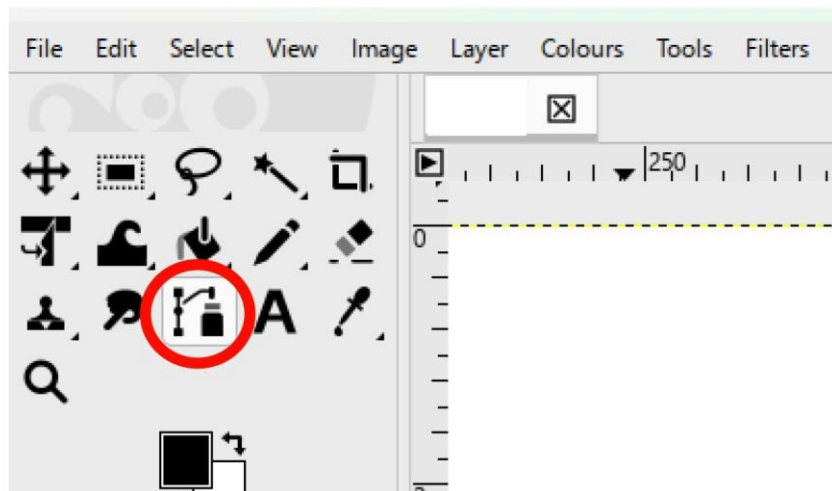
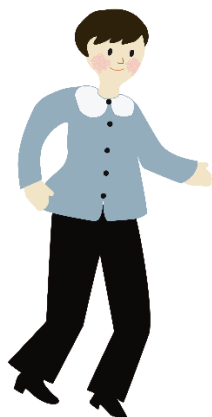
Šis žingsnis yra neprivalomas ir skirtas tik tiems vartotojams, kurie nori sukurti paprastus originalius personažus. Tai nėra būtina, norint užbaigti seką.

Naudodami „GIMP“ įrankį „Paths“, galite kurti vektoriaus tipo piešinius.

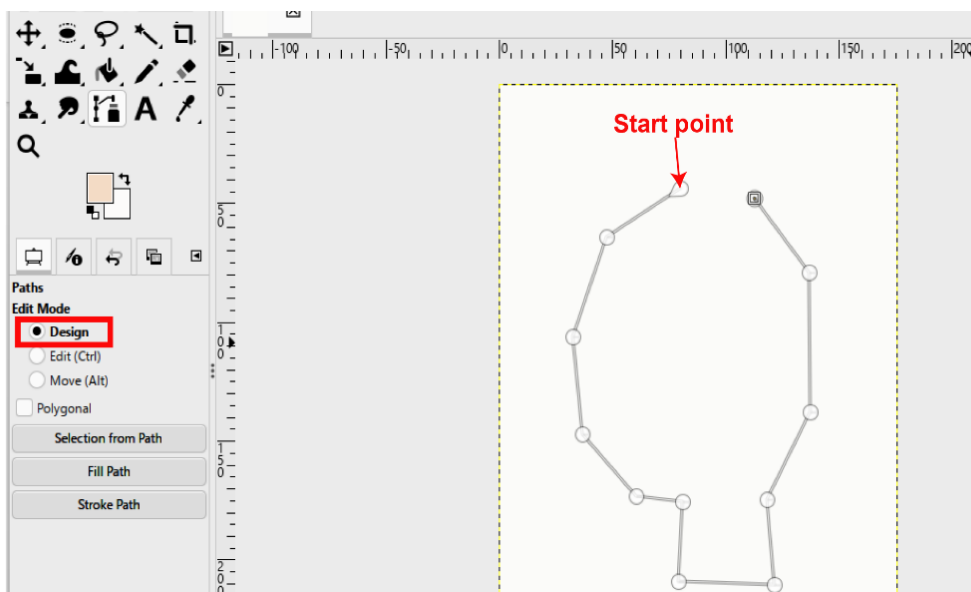
Sukūrę kelią, galite jį konvertuoti į atranką ir užpildyti spalva.



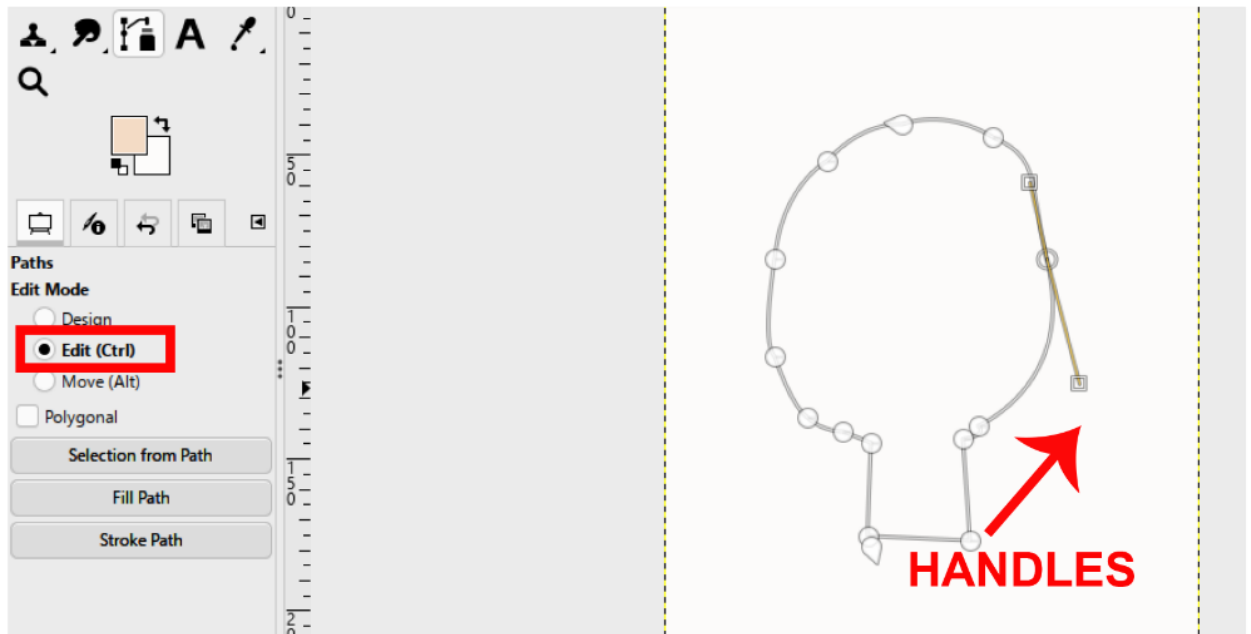
1. Norėdami pradėti, pasirinkite „Paths“ įrankį



2. Naudokite „Design“ režimą, kad sukurtumėte naujus tvirtinimo taškus ir segmentus, spustelėdami tiesiai ant drobės ir nubrėždami veido kontūrą

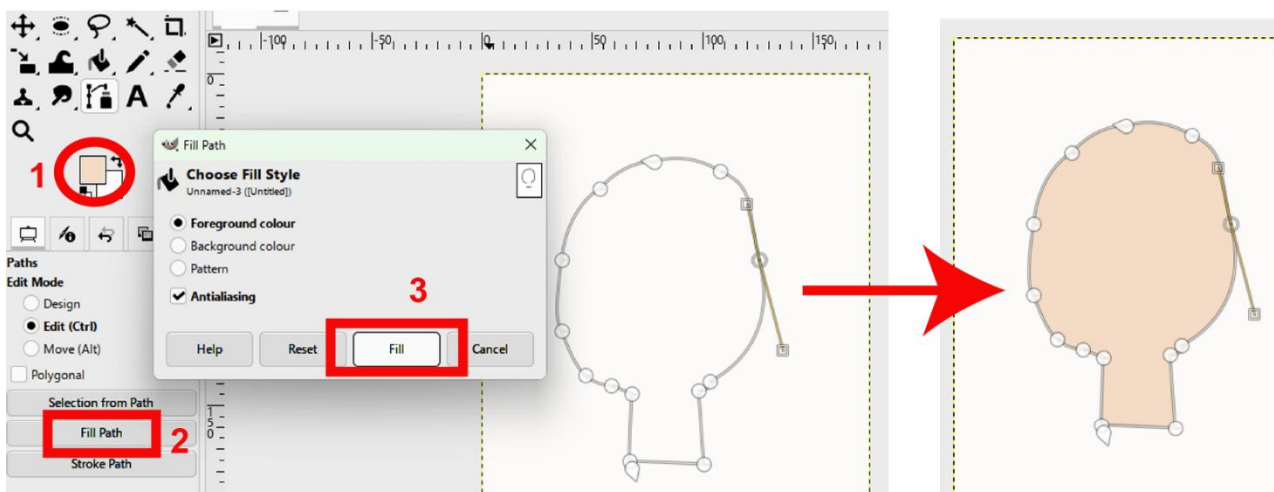


3. Perjunkite į redagavimo režimą, kad pakeistumėte esamus takelius, judindami ir vilkdami rankenėles, kol pasieksite norimą kreivumą ir formą.



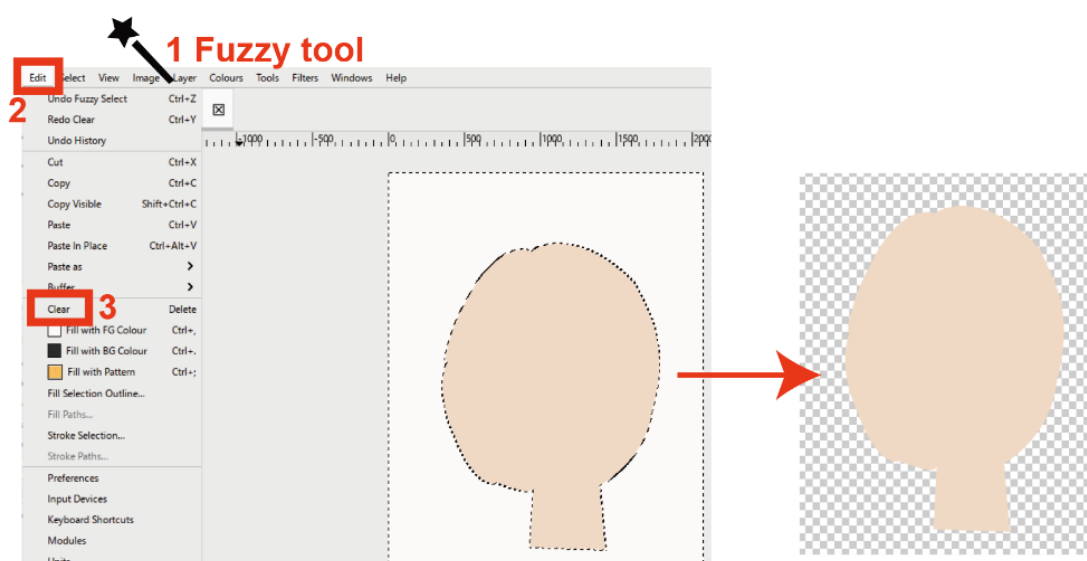
4. Norėdami užpildyti kontūrą spalva

Pasirinkite spalvą > spustelėkite „Užpildyti kontūrą“ > paspauskite „Užpildyti“



5. Norėdami suteikti vaizdui skaidrų foną

- Eikite į „Layer“ > „Transparency“ > pridėkite „Alpha Channel“,
- pasirinkite „Fuzzy Tool“ > spustelėkite foną, kad jį pažymėtumėte > „Edit“ > „Clear“, kad jį pašalintumėte,
- Išsaugokite paveikslėlį PNG formatu, kad išliktų skaidrumas.

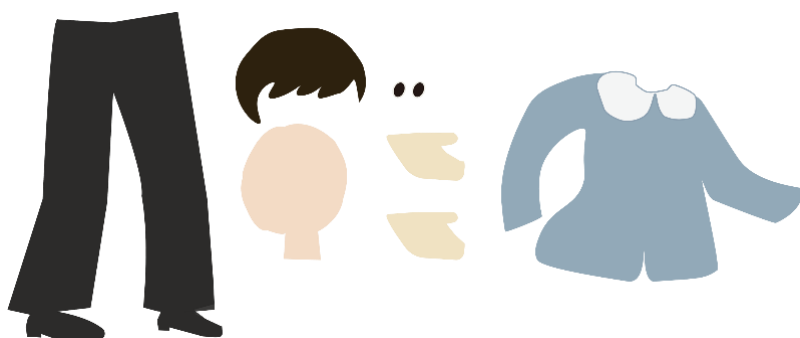


6. Kaip sukurti paprastą apskritimą (pvz., galvos ar akių piešimui)

- Norėdami sukurti galvą, pasirinkite elipsės atrankos įrankį (paspauskite E). Spustelėkite ir vilkite, kad pradėtumėte atranką, tada laikydami nuspaudę „Shift“ klavišą apribokite formą iki tobulos apskritimo formos. Po to užpildykite atranką norima odos spalva.
- Norėdami sukurti akis, galite nubrėžti mažą tuščią apskritimą naudodami komandą „Select > Border“ (Pasirinkimas > Apvadas). Sukūrę apskritiminį pasirinkimą, nustatykite apvado plotį (jis priklausys nuo bendro veido dydžio: didesnis – artimam planui, mažesnis – tolimam planui), tada užpildykite pasirinkimą norima spalva.

3 ŽINGSNIS: DABAR SURINKITE VISAS SUKURTAS DALIS

Naudodamiesi visomis pateiktomis instrukcijomis, sukurkite įvairias dalis, sudarančias personažo kūną.

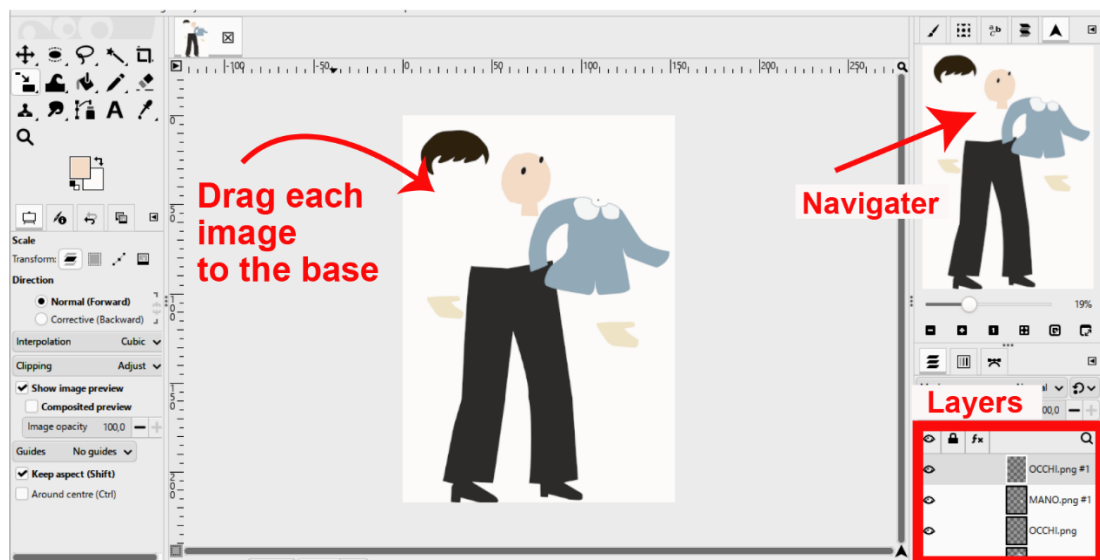




Visų dalių surinkimas

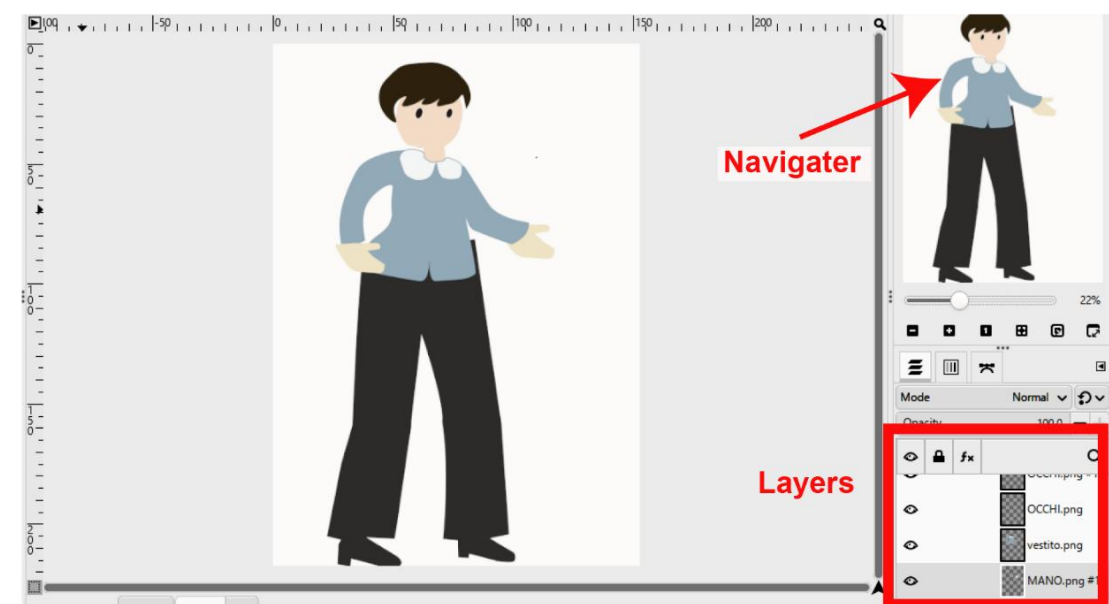
Sukurkite naują drobę, kuri bus pagrindas figūros kompozicijai. Tada importuokite visas anksčiau sukurtas dalis, kad surinktumėte personažo kūną.

Iš aplanko tiesiog perkeltite kiekvieną paveikslėlį ant drobės.



Perkelkite sluoksnius, kad sukurtumėte personažą

Kiekvienas nupieštas elementas (veidas, liemuo, rankos ir kt.) yra skirtingame sluoksnyje. Norint teisingai uždėti įvairius elementus, pvz., plaukus ant veido, sluoksnių skydelyje nustatykite tinkamą jų tvarką.

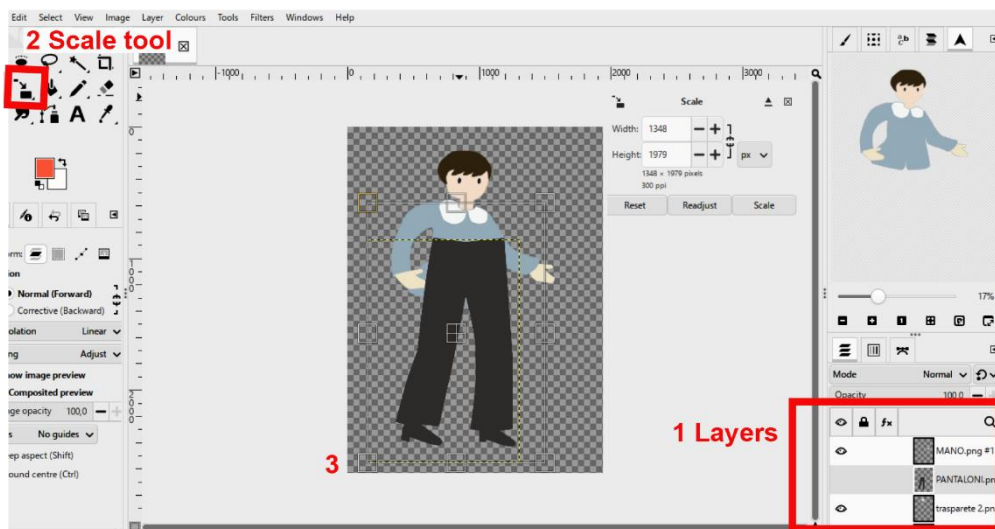




Pritaikyti kiekvieno sluoksnio dydį

Norėdami pakeisti sluoksnio dydį:

- Pasirinkite norimą sluoksnį > eikite į „Sluoksnis“ → „Mastelis“, įveskite naują plotį ir aukštį > „Mastelis“.
- Norėdami daugiau kontrolės, naudokite „Scale Tool“ (Shift + S), kad interaktyviai pakeistumėte sluoksnio dydį.



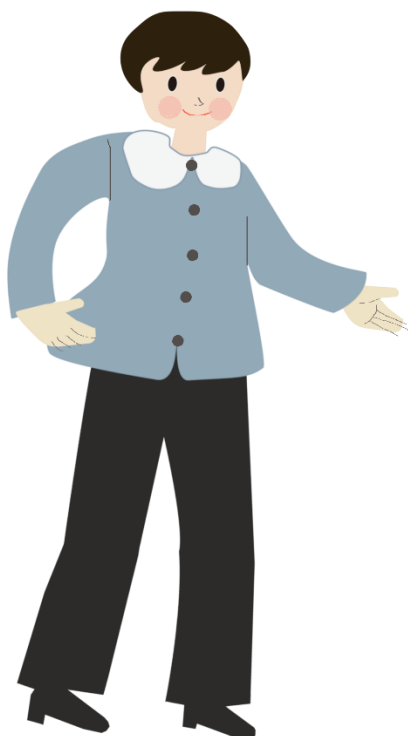
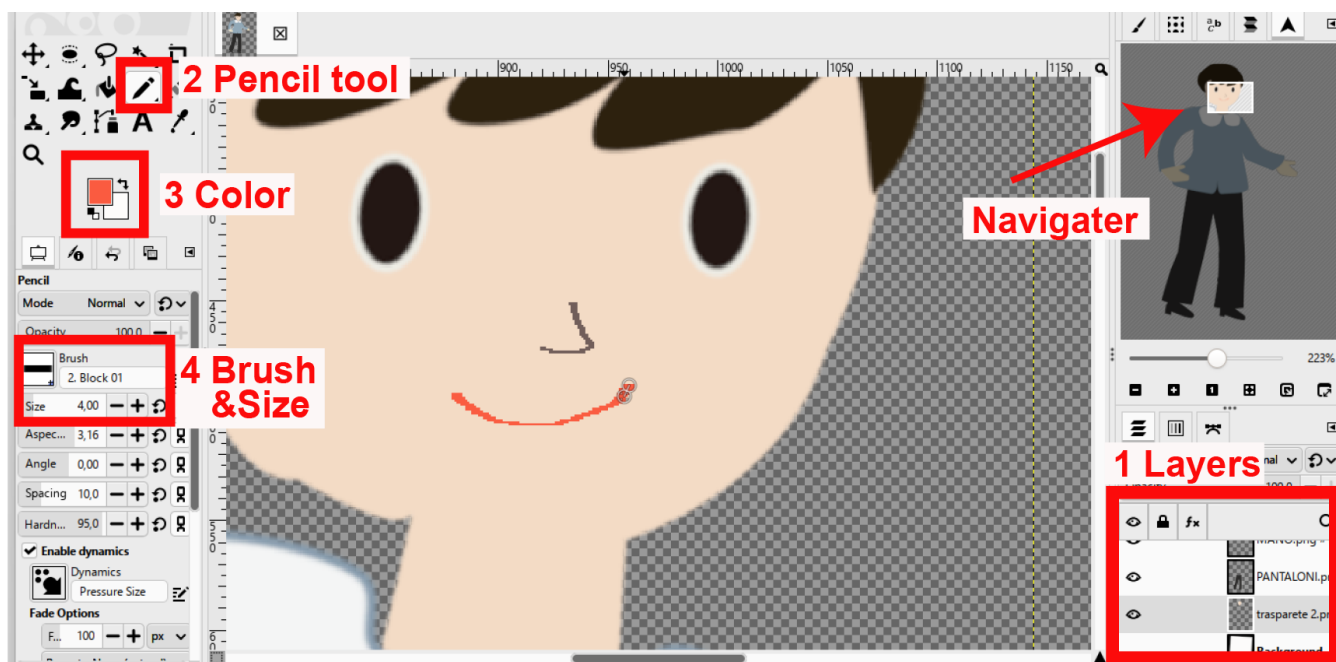
Norėdami pasukti sluoksnį

- Norėdami pakeisti simbolio ar objekto orientaciją, pasirinkite norimą sluoksnį > pasirinkite „Pasukti“ įrankį (Shift + R) > tada vilkite vaizdą arba reguliuokite kampą, kad jį pasuktumėte norima kryptimi.
- Norėdami patikrinti rezultatą, galite naudoti navigacijos skydelį.

4 ŽINGSNIS: PRIDĖKITE DETALIŲ NAUDODAMI „PENCIL“ ĮRANKĮ

Naudodami pieštuko įrankį, galite pridėti detales jas tiesiogiai nupiešdami:

- Pasirinkite sluoksnį, kuriame norite pridėti detales (pvz., veidą).
- Pasirinkite pieštuko įrankį, pasirinkite spalvą ir tinkamą teptuką.
- Pritaikyti teptuko dydį pagal detalę, kurią norite nupiešti (pvz., burną, akis ir pan.).



Detales pieškite paprastai ir aiškiai, kad vaizdas būtų lengvai suprantamas ir prieinamas!



LAUKIAMAS GALUTINIS REZULTATAS

Proceso pabaigoje vaizdai turėtų būti:

- aiškūs ir lengvai suprantami
- vienodi visose scenose
- supaprastinti, jei reikia
- eksportuoti tinklalapiui pritaikytu formatu (PNG)

SVARBI PASTABA:

Šis priedas skirtas tik techniniam palengvinimui. Mokytojai turėtų teikti pirmenybę pasakojimui, prieinamumui ir aiškumui, o ne techniniam sudėtingumui. GIMP naudojimas yra neprivalomas, ir priklausomai nuo konteksto galima naudoti alternatyvias priemones (pvz., Canva, Pixlr).