



## ORODJARNA VIROV

### SEKVENCA 10: Oblikovanje vizualnih elementov in ilustracij za zgodbo

**Ciljna skupina:** Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

**Predvidena dolžina:** 60–90 minut

**Kontekst:** Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

**Materiali:** Mize, stoli, tabla/virtualna tabla, papir, svinčniki, barvni markerji, računalniki ali tablice, internetna povezava (neobvezno), orodja za digitalno oblikovanje.

Aktivnosti se lahko izvajajo individualno, v sodelovanju ali v vodenih okoljih, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb udeležencev .

## 1. CILJI

Cilj tega zaporedja je podpreti udeležence pri preoblikovanju ključnih pripovednih trenutkov v vizualne prizore, ki izboljšujejo razumevanje, čustveno angažiranost in dostopnost.

Udeleženci bodo:

- Prepoznali pomembne prizore, ki zahtevajo vizualno podporo
- Prevedli pripovedne opise v vizualne predstavitve
- Oblikovali koherentne vizualne elemente, usklajene s tonom zgodbe
- Zagotovili, da ilustracije podpirajo razumevanje, zlasti za študente s specifičnimi učnimi težavami (SUT)

To zaporedje krepi povezavo med pripovedovanjem zgodb in vizualno komunikacijo ter pripravlja gradiva za vključitev v Interaktivno Pustolovsko Knjigo.

**KONKRETNI REZULTAT :** udeleženci bodo izdelali niz vizualnih prizorov (skic ali digitalnih ilustracij), pripravljenih za vključitev v pustolovsko knjigo.



## 2. OPIS SEKVENCE

Pri interaktivnem pripovedovanju zgodb vizualni elementi niso dekorativni elementi – vodijo razumevanje, podpirajo odločanje in povečujejo čustveno angažiranost.

Po opredelitvi protagonista (Sekvenca 3) in organizaciji interaktivne strukture (Sekvenca 8) se udeleženci zdaj osredotočijo na:

- TSpreminjanje pripovednih trenutkov v vizualne prizore
- Oblikovanje doslednih vizualnih elementov
- Podpiranje jasnosti zgodbe z ilustracijo

### 2.1. Od Pripovednega Trenutka do Vizualnega Prizora

Udeleženci prepoznajo:

- Uvodni prizor
- Prvo večjo točko odločitve
- Trenutek napetosti ali konflikta
- Podnebni izziv v akciji
- Enega ali več možnih koncev zgodbe

Za vsak izbrani trenutek se morajo udeleženci vprašati:

- Kaj mora bralec videti, da bi razumel ta prizor?
- WKatera čustva naj bi slika izražala?
- Katere okoljske podrobnosti so pomembne?
- Kako lahko vizualni elementi okrepijo podnebno sporočilo?

Cilj ni umetniška popolnost, temveč pripovedna jasnost.

Vsak izbrani prizor mora biti povezan s ključnimi odločitvenimi točkami ali pripovednimi prehodi, opredeljenimi v [Sekvenci 8](#). Uporabite delovni list 2 iz Aneksa 2 in iste številke prizorov, ki so bili uporabljeni za organizacijo zgodbe v digitalnih oblikah in opredeljeni v Sekvenci 8.



## **2.2. Elementi, ki jih je potrebno upoštevati pri vizualnem oblikovanju**

Za zagotovitev skladnosti udeleženci opredelijo:

### **Doslednost oblikovanja likov**

- Oblačila
- Obrazni izrazi
- Govorica telesa
- Prepoznavne značilnosti

### **Okoljski elementi**

- Naravna okolja (gozd, obala, mesto, otok, itd.)
- Znake podnebnih vplivov (poplave, suša, onesnaževanje, krčenje gozdov)
- Predmete, ki vplivajo na izbire

### **Razpoloženje in vzdušje**

- Barve (tople, hladne, temne, svetle)
- Svetlobo in senco
- Perspektivo (od blizu, širok pogled)

Vizualne izbire morajo podpirati izobraževalni cilj in krepiti podnebno temo.

## **3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI**

### **Aktivnost 1 – Izbira ključnih vizualnih trenutkov**

**Dolžina: 15–20 minut**

#### **Delovni list 1 in Aneks 1**

Študenti pregledajo strukturo svoje zgodbe in izberejo 3–5 prizorov, ki zahtevajo ilustracijo.

Izpolnijo preprost načrtovalni list:

- Naslov prizora
- Kaj se zgodi v tem prizoru?
- Kaj mora bralec jasno razumeti?
- Katero čustvo prevladuje v prizoru?



Za nekatere je to lahko abstrakten koncept, ki ga je težko razumeti, in v tem primeru je pri mladih s posebnimi potrebami pomembno biti pozoren nanj, da zagotovimo, da lahko vsi prenesejo enak občutek iz prizora.

Prizore je treba izbrati glede na njihovo pomembnost za razumevanje zgodbe in podporo uporabnikovemu odločanju. To pomaga dati prednost smiselnim vizualnim elementom, namesto da bi ilustrirali vsako stran.

## **Aktivnost 2 – Skiciranje prizora**

**Dolžina: 20–30 minut**

Študenti ustvarijo grobe skice z uporabo:

- Prostorčnih risb
- Preprostih oblik in palčk
- Plošč v slogu zgodb

Osredotočajo se na:

- Jasnost dejanja – skice naj jasno označujejo ključna dejanja
- Položaj likov
- Ključne elemente okolja

Učitelji udeležence opomnijo, da je jasnost pomembnejša od umetniške spretnosti, in jih vodijo skozi izražanje čustev, kar je za mlade lahko zapleteno.

## **Aktivnost 3 – Razvoj digitalnih ilustracij**

**Dolžina: 20–30 minut**

Udeleženci izpopolnijo svoje skice z digitalnimi orodji ali jih izboljšajo z barvami in podrobnostmi.

Zagotovijo:

- Vizualno skladnost med prizori
- Jasno predstavitev trenutkov odločanja
- Prostor za interaktivne gumbe (če se uporablja digitalni format)

Končni rezultat je sestavljen iz niza vizualnih prizorov, ki jih je mogoče neposredno integrirati v digitalno strukturo zgodbe. Na koncu udeleženci predstavijo svoje vizualne



prizore, pojasnijo svoje oblikovalske odločitve in podajo povratne informacije o jasnosti slik.

#### **4. DIGITALNA ORODJARNA – Orodja za Sekvenco**

Ta sekvenca lahko vključuje izbirna digitalna orodja za podporo vizualnemu ustvarjanju in ilustraciji.

##### **Kategorija: Ilustracije & Orodja za Oblikovanje**

- Canva
- Pixlr
- Vectr
- GIMP – Program za obdelavo slik

##### **Kategorija: Orodja za izdelavo zgodb**

- StoryboardThat
- Google Slides
- PowerPoint
- Predloge na papirju

Učitelji so vabljeni, da si ogledajo [Učni pripomoček 5](#) za nasvet o učinkoviti uporabi digitalnih orodij.

#### **5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH**

##### **Formalni izobraževalni konteksti ( npr. šola)**

- Vaje za vizualno pismenost
- Integracija umetnosti in oblikovanja
- Ilustracija okoljske znanosti
- Dopisno pisanje v kombinaciji z risanje



## **Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)**

- Sodelovalno pripovedovanje zgodb v slogu stenske poslikave (kjer več ljudi gradi skupno zgodbo del za delom – kot dodajanje delov stenski poslikavi – vsak sodelavec sčasoma širi ali spreminja pripoved)
- Ustvarjanje stripa
- Interpretacija vizualne igre vlog
- Skupinsko razvijanje scenarija

## **6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE S SUT**

- Zagotovite delno dokončane predloge prizorov
- Ponudite knjižnice ikon (čustva, vreme, dejanja)
- Omogočite uporabo kolaža namesto risanja
- Uporabite različne barve za različna čustva
- Zagotovite modeliranje po korakih
- Omogočite ustno razlago vizualnih idej

Vizualno pripovedovanje zgodb je pogosto še posebej koristno za udeležence, ki se težko znajdejo z dolgimi pisnimi besedili.

## **7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI**

- [Učni Pripomoček 3: Oblikovanje prepričljivih podnebnih pripovedi](#)
- [Učni Pripomoček 4 – Interaktivne tehnike pripovedovanja zgodb \(Igranje vlog & odločanje\)](#)
- [Učni Pripomoček 5 – Uporaba digitalnih Digital & multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb](#)



Sofinancira  
Evropska unija



## ANEKS1

### DELOVNI LIST 1 - PREDLOGA ZA NAČRTOVANJE VIZUALNEGA PRIZORA

**Navodila:** Preden ustvarite ilustracijo, izpolnite spodnje razdelke.

Naslov Zgodbe : \_\_\_\_\_

Naslov Scene: \_\_\_\_\_

Identifikacija scene ( če je smiselno): \_\_\_\_\_

| Element Načrtovanja                       | Opombe |
|-------------------------------------------|--------|
| Kaj se zgodi v sceni?                     |        |
| Kaj mora bralec jasno razumeti?           |        |
| Kateri liki se pojavijo?                  |        |
| Katera čustva naj bodo vidna ?            |        |
| Kateri okoljski elementi so pomembni ?    |        |
| Kateri podnebni problem je predstavljen ? |        |



Sofinancira  
Evropska unija



## ANEKS 2

### DELOVNI LIST 2 - PREDLOGA ZA SCENOGRAFIJO (ZA NATIS)

**Navodila:** Vsako vrstico uporabite kot eno ploščo s snemalno knjigo.

| Plošča /<br>Identifikacija Scene | Kader (Skicirno<br>Območje ) | Pripovedno Besedilo<br>( največ 4–5 vrstic) | Čustva /<br>Podnebni Fokus |
|----------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------|
| Plošča 1                         |                              |                                             |                            |
| Plošča 2                         |                              |                                             |                            |
| Plošča 3                         |                              |                                             |                            |
| Plošča 4                         |                              |                                             |                            |
| Plošča 5                         |                              |                                             |                            |



**Sofinancira  
Evropska unija**