



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 11: Urejanje in prilagoditev slik za pripoved (npr. GIMP)

Ciljna Skupina: Učitelji, Mladinski Delavci, Trenerji

Predvidena Dolžina: 60 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: mize, stoli, tabla/virtualna tabla, računalniki, GIMP

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

1. CILJI

Poleg besedil, ki vzbujajo radovednost in zanimanje, pustolovske knjige potrebujejo ilustracije, ki ne le izboljšajo in dopolnijo zgodbo, temveč tudi nudijo podporo in referenčno točko za bralce z učnimi težavami. Slike imajo moč ilustrirati in ustvariti logične povezave.

Zato je vključitev slik v besedilo bistvenega pomena. Ni vsakdo prepričan, da je umetniško nadarjen, vendar je danes na voljo veliko aplikacij in orodij umetne inteligence, ki nam lahko pomagajo.

Primarni cilj tega zaporedja je podpreti udeležence pri tehničnem prilagajanju vizualnih elementov, ustvarjenih v prejšnjih zaporedjih (zlasti v Sekvenci 10), z uporabo preprostih digitalnih orodij (npr. GIMP), da bi bili funkcionalni, dostopni in pripravljeni za integracijo v interaktivno pustolovsko knjigo.

V tem zaporedju slike niso obravnavane kot dekorativni elementi, temveč kot orodja za podporo razumevanju, odločanju in sodelovanju v zgodbi, v skladu z izobraževalnimi cilji projekta.

Po koncu zaporedja bodo udeleženci znali:

- ustvariti in prilagoditi slike pri čemer bodo zagotovili vizualno doslednost skozi celotno zgodbo;



- Ustvariti slike, ki so razumljive in dostopne, tudi za študente s specifičnimi učnimi težavami (SUT);
- Uporabiti vizualne elemente za podporo razumevanju pripovedi in poudarku ključnim trenutkom, izbram in posledicam v zgodbi ;
- Razumrli vrednost in pripovedno vlogo slik, ki presega njihovo estetsko kakovost;
- ustvarili slike s prosojnim ozadjem , ki bodo uporabne za postavitev knjige (opomb.: to je tehnični vidik, ki zajema specifične programe kot je npr. GIMP).

2. OPIS SEKVENCE

Ilustracije služijo kot dopolnilo besedilu in zagotavljajo vizualno podporo, ki poudarja in pojasnjuje pravkar prebrano. Ilustracije bogatijo besedilo in bralcu omogočajo prepoznavanje likov, razumevanje situacij, sledenje razvoju zgodbe in orientacijo pri svojih odločitvah, s čimer igrajo ključno vlogo.

V Interaktivni Pustolovski Knjigi vizualni elementi podpirajo tudi navigacijo in odločanje uporabnika, kar bralcem pomaga razumeti situacije, predvideti posledice in se globlje vključiti v pripoved.

Ta sekvenca za se osredotoča na urejanje in prilagajanje že ustvarjenih vizualnih elementov ([Sekvenca 10](#)) da bi jih naredili uporabne v digitalnem in interaktivnem okolju pripovedovanja zgodb (npr. Twine, Genially).

Cilj na tej stopnji ni ustvariti kompleksne ilustracije, temveč pridobiti slike, ki so:

- prepoznavne in dosledne (tisti lik mora biti v različnih prizorih);
- funkcionalne za razumevanje zgodbe;
- primerne za različne formate in izobraževalne potrebe;
- jasne in berljive, kar zmanjšuje kognitivno obremenitev, zlasti za študente s SUT;
- usklajene s podnebno pripovedjo, kar pomaga vizualizirati okoljske izzive, dejanja in posledice.

Digitalna orodja, kot so GIMP, Canva ali Pixlr, se uporabljajo kot praktični instrumenti za prilagajanje slik, ne da bi se pri tem pozornost preusmerila stran od pripovedovanja zgodb in učnih ciljev (za popolna tehnična navodila glejte [Učni Pripomoček 5](#)).



2.1. Pričakovani rezultat

Na koncu Sekvence mora vsaka skupina ali udeleženci ustvariti:

- glavni vizualni element (npr. lik ali ključni element zgodbe);
- dve ali tri dosledne različice istega lika (npr. izvajanje različnih dejanj ali prikazovanje različnih izrazov in situacij);
- slike, pripravljene za digitalno uporabo (npr. v formatu PNG s prozornim ozadjem);
- niz vizualnih elementov, ki jasno podpirajo razumevanje pripovedi in pomagajo uporabnikom pri interpretaciji ključnih trenutkov, izbir in posledic v zgodbi.

Ko ustvarite enega lika, nadaljujte z ustvarjanjem ostalih in prizorov, potrebnih za ponazoritev celotne zgodbe. Ustvarjeni materiali bodo uporabljeni za izdelavo digitalne Pustolovske Knjige.

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Izbira in preverjanje scene za ilustracije

Dolžina: 10 min

Študenti v besedilu prepoznajo različne prizore, ki jih bodo ponazorili, in izberejo enega od njih, lik, predmet ali okolje. Sprva lahko začnejo z nečim zelo preprostim. S pomočjo učitelja razmislijo o:

- jasnosti in vizualni berljivosti;
- skladnosti slike z zgodbo;
- potrebi po prilagoditvah (obrezovanje, poenostavitev, prosojnost ozadja);
- kasnejši fazi, kjer bo pomembno upoštevati skladnost s podnebno temo;
- Tem, kako slika pomaga bralcu razumeti situacijo, problem ali točko odločitve.

Kratek kontrolni seznam lahko olajša to fazo.

Aktivnost 2 - Prilagajanje slik za pripovedne namene

Dolžina: 30 minut

Udeleženci izboljšujejo izbrano sliko, da bi bila primernejša za Pustolovsko Knjigo.



Dejavnosti lahko vključujejo:

- Konceptualizacijo, ustvarjanje in proporcionalno določanje;
- Poenostavitev podrobnosti za boljšo berljivost;
- Ustvarjanje prosojnega ozadja;
- Izdelavo več doslednih različic iste slike.
- Poudarjanje ključnih elementov, ki podpirajo razumevanje (npr. okoljska tveganja, dejanja ali posledice).

Udeležence spodbujamo k razmisleku o tem, kako vizualni elementi vodijo bralčevo razumevanje in podpirajo odločanje znotraj zgodbe.

Glavni cilj je pridobiti uporabne in dosledne slike, ne tehnične popolnosti.

Za neobvezna tehnična navodila o osnovnem urejanju slik (npr. GIMP) glejte [Aneks 1](#). Ta priloga zagotavlja podrobno podporo za učitelje in študente, ki potrebujejo dodatno tehnično pomoč. Ni obvezna za dokončanje zaporedja in se sme uporabljati le kot dopolnilno podporo učnim dejavnostim.

Aktivnost 3 - Priprava slik za digitalno integracijo

Dolžina: 15–20 minut

Priprava slik za uporabo na digitalnih platformah:

- izvoz v najprimernejših formatih (npr. PNG);
- jasno in dosledno poimenovanje datotek;
- preverjanje združljivosti z interaktivnimi orodji (Twine, Genially);
- testiranje slik v končnem interaktivnem okolju (npr. Twine, Genially) za zagotovitev uporabnosti, jasnosti in berljivosti.

Aktivnost 4 - Predstavitev

Dolžina: 10 minut

Vsaka skupina na kratko predstavi spremenjeno sliko in pojasni:

- kaj slika predstavlja;
- Kako podpira bralčevo razumevanje možnosti ;
- Kako vizualno predstavlja podnebno vprašanje ali specifično odločitev/posledico ;



- Do kakšnih sprememb je prišlo med urejanjem.

5. KAKO UPORABITI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Konteksti formalnega izobraževanja (npr. šola)

- ustvarjalne delavnice, osredotočene na vizualno pripovedovanje zgodb;
- vodeno digitalno urejanje;
- učiteljevi prikazi, ki jim sledi individualna praktična uporaba
- vključitev v module IKT ali digitalne pismenosti

Neformalni in priložnostni konteksti (mladinsko delo, skupnostno okolje)

- ustvarjalne delavnice, osredotočene na vizualno pripovedovanje zgodb;
- delavnice sodelovalnega urejanja;
- vrstniška podpora in eksperimentiranje;
- skupinska refleksija o tem, kako vizualni elementi vplivajo na razumevanje, angažiranost in interpretacijo zgodbe.

6. PRILAGODITEV ZA ŠTUDENTE S SUT

Čeprav slike nudijo dodatno podporo za razumevanje, je za zagotovitev vključenosti in dostopnosti priporočljivo:

- uporabljati preproste slike z visokim kontrastom;
- zmanjšati nepotrebne vizualne elemente;
- ohraniti dosleden grafični slog skozi celotno zgodbo;
- omogočiti uporabo slik kot alternativo besedilu;
- ponuditi vodene izbire (različne barve, vnaprej določene predloge);
- omogočiti več časa za dejavnosti prilagajanja;
- uporabiti slike za zmanjšanje kognitivne obremenitve, tako da so ključne informacije takoj vidne in lažje obdelane;
- dati prednost jasnosti pred vizualno kompleksnostjo.



7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- [Učni Pripomoček 5 – Uporaba digitalnih Digital & multimedijskih orodij za pripovedovanje zgodb](#) - za podrobnejša tehnična navodila o orodjih, kot so GIMP, Canva in integracija multimedije. (Opomba: ta sekvenca se osredotoča na uporabo teh orodij za podporo pripovedovanju zgodb in učnim ciljem).



ANEKS 1

IZBIRNI TEHNIČNI VODNIK - OSNOVNO UREJANJE

SLIK Z GIMPOM

Ta aneks nudi izbirno tehnično podporo za osnovno urejanje slik z uporabo programa GIMP. Zasnovana je za podporo [Sekvenci 11](#) in se uporablja le, kadar so potrebna dodatna tehnična navodila.

Ni potrebna za dokončanje zaporedja in ni namenjena učenju celotne uporabe programske opreme, temveč le osnovnim dejanjem, potrebnim za pripravo vizualnih elementov za pripovedovanje zgodb.

KAKO USTVARITI IN UREJATI LIKE IN SLIKE S POMOČJO GIMP

Za konkreten primer uporabe predlaganih orodij je tukaj nekaj praktičnih informacij za GIMP.

Obstaja nešteto programov (Canva, AI), s katerimi lahko preprosto in brezplačno ustvarite številne slike (pokrajine, živali, avtomobili, drevesa itd.), vendar ilustriranje zgodbe zahteva nekaj spretnosti in pozornosti do podrobnosti.

V kontekstu Pustolovskih knjig cilj ni umetniška popolnost, temveč jasnost, doslednost in uporabnost za bralca.

Na primer, pomembno je ohranjati doslednost pri razvoju istega lika v različnih situacijah, izrazih in gibih skozi celotno zgodbo – bistveno je, da so vedno videti podobni.



Slika 1: primer, ustvarjen z orodjem Gimp Paths. Dekle s kratkimi lasmi, oblečeno v modro majico in črne hlače, izvaja različna dejanja: prva figura teče, druga bere knjigo in tretja joka (obraz prikazan od strani).



Naslednji koraki prikazujejo preproste načine za urejanje ali ustvarjanje vizualnih elementov, ki jih je možno uporabiti v zgodbi.

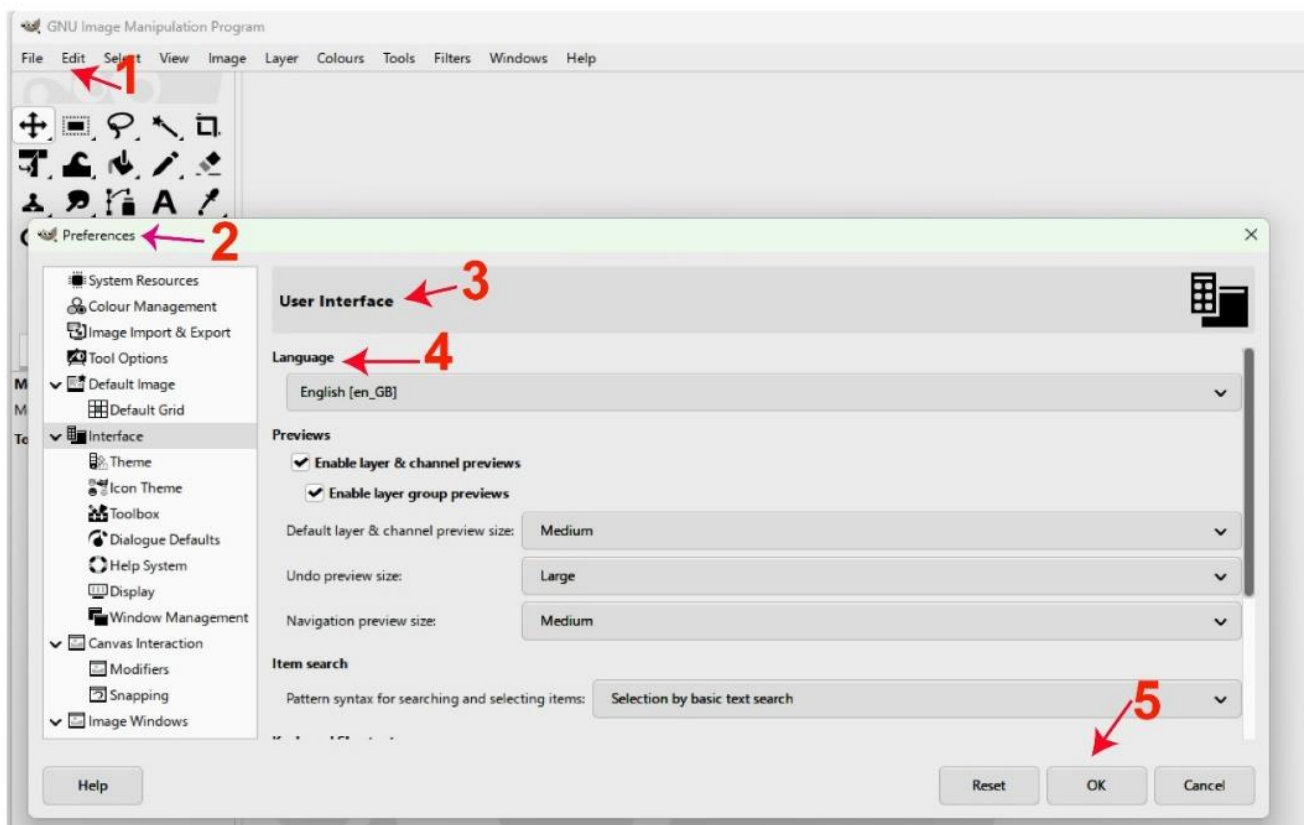
KORAK 1: PRED ZAČETKOM

Sprememba jezika

Najprej morate spremeniti jezik vmesnika.

Pojdite na EDIT > Preferences > Interface > željeni LANGUAGE v spustnem meniju > kliknite želeni jezik in nato kliknite V redu.

Za nastavitev novega jezika je treba znova zagnati GIMP.



Ustvarjanje & shranjevanje nove slike

Če želite ustvariti novo sliko: pojdite v File > New > izberite Size, Colour: RGB > kliknite OK

Če želite uvoziti sliko iz mape, preprosto povlecite sliko iz vmesnika na delovni list.



Shranjevanje:

File > Save (format.XCF – ohrani plasti)

File > Export As (PNG/JPG za končno uporabo)

Za razveljavite vašega zadnjega dejanja

Ctrl+Z (v sistemu Windows) ali Cmd+Z (v sistemu macOS)

Ctrl+Y (Windows) ali Cmd+Y (sistem macOS)

KORAK 2: OSNOVNO UREJANJE ZA SEKVENCO 11

Naslednja dejanja so najpomembnejša za prilagajanje slik za pripovedno uporabo.

Obrezovanje slike

Uporablja se za osredotočanje pozornosti na najpomembnejše elemente prizora.

Prilagajanje svetlobe in kontrasta

Izboljša berljivost in vidljivost, zlasti za namene dostopnosti.

Odstranjevanje ozadja

Pojdite na Layer > Transparency > dodajte Alpha Channel

Izberite Fuzzy Tool → kliknite na ozadje → Edit > Clear

Izvoz v prosojnosti

Izvozite sliko v formatu PNG, da ohranite prosojnost.

IZBIRNO: UPORABA ORODJA PATHS ZA PREPROSTO USTVARJANJE LIKOV

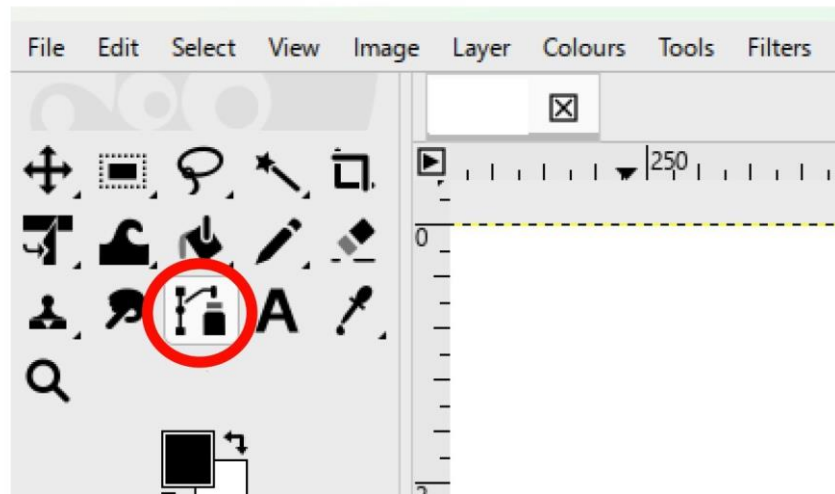
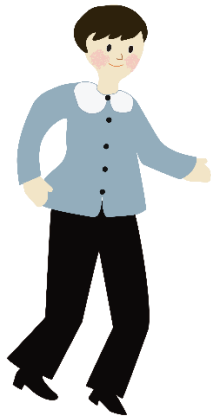
Ta korak je neobvezen in namenjen le uporabnikom, ki želijo ustvariti preproste izvirne like. Ni obvezen za dokončanje zaporedja.

Z orodjem Poti v programu GIMP lahko ustvarite vektorske risbe.

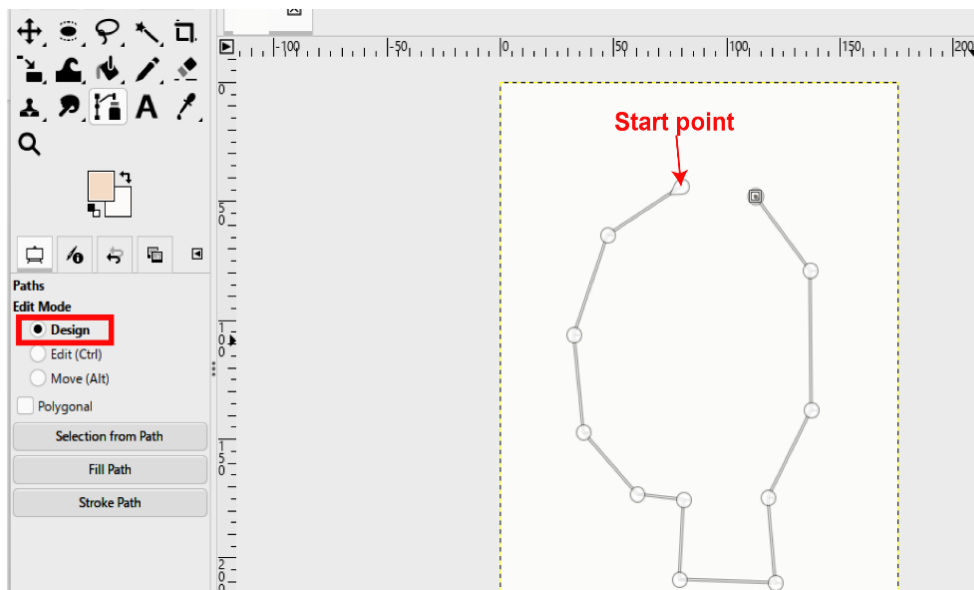
Ko ustvarite pot, jo lahko pretvorite v izbor in jo zapolnite z barvo.



1. Za začetek izberite orodje Paths



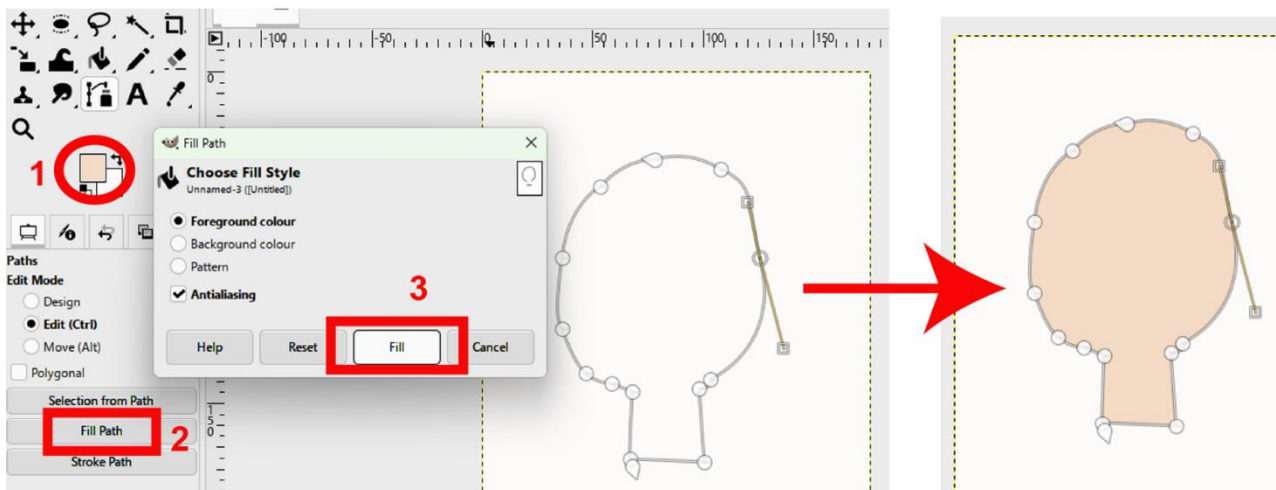
2. V načinu Design ustvarite nove sidrne točke in segmente tako, da kliknete neposredno na platno in narišete obris obraza.



3. Preklopite na Edit, da spremenite obstoječe poti s premikanjem in vlečenjem ročic, da dosežete želeno ukrivljenost in obliko.

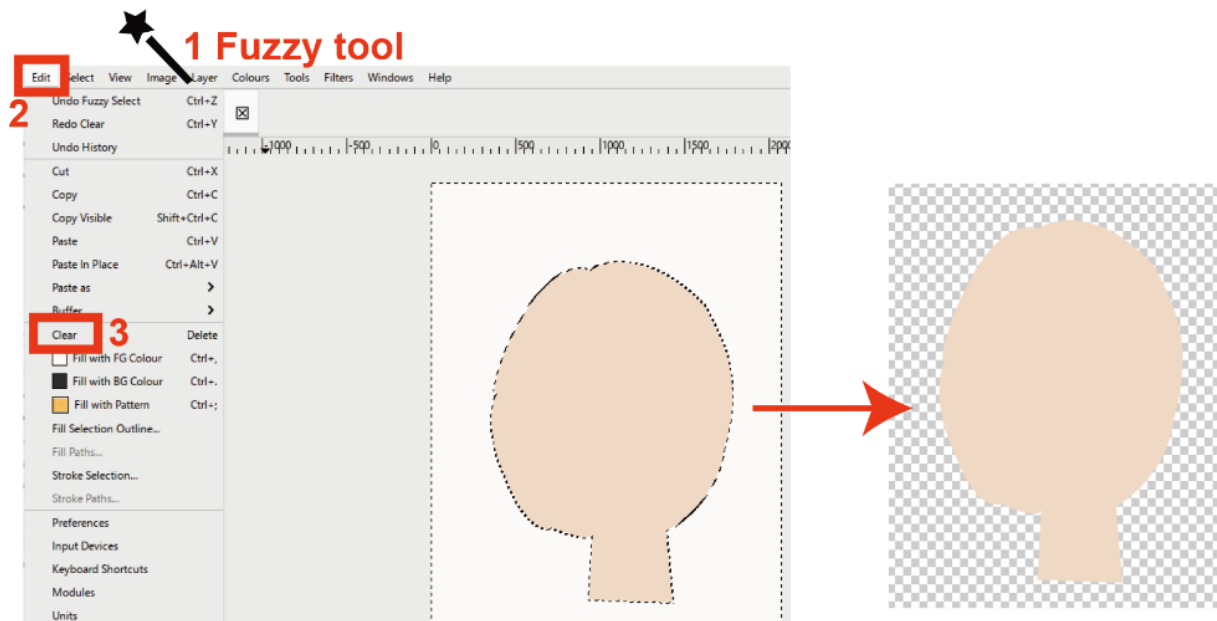


4. Če želite pot zapolniti z barvo
Izberite barvo > kliknite Fill Path > pritisnite Fill



5. Če želite sliki dodati prosojno ozadje

- pojdite na Layer > Transparency > dodajte Alpha Channel
izberite Fuzzy Tool > kliknite na ozadje, da ga izberete > Edit > Clear odstranite,
- izvozite sliko kot PNG, da ohranite prozornost.



6. Kako ustvariti preprost krog (npr. za risanje glave ali oči)

Če želite ustvariti glavo, izberite Elipse Select Tool (pritisnite E). Kliknite in povlecite, da začnete izbiro, nato pa držite tipko Shift, da obliko omejite na popoln krog. Nato izbiro zapolnite z zeleno barvo kože.

- Za ustvarjanje oči lahko z ukazom Select > Border ustvarite majhen prazen krog. Ko ustvarite krožni izbor, določite širino obrobe (sega glede na celotno velikost obraza: večja za bližnji posnetek in manjša za bolj oddaljen pogled), nato pa izbor zapolnite z zeleno barvo.

KORAK 3: SESTAVITE VSE DELE, KI STE JIH USTVARILI

S pomočjo vseh priloženih navodil ustvarite različne dele, ki sestavljajo telo lika.

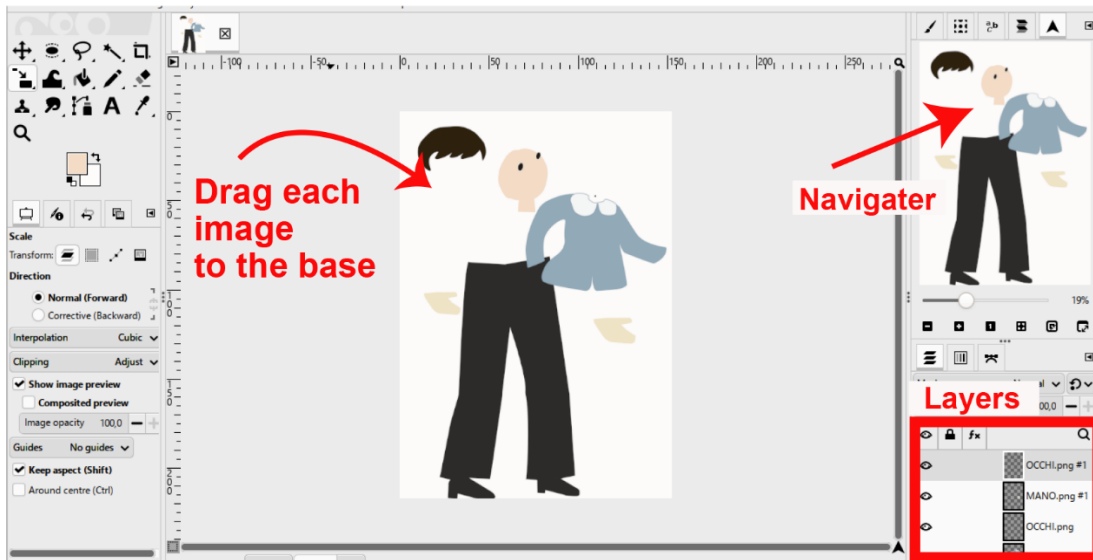




Sestavljanje vseh delov

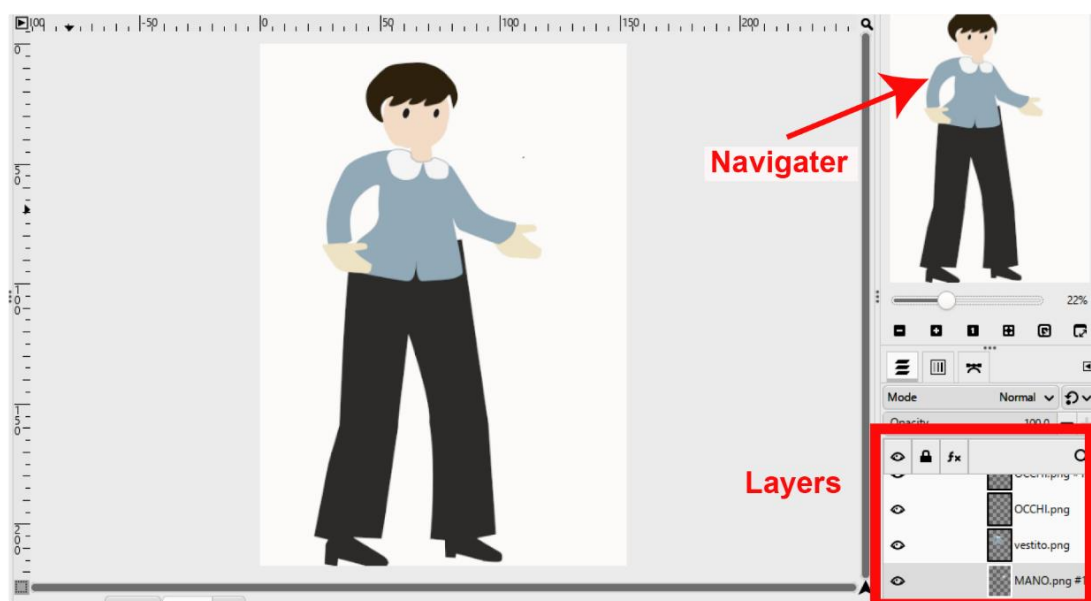
Ustvarite novo platno, ki bo služilo kot osnova za sestavljanje figure. Nato uvozite vse prej ustvarjene dele, da sestavite telo lika.

Iz mape preprosto povlecite vsako sliko na platno.



Preuredite plasti, da ustvarite lik

Vsak narisani element (obraz, trup, roke itd.) je na drugi plasti. Da bi pravilno prekrivali različne elemente, na primer lase čez obraz, morate plasti v plošči Plasti nastaviti pravi vrstni red.

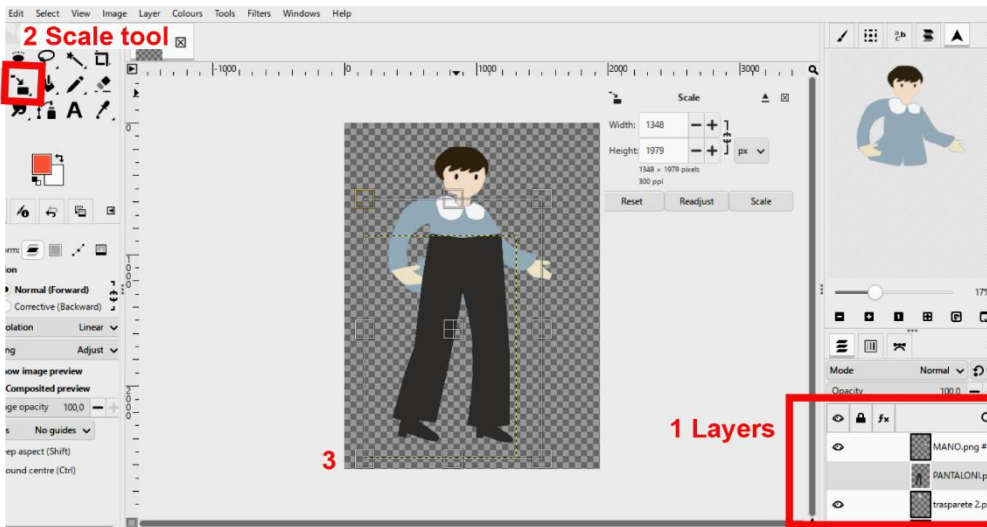




Prilagodite velikost posamezne plasti

Če želite spremeniti velikost plasti:

- Izberite željeno plast > pojdite na Layer → Scale Layer, vnesite novo širino in višino > Scale.
- Za večjo kontrolo, uporabite Scale Tool (Shift + S), da interaktivno spremenite velikost plasti.



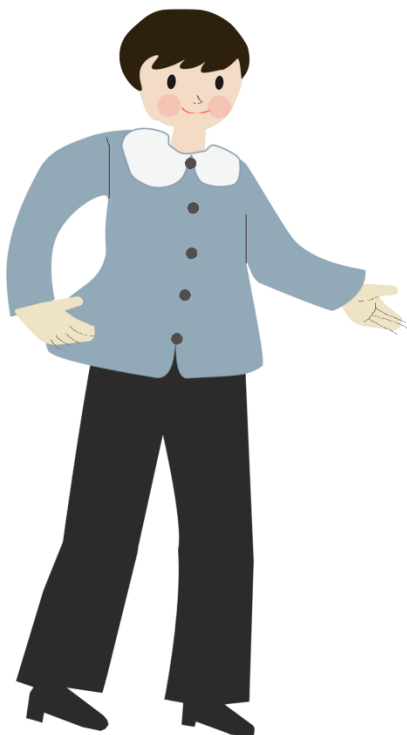
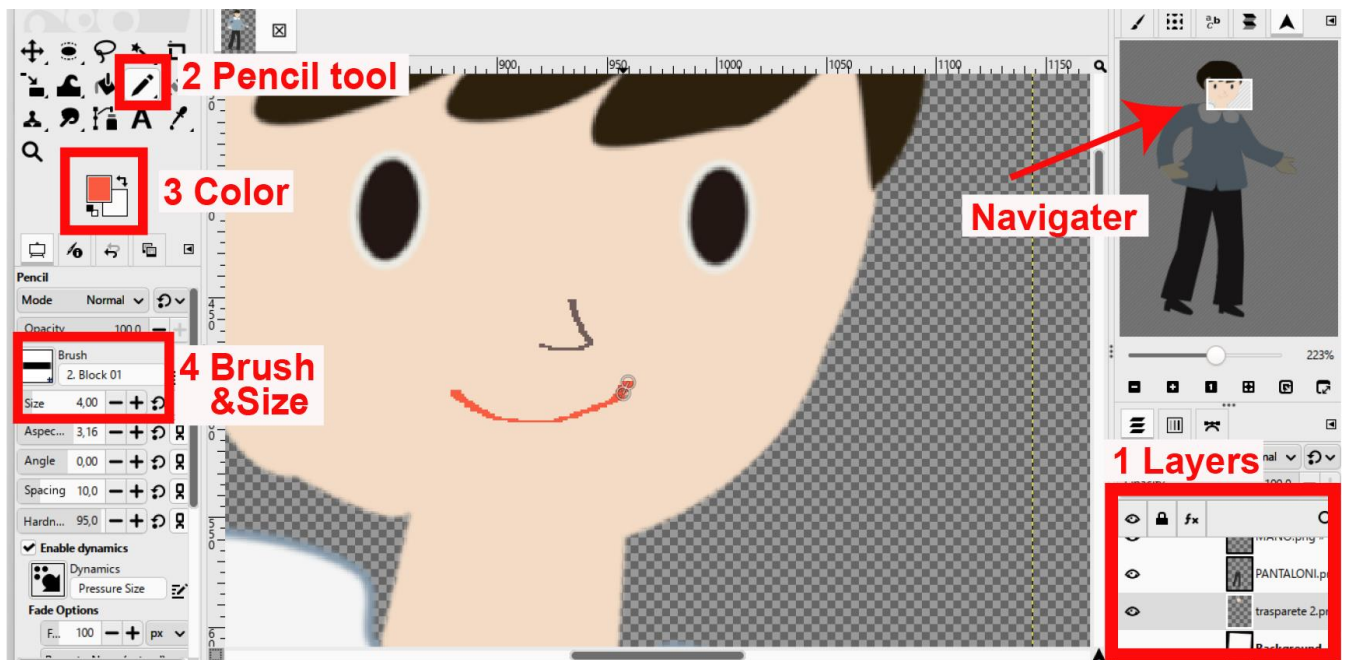
Vrtenje plasti

- Za spremembo usmeritve znaka ali predmeta, izberite željeno plast > izberite Rotate Tool (Shift + R) > nato povlecite sliko ali prilagodite kot, da jo zavrtite v željeno smer.
- Za preverjanje rezultata lahko uporabite ploščo Navigation.

KORAK 4: DODAJANJE PODROBNOSTI Z ORODJEM SVINČNIK (PENCIL)

Z orodjem Svinčnik lahko dodajate podrobnosti tako, da jih neposredno narišete:

- Izberite plast, kamor želite dodati podrobnosti (npr. obraz).
- Izberite orodje Pencil, izberite barvo in ustrezen čopič..
- Prilagodite velikost čopiča glede na podrobnost, ki jo želite narisati (npr. usta, oči itd.)



Podrobnosti naj bodo preproste in jasne, da se zagotovi berljivost in dostopnost!



PRIČAKOVANI KONČNI IZID

Na koncu tega postopka morajo biti slike:

- Jasne in berljive
- Dosledne v vseh prizorih
- Poenostavljene, kjer je to potrebno
- Izvožene v spletni obliki (PNG)

POMEMBNA OPOMBA:

Ta priloga je namenjena le tehnični podpori. Učitelji naj dajo prednost pripovedovanju zgodb, dostopnosti in jasnosti pred tehnično kompleksnostjo. Uporaba programa GIMP ni obvezna, odvisno od konteksta pa se lahko uporabijo tudi alternativna orodja (npr. Canva, Pixlr).