



Alenka Stegnar,
Osnovna šola Franceta
Prešerna Kranj

Digitalna tehnologija v 3. razredu: Kako s pomočjo aplikacije izdelati strip?

Digital Technology in 3rd grade: Using App to Make Comic

IZVLEČEK: V prispevku je predstavljen primer rabe digitalne tehnologije pri likovni umetnosti in slovenščini na razredni stopnji. Opisan je učni sklop, katerega namen je s pomočjo digitalne tehnologije izdelati strip na poljubno temo z upoštevanjem njegovih lastnosti in razporeditve likovnih elementov na površini. V prispevku je opisan način obravnave stripa, oblikovanje avatarja, razredne slike in stripa s pomočjo aplikacije Pixton. Zapisani so operativni cilji in kriteriji uspešnosti, ki jim sledijo učenci. V prispevku je opisan primer dela s tehnologijo, kjer učenci niso le pasivni uporabniki, ampak tehnologija podpira njihovo lastno inovativnost in ustvarjalnost. Učenci so pri učenju z digitalno tehnologijo dodatno motivirani, sodelovanje pri uporabi digitalne tehnologije pozitivno vpliva na učni proces ter dvigne nivo razredne klime.

Ključne besede: avatar, digitalna tehnologija, strip

Abstract: This paper describes an example of digital technology used in Art and Slovenian Language instruction at the primary level. It presents a learning set whose goal is to use digital technology to create a comic strip on any topic, bearing in mind its properties and the arrangement of the visual elements on the surface. The paper describes how to handle the comic and create an avatar, a class picture and a comic using Pixton. The operational objectives and the performance criteria to be followed by the pupils are defined. The paper offers an example of working with technology where students are not just uninvolved users but where technology supports their own innovation and creativity. Students are further motivated when learning with digital technology, and participation in the use of digital technology has a positive impact on the learning process and improves the classroom atmosphere.

Keywords: avatar, digital technology, comic book

Uvod

Učenci 21. stoletja so rojeni v svetu, kjer je njihov vsakdan prepleten z digitalno tehnologijo. Običajno učence osnov uporabe digitalne tehnologije uči družina (starši, 

sorojenci) ali vrstniki. Zato nekateri učenci v šolo prihajajo z veliko izkušnjami, drugi spet z zelo malo. V praksi se je izkazalo, da učenci 3. razreda na naši šoli zadovoljivo obvladajo osnove uporabe tabličnega računalnika, veliko manj učencev pa je večjih dela z miško in tipkovnico.

Dostopnost digitalnih naprav, interneta in različnih programov (npr. slikar, glasbeni programi ...) lahko v področje razvijanja otrokovega ustvarjanja prinesejo novo kakovost. Za uporabo teh programov je potrebno primerno znanje in spretnosti, ki jih mora učenec usvojiti (Wechtersbach, 2003). Pomembno pa je razumevanje digitalne tehnologije in razvoj kompetenc, s čimer pridobimo uporabno znanje s poudarkom na varni, kritični in učinkoviti uporabi digitalnih medijev pri šolskem delu, sporazumevanju in v prostem času. Razumeti moramo, kako nam tehnologija lahko pomaga in podpira lastno inovativnost in ustvarjalnost ob kritičnem razmišljanju glede varnosti in zanesljivosti informacij (Pangerc, 2012).

Ker je raba digitalne tehnologije v današnjem sodobnem svetu nujna, menim, da je zelo pomembno, da šola vsem učencem omogoči razvijanje ustreznih kompetenc. Zgodnje računalniško opismenjevanje je pomembno ne le za nadaljnje učenje, ampak tudi za delo posameznika.

Kljub neomejenim možnostim in potencialu, ki ga ponuja digitalna tehnologija, velika večina mladih medije uporablja le v smislu pasivne porabe in potrošnje (poslušanje glasbe, branje člankov ...) in ne za ustvarjanje npr. kod, glasbe, umetnosti itd. (Rideout, 2015). V nadaljevanju je opisan primer rabe digitalne tehnologije pri ustvarjanju stripa v tretjem razredu osnovne šole. Dejavnosti so zastavljene tako, da se učenci digitalno opismenjujejo v okviru slovenščine in likovne umetnosti.

Strip na razredni stopnji

Učni načrt predvideva spoznavanje stripa v tretjem razredu. Obravnavamo ga pri predmetu slovenščina, pogosto pa učitelji temo medpredmetno povežemo z likovno umetnostjo. Pri slovenščini poudarimo osnovne značilnosti stripa: okvirčki oziroma kadri, govorni oblaki, napis oziroma okvir, ki se velikokrat uporablja za pripovedovalčev govor in onomatopoeične simbole ter ikone. Pri likovni umetnosti pa smo pozorni na razporeditev likovnih elementov na površini. Običajno stripe rišemo ali slikamo, tokrat pa smo izdelali strip s pomočjo aplikacije. Likovni naloga, pred katero so bili učenci postavljeni, je bila izdelava stripa na poljubno temo z upoštevanjem njegovih zakonitosti. Učenci so morali oblikovati svoje kadre, govorne oblake, okvirje pripovedovalčevega govora in onomatopoeične

simbole ter ikone pri tem pa so morali biti pozorni na razporeditev elementov na površini. Izdelavo stripov omogoča več digitalnih orodij: *Strip Generator*, *Comic Strip Creator*, *Make A Comic Strip*, *Comic Creator*, *Comicgen*, *Creaza*, *Bitstrips For Schools* ... Zaradi možnosti izdelave avatarja, enostavne rabe, privlačnih slik in dodatnih funkcij, sem se odločila za uporabo aplikacije *Pixton*.

Obravnava književnega besedila

Učence sem razdelila v skupine. Vsaka skupina je dobila ovojnico, v kateri je bil razrezan strip. Razporedili so jih v ustrezno zaporedje, tako kot so mislili, da se je zgodba odvijala. Zgodbi so dodali smiselni naslov. Po opravljeni dejavnosti so zgodbo pripovedovali drugim skupinam. Sledilo je branje stripov in pogovor o književnem besedilu. V nadaljevanju smo si ogledali nekaj stripov (Miki Muster, Garfield ipd.) in našli njegove značilnosti.

V nadaljevanju je opisana dejavnost za poglobljanje doživetja – oblikovanje stripa z aplikacijo Pixton.

Prvi korak – izdelava avatarja

Pred začetkom dejavnosti smo se z učenci pogovorili o *osnovnih pravilih ravnanja z digitalnimi napravami in varnim ravnanjem na spletu*.

Da so učenci lahko pričeli z ustvarjanjem avatarja, so morali najprej vedeti, *kako varno vklopimo tablični računalnik*. Nato so *poiskali in odprli spletni brskalnik* ter se naučili osnov *rabe (spletnega brskalnika)*. Spoznali smo pojma *spletna stran* in *spletni naslov*, ki smo ga morali tudi natipkati. Učenci so spoznali, da spletni naslov nima presledkov, *kako preklapljamo med velikimi in malimi tiskanimi črkami, kako se zapišejo ločila in številke*.

Ko so učenci uspešno opravili zgoraj opisane naloge, se jim je odprl profil, ki sem ga ustvarila v aplikaciji Pixton. Vpisali so geslo in lahko so začeli z ustvarjanjem svojega avatarja. Kljub temu da je aplikacija v angleščini, z rabo niso imeli težav in zelo hitro so ugotovili, kako ustvarijo strip. Svojemu avatarju so dodali poljubno barvo oči, frizuro, oblačila, postavo, položaj, obrazno mimiko itd. Dodana vrednost aplikacije je, da učencu omogoča izbiro slušnega aparata, očal, naglavne rute, invalidskega vozička ipd. Če učitelj spletno učilnico ustvarja za učence nižjih razredov, lahko onemogoči rabo starosti neprimernih dodatkov (orožje, starosti neprimerna oblačila, tobačni izdelki ...).

Ker učenci delajo individualno v svojem tempu, učitelj spremlja njihovo delo. Spremljanje dela vseh učencev je

lažje, če si med seboj pomagajo. Tako hitro ugotovijo, da so z medsebojno pomočjo hitrejši in uspešnejši.



Slika 1: Primer avatarja.



Slika 2: Učenci izdelujejo avatarje na tabličnih računalnikih.

Drugi korak – oblikovanje razredne slike

Ko so vsi učenci izdelali avatarje, sem s pomočjo svojega (učiteljevega) profila ustvarila razredno sliko. Učenci so še posebej uživali, ko so ugotavljali, kdo je kdo na sliki. Nekateri so opazili, da jih sošolci niso takoj prepoznali, zato so se odločili, da popravijo svoje avatarje. Na koncu smo se v istem vrstnem redu fotografirali in obe sliki prilepili na naša vrata.

Tretji korak – predstavitev značilnosti stripa in dela z aplikacijo

Pred začetkom oblikovanja stripa v aplikaciji Pixton smo si z učenci ponovno ogledali nekaj stripov iz različnih knjig, se o njih pogovarjali in sestavljali razrezane stripe v celoto. Spoznali smo, da je strip zgodba v slikah, kjer so sličice/okvirčki postavljeni v zaporedje, in poimenovali nekaj značilnosti stripa: **okvirčki**, **besedilo z oblački** in **spremenno besedilo (na vrhu sličic)**.

S pomočjo projekcije sem učencem pokazala tudi nekaj primerov elektronskih stripov, izdelanih v aplikaciji **Pixton**. Spoznali smo, kako si ustvarijo svoj prvi okvirček. Ogledali smo si različna ozadja, ki jih lahko izberejo, in kako jih lahko menjajo. Pokazali smo, da obstaja možnost uprizoritve oddaljenega ali približanega kadra. V posamezni okvir smo dodali nekaj stripovskih junakov. Eden izmed učencev je ugotovil, da lahko doda tudi sebe in sošolce, ki so v njegovi virtualni učilnici. Preizkusili smo, kako lahko svojemu junaku spremenijo obrazno mimiko in telesno govorico. Junakom smo dodali besedilo v oblačkih. Program namreč omogoča izbiro različnih oblačkov, ki ponazarjajo tip govora npr. šepet, govor, vpitje, misel. Pokazali smo tudi, kako lahko dodajo različne simbole (npr. ločila in druge znake ali grafično izpostavljene besede, s katero prikažemo zvok npr. **BUUUUUM!**)



Slika 3: Razredna slika.



Slika 4: Vrata našega razreda.

Namen frontalne predstavitve ni bil, da bi si učenci zapomnili vse predstavljeno, ampak da spoznajo možnosti oblikovanja, ki jih ponuja aplikacija.

Četrty korak – kriteriji uspešnosti

Z dejavnostjo sem želela doseči spodaj naštetе operativne cilje, ki sledijo učnemu načrtu (SLO in LUM).

Učenci znajo:

- tvoriti zgodbo, iz katere je razvidno zaporedje dogajanja in zgodbo preoblikovati v strip;
- oblikovati naslov, ki ustreza vsebini;
- izkazati razumevanje izraza strip;
- prepoznati značilnosti stripa in jih uporabiti pri izkazovanju razumevanja izraza strip;
- izraziti domišljjsko-čutno prestavo književne osebe in njenega ravnanja s kombinacijo risbe in zapisa;
- sodelovati pri uporabi digitalne tehnologije in reševanju likovnih problemov.

Na podlagi vzorčnih izdelkov smo z učenci oblikovali **kriterije uspešnosti**, na katere smo se vračali med individualnim delom in na koncu dejavnosti, ko smo vrednotili naše izdelke.

- Strip je sestavljen iz več zaporednih slik/kadrov.
- Uporabljam oblačke, ki predstavljajo govor književnih oseb.
- Dogajanja so jasna in si sledijo.
- Strip ima primeren naslov.
- Upoštevam velike začetnice in ločila.

- Strip je izviren (ni odvisen od predhodno videnih stripov).

Peti korak – individualno delo

Z izdelavo stripa učenci niso imeli večjih težav, večino časa pomoč ni bila potrebna. Skozi celoten učni proces so bili visoko motivirani, pokazali pa so tudi veliko mero ustvarjalnosti.

Med delom sem učencem dajala povratne informacije. Največ težav so imeli pri zapisu povedi, saj so morali s tabličnim računalnikom ustrezno zapisati velike začetnice in ločila.

Šesti korak – vrstniško vrednotenje

Po končani dejavnosti smo izdelke frontalno pregledali in posameznim učencem podali povratne informacije, pri čemer smo sledili kriterijem uspešnosti. Večina stripov je bila daljša od štirih okvirčkov, dogajanja so bila jasna in so si sledila. Nekateri učenci so izbrali naslov, ki ni bil popolnoma ustrezen, zato smo jim svetovali boljšo možnost. Vsi izdelani stripi so bili izvirni, saj njihovi izdelki niso bili odvisni od predhodno videnih vzorčnih primerov stripov. Na koncu so (po potrebi) učenci izdelke popravili in dopolnili. Več učencev je poročalo, da so tudi doma popravljali svoje stripe in izdelovali nove.

Sklep

Namen učnega sklopa je bil, da se učenci seznanijo s stripom, ga ustvarijo (poustvarjajo) s pomočjo digitalne tehnologije, pri tem pa upoštevajo osnovne značilnosti stripa in razporeditev likovnih elementov na površini. Učenci so samostojno (ob minimalnih usmeritvah učitelja) v aplikaciji Pixton poustvarili strip. Pri tem so upoštevali kriterije uspešnosti. Učenci so uspešno ustvarili zgodbe, jim dodali smiselni naslov in z izdelkom dokazali razumevanje izraza strip. Izrazili so domišljjsko-čutno predstavo lastne književne osebe. Med učnim sklopom so sodelovali pri uporabi digitalne tehnologije in reševanju likovnih problemov.

Učenci so ob samovrednotenju povedali, da je bilo zanimivo ustvarjati avatarje in razredno sliko, ter da si želijo več dejavnosti, izvedenih na podoben način, ter več digitalne tehnologije pri pouku, saj se pri tem zabavajo.

Zaključim lahko, da učenje z digitalno tehnologijo poglobi učno izkušnjo. Vsi učenci so bili dejavni skozi celoten učni proces. Večino časa so bili samostojni, ko



Slika 5: Izsek iz učenčevega stripa.

pa so potrebovali usmeritev, so se pogosto obračali na sošolce in tako učitelj ni bil edini vir informacij. Menim, da je to bistvenega pomena, saj medvrstniška pomoč in sodelovanje pripomoreta k ustvarjalnosti v razredu, dvigneta raven razredne klime ter pozitivno vplivata na učni proces.



ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_slovenscina.pdf

Wechtersbach, R. (2003). *Otrok, vrtec in računalnik. Organizacija*, 36(8), str. 523–524.



Viri in literatura

Lipovec, M., et. al. (2022). *Digitalček: digitalno opismenjevanje v 1. triletju OŠ, priročnik učiteljev za učitelje*. Rokus Klett.

Pangerc, B. (2012). *Uporaba sodobne – informacijsko komunikacijske tehnologije pri osnovnošolcih na osnovni šoli Draga Bajca Vipava (Diplomsko delo)*. Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta, Koper.

Peršolja, M. (2020). *Formativno spremljanje znanja v praksi*. Demago d.o.o.

Rideout, M. A. (2015). *Media use by tweens and teens*. Common Sence media. http://static11.sqspcdn.com/static/f/1083077/26645197/1446492628567/CSM_TeenTween_

Učni načrt. Program osnovna šola. Likovna umetnost (2011). Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_likovna_vzgoja.pdf

Učni načrt. Program osnovna šola. Slovenščina (2018). Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo. <https://www.gov.si/assets/>