



IŠTEKLIŲ RINKINYS

3 SEKA: Pagrindinio veikėjo - „Klimato herojaus“ - kūrimas

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 60 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savaiminio mokymosi aplinka

Priemonės: stalai, kėdės, lenta/virtualioji lenta, internetas, kompiuteriai ir kt.

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

1. TIKSLAI

- Šios sekos tikslas – padėti dalyviams sukurti savo „Nuotykių knygos“ pagrindinį veikėją - „Klimato herojų“, susijusį su konkrečia klimato problema.
- Dalyviai nustatys personažo asmenybės bruožus, vertybes, motyvaciją ir pažeidžiamumą, kad sukurtų aiškų ir struktūrišką pagrindinio veikėjo profilį, suprantamą ir prieinamą visiems, įskaitant jaunimą, turintį specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).
- Taip pat bus svarbu užtikrinti, kad pagrindinis veikėjas būtų aiškiai susijęs su pasirinktu klimato iššūkiu ir galėtų imtis veiksmų istorijos eigoje.

(Naratyvinis ir edukacinis svarstymas apie pagrindinio veikėjo vaidmenį klimato istorijų pasakojime žr. [3 pamokoje](#))

2. SEKOS APRAŠYMAS

Pagrindinis veikėjas „Klimato herojus“ yra „Nuotykių knygos“ centrinė figūra. Tikslas – ne sukurti „tobulą“ herojų ar heroję, o personažą, kuris susiduria su realiais iššūkiais, moka priimti sudėtingus sprendimus ir savo veiksmais patiria pasekmes.

Jis/ji turi būti įtikinamas/a, motyvuojantis/i ir gebėti spręsti vidinį „konfliktą“, su kuriuo susidurs, o tai leis jam/jai augti per nuotykį. Ir, žinoma, herojus/herojė turi būti stipriai



susijęs/usi su pasirinktu klimato klausimu. Taigi, kokių veiksmų turime imtis, kad nustatytume ir sukurtume savo herojų ar heroję?

2.1. Klimato herojaus koncepcija

Tai bus jaunas žmogus, kuris turės susidurti su aplinkos problema ir ją suvokti, o tai bus pagrindinis dėmesio objektas ir iššūkis, kurį jis bus raginamas „išspręsti“. Tai bus personažas su trūkumais, bet ryžtingas, su kuriuo skaitytojai galės tapatintis. Galima siūlyti pavyzdžius, nebūtinai susijusius su klimatu – realius personažus, kurie gali tapti atspirties tašku ar tiesiog išeities tašku. Jei pradėsime nuo lyčių stereotipų, juos galima paneigti ir panaudoti kaip atskaitos tašką.

2.2. Pagrindiniai personažo elementai

Norėdami apibūdinti pagrindinį veikėją, dalyviai atsako į **paprastus ir konkrečius klausimus**, leidžiančius sukurti įvairius ir nestandartinius personažus.

- Kas jie?
- Ko jie nori?
- Ko jie bijo?
- Kokį gyvenimą jie gyvena?
- Kokia yra jų gyvenamoji aplinka?
- Su kokiais klimato iššūkiais jie susiduria?
- Ką jie gali prarasti ar laimėti dėl savo pasirinkimų?
- Ar jie jau žino apie klimato kaitą, ar apie ją sužino tik pasakojimo eigoje?

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

Veikla 1 – Idėjų generavimas: Kas yra mūsų klimato herojus?

Trukmė: 10–15 min.

Mokytojas skatina dalyvius dalytis idėjomis apie pagrindinį veikėją, stengiantis **išvengti stereotipų** ir kuriant įvairius personažus.

Grupė aptaria:

- Amžių ir gyvenamąją aplinką (miestas, kaimas, miškas, sala ir pan.)



- Kaip aplinka įtakoja personažą
- Privalumai ir trūkumai
- Įgūdžių arba žinių, susijusių su klimato kaitos klausimu, trūkumas
- Kas motyvuoja veikėją imtis veiksmų

Šiai idėjų generavimo veiklai galima naudoti struktūrizuotą darbo lapą (žr. [5 seką](#)).

2 užduotis – Pagrindinio veikėjo profilis

Trukmė: 20–25 min

Dalyviai užpildo struktūrizuotą pagrindinio veikėjo profilio lapą ([1 priedas](#)), įskaitant:

- Vardą
- Amžių
- Gyvenamąją vietą
- Ką mėgsta daryti
- Pagrindinė problema
- Klimato iššūkis, su kuriuo susiduria
- Ką jie rizikuoja prarasti
- Jų pagrindinė baimė
- Jų naudingiausia savybė

Ši veikla yra labai svarbi, nes ji yra pirmasis kūrybinis etapas. Dalyviai gali atsakyti trumpais aprašomaisiais tekstais, pasiūlyti vaizdus ir (arba) piešinius, kurie padėtų jiems „įsivaizduoti“ savo pagrindinį veikėją. Jie gali paminėti realius personažus, iš kurių semiasi įkvėpimo „formuodami“ savo pagrindinį veikėją. Svarbu, kad jie pagrįstų savo pasirinkimus, nes tai suteiks jiems papildomos informacijos, padėsiančios įsivaizduoti istorijos veikėjų elgesį ir įvykius. Be to, jie gali plėtoti personažą, kuris yra klimato kaitos temos pagrindas, įsivaizduodami, kad jis galėtų būti mokslininkas, specialistas arba, atvirkščiai, žmogus, kuris apie tai nežino absoliučiai nieko.

3 užduotis – Nupieškite arba sukurkite savo „Klimato herojų“

Trukmė: 15–20 min

Dalyviai vizualizuoja savo pagrindinį veikėją naudodami:

- piešimą iš rankos arba



- paprastus skaitmeninės grafikos įrankius (žr. „[Skaitmeninių įrankių rinkinį](#)“)

Ši veikla padeda vizualizuoti ir paruošti medžiagą, kuri vėliau gali būti įtraukta į Nuotykių knygą.

4 užduotis – Personazo pristatymas

Trukmė: 10 min. 15–20 min.

Baigus 1, 2 ir 3 užduotis, kiekvienas dalyvis arba grupė pristato savo pagrindinį veikėją ir gauna atsiliepimus. Siūlomi klausimai atsiliepimams pateikti:

- Ar „Klimato herojus“ aiškiai susijęs su pasirinktu klimato iššūkiu?
- Ar personažas turi aiškas motyvacijas, stipriasias ir silpnąsias puses?
- Ar šis pagrindinis veikėjas gali lemti reikšmingus pasirinkimus ir pasekmes istorijoje?

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

Ši seka gali apimti pasirinktus skaitmeninius įrankius, padedančius kurti vaizdinius elementus ir vaizduoti personažus. Dalyvių prašoma piešti ne tik todėl, kad tai palengvina personažų vizualizavimą, bet ir todėl, kad knygoje turės būti įtraukta iliustracijų serija, paaiškinanti ir papildanti tekstą.

Toliau trumpai išvardijame keletą įrankių iš mūsų [skaitmeninių įrankių rinkinio](#) ir kviečiame peržiūrėti [5-ąją pamoką](#), kurioje rasite išsamias instrukcijas, kaip naudoti skaitmeninius įrankius.

Kategorija: iliustracijos ir vaizdo įrankiai

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU vaizdų redagavimo programa](#)

Be to, [11 seka](#) yra labai naudinga redaguojant ir pritaikant vaizdus pasakojimui.

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE



Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Teksto kūrimo ir personažų analizės veiklos
- Žodinis pristatymas kaip bendravimo pratimas

Neformalus ir savaiminio mokymosi kontekstas (darbas jaunimo organizacijose, bendruomenės aplinka)

- Bendras pagrindinio veikėjo kūrimas
- Meninės ir kūrybinės veiklos
- Vaidmenų žaidimai, skirti personažui „interpretuoti“

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIS

- Iš anksto parengti personažo aprašymo šablonai
- Galimybė naudoti vaizdus vietoj teksto
- Emocijas ir personažo bruožus atspindinčių piktogramų naudojimas
- Garso pagalba skaitymui ir supratimui
- Ilgesnis laikas, skirtas veikėjo bruožams apibūdinti
- „Vadovaujamas pasirinkimas“ su iš anksto apibrėžtais sąrašais (pvz., drąsus, smalsus, susirūpinęs ir pan.)

7. SUSIJUSI MOKYMO MEDŽIAGA

- 3 Pamoka – Įtraukiančių pasakojimų apie klimatą kūrimas
- 4 Pamoka – Interaktyvaus pasakojimo technikos: vaidmenų žaidimas ir sprendimų priėmimas
- 5 Pamoka – Skaitmeninių ir multimedijos priemonių naudojimas pasakojimams kurti



1 PRIEDAS

PAGRINDINIO VEIKĖJO PROFILIS

Instrukcijos: ši užduotis yra labai svarbi, nes ji yra pirmasis kūrybinis etapas. Galite atsakyti trumpais aprašomaisiais tekstais arba pasiūlyti vaizdus ir (arba) piešinius, kurie padės jums „įsivaizduoti“ pagrindinį veikėją.

Vardas	
Amžius	
Kur jis / ji gyvena?	
Ką mėgsta veikti?	
Kokia jo / jos pagrindinė problema?	



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Kokius klimato iššūkius patiria?	
Ką rizikuoja prarasti?	
Kokia didžiausia baimė?	
Kokia naudingiausia savybė?	