



IŠTEKLIŲ RINKINYS

10 SEKA: Vizualinių elementų ir iliustracijų kūrimas pasakojimui

Tikslinė grupė: pedagogai, jaunimo darbuotojai, mokytojai

Numatoma trukmė: 60–90 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savarankiško mokymosi aplinka

Priemonės: stalai, kėdės, lenta (fizinė arba virtuali), popierius, pieštukai, spalvoti žymekliai, kompiuteriai arba planšetiniai kompiuteriai, interneto ryšys (wifi), skaitmeninės dizaino priemonės.

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

1. TIKSLAI

Šios sekcijos tikslas – padėti dalyviams paversti pagrindinius pasakojimo momentus vaizdinėmis scenomis, kurios padidina supratimą, emocinį įsitraukimą ir prieinamumą:

- Nustatant svarbias scenas, kurioms reikalinga vaizdinė medžiaga
- Paverčiant pasakojimo tekstą į vaizdus
- Sukuriant vaizdinius elementus, atitinkančius pasakojimo toną
- Užtikrinant, kad iliustracijos padėtų suprasti tekstą, ypač jauniems skaitytojams ir dalyviams, turintiems specifinių mokymosi sutrikimų (SLD).

Ši seka stiprina ryšį tarp rašytinio pasakojimo ir vaizdinės komunikacijos, rengiant medžiagą, skirtą interaktyviai nuotykių knygai.

Laukiami rezultatai: dalyviai parengs vizualių scenų rinkinį (eskizus arba skaitmenines iliustracijas), paruoštą įtraukti į nuotykių knygą.

2. SEKOS APRAŠYMAS

Interaktyviame pasakojime vaizdai nėra dekoratyviniai elementai – jie padeda suprasti, palengvina sprendimų priėmimą ir didina emocinį įsitraukimą.



Nustačius pagrindinį veikėją (3 seka) ir sukūrus interaktyvią struktūrą (8 seka), dalyviai dabar sutelkia dėmesį į:

- Pasakojimo momentų pavertimą vaizdinėmis scenomis
- Nuoseklių vaizdinių elementų kūrimą
- Lengviau suprantamą istorijos turinio perteikimą su iliustracijų pagalba.

2.1. Nuo pasakojimo momento iki vaizdinės scenos

Dalyviai nustato:

- Pradžios sceną
- Pirmasis svarbus sprendimo momentas
- Įtampos ar konflikto momentą
- Klimato iššūkį veiksmo
- Vieną ar daugiau galimų pabaigų

Kiekvienai pasirinktai turinio daliai dalyviai turėtų savę paklausti:

- Ką skaitytojas turi pamatyti, kad suprastų šią sceną?
- Kokias emocijas turėtų perteikti vaizdas?
- Kokios aplinkos detalės yra svarbios?
- Kaip vaizdai gali sustiprinti klimato žinią?

Tikslas – ne meninis tobulumas, o pasakojimo aiškumas.

Kiekviena pasirinkta scena turėtų būti susieta su pagrindiniais sprendimų pasirinkimo taškais arba pasakojimo perėjimais, apibūdintais 8 sekoje. Naudokite 2-o priedo 2-ą darbalapį ir tuos pačius scenos identifikatorius, kurie buvo naudojami istorijai suskirstyti skaitmeniniuose formatuose ir apibūdinti 8 sekoje.

2.2. Elementai, į kuriuos reikia atsižvelgti kuriant vaizdinį dizainą

Siekiant užtikrinti nuoseklumą, dalyviai apibūdžia:

Personažų vaizdavimo nuoseklumą



- Apranga
- Veido išraiška
- Kūno kalba
- Atpažįstamos savybės.

Aplinkos elementus

- Gamtos aplinka (miškas, pakrantė, miestas, sala ir pan.)
- Klimato poveikio požymiai (potvyniai, sausros, tarša, miškų kirtimas)
- Objektai, darantys įtaką pasirinkimams.

Nuotaika ir atmosfera

- Spalvos (šiltos, šaltos, tamsios, ryškios)
- Šviesa ir šešėlis
- Perspektyva (artimas planas, platus vaizdas).

Vizualiniai sprendimai turi atitikti ugdymo tikslą ir sustiprinti klimato temą.

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

1 veikla: Pagrindinių vaizdinių momentų atranka

Trukmė: 15–20 min

1-o priedo 1-as darbo lapas

Mokiniai peržiūri savo pasakojimo struktūrą ir pasirenka 3–5 scenas, kurias nori iliustruoti.

Darbo lape užpildo šią informaciją:

- Scenos pavadinimas
- Kas vyksta šioje scenoje?
- Ką skaitytojas turi aiškiai suprasti?
- Kokios emocijos vyrauja scenoje?

Kai kuriems tai gali būti sudėtinga suvokti, todėl dirbant su jaunais žmonėmis, turinčiais specifinių mokymosi sutrikimų, svarbu atidžiai stebėti, kad visi galėtų perteikti tą patį scenos jausmą.



Scenas reikėtų rinktis atsižvelgiant į jų svarbą istorijos supratimui ir vartotojo sprendimų priėmimo palengvinimui. Tai padeda teikti pirmenybę reikšmingiems vaizdams, o ne iliustruoti kiekvieną puslapį.

2 veikla – scenos eskizas

Trukmė: 20–30 min.

Mokiniai kuria eskizus naudodami:

- Piešimą iš rankos
- Paprastas figūras ir figūrėles
- Scenarijaus stiliaus iliustracijas (veiksmas, emocija, aplinka, įvykių seka ir pan).

Jie sutelkia dėmesį į:

- Veiksmo aiškumą – eskizai turėtų **aiškiai parodyti pagrindinius veiksmus**
- Personažų pozicijas
- Pagrindinius aplinkos elementus

Mokytojai primena dalyviams, kad aiškumas yra svarbesnis už meninius įgūdžius, ir padeda jiems perteikti emocijas, nes tai jauniems žmonėms gali būti sudėtinga.

3 užduotis – skaitmeninių iliustracijų kūrimas

Trukmė: 20–30 min.

Dalyviai patobulina savo eskizus naudodami skaitmenines priemones arba juos pagyvina spalvomis ir detalėmis.

Jie užtikrina:

- Vizualinį nuoseklumą visose scenose
- Aiškų sprendimų priėmimo momentų pavaizdavimą
- Erdvę interaktyviems mygtukams (jei naudojamas skaitmeninis formatas)



Galutinis rezultatas – vizualių scenų rinkinys, kurį galima tiesiogiai integruoti į skaitmeninės istorijos struktūrą. Pabaigoje dalyviai pristato savo vizualias scenas, paaiškina savo dizaino pasirinkimus ir pateikia atsiliepimus apie vaizdų aiškumą.

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

Ši seka gali apimti pasirinktinius skaitmeninius įrankius, padedančius kurti vaizdus ir iliustracijas.

Kategorija: iliustravimo ir dizaino įrankiai

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

Kategorija: Scenarijų kūrimo įrankiai

- StoryboardThat
- „Google“ skaidrės
- „PowerPoint“
- Popieriniai šablonai

Mokytojai kviečiami susipažinti su [5 pamoka](#), kurioje pateikiamos rekomendacijos, kaip veiksmingai integruoti skaitmeninius įrankius.

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formaliojo švietimo kontekstas (pvz., mokykla)

- Vaizdų aprašymo pratimai
- Meno ir dizaino integravimas
- Aplinkos mokslų iliustracijos
- Kūrybinis rašymas kartu su piešimu



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

- Bendradarbiavimu pagrįstas pasakojimas sienų tapybos stiliumi (kai keli žmonės po truputį kuria bendrą istoriją – tarsi pridėdami fragmentus prie sienų tapybos – ir kiekvienas dalyvis laikui bėgant plečia ar keičia pasakojimą)
- Komiksų kūrimas
- Vizualus vaidmenų žaidimo interpretavimas
- Grupinis scenarijų kūrimas

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIS

- Pateikite iš dalies užpildytus scenų šablonus
- Siūlykite piktogramų rinkinius (emocijos, oras, veiksmai)
- Leiskite naudoti koliažą vietoj piešimo
- Naudokite spalvų kodavimą emocijoms
- Pateikite darbo pavyzdžių žingsnis po žingsnio
- Padrąsinkite žodžiu paaiškinti vizualias idėjas

Vizualus pasakojimas dažnai padeda dalyviams, kuriems sunku susidoroti su ilgais rašytiniais teksta.

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 (10 seka)

DARBO LAPAS 1

VAIZDINIO SCENOS PLANAVIMO ŠABLONAS

Instrukcijos: Prieš kurdami iliustraciją, užpildykite žemiau esančias skiltis.

Istorijos pavadinimas: _____

Scenos pavadinimas: _____

Scenos ID (jei taikoma): _____

Planavimo elementas	Pastabos
Kas vyksta šioje scenoje?	
Ką skaitytojas turi aiškiai suprasti?	
Kokie personažai pasirodo?	
Kokios emocijos turėtų būti matomos?	
Kokie aplinkos elementai yra svarbūs?	



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Kokia klimato problema čia vaizduojama?	
--	--



2 PRIEDAS (10 seka)

DARBO LAPAS 2

PASAKOJIMO LENTOS ŠABLONAS (SPAUSDINIMUI)

Instrukcijos: Kiekvieną eilutę naudokite kaip vieną scenarijaus kadra.

Kadro / scenos ID	Vaizdinis kadras (eskizų sritis)	Pasakojamasis tekstas (maks. 4–5 eilutės)	Emocijų / atmosferos akcentas
1 vaizdas			
2 vaizdas			
3 vaizdas			
4 vaizdas			



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

5 vaizdas			
-----------	--	--	--