



5/6/7/8 klasės mokinių  
Militos Laipienytės 5a, Arino Žaliaduonio 5a, Ažuolo  
Cikanavičiaus 6a, Adolio Dumbliausko 6a, Justo Kmeliaus 6a,  
Mato Balkūno 7b, Mildos Brūzgaitės 7c, Karolinos  
Kvietkauskaitės 7c, Jokūbo Lipkevičiaus 8a, Pauliaus Šulgos  
8a, Rebekos Arlauskaitės 8b, Martyno Čibirkos 8b, Ugnės  
Kološevskytės 8b

## **PROJEKTINIS DARBAS**

### **„Komikso kūrimas“**

### **2022-2023 m. m.**

Projekto vadovė:  
Inga Marčiulaitienė

# I. Įvadinė dalis

Projekto tikslas:

Ugdyti kūrybiškumą, saviraišką, plėsti mokinių patirtį, socialinę, pažinimo kompetencijas, lavinti kalbinį bei erdvinį suvokimą.

Projekto rezultatas:

Sukurta komiksų knyga. Projektu siekiama ugdyti kūrybiškumą, formuoti bendravimo įgūdžius, atrasti naujų saviraiškos ir tobulėjimo formų.

UŽDAVINIAI:

1. Pasirinkti veikėjus ir apgalvoti pasakojimo siužetą
2. Sukurti įdomų pasakojimą (veikėjai, siužetas).
3. Sukurti istorijas pasirinkta tema naudojant menines priemones/  
kompiuterines programas: Canva, Word, Gacha.
4. Perkelti savo sukurtą istoriją į komiksą.
5. Padaryti bendrą komiksų knygą.

# I. Įvadinė dalis



- **Komiksas** – sugretinti nuosekliai einantys vaizdai, kurie turi sekti vienas po kito, t.y. įvykis ar istorija papasakota piešiniais. Komiksų pasakojimai leidžia išreikšti veiksmą, judesį, garsą nejudančioje erdvėje. Komiksuose veikia ir vaizdas, ir tekstas.

# I. Įvadinė dalis



- Lietuviški komiksai pasirodė dar prieš [II pasaulinį karą](#), juos tarpukario Lietuvoje spausdino ir laikraščiai, ir žurnalai. Dailininkas [Jonas Martinaitis](#), kuris yra laikomas lietuviškų komiksų tradicijos pradininku. Taip pat verčiami komiksai iš kt. šalių. Vieni žymiausių yra Lietuvos instituto išleisto komikso „Kyoko in Lietuva“, skirto pristatyti mūsų šalį užsienyje, nespalvoti „Gyvojo jogurto“ ir Omnitel „Sonio Eriko ir Nokios“ bei „O Komandos“ komiksai.
- Šiuo metu kuriami paties įvairiausio žanro, stiliaus bei pavidalo komiksai. Gana dažnai komiksų siužetai panaudojami vaidybiniams (dažniausiai fantastikos) filmams, pvz.: „[Matrica](#)“, visa „[Betmeno](#)“ serija, „[Narsioji širdis](#)“. Dažniausiai komiksai būna komedijos ar veiksmo žanro kūriniai, nors gali pasakoti ir gyvenimiškas istorijas, dažniausiai – manga („[Clover](#)“, „[Bremen](#)“, „[Kobalto](#)“, „[Slam Dunk](#)“). Japonijos komiksai pasaulyje tapo žinomi „mangos“ vardu.



## II. Projekto pristatymas

**Pirmąjį pusmetį buvo atlikti tokie darbai:**

- Komikso aptarimas. Aptarėme jų rūšis, atsiradimo istoriją ir pritaikymą.
- Aptarėme kiekvieno mokinio projektinio darbo kryptį, temą ir gryninome idėjas.
- Kūrybinėse dirbtuvėse kūrėme personažus ir siužetą.
- Koregavome ir redagavome sukurtus pasakojimus.

# II. Projekto pristatymas

Adolis Dumbliauskas 2023.09.11 21:35

Pavadinimas: Ančiuko Alfredo ir Robotuko Spargio gyvenimas kartu

Veikėjai: Ančiukas, Robotukas. Istorija apie Alfredą. Alfredas gyvena normalų gyvenimą kaip ir kiti Ančiukai, turėjo tėvus, ėjo į mokyklą. Bet vieną kartą jo tėvai nusprendė pasivaikščioti po mišką. Tačiau kol jie vaikščiojo po mišką, Alfredas pasiklydo...

- 1 Langelis: O gi kur mano tėvai? Jau buvo dvi dienos!
- 2 Langelis: ZZZZZZZZ ai Kas ten?!
- 3 Langelis: ai Prašau tik nesuėskit mane!
- 4 Langelis: Labas! Aš esu Spargis. Oho! Labas! Mano vardas Alfredas. Malonu susipažinti.
- 5 Langelis: O tu kas? Robotas?
- 6 Langelis: Taip! Aš gimiau iš laboratorijos. Kadangi, kai aš vaikščiojau lauke, aš pasimečiau ir pasiklydau miške.
- 7 Langelis: Man irgi panašiai taip buvo... O kas buvo? Ėjau pasivaikščioti su tėvais po mišką ir pasiklydau. Šaukiau tėvų vardus daug kartų, bet niekam neatėjo.
- 8 Langelis: Užjaučiu Alfredai. Ačiū Spargiui. Ką, eime pasivaikščioti?
- 9 Langelis: Man tinka tan mintis. Oho! Spargiui žūrė! Miško uogės!
- 10 Langelis: Dar ir kokios sakšties! Aš: Istorija projektu ugnes(t) (Protected View)

Veikėjai: Rudis ir Princas (abu du jie katinai)

Rudis yra šviesiai rudas/oranžinis katinas su žaliomis akimis. Rudis yra linksmas, nenustygtantis vietoje katinukas kuris visada ieško nuotykių ir yra linksmas.

Princas yra šviesiai pilkas katinas su baltu pilvu ir žalsvomis akimis. Princas yra gana tylus ir ramus, kitaip nei Rudis jis prieš kažką darydamas apgalvoja savo veiksmus. Tačiau jis vis vien yra šiltas ir malonus.

Istorija:

1 langelis: \*rytas, šviečia saulė, Rudis ir Princas sėdi ant tvoros\*

2 langelis: Rudis: Žinai, o ar tu kada nors susimastei kas yra iš tikrųjų geresni, katės ar šunys?

3 langelis: Princas: Turbūt juokauji? Tai aišku kad katės. Ir tam yra begalybė priežasčių! Tu tik pagalvok - Mes, katės, esame mielesnės, protingesnės, švaresnės...

4 Langelis: \*langelio viršuje kaip pavyzdys rodomas purvinas šuo ir labai švarti katė\* Kol tie bjaurūs šunėnai voliojasi purve ir į namus parneša didžiulę netvarką, katės visuomet yra švarios ir prisidžiūrinčios, galime išsiprausti save pačios...

comment \* E: Luko ir Jono istorija (Protected View)

**Veikėjai:**

Jonas, 11 metų, patinka nuotykių knygas, vienturtis, ūgis 1,38m, gyvena nuosavame name su mama, tėčiu, seneliu, Luko geriausias draugas.

Lukas, 11 metų. Vienturtis geriausias Jono draugas, abu praleidžia labai daug laiko kartu, gyvena bute su mama ir tėčiu, ūgis 1,42m, moka naudotis žemėlapiais.

**Veiksmas vyksta:**

Jono namo gyvenvietėje.

**Situacija:**

Jonas eininę dieną pasikviečia Luką ir žaidžia, staiga Jonui puola mintis.

-Lukai, o kaip manai kas palėpėje? -paklausia Jonas.

-Nežinau, o gal einam pažiūrėti? -pasiūlo Lukas.

-Puiki mintis, einam pažiūrėti! -pasako Jonas.

Jiedu nužingsniuoja į antrą aukštą ir išskleidžia kopėčias, ir suranda keistą lagaminą atidaro ir randa žemėlapią.

-Oho, ar aš galvoju tą ką ir tu? -klausia Lukas.

-Taip Lukai, tai lobio žemėlapis. -pritaria Jonas.

Draugai nutaria paieškoti kitą dieną.

Susitinka ir nutaria paieškoti.

-Lukai kaip manai kas ten gali būti? -klausia Jonas.

-Net neįsivaizduoju, na atrodo jau priėjome. -sako Lukas.

Jiedu pradeda kasti, bet deja nieko neranda.

-Lukai o gal tai buvo tiesiog žaidimas?, prieštai kas nors turėjo padėti kanors? -paklausia Jonas.

-Galbūt, galbūt. -atsidūsta Lukas.

Jiedu grįžta nuliūdę pasėdi ir išsiskirsto.

6 Langelis: Princas: Irgi tiesa. Be to, mūsų ir intelekta aukštesnis.

7 langelis: Rudis: Taip. Tuo patiu mes esame puikios medžiotojos ir turime puikų naktinį regėjimą! \*Rudis stipriai užsimerke, atsistojo ir pradėjo vaikščioti\*

8 Langelis: Princas: Ne, Rudi, palauk!!

\*Rudis nuo tvoros nukrito į krūmus\*

9 langelis: Princas: Ak, tu Rudi Rudi... Taip, katės turi naktinį regėjimą, bet tai dar nereiškia kad galime matyti visiškoje tamsoje, tuo labiau užsimerkus... :)

~Ugnė Kološevskytė 7B

## II. Projekto pristatymas

### **Antrąjį pusmetį buvo atlikti tokie darbai:**

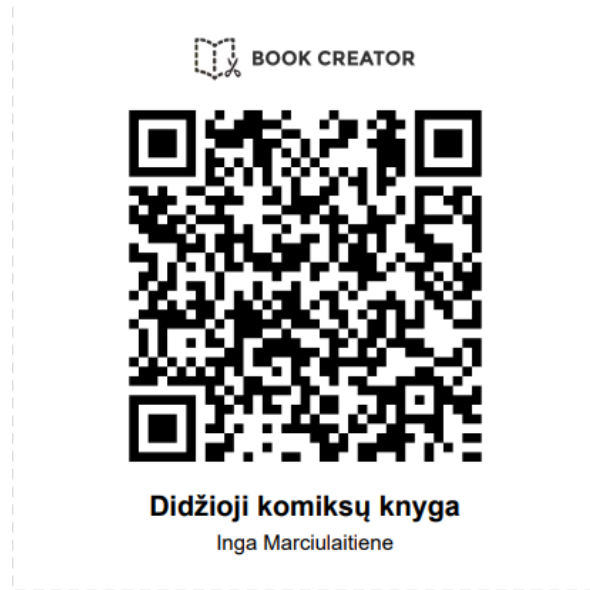
- Pasakojimų perkėlimas į komiksą (redagavimas ir maketavimas), naudojant įvairias menines priemones/ kompiuterines programas: Canva, Word, Gatcha (kūrybinės dirbtuvės).
- Knygos kūrimas.
- Projekto pristatymas ir aptarimas.



## II. Projekto pristatymas

Knygą galite pamatyti čia:

[https://read.bookcreator.com/quvcKL4DxvajeWJcxLilLZCkflt2/EbL\\_3-B3Q9SbSYfRp1TbuA](https://read.bookcreator.com/quvcKL4DxvajeWJcxLilLZCkflt2/EbL_3-B3Q9SbSYfRp1TbuA)



Taip pat nuoroda yra patalpinta mokyklos Facebook socialiniame tinkle.



## III. Apibendrinimas

- Mokiniam patiko galimybė pasirinkti veikėjus ir sugalvoti pasakojimo siužetą, kurti įdomų pasakojimą pasirinktu žanru ir stiliumi, perkelti savo sukurtą istoriją į komiksą (istorijos galėjo būti nuotaikingos, ironiškos, pamokančios, siaubo, nuotykinės ir pan.) bei pagaminti bendrą komiksų knygą.
- Sunkiausia buvo redaguoti tekstą bei pavaizduoti sukurtą istoriją pagal komiksų kūrimo reikalavimus naudojant pasirinktą kompiuterinę programą. Vienam mokinei tai buvo neįveikiama užduotis, todėl komiksą piešė ant popieriaus ir fotografavo. Vienas mokinys apskritai nelankė šios pamokos ir visiškai nieko neatliko.