

8.3 Animuoju mįslę

1. Prisiminkite ketvirtoje temoje skaitytus tekstus. Įvardykite skaitytų tekstų pagrindinius įvykius, kurie privertė pasikeisti pagrindinį personažą. Šalia parašykite, ką šis personažas suprato.

Svarbiausias J. Biliūno apsakymo „Kliudžiau“ įvykis buvo, kai berniukas...

Po šio įvykio berniukas suprato, kad...

Svarbiausias J. Biliūno apsakymo „Brisiaus galas“ įvykis buvo, kai šuns šeimininkas...

Po šio įvykio šeimininkas...

Svarbiausias R. Černiausko apsakymo „Jūra yra sūri“ įvykis buvo, kai berniukas...

Po šio įvykio berniukas suprato, kad...

8.3 Animuoju mįslę

Svarbiausias J. Biliūno alegorinės pasakos „Laimė žiburys“ įvykis buvo, kai drąsuolių minia...

Po šio įvykio žmonės suprato, kad...

Svarbiausias V. Žilinskaitės literatūrinės pasakos „Robotas ir peteliškė“ įvykis buvo, kai robotas...

Po šio įvykio robotas...

Svarbiausias Šatrijos Raganos apysakos „Irkos tragedija“ įvykis buvo, kai mergaitė...

Po šio įvykio mergaitė suprato, kad...

Svarbiausias V. Račicko apysakos „Jos vardas Nippė“ įvykis buvo, kai...

Po šio įvykio mergaitė suprato, kad...

8.3 Animuoju mįslę

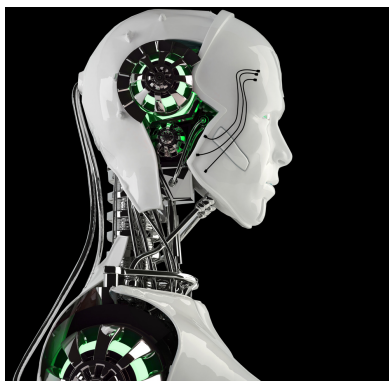
2. Prisiminkite ketvirtoje temoje skaitytus tekstus. Perskaitykite pateiktas citatas ir po kiekviena parašykite, kas yra citatos autorius.

„Nippė su mama stovėjo prie pat, o tėtis savo šiurkščiam delne spaudė šiltą dukrelės ranką.“



„Tat buvo nedidelė balta katytė.“

„Jūra yra žiauri.“



„Ašaros smaugė robotui gerklę...“

8.3 Animuoju mįslę

3. Remdamiesi ketvirtoje temoje skaitytais tekstais pagalvokite ir parašykite, ko žmogui suteikia gyvenimo išbandymai. Remkitės 2 užduotimi ir pateikite pavyzdžių.

Ko žmogui suteikia gyvenimo išbandymai?

8.3 Animuoju mįslę

4. Naudodamiesi išmaniuoju įrenginiu (telefonu ar planšetiniu kompiuteriu) ir mobiliąja programa „Stop Motion Studio“, sukurkite animacinę mįslę „Gyvenimo išbandymą patyręs personažas“. Sekite instrukcijas.

- Iš ketvirtajame skyriuje „Gyvenimo išbandymai“ skaitytų tekstų pasirinkite vieną gyvenimo išbandymą patyrusį personažą.
- Pasiruoškite priemonių: pieštukų, flomasterių, popieriaus.
- Naudodami programą „Stop Motion Studio“ iliustruokite ir animuokite pasirinktą personažą taip, kad žiūrovui užmintumėte mįslę.
- Animuodami stenkitės padaryti kuo daugiau nuotraukų – kuriama animacija bus kokybiškesnė.
- Animacijoje nevartokite žodžių. Nepamirškite, kad kuriate mįslę.
- Iš jūsų nupieštos animacijos klasės draugams turėtų būti aišku, kokį personažą ir kūrinį animavote.



8.3 Animuoju mįslę

5. Pristatykite klasės draugams savo sukurtą animacinę mįslę „Gyvenimo išbandymą patyręs personažas“. Paprašykite, kad klasės draugai atspėtų, ką animavote.



6. Surenkite per visus mokslo metus sukurtų animacinių mįslių peržiūrų vakarą. Pasikvieskite mokyklos bendruomenę, tėvelius. Aptarkite, kaip sekėsi įgyvendinti šį metinį projektą.

