

MITAI
Aesopi

Vėžlys ir kiškis

Iliustravo Aspasia Xydea



Tekstai: <https://www.paidika-paramythia.gr/>

Vertimas: Mišel Zaslavskaitė (Aktyvus jaunimas)
Iliustracija - redagavimas: Aspasia Xydea (Fairy Tale Museum)

©AR4Youth, 2022



Šiam turiniui taikoma [Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) licencija. Tai reiškia, kad pakartotinis naudojimas leidžiamas, jei tinkamai nurodomas autorius ir pakeitimai.

Apie AR4Youth

Jaunų žmonių mokymas naudotis papildytosios realybės (AR) autorių kūriniais, pristatant nematerialių kultūros vertybių naudojimo atvejus ([AR4Youth](#)) yra Europos Sąjungos programos „Erasmus+“ finansuojamas projektas, kurį koordinuoja Socialinių ir Edukacinių mokslų tyrimų ir inovacijų centras ([RISC](#)) bendradarbiaujantis su organizacijomis iš Nyderlandų ([ATERMON](#)), Kipro ([Fairy Tale Museum](#)), Lietuvos ([Active Youth](#)), Graikijos ([AKNOW](#)) ir Estijos ([Eesti People to People](#)).

„AR4Youth“ pagrindinis tikslas – mokyti jaunas žmones, kaip sukurti, projektuoti ir įgyvendinti papildytosios realybės (AR) projektą, skirtą knygoms, vadovams ar žinyms skaitmenizuoti ir papildyti. Be to, pripažįstant būtinybę išsaugoti kultūros paveldą, kuris yra mūsų vertybių, įsitikinimų ir siekių pagrindas, ir atsižvelgiant į Darnaus vystymosi tikslų (Sustainable Development Goals) 11.4 punktą „didinti pastangas apsaugoti ir išsaugoti pasaulio kultūros ir gamtos paveldą“. Projekte kaip pavyzdžiai bus naudojamos graikų, lietuvių ir estų pasakos, mitai ir legendos, kurios bus paverstos skaitmeniniais AR tekstais ir saugomos projekto Kultūros skaitmeninėje bibliotekoje.

Įgyvendinant aukščiau paminėtą sritį, projekte bus siekiama įgyvendinti šiuos tikslus:

- Pagerinti jaunų žmonių pažangius skaitmeninius įgūdžius (t. y. naudojimąsi AR technologijomis), ypatingą dėmesį skiriant nedirbančiam ir nesimokančiam jaunimui (angl. Not in Education, Employment or Training);
- Suteikti jauniems žmonėms konkurencingą kvalifikaciją, kad jie galėtų lengviau patekti į darbo rinką arba kurti savo verslumo ateitį;
- Didinti jaunimo žinias apie šalių-partnerių kultūros paveldo aspektus;
- Supažindinti jaunuolius su kultūros paveldo, ypač tradicinių pasakų, mitų ir legendų, išsaugojimo svarba naudojant skaitmenizaciją;
- Didinti darbo su jaunimu kokybę ir inovacijas, rengiant pažangius skaitmeninius mokymus.

Daugiau informacijos apie projektą ir jo veiklą galima rasti projekto interneto svetainėje <https://www.ar4youth.eu/>, aip pat „Facebook“ paskyroje (@AR4Youth).

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Kartą gyveno kiškis,
kuris gyrėsi, kad bėga
greičiau už visus miško gyvūnus.
Vieną pavasario rytą išdidusis
kiškis išlindo iš savo lizdo ir
ėdė šviežią žolę.

Valgydamas jis pamatė kiek
tolėliau lėtai einantį vėžlį.
Vėžlio ėjimas jam pasirodė toks
juokingas, kad kiškis ėmė tyči-
otis iš jo, kad jis lėtesnis už
sraigę.

Vėžlys sustojo, atsisuko į kiškį ir pasakė:

- Gal surengsime lenktynes ir pažiūrėsime, kuris iš
mūsų greitesnis?
Štai taip!

Kiškis parkrito ir ėmė juoktis.
Tačiau pamatęs, kad vėžlys išliko rimtas, kiškis
suprato, kad vėžlys tai pasakė ne juokais, todėl
priėmė iššūkį.

Būdamas tinkamiausia, lapė nustatė tašką, nuo kurio
jie pradės, maršrutą ir galutinį tašką.



Lenktynės buvo paskirtos kitos dienos rytą ir iš tiesų abu varžovai bei daugybė miško žvėrelių anksti ryte buvo starto vietoje.

Lapė davė ženklą ir lenktynės prasidėjo. Negaišdamas laiko vėžlys pradėjo eiti, lėtai, žinoma, bet atkakliai ir nesustodamas, ir jau įveikė pirmuosius kelis centimetrus maršruto.

Matydamas vėžlio tempą ir jausdamasis mieguistas, nes buvo labai ankstyvas rytas, kiškis sugalvojo snausti, o kai pabus, bėgs taip, kaip tik jis gali, ir tikrai finišuos pirmas.

Taigi vėžlys toliau atkakliai ėjo ir ėjo, nenuleisdamas rankų ir įveikdamas vis didesnę ir didesnę maršruto dalį. Tačiau kiškis giliai miegojo!



P

raėjo daug laiko ir kažkuriuo metu kiškis pabudo. „Laikas truputį pabėgioti, kad gaučiau nugalėtojo prizą“, arogantiškai pagalvojo jis ir išsiruošė į kelią. Tačiau kiškis labai nustebo, kad niekur nematė vėžlio. Akimirką jis pagalvojo, kad vėžlys pasidavė kovai, nes vis tiek ją tikrai pralaimėjo. Bet ar žinote, kada kiškis išprotėjo?

Pasiekęs finišo tašką kiškis pamatė jo laukiantį vėžlį, kuris kramtė lapą, o jo veide buvo triumfuojanti išraiška.

Taigi vėžlys nugalėjo kiškį lenktynėse, žinoma, ne todėl, kad bėgo greičiau už kiškį, bet todėl, kad išliko susitelkęs į savo tikslą ir nerodė arogancijos kaip kiškis...





Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga