

# Eroul salvator din desenele animate

Această activitate îi stimulează pe elevi să gândească „out of the box” și să genereze idei folosind (trăsăturile și talentele) personajelor. Pe lângă acest principiu, activitatea susține **Învățarea prin dialog și interacțiune** și **Învățarea prin reflecție și evaluare**.

## Rezultate așteptate

### Elevii vor fi capabili să:

- Genereze idei folosind personaje de desene animate sau de basm
- Vină cu idei noi prin evaluarea ideilor „out of the box” și transformându-le în acțiuni fezabile

## Timpul

Momentul acestei activități depinde de mulți factori: experiență, cultura de clasă și modul în care o implementați etc., perioada minimă de timp pe care ar trebui să o planificați pentru această metodă este de 25 de minute.

## Materiale necesare

| Predare offline   | Predare mixtă   |
|---|---|
| Arătați personajele pe o hârtie sau tablă mare. Imprimați fișe de lucru cu imaginile inserate pentru ca elevii să le lucreze. | <ul style="list-style-type: none"><li>- Creați un <a href="#">Padlet</a> pentru pașii 3 și 4</li><li>- Un dispozitiv pentru elevii dvs., în mod autonom, în perechi sau în grup.</li></ul>  |
|   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Lucrați în <a href="#">Canva</a> pentru a crea un poster explicativ pentru soluțiile de la pasul 5</li></ul> <p><b>Mai multe informații?</b> <a href="#">formare online (România)   Digital Destiny</a></p> |

## Pregătiți-vă

- Alegeți o problemă sau o povestire pentru care doriți să generați idei, prin intermediul unei povestiri, animații, fotografie, articol,...

### Predare offline

- Arătați câteva imagini cu eroi populari de desene animate sau personaje de poveste.
- Pregătiți o foaie de lucru sau un spațiu digital cu imaginile introduse.
- Puteți cere elevilor să aducă cu ei desene animate sau povești.

### Predare mixtă:

- Asigurați-vă că fiecare elev/grup are un dispozitiv.
- Creați un cont Padlet și un Padlet cu coloane. Formulați problema centrală ca o întrebare, și amplasați-o ca titlu: „Cum pot/ar aceste personaje...?” Fiecare coloană reprezintă un

personaj. Atribuiți o coloană fiecărui grup sau pereche. Lasă-ți elevii să vină cu răspunsuri în Padlet.

- Creați un cont de școală Canva pentru a crea un poster explicativ despre soluții.

#### Suplimentar

Aflați cum puteți combina eroii din desene animate sau să îi integrați ca personaje în următoarele alte activități: „Povestirea ca introducere a conceptului” și „Disrupție”.

Găsiți inspirație și linii directoare pentru povestirea în modulul „Învățare prin procese structurate”.

([Principiu: procese structurate | Digital Destiny](#))

## Pas cu pas

### 1 Introducere

Prezentați o situație, o problemă legată de o provocare a societății inspirată dintr-un text, o poveste sau o experiență împărtășită de elevi. Aceasta poate fi o situație „reală” sau una ipotetică. Discutați pe scurt conținutul. Scrieți sau desenați problema pentru care veți genera idei pe o tablă sau o hârtie mare.

Explicați elevilor că împreună vă veți gândi la idei pentru a rezolva problema. Explicați faptul că veți folosi sprijinul eroilor din desene animate sau al personajelor de basm.

### 2 Explorați personaje și caracteristici

Prezentați personajele.

*Cine este acesta/aceasta? În ce poveste apare X? Ce este tipic pentru X? Cum ai descrie acest personaj? Care este talentul, forța sau trăsătura lui/ei?*

Invitați elevii să sugereze alte personaje.

*Care este personajul tău preferat? În ce poveste apare? Cum ai descrie acest personaj? Ce este tipic pentru X? Care este talentul, forța sau trăsătura lui/ei?*

Rezumați prin denumirea personajelor cu care veți lucra și lăsați-i pe elevi să le indice trăsăturile.

Baza

*Puteți lăsa elevii mai mari să aleagă personaje de romane, filme, rețele sociale... ca alternativă.*

### 3 Primii pași

Alegeți o problemă recunoscută pentru a familiariza elevii cu metoda.

De exemplu, *sala de clasă devine întotdeauna dezordonată. Elevii se plictisesc când nu au voie să se joace afară într-o zi ploioasă...*

Scrieți următoarea problemă ca o întrebare pe antetul flipchart-ului, panoului sau Padlet-ului: „Cum s-ar asigura aceste personaje că sala de clasă nu devine dezordonată ?”

*Îți amintești caracteristica sau talentul personajului X? Cum ar rezolva el/ea această problemă? Va folosi el/ea o caracteristică sau un talent special? Cum? Vă puteți gândi la un alt mod în care acest personaj ar face față?*

Lăsați elevii să vină cu câteva idei pentru mai multe personaje. Ideile nu trebuie să fie „realiste” sau „fezabile”. Elevii exersează să gândească creativ.

## 4 Mai multe idei

Lăsați elevii să lucreze autonom, în perechi sau în grupuri.

*Cum ar rezolva personajul X sau cum ar rezolva această problemă? Va folosi el/ea o caracteristică sau un talent special? Cum? Vă puteți gândi la un alt mod în care acest personaj ar face față?*

Dacă este suficient timp, lăsați elevii să repete acest exercițiu cu mai multe personaje. Lăsați fiecare grup să prezinte o idee. Adunați ideile în cuvinte cheie sau schițe. Oferiți studenților spațiu pentru a pune la îndoială ideile personajelor.

Sfat

*Acesta este un brainstorming pentru a colecta idei, nu pentru a le comenta. Asigurați-vă că funcția de comentarii este dezactivată în setări.*

## 5 Evaluare

Răsfoiți și subliniați inițiativele care ar putea fi fezabile de executat.

*Ce acțiuni sau inițiative putem realiza noi înșine? Cum/unde/când am putea face asta? Ce idee ați îmbunătăți, pentru a o face fezabilă? Care idee are cel mai impact? Care idei nu are impact? Poți regândi ideea pentru a crește impactul ?*

Extra: Folosiți metoda „Țintă” pentru a selecta idei pe baza unor criterii.

Numărați și/sau selectați ideile de care elevii sunt entuziasmați. Treceți la următoarea lecție sau activitate în care să încercați să implementați unele dintre ideile prezentate sau creați un poster explicativ cu Canva.

Lăsați elevii să lucreze în perechi pentru a crea un poster. Lăsați-i să deseneze o schiță pe o hârtie sau lăsați-i să folosească Canva. Ei pot folosi posterul pentru a-și promova ideea în școală.

Sfat

*Acesta este un pas crucial , deoarece studenții învață să traducă ideile oarecum nebunești în acțiuni fezabile. Este util să explicăm acest lucru.*

*De exemplu, cum ne-ar ajuta Spiderman să ne asigurăm că nu irosim apa de băut? Omul Păianjen este agil, se lipește de pereți și tavane, poate sări, poate țese o pânză >> Omul Păianjen va țese o pânză de unde se colectează apa pentru a nu dispărea prin canalizare. >> Putem țese o rețea? Cum putem colecta apa? ...*

## 6 Reflecție

*Ce ai învățat din acest exercițiu de gândire? Ce problemă ai încercat să rezolvi? Cum ai făcut asta? Este util să folosești personajul pentru a te gândi la idei? De ce (nu)? Ce îl face util? La ce alte subiecte ați aplica acest exercițiu de gândire?*

Aflați mai multe despre evaluare și reflecție în modulul 5 „Învățare prin reflecție și evaluare”.

[principiu: evaluare și reflecție | Digital Destiny](#)

## 7 De dus acasă

Cereți elevilor să se gândească la o situație pe care o trăiesc acasă. Invitați-i să facă același exercițiu împreună cu familiile lor.

De exemplu, *cum s-ar asigura Regele Leu că nu-mi uit cutia de prânz? Cum m-ar ajuta... pe mine/ne-am...?*