# Ήρωας κινουμένων σχεδίων στη διάσωση

| |
|---|
| Αυτή η δραστηριότητα διεγείρει τους μαθητές να σκεφτούν έξω από τα συνηθισμένα και να δημιουργήσουν ιδέες χρησιμοποιώντας (χαρακτηριστικά και ταλέντα από) χαρακτήρες. Εκτός από αυτήν την αρχή, αυτή η δραστηριότητα υποστηρίζει τη Μάθηση μέσω Διαλόγου και Αλληλεπίδρασης και τη Μάθηση μέσω Αναστοχασμού και Αξιολόγησης. |

## Αναμενόμενα αποτελέσματα

## Οι μαθητές θα:

- είναι σε θέση να δημιουργούν ιδέες χρησιμοποιώντας χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων ή παραμυθιών
- είναι σε θέση να δημιουργούν νέες ιδέες αξιολογώντας τις ασυνήθιστες ιδέες και μετατρέποντάς τις σε εφικτές ενέργειες

## Χρονοπρογραμματισμός

Ο χρόνος αυτής της δραστηριότητας εξαρτάται από πολλούς παράγοντες: εμπειρία, κουλτούρα στην τάξη και πώς την εφαρμόζετε κ.λπ., ο ελάχιστος χρόνος που πρέπει να προγραμματίσετε για αυτήν τη μέθοδο είναι 25 λεπτά.

## Υλικό

| Δια ζώσης | Μεικτή Μάθηση |
|---|---|
| Δείξτε τους χαρακτήρες σε ένα μεγάλο χαρτί ή πίνακα. Εκτυπώστε φύλλα εργασίας με τις εικόνες που έχουν τοποθετηθεί για να εργαστούν οι μαθητές. | - Δημιουργήστε ένα Padlet για τα βήματα 3 και 4<br>- Μια συσκευή για τους μαθητές σας, ατομικά, σε ζευγάρια ή σε ομάδα. |
| | - Εργαστείτε με το Canva για να δημιουργήσετε μια επεξηγηματική αφίσα για τις λύσεις στο βήμα 5<br><br>**Περισσότερες πληροφορίες;** |



Erasmus+

# Προετοίμασε τον εαυτό σου

- Επιλέξτε ένα ζήτημα ή πρόβλημα για το οποίο θέλετε να δημιουργήσετε ιδέες, μέσω μιας ιστορίας, κινούμενων σχεδίων, φωτογραφίας, άρθρου,…

Δια ζώσης

- Δώστε μερικές εικόνες δημοφιλών ηρώων κινουμένων σχεδίων ή χαρακτήρων παραμυθιού.
- Προετοιμάστε ένα φύλλο εργασίας ή ψηφιακό χώρο όπου θα έχετε εισάγει τις εικόνες.
- Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να φέρουν μαζί τους κινούμενα σχέδια ή ιστορίες.

Μεικτή Μάθηση:

- Βεβαιωθείτε ότι κάθε ζεύγος/ομάδα έχει μια συσκευή.
- Δημιουργήστε έναν λογαριασμό Padlet και ένα Padlet με στήλες. Γράψτε το κεντρικό πρόβλημα στην επικεφαλίδα ως ερώτηση: «Πώς μπορούν/θα μπορούσαν αυτοί οι χαρακτήρες…;» Κάθε στήλη αντιπροσωπεύει έναν χαρακτήρα. Αντιστοιχίστε μια στήλη σε κάθε ομάδα ή ζευγάρι. Αφήστε τους μαθητές σας να βρουν απαντήσεις στο Padlet.
- Δημιουργήστε έναν σχολικό λογαριασμό Canva για να δημιουργήσετε μια επεξηγηματική αφίσα σχετικά με τις λύσεις.

Επιπλέον
Μάθετε πώς μπορείτε να συνδυάσετε ήρωες κινουμένων σχεδίων ή να τους ενσωματώσετε ως χαρακτήρες σε αυτές τις δραστηριότητες: Η Ιστορία ως Έννοια και Ανατροπή.
Βρείτε έμπνευση και οδηγίες για την αφήγηση στην ενότητα 4 «Μάθηση μέσω Δομημένων Διαδικασιών».

# Βήμα βήμα

## 1 Είσοδος

Παρουσιάστε μια κατάσταση, ένα πρόβλημα που σχετίζεται με ένα κοινωνικό ζήτημα… εμπνευσμένο από ένα κείμενο, μια ιστορία ή μια εμπειρία που μοιράζονται οι μαθητές. Αυτή μπορεί να είναι μια «πραγματική» ή μια υποθετική κατάσταση. Συζητήστε εν συντομία το περιεχόμενο. Γράψτε ή σχεδιάστε το ζήτημα για το οποίο θα δημιουργήσετε ιδέες, συνοπτικά σε έναν πίνακα ή σε μεγάλο χαρτί.

Εξηγήστε στους μαθητές ότι μαζί θα σκεφτείτε ιδέες για να αντιμετωπίσετε αυτό το ζήτημα ή να λύσετε το πρόβλημα. Εξηγήστε ότι θα χρησιμοποιήσετε την υποστήριξη ηρώων κινουμένων σχεδίων ή χαρακτήρων παραμυθιού.

## 2 Εξερευνήστε χαρακτήρες και χαρακτηριστικά

Παρουσιάστε τους χαρακτήρες.
*Ποιος είναι αυτός/ή; Σε ποια ιστορία εμφανίζεται ο/η Χ; Τι είναι χαρακτηριστικό για το/την Χ; Πώς θα περιγράφατε αυτόν τον χαρακτήρα; Ποιο είναι το ταλέντο, η ιδιαίτερη δύναμη ή το χαρακτηριστικό του/της;*

Προσκαλέστε τους μαθητές να προτείνουν άλλους χαρακτήρες.

*Ποιος είναι ο αγαπημένος σας χαρακτήρας; Σε ποια ιστορία εμφανίζεται; Πώς θα περιγράφατε αυτόν τον χαρακτήρα; Τι είναι χαρακτηριστικό για τον/την Χ; Ποιο είναι το ταλέντο, η ιδιαίτερη δύναμη ή το χαρακτηριστικό του/της;*

Συνοψίστε κατονομάζοντας τους χαρακτήρες με τους οποίους πρόκειται να εργαστείτε και αφήστε τους μαθητές να συνοψίσουν τα χαρακτηριστικά τους.

Υπόδειξη
*Μπορείτε να αφήσετε τους μεγαλύτερους μαθητές να επιλέξουν χαρακτήρες μυθιστορημάτων, ταινιών, κοινωνικών μέσων ... ως εναλλακτική λύση.*

## 3 Πρώτα βήματα

Επιλέξτε ένα αναγνωρίσιμο πρόβλημα για να εξοικειώσετε τους μαθητές με τη μέθοδο.
Π.χ. Η τάξη είναι πάντα ακατάστατη. Οι μαθητές βαριούνται όταν δεν τους επιτρέπεται να παίξουν έξω μια βροχερή μέρα….

Γράψτε αυτό το πρόβλημα ως ερώτηση στην επικεφαλίδα του flipchart, του πίνακα ή του Padlet: "*Πώς θα μπορούσαν αυτοί οι χαρακτήρες να διασφαλίσουν ότι η τάξη δεν είναι ακατάστατη*;"

*Θυμάστε το χαρακτηριστικό ή το ταλέντο του χαρακτήρα Χ; Πώς θα έλυνε ή θα αντιμετώπιζε αυτό το ζήτημα; Θα χρησιμοποιήσει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ή ταλέντο; Πως; Μπορείτε να σκεφτείτε άλλο τρόπο με τον οποίο θα αντιμετώπιζε το ζήτημα αυτός ο χαρακτήρας;*

Αφήστε τους μαθητές να βρουν μερικές ιδέες για διάφορους χαρακτήρες. Οι ιδέες δεν χρειάζεται να είναι «ρεαλιστικές» ή «εφικτές». Οι μαθητές εξασκούνται στη δημιουργική σκέψη.

## 4 Περισσότερες ιδέες

Αφήστε τους μαθητές να εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια ή ομάδες.
*Πώς θα έλυνε ή θα αντιμετώπιζε αυτό το ζήτημα ο χαρακτήρας Χ; Θα χρησιμοποιήσει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ή ταλέντο; Πώς; Μπορείτε να σκεφτείτε άλλο τρόπο με τον οποίο θα αντιμετώπιζε το ζήτημα αυτός ο χαρακτήρας;*

Εάν υπάρχει αρκετός χρόνος, αφήστε τους μαθητές να επαναλάβουν αυτήν την άσκηση για περισσότερους χαρακτήρες. Αλλάξτε χαρακτήρες. Αφήστε κάθε ομάδα να παρουσιάσει μια ιδέα. Συγκεντρώστε τις ιδέες σε λέξεις-κλειδιά ή σκίτσα. Δώστε στους μαθητές χώρο να αμφισβητήσουν τις ιδέες των χαρακτήρων.

Υπόδειξη
*Αυτός είναι ένας καταιγισμός ιδεών για να συλλέξετε ιδέες και όχι να τις σχολιάσετε*. Βεβαιωθείτε ότι η λειτουργία σχολίων είναι απενεργοποιημένη στις ρυθμίσεις.

## 5 Αξιολογήστε

Περιηγηθείτε στις ιδέες και επισημάνετε τις ιδέες που μπορεί να είναι εφικτό να εκτελεστούν.
*Ποιες ενέργειες ή ιδέες μπορούμε να κάνουμε μόνοι μας; Πώς/πού/πότε θα μπορούσαμε να το κάνουμε αυτό; Ποια ιδέα θα βελτιώνατε για να την κάνετε εφικτή; Ποια ιδέα έχει μεγάλο αντίκτυπο, επιφέρει μεγάλη αλλαγή; Ποια δεν το κάνει; Μπορείτε να ξανασκεφτείτε την ιδέα για να αυξήσετε τον αντίκτυπο;*

Επιπλέον: Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο Στόχος για να επιλέξετε ιδέες χρησιμοποιώντας κριτήρια.

Μετρήστε και/ή επιλέξτε τις ιδέες με τις οποίες ενθουσιάζονται οι μαθητές. Πηγαίνετε σε ένα επόμενο μάθημα ή δραστηριότητα όπου θα δοκιμάσετε μερικές από τις ιδέες που παρουσιάζονται ή δημιουργήστε μια επεξηγηματική αφίσα με το Canva.
Αφήστε τους μαθητές σας να εργαστούν σε ζευγάρια για να δημιουργήσουν μια αφίσα. Αφήστε τους να σχεδιάσουν ένα σκίτσο σε ένα χαρτί ή αφήστε τους να χρησιμοποιήσουν αμέσως το Canva. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν την αφίσα για να προωθήσουν την ιδέα τους στο σχολείο.

Υπόδειξη
*Αυτό είναι ένα κρίσιμο βήμα*, *γιατί οι μαθητές μαθαίνουν να μεταφράζουν τις κάπως τρελές ιδέες σε εφικτές ενέργειες. Είναι χρήσιμο να γίνει αυτό ξεκάθαρο.*

*Π.χ. Πώς θα μας βοηθούσε ο Spiderman να βεβαιωθούμε ότι δεν χαλάμε το πόσιμο νερό; Ο Spiderman είναι ευκίνητος, κολλάει σε τοίχους και οροφές, μπορεί να πηδήξει, μπορεί να υφάνει έναν ιστό >> Ο Spiderman υφαίνει έναν ιστό όπου μαζεύει νερό για να μην εξαφανιστεί μέσα από την αποχέτευση. >> Μπορούμε να πλέξουμε έναν ιστό; Πώς μπορούμε να* μαζέψουμε *νερό; …*

## 6 Αναστοχασμός

*Τι μάθατε από αυτή την άσκηση σκέψης; Για ποιο θέμα σκεφτήκατε ιδέες; Πώς το κάνατε αυτό; Είναι χρήσιμο να χρησιμοποιούμε τον χαρακτήρα για να σκεφτούμε ιδέες; Γιατί (όχι); Τι το κάνει χρήσιμο; Σε ποια άλλα θέματα θα εφαρμόζατε αυτήν την άσκηση σκέψης;*

Μάθετε περισσότερα για την αξιολόγηση και τον αναστοχασμό στην ενότητα 5 «Μάθηση μέσω Αναστοχασμού και Αξιολόγησης».

## 6 Μεταφορά στο σπίτι

Ζητήστε από τους μαθητές σας να σκεφτούν μια κατάσταση που βιώνουν στο σπίτι. Προσκαλέστε τους να κάνουν την ίδια άσκηση μαζί με τις οικογένειές τους.

Π.χ. Πώς θα φρόντιζε ο Βασιλιάς των Λιονταριών να μην ξεχάσω το κολατσιό μου; Πώς θα… με/μας βοηθούσε να….;