

# **FITXA PEDAGÒGICA «EL CAS DEL DOCTOR HOPPER»**

## **INTRODUCCIÓ**

La proposta teatral *El cas del doctor Hopper* està pensada per reforçar l'aplicació del programa «Sigues tu» a l'aula mitjançant un espectacle interactiu amb el qual, a través de l'humor i el teatre, es creen dinàmiques de treball i reflexió.

Concretament, l'objectiu és promoure l'entrenament de les habilitats per a la vida partint d'una història de ficció que ajuda l'alumnat a reflexionar sobre les seves capacitats psicosocials.

Així doncs, posem a l'abast dels docents una eina que esperem que ajudi a promoure la conversa a l'aula.

## **RESUM DE L'OBRA**

S'ha detectat un comportament estrany en gent d'arreu del món. Sembla que un virus està afectant gran part de la població. Hi ha rebutjament cap als altres, falta de respecte, tancament amb un mateix, pensaments negatius, incapacitat d'afrontar els problemes com cal, desànim, gens de solidaritat... Tot això ho ha provocat un núvol tòxic provinent del laboratori del Dr. Hopper a Masseschuches.

S'hi ha de trobar una solució. Un agent secret ens visitarà per intentar resoldre el misteri. No ho digueu a ningú, que és secret.

El cas està obert!!!

## **OBJECTIU PEDAGÒGIC**

Per resoldre el problema, l'agent secret que us visitarà (que finalment acaba essent el mateix doctor Hopper) proposa un concurs al grup: fa una sèrie de preguntes per saber si l'alumnat està infectat pel virus o no.

L'objectiu pedagògic és ajudar a reflexionar els infants sobre les seves habilitats per a la vida. Concretament, es plantegen preguntes sobre autoestima i control intern, empatia, presa de decisions, solució de problemes, pensament crític, negociació i refús, comunicació interpersonal, col·laboració i treball en equip, i gestió de les emocions i de l'estrès.

És important destacar que el concurs s'ha plantejat de manera que no hi hagi una sola resposta correcta. Així mateix, per fomentar la creativitat i que l'alumnat pugui expressar lliurement les seves pròpies conviccions, poden respondre una opció no prevista.

Al final d'aquest document trobareu les preguntes del concurs que us serviran de guia per plantejar altres activitats tal com es detalla a l'apartat corresponent.

## **REFLEXIÓ FINAL**

Un cop acabat el concurs, el Dr. Hopper arriba a la conclusió que el grup no està infectat i que cadascú combat el virus a la seva manera. No hi ha una única manera possible d'actuar, sinó que cadascú té la seva.

De tota manera, adverteix que no es pot abaixar la guàrdia: és important que fem el que ens agrada i que respectem els gustos i les opinions dels altres, és a dir, que ens acceptem i acceptem els altres, sempre amb l'objectiu de millorar.

## **ACTIVITATS PROPOSADES**

Un cop finalitzat l'espectacle, per continuar el treball de les habilitats per a la vida a l'aula i també a casa, el Dr. Hopper proposa dues activitats.

**Activitat 1.** Té com a objectiu **involucrar les famílies** en el treball que es fa a l'aula.

Es tracta que els infants facin d'ambaixadors del Dr. Hopper amb les seves famílies explicant-los el misteri del virus i com resoldre'l.

Per reforçar aquesta activitat, entregarem un imant a cada alumne participant amb la frase «La meva fórmula és...» perquè el pengin a la nevera de casa i hi puguin anotar tot allò que els fa feliços quan estan en família.

**Activitat 2.** Té com a objectiu afavorir la **cohesió grupal**.

La conclusió a la qual arriba el Dr. Hopper és que tothom guanya el concurs; per tant, la força és en tot el grup.

Per reforçar-ho, podeu demanar a l'alumnat que individualment responguin les preguntes següents:

- Quina és la millor qualitat que puc aportar al grup classe?

- Què em fa feliç quan estic amb els companys i companyes a l'escola?

Per fer-ho, podeu utilitzar la **dinàmica de la teranyina**<sup>1</sup> de manera que enllaceu cada aportació amb una altra, fent visible que totes aquestes qualitats són necessàries dins del grup. La teranyina que es forma representa visualment aquesta cohesió.

Finalment, podeu posar en comú les respostes i engrescar el grup per enviar un missatge al Dr. Hopper amb les vostres propostes. Les podeu enviar a través del formulari [Envia la teva fórmula al Dr. Hopper](#) del web Siguestu.cat o bé per correu convencional a l'adreça:

Dipsalut (a l'atenció del Dr. Hopper)  
c. Pic de Peguera, 15  
17003 La Creueta (Girona)

Si voleu, li podeu indicar una adreça postal perquè el Dr. Hopper us pugui contestar per carta.

## **ALTRES ACTIVITATS**

A partir de l'obra de teatre, es poden treballar diferents temàtiques (responsabilitat, consumisme, igualtat de gènere, ús de les tecnologies...) i proposar altres activitats a criteri del docent.

---

1. És una dinàmica molt senzilla, només cal un cabdell de llana. Els participants es posen en rotllana, l'educador dona un extrem del cabdell a un alumne i llença la resta de cabdell cap a un altre. Cada vegada que algú rep el cabdell ha de respondre les dues preguntes indicades anteriorment. Es formarà un entramat que mostrarà visualment com cada aportació individual és important i ajuda a construir un nou aprenentatge del grup.

En aquest sentit, durant la part del concurs es poden recollir alguns dels comentaris de l'alumnat, relacionar-los amb fets i experiències viscudes pel grup i estirar la conversa a partir d'aquí. Per exemple, la pregunta 11 (*Quins tipus de videojocs t'agraden més?*) es pot aprofitar per reflexionar sobre les diferències de gènere, ja que probablement la majoria de nens escullen l'opció b, mentre que la majoria de nenes preferiran l'opció c.

## **PREGUNTES DEL CONCURS**

1. Si suspens un examen...
  - a) D'entrada t'enfades, però penses que la propera vegada estudiaràs més.
  - b) Et preocupa el que puguin pensar els teus pares i/o companys.
  - c) No et preocupa gaire, penses que això t'ajudarà a millorar la propera vegada.
  - d) Cap de les anteriors. Indica com et sents quan suspens un examen.
  
2. En un sorteig guanyes 100 € i te'ls pots gastar en el que vulguis. Què fas?
  - a) Els inverteixes en tu (en joguines, roba...). És una bona oportunitat per comprar-te el que vols.
  - b) Demanes consell als pares, ja que sempre t'ajuden a prendre bones decisions.
  - c) Els comparteixes amb familiars i amics fent un berenar, anant al cinema...
  - d) Cap de les anteriors. Explica què faries amb els diners.

3. Has de fer un treball en grup a l'escola. Quins companys i companyes esculls?
- a) Els meus millors amics i amigues.
  - b) Les persones que en saben més del tema.
  - c) Les persones més sociables i divertides.
  - d) Cap de les anteriors. Indica qui escolliries.
4. T'has compromès a fer feina a casa i els amics et venen a buscar. Què fas?
- a) Primer acabes la feina i després surts.
  - b) Tens moltes ganes de sortir. Negocies amb els pares per fer la feina una mica més tard.
  - c) Dius als amics que t'ajudin a fer la feina i, un cop acabada, sortiu tots plegats.
  - d) Cap de les anteriors. Explica què faries.
5. Quan tens un problema...
- a) L'expliques als pares, perquè ells sempre t'ajuden.
  - b) Reflexiones tu sol per trobar la solució.
  - c) Demanes ajuda a amics i amigues.
  - d) Cap de les anteriors. Explica què fas quan tens un problema.
6. Si algú et diu que facis alguna cosa que no vols fer...
- a) Ho expliques a la família i/o als mestres perquè t'aconsellin.
  - b) No fas això que et diu perquè saps que no està bé.

- c) Parles amb la persona que t'ho diu per aclarir-ho.
- d) Cap de les anteriors. Explica què faries.

7. Normalment t'entens millor amb persones...

- a) A les quals els agrada estar tranquil·les i jugar pausadament.
- b) Que són molt actives i a les quals els agraden els jocs amb moviment.
- c) Xerraires, amb les quals puc parlar dels temes que m'interessen.
- d) Cap de les anteriors. Indica amb quines persones t'entens millor.

8. Quines activitats extraescolars t'agraden més?

- a) Les relacionades amb els esports d'equip, com el bàsquet, el futbol o el vòlei.
- b) Les relacionades amb esports individuals, com el tennis, el judo o l'atletisme.
- c) Les relacionades amb activitats artístiques, com el ball, el dibuix o la música.
- d) Cap de les anteriors. Digues quines activitats t'agraden més.

9. Ets una persona...

- a) Més aviat tranquil·la.
- b) Nerviosa i activa.
- c) Ni molt tranquil·la ni molt nerviosa.
- d) Cap de les anteriors. Indica com ets.

10. Quins tipus de videojocs t'agraden més?
- a) No m'agraden els videojocs.
  - b) Els que tenen a veure amb matar l'enemic, acció, estratègia o esports.
  - c) Els que tenen a veure amb musicals, moda, bellesa o cuidar animals.
  - d) Cap de les anteriors. Digues quins videojocs t'agraden més.

## **AVALUACIÓ**

Si el Dr Hopper ha visitat el vostre centre, us demanem que respongueu a un petit qüestionari que trobareu en aquest enllaç:

<https://es.surveymonkey.com/r/CasDrHopper>

La vostra col·laboració ens ajudarà a millorar el recurs i adaptar-lo el més possible a les necessitats de l'escola.