ഡിസൈൻ ഫോർ ചെയ്ഞ്ച്: ഒരു വാര പാഠ പദ്ധതി

പ്രിയപ്പെട്ട ടീച്ചർ,

താങ്കളുടെ ക്ലാസ്മുറിയിൽ ഡിസൈൻ ഫോർ ചെയ്ഞ്ച് നടപ്പാക്കുന്നതിനായുള്ള ഒരു വാര പാഠ പദ്ധതി താഴെകൊടുക്കുന്നു.

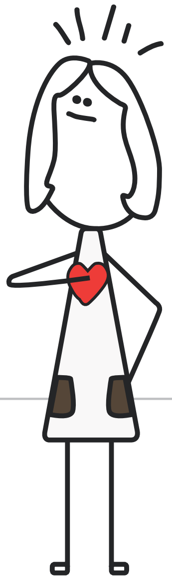
ഡി എഫ് സി 4 ചുവടുകളുള്ള ഒരു പ്രക്രിയയാണ്: അനുഭവിക്കുക,സങ്കൽപിക്കുക,ചെയ്യുക, പങ്കുവയ്ക്കുക എന്നീ പ്രക്രിയകൾ 45 മിനിട്ടുകൾ വീതമുള്ള 7 സെഷനുകളായി വിഭജിച്ചിരിക്കുന്നു.ആവശ്യമെങ്കിൽ ഈ സമയപരിധി ദീർഘിപ്പിക്കാവുന്നതുമാണ്. താങ്കളുടെ പരിഗണനക്ക് സമർപ്പിക്കുന്ന ഈ പദ്ധതി പരിഷ്കരിക്കാനും താങ്കളുടെ വിദ്യാത്ഥികൾക്ക് ഏറ്റവും അനുയോജ്യമായരീതിയിൽ മെച്ചപ്പെടുത്താനും താങ്കൾക്ക് സ്വാതന്ത്ര്യമുണ്ട്.

ഒരു നവലോകം കെട്ടിപ്പടുക്കുന്നതിനായുള്ള സ്വന്തം ആശയങ്ങൾ പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതിനും അവ പ്രയോഗത്തിൽ കൊുവരുന്നതിനും കുട്ടികളെ സഹായിക്കുന്നതിൽ താങ്കൾക്ക് എല്ലാ പിന്തുണയും ഞങ്ങൾ നൽകുന്നതാണ്. ഈ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നതിനും സ്വന്തം ശബ്ദവും ആശയങ്ങളും പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതിനും എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും പ്രോത്സാഹനം നൽകുക.അവരുടെ പ്രതികരണം തീർച്ചയായും നിങ്ങളെ അത്ഭുതപ്പെടുത്തുകതന്നെചെയ്യും.കാരണം–

സൂപ്പർഹീറോകൾ യക്ഷിക്കഥകളിൽ മാത്രമല്ല–എനിക്ക് സാധിക്കും എന്ന് ആത്മവിശ്വാസത്തോടെ പറയുന്ന ഓരോ കുട്ടിയിലും അത്തരമൊരു ഹീറോ ഉ്!

കുട്ടികൾ പഠിക്കുന്ന കഴിവുകൾ: നേതൃപാടവം, ആശയവിനിമയം,കൂട്ടായ പ്രവർത്തനം,ആത്മവിശ്വാസം, വിമർശനപരവും സൃഷ്ടിപരവുമായ ചിന്ത

ദിവസം 1:അനുഭവിക്കുക: യഥാർത്ഥജീവിതത്തിലെ സൂപ്പർഹീറോകൾ

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
1	10 മിനിട്ട്	• കുട്ടികളോട് അവർക്ക് പ്രിയപ്പെട്ട സൂപ്പർഹീറോകളെപറ്റി ചോദിച്ചുകൊണ്ട് തുടങ്ങുക.ഏതാനും കുട്ടികൾ അവർക്ക് പ്രിയപ്പെട്ട സൂപ്പർഹീറോകളെപറ്റിയുള്ള അറിവുകൾ പങ്കുവയ്ക്കട്ടെ. • അവരുടെ ഹീറോകളുടെ അസാധാരണ കഴിവുകൾ എന്താണെന്ന് ചോദിക്കുക. നമ്മൾ ഓരോരുത്തർക്കും ചില അസാധാരണ കഴിവുകൾ ഉണ്ടെന്ന് അവരോട് വിശദീകരിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന്, ചിലരുടെ അസാധാരണ കഴിവുകൾ മറ്റുള്ളവരെ സഹായിക്കുന്നതിലായിരിക്കും. മറ്റുചിലർക്ക് അത് പാടുന്നതിലോ അനായാസം കണക്കുകൾ ചെയ്യുന്നതിലോ ആശാം. • സൂപ്പർഹീറോകൾ യക്ഷിക്കഥകളിൽ മാത്രമല്ല, യഥാർത്ഥജീവിതത്തിലും ഉണ്ടെന്നും അവരിൽ ചിലരുടെ കഥകൾ വ്യക്തമാക്കാമെന്നും കുട്ടികളെ ധരിപ്പിക്കുക.എനിക്ക് സാധിക്കും എന്ന ആത്മവിശ്വാസത്തിന്റെ അസാധാരണകഴിവുള്ള സൂപ്പർഹീറോകൾ!
	20 മിനിട്ട്	പ്രചോദനവും പ്രശ്നങ്ങൾ കത്തെലും ഇനി കുട്ടികളെ ഏതാനും ഡി എഫ് സി വീഡിയോകൾ കാണിക്കുക. 3 മേഖലകളിൽ മാറ്റങ്ങൾ സൃഷ്ടിക്കുന്ന കുട്ടികളെക്കുറിച്ചുള്ള ചില യഥാർത്ഥ കഥകളാണ് ഇവ. ശ്രദ്ധിക്കുക: നിങ്ങളുടെ ക്ലാസ്മുറിയിൽ ഇന്റർനെറ്റ് ലഭ്യതയില്ലെങ്കിൽ കോമിക്കിന്റെ രൂപത്തിലുള്ള താഴെകൊടുത്ത കഥകൾ വീക്ഷിക്കുകയും അവ കുട്ടികളുമായി പങ്കുവയ്ക്കുകയും ചെയ്യുക. • സ്വന്തം ജിവിതത്തിൽ മാറ്റംവരുത്താൻ അവർ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാര്യങ്ങൾ: സ്കൂൾ ബാഗിന്റെ ഭാരം കുറയ്ക്കൽ: http://bit.ly/1mFr4xr കൂട്ടുകാരെ ഫുട്ബോൾ പരിശീലിപ്പിക്കൽ: bit.ly/dfc-justforkicks • തങ്ങളുടെ സ്കൂളിൽ മാറ്റംവരുത്താൻ അവർ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാര്യങ്ങൾ: അവരുടെ സപ്പോർട്ട് സ്റ്റാഫിനെ ബഹുമാനിക്കൽ:: http://bit.ly/Vfdmdi സ്കൂൾ കാന്റീനിൽ ഭക്ഷണം പാഴാക്കൽ അവസാനിപ്പിക്കൽ: http://bit.ly/1sAKldt • സ്വന്തം സമൂഹത്തിൽ മാറ്റംവരുത്താൻ അവർ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ചില കാര്യങ്ങൾ: കുട്ടികൾ റോഡിലെ കുഴികൾ നികത്തൽ: http://bit.ly/potholes-on-the-road Children കുട്ടികളുടെ മഴവെള്ള സംഭരണം:: http://bit.ly/1kywiiQ
	15 മിനിട്ട്	ഈ വീഡിയോകൾ കാണിച്ചുകൊടുത്തശേഷം ഓരോ കുട്ടിയോടും സ്വന്തം ചുറ്റുപാടുകളെക്കുറിച്ച് എന്ത് കരുതുന്നുവെന്ന് ചോദിക്കുക. ഏറ്റവും പ്രധാനമെന്ന് അവർക്ക് തോന്നുന്ന പ്രശ്നം ഏതെന്ന് ചോദിക്കുക.ഓരോകുട്ടിക്കും ഓരോ ഷീറ്റ് കടലാസ് നൽകുക.താഴെകൊടുത്ത വിഭാഗങ്ങളിൽ എന്ത് മാറ്റം ഉായിക്കാണാനാണ് അവർ ആഗ്രഹിക്കുന്നതെന്ന് എഴുതാൻ ആവശ്യപ്പെടുക.അവരെ നേരിട്ട് ബാധിക്കുന്ന പ്രശ്നം കത്തൊൻ അവരെ സഹായിക്കണം.ഖരമാലിന്യം, വൃത്തിഹീനമായ പ്രദേശം തുടങ്ങിയ പൊതുവായ പ്രശ്നങ്ങൾ ഒഴിവാക്കുക. • വ്യക്തിജീവിതം (ഉദാ: ഒരു പുതിയ വൈദഗ്ധ്യം സ്വായത്തമാക്കാനുള്ള ആഗ്രഹം) • സ്കൂൾ(ഉദാ:കളിസ്ഥലത്ത് ഏൽക്കേിണ്ടിവരുന്ന ഉപദ്രവങ്ങൾ അല്ലെങ്കിൽ കാന്റീനിലെ തിരക്ക്) • സമൂഹം (ഉദാ: ശുദ്ധമായ കുടിവെള്ളത്തിന്റെ അഭാവം)

ദിവസം 2: അനുഭവം: യഥാർത്ഥ വെല്ലുവിളി നേരിടൽ

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
2	20 മിനിട്ട്	

1. കുട്ടികൾക്ക് വലിയ ആശയങ്ങളെന്നുതോന്നുന്ന കാര്യങ്ങൾ ബോർഡിൽ കുറിച്ചിടാൻ അവരോട് ആവശ്യപ്പെടുക.ക്ലാസിനെ 5 പേർ വീതമുള്ള ചെറിയ സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക.അവയെപറ്റി ഒരു ചർച്ച ഒരുക്കുക. കുട്ടികൾതന്നെ ചർച്ച നയിക്കട്ടെ.

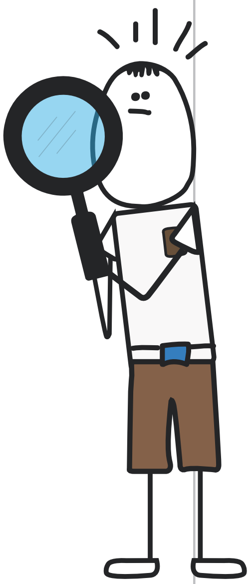
2. അടുത്തതായി,ഓരോ സംഘത്തിലുള്ളവരോടും അവർ മാറ്റമുണ്ടായിക്കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വെല്ലുവിളി 1 തെരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക.ഒടുവിൽ ക്ലാസിലുള്ള എല്ലാവരും ഒന്നിച്ച് അവർ മാറ്റം വരുത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വെല്ലുവിളി അല്ലെങ്കൽ പ്രശ്നം 1 തെരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ.

25 മിനിട്ട്

പ്രശ്നത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനകാരണം കണ്ടെത്തൽ

1. കുട്ടികളെ ചെറുസംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. പ്രശ്നത്തിന്റെ വ്യത്യസ്ത കാരണങ്ങൾ ഓരോ സംഘവും ആലോചിച്ച് കണ്ടുപിടിക്കട്ടെ.

   പ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം മനസ്സിലാക്കാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കുക.ഉദാഹരണത്തിന് മാലിന്യപ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം ശരിയായ മാലിന്യം നീക്കം ചെയ്യൽ സംവിധാനത്തിന്റെ അഭാവമല്ല, വൃത്തിഹീനമായ പരിസരമാണ്.കുപ്പകൾ തെരുവിലേക്ക് വലിച്ചെറിയുന്ന ആളുകളുടെ മനോഭാവമാണ് പ്രശ്നം.



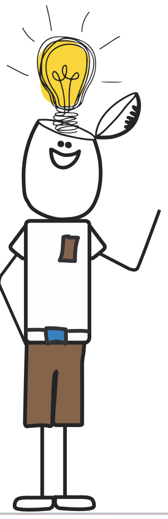
2. പുറത്തുപോയി, അവർ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രശ്നം നേരിട്ടുബാധിക്കുന്ന ആളുകളുമായി അഭിമുഖം നടത്താൻ കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക.ആർക്കുവേണ്ടിയാണോ കുട്ടികൾ പ്രശ്നപരിഹാരം കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കുന്നത് ആ ആളുകളുടെ ആവശ്യങ്ങളും ആശങ്കകളും മനസ്സിലാക്കാൻ ഇത് കുട്ടികളെ സഹായിക്കുന്നു.
   തുറസ്സായി അവസാനിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കേണ്ടതിന്റെ പ്രാധാന്യം കുട്ടികൾക്ക് വിശദീകരിക്കുക.അതായത് ‘അതെ’, ‘അല്ല’ എന്നിങ്ങനെ ഒറ്റവാക്കിൽ ഉത്തരം ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങളല്ല, വിശദമായ പ്രതികരണം ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങളാണ് ചോദിക്കേണ്ടത്. ചോദ്യങ്ങളിൽ ‘എന്തുകൊണ്ട്?’, ‘എങ്ങിനെ?’ എന്നിങ്ങനെയുള്ള വാക്കുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താൻ

3. ഓരോ സംഘവും അവരവരുടെ കണ്ടെത്തൽ അവതരിപ്പിക്കട്ടെ. അതിനുശേഷം ക്ലാസ് മൊത്തമായി അവർ പരിഹരിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഏറ്റവും പ്രധാനമായ പ്രശ്നങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ.

ദിവസം 3: സങ്കൽപിക്കുക; വിജയം ഭാവനയിൽ കാണുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
3	45 മിനിട്ട്	

1. ഒരു രസകരമായ പ്രവർത്തനത്തോടെ ഇന്നത്തെ സെഷൻ തുടങ്ങാം!‘ഒരു കസേരയുടെ നൂറ് ഉപയോഗങ്ങൾ’! മുറിയുടെ നടുവിൽ ഒരു കസേര ഇട്ട് ഇരിക്കുക എന്നതൊഴികെ അതിന്റെ ഉപയോഗങ്ങലുടെ ഒരു പട്ടിക തയാറാക്കാൻ കുട്ടികളോട് പറയുക.വേറിട്ട ഒരു ചിന്താരീറ്റിക്ക് ഇത് തുടക്കം കുറിയ്ക്കും.



2. ഇനി കുട്ടികളെ വ്യത്യസ്ത സംഘങ്ങളായി തിരിച്ച് വരുടെ പ്രശ്നങ്ങൾക്കുള്ള വിവിധ പരിഹാര നിർദ്ദേശങ്ങൾ ആലോചിച്ച് കുപിടിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക.വിവിധ ആശങ്ങൾ കത്തെുന്നതിന് പ്രോത്സാഹനം നൽകുക. അവബോധമുാക്കുക പോലുള്ള പ്രകടമായ ലക്ഷ്യങ്ങൾക്കപ്പുറത്തേക്ക് ആലോചന പോകണം.പോസ്റ്ററുകൾ ഉ ാക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു റാലി സംഘടിപ്പിക്കുക എന്നിവപോലുള്ള വേറിട്ട ആശയങ്ങൾ രൂപംകൊള്ളണം!

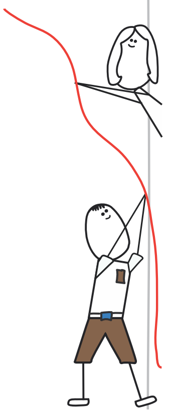
3. പേജ് 4 ലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ അവലംബമാക്കാം.പുതിയ ആശയങ്ങളിലെത്താൻ ഹൃദയവും കൈയും എന്ന കളി ഉപയോഗിക്കാം.

4. പ്രയോഗത്തിൽ വരുത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ആശയങ്ങൾക്ക് വോട്ട് ചെയ്യാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക.ബി ക്യൂ എൽ തത്വപ്രകാരം വോട്ട് ചെയ്യുക.അതായത് *QUICK IMPACT, BE BOLD, LONG LASTING* എന്നതിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ.

ദിവസം 4: ചെയ്യുക: മാറ്റം സംഭവിപ്പിക്കുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
4	45മിനിട്ട്	ഒരു കർമപദ്ധതി തയാറാക്കാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കുക. 1. അവരുടെ പദ്ധതി പടികളായി വിഭജിക്കാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. പദ്ധതിയുടെ ഓരോ പടിയും എങ്ങിനെ നടപ്പാക്കുമെന്ന് ആസൂത്രണം ചെയ്യാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. 2. വ്യക്തവും വിശദവുമായ ഒരു കർമപദ്ധതിയിലൂടെ ചിന്തിക്കാൻ അവരെ സഹായിക്കുക.ആവശ്യമായ വിഭവങ്ങളുടെ ഒരു പട്ടിക തയാറാക്കാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. എങ്ങിനെയാണ് അവ സംഘടിപ്പിക്കുക? എത്ര ആളുകളെ ആവശ്യമായിവരും? എത്ര സമയം എടുക്കും? കുട്ടികൾ അവരുടെ ജോലി എങ്ങിനെ രേഖപ്പെടുത്തിവയ്ക്കും? 3. ഓരോരുത്തരേയും അവരുടെ ചുമതലകൾ ഏൽപിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ആര്, എന്ത് ജോലി ചെയ്യണം? പദ്ധതിക്ക് ഒരു സമയക്രമം നൽകാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക.എപ്പോൾ,ഏത് ലക്ഷ്യം അവർ കൈവരിക്കും?

ദിവസം 5,6 : ചെയ്യുക: മാറ്റം സംഭവിപ്പിക്കുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
5 & 6 	90 mins	1. കുട്ടികൾ പുറത്തുപോയി അവരുടെ കർമപദ്ധതി നടപ്പാക്കുന്നു. കുട്ടികൾ ആലോചിച്ചുകണ്ടെത്തിയ എല്ലാ വ്യത്യസ്ത പരിഹാരങ്ങളും പ്രാവർത്തികമാക്കാൻ അവരെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. കുട്ടികളിൽ ചിലർ ആസൂത്രണം ചെയ്തപോലെ പ്രവർത്തിച്ചില്ലെങ്കിലും പ്രശ്നമില്ല.അവർ പരാജയത്തിൽനിന്നും പാഠങ്ങൾ പഠിക്കും. ആസൂത്രണവും മേൽനോട്ടവും വഴി താങ്കളുടെ പിന്തുണ അവർക്ക് നൽകുക. 2. കുട്ടികളുടെ പ്രവർത്തനം രേഖപ്പെടുത്തുക.തങ്ങളുടെ പദ്ധതി പ്രാവർത്തികമാക്കാൻ കുട്ടികൾ പുറത്തുപോകുമ്പോൾ പ്രവർത്തനം രേഖപ്പെടുത്താൻ ആവശ്യമായ ക്യാമറ തുടങ്ങിയ ഉപകരണങ്ങൾ കൈവശമുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക.അവർ ഉണ്ടാക്കിയ മാറ്റത്തിന്റെ എല്ലാവശങ്ങളും രേഖപ്പെടുത്താൻ അവരെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. 3. പദ്ധതി നടപ്പാക്കിയശേഷമുള്ള പുനർവിചിന്തനം പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക.എന്താണ് നന്നായി ചെയ്തത്? എവിടെയാണ് കൂടുതൽ നന്നാക്കാമായിരുന്നത്?കുട്ടികൾ അവർ പഠിച്ച കാര്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കട്ടെ. അവർ കൈകാര്യം ചെയ്ത സാഹചര്യത്തേയും അവരെപറ്റിത്തന്നേയും എന്ത് മനസ്സിലാക്കിയെന്ന് അവരോട് ചോദിക്കുക.

ടീച്ചർക്കുള്ള സൂചനാനിർദ്ദേശം: ചെയ്യുക എന്ന ഘട്ടം വാരാന്ത്യത്തിലോ സ്കൂൾ സമയത്തിനുശേഷമോ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് താങ്കളുടെ സഹായം കുട്ടികൾക്ക് ആവശ്യമായി വന്നേക്കാം.കുട്ടികൾ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രൊജക്ട് അനുസരിച്ച് താങ്കൾക്ക് അവരുടെ സമയക്രമം ആസൂത്രണം ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

ദിവസം 7: പങ്കുവയ്ക്കൽ; എനിക്ക് സാധിക്കും! ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്കും!

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
7 	45മിനിട്ട്	മുന്നോട്ട് പോകൂ, നിങ്ങളുടെ അനുഭവം ലോകവുമായി പങ്കുവയ്ക്കൂ: challenge.dfcworld.com കഴിഞ്ഞ ഒരു ആഴ്ചയിലെ അനുഭവം രേഖപ്പെടുത്താൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. ഡി ഫ് സി സബ്മിഷൻ പ്ലാറ്റ്ഫോമിൽ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരം നൽകാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. താഴെകൊടുത്തവയിൽ ഏതെങ്കിലും ഒന്ന് താങ്കൾക്ക് ഉൾപ്പെടുത്താം: ഫോട്ടോകളും എഴുതപ്പെട്ടതും ആയ രേഖകൾ (ഓരോ പടിക്കും കൂടിയത് 4 ഫോട്ടോകൾ വീതം) വീഡിയോ/യു ട്യൂബ് ലിങ്ക് (കൂടിയ ദൈർഘ്യം 3 മിനിറ്റ്) എല്ലാവിധ ആശംസകളും!

പ്രവർത്തനം: തൽക്ഷണ സൂപ്പർഹീറോകൾ!

ലക്ഷ്യം: 'ഡിസൈൻ ഫോർ ചെയ്ഞ്ച്' പ്രക്രിയ പരിശീലിക്കൽ
ഉപകരണങ്ങൾ: പോസ്റ്റർ ബോർഡ്, മാർക്കർ, പന്തുകൾ

പ്രാരംഭം: "സൂപ്പർഹീറോകളും അസാധാരണ കഴിവുകളും" എന്നതിനെപ്പറ്റി ഒരു ചർച്ച സംഘടിപ്പിക്കുക. എന്താണ് നമ്മുടെ അസാധാരണ കഴിവുകൾ? നമ്മുടെ ലോകത്തെ കൂടുതൽ മികച്ചതാക്കാൻ ആ കഴിവുകൾ നമുക്ക് എങ്ങിനെ ഉപയോഗിക്കാം?

കളി: പ്രശ്നങ്ങളുടെ വൃത്തം
കുട്ടികൾ ചേർന്ന് ഒരു വലിയ വൃത്തമായി നിൽക്കട്ടെ. അവർ ഒരു പന്ത് പരസ്പരം എറിയട്ടെ. ആരുടെ കൈയിലാണോ പന്ത് ആ കുട്ടി തന്നെ ദുഖിപ്പിക്കുകയോ രോഷംകൊള്ളിക്കുകയോ ആശങ്കപ്പെടുത്തുകയോ ചെയ്ത ഒരു കാര്യം മറ്റുള്ളവരുമായി പങ്കുവയ്ക്കട്ടെ.തുടർന്ന് പന്ത് വീണ്ടും മറ്റൊരാളിലേക്ക് എറിയട്ടെ. ആകുട്ടിയും ഇതുപോലെ അനുഭവം പങ്കുവയ്ക്കണം. ഇതുപോലെ എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഓരോ പ്രശ്നം ഉന്നയിക്കാൻ അവസരം ലഭിക്കണം. ഉന്നയിക്കപ്പെട്ട പ്രശ്നങ്ങൾ എഴുതിവയ്ക്കുക.

ഉദാഹരണത്തിന് കുട്ടികൾ ഇങ്ങനെ പങ്കുവയ്ക്കാം: " ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളയിൽ കളിക്കാൻ കഴിഞ്ഞത് എന്നെ ദുഃഖിപ്പിച്ചു." " കാന്റീനിൽ ആദ്യമെത്താനായി ഉയർന്ന ക്ലാസിലെ ഒരു വിദ്യാർത്ഥി ഒരു ചെറിയ കുട്ടിയെ തള്ളിമാറ്റുന്നത് ഞാൻ കണ്ടപ്പോൾ," "അമ്മയില്ലാത്ത ഒരു നായ്ക്കുട്ടി അലഞ്ഞുതിരിയുന്നത് കണ്ടപ്പോൾ ഞാൻ," "ക്ലാസിൽ എന്റെ അടുത്തിരിക്കാൻ ആരുമില്ലെന്ന് കണ്ടപ്പോൾ," ഞാൻ ഹോം വർക്ക് വെറുക്കുന്നു," ആളുകൾ അവരുടെ മാലിന്യം പൊതുസ്ഥലത്ത് കൊട്ടുന്നതുകണ്ടപ്പോൾ," തെരുവിൽ യാചകരെ കണ്ടപ്പോൾ" തുടങ്ങി പലതും .

കളി: മൂലകാരണം കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ഒരു കുറ്റാന്വേഷകനാകുക

വിദ്യാർത്ഥികൾ ചൂണ്ടിക്കാട്ടിയ എല്ലാ പ്രശ്നങ്ങളിൽനിന്നും വോട്ടെടുത്ത് 4–6 പ്രശ്നങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുക.വിദ്യാർത്ഥികൾ ഏറ്റവും പ്രാധാന്യം കൽപിച്ച പ്രശ്നത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ ക്ലാസിനെ ചെറിയ സംഘങ്ങളാക്കിതിരിക്കുക. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ഒരു പന്ത് വീതം നൽകുക.

1. പന്ത് കൈയിലെടുത്ത കുട്ടി ആ പ്രശ്നത്തെക്കുറിച്ച് താൻ എന്ത് കരുതുന്നുവെന്നും അത് പ്രധാനമായി തനിക്ക് തോന്നിയത് എന്തുകൊണ്ടാണെന്നും വിവരിച്ചുകൊ് പന്ത് അടുത്ത കുട്ടിക്ക് കൈമാറുന്നു.

   ഉദാഹരണം: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇവേള

   ക്ലാസിന് പുറത്ത് നിൽക്കുമ്പോൾ ഒന്നും ചെയ്യാനില്ലെന്ന തോന്നലാണ് എനിക്ക്.ചിലപ്പോൾ കളികളിലേർപ്പെടാൻ വേത്ര കുട്ടികൾ ഉാവില്ല.അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാവർക്കും കളിക്കാവുന്ന കളികളുാവില്ല.മുതിർന്ന കുട്ടികൾ കളിസ്ഥലത്തിന്റെ അധികഭാഗവും എടുക്കുന്നതിനാൽ ഞങ്ങൾക്ക് വേത്ര സ്ഥലം കിട്ടുകയില്ല.

2. **ആരെയാണ് ഇത് ബാധിക്കുന്നത്? എല്ലാവരേയും**
   ഏതെല്ലാം സമയത്താണ് ഇത് സംഭവിക്കുന്നത്? സാധാരണ മഴക്കാലത്ത് ഒരു മാസത്തോളം
   എപ്പോഴാണ് ഇത് സംഭവിക്കുന്നത്? പുറത്ത് കളിക്കാൻ കഴിയാത്തവിധം കാലാവസ്ഥ മോശമാകുമ്പോൾ
   അതിന്റെ ഫലമായി എന്ത് സംഭവിക്കുന്നു? കുട്ടികൾ ശബ്ദമുാക്കി വരാന്തകളിലൂടെ ഓടി നടക്കുന്നു.
   എന്തുകൊ് ഇത് സംഭവിക്കുന്നു? വരാന്തയിൽ മോണിറ്റർമാർ ഇല്ല; അകത്തിരുന്ന് കളിക്കാവുന്ന കളികളില്ല.

ഇപ്പോൾ പ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം മനസ്സിലായി. ഇനി നടപടി വേണം!

കളി: ഹൃദയവും കൈയും

കുട്ടികളെ സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. ഓരോ സംഘത്തിനും ചാർട്ട് പേപ്പർ, മാർക്കർ എന്നിവ നൽകുക.

വിദ്യാർത്ഥികളോട് അവർ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പ്രശ്നം എഴുതി അതിനുനടുവിൽ "എനിക്ക് സാധിക്കും" എന്ന് എഴുതാൻ പറയുക.കിട്ടകളോട് അവരുടെ പാദത്തിന്റേയും കൈകളുടേയും രൂപരേഖ അടയാളപ്പെടുത്താൻ പറയുക.ഒപ്പം ഒരു വലിയ "സ്മൈലി"യും.

കുട്ടികളോട് അവരുടെ കൈകളുടെ രൂപരേഖക്കള്ളിൽ പ്രശ്നപരിഹാരത്തിനായി അവർക്ക് കൈകൾകൊ് എന്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയുമെന്ന് എഴുതാൻ ആവശ്യപ്പെടുക.അതുപോലെ പാദങ്ങളുടെ രൂപരേഖക്കള്ളിൽ പ്രശ്നപരിഹാരത്തിന് പാദങ്ങൾകൊ് എന്ത് ചെയ്യാനാകും എന്ന് എഴുതിക്കുക.പ്രേരണാത്മകമായ സംസാരംകൊ് അവർക്ക് എന്ത് മാറ്റം ഉളവാക്കാനാകുമെന്ന് സ്മൈലിക്ക് സമീപം അവർ എഴുതട്ടെ.

പ്രശ്നപരിഹാരത്തിനായി എന്ത് സൂപ്പർഹോറോ ഗുണവിശേഷങ്ങളാണ് അവർക്ക് ഉപയോഗിക്കാനാവുക?
ഉദാഹരണം: മഴദിവസങ്ങളിലെ ഒഴിവ് വേളകൾ
കൈകൾ: ക്ലാസിന് അകത്താകുമ്പോൾ ഒഴിവ് സമയങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടാനുള്ള വിനോദങ്ങൾ നമുക്ക് ഉാക്കാവുന്നതാണ്:വരാന്തകളിൽ ഓടുകയോ ഒച്ചവയ്ക്കുകയോ ചെയ്യരുതെന്ന് കുട്ടികളോട് നിർദ്ദേശിക്കുന്ന സ്റ്റിക്കറുകളും അടയാളബോർഡുകളും നമുക്ക് ഉാക്കാം.
പാദങ്ങൾ: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളകളിൽ വരാന്തകളും ഇടനാഴികളും നിരീക്ഷണവിധേയമാക്കുന്നുള്ള ഒരു സംവിധാനം ഉാക്കാം.
പാദങ്ങൾ: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളകളിൽ വരാന്തകളും ഇടനാഴികളും നിരീക്ഷണവിധേയമാക്കുന്നുള്ള ഒരു സംവിധാനം ഉാക്കാം.
വായ്: ഒഴിവ് സമയത്ത് ഓടുകയും ഒച്ചവയ്ക്കുകയും ചെയ്യരുത് എന്നത് സംബന്ധിച്ച ബോധവൽക്കരണം നടത്താം.ഏതാനും ക്ലാസുകളെ ഒരുമിപ്പിച്ച് ഒരു ഗാനാലാപന മത്സരം ഈ സമയത്ത് നടത്താവുന്നതാണ്.

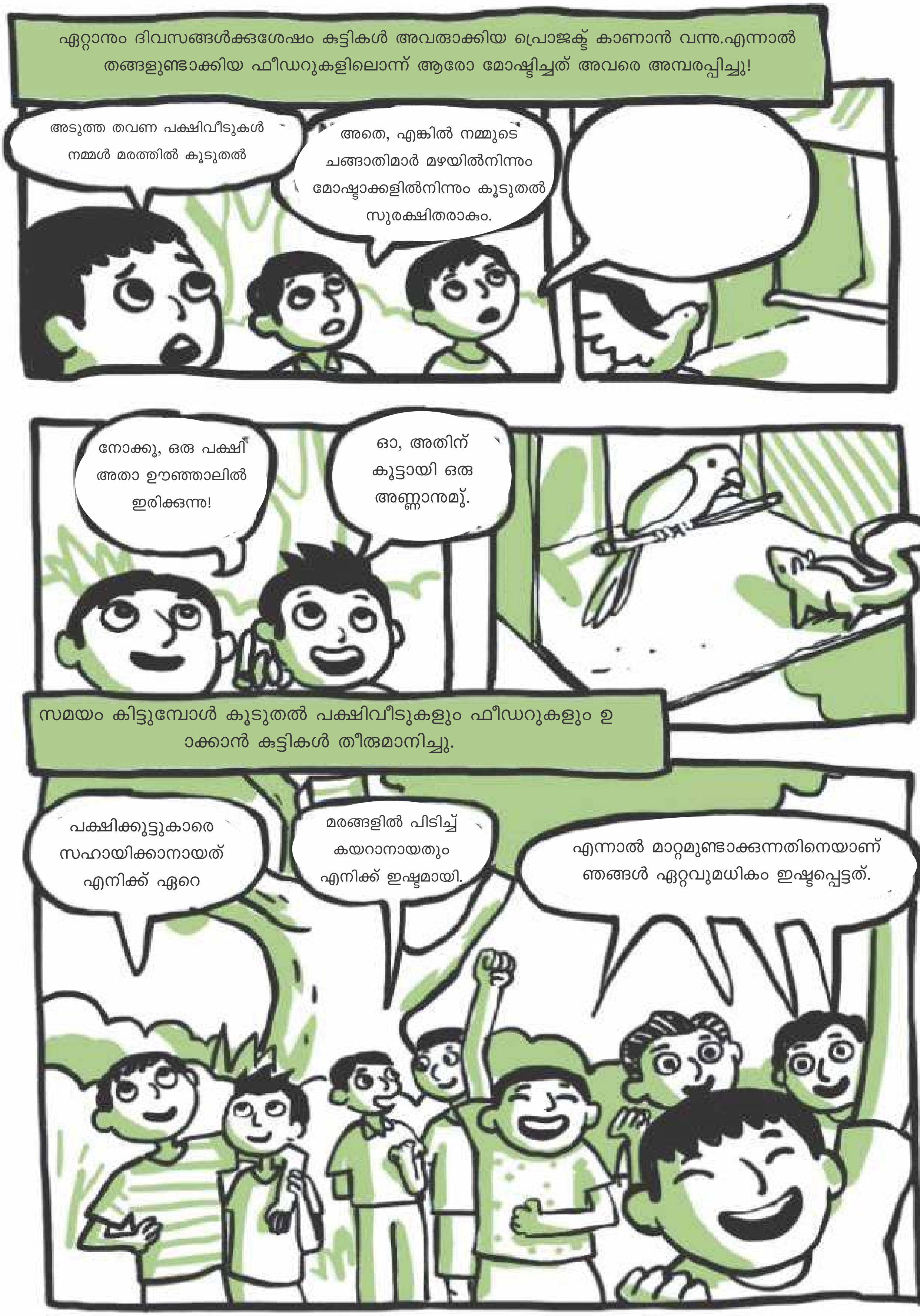
പ്രചോദനം നേടുക

ആവശ്യ സമയത്തെ ചങ്ങാതി

എന്നാൽ ചില അവിചാരിത സാഹചര്യങ്ങളിൽ കുട്ടികൾക്ക് നായ്ക്കളെ രക്ഷിക്കാനുള്ള പദ്ധതിയുമായി ഉടൻ മുന്നോട്ട് പോകാനായില്ല. എന്നാൽ അവർ കാര്യങ്ങൾ അവിടെ അവസാനിപ്പിച്ചില്ല.

കുട്ടികൾ അവരുടെ വീടുകൾക്ക് ചുറ്റുമുള്ള പാഴ്‌വസ്തുക്കളിൽനിന്ന് പക്ഷികൾക്കുള്ള കൂടുകളും ഫീഡറുകളും ഉാക്കാൻ തുടങ്ങി.

പക്ഷികൾ അവയുടെ പുതിയ വീട് ഇഷ്ടപ്പെടും.
പ്രത്യേകിച്ചും അതിൽ ഊഞ്ഞാലുകൾ ഉണ്ടെങ്കിൽ!
കുട്ടികൾ പക്ഷികൾക്ക് തീറ്റനൽകാനുള്ള ഉപകരണവുംഫീഡറും ഉണ്ടാക്കി കൂടിനുള്ളിൽ തൂക്കിയിട്ടിരിക്കുന്നു. തങ്ങളുടെ അധ്വാനത്തിന്റെ
ഇത് വളരെ മനോഹരമായിരിക്കുന്നു.
ഒന്നുമില്ലായ്മയിൽനിന്നും നമ്മൾക്ക് ശരിക്കും ചിലത് ഉണ്ടാക്കാൻ കഴിയും.


ഏറ്റാനും ദിവസങ്ങൾക്കുശേഷം കുട്ടികൾ അവരുാക്കിയ പ്രൊജക്റ്റ് കാണാൻ വന്നു.എന്നാൽ തങ്ങളുണ്ടാക്കിയ ഫീഡറുകളിലൊന്ന് ആരോ മോഷ്ടിച്ചത് അവരെ അമ്പരപ്പിച്ചു!
അടുത്ത തവണ പക്ഷിവീടുകൾ നമ്മൾ മരത്തിൽ കൂടുതൽ
അതെ, എങ്കിൽ നമ്മുടെ ചങ്ങാതിമാർ മഴയിൽനിന്നും മോഷ്ടാക്കളിൽനിന്നും കൂടുതൽ സുരക്ഷിതരാകും.
നോക്കൂ, ഒരു പക്ഷി അതാ ഊഞ്ഞാലിൽ ഇരിക്കുന്നു!
ഓ, അതിന് കൂട്ടായി ഒരു അണ്ണാനുമു്.
സമയം കിട്ടുമ്പോൾ കൂടുതൽ പക്ഷിവീടുകളും ഫീഡറുകളും ഉ ാക്കാൻ കുട്ടികൾ തീരുമാനിച്ചു.
പക്ഷിക്കൂട്ടുകാരെ സഹായിക്കാനായത് എനിക്ക് ഏറെ
മരങ്ങളിൽ പിടിച്ച് കയറാനായതും എനിക്ക് ഇഷ്ടമായി.
എന്നാൽ മാറ്റമുണ്ടാക്കുന്നതിനെയാണ് ഞങ്ങൾ ഏറ്റവുമധികം ഇഷ്ടപ്പെട്ടത്.