बदलासाठी डिझाईन: वन वीक धड्याची योजना

प्रिय शिक्षक,

खाली वन वीक धड्याची योजना दिली आहे, जी तुमच्या वर्गात डिझाईन फॉर चेंज आणण्यास सक्षम बनविते.

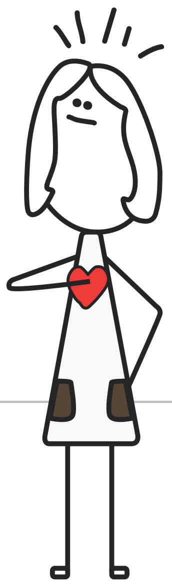
डीएफसी ४ पायऱ्यांची प्रक्रिया आहे: जाणीव, कल्पना करणे, करणे आणि व्यक्त करणे. याला प्रत्येकी ४५ मिनिटांच्या ७ सत्रांमध्ये विभागले आहे, ज्याला आवश्यकतेनुसार वाढविले जाऊ शकते. ही योजना तुम्हाला सुधारणा करण्यास मोकळे वाटण्यासाठी आणि तुमच्या विद्यार्थ्यांसाठी जे सर्वोत्कृष्ट आहे ते करण्यासाठी आहे.

एका चांगल्या जगासाठी मुलांना त्यांच्या कल्पनांना स्पष्टोच्चारित करण्यास आणि त्यांना कृतित उतरविण्यासाठी मदत करण्यास आम्ही तुम्हाला प्रोत्साहित करतो. सर्व मुलांनी सक्रियपणे सहभाग घ्यावा आणि त्यांचा आवाज आणि कल्पना ऐकवाव्यात. ते कोणत्या गोष्टीस प्रस्तुत करतील यावर तुम्ही खरोखरच चकित व्हाल, कारण –

सुपरहिरोज परीकथेत नसतात – ते प्रत्येक मुलात असतात, जो म्हणतो मी करू शकतो!

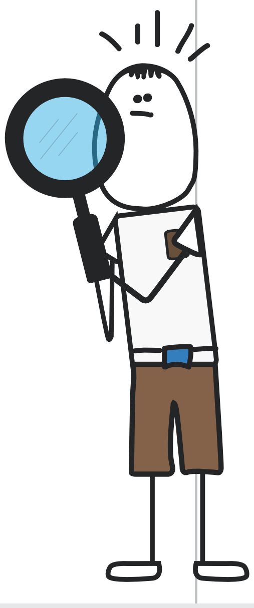
मुले शिकणार असलेली कौशल्ये: नेतृत्व, संवाद, सांघिक कार्य, आत्मविश्वास, समीक्षात्मक आणि कल्पक विचारसरणी

दिवस १: वास्तविक जीवनातील सुपरहिरोज

दिवस	वेळ	वर्णन
1 	१० मिनिटे २० मिनिटे	१. विद्यार्थ्यांना त्यांचा सुपरहिरो कोण आहे हे विचारत आरंभ करा. काही मुलांना हे व्यक्त करू द्या की त्यांना सर्वाधिक कोण आवडतो. २. मुलांना त्यांचे सुपरपॉवर काय आहे ते विचारा. स्पष्ट करा की आपल्यामधील प्रत्येक जणात एक सुपरपॉवर असते, म्हणजेच अशी एखादी गोष्ट ज्यात आपण सर्वोत्कृष्ट असतो. उदा. एखाद्याचे सुपरपॉवर इतरांना मदत करण्यात असते, गायचे असते किंवा गणित सोडविण्यात असते इ. ३. अखेरीस, त्यांना सांगा की सुपरहिरोज केवळ परीकथांमध्येच नसतात, पण ते वास्तविक जीवनात देखील असतात आणि ते तुम्ही त्यांना काही सुपरहिरोजच्या कहाण्यांद्वारा सांगणार आहात. सुपरहिरोज ते असतात ज्यांच्यात मी करू शकतो किंवा आय कॅन सुपरपॉवर असते! **प्रेरणा आणि समस्येची ओळख** आता मुलांना काही डीएफसी व्हिडियोज दाखवा. इथे मुलांच्या काही कहाण्या आहेत ज्या ३ क्षेत्रांदरम्यान बदल निर्माण करीत आहेत. **नोंद घ्या: जर तुमच्या वर्गात इंटरनेट एक्सेस नसेल, तर कृपया एक कॉमिक म्हणून जोडलेल्या कहाणीस पहा आणि त्यांना मुलांबरोबर व्यक्त करा.** १. **काही गोष्टी ज्या त्यांना त्यांच्या स्वतःच्या जीवनात बदलण्याची इच्छा असेल.** शाळेच्या बॅगेचे वजन कमी करणे: http://bit.ly/1mFr4xr तुमच्या समकक्ष मुलांना फुटबॉल शिकविणे: bit.ly/dfc-justforkicks २. **अशा काही गोष्टी ज्या त्यांना त्यांच्या शाळेत बदलावयाच्या असतील:** त्यांच्या सहाय्यक कर्मचारी वर्गासाठी आदर: http://bit.ly/Vfdmdi शाळेतील कॅन्टीनमध्ये अन्नपदार्थाचा अपव्यय टाळणे: http://bit.ly/1sAKldt ३. **अशी काही गोष्ट जी त्यांना त्यांच्या स्वतःच्या समुदायात बदलावयाची असेल:** मुले खड्डे भरत असतील: http://bit.ly/potholes-on-the-road पावसाच्या पाण्याचे हार्वेस्टिंग करताना मुले: http://bit.ly/1kywiiQ
	१५ मिनिटे	हे व्हिडियो दाखविल्यानंतर, मुलांना त्यांच्या स्वतःच्या परिसराबद्दल विचार करण्यास सांगा. त्यांना कशाबद्दल सर्वाधिक चिंता वाटते ते विचारा. प्रत्येक मुलाला कागदाचा तुकडा द्या आणि खालील गटांमध्ये त्यांच्या भोवती काय बदललेले पाहण्यास आवडेल ते लिहा. त्यांना अशा समस्या ओळखण्यास मदत करा, ज्यांचा त्यांच्यावर थेट परिणाम होतो. कचरा किंवा अस्वच्छ परिसर अशा नेहमीच्या बाबी टाळा. १. व्यक्तिगत जीवन (उदा. नवे कौशल्य शिकण्याची इच्छा) २. शाळा (उदा. खेळाच्या मैदानावर रेंगाळत राहणे किंवा कॅन्टीनकडे वेगाने धावत जाणे) ३. समुदाय (उदा. स्वच्छ पेयजलाची कमतरता)

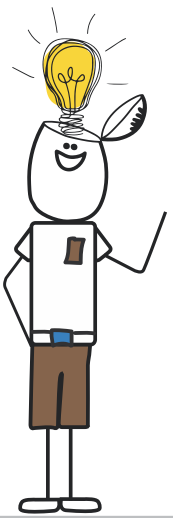
दिवस २: खऱ्या आव्हानाकडे पोहोचणे

दिवस	वेळ	वर्णन
२	२० मिनिटे	१. आज विद्यार्थ्यांना त्यांचे विचार व्यक्त करण्यास सांगा आणि फळ्यावर मोठ्या कल्पना लिहा. वर्गात ५ जणांचे लहान समूह बनवा. चर्चा आयोजित करा पण मुलांना त्याचे नेतृत्व करू द्या. २. पुढे, प्रत्येक समूहाला अशा १ परिस्थितीला मत देण्यास सांगा, जे बदलण्याची त्यांची इच्छा असेल. अखेरीस, एक वर्ग म्हणून त्यांनी एक आव्हान किंवा समस्या उचलली पाहिजे, ज्याच्यावर त्यांना काम करायचे असेल.
	२५ मिनिटे	**समस्येचे मूळ कारण शोधणे** १. मुलांना त्यांनी निवडलेल्या समस्यांच्या विविध कारणावरून विचारमंथनासाठी लहान समूहांमध्ये विभाजित करा. मुलांना समस्येचे मूळ कारण शोधण्यास मदत करा. उदा. एखाद्या अस्वच्छ वस्तीमध्ये मूळ कारण केवळ कचरा हटविण्याची यंत्रणा अक्षम असणे हे नाही, तर लोकांची मानसिकता आहे जे रस्त्यावर कचरा टाकतात. २. मुलांना बाहेर जाण्यास आणि त्या समस्येमुळे प्रत्यक्ष बाधित व स्वतःहून निवडलेल्या समस्येद्वारा बाधित लोकांची मुलाखत घेण्यास सांगा. यामुळे त्यांना लोकांच्या गरजा आणि समस्या समजण्यास मदत मिळेल, ज्यांच्यासाठी ते समाधानाची रचना करत आहेत. मुलांना मुक्त–उत्तर प्रश्न विचारण्याचे महत्त्व समजवा – ज्याचा अर्थ, असा प्रश्न जो केवळ 'होय' किंवा 'नाही' ऐवजी मोठे आणि वर्णनात्मक उत्तर असेल. त्यांना त्यांच्या प्रश्नात 'का?' आणि 'कसे?' अशा शब्दांचा समावेश करण्यास शिकवा. ३. प्रत्येक समूह त्याच्या निष्कर्षांना प्रस्तुत करेल आणि एकत्रित वर्ग ते समाधान शोधू पहात असलेल्या समस्यांच्या मुख्य कारणांना मत देईल.



दिवस ३: कल्पना करा, सफलतेस दृष्टीसमोर आणा

दिवस	वेळ	वर्णन
३	४५ मिनिटे	१. आज सत्र मजेदार कृतींसह आरंभ करा! 'खुर्च्यांचे १०० उपयोग!'खोलीच्या मध्यभागी एक खुर्ची ठेवा आणि मुलांना खुर्चीवर बसण्याच्या उपयोगाव्यतिरिक्त अन्य मनोरंजक उपयोगाच्या लांबलचक यादीसह येण्यास सांगा. यामुळे मुलांना गोष्टींबद्दल चाकोरीबाहेर विचार करण्यास प्रेरणा मिळेल. २. आता, तुमच्या मुलांना लहान समूहांमध्ये विभागा आणि त्यांच्या समस्यांचे विविध भाग सोडवू शकतील अशा १० मनोरंजक विचारमंथन करण्यास सांगा. विभिन्न कल्पनांसाठी प्रोत्साहन द्या. स्वाभाविक बाबींच्या पलीकडे, म्हणजेच जागरुकता निर्माण करणे, भित्तीपत्रके बनविणे किंवा एखाद्या रॅलीचे आयोजन करणे. जेवढ्या क्लिष्ट कल्पना असतील, तेवढे उत्तम होईल! ३. तुम्ही पान क्र. ४ वरील उपक्रमांचा संदर्भ घेऊ शकता आणि मुलांमध्ये अधिक कल्पना निर्माण करण्यासाठी हार्ट अँड हँड्स खेळ खेळा. ४. मुलांना अंमलबजावणी करावयास आवडेल अशा कल्पनांना मत देण्यास सांगा. क्यूबीएल तत्त्वांचा वापर करून मत द्या. त्या कल्पना चटकन प्रभाव (क्विक इम्पॅक्ट), परखड व्हा (बी बोल्ड) आणि दीर्घकाळ टिकणारे (लॉंग लास्टिंग) असले पाहिजेत.

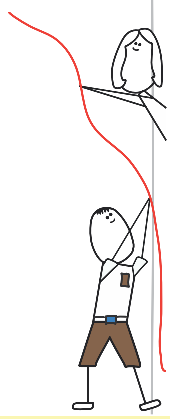


दिवस ४: करा: बदल घडवा

दिवस	वेळ	वर्णन
४	४५ मिनिट	एक कृतीयोजना बनविण्यास मुलांची मदत करा. १. त्यांना त्यांच्या योजनेस कृती टप्प्यांमध्ये विभागण्यास सांगा. कृती टप्पे ते कशा रीतीने कार्यान्वित करतील. २. त्या विषयी मुलांना ते मुलाना विचारा. मुलांना त्यांना हव्या असलेल्या संसाधनांची यादी बनविण्यास सांगा. ते त्यांना कसे प्राप्त करतील? त्यांना किती लोकांची आवश्यकता असेल? त्याच्यासाठी किती वेळ लागेल? त्यांच्या कामाला ते कशा रीतीने नोंदवून ठेवतील? ३. मोलांना जबाबदाऱ्या सोपवून देण्यास सांगा: कोण काय करेल? मुलांना ती योजना कालबद्ध रीतीने बनविण्यास सांगा: किती वेळेत आपण ते प्राप्त करू शकू?

दिवस ५ आणि ६: करा: बदल घडवा

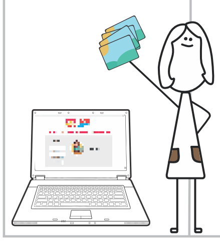
दिवस	वेळ	वर्णन
५ आणि ६	६० मिनिटे	१. मुले बाहेर जातात आणि त्यांच्या कृतियोजनेची अंमलबजावणी करतात. मुलांना ते विचार करत असलेल्या सर्व विभिन्न समाधानांवर प्रयत्न करण्यास प्रोत्साहित करा. जरी काही योजना सफल झाल्या तरी देखील काळजी करू नका. त्या अपयशांमधून देखील ते काही शिकतील. त्यांना प्रोत्साहित करत रहा. नियोजन आणि पर्यवेक्षण यांच्यासह कृपया तुमचा आधार द्या. २. **मुलांच्या कामांची नोंद करा.** जेव्हा तुमचे विद्यार्थी त्यांच्या योजनांची अंमलबजावणी करण्यासाठी क्षेत्रात बाहेर जातील तेव्हा त्यांच्याकडे नोंदणीसाठी कॅमेराज आणि अन्य आवश्यक साधने असतील याची खात्री करा. ३. अंमलबजावणीनंतर प्रतिक्रियेस प्रोत्साहित करा. कोणती गोष्ट चांगली झाली? आपण कुठे अधिक चांगले करू शकतो? मुलांना त्यांनी मिळवलेल्या ज्ञानास व्यक्त करण्याचे शिकवा. परिस्थितीविषयी आणि त्यांच्या स्वतःविषयी ते काय शिकले ते विचारा.



शिक्षकांना टीप: 'करा' ही पंक्ती सप्ताहांती किंवा शाळेच्या वेळेनंतर मुलांसाठी वेळापत्रक बनविण्यासाठी उपयोगी पडू शकेल. मुलांनी निवडलेल्या प्रकल्पाच्या आधारावर, तुम्हाला त्यांच्या वेळेसाठी सक्षम बिनाविण्याची आणि योजना करण्याची आवश्यकता पडू शकते.

दिवस ७: व्यक्त करा; मी करू शकतो! आता तुम्ही देखील करू शकाल!

दिवस	वेळ	वर्णन
७	४५ मिनिटे	**पुढे जा आणि तुमच्या कहाणीला जगासमोर येथे व्यक्त करा: challenge.dfcworld.com** मागील आठवड्यातील अनुभवांना नोंदवून ठेवण्यास मुलांना सांगा. मुलांना डीएफसी सबमिशन प्लटफॉर्ममध्ये प्रश्नांची उत्तरे देण्यास सांगा. **तुम्ही खालीलपैकी कोणत्याही एकाचा समावेश करू शकता:** फोटो आणि लिखित कागदपत्रे (प्रत्येक पायरीसाठी महत्तम ४ फोटोज) व्हिडियो/यूट्यूब लिंक (महत्तम ३ मिनिटे लांब) सर्वांना हार्दिक



उपक्रम: क्षणात सुपरहिरोज!

उद्दिष्ट: 'डिझाईन फॉर चेंज' प्रक्रियेचा सराव करणे
साहित्य:पोस्टर बोर्ड, मार्कर्स, चेंडू

परिचय: 'सुपरहिरोज आणि सुपरपॉवर्स' विषयी एक चर्चा आयोजित करा.
आपले सुपरपॉवर्स काय असतात? या जगाला एक उत्तम स्थान बनविण्यासाठी आपण आपल्या सुपरपॉवर्सचा कशा रीतीने उपयोग करून घेऊ शकतो?

खेळ: समस्यांचे वर्तुळ
मुलांना एक मोठे वर्तुळ बनविण्यास सांगा. सहभागी एकमेकांकडे चेंडू फेकतील. हातात चेंडू घेऊन ते अशा एखाद्या गोष्टीस व्यक्त करतील, ज्याने त्याला दु:खी, क्रोधीत किंवा चिंतायुक्त केले. नंतर ते सर्व जण एक प्रकरण सांगेपर्यंत पुढील व्यक्तीकडे चेंडू फेकत राहतील. उल्लेख केलेल्या परिस्थितींना लिहून काढा.

उदा, मुले सांगू शकतात: "मला याचे दु:ख झाले की मी भोजन विरामादरम्यान खेळू शकलो नाही.";
"जेव्हा मी पहिले की कॅन्टीनमध्ये पुढे जाण्यासाठी एका मोठ्या इयत्तेतील मुलाने एका लहान मुलाला ढकलले"; "जेव्हा मी एका बेवारशी कुत्र्याला त्याच्या आईविना पाहिले"; जेव्हा वर्गात माझ्याबरोबर बसण्यास कोणीही नाहते"; "गृहपाठ मिळण्याचा मला तिरस्कार वाटतो" "जेव्हा लोक आपल्या कचऱ्यास मैदानावर टाकतात"; "भिकाऱ्यांना रस्त्यावर पाहून" इ.

खेळ: मूळ कारण शोधण्यासाठी एक गुप्तचर बना

विद्यार्थ्यांनी उल्लेखलेल्या सर्व बाबींमधून मतदान करा आणि ४ ते ६ प्रकरणे निवडा.
वर्गाला त्यांना सर्वाधिक काळजी वाटत असलेल्या समस्यांच्या संदर्भात वर्गाला लहान समुहात विभागा. प्रत्येक समूहाला एक चेंडू मिळेल.

१. त्याला किंवा तिला त्या समस्येविषयी काय वाटते आणि त्याच्यामुळे का चिंता वाटते हे सांगत चेंडू एकाकडून दुसऱ्याकडे फेका.
उदा. भोजन विराम
जेव्हा बाहेर पाऊस पडत असतो, तेव्हा आम्हाला असे वाटते की करायला काहीही नाही आहे; काहीवेळा खेळण्यासाठी आमच्यासोबत मित्र/मैत्रिणी नसतात; आमच्याकडे प्रत्येकासाठी पुरेसे खेळ नसतात; मोठी मुले खेळण्याच्या चांगल्या जागा घेतात आणि आम्हाला खेळण्यासाठी जागाच रहात नाही.

२. **एक मतदान करा आणि एक समूह म्हणून तुम्हाला बदलावे असे वाटत असलेल्या भोजन विरामाच्या एका संदर्भाला निवडा.**
आता समस्यांवर तपशीलवार विचार करण्यास आरंभ करा. समस्या काय आहे याच्यासारखे प्रश्न विचारत, त्या प्रकरणाच्या मुळाशी जाण्याचा प्रयत्न करा. उदा. पावसाळ्याच्या दिवसात भोजन विराम अतिशय कंटाळवाणा असतो.
याच्यामुळे कोणाला त्रास होतो? प्रत्येकजण
हे किती वेळा घडते? सहसा पावसाळ्यात एक महिना.
हे केव्हा घडते? जेव्हा हवामान बाहेर खेळण्याच्या दृष्टीने फारच खराब असते.
परिणामी काय घडते? मुले आवाज करतात आणि पटांगणात धावतात.
हे का घडते? पटांगणात मॉनिटर्स नसतात, आत खेळण्यास खेळ नसतात;

आता तुम्हाला समस्येचे मूळ कारण कळले आहे, त्यामुळे कृती करण्याची ही वेळ आहे!

खेळ: हार्ट अँड हँड

विद्यार्थ्यांना समूहात विभागा. चार्ट पेपर्स आणि मार्कर्स प्रत्येक समूहाला वाटा.

विद्यार्थ्यांना त्यांनी निवडलेल्या समस्येला आणि मध्यभागी "आय कॅन" लिहिण्यास सांगा.
मुलांना त्यांच्या तळपायाच्या आणि हाताच्या बाह्यरेखेचे अनुरेखन करण्यास आणि एक मोठे "स्मायली" बनविण्यास सांगा.
समस्या सुधारण्यासाठी विद्यार्थी त्यांच्या हातांनी काय करू शकतात, हे त्यांना त्यांच्या हाताच्या बाह्यरेखेमध्ये लिहिण्यास सांगा. आता तीच गोष्ट तळपायाच्या बाह्यरेखेसोबत करा – त्या समस्येला सोडविण्यासाठी ते त्यांच्या पायाचा वापर कशा रीतीने करू शकतील. स्मायलीनंतर त्यांनी त्यांच्या लाघवी बोलण्याने कशा रीतीने बदल घडवू शकतील.
त्या समस्येला सोडविण्यासाठी कोणत्या सुपरहिरो गुणांचा ते वापर करू शकतील?
उदा: पावसाळ्यातील मध्यांतर
हात: आपण जेव्हा आत असतो तेव्हा खेळण्यासाठी आपण खेळ बनवू शकतो; आपण लहान मुलांसाठी त्यांनी धावू किंवा ओरडू नका म्हणून सांगणारे स्टिकर किंवा चिन्हे बनवू शकतो.
तळपाय: भोजन विरामाच्या दरम्यान संनियंत्रणाचे एक वेळापत्रक बनवू शकतो.
तोंड: मध्यांतराच्या काळात धावू आणि ओरडू नका म्हणून जागरुकता निर्माण करा; मध्यंतरादरम्यान एकत्रित वर्गांच्या समूहांसह स्वाक्षरीची एक स्पर्धा ठेवा.

प्रेरित व्हा

{ गरजेतील मित्र }

तथापि, काही अकल्पित परिस्थितीमुळे, ती मुले त्या कुत्र्यांसाठी आपल्या योजनेस पुढे नेऊ शकली नाहीत. पण ही गोष्ट त्यांना रोखू शकली नाही.
आता पुढे जाउया आणि आता आपल्या पक्षी मित्रांची मदत करुया
होय! आता पाऊस पडत आहे आणि मी जखमी पक्ष्यांना त्यांच्या घरट्यांमधून खाली पडताना पाहिले आहे.
मुलांनी पक्ष्यांसाठी त्यांच्या घरांच्या सभोवताली पडलेल्या कचऱ्याच्या साहित्यातून घरे आणि त्यांना खाऊ घालण्याचे साधन बनविण्यास आरंभ केला.
आपण आपल्या घरांच्या सभोवताली पडलेल्या कचऱ्याच्या साहित्यातून पक्ष्यांसाठी घरे बनवू शकतो.
होय. जर आपण पुनर्वापर आणि पुनर्चक्रिकरण केले तर आपल्याला कोणताही खर्च येत नाही.

त्या पक्ष्याला त्याचे नवे घर आवडेल
खास करून त्याच्यात झोका असल्यामुळे!
मुलांनी पक्ष्यांना खाऊ घालायचे साधन देखील बनविले आणि त्याला पक्ष्यांच्या घरासह जोडले. ते या परिणामांपासून अत्यंत खुश होते.
ते खरोखरच छान दिसते.
आम्ही खरोखरच काहीही नसताना त्यातून काहीतरी साध्य करू शकतो.

काही दिवसानंतर मुले त्यांचा प्रकल्प कितपत यशस्वी झाला ते पाहण्यासाठी आले. हे पाहून त्यांना धक्काच बसला की त्यांनी बनविलेले पक्ष्यांना खाऊ घालवायचे साधन कोणीतरी चोरून नेले होते!
पुढच्या वेळी, आम्ही पक्ष्याचे घर त्या झाडावर उंचीवर ठेवण्याचे लक्षात ठेवू.
होय, मग त्यानंतर आमचे मित्र पाऊस आणि चोरांपासून सुरक्षित राहतील.
पहा, एक पक्षी झोक्यावर बसला आहे!
आणि त्याला एक खार सोबत देत आहे.
मुलांनी जेव्हा त्यांना वेळ मिळेल तेव्हा पक्ष्यांसाठी आणखी घरे आणि पक्ष्यांना खाऊ घालवायची साधने बनविण्याचे ठरविले.
पण आम्हाला बदल घडण्यात सर्वाधिक आनंद मिळाला.
मला आपल्या पक्षी मित्रांना केलेल्या मदतीविषयी आवडले.
मला ते झाडावर चढलेले आवडले.