ପରିବର୍ତ୍ତନ ପାଇଁ ଯୋଜନା: ଗୋଟିଏ ସପ୍ତାହର ଲେସନ ପ୍ଲାନ

LESSON PLAN VERSION ORIYA

ପ୍ରିୟ ଶିକ୍ଷକ,

ନିମ୍ନରେ ଗୋଟିଏ ସପ୍ତାହର ଲେସନ ପ୍ଲାନ ଦିଆଯାଇଛି ଯାହାକି ଆପଣଙ୍କ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବା ପାଇଁ ସକ୍ଷମ କରିବ।

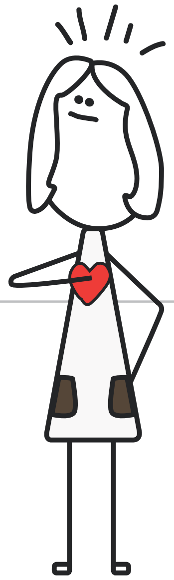
ଡିଏଫସି 4 ପର୍ଯ୍ୟାୟ ବିଧି: ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ, କଳ୍ପନା କରନ୍ତୁ, କାର୍ଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଅଂଶିଦାର କରନ୍ତୁ। ଏହାକୁ 7ଟି ଅଧିବେଶନରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇଛିଛ ପ୍ରତିଟି ଅଧିବେଶନରେ ରହିଛି 45 ମିନିଟ୍ କିନ୍ତୁ ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ଏହି ସମୟ ବାଯାଇପାରିବ। ଏହି ଯୋଜନା କେବଳ ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତମୂଳକ ଏବଂ ଆପଣ ନିଜ ଇଚ୍ଛା ଅନୁଯାୟୀ ଏଥିରେ ଅଧିକ ଉନ୍ନତି ଆଣିପାରିବେ ଏବଂ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କ ପାଇଁ ଯାହା ମଙ୍ଗଳକାରୀ କରିପାରିବେ।

ଆମ୍ଭେ ଆପଣଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରୁଛୁ ଯେ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ନିଜର ଚିନ୍ତାଧାରା ପ୍ରକାଶ କରିବା ପାଇଁ ଏବଂ କାହାକୁ କାର୍ଯ୍ୟରେ ରୂପାନ୍ତରିତ କରି ସାରା ଜଗତର ଉନ୍ନତି କରିବା ପାଇଁ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। ସମସ୍ତ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ସକ୍ରିୟ ଭାବରେ ଭାଗ ନେବା ପାଇଁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ । ସେମାନଙ୍କର ମନର କଥା ଓ ଚିନ୍ତାଧାରା ଶୁଣନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କର କଥା ଶୁଣି ଆପଣ ସତରେ ଚମତ୍କୃତ ହେବେ କାରଣ–

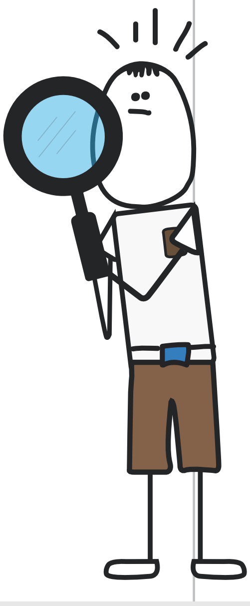
ସୁପର ହିରୋ କେବଳ ପରୀ କାହାଣୀର ବିଷୟ ନୁହେଁ– ପ୍ରତି ଶିଶୁ ଭିତରେ ଲୁଚି ରହିଛନ୍ତି ସୁପରହିରୋମାନେ ଯେ କି କହନ୍ତି ମୁଁ ପାରିବି!

ପିଲାମାନେ ଏହି ଦକ୍ଷତା ଶିକ୍ଷା କରିବେ: ନେତୃତ୍ୱ ନେବା, ଯୋଗାଯୋଗ କରିବା, ଦଳ ଭାବରେ କାମ କରିବା, ଆତ୍ମ ବିଶ୍ୱାସ, ଜଟିଳ ଏବଂ ସୃଜନଶୀଳ ଚିନ୍ତାଧାରା

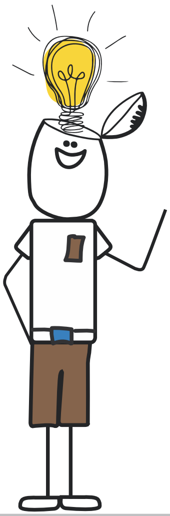
ଦିବସ 1: ଅନୁଭବ କରନ୍ତୁ, ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ସୁପର ହିରୋମାନେ

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
1	10 ମି.	1 ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରିୟ ସୁପରହିରୋ ବିଷୟରେ ପଚାରି ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ। କେତେକ ପିଲା କାହାକୁ ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ଶୁଣନ୍ତୁ। 2. ପିଲାମାନଙ୍କୁ ପଚାରନ୍ତୁ ଯେ ସେମାନଙ୍କର କି ସୁପରପାୱାର ରହିଛି। ବୁଝାଇ ଦିଅନ୍ତୁ ଯେ ଆମ ସମସ୍ତଙ୍କ ଭିତରେ ସୁପରପାୱାର ରହିଛି, ଯାହାକି ଖୁବ୍ ବଳିଷ୍ଠ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ କେତେକଙ୍କର ସୁପରପାୱାର ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଗୀତ ଗାଇବାରେ କିମ୍ବା ଅଙ୍କ କରିବାରେ ବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କାମ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରେ। 3. ତାହା ପରେ ସେମାନଙ୍କୁ କହନ୍ତୁ ଯେ ସୁପର ହିରୋମାନେ କେବଳ ପରୀ କାହାଣୀରେ ନଥାନ୍ତି ସେମାନେ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ମଧ୍ୟ ବିଦ୍ୟମାନ। ଆପଣ ସେମାନଙ୍କୁ କେତେକ ବାସ୍ତବ ଜୀବନ ସୁପରହିରୋଙ୍କର କାହାଣୀ ଦେଖାଇବାକୁ ଯାଉଛନ୍ତି। ସୁପରହିରୋମାନେ ଯେଉଁମାନଙ୍କର ସୁପରପାୱାର ହେଉଛି ମୁଁ ପାରିବି!
	20 ମି.	**ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ଏବଂ ଅସୁବିଧା ଚିହ୍ନଟ କରିବା** ବର୍ତ୍ତମାନ ପିଲାମାନଙ୍କୁ କେତେକ ଡିଏଫ୍‌ସି ଭିଡିଓ ଦେଖାନ୍ତୁ। ଯେଉଁଠାରେ ପିଲାମାନଙ୍କର କେତେକ କାହାଣୀ ରହିଛି, ପିଲାମାନେ ତିନୋଟି କ୍ଷେତ୍ର ବ୍ୟାପି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣୁଛନ୍ତି। **ସୂଚନା: ଯଦି ଆପଣଙ୍କର ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଇଣ୍ଟରନେଟ୍ ଆକସେସ ନାହିଁ, କମିକ ଭାବରେ ଆଟାଚ ହୋଇଥିବା କାହାଣୀ ଦୟାକରି ଦେଖନ୍ତୁ ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କ ସହିତ ଅଂଶିଦାର କରନ୍ତୁ।** 1. **ସେମାନେ ତାଙ୍କ ନିଜ ଜୀବନରେ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବାକୁ ଯାଉଛନ୍ତି:** ସ୍କୁଲ ବ୍ୟାଗ୍‌ର ଓଜନ କମାଇବା: http://bit.ly/1mFr4xr ସାଥୀମାନଙ୍କୁ ଫୁଟବଲ୍ ଶିଖାଇବା bit.ly/dfc-justforkicks 2. **ସେମାନେ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ବଦଳାଇବାକୁ ଚାହୁଁଥିବା କେତେକ ବିଷୟ** କର୍ମଚାରୀମାନଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ ପାଇଁ ସମ୍ମାନ ଜଣାନ୍ତୁ: http://bit.ly/Vfdmdi ସ୍କୁଲ୍ କ୍ୟାଣ୍ଟିନରେ ଖାଦ୍ୟ ନଷ୍ଟ ହେବା ବନ୍ଦ କରିବା: http://bit.ly/1sAKldt 3. **ସେମାନେ ନିଜ ଗୋଷ୍ଠୀ ଭିତରେ ଯେଉଁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଚାହାନ୍ତି:** ପିଲାମାନେ ରାସ୍ତାରେ ଥିବା ଖାଲ ଭରଣା କରୁଛନ୍ତି http://bit.ly/potholes-on-the-road ପିଲାମାନେ ବର୍ଷାଜଳ ଅମଳ କରୁଛନ୍ତି: http://bit.ly/1kywiiQ
	15 ମି.	ଏହି ଭିଡିଓ ଦେଖାଇବା ପରେ, ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନିଜ ଚାରିପଟର ପରିବେଶ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କୁ କେଉଁ ବିଷୟ ଅଧିକ ବ୍ୟସ୍ତ କରେ ପଚାରନ୍ତୁ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ପିଲାକୁ ଖଣ୍ଡିଏ କାଗଜ ଦିଅନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବର୍ଗ ମଧ୍ୟରୁ ତାଙ୍କ ଚାରିପଟେ କେଉଁ ଗୋଟିଏ ବିଷୟ ବଦଳାଇବାକୁ ଚାହାନ୍ତି ଲେଖିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରୁଥିବା ସମସ୍ୟା ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। ସାଧାରଣ ସମସ୍ୟା ଯେପରିକି ଅଳିଆ କିମ୍ବା ମଇଳା ସ୍ଥାନ ଇତ୍ୟାଦି ଏଡାନ୍ତୁ। 1. ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜୀବନ (ଯଥା ନୂଆ କୌଶଳ ଶିଖିବାର ଇଛା) 2. ସ୍କୁଲ (ଯଥା ଖେଳପଡ଼ିଆରେ ବୁଲିବା କିମ୍ବା କ୍ୟାଣ୍ଟିନକୁ ଦୌଡ଼ିବା) 3. ଗୋଷ୍ଠୀ (ଯଥା ବିଶୁ ପାନୀୟ ଜଳର ଅଭାବ)

ଦିବସ 2: ବାସ୍ତବ ସମସ୍ୟା ନିକଟରେ ପହଞ୍ଚିବା

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
2	20 ମି.	1. ଆଜି ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ କଣ ଭାବୁଛନ୍ତି ପଚାରନ୍ତୁ ଏବଂ ବଡ଼ ବଡ଼ ଚିନ୍ତାଧାରାଗୁଡ଼ିକ ବୋର୍ଡରେ ଲେଖନ୍ତୁ। ଶ୍ରେଣୀର 5 ଜଣ ଲେଖାଏଁ ପିଲାଙ୍କୁ ନେଇ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳ ଗଠନ କରନ୍ତୁ। ଆଲୋଚନା ଆରମ୍ଭ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ କିନ୍ତୁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନେତୃତ୍ୱ ନେବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ। 2. ଏହା ପରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀକୁ ଆପଣ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଯେଉଁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ସମସ୍ତେ ଦେଖିବାକୁ ଚାହାନ୍ତି ତାହା ଉପରେ ଭୋଟ୍ ଦେବାକୁ ପଚାରନ୍ତୁ। ଶେଷରେ ଶ୍ରେଣୀ ଭାବରେ ସେମାନେ କାମ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିବା ଗୋଟିଏ ସମସ୍ୟା ବା ଅସୁବିଧା ବାଛିବେ।
	**25 ମି.**	**ସମସ୍ୟାର ମୂଳ କାରଣ ଖୋଜି ବାହାର କରିବା** 1. ପିଲାମାନେ ବାଛିଥିବା ବିଭିନ୍ନ ଅସୁବିଧାର ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ କାରଣ ବିଷୟରେ ମାନସ ମନ୍ଥନ ପାଇଁ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରନ୍ତୁ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମୂଳ କାରଣ ବୁଝିବା ପାଇଁ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ମଇଳା ସ୍ଥାନରେ ମୂଳ କାରଣ କେବଳ ଉପଯୁକ୍ତ ଅଳିଆ ଅପସାରଣ ବ୍ୟବସ୍ଥା ହୋଇନଥାଏ। ରାସ୍ତାରେ ମଇଳା ଫିଙ୍ଗିବା ଲୋକମାନଙ୍କର ମାନସିକତା ହୋଇଥାଏ। 2. ପିଲାମାନଙ୍କୁ ବାହାରକୁ ଯିବା ପାଇଁ ଓ ସେମାନେ ବାଛିଥିବା ଅସୁବିଧା ଭୋଗ କରୁଥିବା ଲୋକମାନଙ୍କୁ ସାକ୍ଷାତ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ। ଏହାଫଳରେ ସେମାନେ ଯେଉଁ ଲୋକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସମାଧାନ ତିଆରି କରୁଛନ୍ତି ସେମାନେ କଣ ଚାହାଁନ୍ତି ଓ ସେମାନଙ୍କର କଣ ଅସୁବିଧା ରହିଛି ବୁଝିପାରିବେ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ମୁକ୍ତ ଉତ୍ତରମୂଳକ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବାର ଗୁରୁତ୍ୱ ବିଷୟରେବୁଝାଇ ଦିଅନ୍ତୁ- ଯାହାର ଅର୍ଥ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଲମ୍ବା ହୋଇପାରେ, ସରଳ ଭାବରେ ହଁ ନାରେ ଉତ୍ତର ସରେ ନାହିଁ। ଉତ୍ତର ବୁଝାଇ କହିବାକୁ ପଡ଼େ। ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନରେ 'କାହିଁକି?' ଏବଂ 'କିପରି?' ପରି ଶବ୍ଦ ସାମିଲ୍ କରିବାକୁ କହନ୍ତୁ। 3. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଗୋଷ୍ଠୀ ଯେଉଁ ତଥ୍ୟ ହାସଲ କରିଥିବେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ ଏବଂ ସେମାନେ ମିଳିତ ଭାବରେ ଯେଉଁ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ତାହରା ବିଭିନ୍ନ କାରଣ ମଧ୍ୟରୁ ମୁଖ୍ୟ କାରଣ ବାଛିବା ପାଇଁ ଭୋଟ୍ କରିବେ।

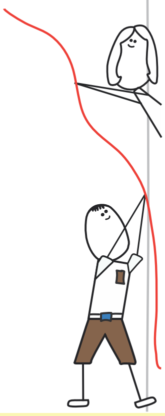
ଦିବସ 3: କଳ୍ପନା କରନ୍ତୁ: ସଫଳତା ମନେ ମନେ ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
3 	**45 ମି.**	1. ଏକ କୌତୁକିଆ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରୁ ଆଜିର ଅଧିବେଶନ ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ! 'ଗୋଟିଏ ଚୌକିର 100ଟି ବ୍ୟବହାର!' କୋଠରୀର କେନ୍ଦ୍ରରେ ଗୋଟିଏ ଚୌକି ରଖନ୍ତୁ ଏବଂ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ଚୌକିର ବ୍ୟବହାର ବିଷୟରେ କେବଳ ବସିବା ବ୍ୟତୀତ ଉତ୍ସାହଜନକ ବିଷୟର ଲମ୍ବା ତାଲିକା ଧରି ଆସିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ କିଛି ଅଭିନବ ବିଷୟ ଚିନ୍ତା କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ। 2. ବର୍ତ୍ତମାନ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ଅପେକ୍ଷାକୃତ ଭାବରେ ଛୋଟ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ମାନସ ମନ୍ଥନ କରିବା ପାଇଁ ଓ ସେମାନଙ୍କ ସମସ୍ୟାର ବିଭିନ୍ନ ଅଂଶ ସମାଧାନ କରିବା ପରି ଉତ୍ସାହଜନକ ଚିନ୍ତାଧାରା ସହ ଆସିବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ। ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ। ସାଧାରଣଠାରୁ ଅଧିକ ଚିନ୍ତା କରନ୍ତୁ। ଯେପରିକି ସଚେତନତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା, ପୋଷ୍ଟର ତିଆରି କରିବା କିମ୍ବା ଶୋଭାଯାତ୍ରା ଆୟୋଜନ କରିବା। ଚିନ୍ତାଧାରା ଯେତେ ବଡ଼ ଧରଣର ହେବ ସେତେ ଭଲ। 3. ଆପଣ ପୃଷ୍ଠା 4ରେ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତ ଦେଇପାରନ୍ତି ଏବଂ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ଚିନ୍ତାଧାରା ସୃଷ୍ଟି କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ହ୍ୟାଟ୍ ଏବଂ ହ୍ୟାଣ୍ଡ ଗେମ୍ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ସୁଚାଇ ପାରନ୍ତି। 4. ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ଯେଉଁ ଚିନ୍ତାଧାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବାକୁ ଚାହାନ୍ତି ସେ ବିଷୟରେ ଭୋଟ୍ ଦେବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ। କ୍ୟୁବିଏଲ ନୀତି ବ୍ୟବହାର କରି ଭୋଟ୍ କରନ୍ତୁ।

ଦିବସ : 4 : କରିବେ : ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
4	**45 ମି.**	ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତିରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। 1. ସେମାନଙ୍କୁ ଯୋଜନାଗୁଡ଼ିକୁ କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବିଭାଜିତ କରିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ପିଲାମାନେ କିପରି ପ୍ରତିଟି କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିବେ ଯୋଜନା କରିବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ। 2. ସେମାନଙ୍କୁ ସ୍ପଷ୍ଟତାର ସହିତ ଏବଂ ପୁଙ୍ଖାପୁନୁଙ୍ଖ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ଯୋଜନା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରନ୍ତୁ। ପିଲାମାନେ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା ସମ୍ବଳର ତାଲିକା କରିବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନେ କିପରି ସେସବୁ ପାଇବେ? କେତେ ଜଣ ଲୋକ ଦରକାର ହେବେ? ଏଥିପାଇଁ କେତେ ସମୟ ଲାଗିବ? ସେମାନେ କାର୍ଯ୍ୟ କିପରି କରାଯାଉଛି କିପରି ଟିପି ରଖିପାରିବେ? 3. ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଦାୟିତ୍ୱ ଦେବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ: କିଏ କଣ କରିବେ? ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସମୟସୀମା ସହିତ ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟର ଯୋଜନା କରିବା ପାଇଁ କହନ୍ତୁ: କେତେ ସମୟ ଭିତରେ କେଉଁ କାମ ଶେଷ ହେବ?

ଦିବସ 5 ଏବଂ 6: କରନ୍ତୁ: ପରିବର୍ତ୍ତନ ଘଟିବାକୁ ଦିଅନ୍ତୁ

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
5 ଏବଂ 6 	**90 ମି.**	1. ପିଲାମାନେ ବାହାରୁ ଯାଆନ୍ତୁ ଏବଂ ତାଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ଯୋଜନା କାର୍ଯ୍ୟରେ ପରିଣତ କରନ୍ତୁ। ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ଭାବୁଥିବା ବିଭିନ୍ନ ସମାଧାନ ପରୀକ୍ଷା କରି ଦେଖିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ। ଯଦି କେତେକ ଯୋଜନା ସେମାନେ ଭାବିଥିବା ଅନୁଯାୟୀ କାମ କରୁନାହିଁ କିଛି ଅସୁବିଧା ନାହିଁ। ସେମାନେ ତାଙ୍କର ବିଫଳତାର ମଧ୍ୟ ଶିକ୍ଷା କରିବେ। 2. ସେମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ। ତତ୍ତ୍ୱାବଧାନ ଯୋଜନା ସହିତ ଦୟାକରି ଆପଣଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ ପ୍ରଦାନ କରନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କୁ ଯେଉଁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଛି ତାହାର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗ ଟିପି ରଖିବାକୁ କହନ୍ତୁ। 3. କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବା ପରବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରତିଫଳନ ପାଇଁ ଉତ୍ସାହିତ କରନ୍ତୁ। କଣ ଭଲରେ ହୋଇଥିଲା? ଆମେ ଆଉ କିପରି ଅଧିକ ଭଲ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରିଥାନ୍ତେ? ପିଲାମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଶିକ୍ଷାଲାଭ ବିଷୟରେ ଜଣାଇବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନେ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଓ ନିଜ ବିଷୟରେ କଣ ଶିକ୍ଷା କରିଛନ୍ତି ପଚାରନ୍ତୁ।

ଶିକ୍ଷକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସୂଚନା: କରିବା ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଆପଣ ସପ୍ତାହ ଶେଷରେ ଛୁଟି ଦିନରେ କିମ୍ବା ସ୍କୁଲର ସମୟ ପରେ ସମୟ ସୂଚୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ଦରକାର ହୋଇପାରେ। ପିଲାମାନେ ବାଛିଥିବା ପ୍ରକଳ୍ପ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରି ଆପଣ ସମୟ ପାଇଁ ଯୋଜନା କରିବା ଓ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ଦରକାର ହୋଇପାରେ।

ଦିବସ 7: ଅଂଶିଦାର କରନ୍ତୁ: ମୁଁ ପାରିବି! ଆପଣ ମଧ୍ୟ କରିପାରିବେ କି!

ସମୟ	ସମୟ	ବର୍ଣ୍ଣନା
7 	**45 ମି.**	ଆଗକୁ ବଢ଼ନ୍ତୁ ଏବଂ ଏଠାରେ ସାରା ପୃଥିବୀକୁ ଆପଣ କାହାଣୀ ବିଷୟରେ ଜଣାନ୍ତୁ: **challenge.dfcworld.com** ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଗତ ସପ୍ତାହରେ ସେମାନଙ୍କ ଅନୁଭୂତି ଟିପି ରଖିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କୁ ଡିଏଫସି ଦାଖଲ ପ୍ଲାଟଫର୍ମରେ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ କହନ୍ତୁ। ଆପଣ ନିମ୍ନଲିଖିତ ମଧ୍ୟରୁ କୌଣସିଟି ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିପାରନ୍ତି: ଫଟୋ ଏବଂ ପାଠ୍ୟ ଦଲିଲ (ପ୍ରତିଟି ପର୍ଯ୍ୟାୟ ପାଇଁ ସର୍ବାଧିକ 4ଟି ଫଟୋ) ଭିଡିଓ/ୟୁ ଟ୍ୟୁବ୍ ଲିଙ୍କ୍ (ସର୍ବାଧିକ 3 ମିନିଟ୍ ଦୀର୍ଘ) ସଫଳତା ପାଇଁ ଅନେକ ଅନେକ ଶୁଭକାମନା!

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ: ତତ୍କାଳ ସୁପରହିରୋ!

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ: 'ପରିବର୍ତ୍ତନ ପାଇଁ ସୂଚନା' ପ୍ରକ୍ରିୟା ଅଭ୍ୟାସ କରିବା
ସାମଗ୍ରୀ: ପୋଷ୍ଟର ବୋର୍ଡ, ମାର୍କର, ବଲ୍

ଉପକ୍ରମ: ''ସୁପରହିରୋ ଏବଂ ସୁପରପାୱାର'' ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରନ୍ତୁ
ଆମର ସୁପରପାୱାର କଣ? ଆମେ କିପରି ଭାବରେ ପୃଥିବୀର ମଙ୍ଗଳ ପାଇଁ ଆମର ସୁପରପାୱାର ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବା?

ଗେମ୍: ସମସ୍ୟାର ବୃତ୍ତ:
ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଏକ ବଡ଼ ବୃତ୍ତରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନଙ୍କୁ ପରସ୍ପର ନିକଟକୁ ଗୋଟିଏ ବଲ୍ ଫୋପାଡ଼ିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ଯେଉଁ ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀ ବଲ୍ ଧରିଥାନ୍ତି ସେ ତାଙ୍କୁ ବିରକ୍ତ କରୁଥିବା, ରାଗ ଲାଗୁଥିବା କିମ୍ବା ମନରେ ଚିନ୍ତା ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିବା ଗୋଟିଏ ବିଷୟ କହିଥାନ୍ତି। ତାହା ପରେ ସେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଛାତ୍ର ବା ଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ବଲ୍ ଫୋପାଡ଼ନ୍ତି। ସମସ୍ତେ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ସମସ୍ୟା ଉଠାଇଥାନ୍ତି। ସେମାନେ ଯେଉଁ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ କହିଥାନ୍ତି ସେସବୁ ଲେଖି ରଖନ୍ତୁ,

ଉ'ାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ପିଲାମାନେ କହିପାରନ୍ତି: ''ଯେତେବେଳେ ମୁଁ ଖାଇବା ଛୁଟିରେ ଖେଳିପାରେ ନାହିଁ ମୋତେ ଦୁଃଖ ଲାଗେ'': ''ଯେତେବେଳେ କ୍ୟାଣ୍ଟିନରେ ବଡ଼ ଶ୍ରେଣୀର ପିଲାମାନେ ଆଗକୁ ଯିବାକୁ ତଳ ଶ୍ରେଣୀର ସାନ ପିଲାଙ୍କୁ ଠେଲି ଦିଅନ୍ତି ମୋତେ ଭାରି ଖରାପ ଲାଗେ'': ''ଯେତେବେଳେ ମୁଁ ଗୋଟିଏ କୁକୁର ଛୁଆ ମାଆଠାରୁ ଦୂର ହୋଇ ବୁଲୁଥିବାର ଦେଖେ ମୋତେ ଦୁଃଖ ଲାଗିଲା'': ''ଯେତେବେଳେ ମୋ ପାଖରେ କେହି ବସିବାକୁ ନଥାନ୍ତି ମୋତେ ଭାରି ଦୁଃଖ ଲାଗେ'': ''ମୁଁ ହୋମଓ୍ୱାର୍କ କରିବାକୁ ଘୃଣା କରେ'', ''ଯେତେବେଳେ ଲୋକେ ଜମିରେ ସେମାନଙ୍କର ଅଳିଆ ପକାଇବାର ଦେଖେ'': ''ରାସ୍ତାରେ ଭିକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦେଖିବା'' ଇତ୍ୟାଦି।

ଗେମ୍: ଗୁପ୍ତଚର ହୁଅନ୍ତୁ ଏବଂ ମୂଳ କାରଣ ଖୋଜି ବାହାର କରନ୍ତୁ

ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଥିବା ସମସ୍ତ ସମସ୍ୟାରୁ ଭୋଟ୍ କରନ୍ତୁ ଏବଂ 4ରୁ 6ଟି ସମସ୍ୟା ବାଛନ୍ତୁ।
ଶ୍ରେଣୀକୁ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ସେମାନେ କେଉଁ ସମସ୍ୟା ବିଷୟରେ ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ଚିନ୍ତା କରନ୍ତି ପଚାରନ୍ତୁ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ବଲ୍ ଦିଅନ୍ତୁ।

1. ପିଲାମାନେ କେଉଁ ବିଷୟକୁ ସମସ୍ୟା ବୋଲି ଭାବନ୍ତି ଏବଂ କାହିଁକି ସମସ୍ୟା ବୋଲି ଭାବନ୍ତି ତାହା କହି ଜଣେ ଆଉ ଜଣକୁ ବଲ୍ ଦିଅନ୍ତୁ।
   ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ: ଖାଇବା ଛୁଟି
   ଯେତେବେଳେ ବାହାରେ ବର୍ଷା ହେଉଥାଏ ଲାଗେ ଯେମିତି କିଛି କରିବାର ନାହିଁ, ବେଳେ ବେଳେ ଖେଳିବା ପାଇଁ କୌଣସି ସାଙ୍ଗ ନଥାନ୍ତି: ଆମର ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ଯଥେଷ୍ଟ ଗେମ ନାହିଁ: ବଡ଼ ପିଲାମାନେ ଭଲ ଜାଗାରେ ଖେଳନ୍ତି ଓ ଆମ ପାଇଁ ଖେଳିବାକୁ ଜାଗା ନଥାଏ।

2. **ଏକ ଭୋଟ୍ କରନ୍ତୁ ଏବଂ ଆପଣ ଗୋଟିଏ ଦଳ ଭାବରେ ଖାଇବା ଛୁଟିର କେଉଁ ଗୋଟିଏ ବିଷୟକୁ ବଦଳାଇବାକୁ ଚାହାନ୍ତି ବାଛନ୍ତୁ।**
   ବର୍ତ୍ତମାନ ଏହି ସମସ୍ୟା ବିଷୟରେ ପୁଙ୍ଖାନୁପୁଙ୍ଖ ଭାବରେ ଜାଣିବା ଆରମ୍ଭ କରନ୍ତୁ। ସମସ୍ୟା କଣ ପରି ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରି ସମସ୍ୟାର ମୂଳ କାରଣ ଜାଣିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରନ୍ତୁ।
   ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ: ବର୍ଷାଦିନେ ଖାଇବା ଛୁଟି ବିରକ୍ତିକର ହୋଇଥାଏ
   କାହା ପାଇଁ ଏହା ସମସ୍ୟା ହୋଇଥାଏ? ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ
   ଏହା କେବେ ଘଟିଥାଏ? ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଷା ମାସରେ
   ଏହା କେତେବେଳେ ଘଟିଥାଏ? ଯେତେବେଳେ ବାହାର ପାଗ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଖରାପ ହୋଇଥାଏ
   ଏହା ଫଳରେ କଣ ହୁଏ? ପିଲାମାନେ ପାଟିତୁଣ୍ଡ କରନ୍ତି ଏବଂ ବାରଣ୍ଡାରେ ଦୌଡନ୍ତି
   ଏହାର କାରଣ କଣ? ବାରଣ୍ଡାରେ କେହି ମନିଟର ନଥାନ୍ତି, ଖେଳିବା ପାଇଁ କୌଣସି ଇନଡୋର ଗେମ୍ ନଥାଏ:

   ଏବେ ଆପଣ ବୁଝିପାରୁଛନ୍ତି ଯେ ସମସ୍ୟାର ମୂଳ କାରଣ କଣ ତେଣୁ କାର୍ଯ୍ୟାନୁଷ୍ଠାନ ଗ୍ରହଣ କରିବାର ସମୟ ଆସିଲା!

ଗେମ୍: ହାର୍ଟ ଆଣ୍ଡ ହ୍ୟାଣ୍ଡ

ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରନ୍ତୁ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଚାର୍ଟ ପେପର ଏବଂ ମାର୍କର ବାଣ୍ଟିଦିଅନ୍ତୁ।

ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ବାଛିଥିବା ସମସ୍ୟା ଓ ମଝିରେ ''ମୁଁ ପାରିବି'' ଲେଖିବାକୁ କହନ୍ତୁ । ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ହାତ ଓ ପାଦର ଛବି ସହିତ ଏକ ବଡ଼ ''ହସ ହସ ମୁହଁ ବା ସ୍ମାଇଲି'' ଆଙ୍କିବାକୁ କହନ୍ତୁ।
ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ହାତର ରେଖାଚିତ୍ର ଭିତରେ ସେମାନେ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ପାଇଁ ହାତରେ କଣ କରିପାରିବେ ଲେଖିବାକୁ କହନ୍ତୁ। ସେମାନେ ପାଦର ରେଖାଚିତ୍ର ମଧ୍ୟରେ ମଧ୍ୟ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ପାଇଁ ପାଦରେ କଣ କରିପାରିବେ ଲେଖିପାରିବେ। ସ୍ମାଇଲିଂ ନିକଟରେ ସେମାନେ ତାଙ୍କର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ବକ୍ତବ୍ୟ ସହିତ କିପରି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିପାରିବେ, ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ପାଇଁ କେଉଁ ସୁପର ହିରୋ ଗୁଣ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ ସୂଚାଇପାରିବେ।
ଉଦାହରଣ: ବର୍ଷା ଦିନର ଖାଇବା ଛୁଟି
ହାତ: ଆମେ ଇନଡୋରରେ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଗେମ୍ ତିଆରି କରିପାରିବା: ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନ ଦୌଡ଼ିବା ପାଇଁ ବା ପାଟିତୁଣ୍ଡ ନ କରିବା ପାଇଁ ସତର୍କ କରିବାକୁ ଷ୍ଟିକର ଏବଂ ସଂକେତ ତିଆରି କରି ବାରଣ୍ଡାରେ ଲଗାଇପାରିବା।
ପାଦ: ଆମେ ଖାଇବା ଛୁଟି ସମୟରେ ବାରଣ୍ଡାରେ ମନିଟର କରିବା ସୂଚୀ ତିଆରି କରିପାରିବା।
ପାଟି: ଖାଇବା ଛୁଟି ସମୟରେ ପିଲାମାନଙ୍କୁ ନ ଦୌଡ଼ିବା ପାଇଁ ଓ ପାଟି ନ କରିବା ପାଇଁ କହି ସଚେତନ କରିବା, ବିଭିନ୍ନ ଶ୍ରେଣୀକୁ ଏକାଠି କରି ଖେଳଛୁଟି ସମୟରେ ଗୀତ ଗାଇବା ପ୍ରତିଯୋଗିତା କରିବା।

ଉତ୍ସାହିତ ହୁଅନ୍ତୁ

ବିପଦ ବେଳର ବନ୍ଧୁ

କେତେକ ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ପରିସ୍ଥିତି କାରଣରୁ ପିଲାମାନେ ତୁରନ୍ତ କୁକୁରମାନଙ୍କ ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କ ଯୋଜନା ଆଗେଇ ନେଇପାରିଲେ ନାହିଁ। ସେମାନେ ଅଟକିଲେ ନାହିଁ।

ପିଲାମାନେ ଘରେ ପଡ଼ିଥିବା ଅଦରକାରୀ ଜିନିଷରୁ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଘର ଓ ଖାଦ୍ୟ ଦେବା ପାଇଁ ପାତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କଲେ।

ପକ୍ଷୀମାନେ ସେମାନଙ୍କର ନୂଆ ଘରକୁ ପସନ୍ଦ କରିବେ।
ବିଶେଷ କାରଣ ହେଉଛି ଏହା ଝୁଲୁଛି!
ପିଲାମାନେ ବାର୍ଡ ଫିଡର ମଧ୍ୟ ତିଆରି କଲେ ପକ୍ଷୀ ବସା ସହିତ ଲଗାଇଲେ। ଯାହା ଦେଖିଲେ ଆନନ୍ଦର ସୀମା ରହିଲା ନାହିଁ।
ଖୁବ୍ ସୁନ୍ଦର ଦିଶୁଛି।
ଆମେ ଅଦରକାରୀ ଜିନିଷରୁ ପ୍ରକୃତରେ ଖୁବ୍ ଜିନିଷ ତିଆରି କରିଛନ୍ତି।

କିଛି ଦିନ ପରେ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରକଳ୍ପ କିପରି ଚାଲିଛି ଦେଖିବା ପାଇଁ ପିଲାମାନେ ଆସିଲେ। ଦେଖିଲା ବେଳକୁ ଗୋଟିଏ ଫିଡର କିଏ ଚୋରାଇ ନେଇଯାଇଛି!
ଆରଥରକୁ ଆମେ ଗଛରେ ଅଧିକ ଉଚ୍ଚରେ ପକ୍ଷୀ ବସା ଲଗାଇବାକୁ ଭୁଲିବୁ ନାହିଁ.
ହଁ ତେବେ ଆମ ସାଙ୍ଗମାନେ ବର୍ଷା ଓ ଚୋରମାନଙ୍କ ଦାଉରୁ ସୁରକ୍ଷିତ ରହିବେ.
ଦେଖନ୍ତୁ ଗୋଟିଏ ପକ୍ଷୀ ଝୁଲାର ବସିଛି!
ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ପାଖରେ ଗୁଣ୍ଡୁଚିମୂଷା ମଧ୍ୟ ଅଛି।
ପିଲାମାନେ ସମୟ ପାଇଲେ ଅଧିକ ପକ୍ଷୀବସା ଓ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଫିଡର ତିଆରି କରିବାକୁ ସ୍ଥିର କଲେ।
ଆମେ ପକ୍ଷୀମାନଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରୁଛୁ ଏହା ଖୁସିର ବିଷୟ।
ଖୁସିର କଥା ଯେ ଆମେ ଗଛ ଚଢ଼ିପାରିଲୁ।
କିନ୍ତୁ ଆମ୍ଭେମାନେ ସବୁଠାରୁ ବେଶୀ ଖୁସି ହେଲୁ ଏହି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣି।