ಡಿಸೈನ್ ಫಾರ್ ಛೇಂಜ್: ಒಂದು ವಾರದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ

ಪ್ರಿಯ ಶಿಕ್ಷಕರೇ,

ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಡಿಸೈನ್ ಫಾರ್ ಚೇಂಜ್ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯವಾಗುವಂತೆ ಒಂದು ವಾರದ ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಈ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

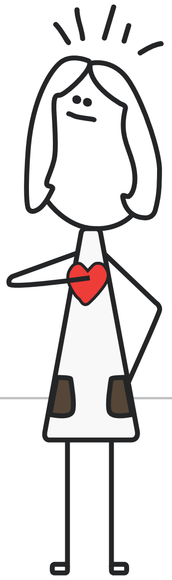
DFC ನ 4 ಹಂತಗಳ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ: ಅನುಭವಿಸು (ಫೀಲ್), ಊಹಿಸು (ಇಮ್ಯಾಜಿನ್), ಮಾಡು (ಡು) ಮತ್ತು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು (ಶೇರ್) 45 ನಿಮಿಷಗಳ 7 ಅವಧಿಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಸಮಯವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಪರಾಮರ್ಶೆಗಾಗಿ ನೀಡಲಾಗಿದ್ದು, ನಿಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನೀವು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.

ಉತ್ತಮ ಜಗತ್ತಿನ ಕುರಿತು ಮಕ್ಕಳಿಗಿರುವ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ನೀವು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಮಾತು, ವಿಚಾರಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿ. ಅವರು ಹೇಳಿದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಖಂಡಿತವಾಗಿ ನಿಮಗೆ ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ, ಏಕೆಂದರೆ, –

ಸೂಪರ್ ಹಿರೋಗಳು ಕೇವಲ ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ– ನಾನು ಮಾಡಬಲ್ಲೆ! ಎಂದು ಹೇಳುವ ಎಲ್ಲ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿಯೂ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯಲಿರುವ ಕೌಶಲ್ಯ: ನಾಯಕತ್ವ, ಸಂವಹನ, ಟೀಮ್‌ವರ್ಕ್, ವಿಶ್ವಾಸ, ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಯೋಚನೆ

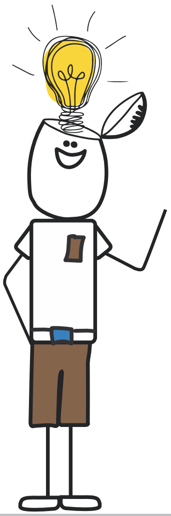
ದಿನ 1: ಅನುಭವಿಸಿ: ನೈಜ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಸುಪರ್ ಹೀರೋಗಳು

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
1	10 ನಿ	1. ಮಕ್ಕಳ ಮೆಚ್ಚಿನ ಸೂಪರ್ ಹೀರೋಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಆರಂಭಿಸಿ. ಕೆಲವು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅವರ ಇಷ್ಟವಾದ ಹೀರೋಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅನಿಸಿಕೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿ. 2. ಅವರಲ್ಲಿರುವ ಸೂಪರ್ ಪವರ್‌ನ ಏನೆಂದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೇಳಿ. ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಲ್ಲೂ ಒಂದಲ್ಲಾ ಒಂದು ಸೂಪರ್ ಪವರ್ ಇರುತ್ತದೆ. ನಾವು ಯಾವುದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣಿತಿಯನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತೇವೆಯೋ ಅದೇ ಸೂಪರ್ ಪವರ್ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕೆಲವರಿಗೆ ಬೇರೆಯವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದೇ ಸೂಪರ್ ಪವರ್ ಆಗಿರಬಹುದು, ಹಾಡುವುದು ಅಥವಾ ಗಣಿತವನ್ನು ಬಿಡಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. 3. ನಂತರ, ಅವರಿಗೆ ಸೂಪರ್ ಹೀರೋಗಳು ಕೇವಲ ಕತೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೇ ನಿಜಜೀವನದಲ್ಲಿಯೂ ಇರುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಮತ್ತು ನಿಜಜೀವನದ ಹೀರೋಗಳ ಬಗೆಗಿನ ಕತೆಯನ್ನು ನೀವು ಅವರಿಗೆ ಹೇಳಲಿದ್ದೀರಿ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ. ನಾನೂ ಮಾಡಬಲ್ಲೆ ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ಶಕ್ತಿಯಿರುವವರು ಸುಪರ್ ಹೀರೋಗಳು!
	20 ನಿ	**ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು** ಈಗ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೆಲವು ಡಿಎಫ್‌ಸಿ ವಿಡಿಯೋಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ. 3 ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತರುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಕತೆಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ. **ಸೂಚನೆ: ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್ನೆಟ್‌ನ ಸೌಲಭ್ಯವಿರದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಇಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಕಥೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಕತೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ.** 1. **ತಮ್ಮ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅವರು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕೆಂದಿರುವ ವಿಷಯ:** ಶಾಲೆಯ ಬ್ಯಾಗಿನ ತೂಕವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು: http://bit.ly/1mFr4xr ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕಲಿಸುವುದು: bit.ly/dfc-justforkicks 2. **ತಮ್ಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕೆಂದಿರುವ ವಿಷಯ:** ಬೋಧಕೇತರ ಸಿಬ್ಬಂದಿಗೆ ಗೌರವ ನೀಡುವುದು: http://bit.ly/1mFr4xr ಶಾಲೆಯ ಕ್ಯಾಂಟೀನಿನಲ್ಲಿ ಆಹಾರ ಹಾಳಾಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು: http://bit.ly/1sAKldt 3. **ತಮ್ಮ ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕೆಂದಿರುವ ವಿಷಯ:** ಮಕ್ಕಳು ಗುಂಡಿಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚುತ್ತಿರುವುದು ಮಕ್ಕಳು: http://bit.ly/potholes-on-the-road ಮಳೆನೀರಿನ ಕೊಯ್ಲಿನಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದು: http://bit.ly/1kywiiQ
	15 ನಿ	ಈ ವಿಡಿಯೋಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿದ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರದ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ. ಯಾವ ವಿಷಯ ಅವರನ್ನು ಕಾಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದು ಕಾಗದದ ತುಣುಕನ್ನು ನೀಡಿ, ಈ ಕೆಳಗಿನ ಸಂಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಒಂದು ವಿಷಯವು ಬದಲಾಗಬೇಕೆಂದು ಅವರು ಬಯಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ. ಅವರನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಭಾದಿಸುತ್ತಿರುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ನೆರವಾಗಿ. ಕಸ ಮತ್ತು ಕೊಳಕು ಪರಿಸರದಂತಹ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಆದಷ್ಟು ದೂರವಿಡಿ. 1. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನ (ಹೊಸ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಬಯಕೆ) 2. ಶಾಲೆ (ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿನ ದರ್ಪ ಅಥವಾ ಕ್ಯಾಂಟೀನಿನ ನೂಕುನುಗ್ಗಲು) 3. ಚ (ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಶುದ್ಧವಾದ ಕುಡಿಯುವ ನೀರಿನ ಕೊರತೆ)

ದಿನ 2 : ಅನುಭವಿಸು: ನಿಜವಾದ ಸವಾಲನ್ನು ಎದುರಿಸುವುದು

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
2	20 ನಿ	1. ಇಂದು ಮಕ್ಕಳು ಯಾವ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿ ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡ ವಿಷಯವನ್ನು ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಬರೆಯಿರಿ. ತರಗತಿಯನ್ನು 5 ಮಕ್ಕಳ ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿ. ಚರ್ಚೆಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಲು ಬಿಡಿ. 2. ನಂತರ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿಗೂ ಅವರು ಬದಲಾಗಬೇಕೆಂದು ಬಯಸುವ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಮತ ನೀಡಲು ತಿಳಿಸಿ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ತರಗತಿಯು ಅವರು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಬಯಸುವ ಒಂದು ವಿಷಯವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
	25 ನಿ	**ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮೂಲವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು** 1. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವರು ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಸಮಸ್ಯೆಗೆ ಕಾರಣಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮೂಲವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಒಂದು ಕೊಳಚೆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ, ಅಸಮರ್ಪಕ ಕಸ ನಿರ್ಮೂಲನಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾತ್ರವೇ ಸಮಸ್ಯೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ, ಬದಲಿಗೆ ರಸ್ತೆಯಮೇಲೆ ಕಸವನ್ನೆಸೆಯುವ ಅಲ್ಲಿನ ಜನರ ಮನಸ್ಥಿತಿಯು ಮೂಲ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. 2. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಹೊರಗಡೆ ತೆರಳಿ ಅವರು ಆಯ್ದುಕೊಂಡಿರುವ ಸಮಸ್ಯೆಯಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಬಾಧಿತರಾಗಿರುವ ಜನರನ್ನು ಮಾತನಾಡಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ಇದರಿಂದ ಅವರು ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಬಯಸಲು ಜನರ ಅಗತ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತವೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಒಪನ್– ಎಂಡೆಡ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಸಿ. ಅಂದರೆ ಉತ್ತರಗಳು ಕೇವಲ ಹೌದು ಅಥವಾ ಇಲ್ಲ ಎಂದಾಗಿರದೇ ವಿವರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿರಬಹುದಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು. ಪ್ರಶ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಏಕೆ? ಹೇಗೆ? ಎಂಬ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ತಿಳಿಸಿ. 3. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪು ತಾನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿರುವ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಪಡಿಸುವುದನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ ಮತ್ತು ಸಂಪೂರ್ಣ ತರಗತಿಯು ತಾವು ಪರಿಹರಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತಿರುವ ಸಮಸ್ಯೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಕಾರಣಗಳಿಗೆ ಮತ ನೀಡುವುದನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ.

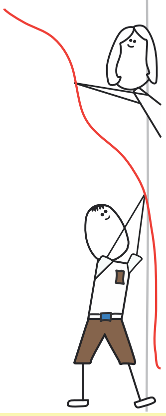
ದಿನ 3: ಊಹಿಸಿ; ಯಶಸ್ಸನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
3 	45 ನಿ	1. ಇಂದು ಒಂದು ಮೋಜಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ದಿನವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿ. 'ಒಂದು ಕುರ್ಚಿಯ 100 ಉಪಯೋಗಗಳು! ತರಗತಿಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕುರ್ಚಿಯನ್ನು ಇರಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಅದರ ಇನ್ನಿತರ ಉಪಯೋಗಗಳ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ಇದು ಅವರನ್ನು ಕೆಲವು ಅಸಾಮಾನ್ಯ ವಿಚಾರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸಲು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. 2. ಈಗ ತರಗತಿಯನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿ, ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಅದನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ಇರುವ 10 ಮಾರ್ಗೋಪಾಯಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ತಿಳಿಸಿ. ಹಲವು ತೆರನಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. ಜಾಗೃತಿ ಮೂಡಿಸುವುದು, ಪೋಸ್ಟರುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಚಳುವಳಿಯನ್ನು ಆಯೋಜಿಸುವುದು ಮುಂತಾದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ಬದಿಗಿಡಿ. ಯೋಚನೆಯು ವಿಚಿತ್ರವಾಗಿದ್ದಷ್ಟೂ ಒಳ್ಳೆಯದು. 3. ನೀವು ಪುಟ 4 ರಲ್ಲಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಹಾರ್ಟ್ ಎಂಡ್ ಹ್ಯಾಂಡ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಇನ್ನಷ್ಟು ಯೋಚನೆಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. 4. QBL ತತ್ವವನ್ನು ಬಳಸಿ ಅವರು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಲು ಬಯಸುವ ಯೋಚನೆಗೆ ಮತ ನೀಡಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ. ಯೋಚನೆಯು ತೀವ್ರವಾದ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ನೀಡುವಂತಹುದಾಗಿದ್ದು, ದಿಟ್ಟವಾದದ್ದು ಮತ್ತು ಬಹುಕಾಲ ಬಾಳುವಂತದ್ದೂ ಆಗಿರಬೇಕು.

ದಿನ 4: ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಿ

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
4	45 ನಿ	ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. 1. ಅವರ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಕಾರ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಹಂತಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಂತವನ್ನೂ ಹೇಗೆ ಜಾರಿಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕೇಳಿ. 2. ಅವರ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಯೋಜನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮತ್ತು ವಿವರವಾಗಿ ಯೋಚಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ಅವರಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾಗಿರುವ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಿ. ಅವರಿಗೆ ಅವೆಲ್ಲಾ ಹೇಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ? ಎಷ್ಟು ಜನರು ಅಗತ್ಯ? ಎಷ್ಟು ಸಮಯ ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ? ಅವರು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಖಲಿಸುತ್ತಾರೆ? 3. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸಿ: ಯಾರು ಏನನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ? ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅವರ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಸಮಯಾನುಸಾರವಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ.

ದಿನ 5 ಮತ್ತು 6: ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತನ್ನಿ

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
5 & 6 	90 ನಿ	1. ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸಲಿ. ಮಕ್ಕಳು ಯೋಚಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ವಿಭಿನ್ನ ರೀತಿಯ ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಯೋಜನೆಯಂತೆ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೂ ಕೂಡ ತೊಂದರೆಯಿಲ್ಲ. ಅವರು ವೈಫಲ್ಯತೆಯಿಂದ ಕೂಡ ಪಾಠ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. ಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯ ಮೂಲಕ ಅವರಿಗೆ ಬೆಂಬಲವನ್ನು ನೀಡಿ. 2. **ಮಕ್ಕಳ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿ.** ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹೊರಗಡೆಯಿದ್ದಾಗ, ಅವರ ಕೆಲಸವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಲುಅಗತ್ಯವಾದ ಕ್ಯಾಮರಾ ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಅವರು ಮಾಡಿದ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಸೆರೆಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. 3. ಜಾರಿಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ ಪುನರಾವಲೋಕನ ಮಾಡಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ. ಯಾವುದು ಚೆನ್ನಾಗಿ ನಡೆಯಿತು? ಎಲ್ಲಿ ನಾವು ಸುಧಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು? ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಾವು ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲಿ. ಅವರು ಸಂದರ್ಭದ ಬಗ್ಗೆ ಹಾಗೂ ಸ್ವತಃ ತಮ್ಮ ಬಗ್ಗೆ ಏನನ್ನು ಕಲಿತರು ಎಂದು ವಿಚಾರಿಸಿ.

ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಲಹೆ: ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ವಾರಾಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಶಾಲಾ ಅವಧಿಯ ನಂತರ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಸಹಾಯದ ಅಗತ್ಯವಿರಬಹುದು. ಅವರು ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಯೋಜನೆಯ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ನೀವು ಅವರ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ದಿನ 7: ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ನನ್ನಿಂದ ಸಾಧ್ಯ, ಇನ್ನು ನಿಮ್ಮಿಂದಲೂ!

ದಿನ	ಸಮ ಯ	ವಿವರಣೆ
7 	45 ನಿ	**ಮುಂದುವರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಕತೆಯನ್ನು ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ:** challenge.dfcworld.com ಕೊನೆಯ ಒಂದು ವಾರದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ಡಿಎಫ್‌ಸಿ ಸಬ್ಮಿಶನ್ ಫ್ಲ್ಯಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ **ನೀವು ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು:** ಫೋಟೊ& ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್ (ಪ್ರತಿ ಹಂತಗಳಿಗೂ ಗರಿಷ್ಠ 4 ಫೋಟೋ) ವಿಡಿಯೋ/ಯುಟ್ಯೂಬ್ ಲಿಂಕ್ (ಗರಿಷ್ಠ 3 ನಿಮಿಷ) ನಿಮಗೆ ಯಶಸ್ಸು ದೊರೆಯಲಿ

ಚಟುವಟಿಕೆ: ಸೂಪರ್ ಹೀರೋ

ಉದ್ದೇಶ: 'ಡಿಸೈನ್ ಫಾರ್ ಚೇಂಜ್' ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ
ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಪೋಸ್ಟರ್ ಬೋರ್ಡ್, ಮಾರ್ಕರ್ಸ್, ಚೆಂಡುಗಳು

ಪರಿಚಯ: 'ಸೂಪರ್ ಹೀರೋಸ್ ಮತ್ತು ಸೂಪರ್ ಪವರ್‌ಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.
ನಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ಸೂಪರ್ ಪವರ್‌ಗಳಾವವು? ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಉತ್ತಮ ಪಡಿಸಲು ನಮ್ಮ ಸೂಪರ್ ಪವರನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು?

ಆಟ:, ಸಮಸ್ಯೆಯ ವೃತ್ತ
ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ. ಮಕ್ಕಳು ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಚೆಂಡನ್ನು ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೂ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿಕೊಂಡಿರುವವರು ತಮಗೆ ಬೇಜಾರು, ಸಿಟ್ಟು ಮತ್ತು ಕಾಳಜಿಯನ್ನುಂಟುಮಾಡಿದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲಿ. ನಂತರ ಮುಂದಿನವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲಿ. ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯಲಿ. ಅವರು ಹೇಳಿದ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ, "ಊಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನನಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ ಇದರಿಂದ ನನಗೆ ಬಹಳ ಬೇಜಾರಾಯಿತು," "ಮೇಲಿನ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೊಬ್ಬ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗನನ್ನು ಕ್ಯಾಂಟೀನಿಗೆ ಯಾರು ಬೇಗ ಹೋಗುತ್ತಾರೋ ನೋಡೋಣವೆಂದು ಒತ್ತಾಯಿಸಿದ್ದನ್ನು ನೋಡಿದೆನು", "ನಾನು ಒಂದು ನಾಯಿಮರಿಯು ತಾಯಿಯಿಲ್ಲದೇ ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡಿದೆನು," "ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಪಕ್ಕಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವವರು ಯಾರು ಇರಲಿಲ್ಲ"; "ನನಗೆ ಹೋಮ್‌ವರ್ಕ್ ಎಂದರೆ ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲ"; "ಜನರು ಕಸವನ್ನು ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಎಸೆಯುವುದನ್ನು ನೋಡಿದೆನು"; "ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಭಿಕ್ಷುಕರನ್ನು ನೋಡುವುದು" ಇತ್ಯಾದಿ.

ಆಟ: ಪತ್ತೆದಾರರಾಗಿ ಮತ್ತು ಮೂಲ ಕಾರಣವನ್ನು ಹುಡುಕಿ

ಆಟ: ಪತ್ತೆದಾರರಾಗಿ ಮತ್ತು ಮೂಲ ಕಾರಣವನ್ನು ಹುಡುಕಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹೇಳಿದ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತದಾನವನ್ನು ನಡೆಸಿ, 4–6 ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ತರಗತಿಯನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಅವರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಯೋಚಿಸುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ನೀಡಿ.

1. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಪಾಸ್ ಮಾಡಿ, ಅವರು ಆ ಸಮಸ್ಯೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯಾವ ಹೀರೋನನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಏಕೆ ವಿಷಯವು ಅವರನ್ನು ಕಾಡುತ್ತಿದೆ? ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಿ.
   ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಊಟದ ವಿರಾಮ
   ಹೊರಗಡೆ ಮಳೆಯಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಏನನ್ನು ಮಾಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ನನಗೆ ಅನಿಸುತ್ತದೆ; ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನಮಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಸ್ನೇಹಿತರಿರುವುದಿಲ್ಲ; ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಇಷ್ಟವಾಗುವಂತಹ ಆಟ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ತಿಳಿದಿಲ್ಲ; ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲು ಒಳ್ಳೆಯ ಜಾಗವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತು ನಮಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಎಲ್ಲಿಯೂ ಜಾಗವಿಲ್ಲ.
2. **ಊಟದ ವಿರಾಮದ ಬಗ್ಗೆ ನೀವೆಲ್ಲರೂ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಬಯಸುವ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಮತವನ್ನು ನೀಡಿ.**
   ಈಗ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿವರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಪರಿಶಿಲಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿ. ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮೂಲವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ,
   ಉದಾಹರಣೆಗೆ **ಏನು** ಸಮಸ್ಯೆ? ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಊಟದ ವಿರಾಮವು ಬೇಜಾರಿನಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ.
   ಇದರಿಂದ **ಯಾರಿಗೆ** ತೊಂದರೆಯಾಗುತ್ತದೆ? ಎಲ್ಲರಿಗೂ
   ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಇದು ಆಗುತ್ತಿದೆ? ಮಳೆಗಾಲದ ಒಂದು ತಿಂಗಳು
   ಯಾವಾಗ ಹೀಗೆ ಆಗುತ್ತದೆ? ವಾತಾವರಣವು ಹೊರಗಡೆ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿರುವಷ್ಟು ಕಠಿಣವಾಗಿದ್ದಾಗ
   ಫಲಿತಾಂಶ **ಏನಾಯಿತು**? ಮಕ್ಕಳು ಗಲಾಟೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ವರಾಂಡದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ
   ಏಕೆ ಹೀಗಾಗುತ್ತದೆ? ವರಾಂಡಾದಲ್ಲಿ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಮಾಡಲು ಯಾರೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ, ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೂ ಇಲ್ಲ.

   ಈಗ ನಿಮಗೆ ಸಮಸ್ಯೆಯ ಮೂಲವು ಅರ್ಥವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಇದು ಈ ಬಗ್ಗೆ ಕಾರ್ಯೋನ್ಮುಖವಾಗುವ ಸಮಯ.

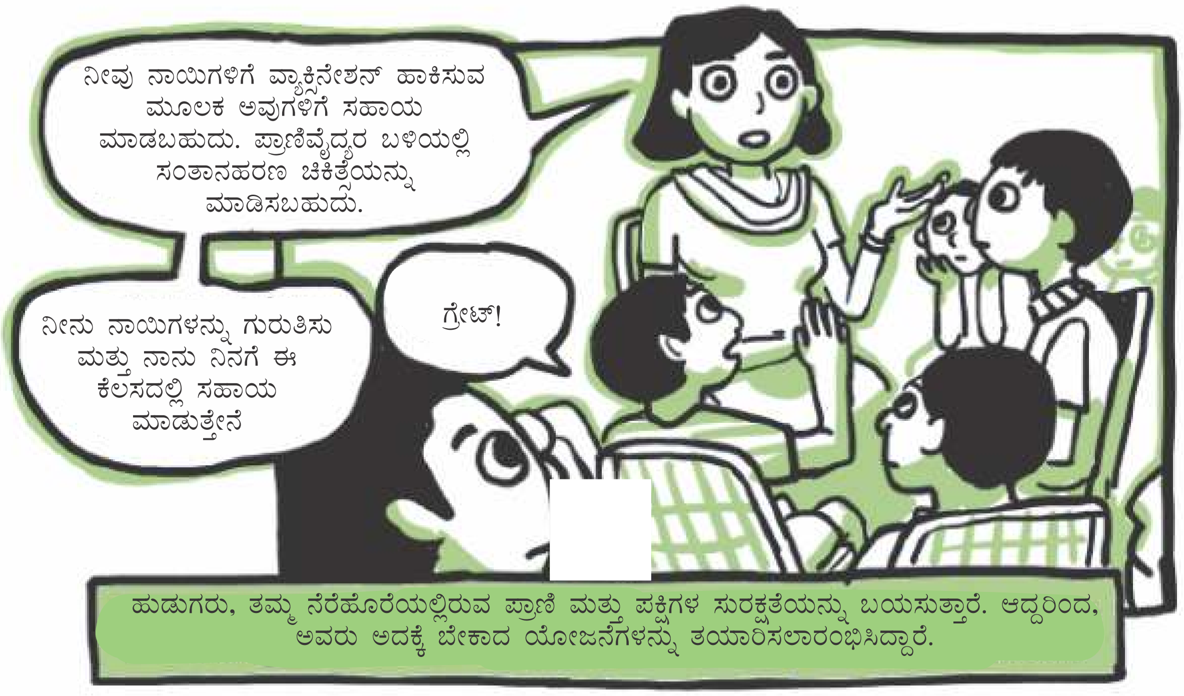
ಆಟ: ಹಾರ್ಟ್ ಆಂಡ್ ಹ್ಯಾಂಡ್

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ.ಅವರಿಗೆ ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಕರುಗಳನ್ನು ವಿತರಿಸಿ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅವರು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಬರೆಯಲು ಹೇಳಿ ಮತ್ತು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ "ಐ ಕ್ಯಾನ್" ಎಂದು ಬರೆಯಲು ಹೇಳಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅವರ ಕೈ ಮತ್ತು ಕಾಲಿನ ಪ್ರತಿಕೃತಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳಿ, ಮತ್ತು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ "ಸ್ಮೈಲಿ"ಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ.
ಕೈಗಳ ಪ್ರತಿಕೃತಿಯ ಒಳಗೆ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಏನು ಮಾಡಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಬರೆಯುವಂತೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ.
ಕಾಲಿನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿಯೂ ಇದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ. ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ಅವರ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಏನನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.
ಸ್ಮೈಲಿಯ ಮುಂದೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ವಾಕ್ಚಾತುರ್ಯದಿಂದ ಏನು ಮಾಡಬಹುದು ಎಂದು ಬರೆಯಲು ತಿಳಿಸಿ.
ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ಸುಪರ್ ಹೀರೋನ ಯಾವ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಳೆಯ ದಿನದ ವಿರಾಮದ ಸಮಯ
ಕೈಗಳು: ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿರುವಾಗ ಆಟವಾಡಲು ಗೇಮ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು, ವರಾಂಡಾದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಓಡಾಡುವಾಗ ಗದ್ದಲ ಮಾಡದಂತೆ ಸೂಚಿಸುವ ಸ್ಟಿಕ್ಕರ್‌ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.
ಕಾಲುಗಳು: ಊಟದ ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವರಾಂಡಾಗಳ ಉಸ್ತುವಾರಿಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಪಾಳಿಯನ್ನು ಹಂಚಬಹುದು.
ಬಾಯಿ: ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಓಡದಂತೆ ಮತ್ತು ಕಿರುಚದಂತೆ ಅರಿವನ್ನು ಮೂಡಿಸಬಹುದು. ಕೆಲವು ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಊಟದ ವಿರಾಮದಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಫೂರ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಿರಿ

ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಕಾದಿರುವ ಸ್ನೇಹಿತ



ಕೆಲವು ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಸಂದರ್ಭಗಳಿಂದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೂಡಲೇ ನಾಯಿಗಳಿಗಾಗಿ ಯೋಚಿಸಿದ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅವರನ್ನು ತಡೆಯಲಾಗಲಿಲ್ಲ.
ನಾವು ಈಗ ನಮ್ಮ ಪಕ್ಷಿ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡೋಣ
ಈಗ ಮಳೆಗಾಲ ಮತ್ತು ನಾನು ಪಕ್ಷಿಗಳು ಅವುಗಳ ಗೂಡಿನಿಂದ ಕೆಳಗಡೆ ಬೀಳುವುದನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೇನೆ
ಮಕ್ಕಳು ಅವರ ಮನೆಯ ಸುತ್ತ ಬಿದ್ದಿರುವ ಅನುಪಯುಕ್ತ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಗೂಡು ಹಾಗೂ ಫೀಡರುಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು.
ನಾವು ಮನೆಯ ಸುತ್ತಬಿದ್ದಿರುವ ಅನುಪಯುಕ್ತ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಗೂಡನ್ನು ಕಟ್ಟಬಹುದು.
ಹೌದು! ಮನರ್ಬಳಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಹಣವು ವ್ಯಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

DESIGN for CHANGE INDIA

ಹುಡುಗರು ಕೆಲವು ದಿನಗಳ ನಂತರ ಅವರ ಯೋಜನೆ ಏನಾಗಿದೆ ಎಂದು ನೋಡಲು ಬಂದರು. ಯಾರೋ ಅವರ ಫೀಡರುಗಳನ್ನು ಕದ್ದಿರುವುದನ್ನು ನೊಡಿ ಅವರಿಗೆ ಆಘಾತವಾಯಿತು!
ಮುಂದಿನ ಬಾರಿ ನಾವು ಪಕ್ಷಿಗಳ ಗೂಡನ್ನು ಮರದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕು.
ಹೌದು ಆಗ ನಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರು ಮಳೆ ಮತ್ತು ಕಳ್ಳರಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಬಹುದು
ನೋಡಿ, ಒಂದು ಪಕ್ಷಿಯು ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿದೆ!
ಮತ್ತು ಅಳಿಲು ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಇದೆ.
ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ದೊರೆತಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಹಕ್ಕಿ ಗೂಡು ಮತ್ತು ಫೀಡರುಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಹುಡುಗರು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರು.
ನಾವು ಮಾಡಿದ ಬದಲಾವಣೆಯು ಬಹಳ ಇಷ್ಟವಾಯಿತು.
ನಮ್ಮ ಪಕ್ಷಿ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಾನು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತೇನೆ
ಮರ ಹತ್ತುವುದನ್ನು ನಾನು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತೇನೆ.