

પરિવર્તન માટે ડીજાઈન: એક અઠવાડિયાના અભ્યાસક્રમનું આચોજન

પ્રિય શિક્ષક ,
તમારા વર્ગ ખંડમાં પરિવર્તન માટે ડીજાઈન લાવવા માટે તમને સક્ષમ બનાવવા એક સપ્તાહના અભ્યાસક્રમનું આચોજન નીચે મુજબ કરવામાં આવેલું છે..

DFC4 તબક્કા FEEL IMAGINE DO અને SHARE ને દરેક 45 મિનિટના જે જરૂરી હોય તો વધારી શકાય તેવા 7 સત્રોમાં, વહેંચવામાં આવ્યા છે.આ આચોજન તમારા સંદર્ભ માટે છે તેમાં તમારા વિધાથીઓના હિત માટે ચોગ્ય સુધારા કરવાની તમને છૂટ છે. .

બાળકો વિશ્વને વધારે સુંદર બનાવવાના અને the mintoaction કાર્યક્રમ કરવા પોતાના વિચારોની અભિવ્યક્તિ કરીશકે તે માટે મદદ કરવા અમો તમને પ્રોત્સાહિત કરીશું.તમામ બાળકોને પ્રવૃત્તિમાં ભાગ લેવા માટે પ્રોત્સાહિત કરો અને તેમના અવાજ અને વિચારો સાંભળો. તમે ખરેખર આશ્ર્યચિકિત થઈ જશો કે તેઓ શું રજૂઆત કરે છે કારણ કે-

સુપર હીરો ફક્ત પરીક્થાઓમાં નથી હોતા- તે તો દરેક બાળક,માં છે જે કઢી શકે i CAN !

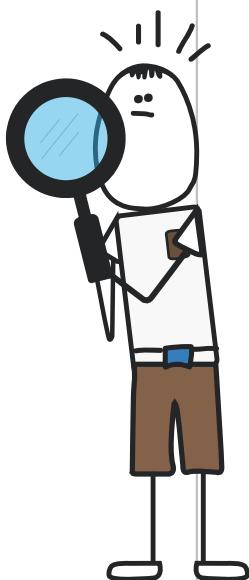
બાળકો જે કુશળતાઓ કેળવશે- : નેતૃત્વ, સંવાદ, ટીમવર્ક, વિશ્વાસ, જટિલ અને સર્જનાત્મક વિચારણા

દિવસ 1 : Feel (અનુભવવું): વાસ્તવિક જીવનમાં સુપરહીરો

દિવસ	સમય	વર્ણન
1	10 મિનિટ	<p>બાળકોને તેમના મનપસંદ સુપરહીરો કોણ છે તેમ પુછીને શરૂઆત કરો.</p> <p>અમુક બાળકોને કહેવા દો તેમને ખૂબ પસંદ કોણ છે. બાળકોને પુછો તેઓની સુપર શક્તિ શું છે.સમજાવોકે આપણા વધારી સુપર શક્તિ છે, એવી કશીક જે કે જેમાં આપણે ખૂબજ કુશળ હીએ. દાખલા તરીકેકોઈની સુપર શક્તિ બીજાને મદદ કરવામાં, ગાવામાં અથવા ગણિત ગાણવામાં હોય છે વિગેરે.</p> <p>તે પછી તેમને કહો કે સુપર હીરો ફક્ત પરીક્થાઓમાં હોતા નથી તે વાસ્તવિક જીવનમાં પણ અસ્તિત્વ ધરાવે છે અને તેમને વાસ્તવિક જીવનના સુપર હીરોની વાર્તાઓ કહેવા જર્દ રહ્યા છે.સુપર હીરો જેમની પાસે iCAN સુપરશક્તિ છે.</p>
	20 મિનિટ	<p>સમસ્યાની પ્રેરણા અનેઓળખ</p> <p>હવે, બાળકોને થોડા DFC વિડીયો બતાવો.અહીં અમુક બાળકોની વાર્તાઓ છે જેઓ ઝેત્રોમાં બદલાવ લઈ આવેલ છે. હવે, બાળકોને થોડા DFC વિડીયો બતાવો.અહીં અમુક બાળકોની વાર્તાઓ છે જેઓ ઝેત્રોમાં બદલાવ લઈ આવેલ છે.</p> <p>નોંધ: જો તમારા વર્ગખંડમાં ઈન્ટરનેટની સુવિધા ના હોય તો કૃપા કરીને આ સાથે જોડેલ કોમિક તરીકે વાર્તા જુઓ અને બાળકોને તે કહો.</p> <ol style="list-style-type: none"> તેઓ તેમના પોતાના જીવનમાં કેક બદલાવ લાવવા માગે છે. શાળાના દફ્તરનો ભાર હળવો કરવો : http://bit.ly/1mFr4xr તેમના સાથીઓને હૂટબોલ શીખવાનું: bit.ly/dfc-justforkicks તેઓ તેમની શાળામાં કંઈક બદલાવ લાવવા માગે છે.: તેમના સપોર્ટ સ્ટાફ ને માન આપે છે : http://bit.ly/Vfdmdi શાળાની કેન્ટીનમાં ખોરાકનો બગાડ રોકી રહ્યા છે: http://bit.ly/1sAKldt તેઓ તેમના સમાજમાં બદલાવ લાવવા માગે છે: બાળકો ખાડા પરે છે: http://bit.ly/potholes-on-the-road બાળકો વરસાદી પાણીનો સંગ્રહ કરી રહ્યા છે: http://bit.ly/1kywiQ
	15 મિનિટ	<p>આ વિડીયો બતાવ્યા પછી, બાળકોને તેમની આસપાસના વિસ્તાર વિષે વિચારવાનું કહો.</p> <p>તેમને પુછો તેમને શું ખૂબ સંતાપ આપે છે. તેમને કાગળનો એક ટુકડો આપો અને નીચેને કેટગરીમાથી તેમની આસપાસની કોઈ એક વરસ્તુ જે તેઓ બદલવા માગે છે તે કઈ છે તે લખવાનું કહો.તેમને સમસ્યા ઔળખવામાં મદદ કરો જે તેમને સીધી અસર કરતી હોય.</p> <p>સામાન્ય સમસ્યાઓ ટાળો જેવીકે ઉકરડો,લતાની ગંદકી</p> <ol style="list-style-type: none"> અંગત જીવન(દા.ત. નવા કૌશલ્ય શીખવાની ધગશ). શાળા(દા.ત. રમતના મેદાનમાં રખડવું અથવા કેન્ટીન તરફ દોડવું) સમાજ(દા.ત.શુદ્ધ પાણીની અછત)

દિવસ 2 :અનુભવો: વાસ્તવિક પડકારને પહોંચી વળવું

દિવસ	સમય	વર્ણન
2	20 મિનિટ	<ol style="list-style-type: none"> આજે, બાળકોને પછી કે તેમણે શું વિચાર્યુ છે તે કહો અને બોર્ડ ઉપર ઉચ્ચ વિચાર લખવાનું કહો. વગે ખંડમાં પાંચ પાંચના નાના સમૂહ બનાવો. ચર્ચામાં મદદ કરો પણ તેમને લોડરશિપ (આગેવાની) લેવા દો. પછી, દરેક સમૂહ (ગ્રૂપ)ને એક પરિસ્થિતી જે તેઓ બદલવા માગે છે તે માટે મત આપવાનું કહો. આખરે સમગ્ર કલાસ તરીકે એક પડકારજનક સમસ્યા પરસંદ કરી તેના ઉપર કાર્ય કરવાનું કહો
	25 મિનિટ	<p>સમસ્યાનું મૂળ કારણ જાણવું</p> <ol style="list-style-type: none"> તેમણે પરસંદ કરેલ સમસ્યાના જુદા જુદા કારણોની સઘન ચર્ચા કરવા બાળકોને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચો. <p>સમસ્યાનું મૂળ કારણ સમજવા માટે બાળકોને મદદ કરો. દાખલા તરીકે ગંઢી વસ્તીમાં મૂળ કારણ ફક્ત કચરો ઉપાડવાની વ્યવસ્થા ચોગ્ય ના હોવાનું નથી. તે લોકોના મૌર્યિન સેટ (માનસિકતા) છે જેઓ શેરીમાં કચરો ફેંક છે.</p> બાળકોને બહાર જવા અને તેમણે જે સમસ્યા પરસંદ કરી છે તેનાથી સીધા અસરગ્રસ્ત લોકોના ઈન્ટરવ્યુ લેવા માટે પ્રોત્સાહિત કરો. તેનાથી તેમને લોકોની જરૂરિયાત અને ચિંતાની સમજ પડશે જેમના માટે તેઓ સમસ્યાનો હલ ડિઝાઇન કરી રહ્યા છે. <p>બાળકોને ઓપન એરોડ ક્લેસચન (પ્રશ્ન) પૂછવાનું મહત્વ સમજાવો. તેનો અર્થ કે જે પ્રશ્નો ના જવાબ ફક્ત “હા” કે “ના” નહીં પણ લાંબા વિગતવાર મળો. તેમને તેમના પ્રશ્નોમાં “શા માટે ?” અને “કેવી રીતે ?” સમાવવાનું કહો.</p> જે સમસ્યા તેઓ સુલગ્નાવવાનો પ્રચતન કરી રહ્યા છે તેમાટે દરેક ગ્રૂપ તેમના તારણો રજૂ કરે અને વર્ગ એકીસાથે તેના મુખ્ય કારણો પર મત આપો.



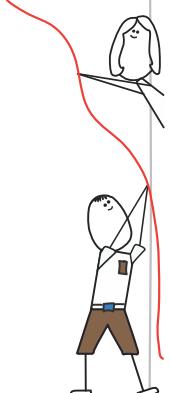
દિવસ 3: કલ્પના કરો : સફળતા નીરખો

દિવસ	સમય	વર્ણન
3	45 મિનિટ	<ol style="list-style-type: none"> મનોરંજક પ્રવૃત્તિ થી આજે સત્ર શરૂ કરીએ! ‘100 ઉપયોગોભૂરશીના’ ખંડ ની વચ્ચોવચ ખુરશી મૂકો અને વિદ્યાર્થીઓને ખુરશી ઉપર બેસવા સિવાયના રસપ્રદ ઉપયોગો ની લાંબી ચાદી લઈને આવવાનું કહો. તે તેઓને કેક આઉટ-ઓફ-ઘ બોક્સ વિચારણા શરૂ કરવામાં મદદિન થશે. હવે તમારાવિદ્યાર્થીઓને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચો અને તેમને સઘન ચર્ચા કરવા અને રસપ્રદ વિચારો સાથે બછાર આવો કે જે તેમની સમસ્યાના અમુક ભાગ નો ઉકેલ લાવો. વિવિધ વિચારો માટે પ્રોત્સાહિત કરો. સામાન્ય કરતાં ઉપર વિચારો, જેમકે જાગરૂકતા પેદા કરવી, પોસ્ટર બનાવવા અથવા રેલીઓ કાઢવી. તોફાની વિચારો હોય, તો વધારે સારં. તમે પાન 4 ઉપરની પ્રવૃત્તિઓ જુઓ અને હાઈ એન્ડ હેંડ ગેમ(હૃદય અને હાથ ની રમત) બાળકો માં વધારે વિચારો પેદા કરવા મદદ કરે છો. વિદ્યાર્થીઓને તેઓ જે વિચારનો અમલ કરવા માંગતા હોય તે માટે મત માંગવાનું કહો. દીક્ષા સિધ્ધાંતને આધારે મત આપવો. વિચાર તાત્કાલિક અસર કરતા, મજબૂત અને ટકાઉ હોવો જોઈએ.

દિવસ 4: DO(કરો): બદલાવ થવાએ

દિવસ	સમય	વર્ણન
4	45 મિનિટ	<p>બાળકોને એકશન પ્લાન તૈયાર કરવા મદદ કરો.</p> <ol style="list-style-type: none"> તેમને તેમના એકશન પ્લાન ને પ્રવૃત્તિઓના પગલાઓ માં વિભાજિત કરવાનું કહો. બાળકોને પૂછોકે દરેક એકશન ના પગલાં નો અમલ તેઓ કેવી રીતે કરશે. તેમને એકશન પ્લાન વિષે સ્પષ્ટતા અને વિગતવાર વિચારવા માં મદદ કરો. બાળકો ને પૂછો કે તેમણે કઈ સામગ્રી ની જરૂરિયાત પડશે. તેઓ તે કેવી રીતે મેળવશે? કેટલા માણસોની જરૂર પડશે? તેમાં કેટલો સમય લાગશે? તેઓ તેમના કામનું દસ્તાવેજ કરીરીતે તૈયાર કરશે? બાળકોને જવાબદારીઓની વહેંચણી કરવાનું કહો: કોણ શું કરશે? બાળકો ને પ્લાન ને ગાઈમ લાઈન માં મૂકવાનું કહો (કચા સમયે કચું કામ કરશે): કચારે તેઓ શું મેળવશે?

દિવસ 5 અને 6 : DO: બદલાવ થવા દો

દિવસ	સમય	વર્ણન
5 & 6	90 મિનિટ	<p>બાળકો બઢાર જાય છે અને તેમના એકશન પ્લાન નો અમલ કરે છે. બાળકોને પ્રોત્સાહિત કરો કે તેમણે વિચારેલા તમામ વિવિધ ઉકેલોનો પ્રયત્ન કરે. તેમાથી અમુક ચોજના મજબુત કામ ના કરે તો પણ બરાબર છે. તેઓ તેમની લિફ્ટટામાથી પણ શિખશે. તેમણે પ્રોત્સાહિત કરતાં રહો. આચ્યુતન અને સુપરવિજનથી તમારી મદદ પોહચાડતા રહો.</p> <p>બાળકોના કામ નો દસ્તાવેજ બનાવો. તેની ખાતરી કરો કે જ્યારે તમારા વિદ્યાર્થીઓ ફિલ્ડમાં તેમના પ્લાન ના અમલ માટે હોચ ત્યારે તેમની સાથે દસ્તાવેજ કરણ માટે કેમેરા અને જરૂરી બીજા સાધનો તેમની પાસે હોચ.</p> <p>અમલ થયા પછીના પ્રતિભાવો પ્રોત્સાહિત કરો. શું સારી રીતે થયું? કધારે સારાં આપણે કેવી રીતે કરી શકીએ? બાળકોને તેમની જાણકારીની આપ લે કરવા દો. તેઓ પરિસ્થિતી અને તેમના પોતાના વિષે શું શીખ્યા તે પૂછો.</p> 

શિક્ષક માટે નોંધ: ઉછ તબક્કામાં તમારે તમારું સમય પત્રક બાળકોને મદદ રૂપ થવા માટે વીક એંડમાં કે સ્કૂલ છૂટ્યા પછીનું કરવું જરૂરી રહેશે. પ્રોજેક્ટની જરૂરિયાતના આધારે તમે તેમનો છાજાર રહી શકે તે માટે સમય પ્લાન કરી શકો.

દિવસ 7: SHARE(આપ લે): I CAN!(હું કરી શકું) હવે તમે પણ કરી શકો!

દિવસ	સમય	વર્ણન
7	45 મિનિટ	<p>આગળ વધો અને તમારી કહાની વિશ્વને સાંભળાવો: challenge.dfcworld.com બાળકો ને છેલ્લા એક અઠવાડીચા માં થચેલા અનુભવોનો દસ્તાવેજ બનાવવા કહો. તેમને DFC સબમિશન પ્લેટફોર્મ માં પ્રશ્નો ના જવાબ આપવાનું કહો.</p> <p>તમે નીચેના માંથી કોઈ પણ શમાવેશ કરી શકો: ક્ષેત્રો અને ટેકસ્ટ દસ્તાવેજ (દરેક પગલાના વધારે માં વધારે ચાર ક્ષેત્રો) વિડીયો/ ચું ટ્યૂબ લિન્ક (વધારે માં વધારે 3 મિનિટ લાંબી)</p> <p style="text-align: right;">ઓલ ધ વેરી બેસ્ટ!</p> 

પ્રવૃત્તિ: ઈન્સટન્ટ સુપરહીરોસ!

ઉદ્દેશ: 'Design for Change' પ્રકિયાની પ્રેક્ટિસ
સામગ્રી: પોસ્ટર બોર્ડ, માર્કર્સ, બોલ્સ

પ્રસ્તાવના: 'સુપરહીરોની અને સુપરપાવર' અંગે ચર્ચા હાથ ધરો. આપણાં સુપરપાવર શું છું? કેવી રીતે આપણો વિશ્વને એક સારી જગતા બનાવવા માટે આપણાં સુપરપાવર નો ઉપયોગ કરી શકીએ?

ગેમ: સર્કલ ઓફ ગ્રોબ્લોમ્સ:

બાળકોનું મોંડું વર્તુળ સેર્કલ બનાવો. સહભાગીઓ બોલ એકબીજા તરફ ફેકશે. વિદ્યાર્થી જેના હાથ માં બોલ પડકેલ હશે તે કઈક શેર કરશે કેજે તેમને ઉદાસી ગુસ્સાનો અથવા ચિંતા કરાવે. પછી તેઓ બોલ બીજા વ્યક્તિ જોડે ફેકશે જ્યાં સુધી દરેક ક્ષારા એક એક મુદ્દો ઉઠાવવામાં નહીં આવે. ઉભી થચેલ પરિસ્થિતિઓને નોંધી લો,

દાખલા તરીકે, બાળકો આપ લે કરે: "હું લંચબ્રેક સમયે રમી શકું નહીં તો તેનું મને દુખ થાય છું"; "જ્યારે મે જોયું કેન્ટિનમાં પેહલા જવા માટે ઊચા ધોરણ નો વિદ્યાર્થી નાના બાળક ને ધક્કો મારે છું"; "મે જ્યારે રખડતા ગલુડિયાને તૈની માત્રા વિના જોયું"; "જ્યારે મારી પાસે વર્ગખંડ માં બેસવા વાળું ના હોય" "મને હોમવર્ક થી નફરત છું"; "જ્યારે મે જોયું લોકો પોતાનો ખાતી કચરો જમીન પર ફેક છું"; "શેરી માં બિખારીઓ ને જોઈ ને" વગેરે.

ગેમ: ડિટેક્ટિવ બનો મૂળ કારણ શોધો

વિદ્યાર્થીઓએ જે ઔપચારિક સમસ્યાઓ જાણાવી તેમાં વોટિંગ કરો અને 4-6 સમસ્યાઓ વચ્ચે પસંદગી કરો. જેમણે જે સમસ્યા પર વધુ ધ્યાન આપ્યું હોય તે પ્રમાણે વર્ગને નાના ગ્રૂપમાં વહેંચી દો. દરેક ગ્રૂપ પાસે એક દો હશે.

- સમસ્યા વિષે હિરો શું વિચારે છું અને તે તેમને શા માટે નકે છું તેમ કહેતા દો પાસ ઓન કરો.

દાખલા તરીકે લંચ બ્રેક

મને લાગે છે જ્યારે બહાર વરસાદ હોય ત્યારે કાઈ થઈ શકે નહીં. કચારેક અમારી પાસે પરતા મિત્રો નથી હોતા કે સાથે રમીએ; અમારી પાસે રમવા માટે પૂરતી રમતો નથી; મોટા બાળકો સારી રમતની જગત લઈલે છું અને અમારી પાસે રમવાની કોઈ જગત રહેતી નથી.

- વોટિંગ કરો અને લંચ બ્રેકના એક પહેલુને પસંદ કરો જેને એક ગ્રૂપ તરીકે તમે જેમાં બદલાવ ઈચ્છતા હો.

હવે સમસ્યાને વિગતવાર તપાસો. પ્રશ્નો પૂછીને સમસ્યાના મૂળ કારણમાં જવાનો પ્રચન્તન કરો જેવા કે શું સમસ્યા છું?

ઉદાહરણ: વરસાદના દિવસોમાં લંચ બ્રેક બોર્ડિંગ (કંટાળા જનક) છું.

કોણ તેનાથી હેરાન થાય છું?

આવું કેટલી વખત બને છું? સામાન્યારીતે વરસાદના એક મહિનામાં

આવું કચારે બને છું? બહાર રમવા માટે જ્યારે મોસમ ખૂબ ખરાબ હોય છું

પરિણામે શું બને છું? બાળકો અવાજ કરે છું અને ઓરડાઓમાં દોડાદોડી કરે છું.

આવું શા માટે બને છું? ઓરડાઓમાં કોઈ મોનીટર નથી અને અંદર (ઈડોર) રમવા માટે કોઈ ઈનડોર ગેમ નથી

હવે તમે સમજ્યા સમસ્યાનું મૂળ કારણ હવે પગલાં લેવાનો સમય છું!

રમત; હૃદય અને હાથ

બાળકોને ગ્રૂપમાં બેસાડો. ચાઈ પેપર અને માર્કર દરેક ગ્રૂપમાં વહેંચી દો

વિદ્યાર્થીઓને તેમણે પસંદ કરેલી સમસ્યા અને શૂભ્રો "ICAN" કેન્દ્રમાં લખવાનું કહો

વિદ્યાર્થીઓને તેમના પગ અને હાથની આઉટ લાઈન અને મૌખી 'સ્માર્ટલી' દોરવાનું કહો

તેમના હાથની આઉટલાઈન ની અંદર વિદ્યાર્થીઓને લખવાનું કહો તેઓ તેમના હાથ થી સમસ્યાનો ઉકેલ શું કરી શકે. અને એવિજ રીતે પગની આઉટલાઈન માટે ?તેઓ સમસ્યાના ઉકેલ માટે પગનો કેવીરીતે ઉપયોગ કરી શકે. સ્માર્ટલીની બાજુમાં તેઓ લખી શકે તેમના છટાદાર ભાષણોથી બદલાવ લાવી શકે.

સુપર હીરોના કચા ગુણોનો તે આ સમસ્યાના ઉકેલ માટે ઉપયોગ કરી શકે?

ઉદાહરણ: વરસાદી દિવસોમાં રિસેસ

હાથ: જ્યારે આપણે અંદર હોઈએ ત્યારે રમતો રમવી જોઈએ; આપણે બાળકો દોડાદોડી ના કરે અને ચીસાચીસ ના કરે તે માટે સ્ટિકર બનાવીને બાળકોની સહી લઈને ઓરડાઓમાં ચોંગડવા જોઈએ.

પગ: લંચ બ્રેક દરમાન ઓરડાઓ માટે એક મોલિટરિંગ કાર્યક્રમ બનાવવો જોઈએ

મોંડું: રિસેસ દરમાન દોડાદોડી અને ચીસાચીસ ના કરે તેવી જગરુકતા પેદા કરો.; થોડા વર્ગો થઈ રિસેસમાં ગીતો ગાવાની સ્પર્ધા ચોજો.

પ્રેરણા મેળવો

{ જરિયાતમાં ભિત્ર }



પરંતુ, કેટલાક અનિવાર્ય સંજોગોને કારણે બાળકો તેમનાશન માટેના આચ્છોજન પ્રમાણે તાત્કાલિક આગળ વધી શક્યા નહીં પરંતુ તેઓ થોઝ્યા નહીં.

આપણે આગળ વધીએ અને આપણાં પદ્ધી ભિત્રોને હવેથી મદદ કરીએ.

હા ! વરસાએ પડી રહ્યો છે અને મે ઈજ ગ્રસ્ત પક્ષીઓ માળામાથી પડી જતાં જોયા છે.



બાળકોએ તેમના ઘરની આસપાસ પડેલ કચરાની સામગ્રીથી પક્ષીના ઘર અને બંકફિડર બનાવવાનું શરૂ કર્યું

આપણે આપણાં ઘરની આસપાસ પડેલી કચરાની સામગ્રીથી બંક હૃદિસ બનાવી શકીએ.

હા, નાણાનો કોઈ ખર્ચ નથી જો આપણે તેને ફરી વાપરીએ અને રિસાયકલ કરીએ.





થોડા દિવસો પછી હોકરાએ તપાસ કરી કે તેમનો પ્રોજેક્ટ કેવો રહ્યો છે. તેમના આધાત વચ્ચે તેમણે નાણ્યું કે કોઈંએ એક ફીડર ચોરી લીધેલ છે.

“હવે પછી આપણો ચાદ રાખીશું બર્ડ હાઉસને જાડ પર ઊંચે રાખીશું.

તેથી આપણાં મિત્રો ચોરો અને વરસાદ બજેથી સુરક્ષિત રહેશે.

જુઓ, એક પક્ષી ઊંચકા પર બેઠું છે!

અને એક બિસકોલી તેને સંગાથ આપી રહી છે..

હોકરાઓએ જ્યારે તેમણે વધારે સમય મળે, વધારે બર્ડ હાઉસ અને બર્ડ ફીડર બનાવવાનું નક્કી કર્યું

મને ગમણું કે અમો અમારા પક્ષી મિત્રોને મદ્દ કરી શક્યા.

મને ગમણું કે અમો આડ ઉપર ચઢી શક્યા.

પરંતુ અમને ખાસ બદલાવ લાવવાનું ગમણું.