డిజైన్ ఫర్ ఛేంజ్: ఒక వారం పాఠ్య ప్రణాళిక

ప్రియమైన ఉపాధ్యాయుడా,
తరగతి గదిలోకి డిజైన్ ఫర్ ఛేంజ్‌ను తీసుకువచ్చేలా మీరు చేయడానికి ఒక వారం పాఠ్య ప్రణాళిక ఈ క్రింద ఇవ్వబడింది.

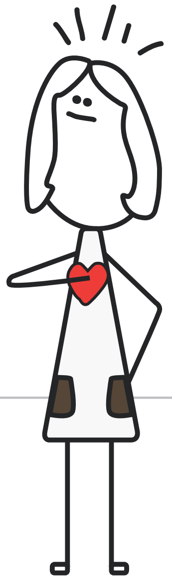
డిఎఫ్‌సి అనేది 4 అడుగుల ప్రక్రియ: అనుభూతి, ఊహ, పని మరియు పంచుకోవడం అనేది ఇక్కడ 7 సెషన్స్‌లో, ప్రతీది 45 నిమిషాల పాటు ఉండేలా, అవసరమైతే పొడిగించుకునేలా విభజించబడింది. ఈ ప్రణాళిక అనేది కేవలం మీకు సూచన కోసమే, దీన్ని మరింత అభివృద్ధి చేయడానికి, మీ విద్యార్థులకు కావాల్సింది చేసే స్వేచ్ఛ మీకు ఉంది.

మెరుగైన ప్రపంచం కోసం మీ విద్యార్థులు తమ స్వంత ఆలోచనలను వ్యక్తీకరించేలా చేసి, వాటిని ఆచరణలో పెట్టేలా మీరు సహాయం చేసేలా మేం ప్రోత్సాహం అందిస్తాం. పిల్లలందరూ ఉత్సాహంగా పాల్గొనేలా చేసి, వాటిని ఆచరణలో పెట్టేలా మీరు సహాయం చేసేలా మేం ప్రోత్సాహం అందిస్తాం. పిల్లలందరూ ఉత్సాహంగా పాల్గొనేలా ప్రోత్సహించి, అందరి ఆలోచనలూ వినండి. వారు చెప్పేవి విని మీరు నిజంగా ఆశ్చర్యపోతారు, ఎందుకంటే–

సూపర్ హీరోలు కేవలం కథల్లోనే ఉండరు – ఐకెన్! అని చెప్పే ప్రతీ పిల్లాడిలోనూ ఉంటారు.

పిల్లలు నేర్చుకునే నైపుణ్యాలు: నాయకత్వం, భావవ్యక్తీకరణ, సమిష్టి కృషి, విశ్వాసం, సంక్లిష్టమైన మరియు సృజనాత్మక ఆలోచన.

రోజు 1: అనుభూతి; నిజ జీవితంలో సూపర్ హీరోలు

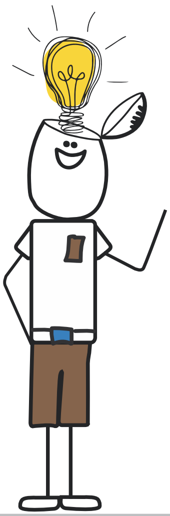
రోజు	సమయం	వివరణ
1	10 ని	1. పిల్లల సూపర్ హీరో ఎవరని అడుగుతూ ప్రారంభించండి. తమకు ఎవరు బాగా ఇష్టమో కొంతమంది పిల్లలను చెప్పనివ్వండి. 2. వారి సూపర్ పవర్ ఏమిటో పిల్లలను అడగండి. మనలో ప్రతీ ఒక్కరికీ సూపర్ పవర్ ఉందని వివరించండి. మనం ఎందులో ఉత్తమంగా ఉంటే దాని గురించి చెప్పండి. ఉదాహరణకు, కొంతమంది సూపర్ పవర్ ఇతరులకు సహాయం చేయడం, పాటలు పాడడం లేదా లెక్కలు బాగా చేయడం లాంటివి. 3. దాని తర్వాత, సూపర్ హీరోలు కేవలం కథల్లోనే ఉండరని, వారు నిజజీవితంలోనూ ఉంటారని చెప్పండి. మీరు కొంతమంది నిజమైన సూపర్ హీరోలను చూపిస్తానని చెప్పండి. ఐకెన్ సూపర్ పవర్ ఉన్న సూపర్ హీరోలను చూపిస్తామనండి.
	20 ని	**ప్రేరణ మరియు సమస్య గుర్తింపు** ఇప్పుడు, పిల్లలకు కొన్ని డిఎఫ్‌సి వీడియోలు చూపించండి. మూడు విభాగాల్లో కొంతమంది పిల్లలు తీసుకొచ్చిన మార్పు కథలున్నాయి. **గమనిక: ఒక వేళ మీ తరగతి గదిలో ఇంటర్నెట్ సౌకర్యం లేకపోతే, దీనికి జత చేయబడిన కామిక్ కథను విద్యార్థులకు చూపించండి.** 1. **వారి జీవితాల్లోనే మార్పు తేవాలనుకున్నది:** స్కూల్ బ్యాగుల బరువు తగ్గించడం: http://bit.ly/1mFr4xr తమ తోటివారికి ఫుట్‌బాల్ నేర్పించడం: bit.ly/dfc-justforkicks 2. **తమ పాఠశాలలో మార్పు తేవాలనుకోవడం** తమ సహాయక సిబ్బందిని గౌరవించడం: http://bit.ly/Vfdmdi పాఠశాల క్యాంటీన్‌లో ఆహారం దుర్వినియోగాన్ని ఆపడం: http://bit.ly/1sAKldt 3. **తమ సమాజంలో మార్పును తేవాలనుకోవడం:** రోడ్డుపై గుంతలను పిల్లలు పూడ్చడం : http://bit.ly/potholes-on-the-road వాననీరు ఇంకేలా పిల్లలు చర్యలు తీసుకోవడం: http://bit.ly/1kywiiQ
	15 ని	ఈ వీడియోలు చూపించిన తర్వాత ప్రతీ పిల్లాడినీ తమ పరిసరాల గురించి ఆలోచించమని అడగండి. వారిని ఎక్కువగా ఇబ్బంది పెడుతోంది ఏమిటని అడగండి. వారికి పేపర్ ఇచ్చి, ఈ క్రింది అంశాల్లో వారు మార్పు కోరుకుంటున్న ఒక్క అంశాన్ని రాయమని చెప్పండి. వారిపై నేరుగా ప్రభావం చూపించే సమస్యను గుర్తించడంలో వారికి సహాయ పడండి. సాధారణ అంశాలైన చెత్త లేదా అపరిశుభ్రమైన ప్రాంతం లాంటివి వదిలివేయండి. 1. వ్యక్తిగత జీవితం (ఉదా. కొత్త సంగతిని నేర్చుకోవాలన్న కోరిక) 2. పాఠశాల (ఉదా. ఆటస్థలంలో కొట్టుకోవడం లేదా క్యాంటీన్‌లో రద్దీ) 3. సమాజం (ఉదా. సరైన త్రాగునీరు లేకపోవడం)

రోజు 2: ఊహ; అసలు సవాల్‌ను చేరుకోవడం

రోజు	సమయం	వివరణ
2	20 ని	1. ఈరోజు, పిల్లలు ఏం ఆలోచించారో అడిగి, వారి పెద్ద ఆలోచనలను బోర్డుపై రాయమనండి. తరగతి గదిలో 5 చొప్పున బృందాలను ఏర్పాటు చేయండి. చర్చ మొదలుపెట్టించండి కానీ పిల్లలే దానికి నేతృత్వం వహించేలా చూడండి. 2. తర్వాత, ప్రతీ బృందాన్ని తాము మార్పు కోరుకుంటున్న ఒకే అంశానికి ఓటు వేయమని అడగండి. అంతిమంగా, ఒకే తరగతిగా, వారంతా కలిసి తాము పనిచేయాలనుకుంటున్న ఒకే సవాల్‌ను లేదా సమస్యను ఎంచుకోవాలి.
	25 ని	**సమస్యకు మూల కారణాన్ని గుర్తించడం** 1. పిల్లలను చిన్న బృందాలుగా విభజించి, ఆ సమస్యకు కారణమైన విభిన్న అంశాలను చర్చించేలా చేయండి. ఆ సమస్యకు అసలు కారణాన్ని పిల్లలు అర్థం చేసుకునేలా చేయండి. ఉదాహరణకు, చెత్త ఎక్కువగా ఉండే ఓ ప్రాంతంలో, చెత్తను సరిగ్గా తొలిగించకపోవడం సమస్య కాదు, దాన్ని వీధిలోకి విసిరేస్తున్న మనుషుల ఆలోచనే కారణం అని చెప్పండి. 2. పిల్లలు తాము ఎంచుకున్న సమస్య వల్ల నేరుగా ప్రభావితులవుతున్న ప్రజలను ఇంటర్వ్యూ చేసేలా ప్రోత్సహించండి. సమస్యకు పరిష్కారాన్ని ఏ ప్రజల కోసమైతే చేస్తున్నారో వారి అవసరాలు, ఆందోళనలు అర్థం చేసుకోవడానికి ఇది ఉపయోగపడుతుంది. అవును కాదు అని సమాధానం వచ్చే వాటి కన్నా, వివరణాత్మకమైన ప్రశ్నలు అడగాల్సిన ప్రాముఖ్యతను విద్యార్థులకు వివరించండి. ఎందుకు ? ఎలా ? అన్నవి తమ ప్రశ్నల్లో చేర్చమని విద్యార్థులకు చెప్పండి. 3. ప్రతీ బృందం తాము గుర్తించిన అంశాలను తరగతి గదిలో వెల్లడించి, వాటిలో తాము పరిష్కరించాల్సిన సమస్యకు ప్రధాన కారణాలకు ఓటు వేస్తుంది.

రోజు 3: ఊహ; విజయాన్ని ఊహించుకోవడం

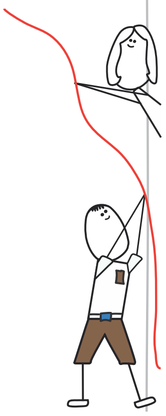
రోజు	సమయం	వివరణ
3	45 ని	1. సరదా కార్యక్రమంతో ఈ రోజు సెషన్ మొదలుపెట్టండి ! 'కుర్చీ వల్ల 100 ఉపయోగాలు !'. కుర్చీని గది మధ్యలో ఉంచి విద్యార్థులను ఆ కుర్చీని కూర్చోవడానికి కాకుండా ఇంకా ఎలా ఉపయోగించుకోవచ్చో చెప్పమనండి. ఇది వారు విభిన్నంగా ఆలోచించడానికి ఉపయోగపడుతుంది. 2. ఇప్పుడు, మీ విద్యార్థులను చిన్న బృందాలుగా చేసి వారి సమస్య యొక్క వివిధ అంశాలపై మేథోమథనం చేసి పరిష్కారం చూపించే ఆసక్తికర ఆలోచనలను చెప్పమనండి. విభిన్నమైన ఆలోచనలను ప్రోత్సహించండి. సాధారణంగా వచ్చే అవగాహన కల్పించడం, పోస్టర్లు వేయడం, ర్యాలీ నిర్వహించడంలాంటి వాటికి భిన్నంగా ఆలోచించమనండి. ఎంత విస్తృతంగా ఆలోచిస్తే, ఆ ఆలోచనలు అంత మెరుగ్గా ఉంటాయి ! 3. కావాలంటే మీరు 4వ పేజీలో ఉన్న కార్యక్రమాలను చూసి గుండె మరియు చేయి ఆటను పిల్లలను ఆడించి చాలా ఆలోచనలు వచ్చేలా చేయవచ్చు. 4. విద్యార్థులను వారు అమలు చేయాలనుకుంటున్న ఆలోచనలకు ఓటు వేయమనండి. ఓటును QBL సూత్రం ఆధారంగా వేయాలి. ఆలోచన అన్నది త్వరగా ప్రభావం చూపించాలి (QUICK IMPACT). ధృఢంగా మరియు ఎక్కువ కాలం (BEBOLD and LONG LASTING) ప్రభావాన్ని చూపించేదిగా ఉండాలి.



రోజు4: పని; మార్పు వచ్చేలా చేయండి

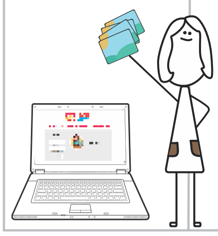
రోజు	సమయం	వివరణ
4	45 ని	**పిల్లలు తమ ప్రణాళికను ఆచరణలో పెట్టేందుకు సహాయం చేయండి.** 1. పిల్లలను తమ ప్రణాళికను ఆచరించే దశలుగా విభజించమనండి. ప్రతీ దశను పిల్లలు ఎలా అమలు చేస్తారో ప్రణాళిక వేయమని అడగండి. 2. కార్య ప్రణాళికను స్పష్టంగా మరియు వివరణాత్మకంగా ఉండేలా ఆలోచించడంలో వారికి సహాయం చేయండి. పిల్లలు తమకు అవసరమైన వనరుల జాబితాను తయారు చేయమనండి. వాటిని ఎలా సేకరిస్తారు ? ఎంతమంది జనం అవసరం ? దానికి ఎంత కాలం పడుతుంది ? వారు తమ పనిని పేపర్లపై ఎలా నమోదు చేస్తారు ? 3. బాధ్యతలను పంచుకోమని విద్యార్థులకు చెప్పండి: ఎవరు ఏం చేస్తారు ? తమ ప్రణాళికను కాలక్రమంలో పెట్టమని పిల్లలను అడగండి: ఏ సమయానికి వారు ఏం సాధిస్తారు ?

రోజు 5 మరియు 6: పని; మార్పు వచ్చేలా చేయండి.

రోజు	సమయం	వివరణ
5 & 6 	90 ని	1. పిల్లలు బయటకు వెళ్లి తమ కార్య ప్రణాళికను అమలు చేస్తారు. పిల్లలు తాము ఆలోచించిన విభిన్నమైన పరిష్కారాలను ప్రయత్నించమని ప్రోత్సహించండి. వారు అనుకున్నట్లుగా కొన్ని పనిచేయకపోయినా ఏమీ పర్వాలేదు. వాళ్లు తమ వైఫల్యాల నుంచి నేర్చుకుంటారు. వారిని ప్రోత్సహిస్తూనే ఉండండి. ప్రణాళిక వేయడంలో, పర్యవేక్షించడంలో మీ సహకారాన్ని మరింత అందించండి. 2. **పిల్లల పనిని రికార్డు చేయండి.** మీ పిల్లలను తమ ప్రణాళికను అమలు చేయడానికి వెళ్తున్నప్పుడు, రికార్డు చేయడానికి వారి దగ్గర కెమెరాలు, ఇతర వస్తువులు తప్పకుండా ఉండేలా చూడండి. వారు తీసుకువచ్చే మార్పును అన్ని కోణాల్లోనూ రికార్డు చేయమనండి. 3. అమలు చేశాక దాన్ని పునశ్చరణ చేసుకునేలా ప్రోత్సహించండి. ఏది బాగా జరిగింది ? ఇంకా ఎక్కడ బాగా చేయవచ్చు ? పిల్లలు తాము నేర్చుకున్నది చెప్పేలా చేయండి. పిల్లలను వారి పరిస్థితి గురించి, వారి గురించి ఏం నేర్చుకున్నారో అడగండి.

ఉపాధ్యాయులకు సూచన: పని దశ అనేది వారాంతాల్లో గానీ, పాఠశాల ముగిసిన తర్వాత గానీ చేసేలా మీరు ప్రణాళిక వేయడంలో సహాయం చేయాల్సి రావచ్చు. పిల్లలు ఎంచుకున్న ప్రాజెక్టును బట్టి, మీరు వారి సమయానికి తగ్గట్టు ప్రణాళిక వేయాల్సి ఉంటుంది.

రోజు7: పంచుకోండి; ఐ కెన్ ! ఇప్పుడు మీరు కూడా !

రోజు	సమయం	వివరణ
7 	45 ని	**మీ కథను ప్రపంచానికి challenge.dfcworld.com ద్వారా పంచుకోండి.** గత వారంలో మీ పిల్లల అనుభవాలను రికార్డు చేయమని అడగండి. డిఎఫ్‌సి సమర్పణ ప్లాట్‌ఫామ్‌లోని ప్రశ్నలకు సమాధానాలు ఇవ్వమని అడగండి. **మీరు ఈ క్రింది వాటిలో ఏదో ఒకదాన్ని జత చేయవచ్చు:** ఫోటోలు, టెక్స్ట్ డాక్యుమెంట్లు (ప్రతీ దశకు గరిష్టంగా 4ఫోటోలు) వీడియో/యూట్యూబ్ లింక్ (గరిష్టంగా 3ని నిడివి) ఆల్ ద వెరీ బెస్ట్ !

యాక్టివిటీ: తక్షణ సూపర్ హీరోలు !

లక్ష్యం: 'డిజైన్ ఫర్ ఛేంజ్' ప్రక్రియను ప్రాక్టీస్ చేయడం

వస్తువులు: పోస్టర్ బోర్డ్, మార్కర్లు, బంతులు

పరిచయం: 'సూపర్ హీరోలు మరియు సూపర్ పవర్స్'పై చర్చ జరపండి. మన సూపర్ పవర్స్ ఏమిటి ? ప్రపంచాన్ని మెరుగ్గా మార్చడానికి మనం మన సూపర్ పవర్స్‌ను ఎలా ఉపయోగించుకోవచ్చు ?

ఆట: సమస్యల వృత్తం:

పిల్లలను పెద్ద వృత్తాకారంలో కూర్చోబెట్టండి. పాల్గొన్నవాళ్లు బంతిని ఒకరి నుంచి ఒకరికి విసురుకోవాలి. బంతిని పట్టుకున్నవాళ్లు తమకు బాధ కలిగించేవి, కోపం తెప్పించేవి లేదా ఇబ్బంది పెట్టేవి చెప్పాలి. ఆ తర్వాత వాళ్లు తమ తర్వాతి వ్యక్తికి బంతిని ఇవ్వాలి. ఇలా ప్రతీ ఒక్కరూ ఓ అంశాన్ని చెప్పేవరకూ చేయాలి. వాళ్లు చెప్పిన అంశాలను రాసుకోండి.

ఉదాహరణకు, విద్యార్థులు ఇలా చెప్పొచ్చు: 'భోజన విరామంలో ఆడుకోలేకపోవడం నాకు బాధ కలిగిస్తోంది', పై తరగతి విద్యార్థి క్యాంటీన్ దగ్గరకు ముందుగా వెళ్లడానికి చిన్నపిల్లాడిని తోసేసినప్పుడు', ' తల్లిలేని వీధికుక్క పిల్లను చూసినప్పుడు', ' తరగతి గదిలో నా పక్కన ఎవరూ కూర్చోనప్పుడు', 'హోంవర్క్ ఇవ్వడం నాకు ఇష్టం ఉండదు','జనం తమ చెత్తను వీధిలో పారబోస్తున్నప్పుడు','వీధుల్లో బిచ్చగాళ్లను చూసినప్పుడు' లాంటివి.

ఆట: డిటెక్టివ్‌లా మారి మూల కారణాన్ని కనిపెట్టండి

విద్యార్థులు చెప్పిన అన్ని అంశాల్లో నుంచి, ఓటు వేయించి 4-6 అంశాలను ఎంపిక చేయండి. తరగతి గదిని సమస్యలపై చిన్న బృందాలుగా విభజించండి. ప్రతీ బృందానికి బంతి వస్తుంది.

1. బంతిని ఒకరి నుంచి ఒకరికి ఇస్తూ, ఆ సమస్య గురించి వారు ఏమనుకుంటున్నారు, అది ఎందుకు వారిని ఇబ్బంది పెడుతుందన్నది అడగండి.

   ఉదాహరణకు: భోజన విరామం

   బయట వర్షం పడుతున్నప్పుడు ఏమీ చేయలేమని నేను బాధపడుతున్నాను; కొన్నిసార్లు మనతో ఆడుకోవడానికి స్నేహితులు ఉండరు; ప్రతీ ఒక్కరికి సరిపడా ఆటలుండవు; ఆటస్థలంలో ఎక్కువగా పెద్ద పిల్లలే ఆడుకుంటున్నారు, మాకు ఆడుకోవడానికి స్థలమే లేదు.

2. **భోజన విరామంలో మార్పు తేవాలనుకుంటున్న దానికి సంబంధించి ఓటు వేసి ఒకదాన్ని ఎంచుకోండి.**

   ఇప్పుడు సమస్యను వివరంగా పరిశీలించండి. సమస్యేమిటి ? అన్న ప్రశ్న వేసి సమస్యకు మూలకారణాన్ని కనుగొనడానికి ప్రయత్నించండి.

   ఉదాహరణకు <u>వర్షం</u> వచ్చే రోజుల్లో భోజన విరామం విసుగ్గా ఉంటోంది.

   <u>దాని వల్ల</u> ఎవరు బాధపడుతున్నారు ? అందరూ

   <u>ఎన్నిసార్లు</u> అది సంభవిస్తోంది ? వర్షాకాలంలో సాధారణంగా ఒక నెల.

   <u>అది ఎప్పుడు</u> జరుగుతోంది ? బయట ఆడుకోవడానికి వాతావరణం అనుకూలంగా లేనప్పుడు

   <u>దానివల్ల</u> ఏం జరుగుతోంది ? పిల్లలు అల్లరి చేస్తూ వరండాలో పరిగెత్తుతున్నారు.

   <u>అది ఎందుకు</u> జరుగుతోంది ? వరండాలోగమనించేవాళ్లు లేరు, ఆడుకోవడానికి ఇండోర్ గేమ్స్ లేవు;

   ఇప్పుడు మీరు సమస్య మూల కారణాన్ని అర్థం చేసుకున్నారు, ఇప్పుడు పనిలోకి దిగాల్సిన సమయం వచ్చేసింది.

ఆట: గుండె మరియు చేయి

విద్యార్థులను బృందాలుగా విభజించండి. ప్రతీ బృందానికి చార్ట్ పేపర్‌ను మరియు మార్కర్లను ఇవ్వండి.

'నేను చేయగలను' అని ఛార్ట్ మధ్యలో రాసి వారు ఎంచుకున్న సమస్యను రాయమని అడగండి.

విద్యార్థులను తమ పాదం మరియు చేయి ఆకారాలను, మరియు పెద్ద స్మైలీని గీయమని అడగండి.

సమస్యను పరిష్కరించడానికి వారు తమ చేతితో ఏం చేయగలరన్నది ఆ చేయి ఆకారంలో రాయమని ఆదేశించండి. అదేవిధంగా ఆ సమస్యను పరిష్కరించడానికి పాదంతో ఏం చేయగలమన్నది పాదం ఆకారంలో రాయమనండి. **ఆ తర్వాత స్మైలీ వంతు, ఎలాంటి ప్రసంగంతో, ఏ సూపర్ హీరో లక్షణాలతో ఆ సమస్యను పరిష్కరించి మార్పును తేగలరు ? అన్నది రాయమనండి.**

ఉదాహరణ: వర్షం రోజు ఇబ్బందులు

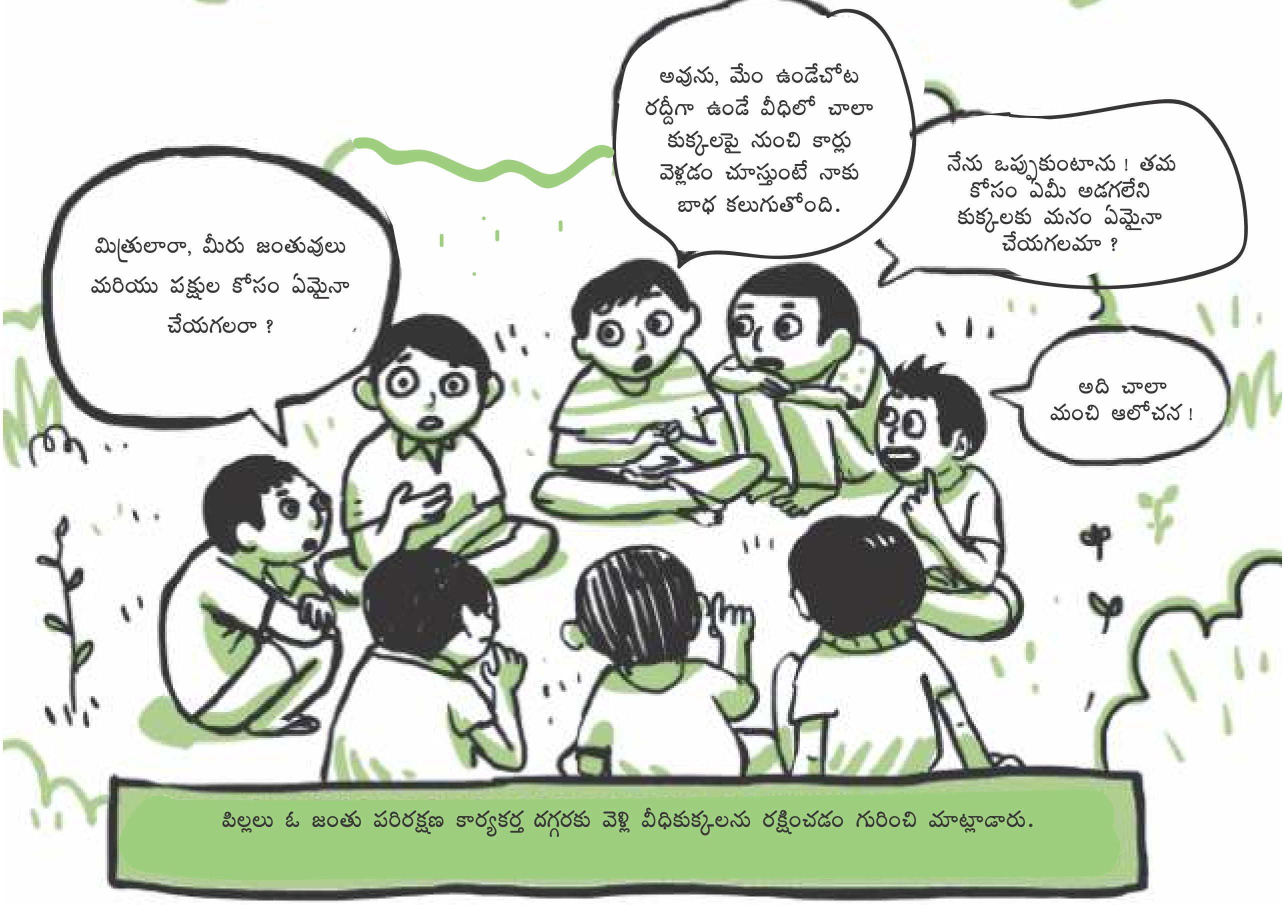
చేతులు: మనం ఇండోర్స్‌లోనే ఆడుకునేలా ఆటలు రూపొందించుకోవచ్చు; మనం వరండాలో పరిగెత్తకూడదని, అరవకూడదని సూచించే స్టిక్కర్లు, గుర్తులు తయారు చేయవచ్చు.

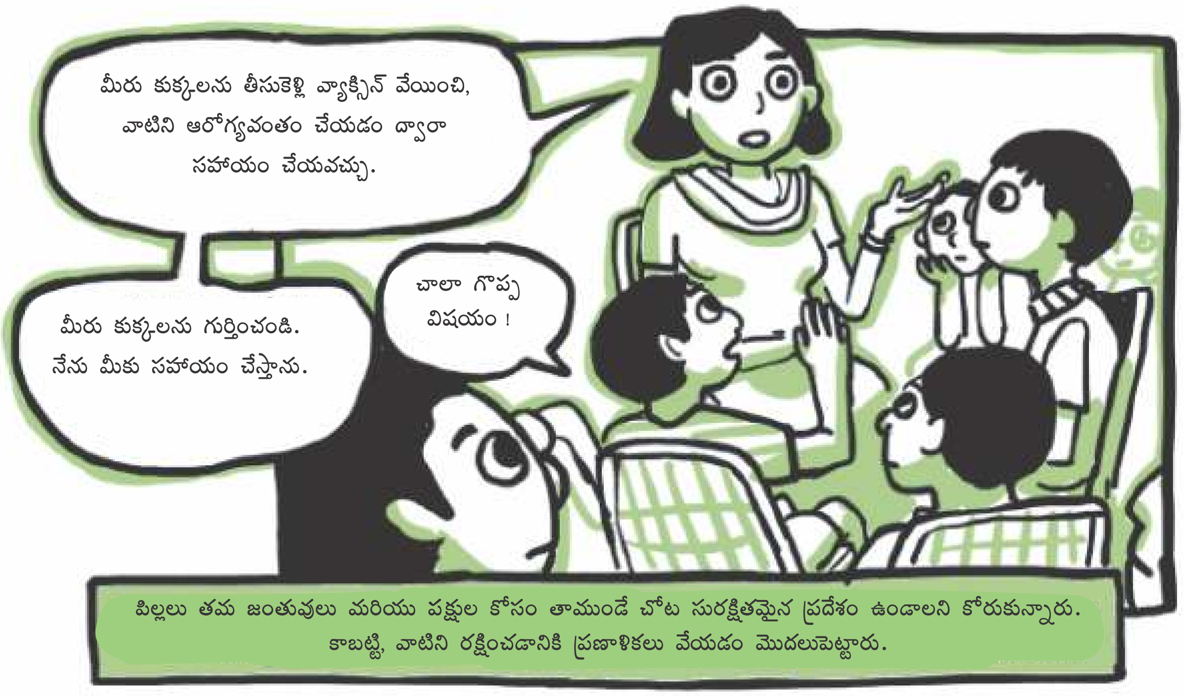
పాదం: భోజన విరామ సమయంలో వరండాను పర్యవేక్షించే మానిటరింగ్ షెడ్యూల్‌ను రూపొందించవచ్చు.

నోరు: వర్షం పడినప్పుడు పరిగెత్తకూడదు, అరవకూడదని అవగాహన పెంచాలి; కొన్ని తరగతులను ఒకచోట చేర్చి పాటల పోటీని పెట్టుకోవాలి.

ప్రేరణ పొందండి

అవసరంలో స్నేహితుడు





అయితే అనివార్య పరిస్థితుల వల్ల, వారు వెంటనే కుక్కలను రక్షించే విషయంలో ముందడుగు వేయలేకపోయారు. అయితే, అది వారిని ఆపలేకపోయింది.
మనం పని మొదలుపెట్టాలి. మనం ప్రస్తుతానికి పక్షులను కాపాడాలి.
అవును ! ఇప్పుడు వర్షం పడుతోంది. నేను కొన్ని పక్షులు తమ గూళ్ల నుంచి కిందపడి గాయపడడం చూశాను.
పిల్లలు తమ ఇంట్లో ఉన్న వ్యర్థ పదార్థాలతో పక్షిగూళ్లు, పక్షికి ఆహారం ఉంచేవి తయారు చేశారు.
మనం మన ఇంట్లో ఉన్న వ్యర్థ పదార్థాలతో పక్షి గూళ్ళను చేయవచ్చు.
అవును, మనం వాటిని తిరిగి ఉపయోగించుకోవడం వల్ల మనకు ఖర్చేమీ కాదు.

పక్షులు తమ కొత్త గూడును ఇష్టపడతాయి.
ఎందుకంటే ఇది ఊగుతుంది కాబట్టి
పక్షులకు ఆహారం పెట్టేవి కూడా తయారు చేసి, వక్షి గూళ్లతో పాటు అమర్చారు. ఫలితాన్ని చూసి వారు ఎంతో ఆనందించారు.
ఇది చాలా అందంగా కనిపిస్తోంది
మనం ఏమీలేని దాన్నుంచి కూడా ఏదో ఒకటి చేయవచ్చు

ఆ పిల్లలు, కొన్ని రోజుల తర్వాత తమ ప్రాజెక్టు ఎలా ఉందో చూడడానికి వచ్చారు. అయితే, పక్షులకు ఆహారం కోసం వారు ఏర్పాటు చేసిన దాన్ని ఎవరో దొంగిలించడంతో షాక్‌కు గురయ్యారు !
ఈసారి మనం పక్షి గూడును చెట్టుపై ఎత్తులో ఉంచాలి.
అవును, అప్పుడు వర్షం నుంచి దొంగల నుంచి కూడా పక్షులు సురక్షితంగా ఉంటాయి.
చూడండి, ఒక పిట్ట ఊయలపై కూర్చుంది !
అవును, దానికి తోడుగా ఓ ఉడత కూడా ఉంది.
పిల్లలకు తమకు మరింత సమయం దొరికినప్పుడు చాలా పక్షి గూళ్లు, ఆహారం ఉంచే వాటిని తయారు చేయాలని నిర్ణయించుకున్నారు.
మేం చెట్లు ఎక్కడం నేర్చుకున్నందుకు సంతోషపడుతున్నాం.
మేం మా పక్షులకు సహాయం చేసినందుకు సంతోషపడుతున్నాం.
కానీ, మార్పును తెచ్చినందుకు మేం ఎక్కువ సంతోష పడుతున్నాం.