अपने बच्चों की "मैं कर सकता हूँ" महाशक्ति को प्रेरित करने के लिए अपनी शक्ति का प्रयोग करें। आपके बच्चे इस साल क्या परिवर्तन करेंगे?“

किरन सेठी, संस्थापक
डिज़ाइन फॉर चेंज,
रिवरसाइड स्कूल, अहमदाबाद, भारत

डिज़ाइन फॉर चेंज: एक उद्देश्य: एक सप्ताह

विषय

निम्नलिखित एक सप्ताह पाठ योजना आपकी कक्षा में डिज़ाइन फॉर चेंज लाने के लिए आप को सक्षम बनाने के लिए है।

डीएफसी 4 चरण; महसूस करना, कल्पना करना, कार्य करना और साझा करने की प्रक्रिया को यहां 7 सत्रों में बाँटा गया है, और प्रत्येक सत्र 45 मिनट का है। अगर आपके पास समय है तो अधिक समय लगाएं। यह योजना, आपके संदर्भ के लिए है, आप चाहें तो इसमें सुधार कर सकते हैं और जो आपके विद्यार्थियों के लिए बेहतर हो वैसा बना सकते हैं।

हम आपको बच्चों को एक बेहतर दुनिया के लिए अपने स्वयं के विचारों को स्पष्ट करने में सहायता करने और उन पर कार्रवाई के लिए प्रोत्साहित करते हैं। सभी बच्चों को सक्रिय रूप से भाग लेने के लिए प्रोत्साहित करें हैं और उनकी आवाज और विचारों को सुना जा जाना चाहिए।
आप उनके विचार सुनकर आश्चर्यचकित हो जायेंगें, क्योंकि -
सुपरहीरो सिर्फ परियों की कहानियों में ही नहीं होते हैं- वे प्रत्येक उस बच्चे के अंदर होते हैं जो कहता है **"मैं** कर सकता हूँ"!

कुल समय:
7x**45**
मिनट

आयु सीमा:
8-14
वर्ष

THE GLOBAL GOALS
टिकाऊ विकास के लिए वैश्विक लक्ष्य

दुनिया का सबसे बड़ा पाठ संवहनीय विकास के लिए संयुक्त राष्ट्र के वैश्विक लक्ष्यों की घोषणा का समर्थन करने के लिए एक सहयोगी शिक्षा परियोजना है।

यह परियोजना वैश्विक लक्ष्य 17 "लक्ष्यों के लिए साझेदारी" के महत्व का प्रमाण है एवं यह हमारे साथ और एक दूसरे के साथ काम करने वाले सभी भागीदारों की सहायता के बिना संभव नहीं होता।

हमारी संस्थापक टीम के लिए धन्यवाद:

द्वारा संचालित:

द्वारा वितरित:

द्वारा अनुवादित:

और दुनिया भर में उन लोगों के लिए विशेष धन्यवाद जिन्होंने हमारे साथ काम किया है:

थिंक ग्लोबल के सहयोग से बनाया पाठ www.think-global.org.uk. एक न्यायसंगत और स्थायी दुनिया की शिक्षा के लिए प्रोत्साहन देना।

डिजाइन फॉर चेंज : सप्ताहिक अभ्यास योजना

प्रिय शिक्षक,

निम्नलिखित एक सप्ताह की अभ्यास योजना से आप अपनी कक्षा में डिजाइन फॉर चेंज (डी एफ सी) को लागू करने में सक्षम हो जाएंगे।

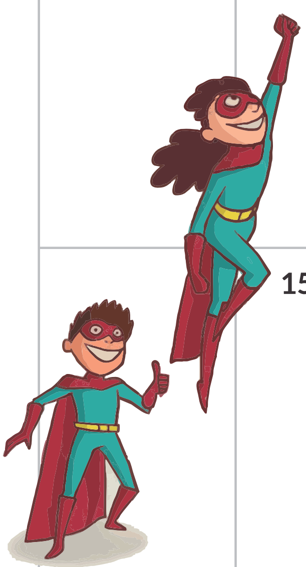
चार चरणों वाली इस डीएफसी प्रक्रिया : 'महसूस करें, 'कल्पना करें', 'कर के देखें' और 'बाँटें' (फील, इमेजिन, डू और शेयर) को यहां पर 7 सत्रों में बांटा गया है। हर सत्र 45 मिनट की अवधि का है। अगर आपके पास समय है तो कृपया इस पर ज्यादा ध्यान दीजिए। यह योजना आपके लिए संदर्भ मात्र है। कृपया सुधार के लिए संकोच न करें और अपने छात्रों के लिए वही करें जो सर्वश्रेष्ठ हो।

हम बेहतर विश्व के लिए बच्चों के विचारों को सुस्पष्ट करने और उनको अमल में लाने में मदद करने के लिए आपको प्रोत्साहित करेंगे। सभी बच्चों को सक्रिय भागीदारी के लिए प्रोत्साहित करें और उनकी बातों व विचारों को सुनें।
इसके बाद जो परिणाम आएंगे, आप उन्हें देखकर सच में हैरत में पड़ जाएंगे, क्योंकि–
सुपरहीरो परियों की कहानियों में ही नहीं होते, वे हर बच्चे में होते हैं जो कहते हैं 'मैं कर सकता हूं!'

कौशल/हुनर जो बच्चे सीखेंगेः नेतृत्व, संवाद, टीमवर्क (समूह में काम करना), आत्म–विश्वास, सूक्ष्म और रचनात्मक सोच।

पहला दिनः महसूस करो; असल जिंदगी में सुपरहीरो

दिन	समय	विवरण
1	10 मिनट	1. बच्चों के अपने पसंदीदा सुपरहीरो के बार में पूछकर शुरुआत करें। देखिए, कुछ बच्चे बताते हैं कि वे किसे सबसे ज्यादा पसंद करते हैं। 2. अब बच्चों से पूछिए कि उनकी सुपरपावर क्या है? उन्हें बताइए कि हममें से हर किसी की एक सुपरपावर होती है, जो हमें बहुत अच्छा बनाती है। उदाहरण के लिए, किसी की सुपरपावर दूसरों की मदद करना हो सकती है, तो किसी की गाना या अच्छी गणित आदि हो सकती हैं। 3. उसके बाद उन्हें बताइए कि सुपरहीरो सिर्फ कहानियों में ही नहीं होते, बल्कि वे असल जिंदगी में भी होते हैं और आप उन्हें कुछ असल जिंदगी के सुपरहीरो की कहानियां सुनाने जा रहे/रही हैं। सुपरहीरो जिनके पास 'मैं कर सकता हूं' (आई कैन) सुपरपावर होती है!
	20 मिनट	**प्रेरणा और समस्या की पहचान** अब बच्चों को कुछ डीएफसी वीडियो दिखाएं। यहां बच्चों की कुछ कहानियां हैं, जिनसे 3 क्षेत्रों में बदलाव हो सकता है। नोटः अगर आपकी कक्षा में इंटरनेट नहीं है, तो कृपया चित्रकथा (कॉमिक) के रूप में संलग्न कहानी को देखें और इसके बार में बच्चों को बताएं। 1. **जहाँ वे अपनी जिंदगियों में कुछ बदलाव चाहते हैं** स्कूल बैग के वजन को कम करनाः : http://bit.ly/1mFr4xr अपने साथियों को फुटबाल खेलना सिखानाः bit.ly/dfc-justforkicks 2. **जहाँ वे अपने स्कूल में कुछ बदलाव लाना चाहते हैं:** अपने सहयोगी स्टाफ को सम्मान दें: http://bit.ly/Vfdmdi स्कूल की कैंटीन में खाने की बर्बादी रोकनाः : http://bit.ly/1sTROiF 3. **जहाँ वे अपने समाज में कुछ बदलाव लाना चाहते हैं:** सड़कों के गड्ढे भरें बच्चेः : http://bit.ly/potholes-on-the-road बारिश के पानी से सिंचाई पर काम करें बच्चे: http://bit.ly/1kywiiQ
	15 मिनट	ये वीडियो दिखाने के बाद बच्चों से अपने आसपास के माहौल के बारे में सोचने के लिए कहें। उनसे पूछिए कि उन्हें किससे ज्यादा परेशानी होती है। हर बच्चे को एक कागज दीजिए और उनसे निम्नलिखित श्रेणियों में से अपने आसपास मौजूद एक समस्या के बारे में लिखने के लिए कहें, जिसमें वे बदलाव देखना चाहते हैं। समस्याओं की पहचान करने में उन्हें मदद करें, जो उन्हें सीधे तौर पर प्रभावित करती हैं। कूड़ा करकट या एक गंदे इलाके जैसी सामान्य समस्याओं से बचें। 1. व्यक्तिगत जिंदगी (जैसे–एक नया हुनर सीखने की इच्छा) 2. स्कूल (जैसे–खेल के मैदान में बदमाशी या कैंटीन में भीड़–भाड़) 3. समुदाय (जैसे स्वच्छ पेयजल की कमी)



DESIGN for CHANGE

दूसरा दिनः महसूस करें; चुनौतियों से कैसे पार पाएं

दिन	समय	विवरण
2	20 मिनट	1. आज बच्चों को अपने बड़े विचारों को साझा करने के लिए कहें। वे जो सोचते हैं उन्हें बोर्ड पर लिखने के लिए कहें। कक्षा में 5 छोटे समूह बनाएं। उनके साथ चर्चा करें, लेकिन बच्चों को ही नेतृत्व करने दें। 2. आगे, हर समूह को 1 स्थिति के लिए वोट करने के लिए कहें जिसमें वे बदलाव देखना चाहेंगे। आखिरकार एक कक्षा के रूप में उन्हें 1 चुनौती या समस्या चुननी चाहिए, जिस पर वे काम करना चाहेंगे।
	25 मिनट	**समस्या की मुख्य जड़ तलाशिए** 1. उनके द्वारा चुनी गई समस्या की विभिन्न वजहों को देखते हुए बच्चों को छोटे–छोटे समूहों में विभाजित करें। बच्चों को समस्या की जड़ पता करने में मदद करें। उदाहरण के लिए, एक गंदे इलाके में कूड़े कचरे के उठान की मुख्य वजह सिर्फ कचरा सफाई की कमी ही नहीं है, बल्कि इसकी वजह लोगों की सोच भी है जो सड़कों पर कचरा फेंकते रहे हैं। 2. बच्चों को बाहर निकलने और उनके द्वारा चुनी गई समस्या से सीधे तौर पर प्रभावित लोगों से बात (साक्षात्कार) करने के लिए प्रोत्साहित करें। इससे उन्हें उन लोगों की जरूरतें और चिंताओं के बारे में समझने में मदद मिलेगी, जिनके लिए वे समाधान निकाल रहे हैं। 3. बच्चों को कई जवाबों वाले सवालों के महत्व के बारे में बताएं। इससे लोग सिर्फ 'हां' या 'नहीं' कहने के बजाय उसके बार में विस्तार से बता सकते हैं। उन्हें अपने सवालों में 'क्यों?' और 'कैसे?' जैसे शब्द शामिल करने के लिए कहें। 4. हर समूह अपने निष्कर्ष प्रस्तुत करता है और पूरी कक्षा समस्या की मुख्य वजहों पर वोट डालती है, जिनका वह समाधान निकालने की कोशिश कर रहे हैं।

तीसरा दिनः कल्पना करें; सफलता की कल्पना करें

दिन	समय	विवरण
3	45 मिनट	1. मजेदार गतिविधि से आज के सत्र की शुरुआत करें! **कुर्सी के 100 इस्तेमाल!** कमरे के बीचों बीच एक कुर्सी रखें और छात्रों से बैठने के अलावा कुर्सी के इस्तेमाल के दिलचस्प तरीकों की एक सूची बनाने के लिए कहें। इससे उन्हें कुछ हटकर सोचने में मदद मिलेगी। 2. अब छात्रों को छोटे समूहों में बांटें। उन्हें सोचने और 10 दिलचस्प विचार रखने के लिए कहें, जिससे उन्हें अपनी समस्या के विभिन्न भागों का हल निकालने में मदद मिल सकती है। उन्हें अलग–अलग योजनाएं बनाने के लिए प्रोत्साहित करें। जागरूकता फैलाना, पोस्टर बनाना या रैली निकालना जैसी सामान्य बातों से आगे सोचने के लिए कहें! 3. आप पेज 5 पर उल्लेखित गतिविधियों का सहारा ले सकते हैं और प्रचलित खेलों (हार्ट एंड हैड्स गेम) का इस्तेमाल कर सकते हैं, जिससे बच्चों में ज्यादा विचार पैदा करने में मदद मिलती है। कृपया अनुच्छेदक (एनेक्सर) का संदर्भ लें। 4. बच्चों को विचारों/योजनाओं पर वोट करने के लिए कहें, जिन पर वह अमल करना चाहेंगे। वोट में फठर सिद्धांत का इस्तेमाल करें। विचार का तुरंत प्रभाव (क्विक इंपैक्ट) और साहसी (बी बोल्ड) व दूरगामी (लॉन्ग लास्टिंग) होना चाहिए।

चौथा दिनः कर के देखें ; परिवर्तन होता है

दिन	समय	विवरण
4	45 मिनट	बच्चों को एक कार्ययोजना बनाने में मदद करें। 1. उन्हें अपनी कार्ययोजना का हर चरण तैयार करने के लिए कहें। बच्चों को इस बारे में योजना बनाने के लिए कहें कि वे हर कदम पर कैसे आगे बढ़ेंगे। 2. उन्हें स्पष्ट रूप से और विस्तार से अपनी कार्ययोजना के बारे में सोचने के लिए कहें। बच्चों से उन संसाधनों की सूची तैयार करने के लिए कहें, जिनकी उन्हें जरूरत है। उन्हें वे कैसे हासिल करेंगे? कितने लोगों की जरूरत होगी? इसमें कितना वक्त लगेगा? वे अपने काम का लिखित ब्योरा कैसे तैयार करेंगे? 3. बच्चों को जिम्मेदारियां सौंपने के लिए कहेंः कौन क्या काम करेगा? बच्चों से एक समयसीमा (टाइमलाइन) तैयार करने के लिए कहेंः वे किस समय तक क्या काम कर लेंगे?

पांचवां और छठा दिनः कर के देखें; बदलाव होगा

दिन	समय	विवरण
5 & 6	90 मिनट	1. बच्चे बाहर निकलें और अपनी कार्ययोजना पर अमल करें। बच्चों को विभिन्न समाधानों पर अमल करने के लिए प्रोत्साहित करें, जिनके बार में उन्होंने सोचा था। अगर वे योजना के मुताबिक काम नहीं कर पाएं, तो भी कोई बात नहीं। उन्हें अपनी नाकामियों से भी सीखने को मिलेगा। उन्हें प्रोत्साहित करते रहें। कृपया योजना बनाने और निगरानी के साथ ही अपना सहयोग भी दें। 2. बच्चों के कार्यों को लिखते रहें। सुनिश्चित करें कि छात्र जब अपनी योजना पर काम करने के लिए बाहर निकलें, तो उनके पास कैमरा और अन्य जरूरी टूल्स हों जो डॉक्युमेंटेशन (विवरण लिखने) के लिए जरूरी होते हैं। उन्हें उनके द्वारा किए जा रहे बदलाव के सभी पहलुओं को दर्ज करने (फोटो खींचने, लिखने) के लिए प्रोत्साहित करें। 3. कार्ययोजना पर अमल करने पर विचार/चिंतन करने के लिए प्रोत्साहित करें। क्या ठीक रहा? कहां आप बेहतर कर सकते हैं? बच्चों को अपने सबक साझा करने के लिए कहें। पूछें कि हालात से उन्होंने क्या सीखा।

शिक्षक को सलाहः सप्ताहांत (वीकेंड) में या स्कूली घंटे खत्म होने के बाद बच्चों के लिए समय तय करने में 'कर के देखे' (डू) चरण से आपको मदद मिल सकती है। बच्चों द्वारा चुने गए प्रोजेक्ट को देखते हुए आपको काम करना पड़ सकता है और उनके समय के हिसाब से योजना बनानी पड़ सकती है।

सातवां दिनः बाँटें; मैं कर सकता/सकती हूं! अब तुम भी करें सकते/सकती हो!

दिन	समय	विवरण
7	45 मिनट	आगे बढ़ें और दुनिया के साथ अपनी कहानी को साझा करेंः challenge.dfcworld.com बच्चों से बीते एक सप्ताह के अपने अनुभवों के बारे में लिखने के लिए कहें। डीएफसी सबमिशन प्लेटफॉर्म में दिए गए सवालों के जवाब लिखने के लिए कहें। आप निम्नलिखित में से एक को शामिल कर सकते हैंः फोटो और लिखित विवरण (हर चरण के लिए 4 अधिकतम फोटो) पावरप्वाइंट प्रस्तुतीकरण (अधिकतम 15 स्लाइड, 20 एमबी का आकार) वीडियो/यूयूब लिंक (अधिकतम 3 मिनट लंबा) आपको शुभकामनाएं!

DESIGN for CHANGE

गतिविधि : क्षणिक सुपरहीरो!

उद्देश्यः डिजाइन फॉर चेंज (डी एफ सी) प्रक्रिया का अभ्यास करें।
सामग्रियांः पोस्टर बोर्ड, मार्कर, गेंदें (बाल्स)

परिचयः 'सुपरहीरो और सुपरपावर्स' के बारे में चर्चा को आगे बढ़ाएं।
हमारी सुपरपावर्स क्या हैं? हम दुनिया को बेहतर बनाने के लिए कैसे अपनी सुपरपावर्स का इस्तेमाल कर सकते हैं?

खेलः समस्याओं का चक्र (सर्किल):
बच्चों को एक बड़ा सर्किल बनाने के लिए कहें। भाग लेने वाले एक–दूसरे को गेंद फेंकते हैं। गेंद पकड़ने वाला कुछ ऐसी बात साझा करता है, जो उन्हें हताश, दुखी, गुस्सा या चिंतित कर देती है। तब वे अगले व्यक्ति को गेंद फेंकते हैं, जब तक हर कोई एक मुद्दा नहीं उठाता है तब तक यह क्रम जारी रहता है। उठाए गए मुद्दों को लिखें:

उदाहरण के लिए, बच्चे साझा कर सकते हैं: 'जब मैं लंच ब्रेक के दौरान नहीं खेल सका तो मुझे खासा दुख हुआ'; 'जब मैंने देखा कि बड़ी कक्षा का एक छात्र कैंटीन में पहले घुसने के लिए एक छोटे बच्चे को धक्का दे रहा था।';'जब मैंने गली में एक पिल्ले को उसकी मां के बगैर देखा'; 'जब मैंने देखा कि कक्षा में मेरे पास कोई नहीं बैठा था'; 'मुझे होमवर्क से नफरत है'; 'जब मैंने देखा कि लोग अपना कचरा मैदान में फेंक रहे थे'; 'गलियों में भिखारियों को देखकर' आदि।

खेलः समस्या की जड़ तलाशने के लिए खोजी बनिए

छात्रों द्वारा उठाए गए मुद्दों पर वोट कीजिए और 4–6 समस्याएं चुनिए।
कक्षा को समस्याओं से संबंधित छोटे–छोटे समूहों में बांटिए, जिसकी उन्हें ज्यादा चिंता है। हर समूह को एक गेंद दें।

1. एक–दूसरे को गेंद पास कीजिए, उन्हें बताने के लिए कहें कि वे समस्या के बारे में क्या सोचते हैं और उन्हें इससे क्यों चिंता होती है।
   उदाहरण के लिएः लंच ब्रेक**:** मैं सोचता हूं कि जब बाहर बारिश होती है तो हमार पास करने के लिए कुछ नहीं होता है; कभी–कभार हमारे पास खेलने के लिए दोस्त नहीं होते हैं; बड़े बच्चे के लिए खेलने के लिए ज्यादा जगह घेरते हैं और हमार पास खेलने के लिए कोई जगह नहीं होती।

2. **वोट कीजिए और लंच ब्रेक का एक पहलू चुनिए, जिसे एक समूह के रूप में आप बदलना चाहेंगे**
   अब विस्तार से समस्या की खोज करना शुरू करें। सवाल पूछकर समस्या की मुख्य जड़ खोजने की कोशिश करें
   समस्या क्या है? उदाहरणः बारिश के दिनों में लंच ब्रेक उबाऊ होता है
   इससे किसे समस्या होती है? हर किसी को
   ऐसा कितनी बार होता है? आम तौर पर मानसून में महीने में एक बार
   ऐसा कब होता है? जब कभी मौसम खराब होता है तो बाहर खेलना मुश्किल हो जाता है
   इसके परिणामस्वरूप क्या होता है? बच्चे शोर मचाते हैं और गलियारों में इधर–उधर दौड़ लगाते हैं
   ऐसा होने के क्या कारण होते हैं? गलियारों में कोई मॉनिटर नहीं होता है, न ही इंडोर खेल की कोई व्यवस्था है

   आप समस्या की मुख्य जड़ के बारे में समझ गए होंगे और अब यह समय हरकत में आने का है।

खेलः हार्ट एंड हैंड्स

छात्रों को समूहों में बांटें। हर समूह के बीच चार्ट पेपर और मार्कर बांटें।

छात्रों को उनके द्वारा चुनी गई समस्या के बारे में लिखने के लिए कहें और उसके बीच में शब्द 'आई कैन' (मैं कर सकता हूं) लिखने को कहें।छात्रों को अपने पंजे और हाथ की आउटलाइन खींचने और एक बड़ी 'मुस्कान' बनाने के लिए कहें।
छात्रों को अपने हाथों की आउटलाइन के भीतर लिखने के निर्देश दें, जो समस्या को दूर करने के क्रम में अपने हाथों से कर सकते हैं।
अब अपने पैरों की आउटलाइन के भीतर भी ऐसा ही करें, जो समस्या का हल निकालने के लिए आप अपने पैरों से कर सकते हैं।
उसके बाद मुस्कान, जहां उन्हें लिखना चाहिए कि वे अपने मुंह और चेहरे से किस तरह से बदलाव ला सकते हैं।
सुपरहीरो की कौन सी खूबियों से समस्या का हल निकालने में मदद मिल सकती है?

उदाहरणः बारिश के दौरान एकांत सीन
हाथः हम बंद कमरों में खेलने के लिए खेल बना सकते हैं; हम गलियारों में स्टीकर चिपका सकते हैं जिनमें बच्चों के लिए भागने व शोर मचाने से रोकने से संबंधित निर्देश हो सकते हैं।
पैरः हम लंच ब्रेक के दौरान गलियारों में मॉनीटरिंग का शिड्यूल तैयार कर सकते हैं।
मुंहः हम भागना या शोर मचाना बंद करने के लिए लोगों को जागरूक कर सकते हैं।
ऐसे हालात में सभी कक्षाओं की गाने की प्रतियोगिता शुरू की जा सकती है।

प्रेरणा लीजिए!

फुटबॉल प्रेम

डिजाइन फॉर चेंज चुनौती, भारत 2011। लोकेनेते यशवंतराव चवान विद्यानिकेतन, पुणे, महाराष्ट्र

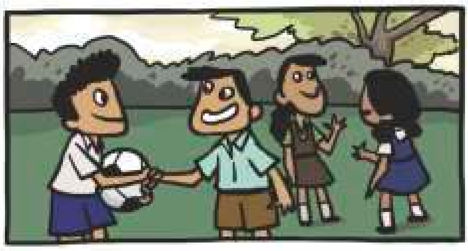
इस कहानी को आप यहाँ देख सकते हैं:http://www-youtube-com/watch\v¾KaWR5PCEPD4

अनुभव करना: बच्चों को जल्दी ही पता चल गया कि वे ढंग से खेल नहीं पा रहे थे और उनके खेल में कोई व्यवस्था नहीं थी।

कल्पना करना: मंझे हुए खिलाडियों की तरह फुटबॉल खेलना और उसका मजा लेना।

कार्यान्वयन: बच्चों ने टीमें बनायीं और एक-दूसरे के साथ मिलकर खेल का अभ्यास करने लगे। उन्होंने अभ्यास का एक अच्छा तरीका बना लिया और अन्य स्कूलों के साथ मैच जीतने लगे।

खेल में तुम लोगों के प्रतिभा को देखकर आस-पास के कुछ स्कूलों ने यह कहा है कि वे भी अपने बच्चों को फुटबॉल का प्रशिक्षण दिलवाना चाहते हैं।



उन्होंने अपनी फुटबॉल टीम और साथ में 7 अन्य स्कूलों की टीमों का प्रशिक्षण जारी रखा। उन्होंने अपने प्रशिक्षण वाले दल को बढ़ा कर हर स्कूल के 2–2 कोच तैयार किये ताकि सब का प्रशिक्षण हो पाए। इन बच्चों ने अपने जोश और अपनी कल्पना से एक जबरदस्त बदलाव लाया न केवल अपने स्कूल में बल्कि 7 दूसरे स्कूलों में भी।

मुझे जिस बात ने प्रभावित किया वह यह थी कि इन बच्चों ने अपनी समस्या का एक जोरदार उपाय सोचा। उन्होंने खुद ही समाधान पर काम शुरू किया और एक बेहतरीन हल निकाला।

-एम पी रंजन, डिजाइन विशेषज्ञ, जूरी सदस्य

यह कहानी विजेता बनी क्योंकि बच्चों ने नया समाधान खोजा जो नुक्कड़ नाटकों और जलूस आदि से अलग था। इससे उन बच्चों में भविष्य में चुनौतियों से निपटने का आत्मविश्वास पनपा है।

-क्रिस्चियन लॉन्ग, कैनन डिजाइन, जूरी सदस्य