أكبر درس في العالم

DESIGN for CHANGE

استخدم قدراتك لتحفيز وإلهام قوة
"أنا أستطيع" الخارقة لأطفالك. ما الذي سوف يغيره أطفالك هذا العام؟

كيران سيثي، مؤسِّس
التصميم من أجل التغيير،
مدرسة ريفرسايد، أحمد آباد، الهند

التصميم من أجل التغيير: فكرة واحدة: أسبوع واحد

الموضوع

فيما يلي خطة درس لمدة أسبوع تمكنك من إدخال مبدأ التصميم من أجل التغيير في فصلك.

الخطوات الأربع في عملية التصميم من أجل التغيير: "اشعر، تخيل، إفعل، شارك" مقسمة هنا إلى ٧ جلسات، مدة كلٍ منها ٤٥ دقيقة. يرجى تمضية وقت أطول إذا كان ذلك متاحًا. تعتبر هذه الخطة مرجعًا لك، نرجو أن ترتجل كما تريد وأن تفعل ما هو أفضل من أجل طلابك.

ونحن نشجع على مساعدة الأطفال على صياغة آرائهم الخاصة للوصول إلى عالمٍ أفضل ووضعها موضع التنفيذ. شجِّع جميع الأطفال على المشاركة بصورة نشطة واجعل أصواتهم وأفكارهم مسموعة.
سوف تفاجأ حقًا بما يبتكرونه لأن الأبطال الخارقون ليسوا في الأساطير، إنهم داخل كل طفل يقول "أنا أستطيع!"

الوقت الإجمالي:

٤٥ x ٧ دقيقة

الفئة العمرية:

٨ـ١٤ عامًا

يعتبر "أكبر درس في العالم" مشروعاً تعليمياً تعاونياً لدعم إعلان الأمم المتحدة للأهداف العالمية للتنمية المستدامة. كما يعد المشروع دليلاً حيًا على أهمية الهدف العالمي رقم ١٧ "الشراكة لتحقيق الأهداف"، ولم يكن من الممكن تنفيذه إلا بمساعدة جميع شركائنا الذين يعملون معنا ومع بعضهم البعض.

شكرًا للفريق المؤسِّس:

unicef

Unilever | Standard Chartered | PEARSON | gettyimages | AVIVA

ساهم في المشروع: tes

توزيع: UNESCO

وشكر خاص لجميع من عملوا معنا في شتى أنحاء العالم:

Discovery Education | Design for Change | Comic Relief | Connected Educator Month | Camfed | actionaid

GEMS Education | GCE Global Campaign for Education | We Free the Children | Education International | The Education World Forum | edmodo.com

GirlEffect.org | Oxfam | LEGO education | International Federation | Google for Education | Global Partnership for Education

Save the Children | RESULTS the power to end poverty | Restless Development | Raleigh International | Plan | pci media impact tell a story, change the world.

World Vision | World Association of Girl Guides and Girl Scouts | VSO | Virgin | UP FOR SCHOOL | Think Global The Development Education Association

DESIGN for CHANGE

التصميم من أجل التغيير: فكرة واحدة! أسبوع واحد!

عزيزي المعلم

فيما يلي خطة درس لمدة أسبوع تمكنك من إدخال مبدأ التصميم من أجل التغيير في فصلك.

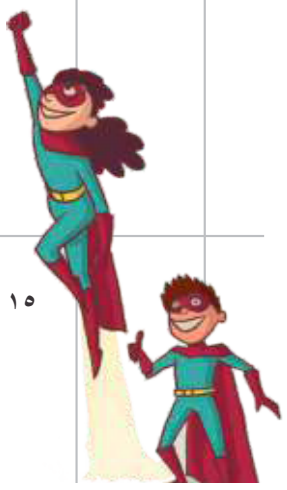
الخطوات الأربع في عملية التصميم من أجل التغيير: "اشعر، تخيل، إفعل، شارك" مقسمة هنا إلى ٧ جلسات، مدة كلٍ منها ٤٥ دقيقة. يرجى تمضية وقت أطول إذا كان ذلك متاحًا. تعتبر هذه الخطة مرجعًا لك، نرجو أن ترتجل كما تريد وأن تفعل ما هو أفضل من أجل طلابك.

ونحن نشجع على مساعدة الأطفال على صياغة آرائهم الخاصة للوصول إلى عالمٍ أفضل ووضعها موضع التنفيذ. شجِّع جميع الأطفال على المشاركة بصورة نشطة واجعل أصواتهم وأفكارهم مسموعة.
سوف تفاجأ حقًا بما يبتكرونه لأن
الأبطال الخارقون ليسوا في الأساطير، إنهم داخل كل طفل يقول "أنا أستطيع!"

مهارات سوف يتعلمها الأطفال: القيادة، التواصل، العمل الجماعي، الثقة، التفكير النقدي والإبداعي

اليوم رقم ١: اشعر؛ الأبطال الخارقون في الحياة الواقعية

اليوم	الوقت	الوصف
١	**١٠ دقيقة**	١. ابدأ بسؤال الأطفال عن البطل الخارق الذي يفضلونه. اترك عددًا من الأطفال يذكرون اسم أكثر بطلٍ يفضلونه. ٢. بعد ذلك أخبرهم أن الأبطال الخارقين لا يوجدون في الأساطير فحسب، بل يوجدون في الحياة الواقعية أيضًا، ولأنك سوف تريهم قصصًا لبعض الأبطال الخارقين الموجودين في الحياة الواقعية.
	٢٠ دقيقة	**الإلهام وتحديد المشكلة** والآن دعنا نعرض على الأطفال بعض أفلام الفيديو الخاصة بالتصميم من أجل التغيير، إليكم بعض قصص الأطفال الذين صنعوا التغيير عبر ٣ مجالات **ملاحظة: إذا لم يكن فصلك متصلاً بشبكة الإنترنت، يرجى مشاهدة القصص المرفقة في شكل قصص مصورة ومشاركتها مع الأطفال.** ١. **شيء يريدون تغييره في حياتهم:** تقليل وزن الحقائب المدرسية: **http://bit.ly/1mFr4xr** تعليم كرة القدم لأقرانهم: **bit.ly/dfc-justforkicksthe** ٢. **شيء يريدون تغييره في مدرستهم:** احترام الموظفين الإداريين في المدرسة: **http://bit.ly/Vfdmdi** إيقاف إهدار الطعام في كانتين المدرسة: **http://bit.ly/1sTROiF** ٣. **شيء يريدون تغييره في مجتمعهم المحلي:** الأطفال يصلحون الحُفَر: **http://bit.ly/potholes-on-the-road** الأطفال ينشئون نظامًا للاستفادة من مياه الأمطار: **http://bit.ly/1kywiiQ**
	١٥ دقيقة	بعد عرض أفلام الفيديو هذه، اطلب من الأطفال كتابة ما يريدون تغييره إما في; ١. الحياة الشخصية ٢. المدرسة ٣. المجتمع المحلي



DESIGN for CHANGE

اليوم رقم ٢: اشعر: الوصول إلى التحدي الحقيقي

اليوم	الوقت	الوصف
٢	٢٠ دقيقة	١. اليوم تتاح للأطفال فرصة مشاركة ما فكروا فيه وكتابة الأفكار الرئيسية على السبورة. ٢. بعد ذلك، اجعلهم يصوتون على موقف واحد يريدون جميعًا تغييره.
	٢٥ دقيقة	**الوصول إلى التحدي الحقيقي** ١. قسِّم الأطفال إلى مجموعات صغيرة لطرح الأفكار حول الأسباب المختلفة للمشكلة التي اختاروها. ٢. تقوم كل مجموعة بعرض نتائجها ويصوِّت الفصل بالكامل على السبب الرئيسي الذي ينبغي أن يواجهوه.

اليوم رقم ٣: تخيَّل؛ تمثيل النجاح في صورة مرئية

اليوم	الوقت	الوصف
٣	٤٥ دقيقة	١. قسِّم الأطفال إلى مجموعات واطلب من كل مجموعة أن تقترح عشرة أفكار. شجِّع على إبراز أفكار متعددة - حتى وإن كانت غريبة. دع الأطفال يضيفون إلى أفكار بعضهم البعض. دع الأطفال يرسمون أفكارهم، فهذا يساعد دومًا على شرحها بصورة أفضل. المجموعة التي تقدم أكبر عدد من الأفكار هي الفائزة! ٢. اجعل الأطفال يصوتون على الفكرة التي يريدون تنفيذها صوِّت باستخدام مبدأ **QBL** (السرعة والجرأة وطول الأمد). يجب أن تحقق الفكرة أثرًا **سريعًا (Q)** وأن تكون جريئة **(B)** وطويلة **الأمد (L)**

اليوم رقم ٤؛ افعل، اجعل التغيير يحدث

اليوم	الوقت	الوصف
٤	٤٥ دقيقة	ساعد الأطفال على وضع خطة عمل. ١. ساعد الأطفال على تقسيم خطتهم إلى خطوات للعمل. اطلب من الأطفال تنفيذ كل خطوة من خطوات الإجراءات. ٢. اطلب من الأطفال وضع قائمة بالموارد التي سوف يحتاجونها. كيف ستحصل عليها؟ كم عدد الأشخاص المطلوبين؟ كم سيتطلب من الوقت؟ كيف سيُوثِّقون عملهم؟ ٣. اطلب من الأطفال توزيع المسؤوليات: من سيقوم بماذا؟ اطلب من الأطفال وضع خطة على خط زمني: متى سوف يتحقق كل عنصر؟

DESIGN for CHANGE

اليومان ٥ و٦ افعل، اجعل التغيير يحدث

	الوقت	
٥ و٦	٩٠ دقيقة	يقوم الأطفال بالخروج لتنفيذ خطة العمل الخاصة بهم. وثّق أفعالهم. أثناء التقاطك للقصص، ركّز على عناصر F.A.C.T.S وهي المشاعر والأفعال والتغيرات والتحولات؛ المشاعر: كيف يمكنك وصف مشاعر الناس وأقرانك الخارقين؟ الأفعال: التقط صورًا لأقرانك الخارقين أثناء العمل. التغيرات والتحولات: كيف تغير الناس؟ كيف تم تحويل مجتمعك المحلي؟

تلميح للمعلِّم: قد تحتاج مرحلة "افعل" لمساعدتك في وضع مخطط زمني للأطفال على مدار عطلة نهاية الأسبوع أو بعد ساعات المدرسة. طبقًا للمشروع الذي اختاره الأطفال، قد تحتاج إلى تمكينهم من امتلاك الوقت وتخطيط استخدامه.

اليوم رقم ٧: شارك،؛ أنا أستطيع! والآن أنت تستطيع أيضًا!

اليوم	الوقت	الوصف
٧	٤٥ دقيقة	دائرة المشاركة: اجعل الأطفال يشاركون تجابهم في الأسبوع الأخير. اجعلهم يجهزون عرضًا تقديميًا عن قصتهم مع التغيير. اجعلهم يجيبون عن الأسئلة في نموذج تقديم التصميم من أجل التغيير. شارك قصتكم في طابور الصباح.

شارك قصتك معنا من خلال الرابط: www.challenge.dfcworld.com

يمكنك تضمين:
الصور والوثائق النصية (حد أقصى ٤ صور لكل خطوة)
عروض الباور بوينت (حد أقصى ١٥ شريحة، بحجم ٢٠ ميغا بايت)
فيديو/رابط على اليوتيوب (حد أقصى ٣ دقائق)

تذكّر:
دعنا نركز على أن نبين للآخرين مدى اليسر والمتعة والمغزى من وراء أن تكون "أنت التغيير".

احصل على الإلهام!

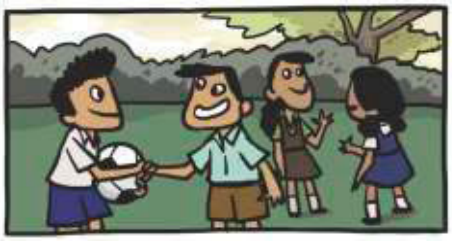
فقط من أجل المتعة

التحدي المدرسي "للتصميم من أجل التغيير"، الهند ٢٠١١ | لوكينيت ياشوانتراو فيديانيكيتان، بيون، ماهاراشترا
شاهد القصة: bit.ly/dfc-justforkicks

اشعر: أدرك الطلاب أنهم لا يستطيعون اللعب بصورة صحيحة وأنه لا يوجد نظام.

إفعل: شكل الطلاب فرقًا وبدأوا في التدريب بمساعدة بعضهم. قاموا بوضع برنامج جيدٍ جدًا للتدريب وبدأوا يفوزون في المباريات بين المدارس.

تخيّل: أن تلعب وتستمتع بالمباراة مثل فريق من المحترفين.



واستمروا في تدريب فريق كرة القدم الخاص بهم، بالإضافة إلى ٧ فرق مدرسية أخرى. وقد استطاعوا توسيع فريق التدريب، وقاموا بتدريب مدربين في كل مدرسة لمساعدتهم. لقد أدخل هؤلاء الأطفال تغييرات ثورية ليس في مدرستهم فقط، ولكن في ٧ مدارس أخرى أيضًا وذلك بفضل خيالهم وعزيمتهم.

راؤول بوزي
ممثل / ناشط

زورونا على الرابط: www.dfcworld.com/india أو اتصلوا بناندیني: ٠٩٩١٠٥٩١٤٨٥

احصل على الإلهام!

حفر في الطريق إلى المدرسة

الفائز: التحدي المدرسي "التصميم من أجل التغيير"، الهند ٢٠١٢ | مدرسة الأوركيد العامة، ميسور، كارناتاكا
شاهد القصة: http://bit.ly/potholes-on-the-road

اشعر: رحلة وعرة في الطريق إلى المدرسة. كانت هناك مشكلة كبيرة تواجه طلاب مدرسة الأوركيد العامة بسبب الحفر التي كانت تملأ طريقهم إلى المدرسة. كان الطريق خطيرًا للغاية وعادة ما يسبب الحوادث.

إفعل: قاموا بتقسيم أنفسهم إلى عدة فرق. إحدى المجموعات قامت بالحفر وأخرى بدأت في تصنيع القار.

تخيّل: ناقشوا الأمر مع أصدقائهم ومعلميهم لكي يتوصلوا إلى أفضل الحلول للمشكلة.

كتب الطلاب خطابات عديدة إلى السلطات المعنية طالبين منها اتخاذ إجراءات. ولكنهم لم يتلقوا أي رد.

بعد الكثير من العمل المضني، استطاع الطلاب إنشاء طريقٍ مستوٍ يجعل الرحلة آمنة وخالية من المشكلات للجميع.

إفعل: قاموا بجمع أي مواد متاحة ومن خلال التجربة والخطأ توصلوا إلى أفضل طريقة لتسوية الحفر.

"الأمر الذي ابهرنا هو أن هؤلاء الأطفال اختاروا فكرة جريئة لمشكلة تؤثر عليهم تأثيرًا مباشرًا. وقرروا اتخاذ إجراء بأنفسهم وقاموا بتصميم حلٍ فعّال."

- م. ب. رانجان، مفكر في مجال التصميم، عضو لجنة التحكيم.

"فازت هذه القصة لأن الأطفال نفذوا حلاً يتجاوز حدود المسيرات والمسرحيات التي تعرض في الشوارع. وقد مكنتهم بوضوح من مجابهة تحديات المستقبل. هذه هي قدرات "أنا أستطيع."

- كريستيان لونغ، كانون للتصميمات، عضو هيئة المحكمين