

# מערכי שיעור יסודי

## שלב 2 - "לדמיין"



הוכן ע"י

עינה שכטמן

רותי סובל לוטנברג

מנהלת ארגונית יוצרים שינוי ישראל

מייסדת ומנהל פדגוגית יוצרים שינוי  
ישראל

רוח טובה  
RUACH TOVA  
روح طوفاة



## שלב 2 – לדמיין

חבלים

מה אם? "Best Case Scenario"

להפוך את כישורי ותחביבי לטובת האחר

סיעור מוחות

מיון פתרונות

פרוטוטיפינג - שולחנות עגולים

## מה זה יוצרים שינוי?

"יוצרים שינוי" הינה תכנית חינוכית בינלאומית, הפועלת ב- 70 מדינות ופונה לאנשי חינוך המעוניינים לאפשר לתלמידיהם להיות יזמים אכפתיים ומעורבים בקהילה. התוכנית פועלת בישראל זו השנה השישית בהמלצת משרד החינוך ומנוהלת על ידי עמותת רוח טובה ומייסדת התכנית הגב' רותי סובל לוטנברג.

מטרת התכנית, לאפשר לכל ילד וילדה בישראל להאמין ביכולתם ולהוביל שינוי חיובי, בתחומים שמפריעים להם ורלוונטיים לעולמם. התוכנית מתאימה לילדים ובני נוער בכל גיל ובכל מסגרת חינוכית. תוצרי התהליך מתממשים בפרויקטים חברתיים, במגוון רחב של תחומים.

התכנית מעניקה למורים ומנהלים כלים ושיטה מובנית, ליישום למידה מבוססת פרויקטים ( **Project Based Learning**) למען הקהילה, בארבעה שלבים פשוטים:

- מתחילים ב**להרגיש** - מתבוננים בסביבה ומחליטים מה רוצים לשנות
- ממשיכים ב**לדמיין** פתרונות אפשריים לבעיה שנבחרה
- ואז יוצאים ל**עשות** וליצור את השינוי
- את התהליך כולו מתעדים ולבסוף **משתפים** בסיפור השינוי ונכנסים לתחרות על מנת לעורר השראה.

מדי שנה מתקיימת תחרות ארצית אליה מוגשים סיפורי השינוי. קבוצה אחת תזכה לייצג את ישראל בכנס הבינלאומי של התכנית בחו"ל.

\*חשיבה עיצובית מתאפיינת בוויזואליות. כל פעילות, דיאלוג, ותהליך מתועד כדי לשמר את כלל הדעות והמחשבות שליוו אתכם במשך כל התהליך. כדי לסייע לכם הכנו עבורכם פוסטר לתליה בכתה, שם תוכלו לתעד ולסכם כל שלב בתהליך.

בנוסף, אנו מציעים לכם המורים וגם לתלמידים לנהל יומן "יוצרים שינוי" המתעד את העשייה, והתובנות. כשתשתפו את סיפורכם בסוף התהליך תוכלו להיעזר ולחזור למחשבות ולרשמים שיש נטייה לשכוח.

## שלב 2 - "לדמיין"

שלב זה של התהליך מזמין את הילדים לדמיין ולהציע פתרונות לבעיה אותה זיהו והגדירו.

איך מתחילים?

1. הנחו את הילדים לדמיין את המצב האידיאלי – מה היו רוצים לשנות?
2. עודדו אותם להעלות מגוון רחב ויצירתי של רעיונות, לחלום בגדול. זכרו שלכל רעיון יש ערך.
3. שאפו לכמות – הדרך הטובה ביותר למצוא רעיון אחד טוב הינה להעלות רעיונות רבים
4. הקפידו על תרבות הדיון - כווננו לשיח פורה ודיון תרבותי, להקשבה לרעיונותיהם של בני הצוות שהינה הכרחית לפיתוח רעיונות עצמאיים.
5. הימנעו מביקורת שיפוטית – כל רעיון ראוי
6. שימו דגש על האופן בו החזקות של כל אחד מהילדים יכולות לבוא לידי ביטוי למען פתרון הבעיה קבעו קנה מידה לפיו תמיינו את הרעיונות שהועלו ובחרו את הרעיון בעל הפוטנציאל הגבוה ביותר לשינוי ישום ומשמעותי.

חשוב – זכרו לתעד את כל התהליך!

מומלץ לעבוד עם לוח, פתקים, רישומים וכו' למיון הרעיונות על מנת ליצור זיכרון ויזואלי שלהם.



**הכישורים הנרכשים משלב זה:**

חדשנות, יזמות, חשיבה ביקורתית, יכולת לפתרון בעיות, חשיבה יצירתית, פיתוח עבודת צוות

חבלים

**משך הפעילות:** 20 דק'

**מטרות הפעילות:** הדגמת הערך המוסף של סיעור מוחות

**עזרים:** מחשב, מקרן, [הסרט המצורף](#), כלי כתיבה

**הנחיות:**

- הנחו את הילדים להכין רשימה ארוכה ככל האפשר (כל אחד לעצמו) של רעיונות למשחק עם ילד המרותק לכסא גלגלים המסוגל להזיז רק את ראשו.
- בקשו מהילדים לשתף את רעיונותיהם וכתבו את הרעיונות על הלוח.
- הקרינו את הסרטון המצורף
- ערכו שיחת סיכום ובדקו עם הילדים מה לדעתם הערך המוסף של סיעור מוחות

"מה אם? - "Best Case Scenario"

**משך הפעילות:** 45 דק' 2X

**מטרות הפעילות:** לאפשר לילדים לראות את השינוי

**עזרים:** דפים, צבעים, כלי כתיבה, פלסטלינה, צמר, דבק, לגו, מקלות ארטיק וכו'

**הנחיות:**

- שאלו את הילדים במליאה מה אם הבעיה שבחרו לא הייתה קיימת איך היה נראה העולם/המצב.
- בקשו מהילדים להכין ציור, דגם, הצגה, ריקוד, סרט, כתבה וכו' המתאר את המצב האידאלי בהנחה שיש להם את כל המשאבים שהיו רוצים לרשותם (כסף, זמן, כוח אדם).
- בקשו מכל קבוצה להציג את החלום שלהם.
- הזמינו משוב אך הימנעו מאווירה ביקורתית.

## להפוך את כישורי ותחביבי לטובת האחר

**משך הפעילות:** 45 דק'

**מטרות הפעילות:** ללמוד להסתכל על החזקות והכישורים האישיים כמשאב שיש לכל אחד מאתנו לתת ולהעניק למישהו אחר

**עזרים:** טבלה (נספח 1), כלי כתיבה ולוח

### הנחיות:

- חלקו לילדים את הטבלה וביקשו מהם למלא אותה בהתאם לרובריקות
  - ערכו דיון קבוצתי בהתאם לשאלות המנחות הבאות:
    - מה גיליתי על עצמי?
    - כיצד אתה חושב שניתן לתעל את כישוריך ותחביביך לטובת מישהו אחר?
- לדוגמא: אם את/ה אוהב/ת כלבים ניתן להתנדב להוציא את הכלב של השכנה הקשישה לטיול פעם ביום.
- אם הינך אוהב/ת כדורגל, ניתן לארגן הפסקה פעילה בבית הספר בו ילדים תורמים שני שקלים ומקבלים הזדמנות לבעוט לשער. את הכספים ניתן לתרום לעמותה שעוסקת במשהו שחשוב לך.

### נספח 1 -

| מס' | 10 דברים שאני הכי אוהב/ת לעשות | שלושה דברים שאני הכי אוהב/ת לעשות מתוכם | דברים שעשיתי השבוע | דברים שאני אוהב/ת לעשות לבד | דברים שאני אוהב/ת לעשות עם אחרים | דברים שעושים כסף | דברים שהייתי רוצה להשתפר בהם | דברים שהורי לא יודעים שאני עושה | דברים שדורשים ציוד | דברים שדורשים ידע ולמידה | דברים שאני מוכשר/ת בהם |
|-----|--------------------------------|-----------------------------------------|--------------------|-----------------------------|----------------------------------|------------------|------------------------------|---------------------------------|--------------------|--------------------------|------------------------|
| 1   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 2   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 3   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 4   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 5   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 6   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 7   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 8   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 9   |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |
| 10  |                                |                                         |                    |                             |                                  |                  |                              |                                 |                    |                          |                        |

## סיעור מוחות

### משך הפעילות: 45 דק'

**מטרות הפעילות:** אימון בכלי סיעור מוחות במטרה לאתר פתרונות משמעותיים ויצירתיים

**עזרים:** לוח, בריסטול, כלי כתיבה, פרס סמלי לקבוצות

**הכנה:** רשמו את הבעיות שנבחרו על הלוח

#### הנחיות:

- בהתאם לחלוקת הקבוצות לפי הבעיות הנחו את הילדים לרשום על גבי בריסטול כמה שיותר רעיונות לפתרון כל אחת מהבעיות.
- זכרו: אין רעיון שהוא לא רלוונטי, הכל אפשרי בשלב זה. הימנעו משיפוטיות
- לאחר שהקבוצות סיימו רשמו את הרעיונות שעלו מכל קבוצה על לוח משותף.
- הקבוצה שהעלתה הכי הרבה פתרונות פר פרויקט זוכה בפרס
- צלמו את הלוח!

## מיון פתרונות

### משך הפעילות: 45 דק'

**מטרות הפעילות:** קביעת קריטריונים למיון פתרונות

**רציונל:** כיוון שלא ניתן ליישם את כל הפתרונות שהועלו חשוב ללמוד ולקבוע בתהליך דמוקרטי וקבוצתי מהם הקריטריונים החשובים לבחירה.

**עזרים:** לוח

#### הנחיות:

\* את התהליך ניתן לבצע בפורום כולל או כל קבוצה לעצמה.

- בקשו מהילדים להמציא קריטריונים למיון הפתרונות וכתבו את הרעיונות על הלוח
- מבלי להתערב היו מודעים לקריטריונים כגון:

פתרונות בזק שיוצרים שינוי מיידי

פתרונות נועזים

פתרונות שיכולים ליצור את ההשפעה הכי גדולה

פתרונות שישמרו לאורך זמן

פתרונות יצירתיים במיוחד

פתרונות שקל לשכפל

- לאחר מיון ראשוני לקטגוריות בקשו מהילדים להתחשב באילוצים השונים כגון: אילוצי זמן, כוח אדם, משאבים, כסף וכו', החליטו על הפתרונות הישימים שעליהם תעבדו.

## **שולחנות עגולים**

### **משך הפעילות: שעתיים**

### **מטרת הפעילות:**

להציג פתרונות באמצעות דגם/מצגת בפני קהל על מנת לקבל משוב ולתרגל את יכולת גיוס אנשים

לטובת הבעיה שמעסיקה את הקבוצה

**עזרים:** שולחנות מאורגנות בקבוצות, דפים למשוב, כלי כתיבה

### **הכנה לפני:**

הזמינו עוד תלמידים, מורים, הורים, אנשי קהילה, אנשי חינוך לאירוע

ארגנו את המקום באופן חגיגי

בחרו תלמיד לתעד את המשוב של כל קבוצה.

### **הנחיות:**

הנחו כל קבוצה לבנות דגם, מצגת או הצגה אחרת של הפתרון שבחרו.

עליהם להכין פרזנטציה של הבעיה ולהסביר לקהל למה הפתרון שלהם ייתן את המענה המיטבי.

יש לתת כ-15 שעה לכל קבוצה להציג ועוד 10 דקות למשוב הקהל

לאחר סיום האירוע אספו את המשוב ותחשבו מה לשמר ומה לשפר בפתרונות.

עבשיו צאו ותגשימו את החלומות!!