



DESIGN *for* יוצרים
CHANGE שינוי

יוצרים שינוי
שלב 3- לעשות



רגע לפני שמתחילים מה זה "יוצרים שינוי"?

יוצרים שינוי DESIGN for CHANGE

"יוצרים שינוי" היא תכנית חינוכית בינלאומית, הפועלת בכ- 70 מדינות ופונה לאנשי חינוך המעוניינים לאפשר לתלמידיהם להיות יזמים אכפתיים ומעורבים בקהילה. התכנית פועלת בישראל זו השנה השישית, ומנוהלת על ידי עמותת רוח טובה ועל ידי מייסדת התכנית בישראל הגב' רותי סובל לוטנברג. "יוצרים שינוי" מומלצת ומלווה ע"י משרד החינוך.

מטרת התכנית היא לאפשר לכל ילדי ישראל להאמין ביכולתם להוביל שינוי חיובי בתחומים שמפריעים להם ורלוונטיים לעולםם, תוצרי התהליך מתממשים בפרויקטים חברתיים, במגוון רחב של תחומים.

"יוצרים שינוי" מתאימה לילדים ובני נוער בכל גיל ובכל מסגרת חינוכית ומעניקה למורים ומנהלים כלים ושיטה מובנית, ליישום למידה מבוססת פרויקטים למען הקהילה (Service Project Based Learning), בארבעה שלבים פשוטים:

1. להרגיש



התלמידים מתחילים בלהרגיש מתבוננים בסביבה ומחליטים מה היו רוצים לשנות

2. לדמיין



ממשיכים בלדמיין פתרונות אפשריים לבעיה שנבחרה

3. לעשות



יוצאים לעשות וליצור את השינוי

4. לשתף



מתעדים את התהליך ולבסוף משתפים בתחרות ארצית, בה קבוצה אחת זוכה לייצג את ישראל בכנס הבינלאומי בחו"ל.

הכירו, באמצעות ווידאו קצר, את תכנית "יוצרים שינוי" ואת קירן ביר סת'י, מייסדת התכנית הבינלאומית והאישה שהצליחה להדביק את כל העולם בתכנית ובשפת ה "I CAN".



תוכן עניינים – שלב 3 "לעשות"

נושא	שם	שלב בתכנית	חודש מומלץ להעברת השיעור	הגיל המתאים	מס' עמוד
יוצרים שינוי	מושגי יסוד	כל שלב	לאורך השנה	יסודי ועל יסודי	<u>4</u>
	מתודות לרפלקציה	כל שלב	לאורך השנה	יסודי ועל יסודי	<u>5</u>

שלב 3 - לעשות

מה קורה בשלב זה?	שלב 3 - לעשות	לעשות	פברואר-אפריל	יסודי ועל יסודי	<u>8</u>
עבודת צוות	אתגר המרשמלו	לעשות	פברואר	יסודי ועל יסודי	<u>9</u>
יצירת דגם	כמעט הדבר האמיתי	לעשות	פברואר	יסודי ועל יסודי	<u>10</u>
קבלת משוב	שולחנות עגולים	לעשות	פברואר	יסודי ועל יסודי	<u>11</u>
בניית תכנית עבודה	תכנית פעולה	לעשות	מרץ	יסודי ועל יסודי	<u>12</u>



מושגי יסוד שילוו אתכם בתהליך

תודעת ה- I CAN

מטרת תהליך "יוצרים שינוי" היא לפתח אצל ילדים את תחושת המסוגלות והתודעה שהם יכולים ליצור שינוי. התהליך מצייד אותם בכלים שמסייעים להם להיות מודעים לעולם סביבם, מאפשר להם לפעול בהתאם לכישורים שלהם ומעצים אותם לעצב עתיד טוב יותר ובר קיימא - היום!

חשיבה עיצובית

חשיבה עיצובית היא שיטה מעשית ויצירתית לפתרון בעיות, מתוך נכונות ליצור תוצאה עתידית עדיפה. זוהי צורת חשיבה מוכוונת פתרון. תהליך חשיבה המתחיל ביעד (מצב עתידי משופר) במקום בפתרון בעיה ספציפית. תהליך של חשיבה עיצובית כולל צבירה ובניה של רעיונות, ללא הצבת גבולות במהלך שלב סיעור מוחות (brainstorming). "יוצרים שינוי" מבוססת על מתודות החשיבה העיצובית והעבודה בהתאם לכך מסייעת להגיע לפתרון המיטבי.

רפלקציה

רפלקציה היא היכולת לקשר בין החוויות השונות של האדם ולבחון אותן, כדי לקדם סכמות מנטליות מורכבות הקשורות זו בזו. זוהי פעילות אנושית חשובה, בה האדם מהרהר מחדש על ניסיונו, מעריך אותו, ולומד ממנו. הרפלקציה מאפשרת לנו ללמוד מתוך החוויה, לפתח מחשבה מקורית על החוויות ולהבין את עצמנו טוב יותר. למרות שזאת פעולה טבעית הנעשית רוב הזמן באופן בלתי מודע, ב"יוצרים שינוי" אנו במודע מקדישים זמן לרפלקציה כדי לאפשר לילדים להמשיג ולנסח דעות ותובנות שמתרגמות את מה שעשו לבעלות משמעות עבורם. התובנות המשמעותיות ביותר יניעו את הילדים להמשיך פעולה משמעותית.

תיעוד

בתהליך "יוצרים שינוי", נאספות כמויות גדולות של נתונים מראיונות, תצפיות ומחקרים, אותם יש לצמצם ולנתח. הצגה ויזואלית של החומרים שנאספים עוזרת לבניית קשרים בין הממצאים השונים, מעוררת רעיונות חדשים ומסייעת לקבוצה להבין את התמונה הגדולה. תמונה אחת שווה אלף מילים. צלמו ותעדו כל פעולה וכל לוח. כך תוכלו לזהות את התפתחות התהליך מראשיתו ולאמוד טוב יותר את הצלחתכם. מומלץ להוריד מהאתר שלנו [פוסטר](#) שיסייע לכם בתהליך.

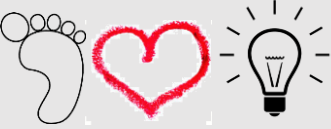
אב טיפוס

אב טיפוס (Prototype) הוא דגם ראשוני ניסיוני של מוצר חדש. אב הטיפוס מיוצר בדך כלל במטרה לחקור את המוצר החדש. לפני שמשקיעים בייצור מוצר חדש, מהווה אב הטיפוס מודל לבחינה והתנסות. בהתאם לתוצאות ההתנסות באב הטיפוס עובר המוצר שינויים ושיפורים, הבאים לידי ביטוי במוצר הסופי. בדומה לתהליך תכנון של מוצר כך גם בתהליך של פרויקט. ב"יוצרים שינוי" לפני שניגשים להוצאת פרויקט בהיקף גדול כדאי ליצור דגם ראשוני או להוציא לפעולה פעולה בקנה מידה קטן יותר, לצורך בחינה ולימוד הבעיות טרם היציאה ליצירת השינוי המיוחל.



מתודות לעריכת רפלקציה

להלן הצעות למתודות שיעזרו לכם לנהל תהליך רפלקציה אפקטיבי:

שם	תיאור
היגדים	מבקשים מהתלמידים להשלים את ההיגדים הבאים: • הדבר הכי חשוב שלמדתי היום... • היום ניסיתי... • ההצלחה הכי גדולה שלי היום הייתה... • היום אספר בבית ש... • הפעילות שהכי אהבתי הייתה... • מטרת השיעור היום הייתה...
לחשופים חכמים	מבקשים מתלמיד אחד ללחוש באוזנו של תלמיד היושב לידו דבר אחד שלמד, אהב או הפתיע אותו. התלמיד שלחשו לאוזנו מצרף דבר אחד משלו ומעביר לתלמיד נוסף וכן הלאה. התלמיד האחרון צריך לשתף את כולם ברשימה שהצטברה. רצוי לנהל את התהליך בקבוצות קטנות.
כדור צמר	מעבירים כדור צמר בין אחד לשני כשכל ומשחזרים את הפעילות של השיעור לפי הסדר. מה נאמר ומה נעשה. כשמשותף מסיים לדבר הוא זורק את כדור הצמר למי שהוא חושב שיוזע לספר על מה שבא אחריו בעודו מחזיק את החוט. ממשיכים לזרוק את כדור הצמר עד שמסיימים לשחזר את כל הפעילות מהתחלה עד הסוף.
הצעד הבא שלי, נגע לי ללב, תובנות	מציירים את הסימנים הבאים על הלוח ומבקשים מכל תלמיד לכתוב על דביקות לפחות דבר אחד שנגע לליבם, תובנה אחת ומה הצעד הבא שלהם ולהדביק במקום המתאים. 
קרוסלה	מפזרים דפים במספר תחנות, כשעל כל דף כתוב רעיון/מושג/נושא שלמדו. המשתתפים יסתובבו בין התחנות ויסבמו את הנושאים באופן שיתופי.
עיצובים	מבקשים מהתלמידים ליצור דף ראשי של עיתון, כשבכל כותרת יופיע רעיון מרכזי שנלמד במהלך המפגש. או לעצב מדבקה לרכב עם ציטוט חשוב מהמפגש/המסר המרכזי של המפגש או לשלוח למורה ווצאפ עם נקודות המפתח העיקריות של המפגש או ליצור ג'יגל/פרסומת קלילה המשקפת את הרעיון המרכזי מהשיעור.
מכתב לתלמיד נעדר	מבקשים מהתלמידים לנסח מכתב לתלמיד שנעדר מהשיעור ובו סיכום השיעור עם נקודות למחשבה.
6 ריץ!	מבקשים מהתלמידים לכתוב מה למדו מהמפגש ב-6 מלים בלבד.
קיר גרפיטי	מחלקים את התלמידים לקבוצות קטנות. על כל קבוצה להציג סיכום לתת הנושא הנלמד באמצעות ציור, סמלים, מלים כך שבסוף ייווצר מעין גרפיטי. לאחר שיסיימו הקבוצות יידרשו לעבור בין כל קירות הגרפיטי ולדון בהם.
תולים כביסה	מחלקים לכל תלמיד/זוג תלמידים פתקית ובה עליהם להציג סיכום קצר באופן מילולי/לא מילולי על אחד הנושאים שנלמדו. בסיום אוספים את כל הפתקים ותולים אותם באמצעות אטב כביסה על חבל/חוט כאשר כל חוט מוקדש לנושא אחר שסוכם על ידי התלמידים. לסיום ניתן להדביק את הדפים במחברת.
סקר פרצופונים	מציגים לתלמידים את ראשי הפרקים שנלמדו ומבקשים מהם להצביע לגבי כל אחד מהם באופן הבא: 😊 = ממש הבנתי 😐 = יש לי שאלות 😞 = לא הבנתי ואשמח להבהרות. מחלקים את הכיתה לקבוצות, כך שבכל קבוצה יהיו לפחות 2 פרצופים שמחים והשאר פרצופים עצובים



לעשות



**השלב השלישי בתהליך - "לעשות"
הוא שלב מימוש הרעיון ויציאה לדרך.
במהלכו תלמידים ילמדו לתרגם את הפתרון שבחרו
לעשייה תוך בניית תכנית עבודה ועבודת צוות
ובסיומו ייצאו ליצור את השינוי.**

לצפייה בסרטון הסבר על שלב זה [כנסו לאתר](#)



מה קורה בשלב זה?

ממחישים את הפתרון

הנחו את התלמידים להמחיש את הפתרון שבחרו על ידי בניית דגם, הכנת מצגת, שרטוט או משחק תפקידים.

עורכים פיילוט

על בסיס ההמחשה, ערכו פיילוט של הפתרון בעזרתו יוכלו התלמידים להסיק מסקנות ולדייק את תכנית הפעולה. מה לשפר ומה לשמר.

בונים תכנית עבודה

הדריכו אותם לבנות תכנית עבודה, לבדוק מהם המשאבים הנחוצים להם כגון: תקציב, אנשים וזמן ולתכנן איך לגייס אותם.

יוצאים לשטח

מלווים את הילדים ביציאה לשטח ומתעדים אותם יוצרים את השינוי.

* המעבר משלב התכנון והחשיבה לשלב העשייה הינו משמעותי והחיבור לעולם האמיתי מעצים את הלמידה. למידה משמעותית מתרחשת תוך כדי עשייה. כשהילדים מתרגמים את חזונם למציאות ונוכחים ביכולתם להשפיע על העולם סביבם, הלמידה מוטמעת.

מיומנויות המאה ה 21 הנרכשות משלב זה

מנהיגות, עבודת צוות, שיתוף פעולה, יכולת עבודה עצמאית ומוטיבציה פנימית, תכנון פרויקט, הנעה לפעולה.

תוצרי הלמידה משלב זה

תכנון והוצאת פרויקט לפועל, חלוקת תפקידים, ניהול תקציב, איתור משאבים, התנהלות בקבוצה ובחינת תכנון מול ביצוע.

חשוב לזכור!

- כווננו את תלמידים לבצע חלוקת תפקידים המבוססת על החזקות של כל אחד מהם.
- ערכו תהליך רפלקציה שיסייע להם להפנים ולסכם את המחשבות והחוויית שעברו בשלב זה.
- הורידו מהאתר את מערכי השיעור שלנו, זכרו לתעד את העשייה, דברי המשתתפים וכל בעלי העניין.



45 דק'



מרשملו, חוט
משי, מסקינטייפ,
מקלות ספגטי

"אתגר המרשמלו"

נושא השיעור

עבודת צוות

מטרת השיעור

ליוצר עבודה משותפת ולעודד חשיבה ביקורתית תוך בניה ובחינת התוצרים בשימת דגש על שיתוף פעולה והפגנת עמידות מול אתגרים ותסכולים. [Tom Wujec: Build a tower, build a team](#).

הוראות הפעלה

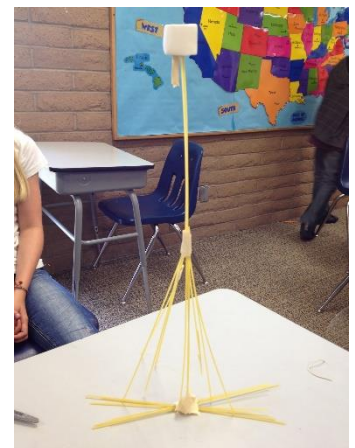
- מחלקים את הקבוצה לקבוצות קטנות של עד 6 משתתפים כל אחת.
 - לכל קבוצה מספקים: 20 מקלות ספגטי, מטר מסקינטייפ, מטר חוט משי ומרשמלו אחד.
 - מנחים את המשתתפים לבנות את המגדל הגבוה ביותר מהחומרים שסופקו כך שיוכל לעמוד באופן עצמאי.
 - הצוות המנצח הוא זה שבנה את המבנה הגבוה ביותר תוך 18 דק' ועמד בתנאי המשימה.
- תנאי המשימה:** גובה הבסיס של המבנים חייב להיות זהה | המרשמלו בשלמותו צריך לעמוד בראש המגדל | חיתוך או אכילת חלק של מרשמלו פוסלת את הקבוצה.

שאלות לדיון

- איזה תפקידים לקחו חברי הקבוצה?
- מה עבד טוב בקבוצה?
- האם הייתם חייבים לבנות את המגדל כמה פעמים עד שהוא עמד?
- למה המגדל לא עמד מלכתחילה?
- מה למדתם מזה שיתרום להוצאה לפועל של הפרויקט שלכם?

תיעוד

מצלמים את המגדלים





מתאים לגילאי: יסודי ועל יסודי



45 דק'



חומרי יצירה מגוונים

"כמעט הדבר האמיתי"

נושא השיעור

יצירת דגם

מטרת השיעור

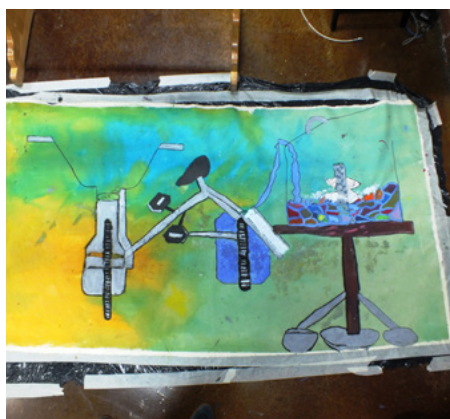
להמחיש באמצעות דגם, ציור, הצגה או מצגת את הרעיונות של הילדים לפני הוצאתם לפועל.

הוראות הפעלה

1. מנחים את הילדים ליצור דגם, ציור, הצגה, מצגת או תיאור מפורט במילים של הפתרונות אותם ירצו ליישם בפועל.
2. מקצים לכל קבוצה זמן להציג ולקבל משוב גם מחבריהם לכיתה וגם מילדים מורים ובעלי עניין אחרים.

תיעוד

מצלמים את הדגמים.





מתאים לגילאי: יסודי ועל יסודי



שעתיים



כיתה מקושטת בחגיגות,
שולחנות מאורגנים
בקבוצות, תלמיד שמתעד
את המשוב של כל קבוצה,
דפים למשוב, כלי כתיבה
ועוד.

"שולחנות עגולים"

נושא השיעור

הצגת הדגם וקבלת משוב

מטרת השיעור

להציג פתרונות בפני קהל על מנת לקבל משוב ולתרגל את יכולת גיוס אנשים לטובת הבעיה שמעסיקה את הקבוצה.

מוזמנים לאירוע

תלמידים, מורים, הורים, אנשי קהילה, אנשי חינוך.

הוראות הפעלה

- מתכוננים להציג את הדגם, הציור או המצגת. ההצגה מורכבת מהסבר על הבעיה, הפתרון הנבחר ונימוקים מדוע הפתרון נותן לדעתם את המענה המיטבי לבעיה. מקציבים כ- 15 דקות להצגה של כל קבוצה וכ- 10 דקות נוספות למשוב הקהל.
- אוספים את המשובים ודנים במה לשמר ומה לשפר.

תיעוד

מצלמים את הילדים מציגים בפני הקהל ורושמים לקחים מהצגת הדברים.





45 דק'



דפים, כלי כתיבה

"תכנית פעולה"

נושא השיעור
עיצוב תכנית פעולה

מטרת השיעור
לפרט את שלבי ביצוע היוזמה.

מוזמנים לאירוע
תלמידים, מורים, הורים, אנשי קהילה, אנשי חינוך.

- הוראות הפעלה**
1. מנחים את הילדים לערוך פיילוט ראשוני קטן של הפתרון בכדי להסיק מסקנות טרם הוצאת הפתרון לפועל בגדול.
 2. מדריכים את הילדים לתכנן את שלב היישום וההטעמה. נעזרים בדיאגרמה המוצגת בנספח.
 3. מציעים לילדים לגייס אנשים וגורמים נוספים על מנת להרחיב את השפעת העשייה ולהעצים אותה.



תיעוד
מצלמים את הלוח
ותכנית העבודה המרוכזת.





יוצאים לשטח ויוצרים שינוי



הוראות הפעלה

מלווים את הילדים ביצירת השינוי ומנחים אותם ליישם את כל מה שהם למדו מהפיילוט בכדי להוציא לפועל את היוזמה.

תיעוד

מתעדים הכל! את העשייה, הראיונות, התוצרים, המצב לפני ואחרי ותגובות בעלי העניין. מצרפים את התיעוד **לפוסטר "יוצרים שינוי"** במשבצת "לעשות".

