



DESIGN for יוצרים
CHANGE שינוי

יוצרים שינוי
שלב 2- לדמיין



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 2 "לדמיין"

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 2 - לדמיין

מה קורה בשלב זה?	שלב 2 - לדמיין	לדמיין	ינואר-פברואר	יסודי ועל יסודי	<u>8</u>
חשיבה יצירתית	לראות את השינוי	לדמיין	ינואר	יסודי ועל יסודי	<u>9</u>
סיעור מוחות	חבליים	לדמיין	ינואר	יסודי ועל יסודי	<u>10</u>
העלאת רעיונות	שרשרת חשיבה	לדמיין	פברואר	יסודי ועל יסודי	<u>11</u>
בחירת המענה האידיאלי	סיעור מוחות	לדמיין	ינואר	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 לפעול 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



לדמיין



השלב השני בתהליך - "לדמיין"
מזמין את הילדים לדמיין פתרונות לבעיה שזיהו.
במהלכו תלמידים יתרגלו חשיבה יצירתית
למציאת פתרונות לבעיה ובסופו יבחרו את הפתרון
שייתן את המענה המיטבי לבעיה שנבחרה.

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



מה קורה בשלב זה?

העלאת רעיונות

אפשרו לתלמידים לחלום ולדמיין את המצב האידיאלי שהיה פותר את הבעיה, ערכו עמם סיעור מוחות להעלאת כמה שיותר פתרונות יצירתיים וחדשניים.

בחינת פתרונות

כעת הגדירו יחד קריטריונים על פיהם תבחנו את הפתרונות שהועלו. שאלו שאלות מכוונות כגון:
האם הפתרון קל ליישום?
מה היקף ההשפעה ועוצמתה?
האם ייוצר שינוי מתמשך?
האם הוא חדשני?

בחירת פתרון מיטבי

לסיום, קיימו הצבעה דמוקרטית בה יבחר הפתרון שנותן את המענה היעיל והמשמעותי ביותר לנושא הנבחר.
רגע לפני שתעברו לשלב הבא, חזרו אל קהל היעד ובררו האם הפתרון נותן את המענה המיטבי עבורם.

מיומנויות המאה ה-21 הנרכשות משלב זה

הקשבה ופתיחות לרעיונות, חשיבה ביקורתית, יכולת פתרון בעיות, יצירתיות, חדשנות ויזמות, נתינת וקבלת משוב.

תוצרי הלמידה משלב זה

ניהול סיעור מוחות, הצבעה דמוקרטית, הגדרת קריטריונים ומיון על פיהם, עיצוב ובניית אבטיפוס של פתרון הבעיה.

חשוב לזכור!

- שאפו לכמות - הדרך הטובה ביותר למצוא רעיון אחד טוב הינה להעלות רעיונות רבים, עודדו את הילדים להעלות מגוון רחב ויצירתי של רעיונות ולחלום בגדול.
- הימנעו מלשבח או לבקר רעיונות.
- הציגו באופן ויזואלי באמצעות פתקים, רישומים וכו' את כל הרעיונות, מבלי לסנן.



מתאים לגילאי: יסודי ועל יסודי



45 דק'



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

"לראות את השינוי"

נושא השיעור

תרגול בחשיבה יצירתית והמחשת המצב האידיאלי

מטרת השיעור

לתרגל חשיבה יצירתית ולהדגים באופן ויזואלי את השינוי שדמיינו.

הוראות הפעלה

1. מציעים לילדים כאתגר להמציא דרכים ורעיונות שיהפכו את צחצוח השיניים לכיף, שתפו את הרעיונות וערכו שיחה על היתרונות של חשיבה יצירתית.
2. שואלים את הילדים איך היה נראה העולם או המצב אם הבעיה שהם בחרו לא הייתה קיימת. מבקשים מהם לצייר או להכין דגם של המצב האידיאלי, אם היה להם את כל המשאבים שהיו רוצים (כסף, זמן, כוח אדם).
3. כל ילד מתאר את מה שצייר ובמקביל עורכים רשימה על הלוח של הרעיונות שעלו מציורי הילדים.

תיעוד

עורכים תערוכת ציורים.





מתאים לגילאי: יסודי ועל יסודי



20 דק'



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

"חבלים"

נושא השיעור

סיעור מוחות

מטרת השיעור

להדגים את הערך המוסף של סיעור מוחות.

הוראות הפעלה

- מנחים את המשתתפים להכין רשימה ארוכה ככל האפשר (כל אחד לעצמו) של רעיונות למשחק עם ילד המרותק לכיסא גלגלים המסוגל להזיז רק את ראשו.
- מבקשים מהם לשתף את רעיונותיהם וכותבים את הרעיונות על הלוח.
- מקרינים [הסרטון המצורף](#).
- עורכים שיחת סיכום ובודקים עם המשתתפים מה לדעתם הערך המוסף של סיעור מוחות.

תיעוד

לתעד את כל הרעיונות שעלו





מתאים לגילאי: יסודי ועל יסודי



45 דק'



לוח, דבקיות
דפים וכלי כתיבה

"שרשרת חשיבה"

נושא השיעור

העלאת רעיונות

מטרת השיעור

חשיבה עיצובית מצמיחה - לטפח חשיבה חיובית לפיתוח רעיונות.

הוראות הפעלה

- מחלקים למשתתפים דבקיות וכלי כתיבה.
- מבקשים מכל משתתף לרשום בעיה שמפריעה לו/ה על דף נייר לבן.
- מרכזים את הבעיות שעולות על הלוח בשורה מאוזנת בחלק העליון של הלוח.
- מתחלקים לקבוצות בהתאם לבעיה שהכי מעסיקה אתכם אישית.
- משתתף מכל קבוצה מדביק פתק עם פתרון מתחת לכרטיס הבעיה.
- משתתפים אחרים מוזמנים "לבנות" על הרעיון הזה ולהוסיף פתק עם עוד רעיון מתחתיו ש"מפתח" את הפתרון שהוצע.
- המשתתפים מוסיפים פתקים בשרשרת עד שמגיעים לתחתית הלוח ואין מקום להדביק עוד פתקים.
- הקבוצה הראשונה להשלים את השרשרת זוכה.
- ממשיכים כך עד שלכל הבעיות שעלו על הלוח יש שרשרת של פתרונות.
- **עורכים רפלקציה:** מה היתרונות והחסרונות של תהליך השרשרת?

תיעוד

מצלמים את הלוח





45 דק'



לוח, בריסטול,
כלי כתיבה
ופרס סמלי לקבוצות

"סיעור מוחות"

נושא הסיעור

בחירת המענה האידיאלי לבעיה

מטרת הסיעור

אימון בכלי סיעור מוחות במטרה לאתר פתרונות משמעותיים ויצירתיים ובחינתם לאור קריטריונים מוגדרים.

הוראות הפעלה

1. כותבים על הלוח את הבעיה שנבחרה.
2. מנחים את הילדים, לפי הקבוצות, לכתוב על בריסטול כמה שיותר רעיונות לפתרון הבעיה (הימנעו משיפוטיות!).
3. לאחר שהקבוצות מסיימות כותבים את הרעיונות שעלו מכל קבוצה על לוח משותף. הקבוצה שמעלה הכי הרבה פתרונות לבעיה זוכה בפרס.
4. בשלב הבא מבקשים מהילדים להגדיר קריטריונים לאורם ייבחנו את הפתרונות וכותבים את הקריטריונים 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 חדשניים | פתרונות שקל לשכפל.
5. מבקשים מהילדים להתחשב באילוצים השונים כמו אילוצי זמן, כוח אדם, משאבים, כסף וכו' (במידה ולא עשו זאת).
6. לבסוף מחליטים על הפתרונות הישימים שיתנו את המענה המיטבי לבעיה שנבחרה.

תיעוד

מצלמים את הלוח עם כל הרעיונות ורושמים ב**פוסטר "יוצרים שינוי"** במשבצת "לדמיין" את הרעיונות שעלו.

