

# АЗ МОГА

УЧИЛИЩНО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО



**КАКВА ПРОМЯНА  
ЩЕ СЪТВОРЯТ  
ПОВЕРЕНИТЕ ТИ ДЕЦА  
ТАЗИ ГОДИНА?**

Мили учителю,

Бъдещето на света се намира в твоята класна стая в този момент. Какво вдъхновяващо и даващо сили чувство!

ТИ си този/ тази, който/ която има силата да подтикне развитието на следващото поколение съдействащи си мислители, комуникатори и иноватори! ТИ можеш да насочиш тяхната творческа енергия и да им покажеш, че **НЕ са безсилни** – че **ПРОМЯНАТА е възможна и ТЕ могат да я ръководят!**

Бъди техен катализатор. Стимулирай и вдъхнови тяхната **АЗ МОГА** суперсила. Включи се в мрежата училища от повече от 30 държави в света и участвай в **АЗ МОГА училищното предизвикателство на Design for Change (Дизайн за промяна)!**

**КАКВО ЩЕ ПРОМЕНЯТ УЧЕНИЦИТЕ ТИ ТАЗИ ГОДИНА?**

*Киран Бир Сети*

*Основателка на Design for Change*

# АЗ МОГА

## УЧИЛИЩНО ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО

Твоите ученици  
МОГАТ ДА БЪДАТ ПРОМЯНАТА!

Покажи им как семплата рамка на дизайн мисленето **ПОЧУВСТВАЙ – ПРЕДСТАВИ СИ – НАПРАВИ – СПОДЕЛИ** може да им помогне да променят своя свят!

Сподели разказите им за промяна на [challenge.dfcworld.com](http://challenge.dfcworld.com)

### ЕТАП 1



## ПОЧУВСТВАЙ

### МИСЛИ СЪС СЪРЦЕТО СИ

Първата крачка от осъществяването на промяна е да разбереш как се чувстват хората, засегнати от даден проблем.

#### 1. НАБЛЮДАВАЙ

Огледай средата внимателно. Твоя клас, твоето училище и обкръжението си. Огледай хората и начина им на живот. Инфраструктурата и заобикалящите пространства. Социалните традиции и култура.

- Какво те обезпокоява?
- Какво би ти се искало да видиш променено?

#### 2. ГЛАСУВАЙТЕ

- Сподели наблюденията си с екипа си.
- Гласувайте за една ситуация или проблем, който всички бихте искали да бъде разрешен.

#### 3. АНГАЖИРАЙТЕ общността

Излезте навън и разговаряйте с хората, които са засегнати от тази ситуация.

- Разговаряйте с тях, за да узнаете техните притеснения. Тази крачка ще ви помогне да идентифицирате разнообразните страни на проблемната ситуация, които могат да бъдат подобрени.



### ЕТАП 2



## ПРЕДСТАВИ СИ

### ВИЗУАЛИЗИРАЙ УСПЕХА

Дадена проблемна ситуация е сбор от различни части, всяка от които може да се нуждае от различно решение, за да се промени цялата ситуация към по-добро.

#### 1. НАХВЪРЛЯНЕ НА ИДЕИ

Започнете да нахвърляте идеи за оказване на положително въздействие по най-бърз начин, благотворно за максимален брой хора и създаващо дълготрайна промяна. Окуражавайте многообразието – не се стеснявайте от поточачените идеи.

- Награждайте идеите на останалите – използвайте думата „и“ вместо „но“.
- Илюстрирайте идеите, за да станат по-ясни.

#### 2. ГЛАСУВАЙТЕ

Гласувайте за идеите, които най-добре отговарят на отделните части на проблемната ситуация, за да направите дизайн на желаната промяна.



#### ВАЖНО ДА СЕ ПОМНИ

Опитвайте да мислите отвъд най-явните решения, и тези, хрумнали ви първи. Съберете възможно повече идеи от възможно повече хора.

#### ЗАПОЧВАМЕ

Приобщете учениците си към идеята, че внасянето на промяна в живота ни може да бъде смислено и забавно. Разполагате и с „печеливш“, разказ в комикс формат, който може да прочетете заедно с учениците и да започнете дискусия какво означава да участваш в създаването на промяна.

Можеш да им покажеш повече „печеливши“, разкази за промяна на [stories.dfcworld.com](http://stories.dfcworld.com)

#### ПРАВО НА УЧАСТИЕ

Училищното предизвикателство АЗ МОГА на Design for Change (Дизайн за промяна) е отворено за всички ученици. Идеалната възрастова група е между 8 – 13 години.

Участието е напълно безплатно.

#### ПРОЦЕС НА ЖУРИРАНЕ

Design for Change журито търси разкази за промяна, водена от децата – когато те сами са избрали за свое предизвикателство проблем, който ги безпокои и интересува лично. Журито търси доказателства, че децата действително са се ангажирали директно с общността си, изследвайки нуждите и мненията ѝ, докато търсят

# ГОТОВ ЛИ СИ ДА БЪДЕШ СУПЕРГЕРОЙ?

СЪБЕРИ ЕКИП ОТ 5 СЪОТБОРНИЦИ И СЛЕДВАЙ ТЕЗИ 4 СЪПКИ, ЗА ДА  
ОСВОБОДИШ СВОЯТА „АЗ МОГА“ СУПЕРСИЛА



ЕТАП 3

## НАПРАВИ

### ОСЪЩЕСТВИ ПРОМЯНАТА НА ПРАКТИКА

#### 1. НАПРАВЕТЕ ПЛАН

- Какви ресурси ще са нужни? Какъв е бюджетът? Как ще се сдобиеете със средствата? Колко души ще са необходими? Колко време ще отнеме?
- Как ще документирате работата си?
- Разпределете задачите помежду си.

#### 2. ДЕЙСТВАЙТЕ

- Излезте навън и вкарайте плана в действие! Да, МОЖЕТЕ!

#### 3. ДАЙТЕ СИ ОБРАТНА ВРЪЗКА

- Кои 3 неща научихте за тази проблемна ситуация?
- Кои 2 неща научихте за останалите от екипа?
- Какво научи всеки един за себе си?
- Как смятате да поддържате въздействието от проекта си?

#### ВАЖНО ДА СЕ ПОМНИ

Опитайте да се свържете с организации и професионалисти, които работят в сферата, която ви интересува. Помолете учителите си да ви помогнат да се свържете с тях и да си партнирате.



решение на проблема.

Повече точки се присъждат при генерирането на широк спектър от идеи и при избора на тези от тях, които отговарят директно на нуждите на хората, за които децата създават решението. Помогни на учениците си да отидат отвъд очевидни и изпитани решения като фондонабиране или организиране на събрание.

#### ОБООЩЕНИЕ

Важно за децата е да излязат навън и да съберат статистики и обратна връзка от общността, щом проектът им за промяна приключи. За да бъде завършен този процес, е изключително важно самите те да рефлектират върху преживяното и да изобразят промяната в нагласите си чрез разговор, рисуване и писане.



ЕТАП 4

## СПОДЕЛИ

### „АЗ МОГА! СЕГА ДАВАЙ И ТИ!“

Споделянето на твоя разказ за промяна със света ще помогне на много групи да заявят: „АЗ МОГА!“

#### 1. КАЧИ ОНЛАЙН

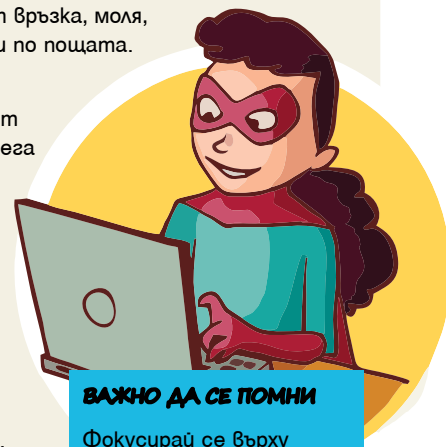
Сподели разказа си с нас на [www.challenge.dfcworld.com](http://www.challenge.dfcworld.com) Моля, следвай насоките, осигурени в самия сайт. Можеш да включиш:

- Снимки и текстови файлове (макс. 4 снимки от всеки етап)
- Видео или youtube връзка (с макс. продължителност 3 минути)
- Ако нямате интернет връзка, моля, изпратете разказа си по пощата.

#### 2. ВДЪХНОВИ

Тези идеи може да са ти от полза, за да разшириш обсега си на въздействие.

- Сподели разказа си за промяна по време на сутрешно събрание.
- Организирай родителска среща.
- Събуди интереса на хората чрез бюлетин.
- Сподели разказа по местна телевизия/ медия.



#### ВАЖНО ДА СЕ ПОМНИ

Фокусирай се върху това да покажеш на останалите колко лесно, забавно и смислено е да „бъдеш промяната“.

КАЧИ РАЗКАЗ СИ ЗА ПРОМЯНА

[CHALLENGEDFCWORLD.COM](http://CHALLENGEDFCWORLD.COM)

DFC СИЛНО ПРЕПОРЪЧВА ДА  
ГО СПОДЕЛИШ ОНЛАЙН

В случай че предпочиташ да го изпратиш по пощата, моля, попълни приложния формуляр и ни го изпрати.

# СУПЕРГЕРОИТЕ НЕ СА САМО В ПРИКАЗКИТЕ! ТЕ СА ВЪВ ВСЯКО ЕДНО ДЕТЕ, КОЕТО КАЖЕ **АЗ МОГА!**

## ЗАЩО ДА СЕ ВКЛЮЧИШ?

Програмата на Design for change ти предоставя структуриран начин да преподаваш умения, нужни в 21 век, като лидерство, комуникация, сътрудничество и креативно и критично мислене. Програмата също така подобрява самоувереността на децата. Учениците променят нагласата си от „МОГА ЛИ?“ към „АЗ МОГА!“.

Изследванията показват, че тази самоувереност може да им помогне да подобрят академичните си постижения с до 28%.

Boyatzis, R.

„Те ми показаха съвсем ясно, че искаш ли нещо, намираш начин да го получиш.“

Мигел Луенго, DFC Spain

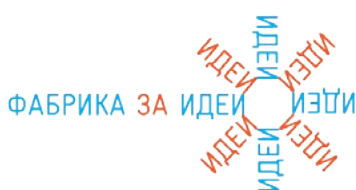
„Изумително е да наблюдаваш ентусиазма на децата, след като изберат проект, по който да работят.“

Гитангжали, учител, Ананго, Колката, Индия

„Бях вдъхновен от тяхната целеустременост и мотивация да достигат до свои собствени решения на проблеми и въпроси, които ги безпокоят.“

Дъг Дейвиг, учител, училище Common valley, Канада

**ОТ 2009 Г. НАСАМ ДИЗАЙН ЗА ПРОМЯНА  
Е ВДЪХНАЛ СИЛИ И ЕКСПЕРТИЗА НА  
НАД 200 000 УЧИЛИЩА  
В 30+ ДЪРЖАВИ ДА ОСЪЩЕСТВЯТ  
НАД 10 000+ ВИЗИИ ЗА ПРОМЯНА**



[www.dfcworld.com](http://www.dfcworld.com)

YouTube   / [icandfc](https://www.instagram.com/icandfc)

## ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО ЧЕТИВО

Бъди вдъхновен/а! Намери последното издание на АЗ МОГА книгата с разкази за промяна на [www.amarchitrakatha.com](http://www.amarchitrakatha.com)

