



DESIGN for יוצרים  
CHANGE שינוי

יוצרים שינוי ב-15 שיעורים  
העצמה וטיפוח יזמות ומעורבות  
חברתית בקרב ילדים ונוער



# רגע לפני שמתחילים מה זה "יוצרים שינוי" DESIGN for יוצרים CHANGE שינוי

"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 לעולמם, 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".

לפניכם הצעה לתכנית שנתית ליישום ארבעת שלבי "יוצרים שינוי":



**לשתף**



**לעשות**



**לדמיין**



**להרגיש**

\*באתר תוכלו למצוא מערכי שיעור נוספים לכל שלב מהם תוכלו לבחור ולהתאים לצרכיכם.

מס' עמוד	לאיזה שלב בתכנית זה שייך?	נושא השיעור	חודש מומלץ להעברת השיעור	שם השיעור
8	להרגיש	הכרות עם "יוצרים שינוי"	אוקטובר	MIX&MATCH
12	להרגיש	טעימה מתהליך יוצרים שינוי	אוקטובר	משחק "קווה קווה"
14	להרגיש	אמפתיה	אוקטובר	בתפירה אישית
15	להרגיש	איתור כישורים וכוחות וטיפוח ההון האנושי של הקבוצה	אוקטובר	כוחות הביטחון
17	להרגיש	איתור ומיפוי צרכים	נובמבר	אנחנו על המפה
18	להרגיש	חשיבה עיצובית להבנת הצרכים	נובמבר	עננים של הבנה
19	להרגיש	ניתוח ממצאים	נובמבר	פה קבור הכלב
20	להרגיש	הגדרת בעיות	דצמבר	"מעיפים את החומה"
24	לדמיין	תרגול בחשיבה יצירתית	דצמבר	לראות את השינוי
25	לדמיין	בחירת המענה האידיאלי לבעיה	ינואר	סיעור מוחות
29	לעשות	יצירת דגם	פברואר	כמעט הדבר האמיתי
30	לעשות	הצגת הדגם	פברואר	שולחנות עגולים
31	לעשות	עיצוב תכנית פעולה	מרץ	תכנית פעולה
<b>יוצאים לשטח ויוצרים שינוי</b>				
36	לשתף	רפלקציה	אפריל	סולמות וחבלים
38	לשתף	איך לשתף ולעורר השראה	מאי	משתפים פעולה

הגשת מועמדות לתחרות הארצית של תכנית "יוצרים שינוי"

# 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 יגיעו את הילדים להמשך 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.





**להרגיש**





**"להרגיש" - השלב הראשון -  
הוא שלב מרכזי וחשוב בתהליך  
במהלכו תלמידים ילמדו להתבונן בסביבתם  
ובסופו יבחרו את הבעיה בה ירצו ליצור שינוי**

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



## מה קורה בשלב זה?

### מזהים ובוחרים בעיה

סייעו לילדים, בעזרת פעילויות פשוטות ומהנות, להתבונן בסביבתם ולבחון מה הם רואים, שומעים ומרגישים ולזהות מה מפריע להם ומה הם היו רוצים לשנות. זו יכולה להיות בעיה שנתקלו בה בדרכם לבית הספר, קושי חברתי שחוו או סוגיה אחרת הקרובה לליבם.

תנו להם במה לשתף, להרגיש ולבחור כל נושא שהם רואים כרלוונטי. זה יגייס אותם וייצור בהם את המעורבות והאחריות הנדרשת לעבור תהליך משמעותי. אחרי שהעלו את הנושאים בהם היו רוצים ליצור שינוי, הנחו אותם לבחור את הבעיה בה רוב הקבוצה תרצה להתמקד.

### חוקרים לעומק

שלחו את הילדים לחקור את הבעיה לעומקה, לזהות את כל בעלי העניין וללמוד את הנושא מכל נקודות המבט. עזרו להם לתרגל את יכולות האמפתיה שלהם ע"י תצפיות, ראיונות, שאלונים, סקרים ונתחו את הממצאים.

עודדו אותם לצאת החוצה ולדבר עם האנשים המעורבים, זה יפתח אצלם הבנה אמפתית לצרכיהם ויאפשר להם לחשוב על פתרונות העונים על צרכיהם האמתיים. הנחו אותם להתבונן בדפוסים חוזרים לאורך זמן ולא למהר למצוא פתרון. הבנת שורש הבעיה והדרך בה אנשים חווים אותה היא המפתח ליצירת שינוי משמעותי.

### מגדירים את הבעיה

סייעו לילדים להגדיר את הבעיה שנבחרה באופן מדויק ע"י שאלות שאלות מכוונות: על מי הבעיה משפיעה? איך היא באה לידי ביטוי בשטח? מתי, למה והיכן היא מתרחשת? כמה אנשים מעורבים ומי הם? מידת הדיוק בשלב הגדרת הבעיה ישליך על מידת ההצלחה לפתור אותה.

### מיומנויות המאה ה 21 הנרכשות משלב זה

אמפתיה, מודעות לעצמי ולאחר, סובלנות, כישורי תקשורת, קבלת החלטות וכושר שכנוע.

### תוצרי הלמידה משלב זה

תצפיות, זיהוי צרכים, חקירה, ניסוח שאלונים וסקרים, ניתוח נתונים ואיסוף מידע.

### חשוב לזכור!

- הילדים מובילים את התהליך!
- עוררו בילדים השראה ע"י צפייה בסיפורים של יוצרי שינוי מרחבי העולם.
- ערכו תהליך רפלקציה שייסע להם להפנים ולסכם את המחשבות והחוויית שעברו בשלב זה.
- תעדו את כל הפעילויות והדיונים שקיימתם.



# שיעור מס' 1

## MIX&MATCH



45 דק'



מחשב, מקרן,  
כרטיסי "להרגיש",  
"לעשות" (נספח 1)  
ורשימת הנושאים  
(נספח 2) מודפסים

**נושא השיעור**  
הכרות עם "יוצרים שינוי"

### מטרת השיעור

לחשוף את הילדים לתכנית "יוצרים שינוי" וליוזמות של ילדים בארץ ובעולם כדי לעורר השראה ורצון להשתתף.

### הוראות הפעלה

1. פורשים את הכרטיסיות במרכז המעגל ומזמינים את הילדים להתאים כרטיס המבטא בעיה ("להרגיש") לכרטיס המתאר את הפתרון שנתנו לה ("לעשות").
2. לאחר איתור כל הזוגות מגלים לילדים את הסיפור האמיתי ומקרינים את הסרטונים הרלוונטיים.

\* עודדו אותם לשתף כיצד הם היו פותרים את הבעיה?  
אילו זוגות כרטיסים הכי הפתיעו אותם? ולמה?












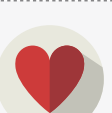

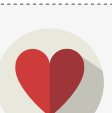
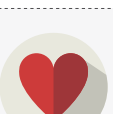
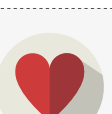

### תיעוד

רושמים במחברת "יוצרים שינוי",  
מה הרגשתי ומה גיליתי על עצמי.























<p><b>להרגיש</b> </p> <p>לא נעים לטייל בפארק סביב האגם</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>רצינו דשא סינתטי למגרש המשחקים</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>בעיית תקשורת עם סבתי החירשת</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>אנשים שקופים</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>לא קוראים ספרים</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>חוסר שוויון מגדרי</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>סבל התרנגולות</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>כלבים משוטטים</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>כובד תיקי בית ספר</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>מי מכין את הכריכים לבית הספר?</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>רחובות לא נגישים לבעלי נכויות</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>אין נגישות לממתקים מתי שרוצים</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>בדידות בהפסקות</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>קשיי המעבר בין הגן לבית הספר</p>
<p><b>להרגיש</b> </p> <p>קושי להסתגל לכתה א'</p>	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>בזבז מזון ואכילה לא בריאה</p>
	<p><b>להרגיש</b> </p> <p>ילדים באים בלי מצב רוח לבית הספר</p>



<p><b>לעשות</b> </p> <p>עיצוב פחי אשפה</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>קמפיין חיסכון מים וחשמל</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>לומדים ומלמדים שפה חדשה</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>עיצוב חלוק עבודה</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>הפיכה לספרייה</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>הקמת קבוצת כדורגל תחרותית</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>גיוס רשתות גדולות לשיווק המוצר שלהם</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>הקמת פינת ליטוף</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>בניית מערכת שיעורי בית דיגיטליים</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>גידול ירקות כתרומה לעמותה</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>הקמת סיירת נגישות</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>הקמת בוסתן קהילתי</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>הקמת תחנת חברות</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>הפסקה פעילה</p>
<p><b>לעשות</b> </p> <p>עיצוב מרחב שלם בבית הספר</p>	<p><b>לעשות</b> </p> <p>ניצול יעיל של שאריות מזון כקומפוסט</p>
	<p><b>לעשות</b> </p> <p>ספר מתכונים</p>

שם המסגרת והסרט	כרטיסי "לעשות"	כרטיסי "להרגיש"
<u>בי"ס יוספטל אזור</u>	קמפיין חיסכון מים וחשמל	רצינו דשא סינתטי למגרש המשחקים
<u>בי"ס ריברסייד הודו</u>	עיצוב חלוק עבודה	אנשים שקופים
<u>בי"ס ניר קריית אונ</u>	הקמת קבוצת כדורגל תחרותית	חוסר שוויון מגדרי
<u>בי"ס נווה מדבר אבו קווידר</u>	הקמת פינת ליטוף	כלבים משוטטים
<u>בי"ס יד מרדכי בת-ים</u>	גידול ירקות כתרומה לעמותה	מי מכין את הכריכים הנמצאים מידי בוקר על דלת בית הספר?
<u>ביה"ס הדמוקרטי כ"ס</u>	הקמת בוסתן קהילתי	אין נגישות לממתקים מתי שרוצים
<u>בי"ס יהודה המכבי ת"א</u>	הפסקה פעילה	קשיי המעבר בין הגן לבית הספר
<u>בי"ס נווה מדבר אבו קווידר</u>	ניצול יעיל של שאריות מזון כקומפוסט	בזבוז מזון ואכילה לא בריאה
<u>הודו</u>	ספר מתכונים	ילדים באים בלי מצב רוח לבית הספר
<u>הודו</u>	עיצוב פחי אשפה	לא נעים לטייל בפארק סביב האגם
<u>בי"ס אמיר פ"ת</u>	לומדים ומלמדים שפה חדשה	בעיית תקשורת עם סבתי החירשת
<u>בי"ס אמיר פ"ת</u>	הפיכה לספרייה	לא קוראים ספרים
<u>בי"ס לטבע חברה וסביבה ת"א</u>	גיוס רשתות גדולות לשיווק המוצר שלהם	סבל התרנגולות
<u>בי"ס אלומות ת"א</u>	בניית מערכת שיעורי בית דיגיטליים	כובד תיקי בית ספר
<u>בי"ס אמיר פ"ת</u>	הקמת סיירת נגישות	רחובות לא נגישים לבעלי נכויות
<u>בי"ס מרחבים ראשל"צ</u>	הקמת תחנת חברות	בדידות בהפסקות
<u>בי"ס רמת כרמים אשקלון</u>	עיצוב מרחב שלם בבית הספר	קושי להסתגל לכתה א'



## שיעור מס' 2

# "קווה קווה יוצרים שינוי"

### נושא השיעור

טעימה מתהליך יוצרים שינוי

### מטרת השיעור

לתרגל תהליך חשיבה עיצובית דרך סוגי השאלות האופייניות לתהליך "יוצרים שינוי".

### הוראות קיפול קווה-קווה

1. מחזיקים את הנייר כך שחלקו החלק פונה אליכם ועושים קיפולים בחצי האורך ובחצי הרחב לסימון בלבד.
2. מקפלים כל פינה של הריבוע כלפי המרכז.
3. הופכים את הנייר ומקפלים כל פינה אל המרכז.
4. מסמנים כמו בשלב 1 את הנייר בחצי האורך וחצי הרחב.
5. הופכים את הריבוע לצד השני.
6. עכשיו כל מה שנשאר הוא להכניס האצבעות לקיפולי הריבועים הקטנים שנוצרו ולהתחיל לשחק.

### הוראות הפעלה

1. גוזרים בהתאם לקווים המסומנים ומקפלים את הנייר לקווה קווה בהתאם להוראות הקיפול.
2. כל ילד בתורו או לחלופין לאחר חלוקת הילדים לזוגות, בוחר מספר וצבע/שלב בתהליך.
3. פותחים וסוגרים את הקווה קווה בהתאם למספר והצבע.
4. מציינים בעיה שקשורה לאותו התחום.
5. פותחים את הלשונית ועונים על השאלה במשולש בהתאם.
6. עוברים למשולש הפנימי ומשלימים את ההיגד בהתאם לבעיה שהועלתה ומשתפים את הכיתה.
7. חוזרים מספר פעמים על המשחק כך שכל משתתף יחווה מספר סיבובים ומגוון שאלות ותחומים.

### תיעוד

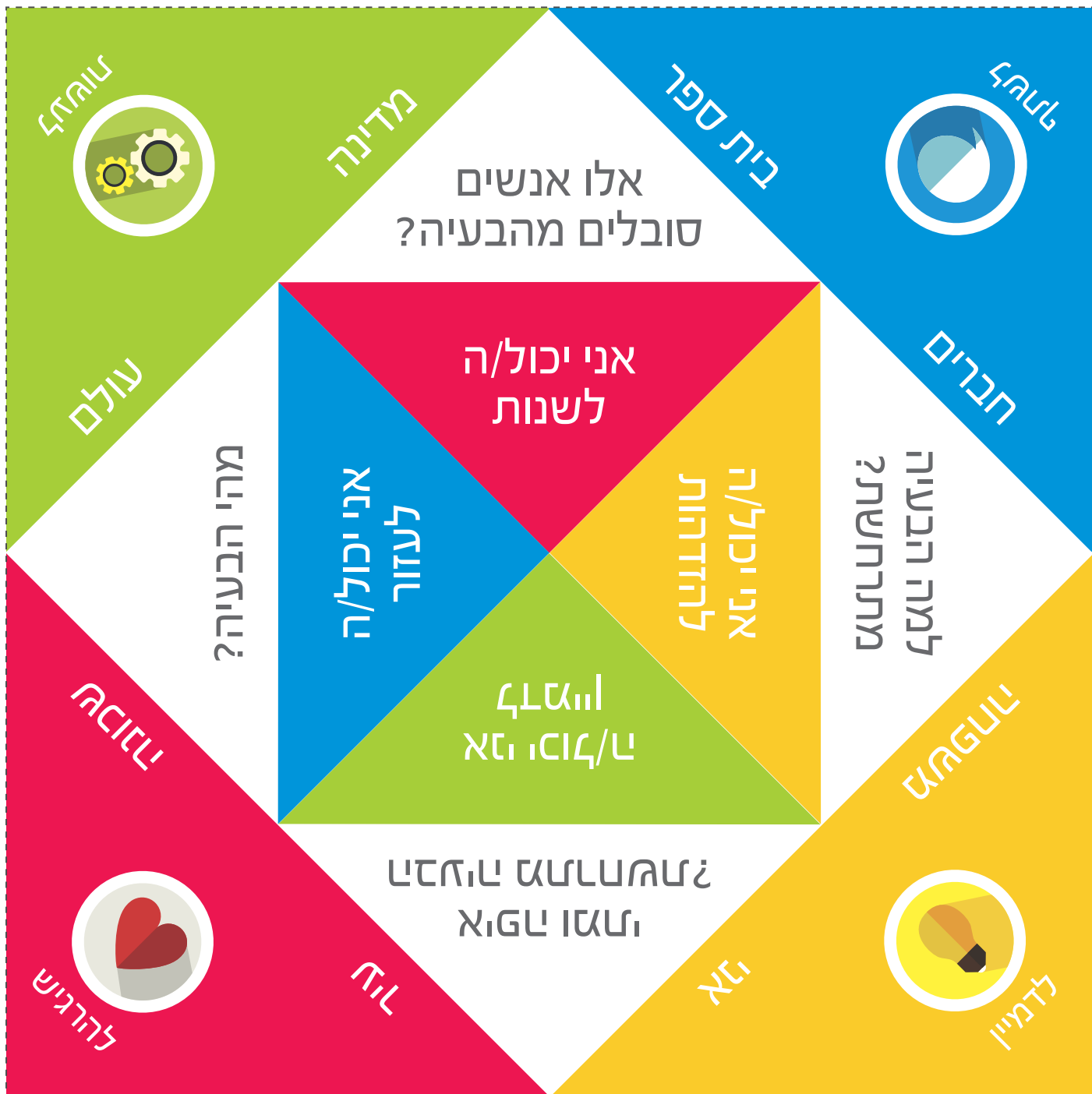
רושמים במחברת "יוצרים שינוי", באיזו מידה הקשבתי לאחרים?  
באיזו מידה אחרים הקשיבו לי?



45 דק'



כלי כתיבה,  
מספרים, דפים,  
דפי "קווה קווה"  
והוראות קיפול  
(מנספח 3)  
מצולמים ומחולקים





# שיעור מס' 3 "בתפירה אישית"

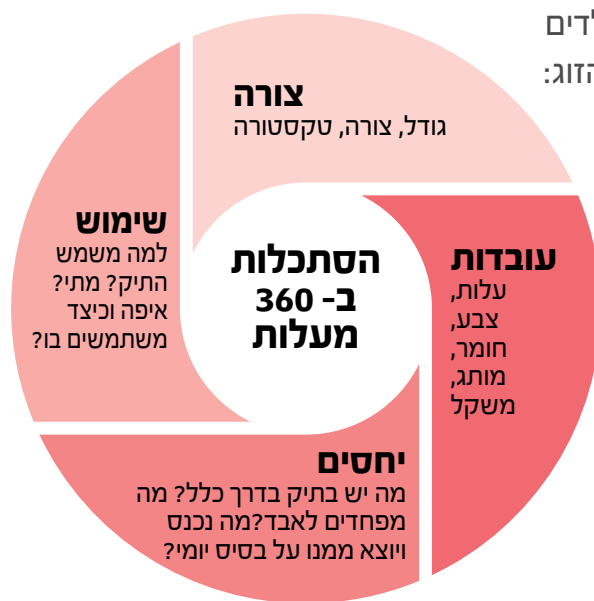
נושא השיעור  
אמפתיה

מטרת השיעור

לתרגל חשיבה לצרכי האחר והבנתם.  
עיצוב פתרון בהתאם לצורך.

הוראות הפעלה

1. מחלקים את הילדים לזוגות.
  2. מקציבים 5 דקות לתכנון תיק בית ספר האידיאלי לבן/בת הזוג.
- \*\*\* אסור לדבר!**
3. לאחר שכולם סיימו כל אחד משתף מה הוא תכנן ולמה.
  4. בשלב הבא מנחים את הילדים לראיין אחד את השני (לפחות 5 דקות) כדי להבין מה חשוב לבן/בת הזוג בתיק.
  5. נעזרים במודל המצורף שסייע לילדים להבין לעומק את הצורך של בן/ת הזוג:



6. בהתאם לידע החדש שצברו מבקשים מהם לתכנן שוב את התיק האידיאלי עבור בן/בת הזוג.
7. דנים בתובנות שעלו: איך התיק שונה מזה שתוכנן בהתחלה? מה השתנה ולמה? מה למדתי על עצמי?

**\*ניתן להפוך את הפעילות לפעילות יצירה עם בניית התיק האידיאלי מחומרים ממוחזרים.**

תיעוד

מצלמים את לוח הממצאים והתובנות מהתרגיל ואת תערוכת הציורים או הדגמים של התיק האידיאלי.



45 דק'



כלי כתיבה,  
ניירות וטושים



## שיעור מס' 4 "כוחות הביטחון"



45 דק'

### נושא השיעור

איתור כישורים וכוחות וטיפוח ההון האנושי של הקבוצה

### מטרת השיעור

לזהות ולהבליט את החוזקות והיכולות של כל אחד מהילדים.

### הוראות הפעלה

1. מקרינים את הסרטון "מה הכוח המיוחד שלי" לילדים.
2. מבקשים מהילדים לשתף את הקבוצה בכישרונות ובחוזקות שיש להם, למשל: לשחק כדורגל, לגדל בעלי חיים, לאפות, לצייר, שמחת חיים, חוש הומור, לסדר ולארגן או לעזור לאחים קטנים.
3. מבקשים מכל אחד לצייר בתוך המגן ציור המשקף את "כוח העל" שלו. מנהלים דיון: איך יכול "כח העל שלי" לתרום למישהו או לסייע במצב מסוים.



איור של מגן  
(נספח 4),  
כלי כתיבה,  
טושים וצבעים

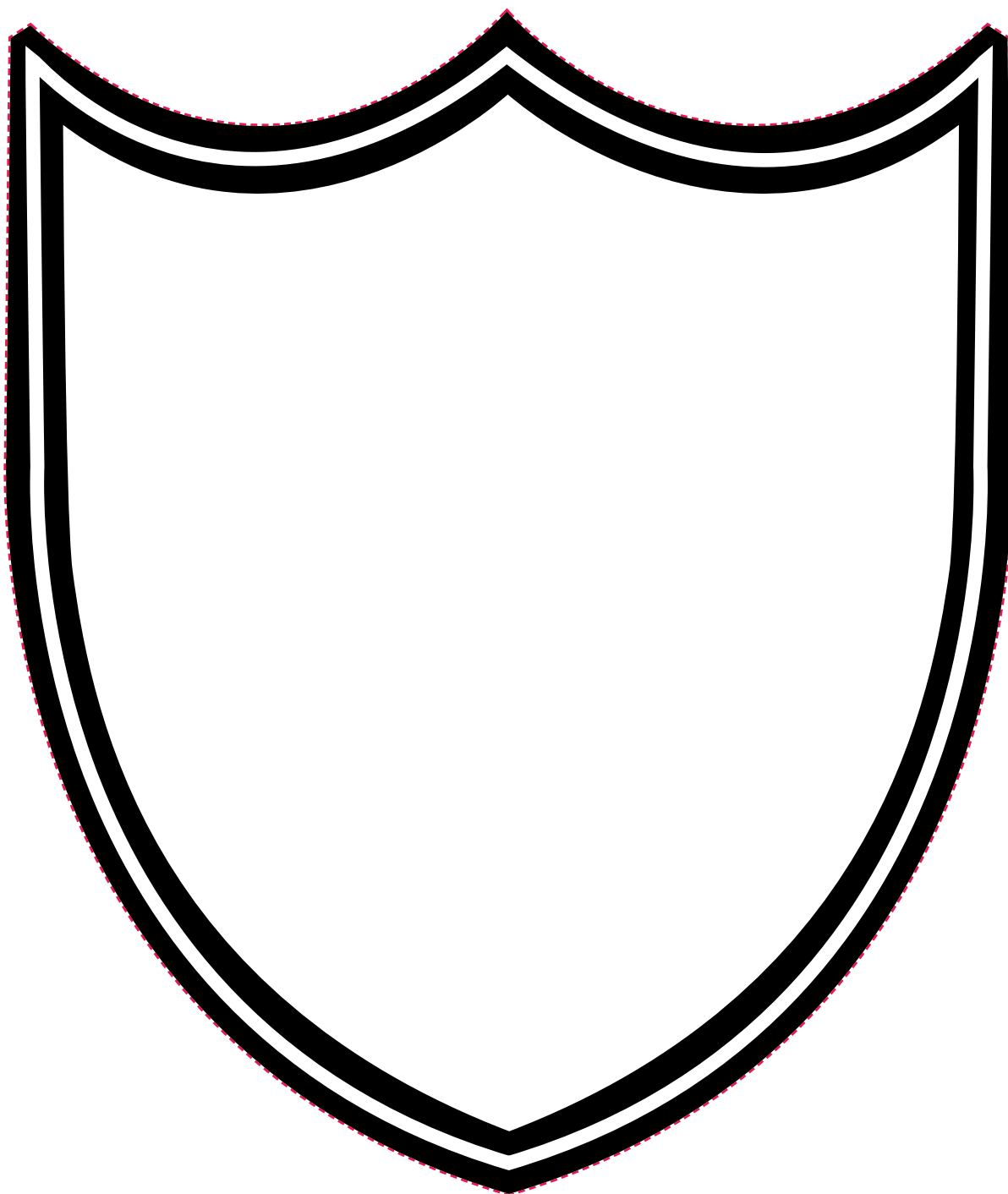
### תיעוד

רושמים במרכז פוסטר "יוצרים שינוי"  
את הכוחות של חברי הקבוצה.



## נספח 4

שיעור מס' 4: "כוחות הביטחון"







# שיעור מס' 5

## "אנחנו על המפה"

**נושא השיעור**  
**מיפוי צרכים**

**מטרת השיעור**

לתרגל התבוננות מקרוב בחוויות יום יומיות כדי לזהות מצבים וקשיים.

**הוראות הפעלה**

1. מחלקים לילדים דפים לבנים וכלי כתיבה ומבקשים מהם לשרטט מפה של הדרך מביתם לבית הספר.
2. מבקשים מהם לסמן עליה ציוני דרך.
3. מבקשים מהם לדמיין בעיניים עצומות את המסלול ולחפש לאורכו דברים שמפריעים להם ועלולים להוות מפגע או בעיה.
4. מבקשים מהם להדביק מדבקות סמיילי על הנקודות במפה שגורמות להם אושר ומדבקות קריילי (סמיילי הפוך) על המקומות הבעייתיים במפה.
5. עורכים דיון במליאה בה כל אחד משתף את המפה שלו.
6. מבקשים מהילדים לחשוב איך הם היו רוצים לפתור את הבעיה.
7. מנחים את הילדים לקחת את הציורים עמם ולהשוות את מה שהם ציירו עם המציאות ובמפגש הבא עורכים דיון נוסף בממצאים.

**תיעוד**

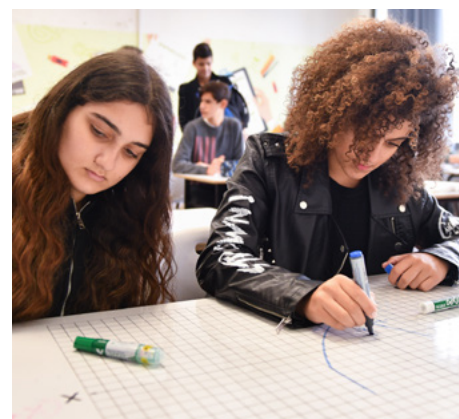
רושמים את כל הבעיות שעלו על הלוח ומצלמים.



45 דק'



דפים לבנים,  
כלי כתיבה  
ומדבקות עגולות  
או סמיילי





# שיעור מס' 6

## "עננים של הבנה"



45 דק'



פתקים דביקים,  
כלי כתיבה  
ולוח

**נושא השיעור**  
**חשיבה עיצובית להבנת הצרכים**

### מטרת השיעור

לתרגל מיון, איתור והגדרת בעיה והצגתה בפני קהל (תוך חידוד העובדה שלבעיה יש זוויות ודרכים שונות להסתכל עליה).

### הוראות הפעלה

1. מחלקים לילדים פתקים דביקים ומבקשים מהם להיזכר ולכתוב את כל הבעיות שעלו בפעילויות האחרונות שהכי נוגעות אליהם. כל בעיה על פתק נפרד. ניתן להיעזר בתיעוד מהפעילויות הקודמות.
2. מבקשים מהם למיין ולארגן את הפתקים לפי נושאים בתוך "עננים", כל ענן יקבל כותרת מתאימה.
3. מבקשים מהם להתחלק לקבוצות לפי נושא משותף, לדון בו ולהציג את הבעיה לפי ההנחיות האלו ונוספות, **לשיקולכם**: עומדים על כסא ומשכנעים לגבי חומרת הבעיה, כל משתתף ממשיך את קודמו | מחברים ושרים שיר על הבעיה | מציגים הצגה על הבעיה | מציגים בפנטומימה את הבעיה | מציירים את הבעיה.

### תיעוד

מבקשים מהילדים לתעד במחברת "יוצרים שינוי" את כל החומרים שאספו מהתצפיות, שאלונים, סקרים, מאמרים וראיונות שערכו.





# שיעור מס' 7

## "פה קבור הכלב"

**נושא השיעור**  
**ניתוח ממצאים**

**מטרת השיעור**

העמקה בהבנת הבעיה הנבחרת והגדרתה.

**הוראות הפעלה**

1. לפי הקבוצות שנוצרו סביב הנושא הנבחר שולחים את הילדים לחקור כבלשים את אופי הבעיה.

מנחים אותם בהתאם לשאלות הבאות:

2. מה אנחנו בכלל יודעים על הבעיה? | מדוע הבעיה קיימת? | מי הם האנשים שסובלים מהבעיה?

| מתי הבעיה מתרחשת? | מהם הגורמים המרכזיים לבעיה? | כמה הבעיה שכיחה? |

דוגמאות שונות של הבעיה.

3. נעזרים במגוון אמצעי חקירה כגון: תצפיות, סקרים, שאלונים, ראיונות, צילומים, קריאה וכו'.  
לאחר שכל קבוצה מסיימת לאסוף את הנתונים (ייתכן ויש להקדיש לשלב זה מספר מפגשים) מבקשים ממנה להציג את הבעיה, באופן שהיא בוחרת (מצגת, הצגה, הרצאה וכו').  
מכינים תיאור גרפי בסגנון טבלה או תרשים על מנת להבין את המידע שנאסף.

**תיעוד**

מרכזים את כל המידע שנאסף ומארגנים אותו בגרפים - מה ראיתם?  
מה שמעתם? מה הרגשתם? מה הבנתם? מה אתם יודעים?





## שיעור מס' 8

### "מעיפים את החומה"

נושא השיעור

הגדרת בעיות

מטרת השיעור

ללמוד כיצד להגדיר באופן קונקרטי את הבעיה בה בחרו הילדים ליצור שינוי.

הוראות הפעלה

1. מקרינים בפני הילדים את הסרט "מעיפים את החומה" ולאחר מכן מקיימים איתם דיון. הסרט הוא מטאפורה לתהליך של יצירת שינוי שמתחיל בזיהוי "החומה", כלומר הבעיה, וממחיש תהליך של "הרמת החומה" כלומר פתרונה.
2. מבקשים מהילדים לענות על השאלות הבאות כדי להגדיר את הבעיה שנבחרה באופן קונקרטי וממוקד שמוביל לכיוון השינוי אותו ירצו ליצור:
3. **מה** הייתה הבעיה של הילדים בסרט? | על **מי** הבעיה השפיעה? | **איפה** התרחשה הבעיה? | **מתי** התרחשה הבעיה? | **איך** הבעיה באה לידי ביטוי בשטח? | **למה** זאת בעיה? | מה היה הפתרון שהילדים בחרו כדי לפתור את הבעיה? | איזו הזדמנות זיהיתם ליצירת שינוי?
4. כעת על הילדים להגדיר באופן אופן את הבעיה בה בחרו ליצור שינוי.

יש לציין בדיוק מה התוצאה הרצויה ולהגדיר את הבעיה באופן שניתן יהיה לאמוד את השפעת הפתרון שנבחר.

**למשל:** כתוצאה מהזנחה וחוסר מודעות לבטיחות בדרכים (מה?) אנחנו רוצים להפחית את מספר הנפגעים (מי?), באזור בית הספר (איפה?) עד סוף שנת הלימודים (מתי?)

תיעוד

רושמים ב**פוסטר "יוצרים שינוי"**, במשבצת "להרגיש" את הגדרת הבעיה. כך שהילדים תמיד יוכלו לחזור אליה בכל שלב כדי לוודא שנשארו צמודים לה.



15 דק'



מחשב, מקרן



לדמיין



**השלב השני בתהליך - "לדמיין"  
מזמין את הילדים לדמיין פתרונות לבעיה שזיהו.  
במהלכו תלמידיכם 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?

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

**העלאת רעיונות**

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?

**בחינת פתרונות**

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.

**בחירת פתרון מיטבי**

### 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.



# שיעור מס' 9

## "לראות את השינוי"



45 דק'

**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 מצדורי הילדים.



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

**תיעוד**

עורכים תערוכת ציורים.







# שיעור מס' 10

## "שיעור מוחות"

### נושא השיעור

בחירת המענה האידיאלי לבעיה

### מטרת השיעור

אימון בכלי שיעור 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 מידי | 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.



45 דק'



לוח, בריסטול,  
כלי כתיבה  
ופרס סמלי לקבוצות

### תיעוד

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





SAVE THE  
EARTH IT'S  
THE ONLY  
PLANET WITH  
CHOCOLATE

**לעשות**



**השלב השלישי בתהליך - "לעשות"  
הוא שלב מימוש הרעיון ויציאה לדרך.  
במהלכו תלמידיכם 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?

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

**ממחישים את הפתרון**

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

**עורכים פיילוט**

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

**בונים תכנית עבודה**

מלווים את הילדים ביציאה לשטח ומתעדים אותם יוצרים את השינוי.

**יוצאים לשטח**

\* 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 תלמידיכם לבצע חלוקת תפקידים המבוססת על החוזקות 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.



# שיעור מס' 11

## "כמעט הדבר האמיתי"



45 דק'

**נושא השיעור**

**יצירת דגם**

**מטרת השיעור**

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

**הוראות הפעלה**

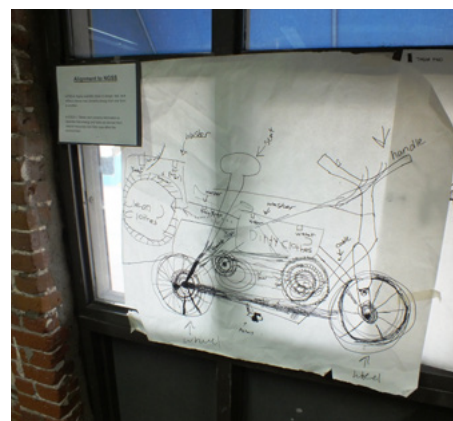
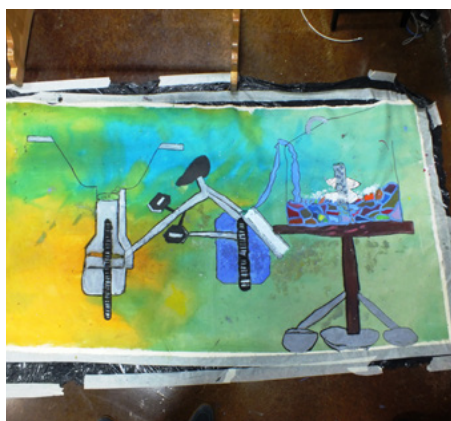
1. מנחים את הילדים ליצור דגם, ציור, הצגה, מצגת או תיאור מפורט במילים של הפתרונות אותם ירצו ליישם בפועל.
2. מקצים לכל קבוצה זמן להציג ולקבל משוב גם מחבריהם לכיתה וגם מילדים מורים ובעלי עניין אחרים.



חומרי יצירה מגוונים

**תיעוד**

מצלמים את הדגמים.







# שיעור מס' 13

## "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.



45 דק'



דפים, כלי כתיבה



**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".







**לשתף**



**השלב הרביעי והאחרון בתהליך - "לשתף"  
הוא שלב של סיכום, רפלקציה ושיתוף אחרים ביצירת השינוי.  
זו ההזדמנות לעורר השראה! במהלך שלב זה תלמידיכם ילמדו  
להציג לעולם את השינוי שיצרו ובסיומו ישתתפו בתחרות ארצית  
ואולי אף יזכו לייצג את ישראל בכנס בינלאומי בחו"ל!**

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



## מה קורה בשלב זה?

הנחו את תלמידכם לשתף כמה שיותר אנשים בעשייה על מנת להרחיב את מעגלי ההשפעה, החל מקהילת בית הספר והמשפחה ועד לכלל הקהילה והעולם. חשבו מהם אמצעי השיתוף וההפצה הנכונים לכם: עלונים, תקשורת מקומית, מדיה חברתית וכדומה.

### מרחיבים את מעגלי ההשפעה

אספו את חומרי התיעוד שצברתם בתהליך והגישו מועמדות לתחרות הארצית "יוצרים שינוי ליזמות חברתית" באמצעות טופס הגשת מועמדות הנמצא באתר, בצירוף ווידאו (עד 3 דקות), או תמונות (עד 4 לכל שלב).

### מגישים מועמדות לתחרות

השתתפו בכנס הארצי של כל יוצרי השינוי בישראל ואולי אף תזכו לייצג את ישראל בכנס הבינלאומי בחו"ל!

### משתתפים בכנס ארצי

רגע לפני הסוף, סכמו את התהליך וקיימו עמם מפגש רפלקציה. שאלו אותם מה הם למדו על הבעיה אותה יצאו לפתור? על חבריהם? על עצמם? וכיצד לדעתם ניתן יהיה לשמר את השפעת השינוי שהם יצרו. זה יסייע להם לסכם את המחשבות והחוויית שצברו ולהוות השראה לילדים אחרים להאמין ביכולתם ליצור שינוי.

### מסכמים את התהליך

\* בעזרת השיתוף אנחנו מעוררים השראה באחרים ותורמים לתחושות העצמה וגאווה בקרב הילדים שביצעו אותו. הרפלקציה והסיכום בשלב זה, מאפשרים לילדים לבחון את התהליך שעברו והשינוי שיצרו גם בסביבה וגם בעצמם.

### מיומנויות המאה ה-21 הנרכשות משלב זה

תקשורת, אוריינות דיגיטלית, יכולת לספר סיפור, לעורר השראה ולסחוף אחרים, טרנספורמציה אישית ותחושת מסוגלות.

### תוצרי הלמידה משלב זה

רפלקציה, תיעוד, איסוף חומרים, הפקת סרטונים וחומרים להפצת הסיפור, כתיבה בתקשורת דיגיטלית ועוד.

### חשוב לזכור!

- "יוצרים שינוי" היא חלק מתנועה עולמית. השיתוף שלכם משפיע על כל העולם.
- בקרו באתר "יוצרים שינוי" לפרטים נוספים על הגשת הפרוייקט לתחרות ועל הקריטריונים לשיפוט.



# שיעור מס' 14

## "סולמות וחבלים רפלקטיביים"



45 דק'

**נושא השיעור**  
**רפלקציה**

**מטרת השיעור**

תרגול בחשיבה רפלקטיבית כדי להשביח את ההבנה שמובילה לשינוי משמעותי.

**הוראות הפעלה**

1. עורכים שיחה כדי לקבוע את הנושא עליו תרצו לערוך רפלקציה.
2. מארגנים את הקבוצה סביב לוח המשחק.
3. מחלקים את הקבוצה לזוגות (או שלישיות) ומנחים אותם להתקדם על גבי הלוח ע"י זריקת קוביות ומענה בהתאם לשאלות.
4. לכל רפלקציה ניקוד אחר.
5. משחקים עד שכל הזוגות מגיעים לסוף.
6. הזוג עם מירב הנקודות זוכה.



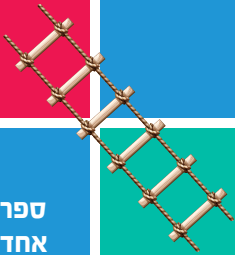


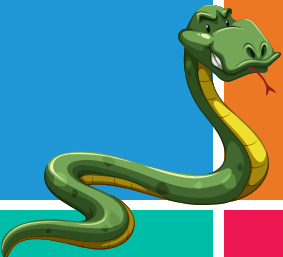



לוח סולמות וחבלים  
(נספח 5), קוביה



# נספח 5

## שיעור מס' 14: "סולמות וחבלים רפלקטיביים"

DESIGN for CHANGE יצרים שינוי		עד כמה הייתם קשובים לחבריכם בקבוצה	ספרו על דבר אחד שאתם מתכננים לעשות בעקבות התהליך ומה הביא אתכם לכך		ספרו דבר אחד שלמדתם על הקבוצה
	איפה לדעתכם יש צורך בשינוי או שיפור הבעיה שזיהיתם			ספרו על דבר אחד שהפתיע אתכם בתהליך	
תארו כיצד הרגשתם כשנתקלתם לראשונה בבעיה		ספרו על דבר אחד שהייתם עושים אחרת		איפה לדעתכם יש צורך בשינוי או שיפור הבעיה שזיהיתם	
	ספרו דבר אחד שלמדתם על עצמכם		ספרו על דבר אחד שאתם מתכננים לעשות בעקבות התהליך ומה הביא אתכם לכך		תארו כיצד הרגשתם כשנתקלתם לראשונה בבעיה / המצב
ספרו דבר אחד שכבר עשיתם בעקבות התהליך					
<b>START</b>	ספרו על מפגש, מקום או חוויה אחת שחוויתם בתהליך		תארו מה הבעיה מעוררת בכם	ספרו דבר אחד חדש שלמדתם על חברה/ בקבוצה	תארו כיצד הגבתם לבעיה בפעם הראשונה

### 5 רמות הרפלקציה ומפתח נקודות

- דיווח (1 נקודה)
- שיתוף בפרטים ועובדות שהצטברו בתהליך ללא הבעת דעה
- תגובה (5 נקודות)
- תיאור תגובות ורגשות למצבים
- התייחסות (10 נקודות)
- הבעת דעה אישית
- הפנמה (15 נקודות)
- שיתוף בחוויה מתוך למידה וניסיון אישי
- מתבונה לפעולה (20 נקודות)
- תרגום התובנות לעשייה בפועל



# שיעור מס' 15

## "משתפים פעולה"



45 דק'



לוח

**נושא השיעור**

**איך לשתף ולעורר השראה**

**מטרת השיעור**

תכנון מקסימאלי של הפצת סיפור השינוי.

**הוראות הפעלה**

1. מציגים בפני הילדים את הטבלה הבאה ומבקשים מהם להוסיף או לשנות את מרכיביה בהתאם לדרכים שהם מעלים להפצת סיפור השינוי שלהם.
2. מותחים קו בין הצדדים בהתאם.

**סרט**

**כתבה**

**הרצאה**

**הפעלה**

**בית ספר**

**עיתון מקומי**

**פייסבוק**

**בתי ספר אחרים**

**תיעוד**

רושמים את כל הבעיות שעלו על הלוח ומצלמים.





## מגישים מועמדות לתחרות "יוצרים שינוי"

### תכנית פעולה:

1. אוספים את כל החומרים.
2. מכינים סרטון בן 3 דקות המספר את סיפור השינוי (משתמשים בתיעוד שאספתם לאורך התהליך: צילומים / סרטים / תצהירים של בעלי עניין).
3. ממלאים את טופס ההגשה לתחרות באתר "[יוצרים שינוי](#)".
4. משתתפים בכנס השיתוף הארצי של "יוצרים שינוי".

# בהצלחה!