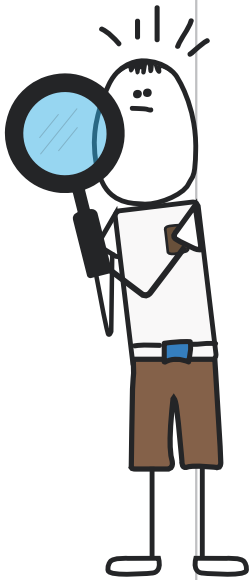


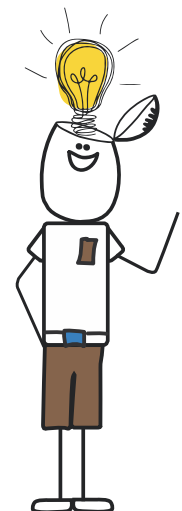
ദിവസം 2: അനുഭവം: യഥാർത്ഥ വെല്ലുവിളി നേരിടൽ

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
2	20 മിനിട്ട്	- കുട്ടികൾക്ക് വലിയ ആശയങ്ങളെന്നതോന്നുന്ന കാര്യങ്ങൾ ബോർഡിൽ കുറിച്ചിടാൻ അവരോട് ആവശ്യപ്പെടുക. ക്ലാസിനെ 5 പേർ വീതമുള്ള ചെറിയ സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. അവയെപ്പറ്റി ഒരു ചർച്ച ഒരുക്കുക. കുട്ടികൾതന്നെ ചർച്ച നയിക്കട്ടെ. - അടുത്തതായി, ഓരോ സംഘത്തിലുള്ളവരോടും അവർ മാറ്റമുണ്ടായിക്കാണാൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വെല്ലുവിളി 1 തെരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ഒടുവിൽ ക്ലാസിലുള്ള എല്ലാവരും ഒന്നിച്ച് അവർ മാറ്റം വരുത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന വെല്ലുവിളി അല്ലെങ്കിൽ പ്രശ്നം 1 തെരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ.
	25 മിനിട്ട്	പ്രശ്നത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനകാരണം കണ്ടെത്തൽ - കുട്ടികളെ ചെറുസംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. പ്രശ്നത്തിന്റെ വ്യത്യസ്ത കാരണങ്ങൾ ഓരോ സംഘവും ആലോചിച്ച് കണ്ടുപിടിക്കട്ടെ. പ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം മനസ്സിലാക്കാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കുക. ഉദാഹരണത്തിന് മാലിന്യപ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം ശരിയായ മാലിന്യം നീക്കം ചെയ്യൽ സംവിധാനത്തിന്റെ അഭാവമല്ല, വൃത്തിഹീനമായ പരിസ്ഥിതിയാണ്. കുപ്പികൾ തെരുവിലേക്ക് വലിച്ചെറിയുന്ന ആളുകളുടെ മനോഭാവമാണ് പ്രശ്നം. - പുറത്തുപോയി, അവർ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രശ്നം നേരിട്ടുബാധിക്കുന്ന ആളുകളുമായി അഭിമുഖം നടത്താൻ കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. ആർക്കുവേണ്ടിയാണോ കുട്ടികൾ പ്രശ്നപരിഹാരം കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കുന്നത് ആ ആളുകളുടെ ആവശ്യങ്ങളും ആശങ്കകളും മനസ്സിലാക്കാൻ ഇത് കുട്ടികളെ സഹായിക്കുന്നു. തുറസ്സായി അവസാനിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കേണ്ടതിന്റെ പ്രാധാന്യം കുട്ടികൾക്ക് വിശദീകരിക്കുക. അതായത് 'അതെ', 'അല്ല' എന്നിങ്ങനെ ഒറ്റവാക്കിൽ ഉത്തരം ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങളല്ല, വിശദമായ പ്രതികരണം ലഭിക്കുന്ന ചോദ്യങ്ങളാണ് ചോദിക്കേണ്ടത്. ചോദ്യങ്ങളിൽ 'എന്തുകൊണ്ട്?', 'എങ്ങനെ?' എന്നിങ്ങനെയുള്ള വാക്കുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താൻ - ഓരോ സംഘവും അവരവരുടെ കണ്ടെത്തൽ അവതരിപ്പിക്കട്ടെ. അതിനുശേഷം ക്ലാസ് മൊത്തമായി അവർ പരിഹരിക്കാൻ ശ്രമിക്കുന്ന ഏറ്റവും പ്രധാനമായ പ്രശ്നങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കട്ടെ.



ദിവസം 3: സങ്കല്പിക്കുക; വിജയം ഭാവനയിൽ കാണുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
3	45 മിനിട്ട്	- ഒരു രസകരമായ പ്രവർത്തനത്തോടെ ഇന്നത്തെ സെഷൻ തുടങ്ങാം! 'ഒരു കസേരയുടെ നൂറ് ഉപയോഗങ്ങൾ!' മുറിയുടെ നടുവിൽ ഒരു കസേര ഇട്ട് ഇരിക്കുക എന്നതൊഴികെ അതിന്റെ ഉപയോഗങ്ങളുടെ ഒരു പട്ടിക തയ്യാറാക്കാൻ കുട്ടികളോട് പറയുക. വേറിട്ട ഒരു ചിന്താരീതിക്ക് ഇത് തുടക്കം കുറിയ്ക്കും. - ഇനി കുട്ടികളെ വ്യത്യസ്ത സംഘങ്ങളായി തിരിച്ച് വരുടെ പ്രശ്നങ്ങൾക്കുള്ള വിവിധ പരിഹാര നിർദ്ദേശങ്ങൾ ആലോചിച്ച് കൂപ്പിടിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. വിവിധ ആശയങ്ങൾ കണ്ടെത്തുന്നതിന് പ്രോത്സാഹനം നൽകുക. അവബോധമുറപ്പാക്കുക പോലുള്ള പ്രകടമായ ലക്ഷ്യങ്ങൾക്കുപുറത്തേക്ക് ആലോചന പോകണം. പോസ്റ്ററുകൾ ഉറപ്പാക്കുക അല്ലെങ്കിൽ ഒരു റാലി സംഘടിപ്പിക്കുക എന്നിവപോലുള്ള വേറിട്ട ആശയങ്ങൾ രൂപംകൊള്ളണം! - പേജ് 4 ലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ അവലംബമാക്കാം. പുതിയ ആശയങ്ങളിലെത്താൻ ഹൃദയവും കൈയും എന്ന കളി ഉപയോഗിക്കാം. - പ്രയോഗത്തിൽ വരുത്താൻ ആഗ്രഹിക്കുന്ന ആശയങ്ങൾക്ക് വോട്ട് ചെയ്യാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. ബി ക്യൂ എൽ തത്വപ്രകാരം വോട്ട് ചെയ്യുക. അതായത് <i>QUICK IMPACT, BE BOLD, LONG LASTING</i> എന്നതിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ.



ദിവസം 4: ചെയ്യുക: മാറ്റം സംഭവിപ്പിക്കുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
4	45മിനിട്ട്	ഒരു കർമ്മപദ്ധതി തയ്യാറാക്കാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കുക. - അവരുടെ പദ്ധതി പടികളായി വിഭജിക്കാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. പദ്ധതിയുടെ ഓരോ പടിയും എങ്ങിനെ നടപ്പാക്കുമെന്ന് ആസൂത്രണം ചെയ്യാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. - വ്യക്തവും വിശദവുമായ ഒരു കർമ്മപദ്ധതിയിലൂടെ ചിന്തിക്കാൻ അവരെ സഹായിക്കുക. ആവശ്യമായ വിവരങ്ങളുടെ ഒരു പട്ടിക തയ്യാറാക്കാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. എങ്ങിനെയാണ് അവ സംഘടിപ്പിക്കുക? എത്ര ആളുകളെ ആവശ്യമായിവരും? എത്ര സമയം എടുക്കും? കുട്ടികൾ അവരുടെ ജോലി എങ്ങിനെ രേഖപ്പെടുത്തിവയ്ക്കും? - ഓരോരുത്തരെയും അവരുടെ ചുമതലകൾ ഏൽപ്പിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ആർ, എന്ന് ജോലി ചെയ്യണം? പദ്ധതിക്ക് ഒരു സമയക്രമം നൽകാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. എപ്പോൾ, ഏത് ലക്ഷ്യം അവർ കൈവരിക്കും?

ദിവസം 5,6 : ചെയ്യുക: മാറ്റം സംഭവിപ്പിക്കുക

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
5 & 6	90 mins	 - കുട്ടികൾ പുറത്തുപോയി അവരുടെ കർമ്മപദ്ധതി നടപ്പാക്കുന്നു. കുട്ടികൾ ആലോചിച്ചുകണ്ടെത്തിയ എല്ലാ വ്യത്യസ്ത പരിഹാരങ്ങളും പ്രാവർത്തികമാക്കാൻ അവരെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. കുട്ടികളിൽ ചിലർ ആസൂത്രണം ചെയ്തപോലെ പ്രവർത്തിച്ചില്ലെങ്കിലും പ്രശ്നമില്ല. അവർ പരാജയത്തിൽനിന്നും പാഠങ്ങൾ പഠിക്കും. ആസൂത്രണവും മേൽനോട്ടവും വഴി താങ്കളുടെ പിന്തുണ അവർക്ക് നൽകുക. - കുട്ടികളുടെ പ്രവർത്തനം രേഖപ്പെടുത്തുക. തങ്ങളുടെ പദ്ധതി പ്രാവർത്തികമാക്കാൻ കുട്ടികൾ പുറത്തുപോകുമ്പോൾ പ്രവർത്തനം രേഖപ്പെടുത്താൻ ആവശ്യമായ ക്യാമറ തുടങ്ങിയ ഉപകരണങ്ങൾ കൈവശമുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പാക്കുക. അവർ ഉണ്ടാക്കിയ മാറ്റത്തിന്റെ എല്ലാവശങ്ങളും രേഖപ്പെടുത്താൻ അവരെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. - പദ്ധതി നടപ്പാക്കിയശേഷമുള്ള പുനർവിചിന്തനം പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക. എന്താണ് നന്നായി ചെയ്തത്? എവിടെയാണ് കൂടുതൽ നന്നാക്കാമായിരുന്നത്? കുട്ടികൾ അവർ പഠിച്ച കാര്യങ്ങൾ പങ്കുവയ്ക്കട്ടെ. അവർ കൈകാര്യം ചെയ്ത സാഹചര്യത്തേയും അവരെപ്പറ്റിത്തന്നേയും എന്ന് മനസ്സിലാക്കിയെന്ന് അവരോട് ചോദിക്കുക.

ടീച്ചർക്കുള്ള സൂചനാനിർദ്ദേശം: ചെയ്യുക എന്ന ഘട്ടം വാരാന്ത്യത്തിലോ സ്കൂൾ സമയത്തിനുശേഷമോ ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് താങ്കളുടെ സഹായം കുട്ടികൾക്ക് ആവശ്യമായി വന്നേക്കാം. കുട്ടികൾ തെരഞ്ഞെടുത്ത പ്രൊജക്ട് അനുസരിച്ച് താങ്കൾക്ക് അവരുടെ സമയക്രമം ആസൂത്രണം ചെയ്യാവുന്നതാണ്.

ദിവസം 7: പങ്കുവയ്ക്കൽ; എനിക്ക് സാധിക്കും! ഇപ്പോൾ നിങ്ങൾക്കും!

ദിവസം	സമയം	വിവരണം
7	45മിനിട്ട്	 മുന്നോട്ട് പോകൂ, നിങ്ങളുടെ അനുഭവം ലോകവുമായി പങ്കുവയ്ക്കൂ: challenge.dfcworld.com കഴിഞ്ഞ ഒരു ആഴ്ചയിലെ അനുഭവം രേഖപ്പെടുത്താൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. ഡി ഫ് സി സബ്മിഷൻ പ്ലാറ്റ്ഫോമിൽ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉത്തരം നൽകാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുക. താഴെ കൊടുത്തവയിൽ ഏതെങ്കിലും ഒന്ന് താങ്കൾക്ക് ഉൾപ്പെടുത്താം: ഫോട്ടോകളും എഴുതപ്പെട്ടതും ആയ രേഖകൾ (ഓരോ പടിക്കും കൂടിയത് 4 ഫോട്ടോകൾ വീതം) വീഡിയോ/യു ട്യൂബ് ലിങ്ക് (കൂടിയ ദൈർഘ്യം 3 മിനിറ്റ്) എല്ലാവരും ആശംസകളും!

പ്രവർത്തനം: തൽക്ഷണ സൂപ്പർഹീറോകൾ!

ലക്ഷ്യം: ‘ഡിസൈൻ ഫോർ ചെയ്ഞ്ച്’ പ്രക്രിയ പരിശീലിക്കൽ
ഉപകരണങ്ങൾ: പോസ്റ്റർ ബോർഡ്, മാർക്കർ, പന്തുകൾ

പ്രാരംഭം: “സൂപ്പർഹീറോകളും അസാധാരണ കഴിവുകളും” എന്നതിനെപ്പറ്റി ഒരു ചർച്ച സംഘടിപ്പിക്കുക. എന്താണ് നമ്മുടെ അസാധാരണ കഴിവുകൾ? നമ്മുടെ ലോകത്തെ കൂടുതൽ മികച്ചതാക്കാൻ ആ കഴിവുകൾ നമുക്ക് എങ്ങനെ ഉപയോഗിക്കാം?

കളി: പ്രശ്നങ്ങളുടെ വൃത്തം

കുട്ടികൾ ചേർന്ന് ഒരു വലിയ വൃത്തമായി നിൽക്കട്ടെ. അവർ ഒരു പന്ത് പരസ്പരം എറിയട്ടെ. ആരുടെ കൈയിലാണോ പന്ത് ആ കുട്ടി തന്നെ ദുഃഖിപ്പിക്കുകയോ രോഷംകൊള്ളിക്കുകയോ ആശങ്കപ്പെടുത്തുകയോ ചെയ്ത ഒരു കാര്യം മറ്റുള്ളവരുമായി പങ്കുവയ്ക്കട്ടെ. തുടർന്ന് പന്ത് വീണ്ടും മറ്റൊരാളിലേക്ക് എറിയട്ടെ. ആകട്ടെ ഈ പോലെ അനേകം പങ്കുവയ്ക്കണം. ഇതുപോലെ എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഓരോ പ്രശ്നം ഉന്നയിക്കാൻ അവസരം ലഭിക്കണം. ഉന്നയിക്കപ്പെട്ട പ്രശ്നങ്ങൾ എഴുതിവയ്ക്കുക.

ഉദാഹരണത്തിന് കുട്ടികൾ ഇങ്ങനെ പങ്കുവയ്ക്കാം: “ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളയിൽ കളിക്കാൻ കഴിഞ്ഞത് എന്ന ദുഃഖിപ്പിച്ചു.” “കാന്റീനിൽ ആദ്യമെത്താനായി ഉയർന്ന ക്ലാസിലെ ഒരു വിദ്യാർത്ഥി ഒരു ചെറിയ കുട്ടിയെ തള്ളിമാറ്റുന്നത് ഞാൻ കണ്ടപ്പോൾ,” “അമ്മയില്ലാത്ത ഒരു നായ്ക്കുട്ടി അലഞ്ഞുതിരിയുന്നത് കണ്ടപ്പോൾ ഞാൻ,” “ക്ലാസിൽ എന്റെ അടുത്തിരിക്കാൻ ആരുമില്ലെന്ന് കണ്ടപ്പോൾ,” ഞാൻ ഹോം വർക്ക് വെറുക്കുന്നു, “ആളുകൾ അവരുടെ മാലിന്യം പൊതുസ്ഥലത്ത് കൊടുമ്പന്തുകണ്ടപ്പോൾ,” തെരുവിൽ യാചകരെ കണ്ടപ്പോൾ “ തുടങ്ങി പലതും .

കളി: മൂലകാരണം കണ്ടുപിടിക്കുന്ന ഒരു കുറ്റാന്വേഷകനാകുക

വിദ്യാർത്ഥികൾ ചൂണ്ടിക്കാട്ടിയ എല്ലാ പ്രശ്നങ്ങളിനിന്നും വോട്ടെടുത്ത് 4-6 പ്രശ്നങ്ങൾ തെരഞ്ഞെടുക്കുക. വിദ്യാർത്ഥികൾ ഏറ്റവും പ്രാധാന്യം കൽപിച്ച പ്രശ്നത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ ക്ലാസിനെ ചെറിയ സംഘങ്ങളാക്കിതിരിക്കുക. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ഒരു പന്ത് വീതം നൽകുക.

1. പന്ത് കൈയിലെടുത്ത കുട്ടി ആ പ്രശ്നത്തെക്കുറിച്ച് താൻ എന്ത് കരുതുന്നുവെന്നും അത് പ്രധാനമായി തനിക്ക് തോന്നിയത് എന്തുകൊണ്ടാണെന്നും വിവരിച്ചുകൊണ്ട് പന്ത് അടുത്ത കുട്ടിക്ക് കൈമാറുന്നു.

ഉദാഹരണം: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേള

ക്ലാസിന് പുറത്ത് നിൽക്കുമ്പോൾ ഒന്നും ചെയ്യാനില്ലെന്ന തോന്നലാണ് എനിക്ക്. ചിലപ്പോൾ കളികളിലേർപ്പെടാൻ വേത്ര കുട്ടികൾ ഉാവില്ല. അല്ലെങ്കിൽ എല്ലാവർക്കും കളിക്കാവുന്ന കളികളാവില്ല. മുതിർന്ന കുട്ടികൾ കളിസ്ഥലത്തിന്റെ അധികഭാഗവും എടുക്കുന്നതിനാൽ ഞങ്ങൾക്ക് വേത്ര സ്ഥലം കിട്ടുകയില്ല.

2. **ആരെയാണ് ഇത് ബാധിക്കുന്നത്? എല്ലാവരെയും ഏതെല്ലാം സമയത്താണ് ഇത് സംഭവിക്കുന്നത്? സാധാരണ മഴക്കാലത്ത് ഒരു മാസത്തോളം എപ്പോഴാണ് ഇത് സംഭവിക്കുന്നത്? പുറത്ത് കളിക്കാൻ കഴിയാത്തവിധം കാലാവസ്ഥ മോശമാകുമ്പോൾ അതിന്റെ ഫലമായി എന്ത് സംഭവിക്കുന്നു? കുട്ടികൾ ശബ്ദമുറക്കി വരാത്തകളിലൂടെ ഓടി നടക്കുന്നു. എന്തുകൊണ്ട് ഇത് സംഭവിക്കുന്നു? വരാത്തയിൽ മോണിറ്റർമാർ ഇല്ല; അകത്തിരുന്ന് കളിക്കാവുന്ന കളികളില്ല.**

ഇപ്പോൾ പ്രശ്നത്തിന്റെ മൂലകാരണം മനസ്സിലായി. ഇനി നടപടി വേണം!

കളി: ഹൃദയവും കൈയും

കുട്ടികളെ സംഘങ്ങളായി തിരിക്കുക. ഓരോ സംഘത്തിനും ചാർട്ട് പേപ്പർ, മാർക്കർ എന്നിവ നൽകുക.

വിദ്യാർത്ഥികളോട് അവർ തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന പ്രശ്നം എഴുതി അതിനടുവിൽ “എനിക്ക് സാധിക്കും” എന്ന് എഴുതാൻ പറയുക. കിട്ടുകയോ പാദത്തിന്റേയും കൈകളുടേയും രൂപരേഖ അടയാളപ്പെടുത്താൻ പറയുക. ഒപ്പം ഒരു വലിയ “സ്മൈലി”യും.

കുട്ടികളോട് അവരുടെ കൈകളുടെ രൂപരേഖകളിൽ പ്രശ്നപരിഹാരത്തിനായി അവർക്ക് കൈകൾക്കെ എന്ത് ചെയ്യാൻ കഴിയുമെന്ന് എഴുതാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. അതുപോലെ പാദങ്ങളുടെ രൂപരേഖകളിൽ പ്രശ്നപരിഹാരത്തിന് പാദങ്ങൾക്കെ എന്ത് ചെയ്യാനാകും എന്ന് എഴുതിക്കുക. പ്രേരണാത്മകമായ സംസാരംകൊണ്ട് അവർക്ക് എന്ത് മാറ്റം ഉളവാക്കാനാകുമെന്ന് സ്മൈലിക്ക് സമീപം അവർ എഴുതട്ടെ.

പ്രശ്നപരിഹാരത്തിനായി എന്ത് സൂപ്പർഹീറോ ഗുണവിശേഷങ്ങളാണ് അവർക്ക് ഉപയോഗിക്കാനാവുക?

ഉദാഹരണം: മഴദിവസങ്ങളിലെ ഒഴിവ് വേളകൾ

കൈകൾ: ക്ലാസിന് അകത്താകുമ്പോൾ ഒഴിവ് സമയങ്ങളിൽ ഏർപ്പെടാനുള്ള വിനോദങ്ങൾ നമുക്ക് ഉറപ്പാക്കുന്നതാണ്. വരാത്തകളിൽ ഓടുകയോ ഒച്ചവയ്ക്കുകയോ ചെയ്യരുതെന്ന് കുട്ടികളോട് നിർദ്ദേശിക്കുന്ന സ്റ്റിക്കറുകളും അടയാളബോർഡുകളും നമുക്ക് ഉറപ്പാക്കാം.

പാദങ്ങൾ: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളകളിൽ വരാത്തകളും ഇടനാഴികളും നിരീക്ഷണവിധേയമാക്കുന്നതുള്ള ഒരു സംവിധാനം ഉറപ്പാക്കാം.

പാദങ്ങൾ: ഉച്ചഭക്ഷണ ഇടവേളകളിൽ വരാത്തകളും ഇടനാഴികളും നിരീക്ഷണവിധേയമാക്കുന്നതുള്ള ഒരു സംവിധാനം ഉറപ്പാക്കാം.

വായ്: ഒഴിവ് സമയത്ത് ഓടുകയും ഒച്ചവയ്ക്കുകയും ചെയ്യരുത് എന്നത് സംബന്ധിച്ച ബോധവൽക്കരണം നടത്താം. ഏതാനും ക്ലാസുകളെ ഒരുമിപ്പിച്ച് ഒരു ഗാനാലാപന മത്സരം ഈ സമയത്ത് നടത്താവുന്നതാണ്.

പ്രചോദനം നേടുക

ആവശ്യ സമയത്തെ ചങ്ങാതി



ലേലത്തുവെച്ച നായ്ക്കളെ എങ്ങിനെ സഹായിക്കാനാകും എന്നതിനെപ്പറ്റി കുട്ടികൾ ഒരു മൂഗാവകാശ പ്രവർത്തകനെ ക് സംസാരിച്ചു. ലഭ്യം.



തങ്ങളുടെ അയൽപക്കത്ത് നായ്ക്കളും പക്ഷികളുമായ കൂട്ടുകാർ സുരക്ഷിതമായ ഒരു ലോകത്തിൽ ജീവിക്കട്ടെ എന്ന് കുട്ടികൾ ആഗ്രഹിച്ചു. അതിനാൽ അവർ അവയെ സഹായിക്കാനുള്ള പദ്ധതികൾക്ക് രൂപം നൽകാൻ തുടങ്ങി.

എന്നാൽ ചില അവിചാരിത സാഹചര്യങ്ങളിൽ കുട്ടികൾക്ക് നാസ്തയം ഉണ്ടാകാൻ പറ്റിയേക്കാം. എന്നാൽ അവർ കാര്യങ്ങൾ അവിടെ അവസാനിപ്പിച്ചില്ല.

തൽക്കാലം നമുക്ക് നമ്മുടെ കൂട്ടുകാരായ പക്ഷികളെ സഹായിക്കാം.

അതെ! ഇപ്പോൾ മഴക്കാലമാണ്. പക്ഷികൾ കുടുകുടിക്കുന്നത് താഴെ വീഴുന്നത് ഒരാൾ കാണുകയായി.

കുട്ടികൾ അവരുടെ വീടുകൾക്ക് ചുറ്റുമുള്ള പാഴ്വസ്തുക്കളിൽനിന്ന് പക്ഷികൾക്കുള്ള കൂടുകളും ഫീഡറുകളും ഉണ്ടാക്കി തുടങ്ങി.

വീടുകൾക്ക് സമീപമുള്ള പാഴ്വസ്തുക്കളിൽനിന്ന് നമുക്ക് പക്ഷികൾക്കുള്ള വീടുകൾ നിർമ്മിക്കാം.

അതെ, നമ്മൾ വസ്തുക്കൾ പുനരുപയോഗം ചെയ്യുകയും പുനർനിർമ്മിക്കുകയുമാണെങ്കിൽ ഇതിന് ചെലവൊന്നും വരില്ല.



കുട്ടികൾ പക്ഷികൾക്ക് തീറ്റനൽകാനുള്ള ഉപകരണവും ഫീഡറും ഉണ്ടാക്കി കുടിനുള്ളിൽ തൂക്കിയിട്ടിരിക്കുന്നു. തങ്ങളുടെ അധ്വാനത്തിന്റെ



