DESIGN for CHANGE

Proses 4 tahap sederhana yang memberdayakan anak-anak untuk mengatakan

"AKU BISA"

Memasukkan kewarganegaraan ke dalam kurikulum sekolah

Pedoman untuk membantu anak-anak menjadi warganegara yang proaktif, peduli, dan bertanggungjawab

TENTANG DESIGN FOR CHANGE

DESIGN FOR CHANGE adalah gerakan global terbesar yang didesain untuk memberikan anak-anak kesempatan mengekspresikan ide-ide mereka untuk dunia yang lebih baik dan melaksanakannya. Design for Change menekankan fakta bahwa anak-anak bukanlah tanpa daya, bahwa perubahan itu mungkin diwujudkan dan mereka dapat menggagasnya!

Melalui Design for Change anak-anak dan guru belajar bahwa 'AKU BISA' adalah dua kata yang memiliki kekuatan sangat besar jika kita mempercayainya.

Anak-anak yang telah menemukan pola pikir AKU BISA dapat mengubah dunia.

Guru Yang Terhomat

Peran guru adalah membimbing siswa untuk memahami bahwa melakukan perubahan dapat menjadi hal yang bermakna dan menyenangkan, dan melalui proses tersebut mereka juga dapat mengalami perubahan. Ketika guru memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi kerisauan dan kekhawatiran mereka yang sebenarnya, guru memulai perjalanan untuk mendesain perubahan bersama siswa. Design for Change membantu mengembangkan kemampuan abad ke-21 seperti empati, kolaborasi, dan ketahanan. Kemampuan lain yang bisa diasah adalah komunikasi, refleksi, observasi, dan penyelesaian masalah. Terima kasih telah menggunakan Design for Change sebagai bagian dari kurikulum sekolah.

siswa TERKASIH

Design for Change mengajak kalian untuk melakukan empat hal mudah agar tertular virus AKU BISA:

Merasakan (Feel) - hal-hal yang merisaukan kalian

Membayangkan (Imagine) - cara untuk mengubahnya menjadi lebih baik

Melakukan (Do) - ide-ide yang sudah kalian pilih untuk membuat perubahan

Berbagi (Share) - cerita kalian di sekolah, masyarakat, kepada Design for Change dan ke seluruh dunia.. sehingga KALIAN dapat menginspirasi dan menulari anak-anak lain dengan virus AKU BISA

ORANG TUA YANG TERHORMAT

Kepercayaan dan dukungan Bapak/Ibu sangat penting bagi anak-anak untuk mendapatkan kepercayaan diri dalam melakukan perubahan di lingkungan sekitarnya, di luar kenyamanan yang dirasakan di rumah maupun sekolah. Terima kasih telah memberikan kepercayaan kepada anak-anak untuk dapat melakukan perubahan!

Design for Change menawarkan kerangka kerja sederhana untuk memberdayakan anak-anak menemukan keadaan yang ingin diubah dan memimpin perubahan tersebut. Ada baiknya setiap tahun anak-anak melakukan 2 proyek perubahan. Sekolah dapat memasukkan Design for Change ke dalam kalender pendidikan dengan memberi waktu minimal 1 jam setiap minggunya, atau dengan mengubahnya sebagai kegiatan seminggu penuh dalam setiap semester.

SEBELUM MEMULAI

1) Guru menyampaikan mengenai Design for Change dan menginspirasi siswa dengan cerita-cerita dari pahlawan-pahlawan super nyata dari seluruh dunia. Guru dapat mengunduh cerita-cerita tersebut dalam bentuk komik, studi kasus, atau video di dfcworld.com

2) Memilih satu cerita dan bertanya kepada siswa untuk menggagas cara-cara lain yang dapat mereka lakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3) Mengajak brainstorming dan mencatat semua ide solusi di papan tulis.

4) Mengulang proses ini dengan cerita yang berbeda untuk membantu siswa paham bahwa MEREKA pun dapat menjadi pahlawan super!

Ketika guru merasa siswa sudah siap untuk mendesain solusi dari masalah yang merisaukannya secara mandiri, bimbinglah mereka untuk mengikuti proses MERASAKAN (FEEL), MEMBAYANGKAN (IMAGINE), MELAKUKAN (DO), dan BERBAGI (SHARE). Beberapa hal yang harus diperhatikan selama siswa menjalani proses perubahan ini adalah:

1) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok (tidak lebih dari 5 siswa per kelompok)

2) Mengajak siswa untuk melibatkan diri dengan masalah yang mereka rasakan secara langsung dan berbicara dengan orang-orang yang berkaitan dengannya, sesederhana apapun kelihatannya masalah tersebut.

3) Membantu siswa untuk berpikir lebih jauh dari "jawaban pertama" (solusi yang paling umum) dan membimbing mereka untuk mengikutsertakan sebanyak mungkin teman-temannya untuk melakukan perubahan.

Lakukanlah perubahan yang ingin Kalian lihat di dunia!

STUDI kasus

GEORGE CHAYTOR ENGLISH COLLEGE

http://bit.ly/1NRfHih

MERASAKAN (FEEL)

MEMBAYANGKAN (IMAGINE)

MELAKUKAN (DO)

Maria , Christian (15 tahun), dan teman - temannya dari Chile mengamati bahwa di kantin sekolah , anak - anak yang lebih kecil tidak mendapatkan akses ke penjual dan didorong - dorong oleh anak-anak yang lebih besar.

Mereka membayangkan sebuah kantin yang memberikan akses yang sama dan adil untuk semua anak di sekolah, baik yang besar maupun yang kecil . Mereka mengamati ada ketidakteraturan saat istirahat makan siang dan menyadari bahwa counter di kantin terlalu tinggi untuk anak-anak yang lebih kecil. Mereka berbicara dengan pengelola kantin dan kepala sekolah dan melakukan brainstorm kemungkinan solusinya.

Siswa mendapatkan ide untuk mendesain ulang sistem antri di kantin dengan memberikan tanda di lantai dengan memasang selotip yang mudah dilihat . Mereka juga mengurangi tinggi counter di satu sisi sebanyak 80 cm sehingga anak -anak yang lebih kecil dapat memesan makanan dengan lebih mudah . Dengan mengubah ide - idenya menjadi tindakan nyata, siswa mendesain KANTIN UNTUK SEMUA di sekolah.

Saling menghormati berarti kita peduli dan memikirkan perasaan orang lain sebelum melakukan tindakan . Kadang kita bertanya kepada diri sendiri , "bagaimana jika," kita memberi kesempatan untuk memikirkan apa yang mungkin terjadi karena sesuatu yang kita lakukan (konsekuensi)

Jika jawaban dari pertanyaan "bagaimana jika" adalah bahwa ternyata kita menyakiti diri sendiri atau orang lain , berarti kita harus mengubah perilaku kita. Perubahan kecil tersebut bisa membuat perbedaan besar , agar orang lain senang dan terhindar dari masalah.

Ketika kita berpikir sebelum berbicara atau melakukan tindakan, berarti kita sudah melangkah lebih dekat menuju tanggung jawab. Sangat mudah!

APL GLOBAL SCHOOL

http://bit.ly/1nHXYVc

MERASAKAN (FEEL)

MEMBAYANGKAN (IMAGINE)

MELAKUKAN (DO)

Siswa di APL Global School, India, merasa ada beberapa siswa yang diejek , dibully , tidak dihiraukan , atau didiskriminasi karena disabilitas atau penampilannya . Mereka merasa tidak diterima dan tidak mempunyai teman.

Untuk mengatasi masalah ini , siswa mendesain 4 program untuk membuat seluruh sekolah peduli . APL adalah sekolah terintegrasi yang mendukung murid dengan disabilitas, termasuk siswa tuna rungu.

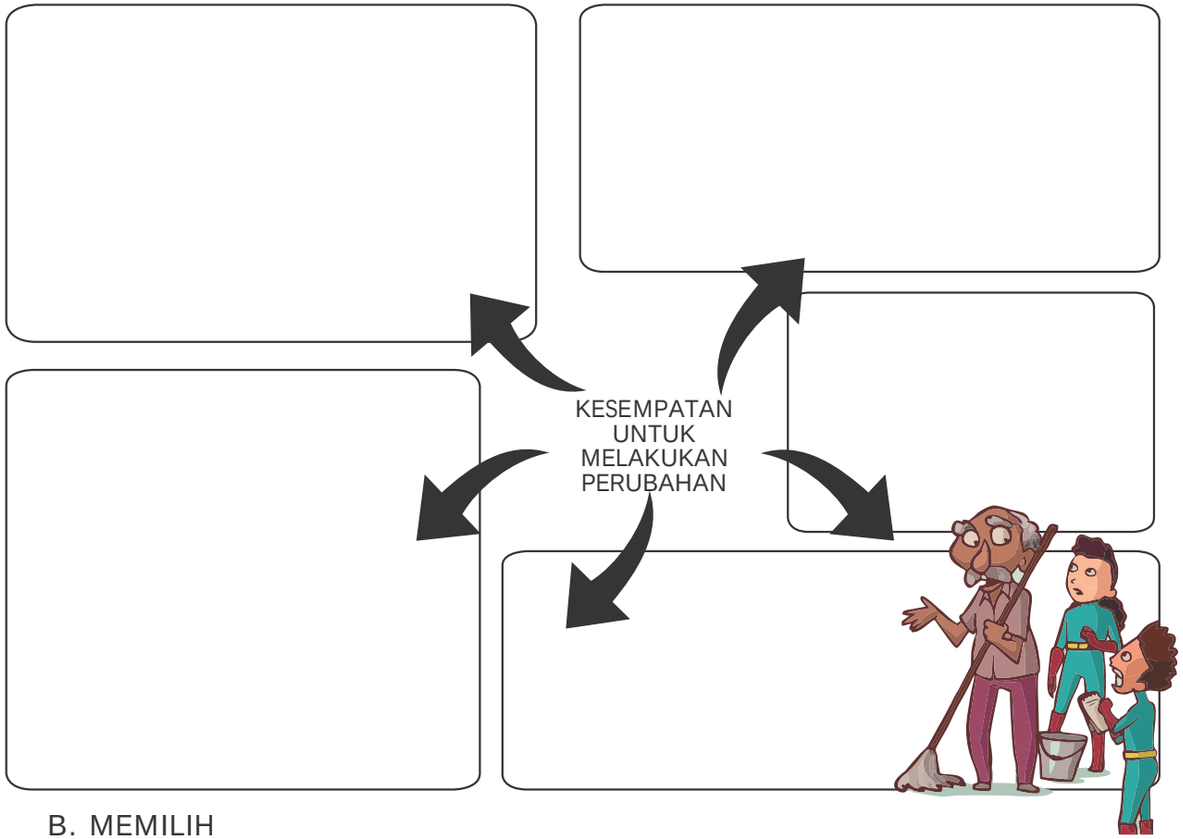
Program siswa dimulai dengan "Jam Diam" dimana siswa berkomunikasi hanya dengan tanda atau tulisan , dan bahkan para guru mengajar materi hanya dengan power points . Program seperti "Kamu temanku karena ..", " Kamu spesial karena ... " mendorong siswa untuk berteman dan memahami satu sama lain dengan lebih baik . Mereka juga mendesain "Dinding kebersamaan " dengan cap tangan semua siswa untuk mengingatkan mereka pada perubahan yang dibuat setiap hari.

" Jam Diam" - alokasikan 1 jam setiap hari selama seminggu untuk kegiatan ini. Tutup mulut dengan selotip selama 1 jam agar tidak dapat bicara. Mengalami bagaimana rasanya hidup di dunia tanpa suara. Mencatat pengalaman dan perasaan yang dialami.

TAHAP 1 MERASAKAN (FEEL)

A. MENGAMATI UNTUK MEMAHAMI

Tulislah tindakan / keadaan / perilaku yang merisaukan kalian di kotak bawah ini!!



B. MEMILIH

Berbagi hasil pengamatan dan memilih topik masalah yang ingin kalian ubah.

c. MULAI DENGAN PERTANYAAN:

- Siapa saja yang terlibat dalam topik yang diangkat?
- Menurut pendapat siswa, mengapa keadaan tersebut terjadi?

TipS UNTUK GURU

Membimbing siswa untuk:

- Menemukan dan mengidentifikasi apa saja yang merisaukan SISWA. Topiknya tidak harus 'terlihat' penting, namun harus merupakan sesuatu yang sangat membuat SISWA risau. Membantu siswa memperhatikan segala sesuatu di sekitarnya - lingkungannya , orang-orang, segala sesuatu yang terjadi . Bertanya kepada siswa untuk membantunya menemukan akar permasalahan yang sebenarnya.
- Menemukan bagaimana masalah tersebut terjadi.
- Menanyakan "MENGAPA". Bahkan ketika siswa beranggapan guru mengetahui jawabannya, tanyakan lagi kepada siswa MENGAPA mereka merasa risau dengan masalah tersebut.

TAHAP 2 **MEMBAYANGKAN (IMAGINE)**

MENGGAGAS IDE

A. BRAINSTORM:

- **MEMOTIVASI UNTUK MENGGAGAS IDE YANG TIDAK BIASA - SEMUA** ide dihargai
- **MENGGAGAS IDE SEBANYAK-BANYAKNYA -** cara terbaik untuk mendapatkan ide yang baik adalah dengan mengemukakan banyak ide.
- **BERBICARA BERGANTIAN -** ketentuan pertama yang perlu diperhatikan adalah mendengarkan ide anggota kelompok untuk mendapatkan ide yang lebih baik.

TULISKAN IDE-IDE UNTUK SOLUSI TOPIK YANG DIANGKAT

B. MEMILIH IDE YANG DINILAI PALING MENGHASILKAN PERUBAHAN:

Ketika memilih ide mana yang dapat dilaksanakan, guru dapat menggunakan poin-poin dibawah ini:

1. Apakah ide tersebut dapat dilaksanakan?
2. Apakah kita bisa mendapatkan sumber dayanya?
3. Apakah solusi tersebut akan berguna bagi orang lain?
4. Bagaimana pendapat teman-teman sekelompok terhadap ide tersebut?

MEMBERI JUDUL

Memberikan judul untuk masalah yang diangkat, guna membantu MENDEFINISIKAN kerisauan siswa.

Sebagai contoh - sewaktu siswa memilih masalah mengurangi beban tas sekolah, contoh judulnya adalah **"Belajar giat tanpa beban berat"**

TIPS UNTUK GURU

Penting bagi guru / mentor dan orang tua untuk membantu anak-anak mengidentifikasi akar permasalahan yang ingin mereka ubah.

Contoh - mengambil topik tentang sampah. Anak-anak mungkin merasa bahwa dengan membersihkan tumpukan sampah di lingkungan sekitar atau di sekolah, mereka sudah menyelesaikan masalahnya. Akan tetapi, seminggu kemudian ternyata sampah kembali menumpuk. Hal seperti ini mungkin akan mengecilkan hati mereka, bahkan mematahkan semangat untuk melakukan perubahan yang lebih besar.

Guru perlu membimbing siswa untuk mengamati perilaku orang-orang yang membuang sampah dan membantunya melihat bahwa pola pikir dan perilaku orang-orang tersebut adalah masalah 'YANG SEBENARNYA'. Setelah masalah yang sebenarnya dapat diidentifiksi, solusi yang dihasilkan akan lebih mengena dan bertahan lama.

TAHAP 3 **MELAKUKAN (DO)**

PELAKSANAAN

- Membuat perencanaan dan persiapan pelaksanaan solusi.
- Untuk menghasilkan dampak yang lebih besar, ajaklah sebanyak mungkin orang terlibat dalam langkah MELAKUKAN (DO).
- Mendokumentasikan proses pelaksanaan dalam bentuk video atau cerita foto untuk berbagi.

Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum memulai tahap ini. Membagi tugas dalam kelompok untuk setiap bagian

Rencana kerja

Bagaimana ide siswa akan memberi dampak kepada orang lain?

TULIS MASALAH YANG DIANGKAT DI SINI

Siapa yang akan melakukannya? Kapan dan berapa lama waktu yang dibutuhkan?

Bagaimana siswa akan melaksanakan ide tersbut?

Sumber daya apa saja yang dibutuhkan?

TAHAP 4 **BERBAGI (SHARE)**

REFLEKSI

- Membuat **narasi cerita**, baik melalui foto (power point) dan/atau video, yang dapat menunjukkan perjalanan siswa di dalam melakukan perubahan.
- Berbagi cerita di sekolah, dengan orang tua dan teman-teman untuk menginspirasi mereka.
- **Mengulas** alasan siswa melakukan perubahan dan apakah dampak yang diinginkan dapat tercapai - untuk orang-orang yang terlibat dan terdampak oleh masalah yang diangkat.
- Apakah siswa memahami penyebab/keadaan/perilaku dari masalah yang diangkat dengan lebih baik? Hal ini membantu untuk melakukan perubahan yang lebih besar.

LANGKAH SELANJUTNYA

- 'MENGAMATI' kembali perilaku masyarakat terhadap solusi yang dilakukan dan melihat apakah dampak yang 'NYATA' sudah dicapai
- Melihat bagaimana siswa dapat melanjutkan kegiatan ini selama paling tidak tiga bulan ke depan. Hal ini akan membantu siswa melihat kembali apakah solusi yang dipilih dapat menghasilkan dampak yang bertahan lama.

TIPS UNTUK GURU

Untuk memperkaya solusi yang dibuat, guru dapat bekerjasama dengan para ahli (organisasi yang terkait dengan topik yang diangkat, atau ahli di bidang desain) untuk membantu siswa memperluas sudut pandang untuk solusinya.