



Kanak - kanak boleh ! Kem Inovasi : Membina Dunia yang Lebih Baik adalah Idea yang Mudah

**Kids Can! Innovation Camp:
Building a Better World One Simple Idea at a Time**

Dibangunkan oleh : Francis Jim B. Tuscano
Manila, Filipina | francisbtuscano@gmail.com

Terjemah kepada Bahasa Melayu oleh : Roy Rillera Marzo
Johor, Malaysia

Visit: <http://globalinnovationcamp.com/>
Follow us: <https://twitter.com/KidsCanInnovate>



RINGKASAN EKSEKUTIF

Rangka Projek dan Idea Utama

Idea Utama 1 : Projek “Kanak - Kanak Boleh !” menyasarkan matlamat untuk keterlibatan, menumpukan perhatian dan menyediakan anak - anak dengan peluang untuk menjadi pemikir kritikal, penyelesaian masalah yang kreatif dan agen perubahan yang aktif.

- Sebagai **pemikir kritikal**, mereka menyiasat dan bertanya soalan tentang masalah dan cabaran yang dihadapi oleh dunia.
- Sebagai **penyelesai masalah** yang kreatif, mereka menggunakan bakat, kemahiran dan sumber segera untuk merancang, mencipta, mencuba dan memperbaiki penyelesaian kepada masalah.
- Sebagai **agen perubahan yang aktif**, mereka menggunakan idea dan produk untuk mempengaruhi orang di sekeliling mereka untuk sama - sama terlibat dalam menjadikan dunia sebagai tempat yang lebih baik.

Dalam usaha untuk melakukan ini, Projek Kanak - Kanak Boleh! menjadikan **Matlamat Global Bangsa Bersatu atau Matlamat Pembangunan Kelestarian Tahun 2030** sebagai garis panduan untuk kanak - kanak.

Matlamat Pembangunan Kelestarian atau dikenali sebagai Matlamat Global, adalah panggilan sejagat untuk menghapuskan kemiskinan, melindungi planet dan memastikan masyarakat menikmati keamanan dan kemakmuran.

17 matlamat ini dibentuk berdasarkan kejayaan Matlamat Pembangunan Milenium yang merangkumi bidang yang baru seperti perubahan cuaca, ketidakseimbangan ekonomi, inovasi penggunaan yang mampan, keamanan dan keadilan di antara keutamaan yang lain. Semua matlamat adalah berhubungan - lazimnya kunci kejayaan adalah dengan melibatkan isu yang sama dan berkaitan antara satu sama lain.

Matlamat Pembangunan Kelestarian bekerja di dalam semangat perkongsian dan pragmatisme dalam membuat pilihan yang tepat untuk memperbaiki kehidupan, menggunakan cara yang mampan, untuk generasi akan datang. Mereka menyediakan garis panduan yang jelas dan sasaran untuk semua negara. Terpulang kepada mereka untuk menerima dan mengikut keutamaan mereka dalam menghadapi cabaran alam sekitar pada umumnya. Matlamat

Pembangunan Kelestarian adalah agenda inklusif mereka mengatasi sebab utama yang menyebabkan kemiskinan dan menyatukan kita semua untuk membuat perubahan yang positif untuk manusia dan planet.



Matlamat Global

Idea Utama 2 : Rangka projek membawa Pemikiran Reka Bentuk ke tahap murid kecil di dalam sekolah dan prasekolah.

Idea utama di dalam fasa Pemikiran Reka Bentuk ditubuhkan kepada lima langkah mudah yang boleh diikuti oleh kanak - kanak dengan melakukan sendiri atau dengan pengawasan daripada guru.

Kami Merasai

Murid diberikan masa untuk merasa perasaan empati untuk orang yang menghadapi masalah. Mereka melihat keperluan dan kebimbangan dengan orang yang mereka empati di dalam sosial atau situasi peribadi yang mereka terlibat.

Kami Menyiasat

Murid mengkaji dengan lebih dalam tentang masalah yang mereka temui. Mereka dengan jelas dapat mengenali masalah dan puncanya, keadaan dan kesan daripada itu. Mereka mula bertanya “Bagaimana kita boleh “

Kami Membayangkan dan Merancang

Murid merangka rancangan mereka tentang bagaimana untuk menyelesaikan atau menyediakan penyelesaian kepada masalah. Mereka mengenal pasti penyelesaian sebanyak yang mungkin. Pada akhirnya, mereka perlu memilih penyelesaian yang terbaik berbanding kelayakan, keberkesanan dan kecekapan.

Kami Membina dan Menguji

Murid mencipta prototaip masalah. Mereka boleh menjadi orang yang berakal dan kreatif dalam membina prototaip mereka. Mereka boleh memberikan orang lain mengguna dan menguji prototaip mereka. Mereka menilai dengan lebih lanjut dan menambah baik prototaip mereka berdasarkan maklum balas daripada pengguna dan penguji.

Kami Berkongsi dan Mendengar

Murid bersedia untuk membawa penyelesaian mereka ke khalayak umum. Mereka berkongsi produk mereka dan cerita di sebaliknya. Mereka mendengar maklum balas dan komen daripada orang lain untuk menambah baik penyelesaian mereka dengan lebih lanjut.

Idea Utama 3 : Projek ini ialah pembelajaran berasaskan keterujaan.

Projek ini juga menghargai semangat pelajar dalam mencipta produk. Pelajar akan mempamerkan semangat, bakat, kemahiran (individu atau kerjasama) semasa mereka menyertai dalam mencipta penyelesaian untuk masalah yang mereka lakukan.

Idea Utama 4 : Tujuan projek adalah untuk membantu kanak - kanak menghasilkan penyelesaian yang berbeza dan asli.

Jenis dan sifat penyelesaian yang murid boleh reka adalah bergantung kepada sifat masalah yang mereka kenal pasti. Oleh itu, kebarangkalian penyelesaian mungkin termasuk tetapi tidak terhad kepada :

- Membuat atau mencipta
- Maklumat dan kempen advokasi
- Bertindak melalui perkhidmatan
- Kedermawanan

Rangka Projek / Jadual

Projek mungkin boleh siap dalam satu hari. Bergantung kepada aktiviti atau matlamat kem, Kem Inovasi juga boleh dilakukan dalam beberapa hari.

Tidak kira masa kem atau bilangan hari untuk Kem Inovasi, sesi atau fasa berikut diperlukan untuk projek. Masa untuk setiap sesi atau fasa boleh diubah berdasarkan keperluan pelajar.

Sesi / Fasa	Tajuk Aktiviti / Topik	Keterangan	Sumber	Anggaran Masa
1	Meneroka Matlamat Pembangunan Kelestarian	Dalam sesi ini, pelajar diperkenalkan kepada Matlamat Pembangunan Kelestarian yang merupakan asas kepada projek ini. Matlamat Pembangunan Kelestarian adalah matlamat untuk projek ini, menyediakan kaitan sosial dan asas kepada peserta.	Kad Maklumat MPK Aplikasi MPK	40 minit
2	Menyelami Rangka Pemikiran Reka Bentuk	Dalam bengkel ini, pelajar meneroka rangka Pemikiran Reka Bentuk. Tujuannya adalah untuk memastikan pelajar biasa dengan prosesnya kerana ini adalah rangka penting kepada projek.	Rangka Pemikiran Reka Bentuk	50 - 60 minit
3	Mencipta Projek Fasa 1 (Kami Merasai dan Kami Menyiasat)	Dalam fasa ini, pelajar mengikut langkah pertama dan kedua dalam Rangka Pemikiran Reka Bentuk Kanak- Kanak Boleh !	Lembaran Kerja Kami Merasai Lembaran Kerja Kami Menyiasat	50 - 60 minit
4	Mencipta Projek Fasa 2 (Kami Membayangkan dan Kami Merancang)	Dalam fasa ini, pelajar akan mengikut langkah ketiga di dalam Rangka Pemikiran Reka Bentuk Kanak- Kanak Boleh !	Lembaran Kerja Kami Membayangkan dan Merancang	50 - 60 minit

5	Mencipta Projek Fasa 3 (Kami Membina dan Menguji)	Dalam fasa ini, pelajar akan mengikut langkah keempat di dalam Rangka Pemikiran Reka Bentuk Kanak- Kanak Boleh !	Bahan yang diperlukan untuk projek mereka	50 - 60 minit bergantung kepada pelajar. Mungkin memerlukan lebih masa.
6	Mencipta Projek Fasa 4 (Kami Berkongsi dan Mendengar)	Dalam fasa ini, pelajar akan membentangkan produk dan projek mereka kepada khalayak yang lebih ramai. Ia boleh dilakukan melalui pembentangan projek, pertunjukan awam atau tayangan atau pembentangan rahsia hanya kepada orang yang terlibat.	Menyiapkan projek atau produk	Bergantung kepada cara pembentangan atau pertunjukan .

Kumpulan Kem Inovasi

Berikut adalah ahli kumpulan dan peranan setiap ahli :

Kedudukan Dalam Kumpulan	Tanggungjawab
Ketua Projek	Mengetua untuk merancang projek Menyelia pelaksanaan projek Mengetuai penilaian kepada pelaksanaan projek
Mentor Matlamat Pembangunan Kelestarian	Mengendali persembahan Matlamat Pembangunan Kelestarian kepada murid. Mengendali sesi Matlamat Pembangunan Kelestarian Memeriksa keselarian projek dan sebab kepada Matlamat Pembangunan Kelestarian Bertindak sebagai mentor kepada kumpulan projek
Mentor Pemikiran Reka Bentuk	Mengendali sesi Pemikiran Reka Bentuk Bertindak sebagai mentor kepada kumpulan projek
Mentor Projek	Bertindak sebagai mentor kepada kumpulan projek Membimbing tugas kumpulan projek dan boleh bergantung kepada kepakaran mentor : a. Mentor Inovasi - Mentor kumpulan bekerja untuk STEAM berkaitan projek b. Mentor Maklumat dan Advokasi - Kumpulan mentor bekerja untuk maklumat, kesedaran dan advokasi projek. c. Mentor Perkhidmatan - Mentor kumpulan bekerja tentang perkhidmatan - berkaitan sebab d. Mentor Kedermawanan - Mentor kumpulan bekerja untuk kedermawanan - berkaitan sebab
Ketua Logistik	Mengendali tempat, promosi dan berkaitan logistic