



Trẻ em có thể (Kids can)! Trại sáng tạo:

Xây dựng một thế giới tốt đẹp hơn chỉ với một ý tưởng đơn giản tại một thời điểm

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

Được phát triển bởi (Developed by): Francis Jim B. Tuscano
Manila, Philippines | francisbtuscano@gmail.com

Người dịch (Translated by): Nam Ngo Thanh
Thành phố Hồ Chí Minh, Vietnam | nam.ngovas@outlook.com

Visit: <http://globalinnovationcamp.com/>

Follow us: <https://twitter.com/KidsCanInnovate>

TÓM TẮT

Khung dự án và ý tưởng lớn

Ý tưởng lớn 1:

Trọng tâm của dự án "Trẻ em có thể!" là mục tiêu liên quan, thu hút và cung cấp cho trẻ em cơ hội trở thành nhà tư tưởng quan trọng, người giải quyết vấn đề sáng tạo và trở thành các tác nhân thay đổi tích cực.

- Như **những nhà tư tưởng phê phán**, các em điều tra và đặt câu hỏi về các vấn đề và thách thức mà thế giới đang trải qua.
- Là **người giải quyết vấn đề sáng tạo**, các em sử dụng tài năng, kỹ năng và nguồn lực ngay lập tức của mình để lập kế hoạch, tạo ra, kiểm tra và cải thiện các giải pháp của các em cho các vấn đề.
- Là **tác nhân tích cực của sự thay đổi**, các em sử dụng ý tưởng và sản phẩm của mình để ảnh hưởng đến những người xung quanh họ tham gia làm cho thế giới trở thành một nơi tốt đẹp hơn.

Để làm được điều này, dự án Kids Can! mang lại **các mục tiêu toàn cầu của LHQ hoặc các mục tiêu phát triển bền vững năm 2030** như một công cụ hướng dẫn cho trẻ em.

Mục tiêu phát triển bền vững (SDGs), hay còn được gọi là Mục tiêu toàn cầu, là một lời kêu gọi hành động cụ thể để chấm dứt đói nghèo, bảo vệ hành tinh và đảm bảo rằng tất cả mọi người đều được hưởng hòa bình và thịnh vượng.

17 mục tiêu này xây dựng dựa trên những thành công của các Mục tiêu Phát triển Thiên niên kỷ, trong khi bao gồm các lĩnh vực mới như biến đổi khí hậu, bất bình đẳng kinh tế, đổi mới, hòa bình và công bằng. Các mục tiêu được kết nối với nhau - thường là chìa khóa để thành công trên một số liên quan đến việc giải quyết các vấn đề thường được liên kết với một vấn đề khác.

Các SDG hoạt động theo tinh thần hợp tác và chủ nghĩa thực dụng để đưa ra những lựa chọn đúng đắn ngay bây giờ để cải thiện cuộc sống, một cách bền vững, cho các thế hệ tương lai. Chúng cung cấp các hướng dẫn và mục tiêu rõ ràng cho tất cả các nước áp dụng theo các ưu tiên riêng của họ và những thách thức môi trường của thế giới nói chung. SDG giải quyết các nguyên nhân gốc rễ của



nghèo đói và kết nối chúng lại với nhau để tạo ra một thay đổi tích cực cho cả con người và hành tinh. (UNDP)

Các mục tiêu toàn cầu

Ý tưởng lớn 2:

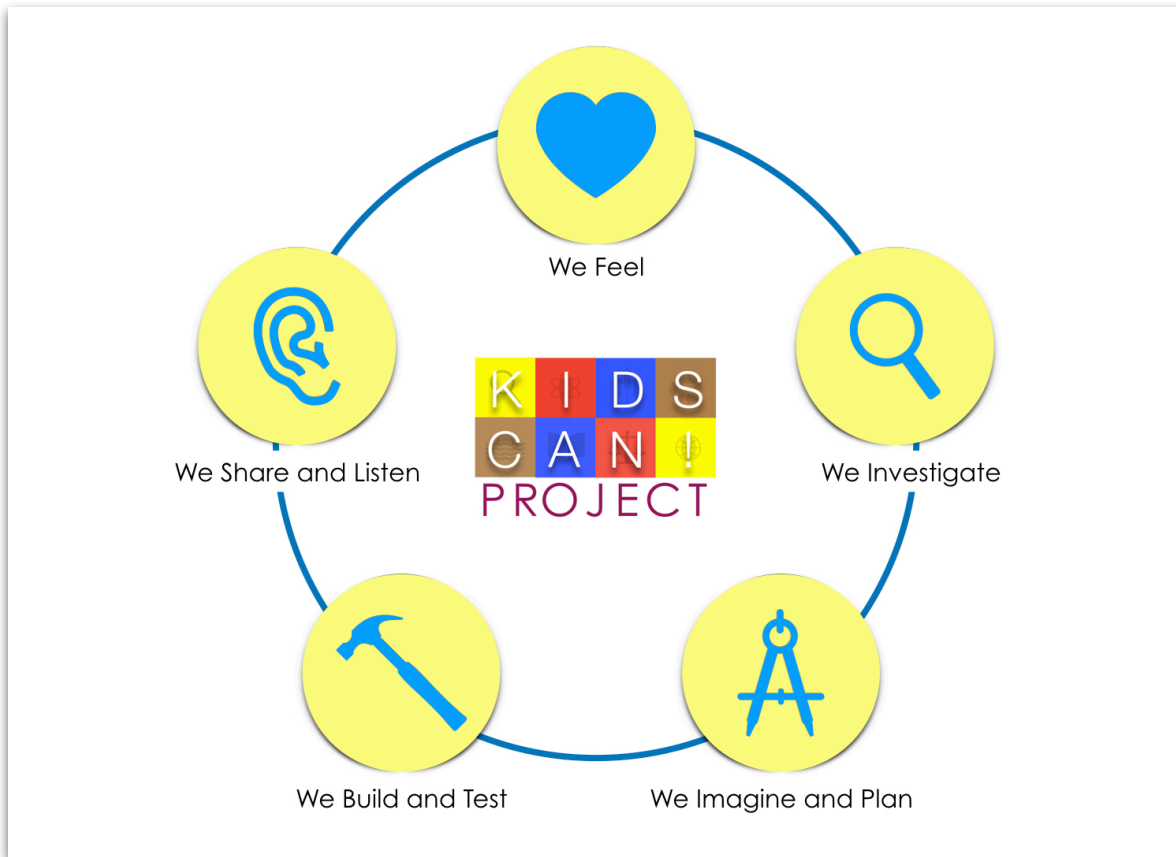
Khung dự án mang lại Thiết kế-Tư duy vào các cấp độ của các học sinh trong các trường phổ thông và trung học cơ sở.

Ý tưởng lớn của các giai đoạn trong Tư duy thiết kế được kết hợp thành năm bước đơn giản hơn mà trẻ em có thể theo dõi, độc lập hoặc với sự giám sát của giáo viên.

Cảm nhận (We Feel)

Học sinh được dành thời gian để cảm thông hoặc cảm nhận cho người có thể có hoặc đang đối mặt với một số vấn đề. Họ nhìn vào nhu cầu và mối quan tâm của người mà họ đang đồng cảm với, cũng như, các tình huống xã hội hoặc vấn đề cá nhân mà họ đang gặp phải.

Điều tra (We Investigate)



Học sinh đào sâu hơn vào vấn đề mà các em đã xác định. Các em xác định rõ ràng vấn đề và gốc rễ của nó, các điều kiện và hậu quả đi kèm với nó. Các em bắt đầu hỏi: "Làm thế nào chúng ta có thể ..."

Tưởng tượng và lập kế hoạch (*Imagine and Plan*)

Học sinh đặt kế hoạch của các em về cách giải quyết hoặc cung cấp một giải pháp cho vấn đề. Các em xác định càng nhiều giải pháp càng tốt. Cuối cùng, các em cần chọn giải pháp "tốt nhất" theo tính khả thi, hiệu quả và hiệu quả.

Xây dựng và thử nghiệm (*Build and Test*)

Học sinh xây dựng và tạo ra các mẫu thử nghiệm của giải pháp. Các em có thể được sáng tạo trong việc xây dựng mẫu thử nghiệm của mình. Học sinh có thể cho phép người khác sử dụng và kiểm tra mẫu thử nghiệm của mình. Các em tiếp tục đánh giá và làm việc để cải thiện mẫu thử nghiệm của mình dựa trên phản hồi từ những người dùng hoặc người thử nghiệm đầu tiên.

Chia sẻ và lắng nghe (*Share and Listen*)

Học sinh sẵn sàng đưa giải pháp của mình ra công chúng. Các em chia sẻ sản phẩm của mình và câu chuyện đằng sau nó. Các em lắng nghe phản hồi và ý kiến của người khác để cải thiện hơn nữa giải pháp của mình.

Ý tưởng lớn 3: Dự án là học tập dựa trên niềm đam mê.

Đây là dự án dựa trên niềm đam mê của học sinh trong việc tạo ra sản phẩm. Học sinh sẽ đặt niềm đam mê, tài năng, kỹ năng của mình (cá nhân và cộng tác) khi các em tham gia vào việc tạo ra các giải pháp cho các vấn đề mà các em đang nghiên cứu.

Ý tưởng lớn 4:

Dự án nhằm giúp trẻ em tìm ra các giải pháp khác nhau và thực tế.

- Các loại và bản chất của các giải pháp mà học sinh có thể tạo ra phụ thuộc vào bản chất của vấn đề mà các em đã xác định. Do đó, các giải pháp khả thi có thể bao gồm những loại sau nhưng không giới hạn:
 - Tạo ra hoặc phát minh
 - Các chiến dịch thông tin và vận động chính sách
 - Gọi hành động thông qua dịch vụ
 - Từ thiện

Sơ đồ dự án / Lịch biểu

Dự án có thể được thực hiện trong một ngày. Tùy thuộc vào mục tiêu hoạt động hoặc trại, Trại sáng tạo cũng có thể được thực hiện trong những ngày khác nhau.

Bất kể độ dài hoặc số ngày cho Trại sáng tạo, các phiên hoặc giai đoạn sau đây là cần thiết cho dự án. Độ dài của mỗi phiên hoặc giai đoạn có thể điều chỉnh tùy thuộc vào nhu cầu của học sinh.

Phiên / Giai đoạn #	Tên của hoạt động/ Chủ đề	Mô tả	Nguồn tài nguyên	Thời gian ước lượng
1	Khám phá các mục tiêu phát triển bền vững của LHQ	Trong phiên này, các học sinh được giới thiệu về các mục tiêu phát triển bền vững của Liên hợp quốc (SDGs), về cơ bản là cốt lõi của dự án này. SGD là mục tiêu của các dự án này, cung cấp sự liên quan và cơ sở xã hội cho các sản phẩm những người tham gia.	SDG Info cards SDG app	40 phút
2	Đi sâu vào khung tư duy thiết kế	Trong hội thảo này, các học sinh khám phá khung tư duy thiết kế. Điều này nhằm mục đích làm cho các học sinh quen thuộc với quá trình này vì đây là một khung quan trọng cho các dự án.	Khung tư duy thiết kế cho trẻ em	50 - 60 phút
3	Tạo dự án giai đoạn 1 (Chúng tôi cảm nhận và điều tra)	Trong giai đoạn này, học sinh theo các bước đầu tiên và thứ hai trong Kids Can! Khung tư duy thiết kế.	Bảng tính We Feel Bảng tính We Investigate	50 - 60 phút
4	Dự án giai đoạn 2 (Chúng tôi	Trong giai đoạn này, học sinh theo bước thứ ba trong Kids Can! Khung tư duy thiết kế.	Bảng tính We Imagine and Plan	50 - 60 phút

Phiên / Giai đoạn #	Tên của hoạt động/ Chủ đề	Mô tả	Nguồn tài nguyên	Thời gian ước lượng
	tưởng tượng và lập kế hoạch)			
5	Dự án tạo giai đoạn 3 (Chúng tôi xây dựng và thử nghiệm)	Trong giai đoạn này, học sinh theo bước thứ tư trong Kids Can! Khung tư duy thiết kế.	Tài liệu cần thiết cho dự án của học sinh	50 - 60 phút * phụ thuộc vào học sinh, có thể cần nhiều thời gian hơn.
6	Dự án Giai đoạn 4 (Chúng tôi Chia sẻ và lắng nghe)	Trong giai đoạn này, học sinh trình bày sản phẩm hoặc dự án của họ cho một đối tượng rộng lớn hơn. Nó có thể được thông qua một bài thuyết trình dự án chung, hoặc thuyết trình riêng cho những người chủ chốt.	Dự án hoặc sản phẩm đã hoàn thành	Phụ thuộc vào phương thức trình bày hoặc trình diễn công khai.

Đội trại sáng tạo

Sau đây là các thành viên trong nhóm và vai trò của mỗi thành viên::

Vị trí	Nhiệm vụ
Trưởng dự án	Lãnh đạo việc lập kế hoạch của dự án Giám sát việc thực hiện dự án Lãnh đạo việc đánh giá việc thực hiện dự án
Người hướng dẫn SDG	Phụ trách trình bày SDGs cho học sinh Chịu trách nhiệm các nội dung SDGs Kiểm tra sự liên kết của các dự án với SDGs Hoạt động như một người cố vấn cho các nhóm dự án
Người hướng dẫn tư duy thiết kế	Phụ trách các nội dung về Tư duy Thiết kế Hoạt động như một người cố vấn cho các nhóm dự án
Người hướng dẫn dự án	Hoạt động như một người cố vấn cho các nhóm dự án Nhiệm vụ cố vấn nhóm dự án có thể phụ thuộc vào chuyên môn của người cố vấn: a. Cố vấn sáng tạo - các nhóm cố vấn làm việc trên các dự án liên quan đến STEAM b. Cố vấn Thông tin và Vận động - các cố vấn nhóm làm việc về các dự án thông tin, nhận thức và vận động chính sách c. Cố vấn dịch vụ - nhóm cố vấn làm việc trên các vấn đề liên quan đến dịch vụ d. Cố vấn Từ thiện Mentor - nhóm cố vấn làm việc trên các vấn đề liên quan đến từ thiện
Trưởng phòng hậu cần	Phụ trách các vấn đề về địa điểm, hậu cần