आई सी

क्या? क्यों? कहां? कैसे? कब?

आकृतियों पर आधारित सोचने-जानने वाली गतिविधियों की किताब

AGASTYA
INTERNATIONAL FOUNDATION
Supported by RaRe Family Foundation & Others

सा विद्या या विमुक्तये

SCERT, UK

navam

आई सी

आकृतियों पर आधारित सोचने-जानने वाली गतिविधियों की किताब

AGASTYA INTERNATIONAL FOUNDATION
SUPPORTED BY R. JHUNJHUNWALA FOUNDATION & OTHERS

STUDIO CARBON

के सहयोगात्मक प्रयास से

प्रस्तावना

प्यारे विद्यार्थियों,

आपके सामने डिजाइन थिंकिंग एक्टिविटी की बुकलेट "आईसी" लाते हुए मुझे बेहद खुशी हो रही है। मेरा मानना है कि हालिया दिनों में आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस (एआई) में आ रही तेजी हम इंसानों विशेष रूप से युवा ओं में रचनात्मकता, जिज्ञासा और समस्या के समाधान करनेवाली क्षमताओं को बेहतर करने केलिए सर्वोपरि है।

संगठन विज्ञान के एक प्रोफेसर के रूप में, मैंने अपना करियर यह समझने केलिए समर्पित किया है कि संगठन कैसे काम करते हैं और वेकैसे बेहतर काम कर सकते हैं। मैं ने जो सीखा है वह यह है कि प्रभावी समस्या-समाधान और नवाचार के लिए प्रौद्यो गि की सेकहीं अधिक सामूहिक एक जुटता और इंसानी सोचकी आवश्यकता होती है – जिसे हम "डिज़ाइन थिंकिंग मान सिकता" कह सकते हैं। इस काम तलब है सहा नुभूति रखने, अलग-अलग दृष्टिकोण अपना ने और समस्या ओं को मिलकर हल करने की क्षमता। यह पुस्तक "आईसी" आपको और आप के दोस्तों को ऐसी सोच हासिलकर ने में मदद कर सकती है।

इस खूबसूरत पुस्तकमें, आप ऐ से विषयोंको पाएंगे,जो आपको अपने परिवेश के बारे में पता लगाने, भावनात्मक जागरूकता बढ़ाने और अपनी रचनात्मकता का लाभ उठाने में मार्गदर्शन करेंगे। यह आपको अपनी दोस्त की तरह ही लगेगी, जिसके साथघंटों बितास केंगे और यह समय इतना आनंद के साथ बीतेगा कि आपको लगेगा कि आप अपने कि सी दोस्त केसा थही हैं, और समय का पता ही नहीं चला।

अगस्त्य इंटरनेशनल फाउंडेशन और स्टूडियो कार्बन ने मिलकर यह बेहतरी न किताब बनाई है। उनका लक्ष्य ऐसी तमाम महत्वा कांक्षा ओं से भरा है- और उनका मिशन पारंपरिक शिक्षा से हटकर, व्यावहारिक शिक्षा परध्यानकें द्रितकरना और आप जैसे युवा दिमागों की क्षमता को उजागर करना है। मैं अगस्त्य इंटरनेशनल फाउंडेशन और स्टूडियो का र्बनको उन के ऐसे बेहतरी नदृष्टिकोण केलिए सराहना करता हूं। "आईसी" सहानु भूति, रचनात्मकता और सीख ने के रोमांचक तरीकों से प्रेरित भविष्यको आकार देने की उन की प्रति बद्धताका एक प्रमाण है। लेकिन एक बेहतर प्रमाण आपकी ओर से आएगा – जब आप इस पुस्तक का उपयोग करेंगे, इसका आनंद लेंगे, इस से सीखेंगे और अंततः एक जबरदस्तसो चरखने वाले डिजाइनर बने जाएंगे।
इस शानदार सफर का आनंद ली जिए!

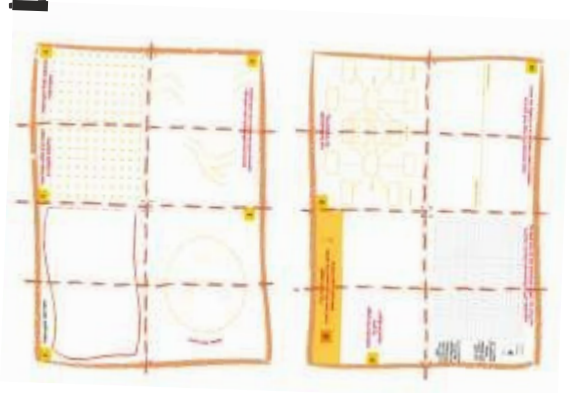
फणीश पुराणम
रोलैंड बर्जररण नीति और संगठन डिजाइन के अध्यक्ष प्रोफेसर
इनसीड

आपका अपना जर्नल!

गतिविधियां (एक्टीविटी) शुरू करने से पहले अपना खुद का जर्नल तैयार कीजिए और हर बार सामने आने वाला कुछ नया निष्कर्ष उसमें जोड़ते जाइए।

यहां अगले पृष्ठ पर हमने आपके लिए टेंप्लेंट तैयार की है, जिनकी मदद से आप अपना जर्नल तैयार कर सकते हैं।

1.

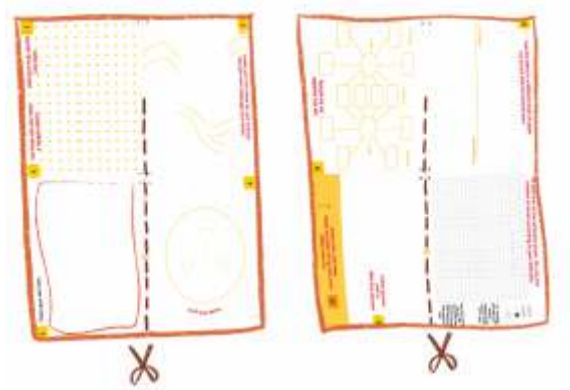


अगले दो पृष्ठों को काट लीजिए और उन्हें दिखाए गए तरीके से एक साथ रख लीजिए। टेंप्लेट की ग्रे लाइनों की तरह से कागज की दो शीट को मोड़ते जाइए और आठ समान हिस्से तैयार कर लीजिए।

दोनों कागजों को जोड़ने के लिए दिखाए गए अनुसार चिह्नित हिस्से में बीच वाले भाग को टेप से चिपका लें।

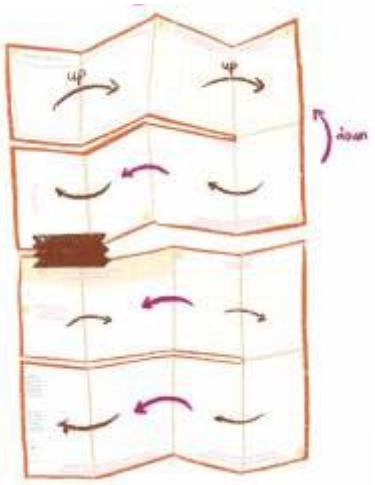
नोट: इस बात का ध्यान रखें कि पृष्ठ संख्याएं नीचे भूरे रंग में दी गई हैं और गतिविधि की संख्याएं पीले बॉक्सों में लिखी गई हैं।

2.



अब, दोनों कागजों को बताई गई लाल रेखा के अनुसार एक ही तरफ से 3 भागों में काट लें। अभी अंतिम भाग को नहीं काटना है!

4.



अब 'ऊपर, नीचे, ऊपर, नीचे..' कहकर कवर वाले हिस्से से मोड़ना शुरू करें। सही क्रम में मोड़ने के लिए पृष्ठ संख्याओं का उपयोग करें।

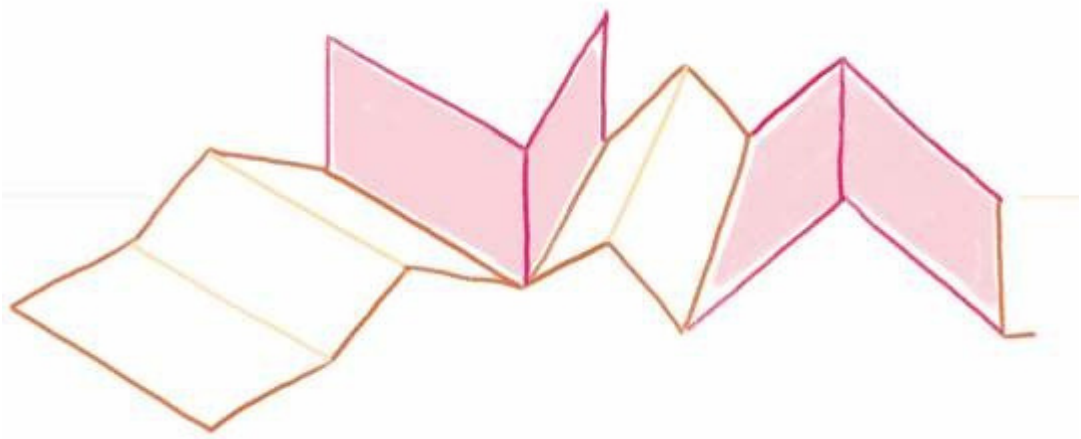
इसे तब तक मोड़ें जब तक आप एक जर्नल जैसा न तैयार कर लें। अब बाईं ओर टेप लगाएं। आपका जर्नल तैयार है!

अपना जर्नल बनाने के बाद इसके बायीं ओर एक टेप लगा दें। अब इस किताब के लिए एक कवर डिजाइनर की तरह अपना कवर बनाएं - और फिर पुस्तक का उपयोग करना शुरू करें।

यदि जर्नल बनाते समय आपसे कुछ गड़बड़ हो गई है तो...

अब आप क्या कर सकते हैं:

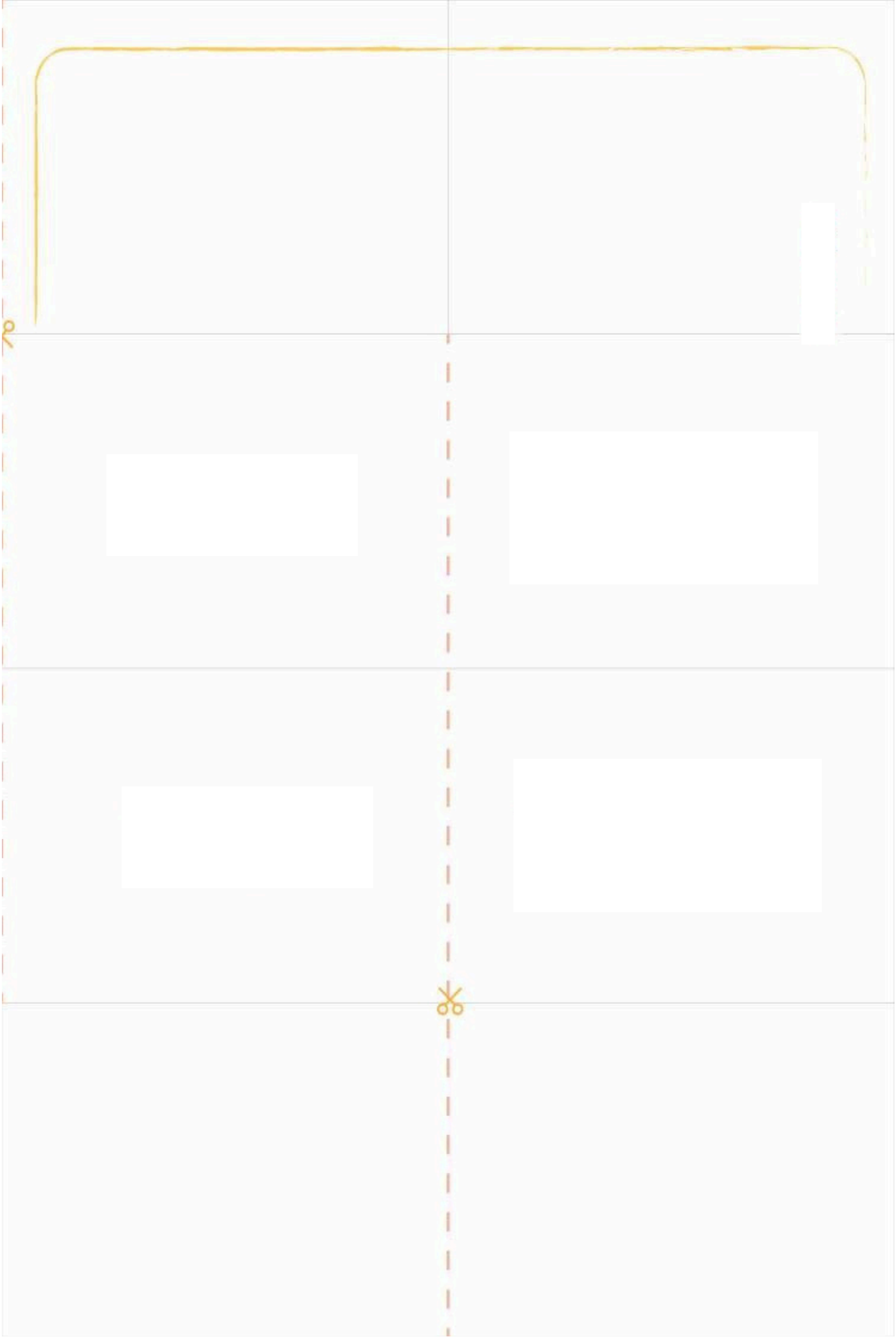
1. कवर से वापस अपना सही तरीके से जर्नल तैयार करने का रास्ता तलाश करें - एक छोर खुला रखें और जर्नल को पूरी तरह खोलें। फिर जब पूरा पेज खुल जाए तो उसे वापस से मोड़ना शुरू करें।



इसे सजाएं, इसके साथ खेलें, इसे अलग-अलग तरह से प्रयोग करें –तैयार हुई इस अपनी जर्नल में कुछ भी करने से किसी को बीच में न लाएं।
आइए अपने भीतर के नन्हें कलाकार से मिलें!

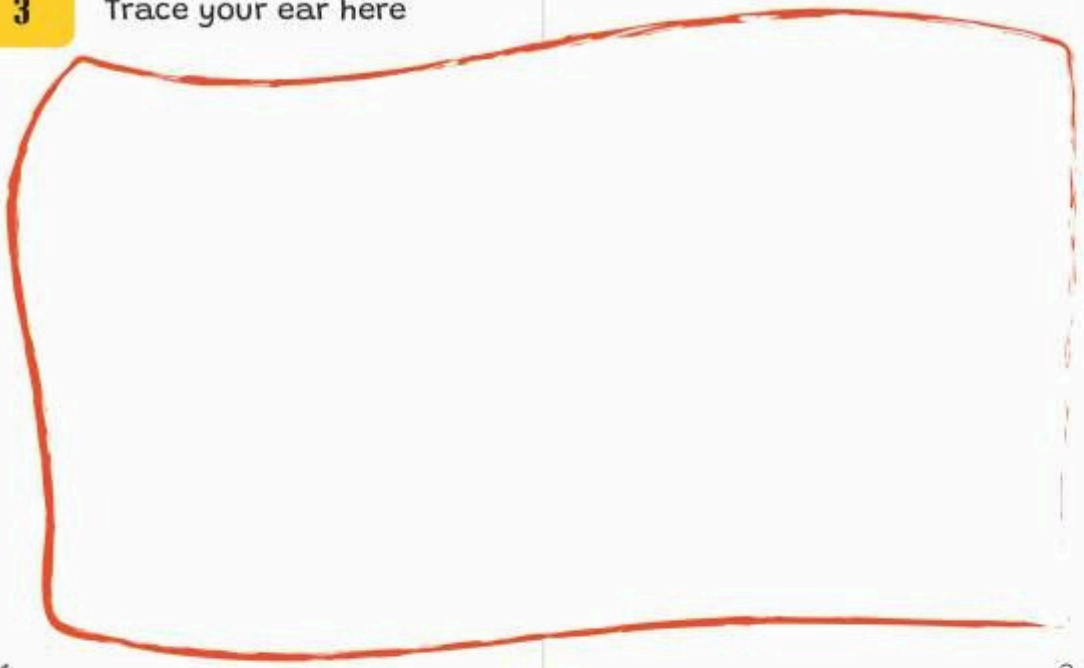
अगले दो पृष्ठों में आपका जर्नल तैयार करने के लिए टेंप्लेट दी गई है -->

आइये मस्ती भरी यह यात्रा शुरू करते हैं



3

Trace your ear here



1

2

8

7

4

Use these dots and make a rangoli pattern

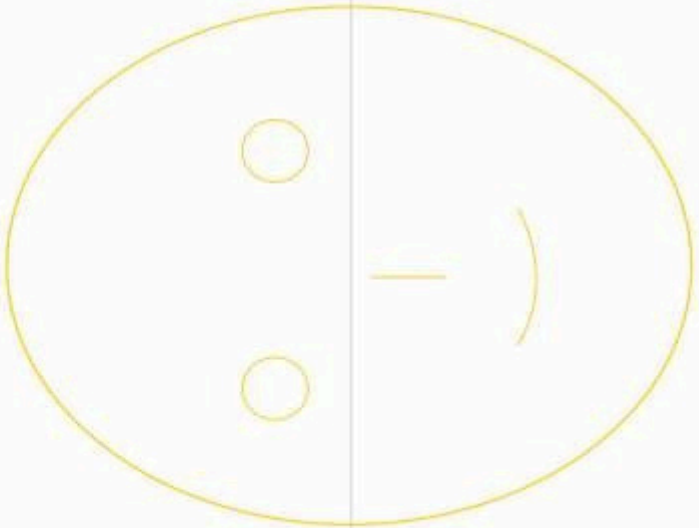
3

6

5

make your final solution here below

make this you!



9

create your own maze for your friends!
Add your own challenges and twists.

6

Pull down pages
from here till you meet the center.
Make your mark there!

10

Dedicate this page
to your
favorite object

11

Use this template
for the activity

14

trace the objects in a different sheet of paper.
Cut out and stick the textures here.

16

object above you ^

object below you v

fill each box as the activities direct. Fill only the
number of boxes according to your attempts.

विषय-वस्तु

खंड 1

1. क्या हम बिना आंखों के देख सकते हैं ? 03
2. अनुमान लगाओ 05
3. टिप टू टिप 07

खंड 2

4. स्क्रिबल्स और आकृतियां 11
5. बिंदु से बिंदु जोड़ें 13
6. ए, बी से कैसे मिलेगा? 15
7. जोड़ो धागों की जुगलबंदी 17
8. कुछ गेंदबाजी हो जाए 19

खंड 3

9. किस्सा आईना का 23
10. हाथों की रेखाएं देखो 25
11. मेरे पसंदीदा... 27

खंड 4

12. आकार के कलाकार 31
13. दिमाग के घोड़े दौड़ाएं 33
14. मैं कर सकता हूं लेकिन मैं नहीं कर सकता 35

खंड 5

15. क्या आप अनुमान लगा सकते हैं 39
16. बनावट का पता लगाएं 41
17. फ्रेम की तलाश में 43
18. खेल परछाई का 45
19. घर के भीतर करें शिकार 47
20. बताओ तो जरा 49

खंड 6

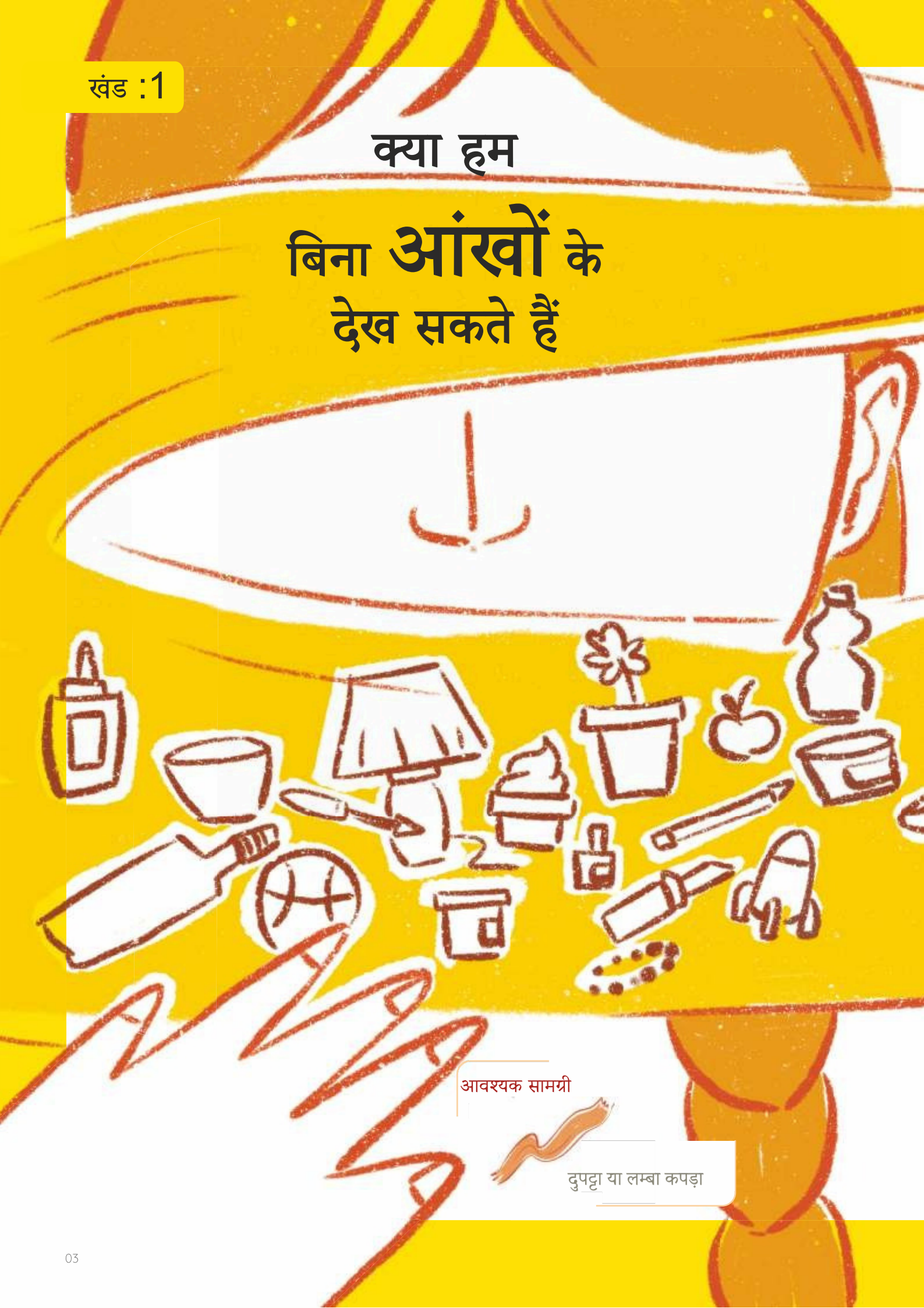
21. पहेली की सुलझाओ उलझन 53
22. धमाल कागजी आतिशबाजी का 55
23. खुल जा सिमसिम 57

खंड 1

आइए अपनी इंद्रियों को मजबूत करने और बेहतर देखने के लिए उनका उपयोग करने के लिए कुछ गतिविधियां शुरू करें।

खंड :1

क्या हम बिना आंखों के देख सकते हैं



आवश्यक सामग्री

दुपट्टा या लम्बा कपड़ा

01

1.

थोड़ा समय निकालकर सहज होने का प्रयास करें और अपना ध्यान अपनी अन्य इंद्रियों, जैसे स्पर्श, गंध और श्रवण पर केंद्रित करें।

2.

थमुड़े हुए कपड़े को अपनी आंखों पर रखें और सुनिश्चित करें कि आपकी आंखों पूरी तरह से बंद हों।

ऐ! कोई बदमाशी नहीं करेगा।

3.

अब चीजों छूकर, उनकी आवाज से, महक से या उनके बारे में सुनकर पहचानने की कोशिश करें। आप जो महसूस करते हैं उसके आधार पर कल्पना करें और अनुमान लगाएं।

आपके जर्नल के लिए

अब चीजों छूकर, उनकी आवाज से, महक से या उनके बारे में सुनकर पहचानने की कोशिश करें। आप जो महसूस करते हैं उसके आधार पर कल्पना करें और अनुमान लगाएं।

सोचो, ऐसा कैसे होता है?

इस बारे में सोचें कि ऐसे लोग जिन्हें मुश्किल से नजर आता है, वे लोग पैसे गिनने या अपने आस-पास की चीज़ों की पहचान करने जैसे दैनिक कार्य कैसे करते होगें।

1.

थएक साथी खोजें और कुछ रोचक सोचना शुरू करें। आप या तो चित्र बनाना या किसी बात का अनुमान लगा सकते हैं।

अनुमान लगाओ

02

2.

कोई संकेत या शब्द चुनें। अब उस आकृति का पता लगाने के लिए अपने साथी की पीठ पर बड़े आराम से अपनी उंगलियों का उपयोग करते हुए आकृति बनाएं और अपने सहपाठी को अनुमान लगाने दें।

संकेत

घर	दीया (लैंप)
चिड़िया	कार
पेड़	साइकिल

3.

यदि अनुमान लगाने वाले को पहचानने में कठिनाई हो रही है, तो चित्र बदलने का प्रयास करे। यहां थोड़ी सी मदद बहुत काम आती है!

4.

और अंत में, अब उन्हें बताएं और देखें कि क्या उनका अनुमान सही

कुल 5 संकेतों का चित्र बनाएं।

अब, आप आपस में भूमिकाएं बदल सकते हैं और फिर से खेल सकते हैं !

आपके जर्नल के लिए

दो मिनट के भीतर पहचानी गई वस्तुओं की संख्या गिनें। पृष्ठ 15-16 में उतने बक्सों में रंग भरें। उदाहरण के लिए - यदि आपने पांच वस्तुओं का सही अनुमान लगाया है, तो पांच बक्सों में रंग भरें।

टिप टू टिप

क्या आपने किसी 'ईयर-वेंचर' के बारे में सुना है? हम आपको बताते हैं कि यह क्या होता है...

देखिये पिल्लू कैसे अपने कान टटोलने की कोशिश कर रहा है। आंखें बंद करके ऐसा करने से उसे बेहतर ढंग से 'अवलोकन' करने में मदद मिलती है। आप भी देखें कि क्या यह आपके लिए भी कारगर होता है!

बस एक बार प्रयास करें,
कोई पूर्वाग्रह मत बनाएं!

03

आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ 1-2 में दिए गए स्थान पर इस गतिविधि में बताए गए अनुसार अपने कान की चित्र बनाएं। इसके लिए आप किसी भी सामग्री का उपयोग कर सकते हैं और अपनी इच्छा से किसी भी तरह से चित्र बना सकते हैं- रेखाएं, आकार, बनावट। हां, चित्र बनाते समय जैसे-जैसे आपका एक हाथ कान की आकृति को महसूस कर रहा है, दूसरे हाथ से ठीक वैसा ही चित्र बनाते जाइए।

1.

अपना वह हाथ लें जिसे आप लिखने के लिए इस्तेनमाल नहीं करते और अपने कान को महसूस करें। अपनी उंगलियों को अपने कान के विवरण, जैसे ऊपर, नीचे के हिस्से और घुमाव को महसूस करें।

2.

अब आपने जैसा महसूस किया, अपने दूसरे हाथ की मदद से अपने कान का चित्र बनाएं।

इसे और भी दिलचस्प बनाने के लिए आप अलग-अलग रंगों का इस्तेमाल कर सकते हैं।

अपने जर्नल में कान बनाएं। इसके लिए 'आपके जर्नल के लिए' नामक बॉक्स देखें।

03

आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ 1-2 में दिए गए स्थान पर इस गतिविधि में बताए गए अनुसार अपने कान की चित्र बनाएं। इसके लिए आप किसी भी सामग्री का उपयोग कर सकते हैं और अपनी इच्छा से किसी भी तरह से चित्र बना सकते हैं- रेखाएं, आकार, स्केच। हां, चित्र बनाते समय जैसे-जैसे आपका एक हाथ कान की आकृति को महसूस कर रहा है, दूसरे हाथ से ठीक वैसा ही चित्र बनाते जाइए।

1.

अपना वह हाथ लें जिसे आप लिखने के लिए इस्तेमाल नहीं करते और अपने कान को महसूस करें। अपनी उंगलियों को अपने कान के विवरण, जैसे ऊपर, नीचे के हिस्से और घुमाव को महसूस करें।

2.

अब आपने जैसा महसूस किया, अपने दूसरे हाथ की मदद से अपने कान का चित्र बनाएं।

इसे और भी दिलचस्प बनाने के लिए आप अलग-अलग रंगों का इस्तेमाल कर सकते हैं।

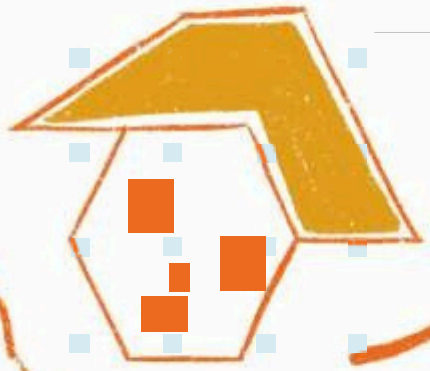
अपने जर्नल में कान बनाएं। इसके लिए 'आपके जर्नल के लिए' नामक बॉक्स देखें।

खंड 2

आइए बिंदु और रेखा जैसे कुछ बुनियादी तत्वों को समझना शुरू करें और चीजें बनाएं!

खंड :2

स्क्रिबल्स और आकृतियां



हेलो! स्क्रिबल्स
और आकार की दुनिया में
आपका स्वागत है!

आओ कुछ मस्ती, करें!!

1.

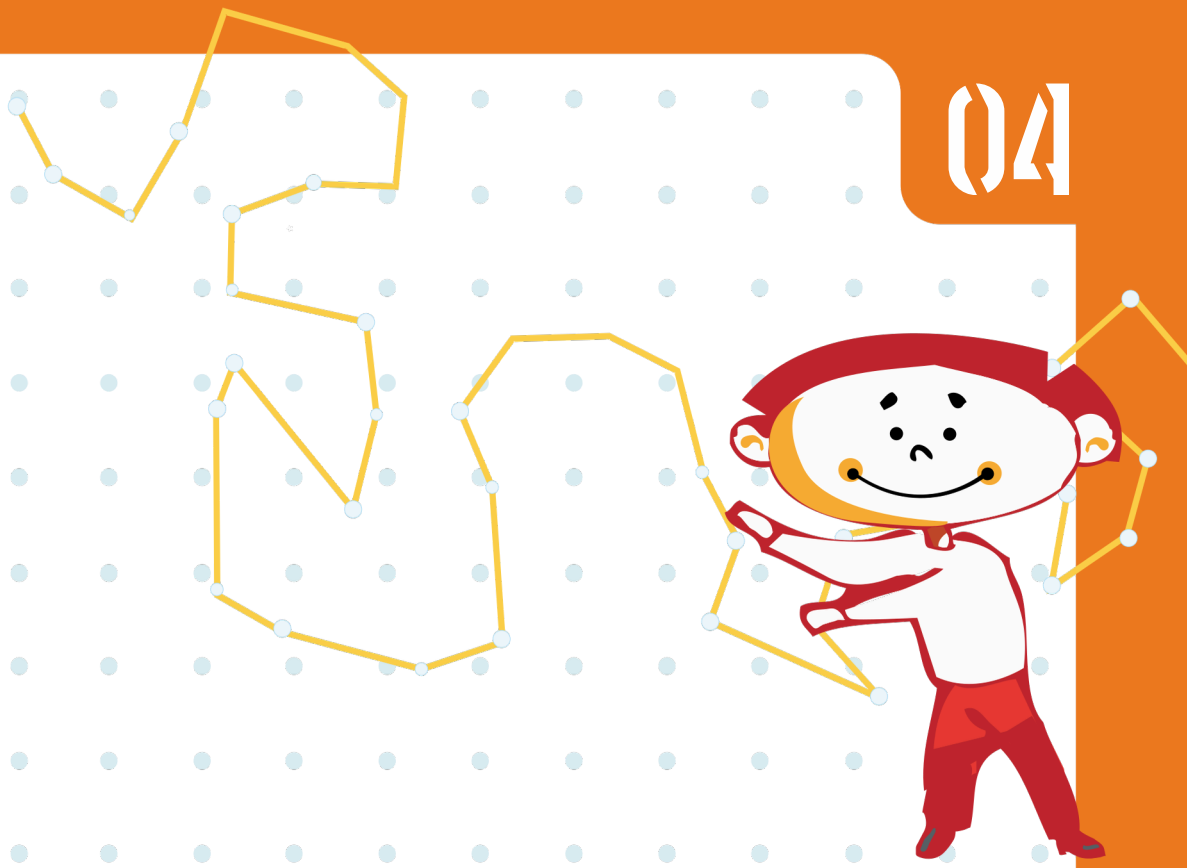
आप इस पेज में अपनी इच्छानुसार बिंदुओं की मदद से जोड़ते हुए किसी भी प्रकार की लाइन बना सकते हैं।

2.

एक बार जब आपका काम पूरा हो जाए, तो निरीक्षण करें! आपने जो बनाया है उसमें चीज़ें ढूंढें जैसे कि फूल, प्लेट, पेंसिल - या जो कुछ भी आप देखते हैं।

याद रखें, आप हमेशा और अधिक पा सकते हैं!

04



बिंदु से बिंदु जोड़ें

1.

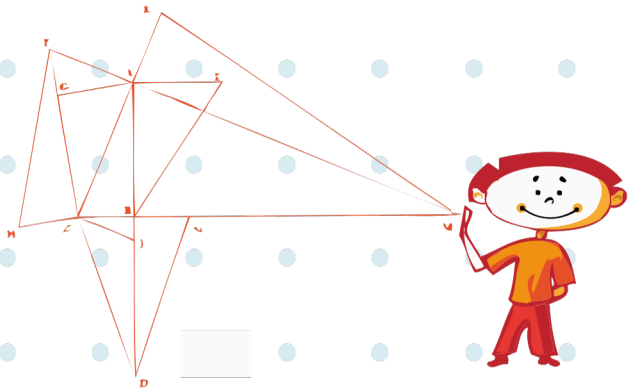
यहां हाइलाइट किए गए बिंदुओं में सभी 9 बिंदुओं को जोड़ने वाली चार सीधी रेखाएं बनाएं। हां, यहां चुनौती यह है कि आपको यह काम कागज से पेंसिल को उठाए बिना करना है।

2.

आप अपनी इच्छानुसार कहीं से भी शुरू कर सकते हैं, लेकिन शर्त बस यही है कि आपको कागज से पेंसिल हटाए बिना ही सब कुछ बनाना है।

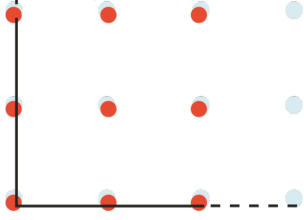
साथ ही, आप एक ही ट्रैक से एक से अधिक बार नहीं गुजर सकते।

याद रखें, जब तक आप अपना तय लक्ष्यन हासिल नहीं कर लेते तब तक आपको कोशिश करनी चाहिए, यहीं सफलता की कुंजी है। कोशिश करना जारी रखें! कोशिश करना बहुत महत्वतपूर्ण होता है।



सलाह

रचनात्मकता अनंत है, और एक सीधी रेखा भी अनंत है। बिंदुओं को खुद को रोकने न दें। मस्ती करो!



आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ 4 पर दिए गए बिंदुओं पर अपना अंतिम डिजाइन बनाएं, इसे सही से बनाने तक कोशिश करते रहें!

ए से

1.

भूलभुलैया के माध्यम से (या बिना इसके भी) ए और बी को जोड़ने के 10 'अलग-अलग' तरीके खोजें। यदि 10 से अधिक तरीके मिले, तो बहुत बढ़िया!

2.

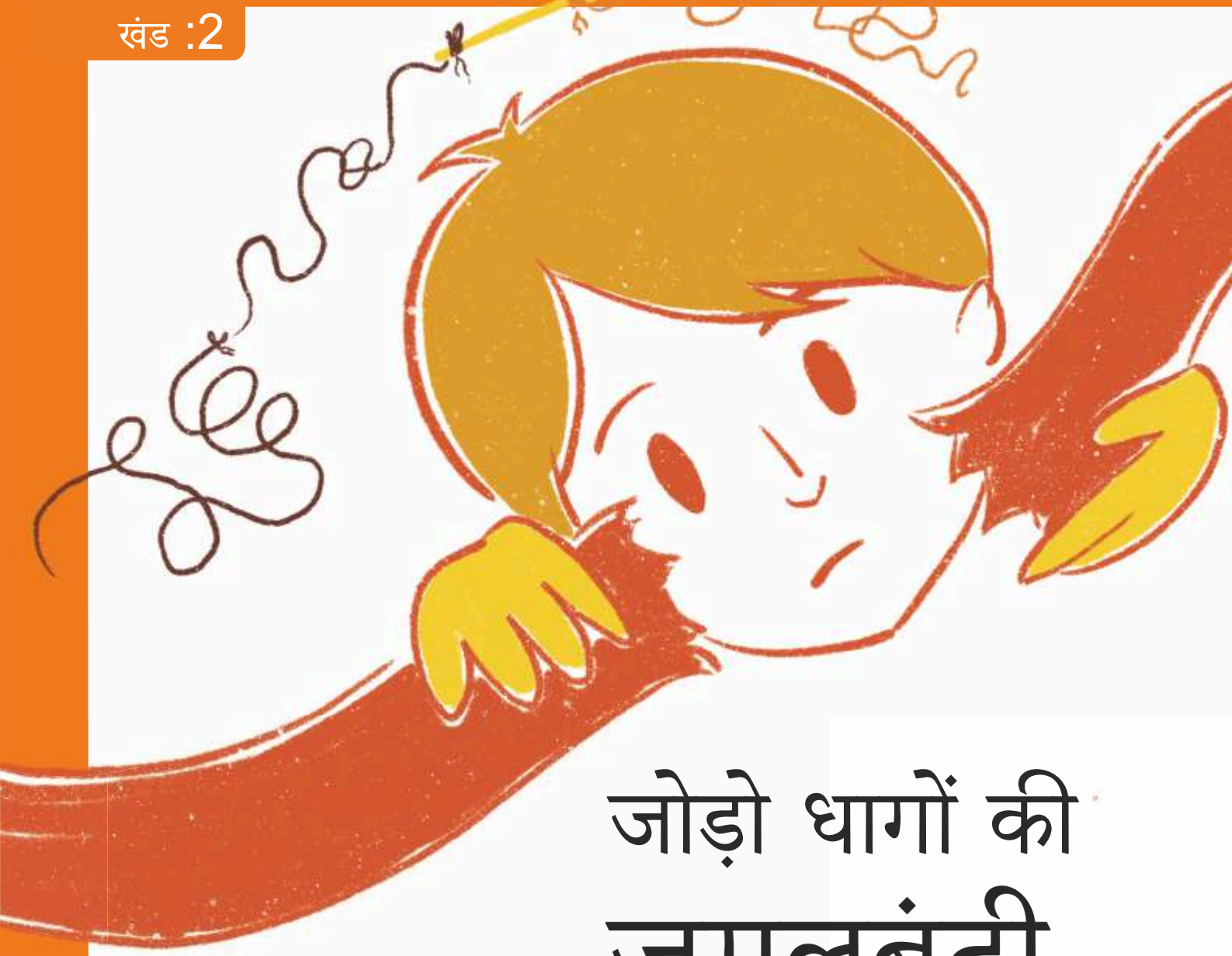
रास्तों पर अतिक्रमण मत करो। 3 बार एक ही रास्ते से गुजरने का मतलब है कि आपने अभी तक एक ही रास्ता हासिल किया है।

06

बी कैसे मिलेगा?

आपके जर्नल के लिए

अपने जर्नल पृष्ठ 15-16 में दिए गए टेम्पलेट पर, अपने दोस्तों और परिवार के लिए हल करने के लिए अपनी खुद की भूलभुलैया बनाएं।



जोड़ो धागों की जुगलबंदी

आवश्यक सामग्री

शुरू करने के लिए धागे के 5 छोटे टुकड़े

1.

धागे के दो छोटे टुकड़े लें और उन्हें एक साथ जोड़ने के 10 'अलग-अलग' तरीके खोजें। यदि 10 से अधिक तरीके मिले, तो बहुत बढ़िया!

2.

5 गांठें लगा देना भी पहला ही तरीका है। इसलिए नए तरीकों के साथ प्रयास करते रहें और कुछ रोचक करें!

धागे से जुड़े हैक्स

- किसी सामान के चारों ओर लपेटकर धागे के विशेष पैटर्न बनाएं।
- मोतियों और पत्तियों से एक हार बनाएं।
- सुई और धागे के डिजाइन के साथ प्रयोग करें।

फॉलोअप

पांचों धागों को एक साथ जोड़ने के बाद देखें कि क्या आप इससे कुछ लटका सकते हैं?

आपके जर्नल के लिए

गिनें कि आप कितने तरीकों से धागों को जोड़ सकते हैं, अब पृष्ठ 15-16 में उन ढेर सारे वृत्तों को भरें।

कुछ गेंदबाजी हो जाए !

समझो। तैयार हो जाओ। लक्ष्ये साधो!

आवश्य क सामग्री

एक गिलास या एक कप

कुछ कंचे/कागज या कचरा

1.

कुछ कंचे/ पत्थकर इकट्ठा करो। यदि नहीं मिलता है, तो उपयोग किए गए कागज, पत्ते, या कोई अन्य छोटी वस्तु जो आपको आसपास पड़ी मिले, उसका उपयोग करें। उन्हें मरोड़कर एक गोला बना लें।

2.

कप से 10 कदम दूर हटें और बस! निशाना लगाना शुरू करें। गेंदों/ कंचों/ पत्थ1रों को कप में डालने का प्रयास करें।

कम से कम 10 गोले/ कंचे/ पत्थनरों को डालने का प्रयास करें। इसे अकेले या अपने दोस्तों के साथ खेलें - इसे एक मजेदार प्रतियोगिता की तरह बनाएं।

फॉलोअप

अपने घर में कोई टूटी हुई चीज ढूंढने का प्रयास करें। देखें कि आप इसे ठीक या इसका दोबारा उपयोग कैसे कर सकते हैं।

आपके जर्नल के लिए

आपके द्वारा डिब्बे में डाले गए प्रत्येक कंचे/पत्थइर को बताने के लिए आपको पृष्ठ 15-16 में एक वृत्त भरना होगा।

खंड 3

आइए अब अवलोकन और जानने
के नए तरीकों से स्वयं को देखें।
किस्सा आईना का

खंड :3

दर्पण

आवश्यक सामग्री

क्रेयॉन, पेंसिल या कुछ भी जिससे आप चित्र बनाना चाहते हैं

1.

दर्पण के सामने बैठें और अपने बारे में सभी नजर आने वाले हिस्सो को बनाने का प्रयास करें।

गतिविधि

09

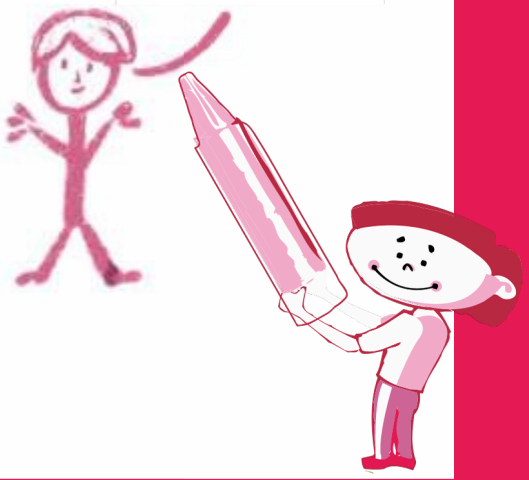
2.

अब, आप जो देखते हैं उसे कागज पर उकेरने का प्रयास करें। यदि यह अच्छीय तरह से नहीं बन रहा है तो कोई बात नहीं, बस इसको बनाने का प्रयास करें!

3.

निरीक्षण करने के लिए छूने का वह तरीका याद रखें, जैसा आपने पिछली 3 गतिविधियों में किया था।

देखिए पिल्लू ने अपना स्वयं का चित्र बनाया है! उसने देखा कि कैसे उसके बाल उसके चेहरे पर गिरते हैं और उसने ठीक वैसे ही बनाने की कोशिश की।



आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ संख्या 7-8 पर दिए गए रफ बेस के ऊपर अपनी तस्वी र बनाएं।

बस इसे बनाने के बारे में याद रखें, चित्र बनाने से पहले खुद का मूल्यांकन न करें।

खंड :3

हाथों की रेखाएं देखो

आइए कुछ खोजें और इसे अपना बना लें!!

आवश्याक सामग्री

मेहंदी की कोन या मेहंदी जिसकी मदद से आप अपनी छाप लगा पाएंगे।

10

1.

मेहंदी की एक कोन लें और उसे अपनी हथेली पर लगाएं। सभी महत्वपूर्ण और सूक्ष्म रेखाओं पर इसे अच्छी तरह लगाने का प्रयास करें ट्रेसिंग के लिए आप अन्य चीजों - जैसे पेंट, स्केचपेन आदि का भी उपयोग कर सकते हैं।

ऐसे पेन का उपयोग करें जो तुरंत न सूखें।

आपके जर्नल के लिए

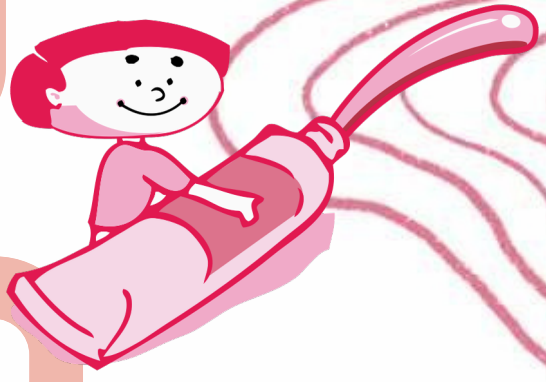
जर्नल में दिए गए निर्देशों के अनुसार पेज को नीचे खींचें और जबकि आपकी मेंहदी अभी भी पूरी तरह से सूखी नहीं है, हथेलियों की रेखाओं का वहां प्रिंट दें!

2.

जब आपका काम पूरा हो जाए, तो कागज का एक टुकड़ा लें और अपनी हथेली को शीट पर रखें। अपनी हाथों की रेखाओं को कागज पर छपने दें।

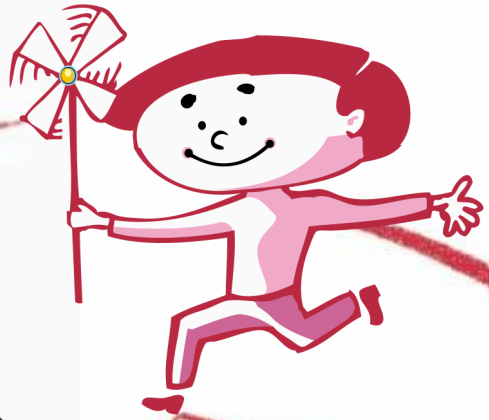
क्या आप जानते हैं?

उंगलियों के ये विशेष निशान न केवल इंसानों की उंगलियों पर बल्कि हथेलियों, पैरों के तलवों और यहां तक कि कुछ जानवरों की नाक पर भी होते हैं।



खंड :3

मेरे पसंदीदा



1.

किसी भी तकनीक का उपयोग करके अपनी पसंदीदा वस्तु को अपनी पत्रिका में उसके बारे में बताएं। आप स्केच बना सकते है या पेंट कर सकते हैं या टेक्ससचर बना सकते हैं या प्रिंट करके लगा सकते हैं - जो कुछ भी आप चाहते हैं उसका उपयोग करें।

मैंने यह कहां से खरीदा? कब? क्यों?
साथ ही यह किस चीज से बना है?
यह कैसे काम करता है?

11

2.

उस वस्तु के साथ अपनी यादों के बारे में सोचें और उसे और भी नए तरीकों से बनाने का प्रयास करें! सोचें कि इसे और किसी भी संभव तरीके से बनाया जा सकता है!

आपके जर्नल के लिए

अपनी पसंदीदा वस्तु के बारे में 10 पंक्तियाँ लिखें और बताएं कि आप इसे क्यों पसंद करते हैं। अपनी पसंदीदा वस्तु को बताने के लिए इस कागज पर इसके रंग, आकार, यह कैसे काम करता है, इससे जुड़ी आपकी यादें और बहुत कुछ बताने का प्रयास करें।

फॉलो अप

आपका पसंदीदा जानवर कौन है? अब पूछो..
1. यह क्या खाता है? और क्यों?
2. यह कहाँ रहता है? क्यों? इसके बारे में अधिक जानने के लिए इस तरह के और भी प्रश्न सोचें। आप अपने पसंदीदा जानवर का चित्र भी बना सकते हैं!

bonjour
$E=mc^2$
bonjour

खंड 4

आइए अपनी याददाश्त के घोड़े दौड़ाएं
और अपने आस-पास की चीज़ों को
बनाने और अलग करने का आनंद लें।

आकार के कलाकार !

1.

कोई भी ऐसी वस्तु चुनें जिसे आप अपने आस-पास देखते हैं। आपकी मदद के लिए आप दिए गए कुछ संकेतों का भी उपयोग कर सकते हैं।

संकेत

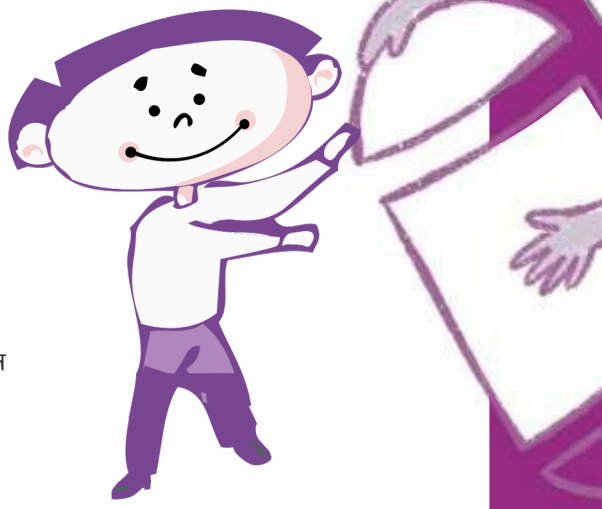
रोटी	घास
मेज़	घर
साइकिल	पेड़

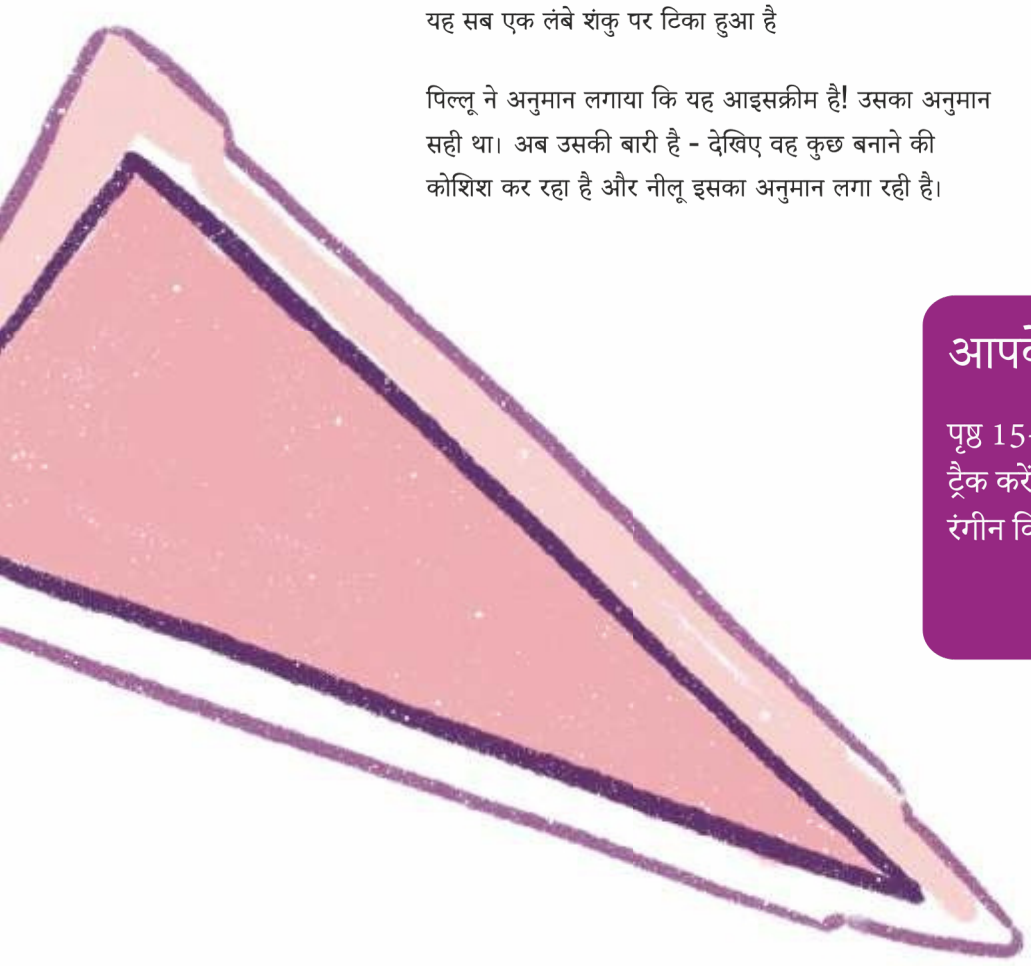
2.

अब चुनने के बाद, अपने समूह की ओर मुड़ें और आकृतियों व रंगों की मदद से बताएं कि वस्तु कैसी दिखती है
देखिए यहां नीलू कैसे आकार बताने की कोशिश करती है।

उसने कहा :
एक छोटा वृत्त
फिर एक अर्धवृत्त
फिर एक और अर्धवृत्त
यह सब एक लंबे शंकु पर टिका हुआ है

पिल्लू ने अनुमान लगाया कि यह आइसक्रीम है! उसका अनुमान सही था। अब उसकी बारी है - देखिए वह कुछ बनाने की कोशिश कर रहा है और नीलू इसका अनुमान लगा रही है।





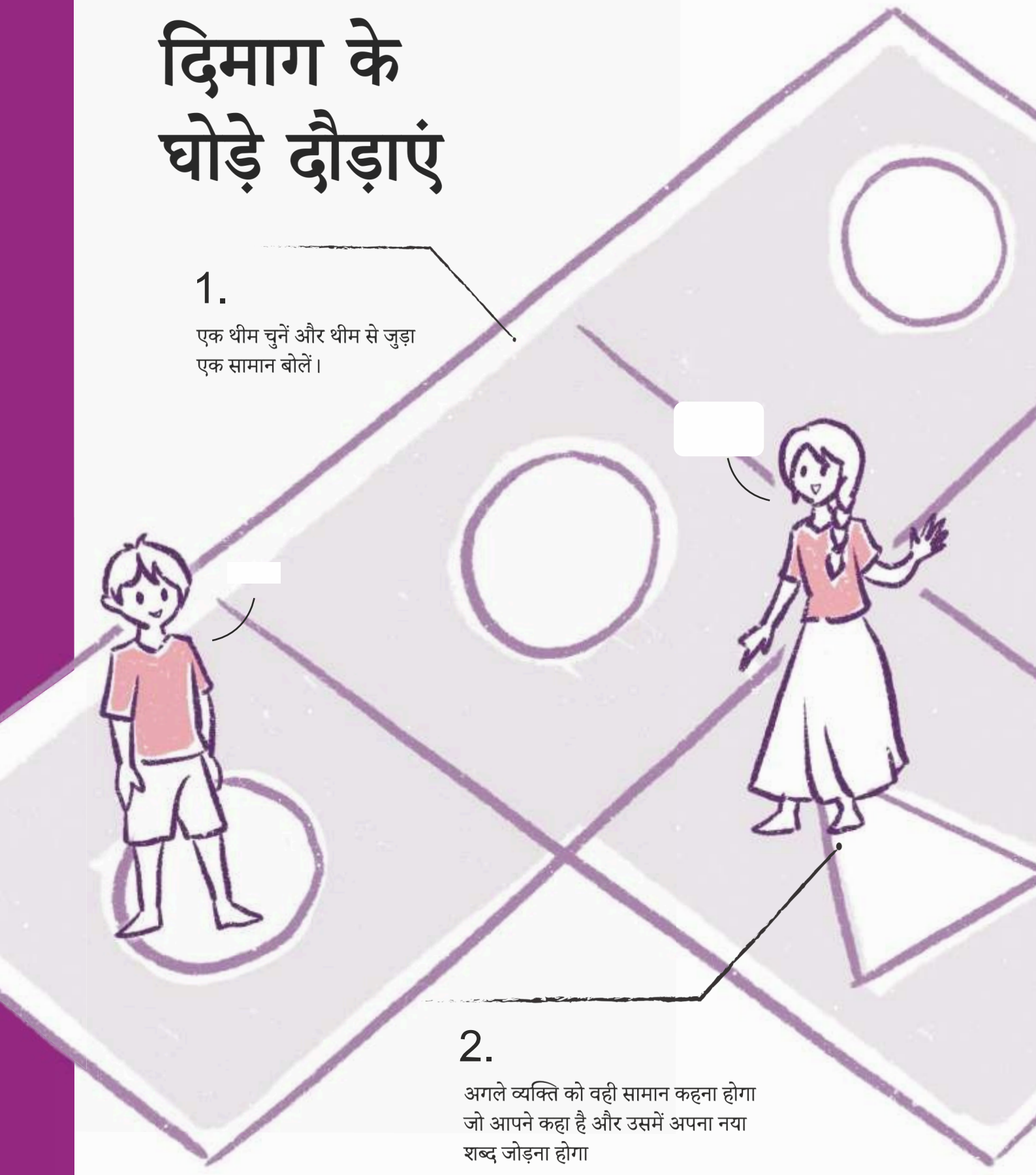
आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ 15-16 में अपनी अब तक की प्रगति को ट्रैक करें, जहां अनुमानित संकेतों की संख्या = रंगीन किए जाने वाले वृत्तों की संख्या।

दिमाग के घोड़े दौड़ाएं

1.

एक थीम चुनें और थीम से जुड़ा एक सामान बोलें।



2.

अगले व्यक्ति को वही सामान कहना होगा जो आपने कहा है और उसमें अपना नया शब्द जोड़ना होगा

3.

यदि कोई गलत सामान कहता है, तो आपको फिर से शुरुआत करनी होगी। जब तक संभव हो खेलने का प्रयास करें।

संकेत

यह देखने का प्रयास करें कि क्या आप खेल में याद रखने की तकनीकों का उपयोग कर सकते हैं।

पिल्लू को याद नहीं आया कि नीलू ने क्या कहा था और उसने गलत अनुमान लगाया। अब उन्हें फिर से शुरुआत करनी होगी।

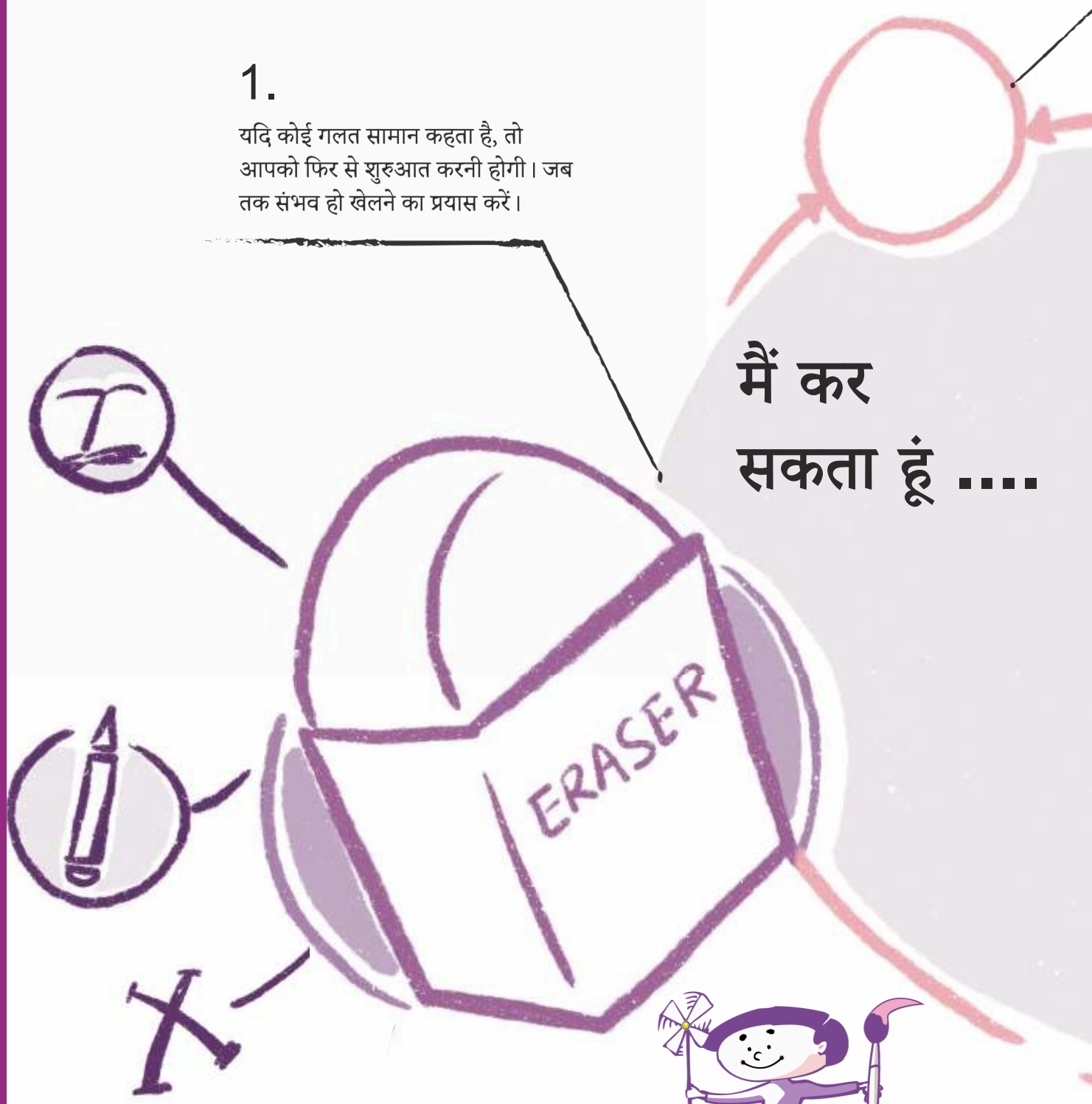
याद रखने की तकनीक

यह एक गुप्त कोड की तरह है जो जानकारी को छोटे, अधिक प्रबंधनीय हिस्सोंग में तोड़कर हमें याद रखने में मदद करता है। एक उदाहरण एक संक्षिप्तादक्षर (एक्रोनिम) शब्द का उपयोग करना है, जहां इसका प्रत्येक अक्षर किसी और चीज का प्रतिनिधित्व करता है। उदाहरण के लिए, इंद्रधनुष के रंगों (लाल, नारंगी, पीला, हरा, नीला, आसमानी, बैंगनी) को याद रखने के लिए हम संक्षिप्त नाम विबग्योपर (VIBGYOR) का उपयोग कर सकते हैं।

मैं कर सकता हूं ....

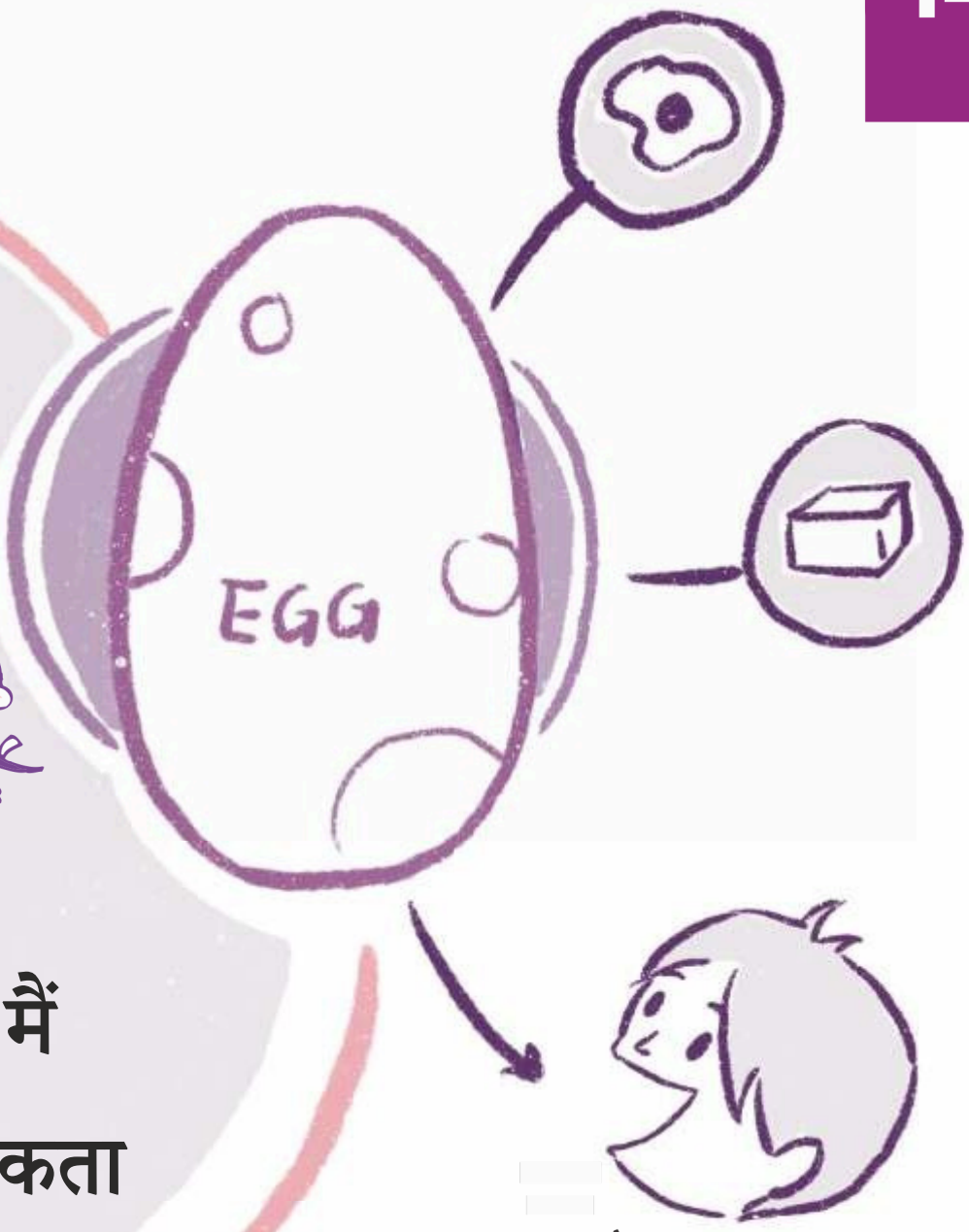
1.

यदि कोई गलत सामान कहता है, तो आपको फिर से शुरुआत करनी होगी। जब तक संभव हो खेलने का प्रयास करें।



क्या आप जानते हैं

विभिन्न परिस्थितियों में आवश्यक किन्हीं दो वस्तुओं की तुलना करने के लिए यह एक बेहतरीन उपकरण है। यह आपको योजना बनाने, अध्ययन करने और चीज़ें तय करने में मदद कर सकता है!



.... लेकिन मैं नहीं कर सकता

3.

इसके अलावा, उन बातों के बारे में बताएं जो एक वस्तु कर सकती है लेकिन दूसरी वस्तु नहीं कर सकती।

आपके जर्नल के लिए

तुलना करने के लिए जर्नल पृष्ठ 11-12 में दिए गए टेम्पलेट का उपयोग करें। अपनी पसंद की किन्हीं दो वस्तुओं के साथ संबंध जोड़ें (यदि कहीं अटकते हैं, तो अपने आस-पास की चीज़ों को चुनकर इसे आसान बनाएं!)

खंड 5

आइए अपने आस-पास की विभिन्न चीज़ों के बारे में और गहराई से जानने का प्रयास करें और दुनिया को थोड़ा अलग तरीके से देखें।

क्या आप अनुमान लगा सकते हैं

1.

आइए दृष्टिकोण को थोड़ा बदलने का प्रयास करें। यहां हमारे आस-पास की कुछ चीजों के जूम किए गए हिस्सेक दिए गए हैं - अनुमान लगाने का प्रयास करें कि प्रत्येक चीज़ क्या है।

2.

क्या आपको यह गतिविधि पसंद आई? आप ऐसा अपना खुद का खेल बनाने का भी प्रयास कर सकते हैं। किसी से एक कैमरा फोन उधार लेने का प्रयास करें और तस्वीसरें क्लिक करें, फिर ज़ूम इन करें और अपने दोस्तों से असली तस्वीधर का अनुमान लगाने के लिए कहें

क्या आप जानते हैं?

चीज़ों पर ज़ूम करने से हमें वे क्षेत्र दिखाई दे सकते हैं जिनके बारे में हमने कभी पता ही नहीं लगाया या जिसके बारे में सोचा ही नहीं। इसे अपने परिवेश की अन्य चीज़ों, खेल, समस्याओं और अध्ययन के साथ करने का प्रयास करें और देखें कि क्या आपको कोई नई जानकारी मिली।

खंड :5

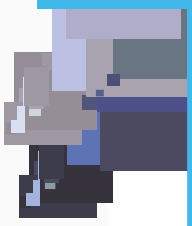
बनावट का पता लगाएं

आवश्यकक सामग्री

कागज का टुकड़ा

क्रेयॉन, पेंसिल

16



1.

कागज की एक शीट लें और इसे बनावट वाली सतह पर रखें। अब पेंसिल को धीरे से रगड़ें और देखें कि आप सतह को अपने कागज पर कैसे कैद कर सकते हैं। 2 स्तरों में अपने चारों ओर एक बनावट का पता लगाएं

- चीज़ें जो आपसे ऊपर हैं
- चीजें जो आपसे नीचे हैं

अब कागज के ऊपरी आधे भाग पर अपने ऊपर की बनावट और निचले आधे भाग पर नीचे की बनावट को ट्रेस करें।

2.

यह न बताएं कि आपकी बनावट किस चीज़ की है! अब, अपने साथी के साथ अपनी कागज की शीट की अदला-बदली करें।

आपके मित्र द्वारा तैयार की गई बनावट का अनुमान लगाएं और यदि सही अनुमान लगाने में असमर्थ हैं तो दोनों के बीच किसी समानता या अंतर पर चर्चा करें।

याद रखें, अगर आप कुछ गलत भी अनुमान लगाते हैं तो ऐसा होना हर चीज का अंत नहीं है! यह तो बस एक प्रक्रिया है!

आपके जर्नल के लिए

अब, जो बनावट आपने कागज पर खींची है, उसे अलग-अलग आकार में काटें। इसे अपनी पत्रिका में पृष्ठ 13-14 पर संग्रह के रूप में चिपकाएँ।

फ्रेम की तलाश में

आवश्यकक सामग्री

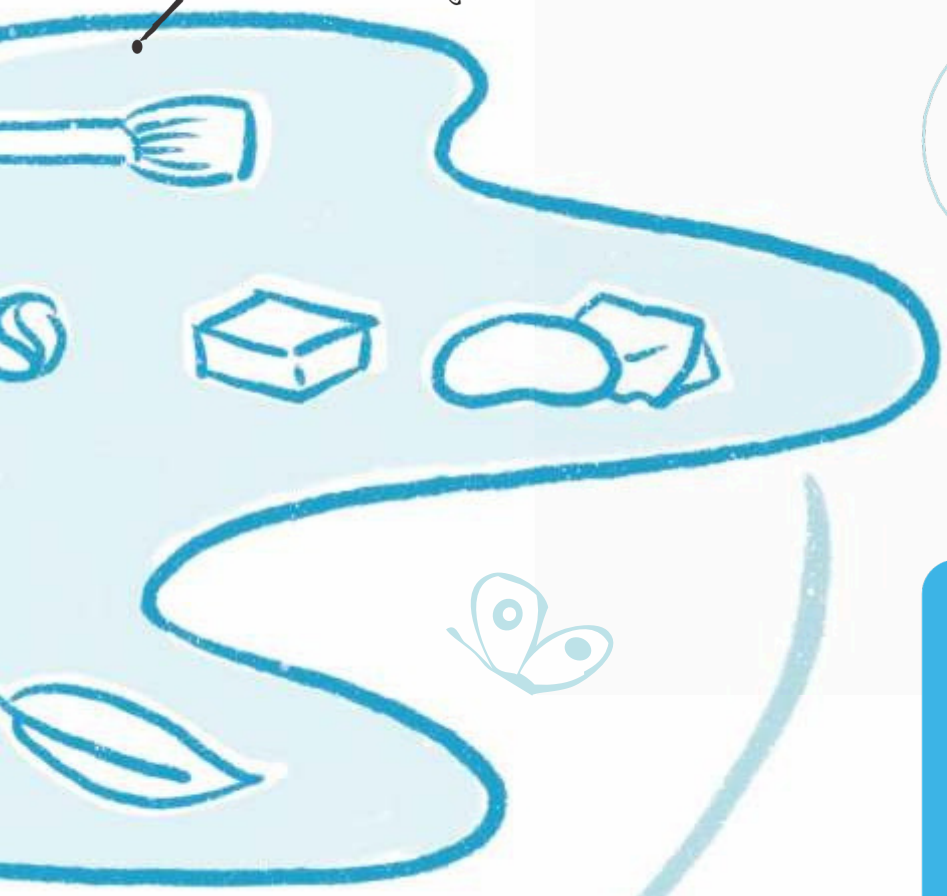
फ्रेम के लिए छड़ें
रबर बैंड/धागा
सेलो-टेप जैसा चूड़ी/गोलाकार फ्रेम

1.

आओ, एक ढाँचा बनाएँ। चौकोर फ्रेम बनाने के लिए चारों ओर कुछ छड़ियाँ इकट्ठा करें और चूड़ियों, सेलो-टेप आदि का उपयोग गोलाकार फ्रेम के रूप में करें।

2.

अपना वृत्त और वर्गाकार फ्रेम तैयार करने के बाद, इस लेंस की मदद से प्रत्येक आकार की वस्तुओं को खोजने का प्रयास करें!



आपके जर्नल के लिए

पृष्ठ 15-16 में आपको लगभग 10 वस्तुएँ बतानी हैं, जो आपको वृत्त (5) और वर्ग (5) के आकार की मिलीं। इसे लिख लें, और अब जितनी भी वस्तुिएं मिलती जाएं उतने गोले भरते जाएं।

3.

यदि यह आपके लिए आसान है, तो फूल, नारियल, आदि जैसे प्राकृतिक आकारों को खोजने का प्रयास करें।

खंड :5

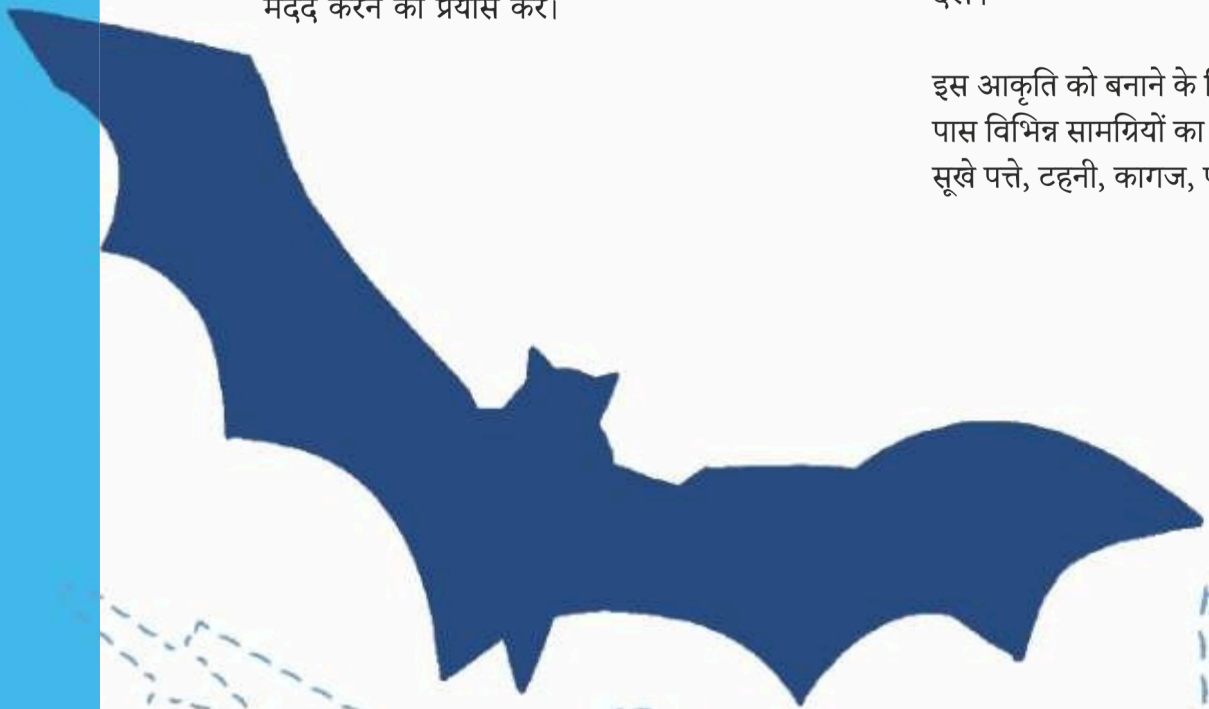
खेल परछाई का

पिल्लू कुछ पत्ते, एक टहनी और एक पत्थर इकट्ठा करके घंटी का आकार बनाने की कोशिश कर रहा है। बाकी का आकार पूरा करने में उसकी मदद करने का प्रयास करें।

1.

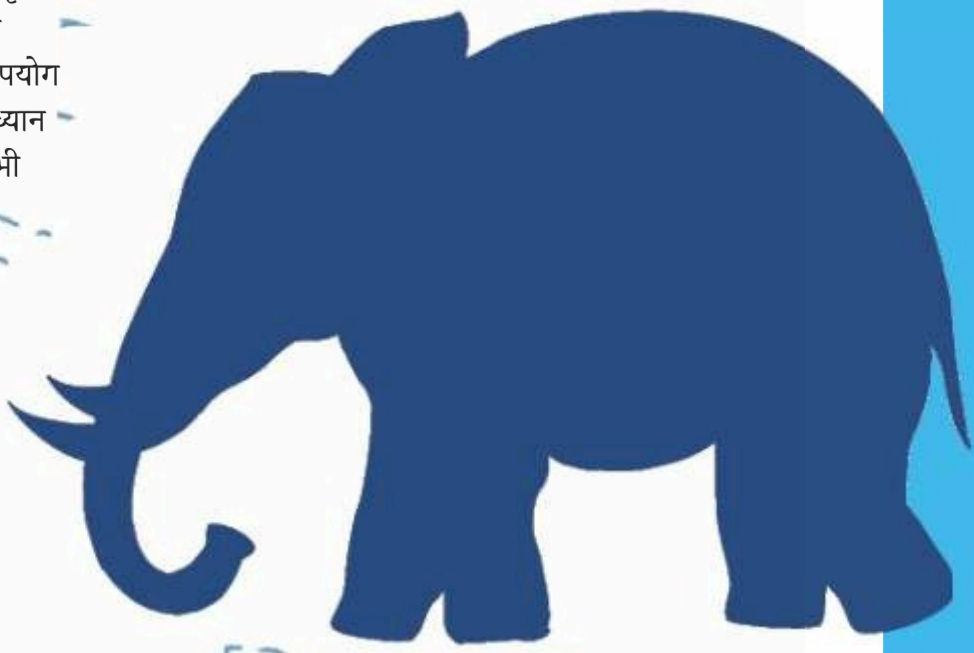
गहरे नीले रंग में दी गई छायाओं को ध्यान से देखें।

इस आकृति को बनाने के लिए अपने आस-पास विभिन्न सामग्रियों का उपयोग करें (जैसे सूखे पत्ते, टहनी, कागज, पत्थर, आदि)



2.

टेम्पलेट के रूप में गहरे नीले आकार का उपयोग करें। देखिये कैसे नीलू पत्तों से आकृति बनाने की कोशिश कर रही है। आप अपने आस-पास कई अलग-अलग चीज़ों का उपयोग कर सकते हैं और आकृति भर सकते हैं। ध्यान दें कि कैसे कुछ खाससामानों का आकार भी एकदम खास होता है।



आपके जर्नल के लिए

आपने जितनी विभिन्न सामग्रियों का उपयोग किया गया है, पृष्ठ 15-16 पर उतने गोले भरें।! अपने आस-पास का अवलोकन करें व ढेर सारी सामग्रियों का उपयोग करने का प्रयास करें।

खंड :5

घर के भीतर करें

1.

दिए गए रंग पैलेट का निरीक्षण करें।

2.

चारों ओर देखो। क्या आप एक समान रंग ढूंढ सकते हैं? चलो, यह कागज की शीट लो व रंगों का मिलान करके देखो।

पिल्लू को यहां सूचीबद्ध रंग का अपना पसंदीदा खिलौना मिला! क्या बात है!

19

शिकार

आपके जर्नल के लिए

लगभग 10 ऐसी वस्तुएँ सोचें जो वृत्त (5) और वर्ग (5) के आकार की मिलीं, इन्हें पृष्ठ 15-16 में लिख लें, और अब उतनी ही संख्याा में गोले को भरें।

फॉलो अप

आंखें बंद करें - उंगली आगे की ओर रखें - 5-10 सेकंड तक घुमाएं। रुकें और जिस वस्तु की ओर आप इशारा कर रहे हैं उसका नाम बताएं, अब उसकी आत्मकथा लिखें। अगले पृष्ठ में एक-दूसरे से सवाल पूछने का खेल खेलें, लेकिन इस बार उत्तर देने का प्रयास करें।

खंड :5

बताओ तो जरा

सवालों के खेल के
लिए किसी मित्र को चुनौती दें

1.

आप और आपके साथी बारी-बारी से एक-दूसरे से सवाल पूछें। जब आप एक प्रश्न पूछते हैं, तो आपके साथी को प्रश्न का उत्तर देना होता है। फिर अगला व्यक्ति सवाल पूछता है।

20

1.

अगर कोई व्यक्ति 3 सेकंड में किसी प्रश्न के बारे में नहीं सोच पाता या प्रश्न नहीं पूछता, तो वह हार जाता है!

क्या आपके पास पूछने के लिए कुछ मज़ेदार प्रश्न हैं?

फॉलो अप

आगामी त्यौहार को समझने के लिए प्रश्न पूछें। एक प्रश्न का उत्तर दें और फिर अगले प्रश्न का उत्तर मागें। इस क्रम को करीब पांच सवालों तक जाने का प्रयास करें।

उदाहरण के लिए: हम वह त्यौहार क्यों मनाते हैं?

- यही कारण है क्योंकि?

- से... - क्यों? ....

और इसकी जड़ तक पहुंचने के लिए 5 क्यों तक जारी रखें।

बताओ तो जरा

खंड 6

खंड :6

पहेली की सुलझाओ उलझन

1.

कागज और कार्डबोर्ड का एक टुकड़ा लें और उन्हें एक साथ चिपका दें।

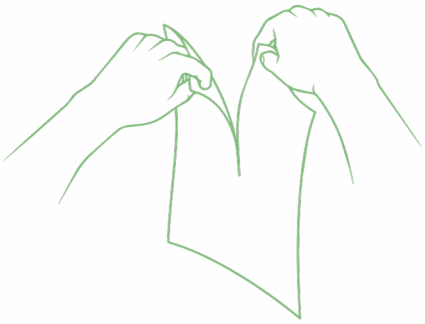
2.

कागज पर अपनी इच्छानुसार चित्र बनाएं या पेंट करें।

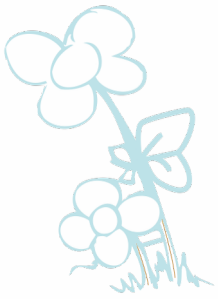
आप पिछली गतिविधियों के कुछ संकेतों का उपयोग कर सकते हैं।

2.

कागज को फाड़ें या छोटे टुकड़ों और आकारों में काटें। आप इसे चौकोर या अपनी पसंद के किसी भी आकार में काट सकते हैं।



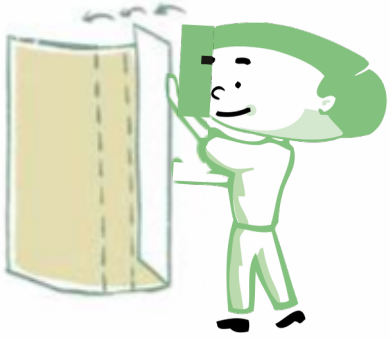
काम हो गया! आपने अभी-अभी अपनी स्वयं की पहेली बनाई है। इसे स्वयं या कुछ लोगों के समूह के साथ हल करने का आनंद लें!



धमाल कागजी आतिशबाजी का

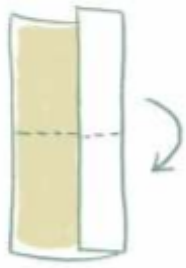
1.

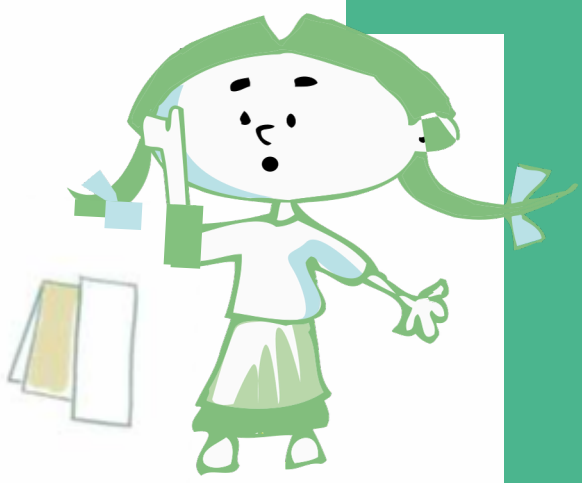
कागज का एक आयताकार टुकड़ा लें। लंबाई की तरफ से तीन बार मोड़ें.



2.

दिखाए अनुसार कागज को आधा मोड़ें और मोड़ बाहर की ओर निकालें।





3.

अब बाहरी हिस्से को थोड़ा अंदर की ओर धकेलें, जैसा कि दिखाया गया है

इसे नीचे से पकड़ें, दो दिल के आकार के बड़े छेदों में फूंक मारें, इसे ऊपर ले जाएं और जितना हो सके, उतनी ताकत से इसका एक सिरा पकड़कर झटकें। आपने अभी एक जोरदार पटाखा चलाया!

खुल जा सिमसिम !

इसे नीचे से पकड़ें, दो दिल के आकार के बड़े छेदों में फूंक मारें, इसे ऊपर ले जाएं और जितना हो सके, उतनी ताकत से इसका एक सिरा पकड़कर झटकें। आपने अभी एक जोरदार पटाखा चलाया!

यह गेम केवल तभी खेला जा सकता है जब आपने सभी गतिविधियाँ पूरी कर ली हों और जर्नल भर दिया हो। इसलिए अगर कुछ छूट गया है, तो सुनिश्चित करें कि आप पहले उसे पूरा करने का प्रयास करें।

गेम बोर्ड खोलें:

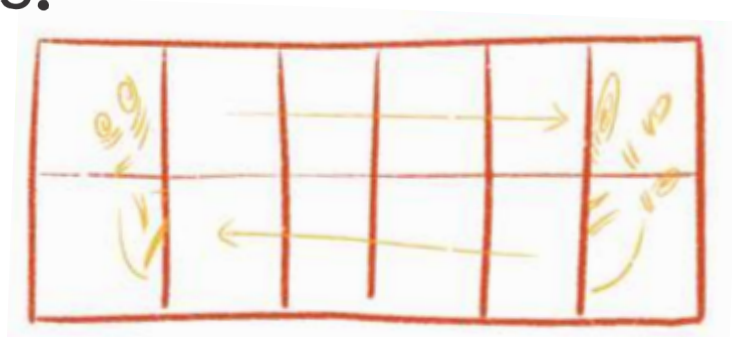
1.

कागज का एक आयताकार टुकड़ा लें। लंबाई की तरफ से तीन बार मोड़ें.

2.

दिखाए अनुसार कागज को आधा मोड़ें और मोड़ बाहर की ओर निकालें।

3.



अब बाहरी हिस्से को थोड़ा अंदर की ओर धकेलें, जैसा कि दिखाया गया है

उद्देश्य:

अधिक से अधिक बक्सों को जीतना और उन्हें अपना बनाना। अंत में सबसे अधिक घरों वाला व्यक्ति जीतता है!

ऐसे खेलें:

1. खेल के लिए बोर्ड को प्रकट करने के लिए दिखाए गए अनुसार हाथों की रेखाओं वाली गतिविधि खोलें।

2. जिन पन्ने पर आपकी हथेली छपी होती है वो सेफ हाउस की तरह काम करते हैं। दोनों खिलाड़ी दक्षिणावर्त गति में अपने दाहिनी ओर सुरक्षित घर से शुरुआत करते हैं।

3. अपने आस-पास से टोकन - या 'गोटी' - का एक समूह चुनें। यह कम से कम 6 होनी चाहिए। यह कुछ भी हो सकता है - फूल, पत्तियाँ, एक जैसे रंग के पत्थर। अपना टोकन याद रखें। आप इससे बाद में अपने घरों को चिन्हित कर सकते हैं।

4. एक पासा घुमाएं और पांसे में जितने अंक आएं, उतने ही बक्सों में आगे बढ़ जाएं। दिए गए संकेत का पालन करें। यदि आप इसे सफलतापूर्वक करते हैं, तो आप उस घर को अपना मानते हैं। गतिविधियाँ करें और जीतते रहें। खेलो!

यदि आप किसी और के घर पर उतरें तो क्या होगा?

आपके पास इसे जीतने का मौका है!

दूसरा खिलाड़ी आपको बोर्ड से किसी भी संकेत को पूरा करने के लिए चुनौती दे सकता है और यदि आप इसे 15 सेकंड से कम समय में पूरा करते हैं, तो आप उनका घर जीत लेते हैं।

नीलू ने अपनी निशानी के रूप में लाल फूल चुने और पिल्लू ने अपनी निशानी के रूप में सूखे पत्ते चुने। वे दक्षिणावर्त खेलते हैं और जो भी घर वे जीतते हैं, वे अपने घरों को चिह्नित करने के लिए अपना टोकन वहां छोड़ देते हैं।

आइए अब इसे थोड़ा मुश्किल करें!

आपको कुछ आसान सी गतिविधियों और खेलों को खेलना और कुछ नया देखने का मौका कैसा लगा?

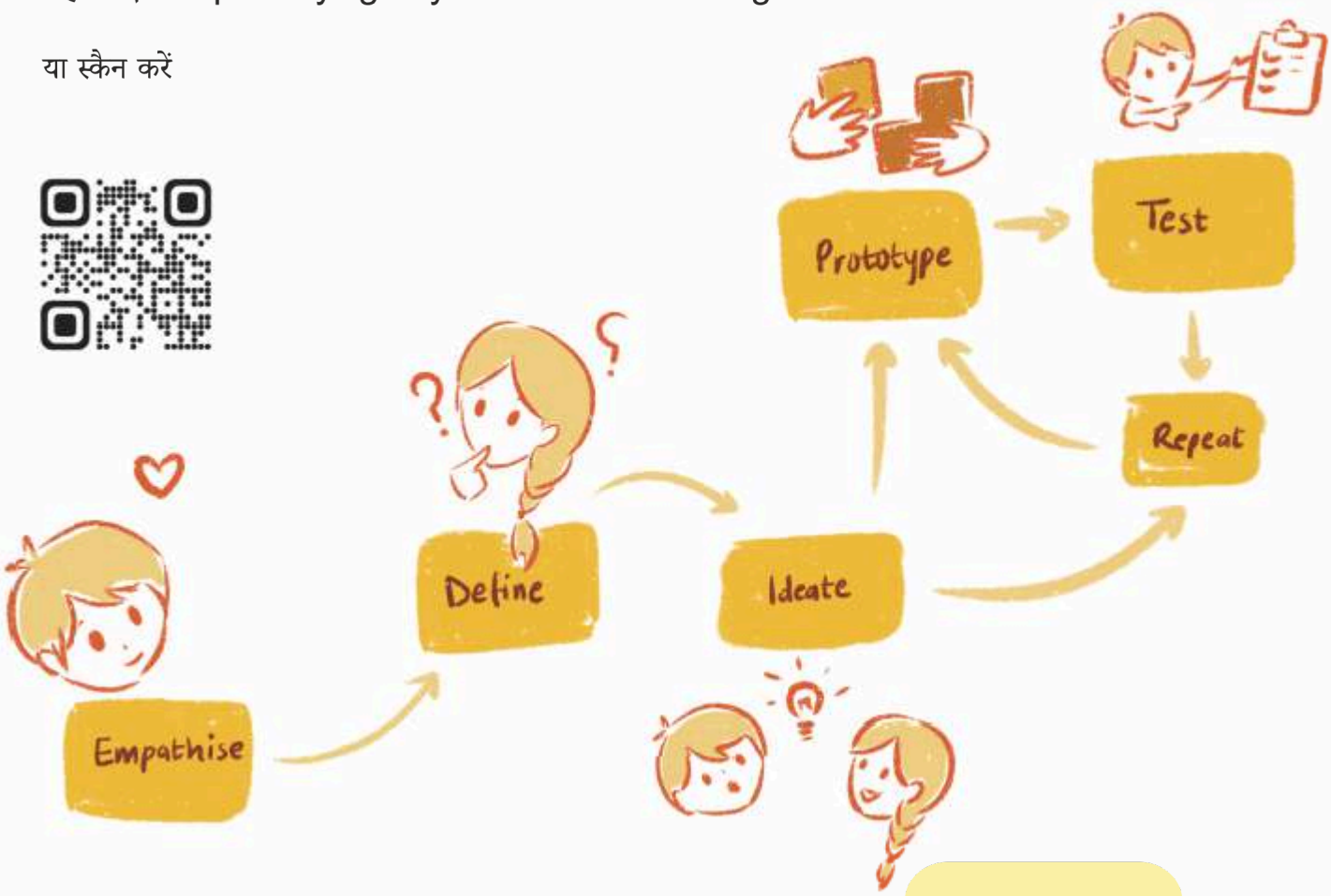
यदि आप इसे एक स्तिर ऊपर करना चाहते हैं और इस बारे में अधिक समझना चाहते हैं कि आप 'डिज़ाइन थिंकिंग' के अभ्यास में अपने अवलोकन और जिज्ञासा का उपयोग कैसे कर सकते हैं।

डिज़ाइन थिंकिंग रचनात्मक और विचारशील होकर समस्याओं को हल करने का एक तरीका है। हम इस बारे में सोचते हैं कि लोगों को क्या चाहिए और कैसे चाहिए, और फिर बहुत सारे विचार सामने आते हैं। हम उन विचारों को आज़माते हैं, उनसे सीखते हैं और चीज़ों को बेहतर बनाते हैं। यह बढ़िया चीजें बनाने के साहसिक कार्य की तरह है!

अगस्त्य की वेबसाइट पर जाएं और नीलू और पिल्लू को आपको मज़ेदार चीजें सीखने, समस्या सुलझाने और सृजन के एक नए रोमांच पर ले जाने दें।

यहां जाएं - https://myAgastya.education/landing

या स्कैन करें



क्या आप जानते हैं?

यह पुस्तक भी इसी मॉडल का उपयोग करके डिज़ाइन की गई थी। देखें कि क्या आप भी अपने आसपास कुछ चीजों का हल ढूंढ सकते हैं।

इस पुस्तक का उपयोग कैसे करे

ओ, प्योरे खोजी! एक ऐसी जबरदस्तद गतिविधि पुस्तिका के बारे में जानने के लिए तैयार हो जाइए जो आपके होश उड़ा देगी! अंदर, आपके लिए बहुत सारी मज़ेदार चीजें मिलेंगी। यह एक मज़ेदार खेल की तरह है जो आपको अपने आस-पास की सभी अच्छी चीज़ों को खोजने में मदद करेगा।

आपको अच्छे प्रश्न पूछने, चीज़ों को गहराई से समझने और यहां तक कि अपनी स्वयं की अद्भुत रचनाएँ बनाने का अवसर मिलेगा।

तो, अब तक के सबसे अद्भुत साहसिक कार्य के लिए तैयार हो जाइए! हम छुपे हुए रहस्यों को उजागर करेंगे, आश्चर्यजनक चीजें बनाएंगे और अपनी दुनिया को एक बड़े, खुशहाल खेल के मैदान में बदल देंगे। अपनी गतिविधि पुस्तिका लें और आइए आनंद में गोता लगाएँ!
रेडी स्टेडी गो!

AGASTYA INTERNATIONAL FOUNDATION
SUPPORTED BY R. JHUNJHUNWALA FOUNDATION & OTHERS

STUDIO CARBON

AGASTYA
INTERNATIONAL FOUNDATION
Supported by RaRe Family Foundation & Others

सा विद्या या विमुक्तये

SCERT, UK

navam