Theme: Leadership for Skills-based and Vocational Education

Smt. Jinesha Labhachandra Shah
Principal
PM SHRI Sajanatalavadi Primary School
Anand, Gujarat
Email id: anand.ksdsajanatalavadi@gmail.com
Mobile no.: 9825678995

નામ : જિનેશાબેન લાભચંદ્ર શાહ
હોદ્દો : આચાર્ય HTAT
શાળાનું નામ : પી.એમ શ્રી સજના તલાવડી પ્રાથમિક શાળા વિદ્યાનગર,
તાલુકો : આણંદ
જિલ્લો : આણંદ
MO. NO : 9825678995
Email : jinesha@gmail.com

Leadership For Skills - Based and Vocational Education

આઝાદ અખંડ ભારતના વિચક્ષણ ઘડવૈયા કે જેમના વિચાર,વાણી,વર્તન અને વ્યવહારથી ઇતિહાસ સ્વયં ઋણી બન્યું, એવા લોખંડી પુરુષ અખંડ ભારતના શિલ્પી સરદાર વલ્લભભાઈને શત -શત નમન..

સરદાર વલ્લભભાઈ પટેલની ભૂમિ કરમસદમાં આવેલી PM Shri સજના તલાવડી પ્રાથમિક શાળા જેમાં હાલમાં બાલ વાટિકા, ધોરણ 1 થી 8 માં 390 વિદ્યાર્થીઓ અભ્યાસ કરે છે. શાળામાં આચાર્ય, શિક્ષકો તથા કમ્પ્યુટર, Yoga & Sports, તથા Art & Craft, Music & Dance રિસોર્સ પર્સન ની નિમણૂક કરેલ છે. શાળા માં કુલ મળી 16 શિક્ષકો કાર્યરત છે.

શાળા પરિસ્થિતિ વિશ્લેષણ :

2014માં શાળામાં HTAT તરીકે ફરજ સ્વીકારતા ખૂબ જ આનંદની અનુભૂતિ હતી. "મારા સ્વપ્નની શાળા" સાથે આચાર્ય તરીકે ભૂમિકા સ્વીકારી.શાળાના વિદ્યાર્થીઓની પરિસ્થિતિ જોતા દીકરીઓને અન્યના ઘરે ઘર કામ કરવા જવું પડતું જેથી કન્યાઓની અભ્યાસમાં રુચિ ઓછી જણાઇ.તેમના માતા-પિતાને મળી તે માટેના કારણો જાણી વિદ્યાર્થીઓનો અભ્યાસ ન બગડે તે હેતુથી તથા શાળામાં પધારતા મહેમાન શ્રીઓ, પદાધિકારી શ્રી તથા દાતાશ્રીઓ મુલાકાત દરમિયાન કહેતા કે બાળકો માટે રમવાનું મેદાન ખૂબ જ નાનું છે. વિદ્યાર્થીઓને ખૂબ જ તકલીફ પડતી હશે ને?વારંવાર આવા શબ્દો સાંભળતા શાળામાં રમતના મેદાનની ખોટ પુરવા તથા વિદ્યાર્થીઓ પોતાના ઘરની જવાબદારીને કારણે શાળામાં આવવામાં રસ રુચી રાખવતા નથી તેઓના માટે વિવિધ રમતો તૈયાર કરવાનો વિચાર સ્ફૂર્યો.

વિદ્યાર્થીઓના શારીરિક તથા માનસિક વિકાસ માટે રમતોનું આગવું સ્થાન હોય છે.તે લક્ષ્ પૂર્તિ માટે એવી રમતોનું નિર્માણ કર્યું જેમાં રમતના મેદાન ની જરૂર ન પડે.તથા "રમત સંગ ભણતર" મળે.આ રમતોને બજારુ રમતો ની જેમ આકર્ષક બનાવી તથા નકામી વસ્તુઓનો ઉપયોગ કરી રમતના સાધનોનું નિર્માણ કર્યું. જેમાં અભ્યાસ લક્ષી વિષયોને આવરી લેવામાં આવ્યા.

શારીરિક વિકાસ માટેનો પ્રથમ આયામ શરીરના અંગ ઉપાંગોની સપ્રમાણ વૃદ્ધિ થવી, બીજો આયામ શરીરમાં સાર્થક શક્તિ હોવી, ત્રીજો આયામ નિરામય શરીર હોવું,ચોથો આયામ કર્મેન્દ્રિયો તથા જ્ઞાનેન્દ્રિયો કાર્યકુશળ હોવી તે છે. આવા ચતુર્મુખી વિકાસ આયામો ધરાવતું શરીર જ પરાક્રમ કરી શકે.નવા વિક્રમ સર્જી શકે, આવું કેળવાયેલ શરીર જ ટાઢ, તડકો, ભૂખ, તરસ,થાક જેવા કષ્ટો સહન કરી શકે અને

આવું કસાયેલું શરીર જ સહજ રીતે વધુ અંતર ચાલી શકે. ગિરનાર પર્વત સડસડાટ આરોહણ કરી શકે. શરીરના આવા સર્વાંગ સુંદર વિકાસમાં રમતગમતનું સ્થાન અનન્ય અને અદ્વિતીય છે.

આદિકાળ થી આપણે ત્યાં જીવન ક્રમને જોડતી અનેકવિધ રમતો રમાતી હતી. જેના અનેક પ્રમાણ આપણા પુરાણોમાં જોવા મળે છે. મનુષ્યના જીવન વિકાસમાં રમતનું મહત્વપૂર્ણ યોગદાન છે. બાલ વૃદ્ધોને આનંદ આપતી રમતો એ માત્ર મનોરંજન કે વ્યાયામ માટે જ નહીં પણ માનવજીવનને સમગ્રતયા શ્રેષ્ઠ બનાવવાની એક ઉપયોગી અને જરૂરિયાતની પ્રવૃત્તિ છે.એટલે જ નિત્ય રમતો રમવાનો,રમાડવાનો સ્વભાવ બનાવવો જોઈએ.

દ્રષ્ટિ કેળવીએ તો રમત એ બધા માટે ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન, શક્તિ અને જીવનમાં સદગુણોનું ઉદગમ સ્થાન બની શકે.નાચવું, ગાવું, દોડવું,અભિનય કરવો વગેરે ક્રિયાઓ પણ રમતનો જ ભાગ છે. રમત ભલે ઘર, શેરી, મેદાન કે શાળામાં રમાતી હોય પણ અંતે તો રમત એ રમનારમાં શક્તિ, સદગુણ અને કૌશલ્ય નિખીલવણી કરતો બહુહેતુક, બહુઆયામી કાર્યક્રમ છે.

રમતએ બાલ્યાવસ્થાથી વૃદ્ધાવસ્થા સુધી અને રો આનંદ આપવા સાથે વ્યક્તિનું શારીરિક, માનસિક, સાંવેગિક, સામાજિક અને માનવીય ગુણોથી ભરેલા આત્મિક વિકાસ માટેનું સહજ જોડાણ છે. સ્વામી વિવેકાનંદ કહેતા કે મેદાનમાં ફૂટબોલની રમત રમ્યા પછી ગીતાજ્ઞાન સરળતાથી સમજી શકાય છે. ગમ્મત સાથે જ્ઞાન આપતી રમતો એ કેળવણીકારોની દ્રષ્ટિએ શિક્ષણનો જ એક ભાગ છે.રમતગમતથી બાળકોમાં એકાગ્રતા અને ગ્રહણ શક્તિ કેળવાય છે. ત્યારે રમતગમતનું જીવનમાં અને શિક્ષણમાં મહત્વ ખૂબ જ વધી જાય છે.

વળી નવી શિક્ષણનીતિ 2020 માં પણ રમતગમતને વિશેષ પ્રધાનને અપાયું છે જે રમત જગતના આવનારા શ્રેષ્ઠ દિવસોનો શુભ સંકેત આપી જાય છે.

બાલવાટિકા,ધોરણ 1 થી 8 ના તમામ વિષયને આવરી લેતી રમતોનું નિર્માણ કર્યું.

રમત કૌશલ્ય ની અસર :

(Learning By Playing)

- વિવિધ રમતો દ્વારા વિદ્યાર્થીઓને શીખવતા શાળાના વિદ્યાર્થીઓની સંખ્યામાં નોંધપાત્ર સુધારો થયો. જે ૨૦૦ થી વધી 390 સુધીની થઈ.
- શાળાની આસપાસ ખાનગી શાળાના વિદ્યાર્થીઓએ આ શાળામાં પ્રવેશ મેળવ્યો જેને પરિણામે બે ખાનગી શાળાઓ બંધ થઈ.
- વિદ્યાર્થીઓના અભ્યાસ તથા શૈક્ષણિક ગુણવત્તામાં નોંધપાત્ર સુધારો થયો.
- વિવિધ સ્પર્ધાત્મક પરીક્ષાઓમાં વિદ્યાર્થીઓ ઉત્કૃષ્ટ દેખાવ કરી શક્યા.
- IIM -Ahmedabad સંસ્થાએ આ રમતોની નોંધ લીધી જેને આંતરરાષ્ટ્રીય કોન્ફરન્સ (ICCIG -4)માં સ્થાન મળ્યું.
- વિદ્યાર્થીઓમાં વિવિધ કૌશલ્યના વિકાસ માટે શાળામાં અનેકવિધ કૌશલ્યલક્ષી કાર્યક્રમનું આયોજન કરવામાં આવે છે જે નીચે મુજબ છે.

રમતો ની વિગત દર્શાવતું કોષ્ટક:-

(ધોરણ 1 થી 8 ના વિદ્યાર્થીઓ માટે)

ક્રમ	ધોરણ	રમતનું નામ	રમત નું વર્ણન
૧	૧,૨	અંકો ની દુનિયા	ગુજરાતી અંગ્રેજી મૂળાક્ષરો તથા અંક જ્ઞાન બેનર
૨	૩,૪,૫	મારુ ઘર	વિવિધ આકારોની તથા રંગની સમજ માટે નું બેનર
૩	૬,૭,૮	મારો પડછાયો	અંગ્રેજી તથા ગણિત વિષયનો અનુબંધ દર્શાવતું બેનર
૪	૧ થી ૫	મારા પગલા	બુદ્ધિ ક્ષમતા અંગે નું બેનર
૫	૧ થી ૫	ઉઠક-બેઠક	શારીરિક શક્તિ ખીલવણી અંગેનું બેનર
૬	૧ થી ૮	ચાલો નિશાળે	ભૂલભૂલૈયા જેવી રમત નું બેનર
૭	૩ થી ૫	Math Checkers	ગુણાકાર સરવાળા બાદબાકી માટેનું રમત બોર્ડ
૮	૧,૨	મને જોડો	સંખ્યા જ્ઞાન અંગેના કાર્ડ રમત
૯	૧,૨	મારો નંબર આપો	સરવાળા બાદબાકી બોર્ડ રમત
૧૦	૧,૨	કેટલા થયા	સરવાળા બાદબાકી બોર્ડ રમત
૧૧	૧ થી ૮	Bingo Ball	નકામી બોટલ ના ઉપયોગથી સંખ્યાજ્ઞાન સરવાળા બાદબાકી તથા ગ્રહોની સમજ માટે ની રમત
૧૨	૧,૨	મને નિશાન બનાવો	વિવિધ પાણીની બોટલના ઉપયોગથી સંખ્યાજ્ઞાન રમત
૧૩	૧ થી ૮	પહેરાવો રીંગ	ધ્યાન કેન્દ્રિત રમત
૧૪	૬ થી ૮	Fraction By Parts	સંખ્યારેખા ની સમજ માટે ની રમત

ક્રમ	ધોરણ	રમતનું નામ	રમત નું વર્ણન
૧૫	૧ થી ૪	મારૂફળ મને આપો	નકામા કુંડાના ઉપયોગથી સંખ્યાજ્ઞાન રમત
૧૬	૬ થી ૮	મને જોડો	સામાજિક વિજ્ઞાનમાં વિવિધ દેશોના ઝંડા ની સમજ માટે ની રમત
૧૭	૬ થી ૮	અપૂર્ણાંક સીડી	અપૂર્ણાંકની સમજ માટેના રમત બોર્ડ
૧૮	૩ થી ૫	મને પાણી આપો	નકામા થર્મોકોલ કપના ઉપયોગથી ગુણાકાર ની રમત
૧૯	૬ થી ૮	અપૂર્ણાંક bingo	અપૂર્ણાંકની સમજ માટેના રમત બોર્ડ
૨૦	૬ થી ૮	માછલી બેન ક્યાં ચાલ્યા ?	અંગ્રેજી સ્પેલિંગ રમત
૨૧	૩ થી ૮	ઘડિયા બોર્ડ	નકામી પાણીની બોટલમાંથી ઘડિયા શીખવાની રમત
૨૨	૧ થી ૨	તમારો અંક ક્યાં ?	નકામી પાણીની બોટલમાંથી સંખ્યાજ્ઞાન ની સમજ
૨૩	૩ થી ૫	મને જોડતા શું બને ?	નાની મોટી સંખ્યા તથા સ્થાન કિંમત અંગેની સમજ ની રમત
૨૪	૩ થી ૫	મારો ભાર કેટલો ?	વજન દર્શાવવા માટે ની રમત
૨૫	૬ થી ૮	ખૂણાને જાણો	થર્મોકોલમાંથી વિવિધ ખૂણાની સમજ માટેની રમત
૨૬	૫ થી ૮	હું બીજે ક્યાં છું ?	ઘડિયા, લ.સા.અ/ ગુ.સા.અ ની સમજ માટેની રમત
૨૭	૧ થી ૨	મારૂં કુટુંબ	સંખ્યાજ્ઞાન ની રમત
૨૮	૧ થી ૨	મને પકડો તો ખરા	સંખ્યાજ્ઞાન ની રમત
૨૯	૧ થી ૨	રણમાં સર્જન	મૂળાક્ષરોની રમત
૩૦	૩ થી ૮	મને પૂર્ણ કરો	આઈસ્ક્રીમની ચમચી માંથી વાર્તા જોડો રમત
૩૧	૩ થી ૪	Roll A Shape	આકારની સમજ માટેની રમત
૩૨	૩ થી ૪	ટેનગ્રામ પઝલ્સ	ટેન ગ્રામના આકારો ની સમજ માટેની રમત

ક્રમ	ધોરણ	રમતનું નામ	રમત નું વર્ણન
૩૩	૫	તું મારો ગુણક હું તારો અવયવ	અવયવની સમજ માટે ની રમત
૩૪	૬ થી ૮	Fit Man Fat Man	આહારની ટેવો માટેની રમત
૩૫	૬ થી ૮	Fire Safety Game	આગ માટેની રમત
૩૬	૬ થી ૮	Parts of the Body Game	શરીરના અંગો માટેની રમત
૩૭	૬ થી ૮	બોર્ડ ગેમ	જ્વાળામુખી માટેની રમત
૩૮	૬ થી ૮	બોર્ડ ગેમ	ગ્લોબલ વોર્મિંગ માટે ની રમત
૩૯	૬ થી ૮	મારુ જીવન	પતંગિયા તથા દેડકાના જીવન ચક્ર અંગેની રમત
૪૦.	૬ થી ૮	ગણિત કેલેન્ડર	ગણિત ની વિવિધ પ્રક્રિયા દર્શાવતું કેલેન્ડર
૪૧	૬ થી ૮	શબ્દ અંતાક્ષરી નંબર	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૨	૬ થી ૮	ભાઈ ભાઈ હું ક્યાં છું?	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૩	૬ થી ૮	શબ્દ ગંજીફાની રમત	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૪	૬ થી ૮	વન મિનિટ પ્લીઝ	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૫	૬ થી ૮	વિરોધી સમાનાર્થી શબ્દ રમત	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૬	૬ થી ૮	કહેવત નો રસથાળ	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૭	૬ થી ૮	અંગેઅંગમાં રૂઢિપ્રયોગ	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૮	૬ થી ૮	શબ્દ સમૂહ માટેની શબ્દ રમત	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૪૯	૬ થી ૮	પ્રાણી-પક્ષી કહેવત અંતાક્ષરીની રમત	ભાષાની સમજ માટેની રમત
૫૦	૬ થી ૮	ઉલટ- સુલટ	ભાષાની સમજ માટેની રમત

રમકડાં નો વૈભવ :

(Toy Based Pedagogy)

રાષ્ટ્રીય શિક્ષણનીતિ- 2020 માં વિદ્યાર્થીઓ માટે ઇનોવેટીવ પેડાગોજી પર વિશેષ ભાર મૂકવામાં આવ્યો છે. તેમાં ટોય બેઝડ પેડાગોજી માટેનું મહત્વ વર્ણવવામાં આવેલ છે. રાષ્ટ્રીય શિક્ષણ નીતિ 2020 માં વિદ્યાર્થીઓ રમતાં -રમતાં શીખે તે બાબત પર વિશેષ ભાર મૂકવામાં આવેલ છે. રમકડાં આધારિત શિક્ષણથી વિદ્યાર્થીઓ લોકો, વસ્તુઓ તથા પર્યાવરણ સાથે સક્રિય અને કલ્પનાશીલ રીતે જોડાય તે માટે તકો પૂરી પાડે છે.

વિદ્યાર્થીઓને યોગ્ય વળાંક મળે, તેમની કલ્પના શક્તિ તથા એકાગ્ર શક્તિનો વિકાસ થાય તે માટેના મૂળભૂત ઉદ્દેશ સાથે શાળામાં વિદ્યાર્થીઓને રમકડાં દ્વારા,રમત દ્વારા દરરોજ શીખવવામાં આવે છે. તથા ગમ્મત સાથે જ્ઞાન પીરસવા માં આવે છે.

રમકડાં ની ગોઠવણી કરતાં,જોડતાં,તોડતાં,સર્જન કરતા કે નવી સમજ આપવા રમકડાં થી વિદ્યાર્થીઓનો સર્વાંગી વિકાસ (શારીરિક, સામાજિક ભાવાત્મક, જ્ઞાનાત્મક, સર્જનાત્મકતાને પ્રોત્સાહન આપે છે. તેનો ઉપયોગ કરી સાક્ષરતા અને સંખ્યાના કૌશલ્યનો વિકાસ કરી શકાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને રમતાં -રમતાં શીખવવા માટે કાગળ માંથી બનાવેલા રમકડાં,સ્ટ્રોની મદદથી બનાવેલા તથા નકામી વસ્તુઓ જેવી કે આઈસ્ક્રીમની ચમચી, પ્લાસ્ટિકની બોટલ,બોટલમાં ઢાંકણામાંથી વિવિધ રમકડાં બનાવી વિદ્યાર્થીઓને શીખવાડવાથી આનંદની અનુભૂતિ થાય છે.

રમકડાં આધારિત શિક્ષણશાસ્ત્ર એ શિક્ષણ નો નાવિન્યસભર અભિગમ છે.જે રમકડાં અને રમતો દ્વારા શીખવા પર આધારિત છે.શીખવા માટે રમકડાં અને રમતોનું એકીકરણ સૂચવે છે કે રમકડાં અને રમતો અભ્યાસના કેન્દ્રમાં છે.જે નવા ખ્યાલો ને સરળ અને સ્પષ્ટ કરવામાં મદદ કરે છે. તે તાર્કિક અને શીખનાર ને કેન્દ્રીત રીતે વિવિધ વિષયોની સામગ્રીને એકીકૃત રીતે જોડવાના માધ્યમ પૂરા પાડે છે. અમૂર્ત વિભાવનાઓને રમકડાં અને રમતો દ્વારા અસરકારક રીતે જોડી શકાય છે.અને શીખી શકાય છે.કારણ કે રમકડાં બનાવવા અને રમવાથી વિદ્યાર્થીઓને સમસ્યાનું નિરાકરણ, અન્વેષણ,કલ્પના જ્ઞાનનોઉપયોગ,સર્જન,વિશ્લેષણ સુધારણા, ચકાસણી અને પ્રસ્તુત કરવાની પ્રક્રિયામાંથી પસાર થવાની તક મળે છે.તેનું ઉત્પાદન સિદ્ધાંત સાથે જોડાયેલો આ અનુભવ શીખનાર માટે સર્વગ્રાહી શિક્ષણનો અનુભવ બની જાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન, શક્તિ અને જીવનમાં સદગુણોનું ઉદગમ સ્થાન બની શકે તે માટે રમકડાં અગત્યનો ભાગ ભજવે છે.

બાળક જન્મતાની સાથે જ વિવિધ અવાજોને સારી રીતે ઓળખી શકે છે.અવાજ કરતાં રમકડાં બાળકોમાં જિજ્ઞાસા વૃત્તિનો વિકાસ કરે છે. નાના બાળકોની આગળ જુદાં -જુદાં રમકડાં નો અવાજ કરવાથી બાળકની નજર તે તરફ કેન્દ્રિત થાય છે. રમકડું હાથમાં આવતાં જ બાળકોના મનમાં કુતુહલ જાગે છે. રમકડું હાથમાં આવતા જ તેનું બરાબર નિદર્શન કરવું, આકર્ષક રમકડું હોય તો તેને વધારે ધ્યાનથી જોઈ રમકડું કેવી રીતે અવાજ કરે છે તેની તપાસ કરવા માટે તેને ખોલી પણ નાખવું જેવી કુતુહલતા બાળકોમાં ખાસ કરીને જોવા મળે છે. દુકાનમાં, મેળામાં બાળકો વિવિધ રમકડાં જોઈ તે લેવા માટે જીદ પણ કરે છે.એટલે જ કહી શકાય કે રમકડાં નો વૈભવ તથા રમકડાંની દુનિયા અનોખી અને ભવ્ય છે.

Clay માંથી બનાવેલ રમકડાં :

સાધન સામગ્રી : જુદા જુદા રંગની clay

બનાવવાની રીત :

બાળકોને આકર્ષક રમકડાં ખૂબ જ આનંદ આપનારા હોય છે.તે માટે બજારમાં વિવિધ પ્રકારની clay મળે છે. જેનાથી ટકાઉ રમકડાં બનાવી શકાય છે. જુદા જુદા રંગની clay માંથી વિવિધ પ્રાણીઓ,પક્ષીઓ ના રમકડાં બનાવી શકાય છે.

પ્રસ્તુત અભ્યાસમાં વિદ્યાર્થીઓને રમકડાં રમવા માટે નીચે મુજબનું તાસ આયોજન કરવામાં આવે છે.

ધોરણ	વિદ્યાર્થીઓની સંખ્યા	તાસ /વાર
બાલવાટિકા	33	સોમવાર - મંગળવાર
ધોરણ-1	43	બુધવાર - ગુરુવાર
ધોરણ-2	12	શુક્રવાર - શનિવાર

માહિતી વિશ્લેષણ

પ્રસ્તુત અભ્યાસમાં વિદ્યાર્થીઓ માટે તૈયાર કરેલા રમકડાં ની માહિતી નીચે મુજબ છે.

ધોરણ	વિદ્યાર્થીઓની સંખ્યા	બનાવેલ રમકડાંની વિગત.
બાલવાટિકા	33	ધ્યાનાકર્ષક રમકડાં, એકાગ્રતા વધારે તેવા રમકડાં, આનંદ આપનારા રમકડાં, સર્જનાત્મકતા, તર્ક શક્તિ વિકસાવનાર રમકડાં. અવલોકન શક્તિ વધે તેવા રમકડાં.શૈક્ષણિક રમકડાં.
ધોરણ-1	43	
ધોરણ-2	12	

પરિણામ

પ્રસ્તુત અભ્યાસમાં નીચે મુજબનું પરિણામ જોવા મળે છે.

- વિદ્યાર્થીઓની રસ રૂચી તથા જ્ઞાનમાં વધારો થાય છે.
- વિદ્યાર્થીઓમાં કલ્પના શક્તિ,તર્ક શક્તિ તથા એકાગ્ર શક્તિ નો વિકાસ થયો.
- વિદ્યાર્થીઓને શાળામાં આવવું ગમે,ભણવું ગમે તથા રમવું ગમે તેવા વાતાવરણનું નિર્માણ થયું.
- શાળાના અન્ય વિદ્યાર્થીઓ પણ જાતે રમકડાં નિર્માણ કરતા થયા.
- ધોરણ 1 અને 2ના વિદ્યાર્થીઓ ની શાળાની હાજરી, નિયમિતતામાં સુધારો થયો.

ઉપયોગીતા

- રમકડાં આધારિત શિક્ષણ આપવાથી વિદ્યાર્થીઓની વ્યક્તિગત કલ્પનાશક્તિ અને વિચારોની અભિવ્યક્તિ ખીલે છે.
- ભાર વગરનું ભણતર ઉદ્દેશ્ય સિદ્ધ કરવા માટે રમકડાં અસરકારક માધ્યમ છે.
- વિવિધ રમકડાંનાં ઉપયોગથી વિદ્યાર્થીઓ રમતાં રમતાં શીખે છે.

મારા અનુભવનું આકાશ :

આ નવતર પ્રયોગ દ્વારા બાળ સહજ માનસ ને પ્રવૃત્ત તથા ક્રિયાશીલ રાખવા માટે નિર્માણ કરવામાં આવ્યું.કોરોના મહામારીના સમયમાં ઓનલાઇન સમર કેમ્પ ની શરૂઆત 31 માર્ચ 2020 થી શરૂ કરવામાં આવી. જેમાં ધોરણ-1 થી 8 ના whatsapp ગ્રુપ બનાવી દરરોજ વિદ્યાર્થીઓને એક Task આપવામાં આવે અને બીજા દિવસે પાંચ વાગ્યા સુધીનો સમય આપવામાં આવે. વિદ્યાર્થીઓએ પોતે કરેલા Task ના ફોટા કે વિડીયો બનાવી અને ગ્રુપમાં મૂકવાના હોય. આ કાર્ય નિરંતર 470 દિવસ સુધી ચલાવવામાં આવ્યું.વિદ્યાર્થીઓ તથા વાલીઓનો ખૂબ જ સારો પ્રતિસાદ મળ્યો.

આ નવતર પ્રયોગની કાર્યપદ્ધતિ નીચે મુજબ છે.

1. Zoom Meeting દ્વારા વાલી અને વિદ્યાર્થીઓને માર્ગદર્શન આપવામાં આવ્યું.
2. Online Drawing Competition (કોરોના, ચિત્ર સ્પર્ધા) તથા અન્ય દિન વિશેષ સ્પર્ધાઓનું આયોજન.
3. દેશભક્તિ ગીત હરિફાઇ, મધર્સ ડે, ફાધર્સ ડે, પર્યાવરણ દિન, જન્માષ્ટમી, Yog Day, ગણેશ ચતુર્થી જેવા તહેવારોની ઓનલાઇન ઉજવણી કરવામાં આવી.
4. Microsoft Teams દ્વારા શાળાના 340 બાળકોને તથા શિક્ષકો, વાલીઓને એક સાથે એક જ સમયે જોડી લાઇવ રમતનું આયોજન કરવામાં આવ્યું.
5. Lock Down દરમિયાન મારા દ્વારા બોધપ્રદ વાર્તાઓ એનિમેશન સાથે જાતે જ તૈયાર કરી વિદ્યાર્થીઓને YouTube ચેનલના માધ્યમથી દરરોજની Link WhatsApp ગ્રુપમાં મુકવામાં આવે જેથી વિદ્યાર્થીઓ વાર્તાનો આનંદ માણી શકે. આ રીતે 55 વાર્તાઓનું એનિમેશન સાથે નિર્માણ કર્યું.
6. વિદ્યાર્થીઓ રમતાં-રમતાં ભણતા શીખે તે માટે 150 જેટલી રમતોનું નિર્માણ નકામી વસ્તુઓમાંથી કરવામાં આવ્યું. મહોલ્લા ક્લાસ લર્નીંગમાં વિદ્યાર્થીઓને રમતો દ્વારા શીખવવામાં આવ્યું.
7. Covid-19 પ્રત્યે વિદ્યાર્થીઓમાં જાગૃતિ આવે તે માટે નકામી વસ્તુઓ જેવી કે પગનાં મોજાં તથા નકામા કપડામાંથી માસ્ક કેવી રીતે બનાવવું તે શીખવી ઓનલાઇન સ્પર્ધાનું આયોજન

કરવામાં આવ્યું.

❖ નવતર પ્રવૃત્તિના ફોટોગ્રાફ:

પ્રયોગનું પરિણામ :

- નવતર પ્રયોગને પરિણામે શાળાના તથા અન્ય શાળાના વિદ્યાર્થીઓ, વાલીઓ તથા શિક્ષક મિત્રો જોડાયા.
- ઓનલાઇન સમર કેમ્પનો લાભ 1500 થી વધુ વિદ્યાર્થીઓએ લીધો.
- ઓનલાઇન સમર કેમ્પના દરરોજના Task ના ફોટા સોશિયલ મીડિયામાં પણ મુકવામાં આવ્યા.
- જેને કારણે હજારો શિક્ષકો તથા અન્ય ફિલ્ડના લોકોએ પણ પોતાના પ્રતિભાવ આપ્યા.
- IIM - AHMEDABAD (ઇન્ડિયન ઇન્સ્ટિટયૂટ ઓફ મેનેજમેન્ટ અમદાવાદ) જેવી નામાંકિત સંસ્થા દ્વારા આ કાર્યની નોંધ લઇ LIVE Webinar માં પણ આ પ્રયોગને સ્થાન આપ્યું.
- BISAG (બાયસેગ) માધ્યમથી ડીડી ગિરનાર પર પ્રદર્શિત થતા Joyful Saturday માં પણ ગુજરાતના તમામ બાળકો તથા શિક્ષકો ને શીખવવા માટે ક્રાફ્ટ વર્કના નમુના શીખવવામાં આવ્યા.
- આ નવતર પ્રયોગ નું પુસ્તક" મારા અનુભવનું આકાશ "પ્રકાશિત કરવામાં આવ્યું.

Skill University :
(Vocational Education) :

રાષ્ટ્રીય શિક્ષણનીતિ 2020 ની જોગવાઈ હેઠળ આવતા પ્રિ વોકેશનલ વિદ્યાર્થીઓ કે જેઓ 6 થી 8 માં અભ્યાસ કરી રહ્યા છે. તેઓ માટે 10 દિવસ બેગલેસ ડે ની જોગવાઈ કરવામાં આવી છે. વિદ્યાર્થીઓ કલા, સંસ્કૃતિ પ્રત્યે વાકેફ થાય તથા વિવિધ સંસ્થાઓ દ્વારા કૌશલ્યવર્ધન અને ભાવિ કારકિર્દી રીતે ઉજવળ મળે તે હેતુથી બેગ લેસ ડેને પ્રાધાન્ય આપવામાં આવ્યું છે.

વિદ્યાર્થીઓની શક્તિને યોગ્ય વળાંક મળે અને તેઓ ભવિષ્યમાં આત્મનિર્ભર બને તથા પોતાના કૌશલ્ય થકી અર્થોપાર્જન કરી શકે તેવા મૂળભૂત ઉદ્દેશ્ય સાથે શાળામાં પ્રવૃત્તિ કરાવવામાં આવે છે.વૈવિધ્યસભર આ દરેક પ્રવૃત્તિમાંથી વિદ્યાર્થી પસાર થાય અને પોતે પણ શક્તિ મુજબ નમૂના નું સર્જન કરે છે.અને પોતાના વિચારોને વાચા આપે છે. વિદ્યાર્થીઓ અભ્યાસની પ્રવૃત્તિ સાથે અર્થોપાર્જનની વિવિધ પ્રવૃત્તિઓથી વાકેફ થાય તે માટે ધોરણ 6થી 8 ના વિદ્યાર્થીઓને તાસ મુજબ સિલાઈ કામ, ભરતગુંથણની પ્રવૃત્તિ શરૂ કરાવવા માટે દાતાશ્રી તરફથી ચાર સિલાઈ મશીન ભેટ આપવામાં આવ્યા. તથા વિદ્યાર્થીઓને શીખવવા માટે ટ્રેનરની વ્યવસ્થા કરવામાં આવી. ધોરણ 6 થી 8 ના વિદ્યાર્થીઓને સિલાઈ કામ તથા

ભરતગુંથણમાં ખૂબ જ ઉત્સાહ અને ઉમંગ જોતા અન્ય કલા પ્રત્યે રસ કેળ વાય તે માટે ડાયરી બનાવવી, મંડલા આર્ટ,વારલી આર્ટ,મિરર આર્ટ,મધુબની આર્ટ, પીથોરા આર્ટ,clay આર્ટ,ગ્લાસ પેઇન્ટિંગ આર્ટ, લિપન આર્ટ, રેઝીન આર્ટ, પ્લમ્બિંગ કામ શીખવવાની શરૂઆત કરવામાં આવી.આ ઉપરાંત પેન્સિલ ના યુનિકોન,હાથ ગળા બુટ્ટીના સેટ તથા જન્મદિનની કેકની પ્લેટ, ઘરમાં મળતી નકામી વસ્તુઓ જેવી કે નોનસ્ટિક,પાણીની કીટલી, પાણીની બોટલ વગેરેના ઉપયોગથી કલાત્મક નમુના શીખવવામાં આવે છે.

શાળામાં સ્લોગન પણ રાખવામાં આવેલ છે.

"કેક તમારી, પ્લેટ અમારી
જૂનું આપો,નવું લઈ જાવ"

વિદ્યાર્થીઓ દ્વારા તૈયાર કરેલા આ કલાત્મક નમુનાને શાળાના રામ હાથમાં વેચાણ માટે મૂકવામાં આવે છે.જેમાં ડાયરી તથા પેન્સિલ યુનિકોનનું વેચાણ ખૂબ જ વધુ થાય છે. શાળાની બાળ સંસદની ટીમ દ્વારા તેનું સંચાલન કરવામાં આવે છે. વસ્તુ ની પડતર કિંમત,વેચાણ કિંમત તથા થયેલ નફા ની વિદ્યાર્થીઓ નોંધ રાખે છે. થયેલ નફામાંથી ફરીથી નવી વસ્તુઓનું નિર્માણ કરવામાં આવે છે. તથા નફામાંથી શાળાના તમામ વિદ્યાર્થીઓને બચત ગલ્લા આપી તેમને બચત નું મૂલ્ય પણ સમજાવવામાં આવે છે.

વિદ્યાર્થીઓને શીખવવા માટે તાસ મુજબ આયોજન કરવામાં આવે છે.જેની વિગત નીચે મુજબ છે.

ધોરણ	વિદ્યાર્થીઓની સંખ્યા	તાસ /વાર
6	58	સોમ- મંગળ તાસ 7/8
7	44	બુધ -ગુરુ 7/8
8	44	શુક્ર- તાસ 8 શનિ - તાસ 4

નવતર પ્રયોગની મૂલ્યાંકન પ્રકિયાનું વર્ણન:-

નવતર પ્રયોગ નું મૂલ્યાંકન શાળાના આચાર્ય દ્વારા કરવામાં આવ્યું જેમાં વિદ્યાર્થીઓને તેમના રસ, રુચિ તથા આવડત પ્રમાણે વિવિધ કલા શીખવવામાં આવી.

નવતર પ્રયોગનું પરિણામ:-

- આ પ્રવૃત્તિને પરિણામે વિદ્યાર્થી વૈવિધ્યસભર કલાત્મક નમૂના તૈયાર કરી શક્યા હતા.
- વિદ્યાર્થીઓની સર્જનાત્મક, માનસિક શક્તિ નો વિકાસ થયો.
- વિદ્યાર્થી વિવિધ કલા પ્રત્યે રસ રુચિ કેળવી આનંદ અને ઉત્સાહથી દરેક પ્રવૃત્તિમાં ભાગ લે છે.
- વિદ્યાર્થીઓની અવલોકનશક્તિ, કુતુહલવૃત્તિ, શોધખોળ વૃત્તિ નો વિકાસ થયો.
- વિવિધ રંગોના સમન્વયથી જૂની નકામી વસ્તુને નવા રંગ રૂપ માં ઓપ આપી શીખી શક્યા.
- વિદ્યાર્થીઓ દ્વારા તૈયાર કરેલ વસ્તુઓનું શાળાના રામ હાટ માં ડાયરી,પેન્સિલ યુનિકોન, કિ -ચેઈન વગેરે નું વેચાણ ખૂબ જ મોટા પ્રમાણમાં થયું.
- શાળાના વિદ્યાર્થીઓ તથા વાલીઓ દ્વારા ખુબ જ સારો પ્રતિસાદ મળ્યો.
- શાળાનો સમાજ સાથેનો સેતુબંધ જોડાયો.
- વિદ્યાર્થીને શાળામાં આવતું ગમે, ભણવું ગમે છે અને વિવિધ કલા શીખવી ગમે તેવા વાતાવરણનું નિર્માણ થયું.

વ્યાવસાયિક શિક્ષણ અંતર્ગત વિવિધ કલાએ દરેકને માટે વ્યક્તિગત કલ્પનાઓ અને વિચારોની અભિવ્યક્તિ માટેનું માધ્યમ છે.વિદ્યાર્થીઓને પરીક્ષા કે મૂલ્યાંકનના ભાર વગર અનુભવ સંશોધન, અભિવ્યક્તિ અને ઉજવણી ની તક આપે છે.

વિદ્યાર્થી વિવિધ કલા શીખી અર્થોપાર્જનની પ્રવૃત્તિ કરી શકે છે. અને અભ્યાસલક્ષી જ્ઞાન પણ પ્રાપ્ત કરે છે.

વ્યાવસાયિક શિક્ષણ અંતર્ગત વિવિધ કલાએ દરેકને માટે વ્યક્તિગત કલ્પનાઓ અને વિચારોની અભિવ્યક્તિ માટેનું માધ્યમ છે.વિદ્યાર્થીઓને પરીક્ષા કે મૂલ્યાંકનના ભાર વગર અનુભવ સંશોધન, અભિવ્યક્તિ અને ઉજવણી ની તક આપે છે.

વિદ્યાર્થી વિવિધ કલા શીખી અર્થોપાર્જનની પ્રવૃત્તિ કરી શકે છે. અને અભ્યાસલક્ષી જ્ઞાન પણ પ્રાપ્ત કરે છે.

ભાગ લીધેલ વિદ્યાર્થીઓની સંખ્યા દર્શાવતું કોષ્ટક

ધોરણ	પ્રવૃત્તિ ની વિગત	ભાગ લીધેલ વિદ્યાર્થીની સંખ્યા
6	ડાયરી, પેન્સિલ યુનિકોન, સિલાઈ કામ	28+30=58
7	કિ -ચેઇન, ક્લે, મિરર વર્ક સિલાઈ કામ	20+24=44
8	વારલી આર્ટ, મંડલા આર્ટ પ્લમ્બિંગ કામસિલાઈ મશીન	23+21=44

વિદ્યાર્થીઓ દ્વારા તૈયાર કરેલ નમૂનામાંથી થયેલ આવક દર્શાવતું કોષ્ટક:

જૂન	600	900	300
	680	1050	370
ઓગષ્ટ	449	900	451

	497	850	353
ઓક્ટોબર	533	1200	667
	528	870	342

ઉપયોગીતા:

વ્યાવસાયિક શિક્ષણ અંતર્ગત વિવિધ કલાએ દરેકને માટે વ્યક્તિગત કલ્પનાઓ અને વિચારોની અભિવ્યક્તિ માટેનું માધ્યમ છે.વિદ્યાર્થીઓને પરીક્ષા કે મૂલ્યાંકનના ભાર વગર અનુભવ સંશોધન, અભિવ્યક્તિ અને ઉજવણી ની તક આપે છે.

વિદ્યાર્થી વિવિધ કલા શીખી અર્થોપાર્જનની પ્રવૃત્તિ કરી શકે છે. અને અભ્યાસલક્ષી જ્ઞાન પણ પ્રાપ્ત કરે છે. આ નવતર પ્રયોગ ધોરણ છ થી આઠ ના વિદ્યાર્થીઓ, શાળા,ક્લસ્ટર,તાલુકા,જિલ્લા અને રાજ્ય કક્ષા સુધી ઉપયોગી છે.

શાળા કક્ષાએ વિશિષ્ટ કૌશલ્યલક્ષી કાર્યો :

મધ્યાહન ભોજન કલર કોડ પ્રોજેક્ટ :

શાળામાં મધ્યાહન ભોજનમાં ચાર ટીશર્ટ કલર કોડ દ્વારા બાળ સંસદની ટીમ વતી આ પ્રોજેક્ટ નું સંચાલન કરવામાં આવે છે. ટીશર્ટ ના રંગ મુજબ સમગ્ર સંચાલન થાય છે.

ગ્રંથઝોડી પ્રોજેક્ટ :

લાયન્સ ક્લબના સહયોગ થી શાળાના વિદ્યાર્થીઓને ગ્રંથ ઝો ડી માં પાંચ- પાંચ પુસ્તક આપવામાં આવે છે. વિદ્યાર્થીઓ પુસ્તક ઘરે વાંચન માટે લઈ જાય છે.તે પોતે વાંચે અને પરિવારને પણ વંચાવી તમામ પાંચ પુસ્તકો વાંચ્યા બાદ તેની સમીક્ષા લખી ગ્રંથઝોડી શાળામાં પરત આપે તેને બીજી ગ્રંથઝોડી આપવામાં આવે છે. આ પ્રોજેક્ટ નિરંતર ચાલ્યા કરે છે.

હાજરી સુધારણા માટે હાજરી ધ્વજ પ્રોજેક્ટ :

વિદ્યાર્થીઓની હાજરીમાં સુધારો થાય તે માટે કન્યા અને કુમાર ના ધ્વજ તૈયાર કરવામાં આવ્યા છે. જે દિવસે સમગ્ર શાળાની કન્યા ની હાજરી વધારે હોય તે દિવસે કન્યાનો અને કુમારની હાજરી વધુ હોય તે દિવસે કુમારનો ધ્વજ ફરકાવવામાં આવે છે.જેને પરિણામે શાળામાં વિદ્યાર્થીઓની દરરોજની હાજરીમાં નોંધપાત્ર સુધારો જોવા મળે છે.

હું ભણી થાઉં પગભર :

લાયન્સ ક્લબ તથા મધુવન ફાઉન્ડેશન તરફથી વ્યવસાયિક શિક્ષણ માટે સિલાઈ મશીન તથા ગુજરાત મહિલા મોરચા દ્વારા વિદ્યાર્થીઓને સિલાઈ મશીનની તાલીમ આપવામાં આવે છે..નવી રાષ્ટ્રીય શિક્ષણ નીતિ 2020 મુજબ વિદ્યાર્થીઓ વ્યવસાયિક શિક્ષણ પ્રત્યે રસ કેળવે તથા ધોરણ 6 થી 8 થી નવા કૌશલ્ય શીખે તથા જીવનમાં

અર્થોપાર્જનની પ્રવૃત્તિ કરી શકે તે માટે વિવિધ કલાઓ વિદ્યાર્થીઓને શીખવવામાં આવે છે.

પુસ્તક પરબ પ્રોજેક્ટ :

શાળાના આચાર્યશ્રી તથા બાળ સંસદની ટીમ દ્વારા પુસ્તક પરબ પ્રોજેક્ટ ચલાવવામાં આવે છે. જેમાં દર મહિનાના પહેલા રવિવારે નિ:શુલ્ક પુસ્તક ગ્રામજનો, શહેરીજનો તથા કોલેજીયન વિદ્યાર્થીઓ લઈ જાય તથા બીજા મહિનાના પહેલા રવિવારે પરત કરે આ રીતે વાંચનની ઘટમાળા અવિરત ચાલુ રહે.