

# स्पाइस-बॉक्स चॅलेंज



वरील चित्र प्रतिनिधिक आहे.

चित्राचे स्रोत : <https://pixabay.com/>

आनंदवाडी हे महाराष्ट्रातील (एक काल्पनिक) गाव आहे जे 'निवारा' या होमस्टेसाठी प्रसिद्ध आहे. होमस्टे हे एक प्रकारचे निवासस्थान आहे जेथे पर्यटक येऊन स्थानिकांच्या घरी राहतात. शांत वातावरण, अस्सल स्थानिक खाद्यप्रकार आणि परवडण्यासारखे असल्यामुळे पर्यटक हे ठिकाण राहण्यासाठी निवडतात.

आनंदवाडीत राहणाऱ्या रम्या या तरुणीने अलीकडेच तिचे पदवीचे शिक्षण पूर्ण केले आहे. तिने तिचे घर होमस्टेमध्ये रूपांतरीत केले आहे, ज्याला ती 'निवारा' म्हणते. होमस्टे चालवण्यासाठी ती अनेक कामं सांभाळते. तिच्या होमस्टेची सगळी विशेष आकर्षणं जसं की 'शेतात आणि रोजच्या स्वयंपाक कामांत भाग घेणे' हे पाहुण्यांना अनुभवता यावे याची ती खात्री करून घेते.

# स्पाइस-बॉक्स चॅलेंज

निरीक्षणातून तिच्या लक्षात आले की, पर्यटकांना स्वयंपाकात भाग घ्यायला मजा येते पण मसाल्यांचा डबा हाताळताना मात्र त्यांना काही समस्या येतात. या समस्या पुढीलप्रमाणे आहेत :



Image Source: [flickr/Arvind Grover/CC2](https://www.flickr.com/photos/arvindgrover/)

- मसाले ठेवण्यासाठी वापरल्या जाणाऱ्या वाट्या मधून मसाले बाहेर सांडत होते आणि एकमेकांत मिसळत होते.
- काही मसाल्यांच्या रंगात आणि दिसण्यात असलेल्या सारखेपणामुळे, पर्यटकांना काही मसाल्यांमध्ये फरक करणे कठीण जात होते.
- पर्यटक मसाल्याचा डबा नीट बंद करायला विसरायचे त्यामुळे मसाले खराब व्हायचे.

## डिझाइन चॅलेंज



Image Source: [freepik.com](https://www.freepik.com)

असे काहीतरी डिझाइन करा जे होमस्टेमध्ये रहायला आलेल्या लोकांना मसाले योग्यरित्या हाताळण्यास मदत करेल.

तुमच्या कल्पना लिहून आणि चित्र काढून मांडा आणि चित्रात काढलेल्या प्रत्येक घटकाचे नाव नक्की लिहा.



# स्पाइस-बॉक्स चॅलेंज

## पार्श्वभूमी

एखादी समस्या सोडवताना, जर विद्यार्थी वेगवेगळे उपाय शोधून सर्वात योग्य पर्याय निवडू शकले तर त्यांच्यामध्ये सर्जनशीलता आणि स्वायत्ततेची भावना विकसित होऊ शकेल (Hill, 1998; Reeve & Jang, 2006; Peng et al., 2013). समस्या सोडवताना डिझाइन प्रक्रियेमध्ये विविध पायऱ्यांचा समावेश होतो जसे की, वापरकर्त्यांबद्दल माहिती गोळा करणे, डिझाइन समस्येची व्याख्या करणे व त्याची तपासणी करणे, कल्पना रेखाटणे, संभाव्य उपायांवर विचारमंथन करणे इ. ही प्रक्रिया गंभीर आणि सर्जनशील विचारसरणी, दृश्य तर्क (व्हिजुअल रीजनिंग), सहयोग आणि संप्रेषण यांसारख्या कौशल्यांना विकसित करण्यात मदत करू शकते. या कृतीत, होमस्टेचे वर्णन सादर केले आहे, जिथे लोकांना एखादं विशिष्ट उत्पादन वापरताना (इथे होमस्टेच्या स्वयंपाक घरातील मसाल्यांचा बॉक्स वापरताना) कोणत्या समस्या जाणवतात हे सांगितले गेले आहे. डिझाइनमध्ये सुधारणा करून किंवा काहीतरी नवीन डिझाइन करून समस्या कशा सोडवल्या जाऊ शकतात यावर विद्यार्थ्यांनी रेखचित्रांच्या आधारे कल्पना करणे आवश्यक आहे (Barlex & Trebell, 2007). इथे प्रतिकृति बनवून उपाय मांडण्याऐवजी कल्पनांवर भर दिला गेला आहे.

ही कृती प्रिती धांदूत हिच्या D&T, HBCSE सोबतच्या इंटर्नशिप प्रकल्पाचा एक भाग म्हणून विकसित केली गेली आहे.

## संदर्भ

Barlex, D., & Trebell, D. (2007). Design-without-make: Challenging the conventional approach to teaching and learning in a design and technology classroom. *International Journal of Technology and Design Education*, 18(2), 119-138.

Hill, A.M. (1998). Problem Solving in Real-Life Contexts: An Alternative for Design in Technology Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 8, 203-220.

Peng, S. L., Cherng, B. L., Chen, H. C., & Lin, Y. Y. (2013). A model of contextual and personal motivations in creativity: How do the classroom goal structures influence creativity via self-determination motivations? *Thinking Skills and Creativity*, 10(3), 50-67.

Reeve, J., & Jang, H. (2006). What teachers say and do to support students' autonomy during a learning activity. *Journal of Educational Psychology*, 98(1), 209-218.