

स्पाइस बॉक्स चैलेंज



होमस्टे का प्रतीकात्मक रेखाचित्र/चित्र

Image Source: <https://pixabay.com/>

महाराष्ट्र में आनंदवाडी (काल्पनिक) नाम का गांव है। यह गांव अपने होमस्टे के लिए प्रसिद्ध है। होमस्टे एक ऐसा अस्थायी आवास होता है जहाँ अलग – अलग जगहों से आए पर्यटक किसी स्थानिक के घर में रहते हैं। शांतिपूर्ण वातावरण, पारम्परिक स्थानीय भोजन और कम दाम में उपलब्ध होने के वजह से पर्यटक होमस्टे में रहना पसंद करते हैं।

आनंदवाडी में रम्या नाम की एक युवती रहती है जिसने हाल ही में अपना ग्रेजुएशन पूरा किया है। उसने अपने परिवार के साथ मिलकर अपने घर को 'निवारा' नाम के एक सुंदर होमस्टे में बदल दिया है। वह निवारा को चलाने के लिए सभी आवश्यकता अनुसार प्रबंधन करती है। मेहमान उनके होमस्टे के सभी मुख्य आकर्षणों का अनुभव करें, जैसे की खेती और रोजाना खाना पकाने के कार्य में भाग लेना, यह भी वो सुनिश्चित करती है।

स्पाइस बॉक्स चैलेंज

राम्या ने देखा है की मेहमानों को स्थानीय खाद्य पदार्थ पकाने की गतिविधि में भाग लेने में बहुत आनंद आता है। लेकिन अक्सर रसोई में मसाले के डिब्बे का उपयोग करते हुए अक्सर नीचे दी गयी कुछ समस्याओं का सामना करना पड़ता है।



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

- मसालों को रखने वाली कटोरियाँ छोटी होने के वजह से मसाले उनमें से बाहर गिरकर आपस में मिल जाते हैं।
- कुछ मसालों के रंगों में समानता होने के वजह से मेहमानों को विभिन्न मसालों के बीच अंतर करना मुश्किल पड़ता है।
- मेहमान मसाले के डिब्बे को ठीक से बंद नहीं करते जिसकी वजह से मसाले खराब हो जाते हैं।

डिज़ाइन चैलेंज



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

कुछ ऐसा डिज़ाइन करें जो मेहमानों को मसालों को संभालने में मदद करे। आप अपने विचार और कल्पनाओं को लिख कर और चित्र बनाकर दर्शाए। चित्र में बनाये गए हर घटक का नाम जरूर लिखें।

स्पाइस बॉक्स चैलेंज

पृष्ठभूमि

समस्याओं को हल करके उनका समाधान खोजना और उपयुक्त समाधान चुनने से छात्रों में स्वावलम्बिता और सर्जनशीलता की भावना विकसित करने में मदद मिल सकती है। (Hill, 1998; Reeve & Jang, 2006; Peng et al., 2013) किसी भी समस्या को हल करते समय डिज़ाइन प्रक्रिया में कई चरण शामिल होते हैं, जैसे उपभोगताओं के बारे में जानकारी प्राप्त करना, एक डिज़ाइन समस्या का वर्णन करना, उस समस्या की आगे जांच करना, उस पर विचार करके संभावित समाधानों पर चिंतन करना। यह प्रक्रिया आलोचनात्मक और रचनात्मक सोच, दृश्य तर्क (विजुअल रीज़निंग), सहयोग और संचार कौशल जैसे अनेक कौशलों के विकास में सहायता कर सकती है। इस गतिविधि में, छात्रों को होमस्टे का वर्णन प्रस्तुत किया गया है। उपभोक्ताओं (होमस्टे के मेहमान) द्वारा किसी विशिष्ट वास्तु (विशेष रूप से होमस्टे के रसोई घर में से मसाले का डिब्बा) का उपयोग करने में आने वाली समस्या के बारे में विस्तार से बताने के लिए, छात्रों को होमस्टे परिदृश्य का वर्णन किया गया है। छात्रों को चित्रों के जरिये विचार करते हुए इस समस्या का हल खोजना है। समस्या को सुलझाने के लिए वे कुछ नया डिज़ाइन कर सकते हैं या फिर जो परिचित डिज़ाइन है उसमें ही कुछ बदलाव भी ला सकते हैं। (Barlex & Trebell, 2007).

यह संसाधन को प्रीति धनदत्त ने प्रशिक्षण प्रोजेक्ट के हिस्से के रूप में डी एंड टी एजुकेशन ग्रुप, एचबीसीएसई में विकसित किया था।

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.