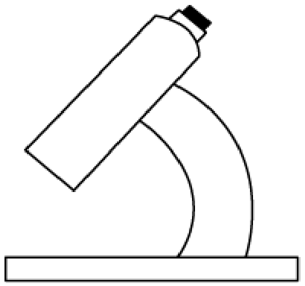
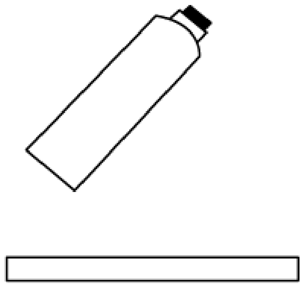
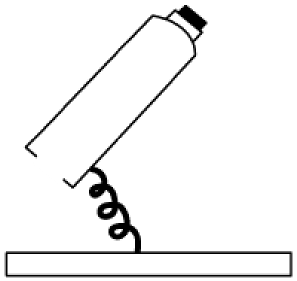
खोडा आणि बनवा



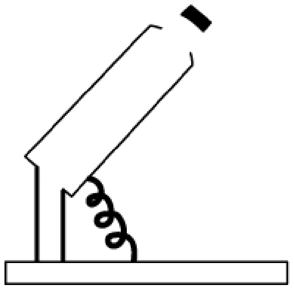
पायरी १: एखाद्या वस्तुचे हाताने काढलेले रेखाचित्र एका गटाला दिले जाईल.



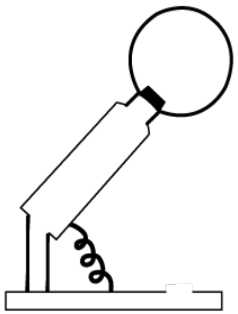
पायरी २: गटामधील पहिला सदस्य रेखाचित्राचा एक भाग खोडून कागद पुढील सदस्याकडे देईल.



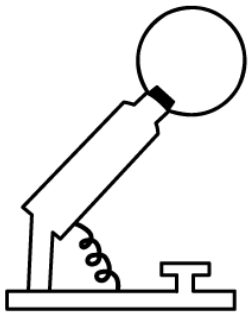
पायरी ३: आता दुसरा सदस्य खोडलेल्या भागाला जोडून काहीतरी रेखाटण्याचा प्रयत्न करेल. त्यानंतर तोच सदस्य 'एखादा दुसरा भाग' खोडून कागद तिसऱ्या सदस्याकडे देईल.



पायरी ४: मागील पायरीप्रमाणे, तिसरा सदस्यसुद्धा खोडलेल्या भागाला जोडून काहीतरी काढेल आणि नंतर एखादा नवीन भाग खोडून कागद चौथ्या सदस्याकडे देईल.



पायरी ५: प्रत्येक सदस्याला रेखांकनाची समान संधी मिळेपर्यंत सदस्य कागद पुढे सरकवत राहतील.



पायरी ६: अंतिम रेखाचित्र हे एक उपयुक्त वस्तु किंवा एक नवीन शोध असावे!

लॅटरल थिंकिंग (सृजनशील दृष्टिकोन वापरून समस्या सोडवणे), गट कार्य कौशल्य आणि सृजनशीलता विकसित करण्यासाठी हे एक सोपे डिझाइन कार्य आहे. हे कार्य ४ ते ६ सदस्यांच्या गटात करू शकता.

टीप:

1. ही संपूर्ण क्रिया पारदर्शक पद्धतीने केली जाईल. प्रत्येक गटाचे सदस्य इतर गटाचे सदस्य काय करत आहेत हे पाहू शकतात. परंतु ते, एकमेकांशी बोलू शकत नाहीत आणि हावभाव करू शकत नाहीत.
2. प्रारंभिक रेखाचित्र म्हणून शिक्षक एखादा विषय (उदा. शिक्षण, विज्ञान, अंतराळ, प्राणी इत्यादी) निवडू शकतात किंवा कोणत्याही वस्तूचे रेखांकन देण्याचा निर्णय घेऊ शकतात. कृपया लक्षात घ्या की सदस्यांना रेखाचित्राचे काही भाग खोडावे आणि जोडावे लागतील, म्हणून रेखाचित्र हाताने काढावे आणि ते प्रिंट आउट असू नये.
3. लक्षात घ्या, ज्या सदस्याने कार्याची सुरुवात केली आहे तो रेखाचित्रामध्ये काहीही नवीन जोडत नाही.
4. सर्व बदल रेखांकनास उपयुक्त जोड असू शकतात / असू शकत नाहीत.
5. महत्वाचे म्हणजे रेखांकन करणारा शेवटचा सदस्य फक्त काहीतरी जोडतो. तो कोणताही भाग खोडत नाही. अंतिम रेखाचित्र हे एक उपयुक्त वस्तु किंवा एक नवीन शोध असावे!

डिझाइन आणि तंत्रज्ञान शिक्षण गट, होमी भाभा विज्ञान शिक्षण केंद्र

खोडा आणि बनवा

पार्श्वभूमी

नव्या कल्पना करणे हे डिझाइन विचाराच्या मुख्य टप्प्यांपैकी एक आहे. नवनिर्मितीकडे घेऊन जाणाऱ्या सृजनशील कल्पना सुचण्यासाठी संशोधनात वेगवेगळ्या योजना मांडल्या गेल्या आहेत. ब्रेनस्टॉर्मिंग (विचारमंथन) ही एक सृजनशील विचार पद्धत आहे जी स्वच्छंदपणे कल्पना करण्यासाठी विशेषत: गटामध्ये वापरली जाते. ही एक क्रिया आहे, ज्यामध्ये सदस्य एकमेकांसमोर आपली कल्पना मांडतात आणि चर्चा करून एकत्रपणे डिझाइन उपाय शोधतात. क्रॉस (1997) सुचवतो की, कॉम्बिनेशन (भिन्न कल्पना एकत्रित करणे) आणि म्यूटेशन (रचनेत बदल करून नवीन उपाय शोधणे) ह्या काही पद्धती आहेत जे सृजनशील डिझाइन प्रक्रियेत मदत करतात. परंतु, नवशिक्या डिझाइनर्सना अनेकदा या पद्धतींचा यशस्वीरित्या वापर करताना आणि अभिनव कल्पनांचा शोध घेताना आव्हानांचा सामना करावा लागतो (Cross, 2004).

“खोडा आणि बनवा” हे गटकार्य ब्रेनस्टॉर्मिंगचे दृश्यात्मक रूप आहे ज्याचे उद्दिष्ट एकमेकांच्या कल्पनांचा आधार घेऊन सृजनशील डिझाइन विकसित करणे आहे. या कार्यात, सदस्य रेखांकनात होणाऱ्या प्रत्येक बदलानंतर चित्र आणि कल्पनांचा पुनःपुन्हा अर्थ लावण्याचा प्रयत्न करतात. सदस्य रेखाचित्राचे काही भाग खोडून नवीन घटक जोडतात, ज्यामुळे लॅटरल थिंकिंगचा (DeBono, 1990) विकास होऊ शकतो. लॅटरल थिंकिंग डिझाइन्सची कल्पना करण्यासाठी लागणारे एक अविभाज्य कौशल्य आहे. असे उपक्रम सुरुवातीच्या कल्पनेपासून काहीतरी वेगळे तयार करण्यासाठी, असंबंधित कल्पनांना एकत्र आणून कल्पनाशक्ती आणि गटात विचार करणे यांस उत्तेजन देऊ शकतात.

References

Cross, N. (1997). Descriptive models of creative design: Application to an example, *Design Studies*, 18, 427-440.

Cross, N. (2004). Expertise in design: an overview. *Design Studies, 25*, 427-441.

de Bono, E. (1990). *Lateral thinking: Creativity step By step*. New York: Harper Perennial.