

# प्राथमिकता अभियान

## परिचय

हम हमारे दैनिक जीवन में कई तरह की गतिविधियाँ करते हैं, कुछ ज़रूरी होती हैं, कुछ महत्वपूर्ण, और कुछ सिर्फ मनोरंजन के लिए। कई बार हम सोचते हैं कि कोई नई गतिविधि, जैसे कोई नया खेल सीखना, नया कौशल विकसित करना आदि शुरू करें, लेकिन रोज़मर्रा की दिनचर्या और कामकाज की वजह से हम ऐसा कर नहीं पाते। आइए, एक गतिविधि करते हैं ताकि यह पता चल पाए कि हम अपनी रुचियों को किस तरह से प्राथमिकता दे सकते हैं।  
ऐसी तीन रुचियों की सूची बनाइए जिन्हें आप करना चाहते हैं, या जिन्हें आप अपनी दैनिक दिनचर्या में शामिल करना चाहते हैं।

## सम्भावित रुचियों की सूची:

गाना  
नाचना  
लेखन  
पढ़ना  
तैराकी  
तारे देखना  
बागवानी  
3D प्रिंटिंग

योग करना  
यात्रा करना  
खाना बनाना  
नाटक करना  
साइकिल चलाना  
वाद्य यंत्र बजाना  
वस्तुएँ संग्रहित करना  
मिट्टी से मॉडल बनाना

फिल्में देखना  
स्केच बनाना  
फोटोग्राफी  
ऑरेगामी  
बोर्ड गेम  
कोडिंग  
ग्राफिक डिज़ाइन



यहाँ अपनी कोई भी तीन रुचियों को लिखें:

---

# प्राथमिकता अभियान

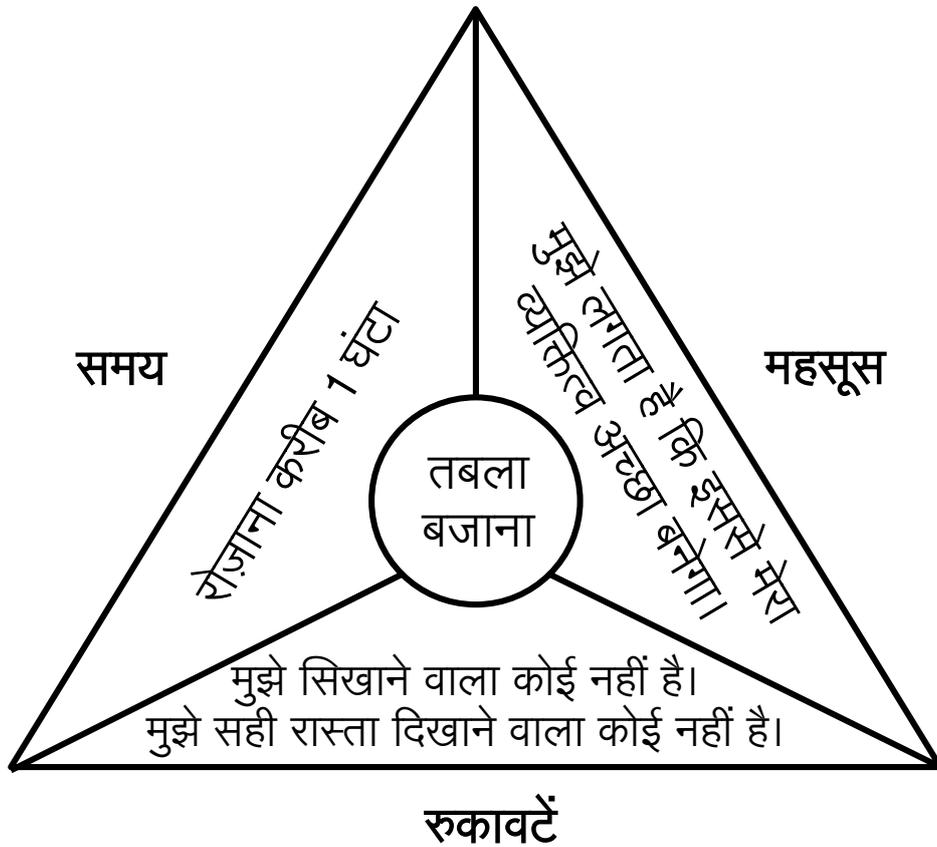
कार्य 1: प्रत्येक रुचियों के लिए निम्नलिखित सवालों के जवाब दीजिए

1. आप अपनी इस रुचि के लिए कितना समय देना चाहते हैं?
2. इस रुचि के बारे में आप कैसा महसूस करते हैं?
3. आपको क्या लगता है कि इस रुचि को करने में कौन-सी रुकावटें आपको रोक रही हैं?

अब अपने जवाब नीचे दिए गए प्रारूप में लिखें।

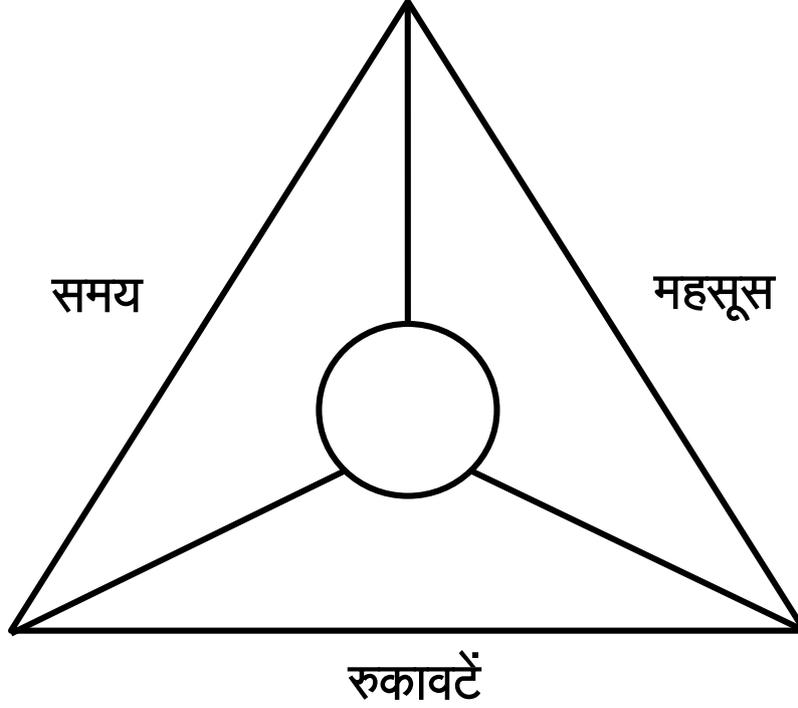
उदाहरण:

रुचि: तबला बजाना



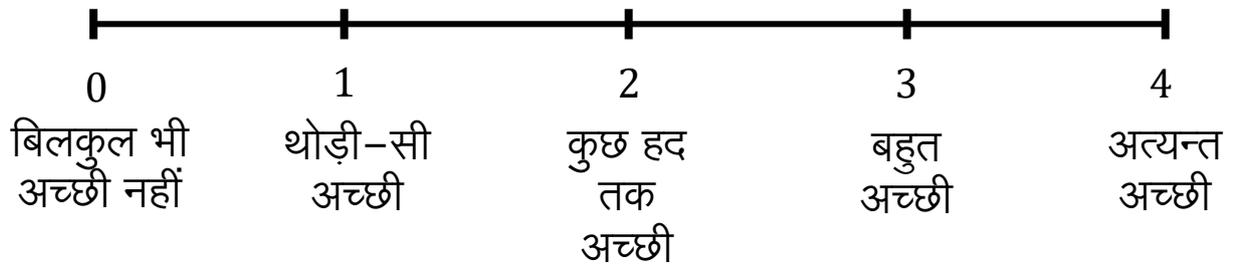
# प्राथमिकता अभियान

अब इसे तीनों रुचियों के लिए भरें।



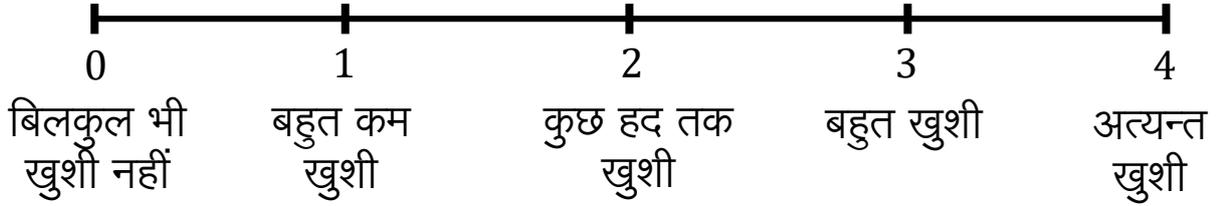
**कार्य 2:** प्रत्येक रुचि के विभिन्न कारकों को एक स्कोर दें जैसा नीचे दिखाया गया है। लेकिन आइए, पहले ये समझें कि यह स्केल कैसे काम करता है।

**कारक 1:** मेरी व्यक्तिगत प्रगति के लिए यह रुचि कितनी उपयोगी है?

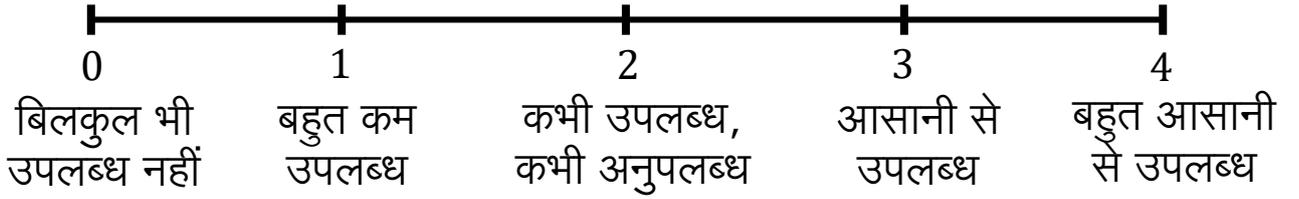


# प्राथमिकता अभियान

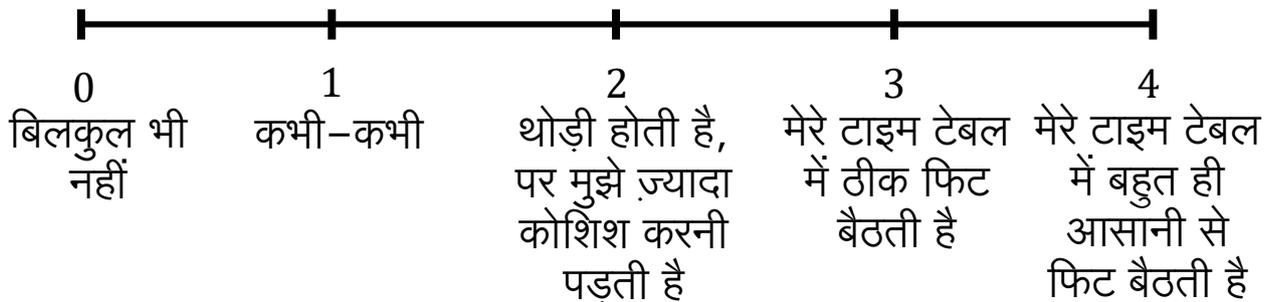
**कारक 2:** यह रुचि मुझे कितनी खुशी देती है?



**कारक 3:** इस रुचि के लिए मुझे संसाधन कितनी आसानी से उपलब्ध हो सकते हैं?



**कारक 4:** यह रुचि मेरे टाइम टेबल में कितनी अच्छी तरह फिट बैठती है?



प्रत्येक कारक का स्कोर अपनी दी गई तालिका में दर्ज करें।

# प्राथमिकता अभियान

	कारक 1	कारक 2	कारक 3	कारक 4	कुल स्कोर
रुचि 1					
रुचि 2					
रुचि 3					

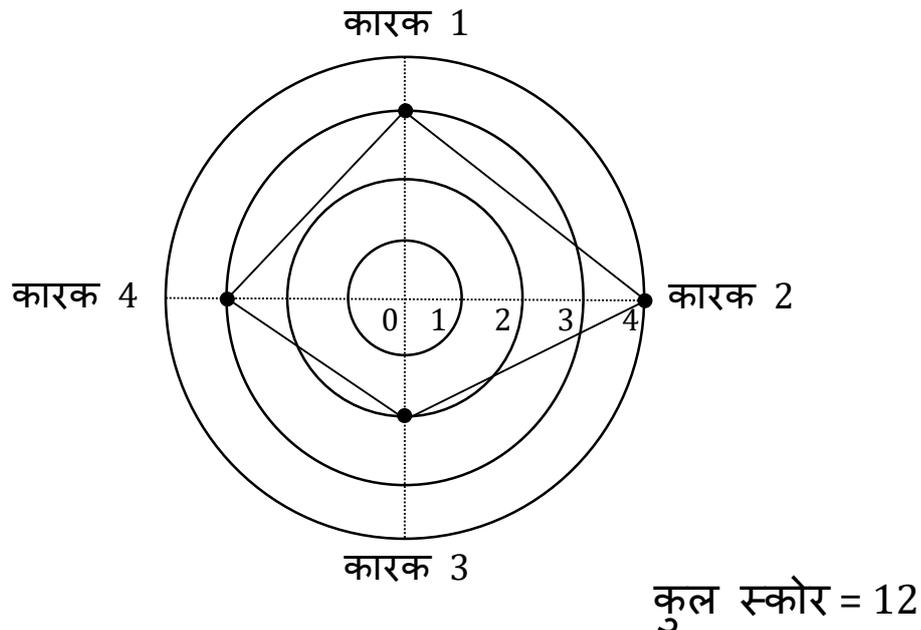
जिस रुचि का कुल स्कोर सबसे ज्यादा होगा, उसे प्राथमिकता दी जा सकती है।

लेकिन अगर दो या ज्यादा रुचि का स्कोर समान हो तो?  
आइए, कार्य 3 करके इसे समझते हैं।

**कार्य 3:** ऊपर दिए गए स्कोर को रडार चार्ट पर अंकित करें।

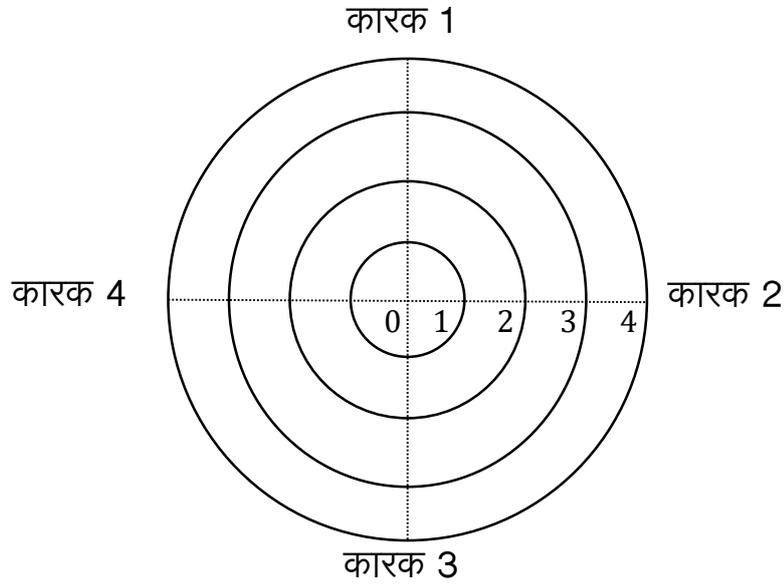
उदाहरण के लिए: यदि मैंने तबला बजाने के लिए निम्नलिखित स्कोर दिए

कारक 1 = 3, कारक 2 = 4, कारक 3 = 2 और कारक 4 = 3,  
तो मेरा रडार चार्ट कुछ इस प्रकार दिखाई देगा:



# प्राथमिकता अभियान

इसी तरह, बाकी दो रुचियों के लिए भी रडार चार्ट बनाइए।

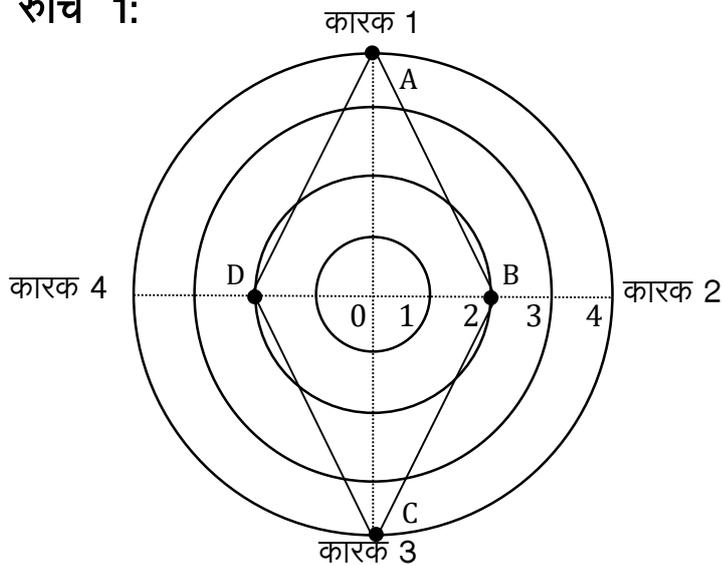


प्रत्येक रडार चार्ट में बहुभुज का क्षेत्रफल ज्ञात करें।

नोट: दो समकेन्द्रित वृत्तों के बीच की दूरी को एक इकाई मानें।

**केस (I):** यदि दो या ज़्यादा गतिविधियों के स्कोर समान हों, लेकिन उनके बहुभुज का क्षेत्रफल अलग-अलग हो। उदाहरण के लिए:

**रुचि 1:**



कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल =  
( $\Delta ABD$  का क्षेत्रफल) + ( $\Delta CBD$   
का क्षेत्रफल)

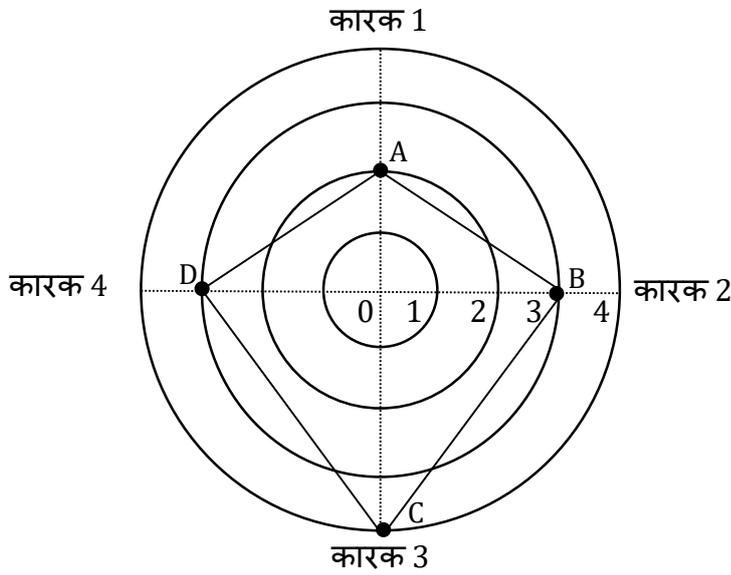
$$= (\frac{1}{2} \times \text{आधार}_1 \times \text{ऊँचाई}_1) +$$
$$(\frac{1}{2} \times \text{आधार}_2 \times \text{ऊँचाई}_2)$$

$$= (\frac{1}{2} \times 4 \times 4) + (\frac{1}{2} \times 4 \times 4)$$

$$= 16 \text{ वर्ग इकाइयाँ}$$

# प्राथमिकता अभियान

रुचि 2:



कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल =  
( $\Delta ABD$  का क्षेत्रफल) + ( $\Delta CBD$   
का क्षेत्रफल)

$$= (\frac{1}{2} \times \text{आधार}_1 \times \text{ऊँचाई}_1) +$$

$$(\frac{1}{2} \times \text{आधार}_2 \times \text{ऊँचाई}_2)$$

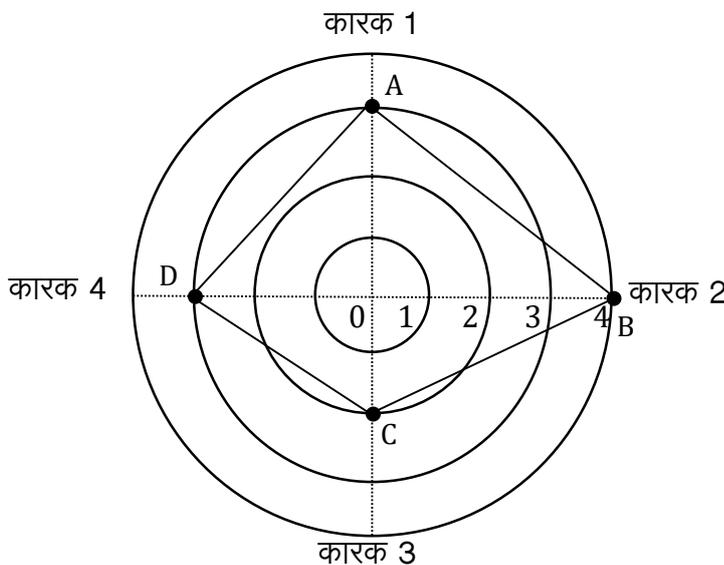
$$= (\frac{1}{2} \times 6 \times 2) + (\frac{1}{2} \times 6 \times 4)$$

$$= 18 \text{ वर्ग इकाइयाँ}$$

जो बहुभुज (रुचि) ज्यादा क्षेत्रफल घेरता है, उसे प्राथमिकता दी जा सकती है।

**केस (II):** यदि दो बहुभुजों (रुचियों) के स्कोर समान हों और उनके रडार चार्ट में क्षेत्रफल भी समान हो। उदाहरण के लिए:

रुचि 1:

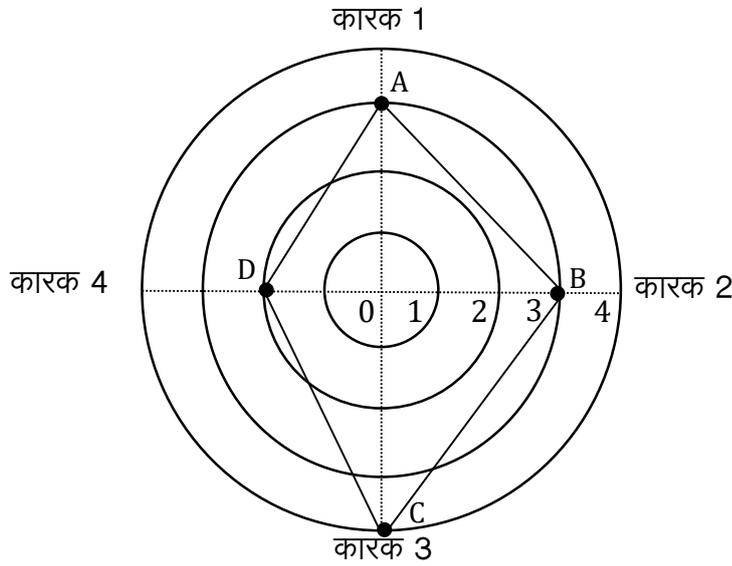


कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल =  
17.5 वर्ग इकाइयाँ

# प्राथमिकता अभियान

रुचि 2:



कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल  
= 17.5 वर्ग इकाइयाँ

ऐसे मामलों में, प्रत्येक कारक को इस आधार पर क्रम दें कि वह आपके लिए कितना महत्वपूर्ण है। उदाहरण के लिए,

क्रम	I	II	III	IV
कारक	4	1	3	2

यह दर्शाता है कि कारक 4 अन्य कारकों की तुलना में मेरे लिए सबसे महत्वपूर्ण है।

## रुचि के लिए स्कोर

	रुचि 1	रुचि 2
कारक 1	3	3
कारक 2	4	3
कारक 3	2	4
कारक 4	3	2

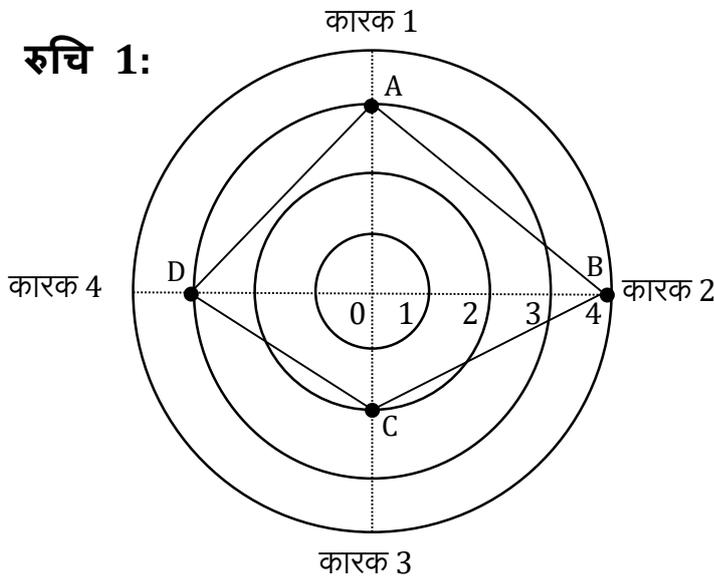
# प्राथमिकता अभियान

कारक 4 का स्कोर रुचि 1 के लिए ज़्यादा है। इसलिए रुचि 1 को प्राथमिकता दी जा सकती है।

**नोट:** यदि आपके पहले स्थान वाले कारक के स्कोर समान हैं, तो अपने दूसरे स्थान वाले कारक की जाँच करें। इसी तरह जारी रखें जब तक किसी एक का स्कोर ज़्यादा न हो।

**केस (III):** अगर दो या ज़्यादा रुचियों के स्कोर समान हों और उनके रडार चार्ट पर बहुभुज समान हों:

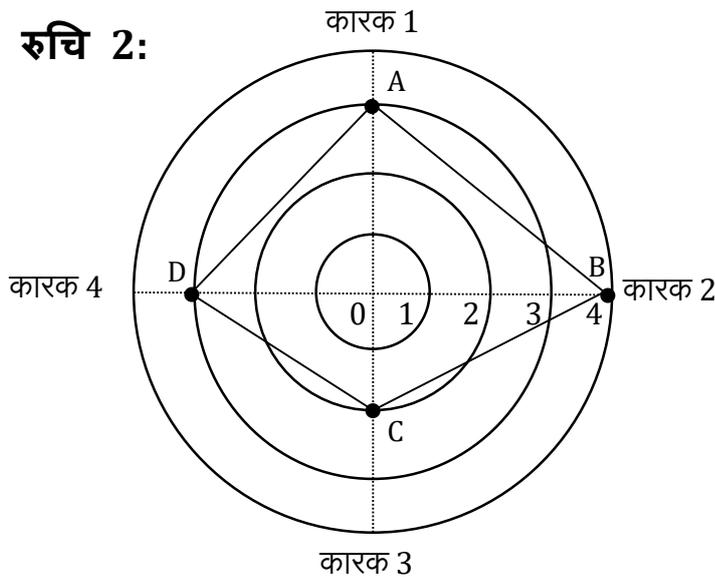
**रुचि 1:**



कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल  
= 17.5 वर्ग इकाइयाँ

**रुचि 2:**



कुल स्कोर = 12

चतुर्भुज ABCD का क्षेत्रफल  
= 17.5 वर्ग इकाइयाँ

आप इनमें से किसी भी रुचि को चुन सकते हैं!

# प्राथमिकता अभियान

## सन्दर्भ:

आज की तेज़ी से बदलती और विकसित होती दुनिया में निर्णय लेना एक महत्वपूर्ण जीवन कौशल बन गया है। बच्चे भी, बड़ों की तरह अपने दैनिक जीवन में अक्सर ऐसी परिस्थितियों का सामना करते हैं जहाँ उन्हें निर्णय लेने की ज़रूरत पड़ती है (Demirtaş & Sucuoğlu, 2009)। ये निर्णय सिर्फ व्यक्तियों पर ही नहीं, बल्कि परिवारों, व्यवसायों, सरकारों और पूरे समाज पर गहरा प्रभाव डाल सकते हैं (Milkman, Chugh & Bazerman, 2009)।

हालाँकि समय के साथ निर्णय लेने की प्रक्रिया सहज हो जाती है जहाँ व्यक्ति आगमनात्मक (inductive) और निगमनात्मक (deductive) दोनों प्रकार की तर्क-प्रक्रिया का इस्तेमाल करता है, लेकिन इसे छोटे-छोटे सरल चरणों में भी बाँटा जा सकता है ताकि विद्यार्थी इसे आसानी से समझ सकें और अपने जीवन में अमल कर सकें।

इसी सोच के साथ इन गतिविधियों/रुचियों के उद्देश्य तैयार किए गए हैं ताकि विद्यार्थियों को निर्णय लेने की अवधारणा से जोड़ा जा सके और इन्हें उनके रोज़मर्रा के जीवन से जुड़े उदाहरणों के ज़रिए समझाया जा सके। इनमें *एम्पैथी मैपिंग* जैसी स्थापित तकनीकों और *रडार चार्ट* जैसे उपकरणों का इस्तेमाल किया गया है जिससे समझ को और गहरा किया जा सके। *एम्पैथी मैपिंग* – जो *डिज़ाइन थिंकिंग* में प्रचलित विधि है – उपयोगकर्ताओं को दूसरों के दृष्टिकोणों को समझने में मदद करती है (Huang et al, 2025)। वहीं *रडार चार्ट* कई कारकों की दृष्ट्यात्मक (विज़ुअल) तुलना करने की सुविधा प्रदान करते हैं (Duan et al, 2023)।

इन दोनों तरीकों का संयुक्त इस्तेमाल विद्यार्थियों को प्रभावी समस्या-समाधानकर्ता बनने, डेटा को दृश्य रूप में प्रस्तुत करने और विचारशील निर्णय-निर्माता बनने में सहायक हो सकता है।

*यह संसाधन रुचिरा शर्मा की इंटरनेट परियोजना के अन्तर्गत डिज़ाइन एवं प्रौद्योगिकी शिक्षण समूह, होमी भाभा विज्ञान शिक्षा केंद्र में विकसित किया गया है।*

## References

Demirtaş, V. Y., & Sucuoğlu, H. (2009). In the early childhood period children's decision-making processes. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 2317-2326.

Duan, R., Tong, J., Sutton, A. J., Asch, D. A., Chu, H., Schmid, C. H., & Chen, Y. (2023). Origami plot: a novel multivariate data visualization tool that improves radar chart. *Journal of Clinical Epidemiology*, 156, 85-94.

Huang, HP., Tien, Y., Lin, YC. et al. (2025). Effects of empathy mapping and mini-simulation on second-year nursing students' empathy and communication self-confidence: a quasi-experimental study. *BMC Med Educ* 25, 109.

Milkman, K. L., Chugh, D., & Bazerman, M. H. (2009). How can decision making be improved?. *Perspectives on psychological science*, 4(4), 379-383.