प्राधान्याच्या शोधात

परिचय

आपल्या रोजच्या जीवनात आपण विविध कार्य करतो– काही आवश्यक, काही महत्त्वाचे आणि काही फक्त मनोरंजनासाठी. कधी कधी आपल्याला एखादी नवीन गोष्ट करण्याची, जसे की नवीन खेळ खेळणे किंवा नवीन कौशल्य शिकणे, अशी इच्छा होते. पण आपल्या रोजच्या जीवनशैली आणि इतर कामांमुळे, असे करणे अनेकदा संभव होत नाही. आपल्या आवडीनिवडींना कसे महत्त्व देऊ शकतो हे जाणून घेण्यासाठी एक क्रियाकलाप करूयात.

तीन क्रियांची यादी करा, जी तुम्हाला करायची आहे किंवा रोजच्या आयुष्यात समाविष्ट करण्याची इच्छा आहे.

संभाव्य क्रियांची यादी:

गाणे (गायन)
नाचणे
लेखन
वाचन
पोहणे
ताऱ्यांचे निरीक्षण
बागकाम
मातीचं शिल्पकाम

प्रवास करणे
वाद्य वाजवणे
स्वयंपाक करणे
सायकलिंग
योगा
नाटक
थ्री–डी प्रिंटिंग

चित्रपट पाहणे
रेखाचित्र काढणे
संग्रह करणे
छायाचित्रण
हस्तकला व ओरिगामी
बोर्ड गेम्स खेळणे
कोडिंग
ग्राफिक डिझाइन

आपल्या आवडीच्या ३ क्रिया इथे लिहा:

प्राधान्याच्या शोधात

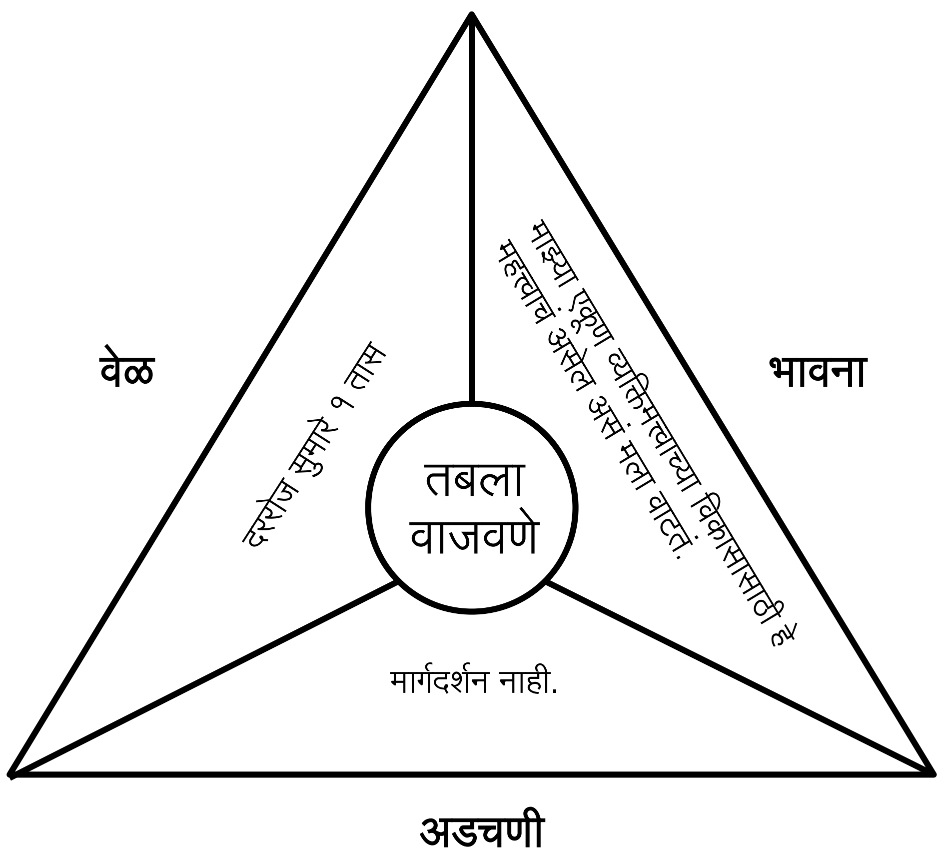
कृती १: प्रत्येक क्रियेसाठी खालील दिलेल्या प्रश्नांची उत्तरे द्या.

1. ह्या क्रियेसाठी तुम्हाला किती वेळ द्यायचा आहे ?
2. ह्या क्रियेबद्दल तुम्हाला काय वाटते ?
3. तुमच्या मते, ही क्रिया करण्यात तुम्हाला कोणत्या अडचणी येत आहेत?

आता, तुमची उत्तरे खालील फॉरमॅटमध्ये लिहा.

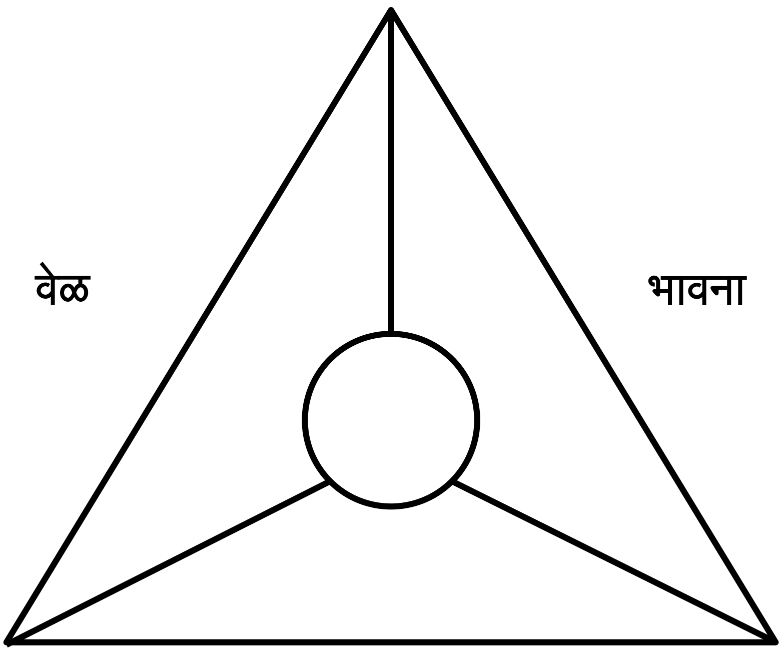
उदाहरण:

क्रिया: तबला वाजवणे



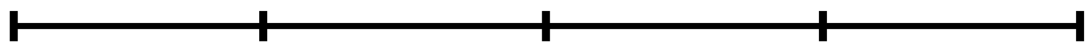
प्राधान्याच्या शोधात

खालील फॉरमॅटमध्ये आपल्या तिन्ही क्रियांबद्दल माहिती लिहा.



कृती २: प्रत्येक क्रियेच्या विविध घटकांना खाली दर्शविल्याप्रमाणे गुण द्या. त्याआधी, गुणांकन पद्धती कशी आहे ते समजून घेऊया.

घटक 1. ही कृती माझ्या वैयक्तिक विकासासाठी किती उपयुक्त आहे?



प्राधान्याच्या शोधात

घटक 2. ह्या कृतीमुळे मला किती आनंद होतो?

0	1	2	3	4
मुळीच आनंद होत नाही	अगदी थोडासा आनंद होतो	काहीसा आनंद होतो	खूप आनंद होतो	अतिशय आनंद होतो

घटक 3. या कृतीसाठी लागणाऱ्या गोष्टी मला किती सहजपणे मिळू शकतात ?

0	1	2	3	4
उपलब्ध नाहीत	खूप कमी उपलब्धता	कधीतरी मिळतात	सहज मिळतात	खूपच सहज मिळतात

घटक 4. हे कार्य माझ्या वेळापत्रकात किती चांगले बसते?

0	1	2	3	4
जरा सुद्धा बसत नाही	बसते, पण फक्त कधीकधी	बसते, पण माझ्या बाजूने खूप प्रयत्न करावे लागतात	माझ्या वेळापत्रकात बसते	माझ्या वेळापत्रकात सहजपणे/ उत्तमपणे बसते

प्रत्येक घटकाचे गुण दिलेल्या कोष्टकामध्ये नोंदवा .

प्राधान्याच्या शोधात

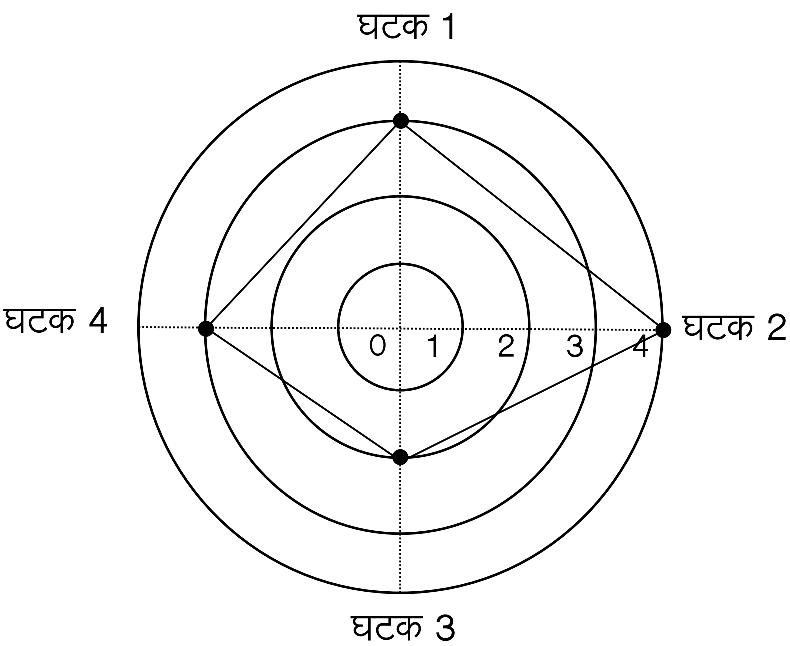
	घटक 1	घटक 2	घटक 3	घटक 4	एकूण गुण
क्रिया 1					
क्रिया 2					
क्रिया 3					

सर्वाधिक गुण असलेल्या क्रियेला प्राधान्य देता येईल.

पण जर दोन किंवा अधिक क्रियांना सारखेच गुण मिळाले तर काय करायचं? चला, कार्य क्र. 3 करून जाणून घेऊया.

कृती 3: वरील गुण रडार चार्टवर दर्शवा.

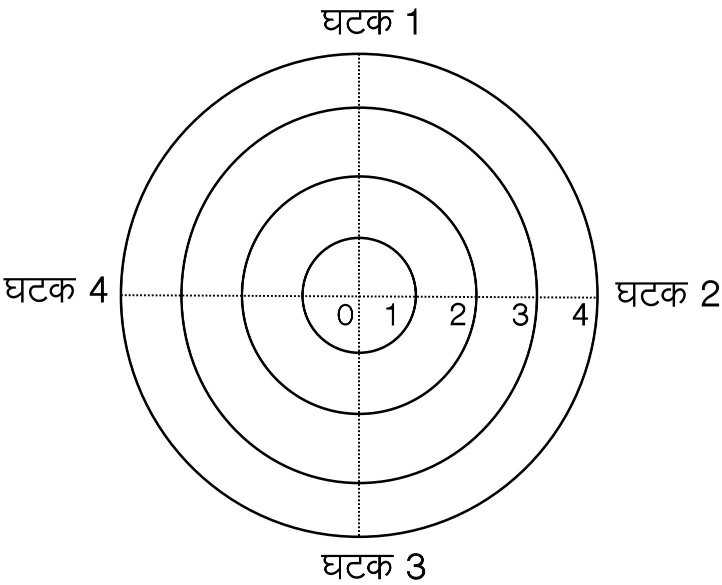
उदाहरणार्थ: जर मी तबला वाजवण्याच्या क्रियेसाठी खालील गुण दिले,
घटक 1 = 3, घटक 2 = 4, घटक 3 = 2 आणि घटक 4 = 3,
तर माझं रडार चार्ट काहीसं असं दिसेल:



एकूण गुण= 12

प्राधान्याच्या शोधात

त्याचप्रमाणे, उरलेल्या दोन क्रियांसाठी रडार चार्ट तयार करा.

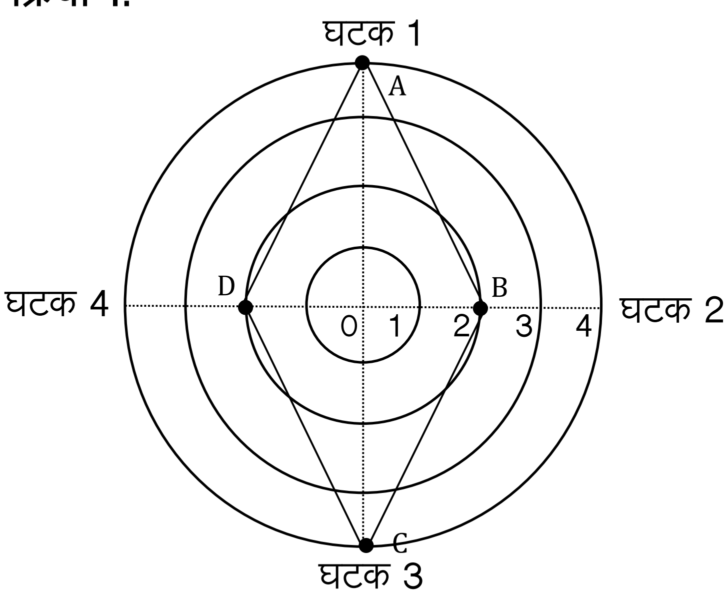


प्रत्येक रडार चार्टमधील बहुभुजाच्या क्षेत्रफळाची गणना करा.

नोंद घ्या: दोन एकमेकांमध्ये असलेल्या **एकवृत्तीय वर्तुळांमधील** अंतर एक युनिट समजा.

प्रकरण (1): जर २ किंवा अधिक क्रियांना समान गुण दिले असतील, पण त्यांच्या बहुभुजांचे क्षेत्रफळ वेगवेगळे असतील. उदाहरणार्थ:

क्रिया 1:



एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ =

(त्रिकोण ABD चे क्षेत्रफळ) +
(त्रिकोण BCD चे क्षेत्रफळ)

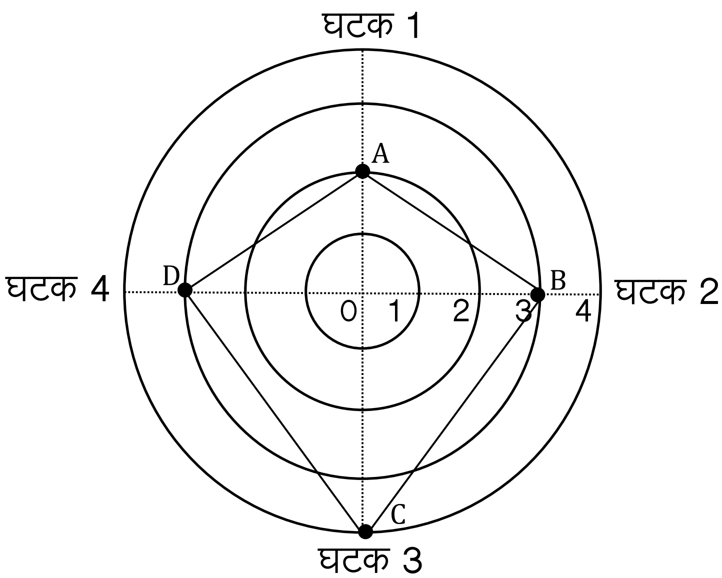
=(½ x बेस1 x ऊंची1) +
(½ x बेस2 x ऊंची2)

=(½ x 4 x 4) + (½ x 4 x4)

= 16 sq. units

प्राधान्याच्या शोधात

क्रिया 2:



एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ=

(त्रिकोण ABD चे क्षेत्रफळ) +
(त्रिकोण CBD चे क्षेत्रफळ)

=(½ x बेस1 x ऊंची1) +
(½ x बेस2 x ऊंची2)

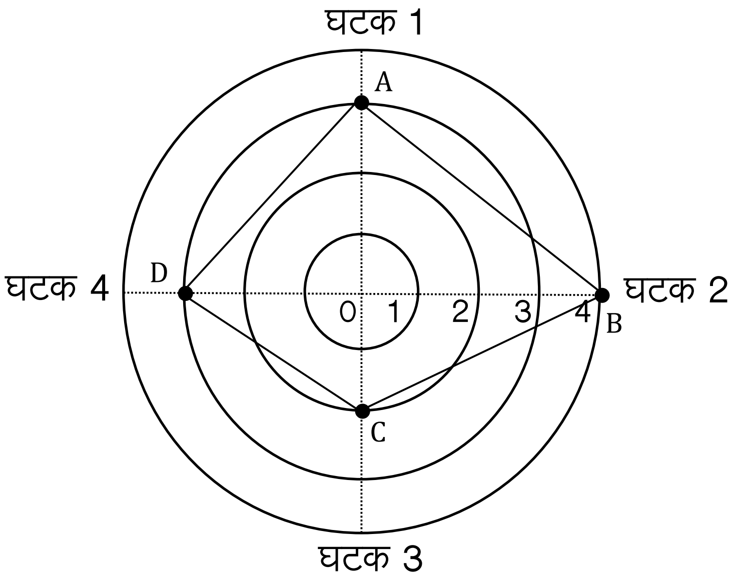
= (½ x 6 x 2) + (½ x 6 x 4)

= 18 sq. units

ज्याचे क्षेत्रफळ (क्रियेचे) अधिक आहे, त्याला प्राधान्य देता येईल.

प्रकरण (2): जर २ क्रियांना समान गुण दिले असतील आणि त्यांच्या रडार चार्टमधील बहुभुजांचे क्षेत्रफळही समान असेल. उदाहरणार्थ:

क्रिया 1:

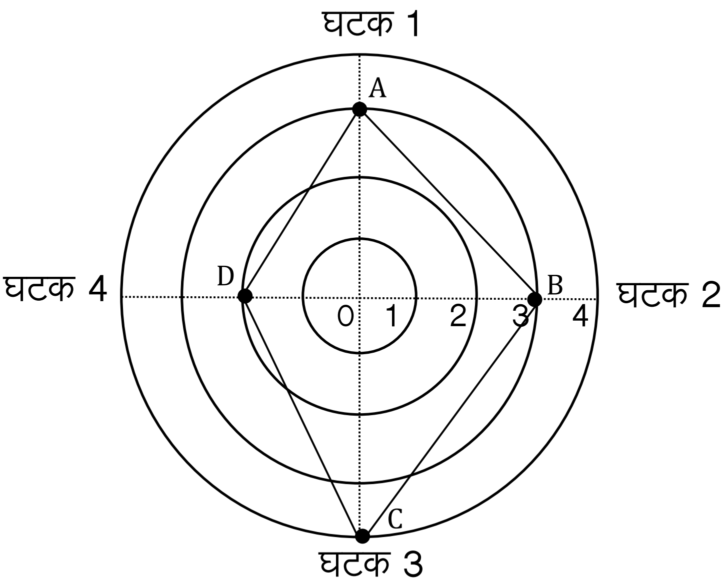


एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ =

17.5 sq. units

क्रिया 2:



एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ = 17.5 sq. units

अश्यावेळी, प्रत्येक घटक तुम्हाला किती महत्त्वाचा आहे यावर आधारित त्याला क्रमांक द्या. उदाहरणार्थ:

क्रमांक	I	II	III	IV
घटक	4	1	3	2

याचा अर्थ असा की इतर घटकांच्या तुलनेत घटक क्र. 4 मला सर्वात महत्त्वाचा वाटतो.

क्रियांसाठी गुण

	क्रिया 1	क्रिया 2
घटक 1	3	3
घटक 2	4	3
घटक 3	2	4
घटक 4	3	2

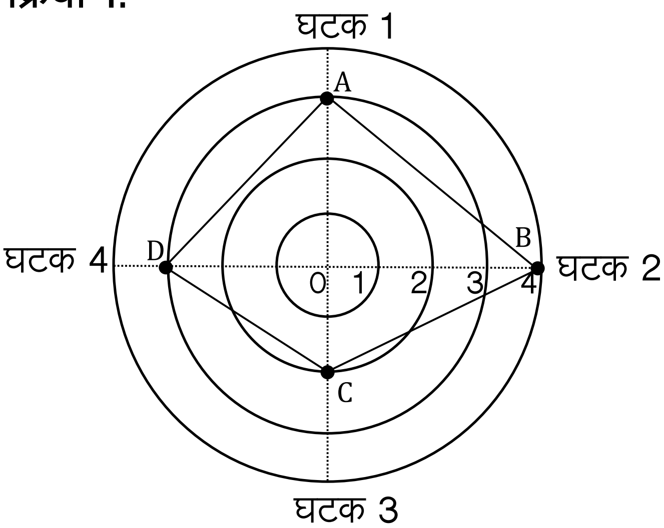
प्राधान्याच्या शोधात

क्रिया 1 साठी घटक 4 चे गुण जास्त आहेत.
म्हणून, क्रिया 1 ला प्राधान्य देता येऊ शकते.

नोंद: जर तुमच्या पहिल्या क्रमांकाच्या घटकाचे गुण समान असतील, तर दुसऱ्या क्रमांकाच्या घटकाचे गुण तपासा. हे तसंच करा जोपर्यंत एखादा गुण जास्त आढळत नाही.

प्रकरण (3): जर २ किंवा अधिक क्रियांना समान गुण असतील आणि त्यांच्या रडार चार्टमधील बहुभुजही अगदी सारखे असतील:

क्रिया 1:

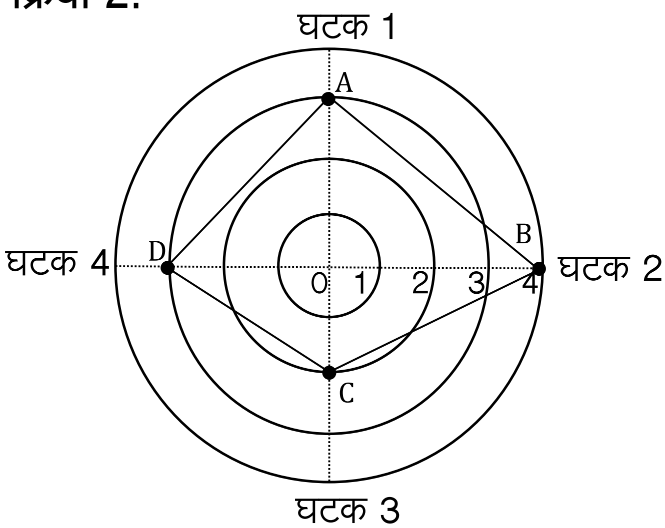


एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ

= 17.5 sq. units

क्रिया 2:



एकूण गुण = 12

चतुर्भुज ABCD चे क्षेत्रफळ

= 17.5 sq. units

तुम्ही कोणतीही एक क्रिया निवडू शकता!

प्राधान्याच्या शोधात

पार्श्वभूमी

आजच्या झपाट्याने बदलणाऱ्या आणि विकसित होणाऱ्या जगात निर्णय घेणे ही एक अत्यावश्यक जीवनकौशल्य बनले आहे. प्रौढांप्रमाणेच मुलांनाही त्यांच्या दैनंदिन आयुष्यात अनेक प्रसंगांना सामोरे जावे लागते, ज्यामध्ये त्यांना निर्णय घ्यावे लागतात (Demirtaş & Sucuoğlu, 2009). हे निर्णय केवळ व्यक्तींवरच नव्हे तर कुटुंब, व्यवसाय, सरकारे आणि संपूर्ण समाजावरही मोठा प्रभाव पाडू शकतात (Milkman, Chugh & Bazerman, 2009). जरी निर्णय घेणे कालांतराने अंतरमनात येणाऱ्या विचारांनी विकसित होत असले, ज्यामध्ये अनुमानात्मक विचारांचा समावेश असतो, तरी निर्णय घेण्याचे कौशल्य तरुण विद्यार्थ्यांसाठी समजायला आणि वापरायला सोपे व्हावे म्हणून ते सोप्या टप्प्यांमध्ये विभागता येते.हे लक्षात घेता, पुढील उपक्रम विद्यार्थ्यांना निर्णय घेण्याच्या संकल्पनेशी परिचित करून देण्यासाठी तयार केला आहे, जो त्यांच्या दैनंदिन आयुष्यातील ओळखीच्या प्रसंगांवर आधारित आहे. या उपक्रमात 'एम्पथी मॅपिंग' आणि 'रडार चार्ट्स' यांसारख्या तंत्रांचा वापर करून विद्यार्थ्यांना अधिक चांगली समज आणि अनुभव मिळवून देण्याचा प्रयत्न करण्यात आला आहे. डिझाईन थिंकिंगमधील एक लोकप्रिय पद्धत म्हणून ओळखले जाणारे 'एम्पथी मॅपिंग' इतरांच्या दृष्टिकोनातून गोष्टी समजून घेण्यास मदत करते (Huang et al., 2025), तर 'रडार चार्ट्स' हे अनेक घटकांची दृश्यात्मक तुलना करण्यात मदत करतात (Duan et al., 2023). या दोन्ही पद्धती विद्यार्थ्यांना प्रभावीपणे समस्यासोडवणारे, डेटा सादर करणारे आणि विचारपूर्वक निर्णय घेणारे बनण्यासाठी उपयुक्त ठरतात.

ही कृती रुचिरा शर्मा हिच्या D&T, HBCSE सोबतच्या इंटर्नशिप प्रकल्पाचा एक भाग म्हणून विकसित करण्यात आली आहे.

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.