चिमट्यांचे मूल्यमापन

सोबतच्या चित्रात चिमट्यांचे काही नमुने दाखविले आहे. त्यापैकी तुमच्या मते,

(a) सर्वात उपयुक्त चिमटा कोणता आहे? का?
(b) वापरण्यास सर्वात अवघड चिमटा कोणता वाटतो? का?
(c) सर्वात चांगली रचना कोणत्या चिमट्याची आहे? का?
(d) रचनेत जास्तीत जास्त त्रुटी असलेला चिमटा कोणता? का?

दाखविलेल्या चित्रातील भांड्यासाठी वरीलपैकी योग्य आणि सोईस्कर चिमटा निवडायचा आहे. त्यासाठी आपण कोण कोणते निकषांचा आधार घ्याल यांची यादी करा.

वरील चित्रात दाखविलेले चिमटे फक्त नमुन्याखातर आहेत. आपण याव्यतिरिक्त आणखी नमुने विद्यार्थ्यांना देऊ शकता.
प्रतिमा स्त्रोत (भांडे): पिक्साबे (क्रिएटिव कॉमन्स CC0)

चिमट्यांचे मूल्यमापन

पार्श्वभूमी

डिझाइन आणि तंत्रज्ञान शिक्षणाच्या क्षेत्रात बऱ्याचदा वस्तूंचे मूल्यमापन करणे हे एक उपयुक्त कार्य मानले जाते. उदाहरणार्थ, मार्टिन (2007) असे सुचवतो की वस्तूंचे मूल्यमापन केल्यामुळे विद्यार्थ्यांना विविध वस्तु कश्या प्रकारे समान गरजा पूर्ण करतात हे समजून घेण्यास मदत होते. तसेच त्यांना स्वतःचे काम त्यांच्या सभोवतालच्या जगाशी कसे संबंधित आहे हे जाणून घेण्याची संधी मिळते. या कार्यात निरीक्षण आणि संप्रेषण कौशल्यांच्या विकासाला वाव आहे.

वस्तूंच्या मूल्यांकनावर आधारित कार्ये नवीन डिझाइनर्सना एखाद्या वस्तु मधील वैशिष्ट्ये ओळखून ती पुन्हा डिझाइन करण्यासाठी प्रेरित करतात (Crismond, 2001). तांत्रिक क्षमता विकसित करण्याव्यतिरिक्त (Martin, 2007), वस्तूंचे मूल्यांकन करणे हे मुलांचा आत्मविश्वास वाढविणे, विद्यार्थ्यांचे तंत्रज्ञानाशी संबंधित रूढीवादी विचार प्रकट करणे, मूलभूत सामाजिक–सांस्कृतिक घटकांचा डिझाइनवर कसा परिणाम होतो हे ओळखणे इत्यादींसाठी उपयोगी आहे (Garvey & Quinlan, 2000; Siraj Blatchford, 1995; McLaren, 1997; Moalosi et al., 2007). सर्वसाधारणपणे, एका सोप्या उत्पादन मूल्यमापन कार्यामध्ये विविध उपकार्ये समाविष्ट असू शकतात. जसे की, तपासणी करणे, सामर्थ्य / कमकुवतपणा ओळखणे, प्राधान्य निश्चित करणे, विरोधाभास ओळखणे, कल्पना मांडणे व त्यांचे परीक्षण करणे इत्यादी.

Adapted from: Ara, F. (2013). *Investigating students', teachers' and designers' ideas about design and developing design activities for Indian middle school students* (Doctoral Thesis). Mumbai: HBCSE, TIFR Deemed University.

References

Crismond, D. (2001). Learning and using science ideas when doing investigate-and-redesign tasks: A study of naïve, novice and expert designers doing constrained and scaffolded work. *JRST 38*(7), 791-820.

Garvey, J., & Quinlan, A. (2000). Evaluation and design and technology. In J. Sefton- Green and R. Sinker, *Creativity: Making and learning by young people*. Routledge, Taylor and Francis Group.

Martin, M. (2007). Role of product evaluation in developing technological literacy. In J. R. Dakers, W. Dow and M. J. de Vries (eds), *PATT 18, International Conference on D&T Education Research*. Glasgow.

McLaren. S. (1997). Value judgements: Evaluating designs: A Scottish perspective on a global issue. *IJTDE, 7,* 259-276.

Moalosi, R., Popovic, V., & Hickling-Hudson, A. (2007). Product analysis based on Botswana's postcolonial sociocultural perspective. *International Journal of Design, 1*(2), 35-43.

Ritchie, R. (2001). *Primary design and technology: A process for learning.* London: David Fulton Publ. Ltd.

Siraj-Blatchford, J. (1995). Kelly's repertory grid: A technique for developing evaluation in design and technology. In J. S. Smith (Ed.), *IDATER 95.* Loughborough University of Technology.