નગર પ્રાથમિક શિક્ષણ સમિતિ અમદાવાદ

પરિપત્ર નં.૯૮ તા.૩૦-૧૨-૨૦૨૦

ફક્ત મ્યુનિ. શાળાઓ માટે જ :-

વિષય :- **જિલ્લા કક્ષાના રમકડાં મેળા 'Toy fare' માં શિક્ષકોને જોડાવા બાબત.**

સંદર્ભ :- ક્રમાંક જીસીઈઆરટી/તાલીમ/૨૦૨૦-૨૧/૧૮૮૦૭-૧૮૮૭૩ તા.૨૯-૧૨-૨૦૨૦નો પત્ર.

આથી તમામ મ્યુનિ. શાળાના મુખ્ય શિક્ષકશ્રીઓને ઉપરોત વિષય તથા સંદર્ભ અન્વયે જણાવવાનું કે, બાળકોને અધ્યયન-અધ્યાપન પ્રક્રિયા અને શિક્ષણશાસ્ત્રમાં સામેલ કરીને સક્રીય અને આનંદકારક શિક્ષણપ્રદાન કરવાના લક્ષ્ય અને દેશી રમકડાં ઉદ્યોગને પ્રોત્સાહન આપવા, શિક્ષણ મંત્રાલય સહિતના અન્ય મંત્રાલયોના સહયોગથી કાપડ મંત્રાલય દ્વારા રાષ્ટ્રીય રમકડાં મેળાનું આયોજન કરવામાં આવેલ છે. જે અંતર્ગત તા.૨૭-૦૨-૨૦૨૧ થી તા.૦૨-૦૩-૨૦૨૦ (દિન-૪) દરમ્યાન વર્ચ્યુઅલ મોડથી પ્રથમ રાષ્ટ્રીય રમકડાં મેળાનું આયોજન કરવાનું થાય છે.

ઉકત આયોજનના ભાગરૂપે જીસીઈઆરટી દ્વારા ગુજરાત રાજયમાં તા.૩૧-૦૧-૨૦૨૧ સુધીમાં સી.આર.સી.,યુ.આર.સી. તથા ઝોનકક્ષાના અને ફેબ્રુઆરીના બીજા સપ્તાહ સુધીમાં રાજયકક્ષાના 'Toy fare' નું વર્ચ્યુઅલ મોડથી આયોજન કરવા જણાવવામાં આવે છે. આ સાથે સામેલ સંદર્ભિત પત્ર તથા માર્ગદર્શિકામાં આપેલ સૂચનાઓ ધ્યાને લઈ 'Toy fare' નું વર્ચ્યુઅલ મોડથી આયોજન કરવા જણાવવામાં આવે છે.

બિડાણ :- સંદર્ભિત પત્ર તથા માર્ગદર્શિકા

તા.૩૦-૧૨-૨૦૨૦

ડૉ. એલ.ડી.દેસાઇ
શાસનાધિકારી

૧૬૮૦૭-૧૬૮૧૩

નિયામક

ક્રમાંકઃજીસીઇઆરટી/તાલીમ/૨૦૨૦-૨૧/
ગુજરાત શૈક્ષણિક સંશોધન અને તાલીમ પરિષદ,
'વિદ્યાભવન' સેકટર-૧૨, ગાંધીનગર
Email: gcerttraining@gmail.com
તારીખઃ ૨૯-૧૨-૨૦૨૦

પ્રતિ,
પ્રાચાર્યશ્રી,
જિલ્લા શિક્ષણ અને તાલીમ ભવન, તમામ

વિષયઃ જિલ્લાકક્ષાના રમકડા મેળા - Toy fare માં શિક્ષકોને જોડવા બાબત
સંદર્ભઃ એન.સી.ઇ.આરટી., દિલ્હીના પત્ર ક્રમાંકઃ F.No.9-2/2020NTF તા. 10-12-2020

શ્રીમાન,

સવિનય ઉપર્યકત વિષય અન્વયે જણાવવાનું કે બાળકોને અધ્યયન-અધ્યાપન પ્રક્રિયા અને શિક્ષણશાસ્ત્રમાં સામેલ કરીને સક્રિય અને આનંદકારક શિક્ષણપ્રદાન કરવાના લક્ષ્ય સાથે અને દેશી રમકડા ઉદ્યોગને પ્રોત્સાહન આપવા, શિક્ષણ મંત્રાલય સહિતના અન્ય મંત્રાલયોના સહયોગથી કાપડ મંત્રાલય દ્વારા રાષ્ટ્રીય રમકડાં મેળાનું આયોજન થયેલ છે. જે અંતર્ગત એન.સી.ઇ.આર.ટી., નવી દિલ્હીના સંદર્ભ પત્ર અન્વયે તારીખ : 27/02/2021 થી 02/03/2021 (દિન - 4) દરમિયાન વર્ચ્યુઅલ મોડથી પ્રથમ **રાષ્ટ્રીય રમકડાં મેળાનું આયોજન** કરવાનું થાય છે.

ઉકત આયોજનના ભાગરૂપે જીસીઇઆરટી દ્વારા ગુજરાત રાજયમાં તા.૩૧/૦૧/૨૦૨૧ સુધીમાં સી.આર.સી., બી.આર.સી. તથા જિલ્લા કક્ષાના અને ફેબ્રુઆરીના બીજા સપ્તાહ સુધીમાં રાજય કક્ષાના Toy Fair નું વર્ચ્યુઅલ મોડથી આયોજન કરવાનું થાય છે. આ મેળામાં આપના જિલ્લાના શિક્ષકો સહભાગી બને અને વર્ચ્યુઅલ મોડથી ડીજીટલી જોડાય તે અપેક્ષિત છે. **આ મેળામાં જોડાવવા અંગેની સંપૂર્ણ વિગતો સહિતની માર્ગદર્શિકા આ સાથે સામેલ રાખી મોકલી આપવામાં આવે છે.** માર્ગદર્શિકા આપેલ સૂચનાઓને ધ્યાને લઇ આપના જિલ્લાના મહત્તમ શિક્ષકો સી.આર.સી.કક્ષાએથી જિલ્લા અને રાજયકક્ષા સુધી ભાગ લે તે માટે જરૂરી આયોજન અને સૂચનાઓ આપની કક્ષાએથી કરવા આથી જણાવવામાં આવે છે.

ઉકત આયોજન અન્વયે સી.આર.સી., બી.આર.સી. તથા જિલ્લા કક્ષાના રમકડાં મેળાનું આયોજન અંગેનો ખર્ચ ઇ.ડી.એન.-૧૨ સદરે કરવાની મંજૂરી આપવામાં આવે છે.

નિયામક
જીસીઇઆરટી
ગાંધીનગર

નકલ રવાનાઃ
જિલ્લા પ્રાથમિક શિક્ષણાધિકારીશ્રી, તમામ
(સી.આર.સી., બી.આર.સી. તથા જિલ્લા કક્ષાના રમકડાં મેળાનું આયોજનમાં મહત્તમ શિક્ષકો જોડાય તે માટે જરૂરી સૂચના આપવા સારૂં)

Toy fare file & note 2020-21

1st National Toy Fair - 2021

સહભાગીઓ માટેની માર્ગદર્શિકા

રમતગમતના માધ્યમથી શીખવું એ બાળકના વિકાસનો મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે. રમકડા અને રમતો બાળકોને તેમની સંવેદના, સમસ્યા ઉકેલ કૌશલ્ય, સંઘર્ષ નિવારણ અને ઘણી અન્ય કુશળતાઓ વિકસાવવામાં મદદ કરે છે. જ્યારે બાળકો અન્ય બાળકો સાથે રમે છે ત્યારે તેઓ અન્યના મંતવ્યો સ્વીકારવાનું અને અન્યની કાળજી રાખવાનું પણ શીખે છે. રમતાં-રમતાં બાળકોની માનસિક કુશળતા પણ વિકસિત થાય છે. રમકડાં બાળકોમાં સર્જનાત્મકતા, કલ્પના અને સહકાર, એકબીજા સાથે આપલે કરવી, એકબીજાનો આદર કરવો વગેરે જેવા મૂલ્યોનું પોષણ કરે છે. શિક્ષણનો હેતુ બાળકનો સર્વાંગી વિકાસ છે જેમાં જ્ઞાનાત્મક, મનોસામાજિક અને ભાવનાત્મક પાસાઓનો વિકાસ સામેલ છે. આ ઉદ્દેશ્યને પ્રાપ્ત કરવા માટે, બાળકોને અનેકવિધ અનુભવોની જરૂર રહે છે જેમાં નવા જ્ઞાનના સર્જન અને તેના વર્તમાન જ્ઞાન સાથેના સંબંધનો સમાવેશ થાય છે.

રમકડાં અથવા રમતો, શારીરિક હોય કે વર્ચુઅલ, અધ્યેતાઓ માટે મૈત્રીપૂર્ણ સાધનો છે. બાળકોને વિવિધ રમતોમાં વ્યસ્ત રાખવા માટે રમકડાંઓ ઘણા સમયથી ઉપયોગમાં લેવાય છે. સમય જતાં, રમકડાંનું સ્વરૂપ અને રમકડા બનાવવા માટે વપરાયેલી સામગ્રી વિકસિત થઈ છે, ખાસ કરીને ટેક્નોલોજીના વિકાસ સાથે; શિક્ષણમાં રમકડાંનું મહત્વ પણ વધ્યું છે.

માનનીય વડાપ્રધાને 30 મી ઓગષ્ટ, ૨૦૨૦ ના રોજ મન કી બાત સંબોધનમાં રમકડા બજારની વિશાળ સંભાવના અને 'આત્મ નિર્ભાર ભારતીય રમકડાં' ને પ્રોત્સાહન આપવા માટે તક મળી શકે તેવી તકો પર પ્રકાશ પાડ્યો.

બાળકોને અધ્યયન - અધ્યાપન પ્રક્રિયા અને શિક્ષણશાસ્ત્રમાં સામેલ કરીને સક્રિય અને આનંદકારક શિક્ષણ પ્રદાન કરવાના લક્ષ્ય સાથે અને દેશી રમકડા ઉદ્યોગને પ્રોત્સાહન આપતા, શિક્ષા મંત્રાલય સહિતના અન્ય મંત્રાલયોના સહયોગથી, કાપડ મંત્રાલય દ્વારા તારીખ : 27/02/2021 થી 02/03/2021 (દિન - 4) દરમિયાન વર્ચ્યુઅલ મોડમાં પ્રથમ રાષ્ટ્રીય રમકડાં મેળાનું આયોજન કરવામાં આવેલ છે.

❖ સહભાગીઓ :

આ મેળામાં, ભારત સરકારના શિક્ષા મંત્રાલયના શાળા શિક્ષણ અને સાક્ષરતા વિભાગ (DoSEL) માટે 75 પ્રદર્શન સ્ટોલ્સ હશે. એન.સી.ઇ.આર.ટી., એસ.સી.ઇ.આર.ટી., સી.બી.એસ.ઈ. સાથે તેમની શાળાઓ અને શિક્ષકો તેમજ આઇ.આઈ.ટી., ગાંધીનગર આ પ્રદર્શન સ્લોટ્સ / સ્ટોલમાં તેમનું પ્રદર્શન રજૂ કરશે.

❖ ઉદ્દેશો :

- સંસ્થાઓ, શિક્ષકો અને શિક્ષક પ્રશિક્ષકોને તેમના દ્વારા વિકસિત કરવામાં આવેલ વિવિધ 'શૈક્ષણિક રમકડાં' પ્રદર્શિત કરવાની તક પ્રદાન કરવી તેમજ પર્યાવરણ શિક્ષણ, વિજ્ઞાન, ગણિત, ભાષાઓ, સામાજિક વિજ્ઞાન, વ્યાવસાયિક શિક્ષણ વગેરે જેવા વિવિધ વિષયોના વિવિધ પાસાઓ અને વિભાવનાઓને શીખવા અને સમજવામાં રમકડાની ઉપયોગિતા સમજાવવા માટેની તક પ્રદાન કરવી.
- બાળકોને તેમની પ્રાકૃતિક જિજ્ઞાસા, સર્જનાત્મકતા, નવીનતા અને સંશોધન ક્ષમતા અભિવ્યક્ત કરવા અને આગળ વધારવા માટે મંચ પ્રદાન કરવું.
- બાળકોને શૈક્ષણિક રમકડાં બનાવવામાં નવીન વિચારોની કલ્પના કરવા પ્રેરણા આપવી.
- બાળકો રમકડાં બનાવીને ખ્યાલોની વધુ સારી અને સ્પષ્ટ સમજણ વિકસાવે તે સુનિશ્ચિત કરવું.
- રાષ્ટ્ર અને વિશ્વના આત્મનિર્ભરતા, સામાજિક-આર્થિક અને સામાજિક-પરિસ્થિતિજન્ય વિકાસના લક્ષ્યોને પ્રાપ્ત કરવા માટેના મુખ્ય સાધન તરીકે તપાસ/શોધખોળ અને પ્રાયોગિક શિક્ષણ પર ભાર મૂકવો.
- વિવિધ વ્યક્તિઓ, સંસ્કૃતિઓ, સમાજ અને પર્યાવરણ દ્વારા રમકડાં કેવી રીતે વિકસિત અને પ્રભાવિત થયા છે તેના વિશે બાળકોને જાગૃત કરવા.
- રમકડા બનાવવા માટે ઓછા ખર્ચે / વિના મૂલ્યે અને પર્યાવરણના હિતમાં હોય એવી સામગ્રીનો ઉપયોગ કરીને શીખવાની પ્રક્રિયા અને કૌશલ્યના વિકાસમાં રમકડા / રમતોની ભૂમિકાની પ્રશંસા કરવી.

❖ રમકડા મેળામાં સમાવિષ્ટ કરી શકાય એવી રમકડાની કેટેગરી :

1. પ્રવર્તમાન દેશી રમકડાં / રમતો
2. ઓનલાઇન રમકડાં - મોબાઇલ / વેબ એપ્લિકેશન્સ, ડિજિટલ રમકડા
3. ભૌતિક રમકડા : ઇલેક્ટ્રોનિક આધારિત, બોર્ડ ગેમ્સ / પત્તાની રમતો, કોયડા / બોર્ડ / ડિજિટલ ભૂલભૂલામણી ક્રાફ્ટ / મટિરીયલ આધારિત / સ્થિર રમકડાં (કઠપૂતળી અને માટીમાંથી નિર્મિત વસ્તુઓનો સમાવેશ કરે છે);
4. ક્રિયાશીલ / ગતિશીલ રમકડાં (યાંત્રિક રમકડાનો સમાવેશ થાય છે)
5. વિવિધ વયકક્ષા અને તબક્કાઓ માટે શૈક્ષણિક કિટ્સ (વપરાશકર્તાઓ માટેની માર્ગદર્શિકા સાથે)
6. તમારી જાતે કરી જુઓ. (જે બાળકો વર્ગખંડમાં બનાવી શકે છે)

❖ કલ્પિત / આભાસી રમકડા મેળા (વર્ચ્યુઅલ ટોય ફેર) માટેના સૂચિત વિષયો :
નીચેના વિષયો આધારીત શૈક્ષણિક રમકડાં.....

1. ભારતીય સંસ્કૃતિ, પૌરાણિક કથા અને ઇતિહાસ, ભારત અને પ્રજાતંત્ર અંગેનું જ્ઞાન
2. અધ્યયન, શિક્ષણ અને શાળા શિક્ષણ, જેમાં સમાવેશ થાય છે :
   - સામાજિક અને માનવીય મૂલ્યો
   - વ્યવસાયો અને વિશિષ્ટ ક્ષેત્રો
   - પર્યાવરણ
   - દિવ્યાંગ બાળકો માટેના શૈક્ષણિક રમકડાં / સમાવેશી રમકડાં
   - તંદુરસ્તી અને રમતો માટેના રમકડાં
3. તાર્કિક ચિંતન સાથે ગમ્મત અને સર્જનાત્મક
૪. પરંપરાગત ભારતીય રમકડાંને પુનઃસ્વરૂપ આપવું.

❖ લક્ષ્ય જૂથ : શાળા શિક્ષણના નીચેના તબક્કાના વિદ્યાર્થીઓ અને શિક્ષકો :

1. પાયાના તબક્કા (પૂર્વશાળા, બાલવટિકા અને ધોરણ : 1 અને 2)
2. પ્રાથમિક
3. ઉચ્ચ પ્રાથમિક

4. માધ્યમિક

5. ઉચ્ચત્તર માધ્યમિક

❖ રમકડાં / રમતો તૈયાર કરવા માટેની માર્ગદર્શિકા :

રમકડાં અને રમતોના નિર્માણ વખતે નીચેના પરિમાણો / માપદંડ ધ્યાનમાં લઇ શકાય :

1. ઉપર જણાવેલ કોઈપણ વિષય આધારીત કોઇપણ તબક્કા માટે રમકડાંનું નિર્માણ કરી શકાય. કોઈપણ પ્રકારનું રમકડું / રમત પસંદ કરી શકાય છે.
2. રમકડાંની રચના / વિકાસની પ્રક્રિયા સંલગ્ન ફોટોગ્રાફ / વિડીયો તૈયાર કરવો. પ્રદર્શન / નિદર્શન હેતુ (હિન્દી અને અંગ્રેજીમાં) વોઇસ ઓવર સાથેનો ડેમો વિડીયો તૈયાર કરવા જોઈએ.
3. રમકડા / રમતને જે સંકલ્પના / કૌશલ્ય માટે તેનો ઉપયોગ કરી શકાય તેના વડે તેનું માપન કરવું જોઇએ.
4. દરેક રમકડા / રમતનુ ડૉક્યુમેન્ટેશન કરવાનું થશે. ડૉક્યુમેન્ટેશનમાં નીચેની વિગતો હોવી જોઈએ :
   - ઉદ્દેશો
   - શાળાશિક્ષણનો તબક્કો / વય જૂથ
   - વપરાયેલી સામગ્રી
   - નિર્માણનો સમય
   - જેનું માપન થાય છે તે સંકલ્પના / કૌશલ્ય (અધ્યાપનશાસ્ત્ર)
   - પ્રક્રિયા : રમકડા / રમતોનો ઉપયોગ કેવી રીતે કરી શકાય
   - ખર્ચ
   - દિવ્યાંગ બાળકોને અનુરૂપ (જો શક્ય હોય તો)
5. રમકડાઓનો ઉપયોગ કેવી રીતે કરવો :

   રમકડાંના ઉપયોગ અંગેની ભાષા તમામ સહભાગીઓ / વપરાશકર્તા માટે સરળ અને મૈત્રીપૂર્ણ હોવી જોઇએ.

6. રાજ્યો / કેન્દ્રશાસિત પ્રદેશો દ્વારા નિર્મિત શૈક્ષણિક કિટ્સ પણ પ્રદર્શિત કરી શકાય. કીટમાં સમાવિષ્ટ વસ્તુઓના ઉપયોગ વિશેની વિગતો સાથેનું મેન્યુઅલ હોવું જોઈએ. દરેક કીટની એક નમૂનાની વસ્તુ તેના નામ, અનુરૂપ વય જૂથ અને ખૂબ ટૂંકમાં એક લીટીના ઉદ્દેશ સાથે પ્રકાશિત કરી શકાય.
7. "તમારી જાતે કરી જુઓ" સંદર્ભે રમકડાંના નિર્માણની પ્રક્રિયાને બાળકો સાથે રેકોર્ડ કરવી.
8. સ્થાનિક - વિશિષ્ટ સામગ્રી અને ઇકોફ્રેન્ડલી સંસાધનો / સામગ્રીના ઉપયોગને પ્રાધાન્ય આપવું જોઈએ.
9. રમકડાંને હેન્ડલ કરવું અને તેનો ઉપયોગ કરવો બધા બાળકો માટે સરળ હોવો જોઈએ.
10. તૈયાર કરેલા રમકડાં ટકાઉ, સલામત અને મૂલ્ય પરિપેક્ષ્યમાં અસરકારક હોવા જોઈએ.
11. બાળકની કલ્પનાશક્તિ અને વિવેચનાત્મક કૌશલ્યને ખીલવવા અને વધારવા માટે સ્વતંત્ર પ્રકારના રમકડાં પર વધુ ધ્યાન આપવું જોઈએ.
12. રમકડાં / કિટ્સ અવ્યવસ્થિત રીતે પ્રદર્શિત થવી જોઈએ નહીં; તેના બદલે જ્યારે પ્રદર્શક એક પછી એક આઇટમ / રમકડા વિશે સમજાવે, ત્યારે એક પછી એક આઇટમ / રમકડામાંથી દરેકનું નામ પ્રદર્શિત થવું જોઈએ.
13. તમામ આયોજન "ટોય ફેરના વર્ચ્યુઅલ એક્ઝિબિશન મોડ" ને ધ્યાનમાં રાખીને કરવાની જરૂર છે.

❖ ઇલેક્ટ્રોનિક રમકડા અને ડિજિટલ ગેમ્સના વિકાસ માટેની માર્ગદર્શિકા :

ડિજિટલ રમતો અથવા રમતો આધારીત શિક્ષણ અને મૂલ્યાંકન ડિજિટલ ફોર્મેટ્સમાં સંગ્રહિત કરવામાં આવે છે અને સામાન્ય રીતે તેનું વિતરણ ઓનલાઇન કરવામાં આવે છે.

પ્રદર્શકો દ્વારા નીચે આપેલા ફોર્મેટમાં સૂચવેલ થીમ્સ પર વેબ અને મોબાઇલ એપ્લિકેશન આધારિત રમતો વિકસિત કરી શકાય :

✓ ઓગ્મેન્ટેડ રિયાલિટી (AR) એપ્લિકેશન
✓ વર્ચ્યુઅલ રિયાલિટી (VR)
✓ સિમ્યુલેશન્સ
✓ આર્ટિફિસિયલ ઇન્ટેલિજન્સ (AI) (કૃત્રિમ બુદ્ધિ)

- ✓ વર્ચ્યુઅલ ટ્રર્સ (આભાસી પ્રવાસ)
- ✓ રોબોટિક્સ
- ✓ વય-કક્ષા અનુરૂપ STEM / STEAM રમકડાં (વિજ્ઞાન, ટેકનોલોજી, વાચન શાસ્ત્ર / વિજ્ઞાન, કલા, ગણિત)
- ✓ ડિજિટલ ફોર્મેટમાં વિવિધ સ્વદેશી બોર્ડ રમતો
- ✓ રમત આધારીત મૂલ્યાંકન

દરેક રમત માટે નીચેની બાબતોને આવરી લેતી સંકલ્પનાત્મક નોંધ તૈયાર કરી શકાય :

- ✓ આ રમત માટેના ખેલાડીઓ કોણ હશે?
- ✓ રમતના ઉદ્દેશ્ય
- ✓ રમતમાં સમાવિષ્ટ તાર્કિક ચિંતન અને સમસ્યા ઉકેલ
- ✓ રમતમાં સામેલ ખેલાડીઓને થનાર અનુભવ (જીત, શોધખોળ, સિધ્ધિ, સહયોગ)
- ✓ રમત સાથે સંબંધિત શિક્ષણ અને મનોરંજક તત્વનું વર્ણન
- ✓ પ્રોત્સાહન યોજના
- ✓ તે કેવી રીતે ખેલાડીની આંતરિક પ્રેરણાને અનુરૂપ છે

તકનિકી પાસાનું વર્ણન :

- ✓ રમતના વિકાસમાં જેનો ઉપયોગ થયેલ છે તે સાધનો / સોફ્ટવેર / ગેઇમ એંજિન
- ✓ રમત માટેનું પ્લેટફોર્મ (પર્સનલ કમ્પ્યુટર / મોબાઈલ - એન્ડ્રોઇડ આઇ.ઓ.એસ. / પ્લે સ્ટેશન / અન્ય)
- ✓ દિક્ષા પોર્ટલ અને એપ્લિકેશન સાથે જોડાણ / એકીકરણની અન્ય કોઈપણ સંભાવના.