ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ୩

କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ

ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀ

ପ୍ରକାଶକ : ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ, ଓଡ଼ିଶା

କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ

(ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ)

ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀ

ପ୍ରକାଶକ:

ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ, ଓଡ଼ିଶା

କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ
(ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ)

ଓଡ଼ିଶା ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ ଦ୍ୱାରା ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀ ନିମନ୍ତେ ଅନୁମୋଦିତ ଓ ପ୍ରକାଶିତ
©ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ, ଓଡ଼ିଶା

ମୂଳ ପ୍ରସ୍ତୁତି: ମ୍ୟାଜିକ୍ ବସ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ଫାଉଣ୍ଡେସନ୍ ଏବଂ ଅଭିନବ ବିନ୍ଦ୍ରା ଫାଉଣ୍ଡେସନ୍

ଭାଷାନ୍ତର: ମୋ ସ୍କୁଲ୍ ଅଭିଯାନ ପରିଚାଳନା ସଂଗଠନ

ସମ୍ପାଦନା ମଣ୍ଡଳୀ :

ଡ. ଅନୁସ୍ମିତା ସ୍ୱାଇଁ, ଉପ-ସଚିବ, ବି.ଏସ୍.ଇ, ଓଡ଼ିଶା

ଡ. ସୁଶାନ୍ତ କୁମାର ମହାପାତ୍ର, ଏକାଡ଼େମିକ ଅଫିସର, ବି.ଏସ୍.ଇ, ଓଡ଼ିଶା

ଶ୍ରୀମତୀ ଚୟନିକା ମିଶ୍ର, ପ୍ରକଳ୍ପ ଅଧିକାରୀ, ୟୁଏନ୍ଏଫ୍ପିଏ, ଓଡ଼ିଶା

ଶ୍ରୀମତୀ ନିର୍ମଳା ବେହେରା

ସଂଯୋଜନା:

ଶ୍ରୀମତୀ ସସ୍ମିତା ମାଳି, କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଅଧିକାରୀ, ମୋ ସ୍କୁଲ ଅଭିଯାନ ପରିଚାଳନା ସଂଗଠନ, ଭୁବନେଶ୍ୱର

ପରୀକ୍ଷାମୂଳକ ସଂସ୍କରଣ : ୨୦୨୪

ଆର୍ଟପୁଲ : ମୋ ସ୍କୁଲ୍ ଅଭିଯାନ ପରିଚାଳନା ସଂଗଠନ, ଭୁବନେଶ୍ୱର

ମୁଦ୍ରଣ : ପାଠ୍ୟପୁସ୍ତକ ଉତ୍ପାଦନ ଓ ବିକ୍ରୟ, ଭୁବନେଶ୍ୱର

ଭୂମିକା

ରାଜ୍ୟ ସରକାର ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ସ୍ତରରେ ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ପ୍ରଣୟନ କରିଛନ୍ତି । ଏହି ପାଠ୍ୟକ୍ରମର ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ, ବହି ସମୀକ୍ଷା, ଆଇଟି (କୋଡିଂ) ଦକ୍ଷତା ଏବଂ ସହ-ପାଠ୍ୟକ୍ରମ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (କ୍ରୀଡ଼ା ଆଧାରିତ ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିକ୍ଷା) । ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମକୁ ସୁଚାରୁ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବା ଏବଂ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କର ସାମଗ୍ରିକ ବିକାଶ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ହେଉଛି ଏହାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଜୀବନ ଗଠନରେ ଜୀବନ କୌଶଳ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ସେମାନଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଆହ୍ୱାନ ଦେଇ ଆଗକୁ ବଢ଼ିବାକୁ ପ୍ରେରିତ କରିଥାଏ । ଆମ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିକ୍ଷାର ମହତ୍ତ୍ୱ ରହିଛି । ଜୀବନ କୌଶଳର ବିକାଶ ହେଲେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ବୃଦ୍ଧିରେ ସହାୟକ ହେବ । ଏହା ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନକୁ ଏକ ପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ସଫଳ ଭବିଷ୍ୟତର ମାର୍ଗ ଦେଖାଇବ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଦୃଢ଼ତା, ଆତ୍ମପରିଚାଳନା, ସହଯୋଗିତା, ନିଷ୍ପତ୍ତିନେବା ଏବଂ ସୃଜନଶୀଳତା ଭଳି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଜୀବନ କୌଶଳ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିବା ଏବଂ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମୂଲ୍ୟବୋଧର ଶିକ୍ଷା ଦେବା ଏହି ପୁସ୍ତକର ଲକ୍ଷ୍ୟ । ଆମ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଆଧୁନିକ ଦୁନିଆକୁ ସାମ୍ନା କିପରି କରିବେ, ସେ ଉପରେ ପୁସ୍ତକରେ ବିଶେଷ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଛି । ଏହି ପୁସ୍ତକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ, ଶିକ୍ଷକ ଏବଂ ଅଭିଭାବକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ମୂଲ୍ୟବାନ ସମ୍ବଳ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବ ବୋଲି ଆଶା । ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କର ସାମଗ୍ରିକ ବିକାଶ ପାଇଁ ଏଥିରେ 'ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା', 'ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ' ସଂଯୋଜିତ ହୋଇଛି । ଅଧିବେଶନ ଶେଷରେ 'ବାର୍ତ୍ତା' ରଖାଯାଇଛି ।

ଏହି ପୁସ୍ତକର ବିକାଶରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅବଦାନ ପାଇଁ ମ୍ୟାଜିକ ବସ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ଫାଉଣ୍ଡେସନ ଏବଂ ଅଭିନବ ବିନ୍ଦ୍ରା ଫାଉଣ୍ଡେସନ୍‌କୁ ପରିଷଦ ତରଫରୁ ଧନ୍ୟବାଦ ଦେଉଛୁ । ସଂପାଦନାମଣ୍ଡଳୀ, ସଂଯୋଜିକା ଏବଂ ପୁସ୍ତକ ପ୍ରସ୍ତୁତିରେ ସାମିଲ ହୋଇଥିବା ସମସ୍ତ ଶିକ୍ଷାବିତ, ବିଶେଷଜ୍ଞ ଓ ଲେଖକଙ୍କୁ ପରିଷଦ ତରଫରୁ କୃତଜ୍ଞତା ଜଣାଇବା ସହ ବିଷୟ ଶିକ୍ଷକ ତଥା ଅଭିଭାବକ, ପାଠକମାନଙ୍କ ସୁଚିନ୍ତିତ ପରାମର୍ଶ ଏବଂ ରଚନାତ୍ମକ ମତାମତକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସଂସ୍କରଣ ନିମନ୍ତେ ଆହ୍ୱାନ କରୁଛି ।

(ସଭାପତି)
ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ, ଓଡ଼ିଶା

ଆଦ୍ୟଭାଷ

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ଭବିଷ୍ୟତ ନିମନ୍ତେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ସହିତ ରାଜ୍ୟର ସମସ୍ତ ମାଧ୍ୟମିକ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ-ନେତୃତ୍ୱାଧୀନ କ୍ଲବ ବ୍ୟବସ୍ଥା ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରାଯାଇଛି । ଏହି କ୍ଲବଗୁଡିକ ହେଉଛି- ଜିଜ୍ଞାସା, ସାହିତ୍ୟ ସୃଜନୀ, କୌଶଳୀ ଏବଂ କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ । ବିଭିନ୍ନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ମାଧ୍ୟମରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ କ୍ରୀଡ଼ା ଆଧାରିତ ଜୀବନ କୌଶଳର ବିକାଶ କରିବା ଲକ୍ଷ୍ୟରେ କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଛି । ଏହା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଆଗ୍ରହକୁ ଆଧାର କରି ମଜାଳିଆ ତଥା ପ୍ରତିଯୋଗିତାମୂଳକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇଥାଏ । ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଜୀବନକୌଶଳ ଯଥା- ଦୃଢ଼ତା, ଆତ୍ମପରିଚାଳନା, ସହଯୋଗିତା, ନିଷ୍ପତ୍ତିନେବା ଏବଂ ସୃଜନଶୀଳତା ଶିଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ।

ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀ ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ 'କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ' ପୁସ୍ତକରେ ୨୨ଟି ଅଧିବେଶନ, ୧୬ଟି କାର୍ଯ୍ୟପର୍ଦ୍ଧ ଏବଂ ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ମାର୍ଗଦର୍ଶିକା ରହିଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧ୍ୟାୟରେ ଆବଶ୍ୟକ ଅନୁଯାୟୀ ଚିତ୍ର, ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ, ବାର୍ତ୍ତା ଇତ୍ୟାଦି ରହିଛି ।

ଅଧିକାଂଶ ଅଧିବେଶନରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଅଭ୍ୟାସ ପାଇଁ କାର୍ଯ୍ୟପର୍ଦ୍ଧ ରହିଛି । ସେଗୁଡ଼ିକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ ନେଇ ଅଭ୍ୟାସ କଲେ ବିଷୟବସ୍ତୁ ସହଜ ଓ ବୋଧଗମ୍ୟ ହୋଇପାରିବ ।

ଶିକ୍ଷକମାନେ ପୁସ୍ତକରେ ଥିବା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ବ୍ୟତୀତ ଇଚ୍ଛା ଅନୁସାରେ ଅନ୍ୟପ୍ରକାରର କାର୍ଯ୍ୟ ମଧ୍ୟ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ କରିବା ପାଇଁ ଦେଇ ପାରିବେ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ବର୍ଷକୁ ଗୋଟିଏ ପ୍ରକଳ୍ପ ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବେ । ସେମାନେ ଶିଖିଥିବା ଜୀବନ କୌଶଳ ଏବଂ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଶିକ୍ଷାର ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ହେବ ।

(ସଂପାଦନାମଣ୍ଡଳୀ)

ସୂଚୀପତ୍ର

	ପ୍ରସଙ୍ଗ	ପୃଷ୍ଠା
୧.	ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ସୂଚନା	୧
୨.	ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ	୨
୨.	ଅଧିବେଶନ ୧ - ଦୃଢ଼ତା (ଦୃଢ଼ତାର ସହିତ ମତପ୍ରକାଶ)	୪
୩.	ଅଧିବେଶନ ୨ - ଦୃଢ଼ତା	୯
୪.	ଅଧିବେଶନ ୩ - ଦୃଢ଼ତା	୧୪
୫.	ଅଧିବେଶନ ୪ - ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	୧୭
୬.	ଅଧିବେଶନ ୫ - ଦୃଢ଼ତା ଏବଂ ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	୨୧
୭.	ଅଧିବେଶନ ୬ - ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍	୨୨
୮.	ଅଧିବେଶନ ୭ - ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	୨୪
୯.	ଅଧିବେଶନ ୮ - ସହଯୋଗିତା	୨୮
୧୦.	ଅଧିବେଶନ ୯ - ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	୩୨
୧୧.	ଅଧିବେଶନ ୧୦ - ଆତ୍ମପରିଚାଳନା ଏବଂ ସହଯୋଗିତା	୩୫
୧୨.	ଅଧିବେଶନ ୧୧ - ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ ଏବଂ ଗାଁ	୩୬
୧୩.	ଅଧିବେଶନ ୧୨ - ସହଯୋଗିତା	୩୮
୧୪.	ଅଧିବେଶନ ୧୩ - ସୃଜନଶୀଳତା	୪୨
୧୫.	ଅଧିବେଶନ ୧୪ - ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା	୪୬
୧୬.	ଅଧିବେଶନ ୧୫ - ସହଯୋଗିତା	୫୦
୧୭.	ଅଧିବେଶନ ୧୬ - ସହଯୋଗିତା	୫୪
୧୮.	ଅଧିବେଶନ ୧୭ - ସହଯୋଗିତା	୫୭
୧୯.	ଅଧିବେଶନ ୧୮ - ଅଲିମ୍ପିକ୍‌ରେ ମହିଳା ଏବଂ ପାରା ଅଲିମ୍ପିକ୍	୬୧
୨୦.	ଅଧିବେଶନ ୧୯ - ସୃଜନଶୀଳତା, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଏବଂ ସହଯୋଗିତା	୬୩
୨୧.	ଅଧିବେଶନ ୨୦ - ସୃଜନଶୀତଳା	୬୪
୨୨.	ଅଧିବେଶନ ୨୧ - ସୃଜନଶୀଳତା	୬୮
୨୩.	ଅଧିବେଶନ ୨୨ - ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା	୭୧
୨୪.	ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ	୭୬
୨୫.	କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ପାଇଁ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ	୮୮
୨୬.	ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ଫିଡବ୍ୟାକ୍ ବା ମତାମତ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସୂଚନା	୯୧

ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ସୂଚନା

ପୁନରାବୃତ୍ତି –

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ୫ ମିନିଟ୍ ପାଇଁ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବେ । ସେମାନେ ଗତ ଅଧିବେଶନରେ କ'ଣ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କଲେ ସେ ବିଷୟରେ କହିବେ । ପୁନରାବୃତ୍ତି ଏକ ସାରାଂଶ ହୋଇପାରେ, ଯାହାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପୂର୍ବ ଅଧିବେଶନରୁ ମନେପକାଇ କହିବେ । ଅଧିବେଶନ ପରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କରାଯାଇଥିବା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟର ଶିକ୍ଷା କିମ୍ବା ବିଚାରକୁ ବାଣ୍ଟିବା ମଧ୍ୟ ପୁନରାବୃତ୍ତି ହୋଇପାରେ ।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ଜଣେ ଦଳପତି ରହିବେ ।

ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରକ୍ରିୟା ପାଇଁ ଏହି ଦଳପତି ଉତ୍ତରଦାୟୀ ରହିବେ:

- ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଯେପରି ଗୋଲେଇ ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବେ – ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ।
- ଜଣେ କିମ୍ବା ଦୁଇଜଣ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପୂର୍ବ ଅଧିବେଶନ ବିଷୟରେ କହିବା ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା । ସେହି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଯେପରି ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ ବିଷୟରେ କହିବେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଦେଖାଇବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନରେ ଯେପରି ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନଙ୍କ ଅଭିଜ୍ଞତା ବାଣ୍ଟିବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ।
- ସହପାଠୀଙ୍କ ସହଯୋଗରେ ସମସ୍ତ ଅଧିବେଶନର ପୁନରାବୃତ୍ତି ହେବ ।

ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ –

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ପୁରୁଣା ଖାତା କିମ୍ବା କାଗଜପତ୍ରରୁ ଏକ ଛୋଟ ଖାତା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ । ଏଥିରେ ଅତି କମ୍‌ରେ ୫୦ଟି ଖାଲି ପୃଷ୍ଠା ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏହାର ପ୍ରଥମ ଏବଂ ଶେଷ ପୃଷ୍ଠାକୁ ସେମାନେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କି ଡିଜାଇନ ମଧ୍ୟ କରିପାରିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ପରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ସେମାନଙ୍କୁ ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଦେବେ ଏବଂ ଏହାକୁ କରିବା ପାଇଁ ସେମାନେ ଏହି ବହି ବ୍ୟବହାର କରିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନରେ ସେମାନେ ଏହି ବହିକୁ ନିଜ ସାଥିରେ ଆଣିବେ ।

କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ –

- ପ୍ରତ୍ୟେକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଭିତ୍ତିକ ଅଧିବେଶନରେ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ନାମକ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟପୁସ୍ତିକା ରହିବ, ଯାହା ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପ୍ରଦାନ କରାଯିବ । ଏଥିରେ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକୁ ସେମାନେ ଘରେ କରିବେ ।
- ଅଧିବେଶନ ୫, ୧୦ ଏବଂ ୧୯ ପ୍ରତିଫଳନ ଅଧିବେଶନ ହୋଇଥିବାରୁ ଏଥିରେ କୌଣସି କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ରହିବ ନାହିଁ ।

ଏହି ମଡ୍ୟୁଲ ପାଇଁ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଡିଜାଇନ କରିବା ସମୟରେ ଭିନ୍ନକ୍ଷମଙ୍କୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖିବା ଏବଂ ଶ୍ରେଣୀରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ଅଂଶଗ୍ରହଣକୁ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା । ଯଦିଓ ମଡ୍ୟୁଲରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକଳାପଗୁଡ଼ିକ ମୁଖ୍ୟତଃ କ୍ରୀଡ଼ା ତଥା ଶାରୀରିକ ଗତିବିଧିଭିତ୍ତିକ ରହିଛି, ତଥାପି ଖେଳ ସମୟରେ ଲିଙ୍ଗଭିତ୍ତିକ ଭେଦଭାବ, ଶାରୀରିକ ଅକ୍ଷମତାଭିତ୍ତିକ ଭେଦଭାବକୁ ନ ରଖି ସମସ୍ତଙ୍କ ସମ୍ପୃକ୍ତିକୁ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ।

ଯଦି ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏଭଳି କିଛି ପରିସ୍ଥିତି ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ତେବେ ସେ ଖେଳ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସୂଚନାକୁ ସଂଶୋଧନ କରିପାରିବେ, ଯାହାଦ୍ୱାରା ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳରେ ଜଡ଼ିତ ହେବାର ସୁଯୋଗ ପାଇପାରିବେ । ଏହି ସଂଶୋଧନ କରି ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏଭଳି ଏକ ପରିବେଶ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରିବେ, ଯେଉଁଠି ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନିଜକୁ ଖେଳର ଜଣେ ଜଣେ ସଦସ୍ୟ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରିବେ ।

ଚାଇଲ୍ଡ ହେଲ୍ପଲାଇନ ନମ୍ବର-୧୦୯୮

ଷ୍ଟୁଡେଣ୍ଟ ହେଲ୍ପଲାଇନ ନମ୍ବର-୧୮୦୦୩୪୫୬୭୨୨

ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ

ଜୀବନ କୌଶଳ ପାଠ୍ୟକ୍ରମର ଦ୍ୱିତୀୟ ବର୍ଷରେ ସମୁଦାୟ ୧୯ ଟି ଅଧିବେଶନ ରହିଛି । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନର ଅବଧି ୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍ ରହିଛି । ଏହି ୧୯ଟି ଅଧିବେଶନ ବ୍ୟାପକ ଭାବରେ ୩ ପ୍ରକାରର ଅଧିବେଶନକୁ ନେଇ ଗଠିତ-

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ/ଖେଳ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ- ଏହା ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ଶିକ୍ଷା ଦେବା ପାଇଁ ସହାୟକଙ୍କୁ ସକ୍ଷମ କରିଥାଏ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ବାହାରେ ପରିଚାଳିତ ହେବ । ଯେଉଁ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଏହା ସମ୍ଭବ ହେବ ନାହିଁ ବିକଳ୍ପ ଭାବରେ ଏହାକୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଭିତରେ ପରିଚାଳିତ କରାଯିବ । ୫, ୧୦ ଏବଂ ୧୯କୁ ବାଦ୍ ଦେଇ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ଅଧିବେଶନ ହେଉଛି କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ/ଖେଳ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ ।

ପ୍ରତିଫଳନ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ- ଏହି ଅଧିବେଶନଗୁଡ଼ିକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ନିଜ ଶିକ୍ଷଣକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ । କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ବ୍ୟବହାର କରି ସେମାନେ ଏହି ପ୍ରତିଫଳନ ଅଧିବେଶନ କରିବେ । ଏହି ଅଧିବେଶନଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ୫, ୧୦ ଏବଂ ୧୯ ।

ପ୍ରକଳ୍ପ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ- ଏହିସବୁ ଅଧିବେଶନ ମାଧ୍ୟମରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନିଜ ପାଇଁ ଏକ ସୁଦୃଢ଼ କ୍ୟାରିୟର ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିବେ । ଏହି ଅଧିବେଶନକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ (ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଆକାରରେ) କରିବାରେ ସମର୍ଥ ହେବେ । ଏହା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ, ଭାବ ବିନିମୟ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିବାକୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ମନୋନୀତ ପଥକୁ ଭଲ ଭାବରେ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ ।

ଅଧିବେଶନ ସଂରଚନା -

୧. କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ/ଖେଳ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ

- **ପୁନରାବୃତ୍ତି –** ଅଧିବେଶନ ପରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କରାଯାଇଥିବା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟର ଶିକ୍ଷା କିମ୍ବା ବିଚାରକୁ ବାଣ୍ଟିବା ପୁନରାବୃତ୍ତି ହୋଇପାରେ । ପୁନରାବୃତ୍ତି ଏକ ସାରାଂଶ ହୋଇପାରେ, ଯାହାକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ପୂର୍ବ ଅଧିବେଶନରୁ ମନେପକାଇ କହିବେ । ଏହା ସହପାଠୀଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱରେ ଅଧିବେଶନ ଆରମ୍ଭରେ ହେବ ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଥର ଜଣେ ନୂଆ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ନିଜ ଅଭିଜ୍ଞତା ବିଷୟରେ କହିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ ।
- **ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ-**ମୁଖ୍ୟ ଖେଳ ବା କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଗଠନ ହୋଇଥିବା ଏକ ଖେଳ । ଅଧିବେଶନ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସମସ୍ତ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ ହେବ । ଅର୍ଥାତ ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଏକ ଅଭିଜ୍ଞତା ଦେବ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରତିଫଳନ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ ।
- **ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା-**ଏହା ପ୍ରତିଫଳନର ଏକ ଅଂଶ । ଯେପରି ଏହାର ନାମକରଣ ହୋଇଛି ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା, ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀମାନେ ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପରେ ବସିବେ ଏବଂ ଭାବିବେ । ଏହି ସମୟରେ ପଚାରାଯାଇଥିବା ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଚିନ୍ତା କରିବେ, ଯାହାଦ୍ୱାରା ସେମାନେ ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିଖିପାରିବେ ।
- **ବାର୍ତ୍ତା-** ଏହା ଅଧିବେଶନରୁ ପ୍ରମୁଖ ଶିକ୍ଷଣକୁ ସାରାଂଶିତ କରେ ।
- **ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ -**ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ପରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଦେବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ସେମାନେ ଘରେ କରି ଆଣିବେ । ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ଘରେ ଖାଲି ସମୟରେ ନିଜ ଶିକ୍ଷାକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ ଏବଂ ପ୍ରୟୋଗ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ।
- **କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ –** ପ୍ରତ୍ୟେକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଭିତ୍ତିକ ଅଧିବେଶନରେ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ନାମକ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟପୁସ୍ତିକା ରହିବ । ଏଥିରେ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ନିଜ ଘରେ କରିବେ ।

୨. ପ୍ରତିଫଳନ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ-

- **ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମତାମତ-** ଏହା ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପୂର୍ବ ଅଧିବେଶନରେ ସେମାନଙ୍କ ମ୍ୟାଜିକ ସିଟ୍ ଉପରେ କରିଥିବା କାମ ବିଷୟରେ କହିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପ୍ରଥମେ ୬ରୁ ୮ ଜଣିଆ ଛୋଟ ଛୋଟ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ ହେବେ । ଏହାପରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ଜଣେ ଲେଖାଏ ସଦସ୍ୟ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟର ପ୍ରମୁଖ ଦିଗଗୁଡ଼ିକ ଅଂଶୀଦାର କରିବେ ।

- **ବାର୍ତ୍ତା–** ଏହା ଅଧିବେଶନରୁ ପ୍ରମୁଖ ଶିକ୍ଷଣକୁ ସାରାଂଶିତ କରେ।

୩. ପ୍ରକଳ୍ପ ଆଧାରିତ ଅଧିବେଶନ–

ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପରେ ୫ଟି ଅଧିବେଶନ ରହିବ । ଏହିସବୁ ଅଧିବେଶନ ମାଧ୍ୟମରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନିଜ ପାଇଁ ଏକ ସୁଦୃଢ କ୍ୟାରିୟର ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିବେ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନର ଅବଧି ୪୫ ମିନିଟ୍ ରହିବ। ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ (ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଆକାରରେ) କରିବେ । ଏହା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ, ଭାବ ବିନିମୟ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିବାକୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ମନୋନୀତ ପଥକୁ ଭଲ ଭାବରେ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ । ପ୍ରକଳ୍ପ ଶେଷ ହେବା ବେଳକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଏକ ବିସ୍ତୃତ 'ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥିପତ୍ର' ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ, ଯେଉଁଥିରେ ସେମାନଙ୍କର ଆତ୍ମ-ଚିନ୍ତନ, ଅନୁସନ୍ଧାନ ଫଳାଫଳ ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ କ୍ୟାରିୟର ବିକାଶ ପଦକ୍ଷେପ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ରହିବ । ପ୍ରଶିକ୍ଷକମାନେ ଜଣେ ମାର୍ଗଦର୍ଶକ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବେ। ସେ ବିଷୟ ସ୍ଥିର କରିବେ, ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ବିଚାରମନ୍ଥନ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବେ, ବୈଷୟିକ ଧାରଣା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବେ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିବେ।

ଅଧିବେଶନ ୧	କୌଶଳ	ଦୃଢ଼ତା (ଦୃଢ଼ତାର ସହିତ ମତପ୍ରକାଶ)	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୧
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ପୃଷ୍ଠଭୂମି

ଦୃଢ଼ତା ହେଉଛି ଭାବନା, ଚିନ୍ତାଧାରା, ମତାମତ ଏବଂ ବିଶ୍ୱାସକୁ ସମ୍ମାନଜନକ, ସ୍ୱଷ୍ଟ ଏବଂ ସଚ୍ଚୋଟ ଭାବରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାର ଏକ ଉପାୟ । ଏହା ଏଭଳି ଏକ କୌଶଳ ଯାହାକୁ ଶିଖିବା ଏବଂ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ପାଇଁ ସମୟର ଆବଶ୍ୟକତା ପଡ଼େ । କିନ୍ତୁ ଏହା ଆମକୁ ନିଜ ପାଇଁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଏବଂ ସ୍ଥିର ମନୋଭାବ ଜାଗ୍ରତ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ କରେ । ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା ଭାବବିନିମୟରେ ଆମେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ମୂଲ୍ୟ ବଦଳରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ଭାବନାକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେଇଥାଉ । ଉଗ୍ରତା ଭାବ ବିନିମୟରେ ଆମେ ନିଜର ଆବଶ୍ୟକତା, ପସନ୍ଦ ଏବଂ ଭାବନାକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେଇଥାଉ । କିନ୍ତୁ ଏହାଦ୍ୱାରା ଅନ୍ୟମାନେ ଅବହେଳିତ, ସମାଲୋଚିତ କିମ୍ବା ଭୟଭୀତ ଅନୁଭବ କରିପାରନ୍ତି ।

ଦକ୍ଷତା

ଦୃଢ଼ତା, ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା ଏବଂ ଉଗ୍ରତା ଆଚରଣ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ ଜାଣିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦୃଢ଼ତା, ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା ଏବଂ ଉଗ୍ରତା ଭାବବିନିମୟ ମଧ୍ୟରେ ଦୁଇଟି ପାର୍ଥକ୍ୟ ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇପାରିବେ ।

ଏକ୍ସପ୍ରେସିଭ ରିଲେ ରେସ୍ (ବାହ୍ୟ ଖେଳ) ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- କୋନ୍
- ୧୦-୧୨ଟି ଛୋଟ ଛୋଟ ବସ୍ତୁ ଯେପରି, କୋନ୍, ମାର୍କର, ବୋତଲ ଇତ୍ୟାଦି ।

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ତ୍ରିଭୁଜ ଆକୃତିର ଏକ କ୍ଷେତ୍ର କଳ୍ପନା କରିବା ଏବଂ ଏହାର ତିନିଟି କୋଣରେ ତିନିଟି ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା । (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)
- ଏହି କାଳ୍ପନିକ ତ୍ରିଭୁଜ କ୍ଷେତ୍ରର ମଝିରେ ଆଉ ଏକ ଗୋଲାକାର ଆକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା । ଏହି ଗୋଲାକାର ଆକୃତି ଏବଂ ତ୍ରିଭୁଜର ପ୍ରତ୍ୟେକ କୋଣ ମଧ୍ୟରେ ଯେପରି ସମାନ ଦୂରତା ରହୁଥିବ ସେଥିପ୍ରତି ଦୃଷ୍ଟି ଦେବା । (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)
- ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ରର ମଝି ଭାଗରେ ୧୦-୧୨ ଟି ଉପକରଣ(ବସ୍ତୁ) ରଖିବା ।

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ- ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୩ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା, ଯଥା- 'କ', 'ଖ' ଏବଂ 'ଗ' ।

ପ୍ରଥମ ପାଳି- ରିଲେ ରେସ୍

୧. ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଚିହ୍ନଟ ହୋଇଥିବା ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ରର ମଝି ଭାଗରେ ଉପକରଣ (ବସ୍ତୁ) ରଖିବା ।
- ତିନୋଟି ଦଳକୁ କାଳ୍ପନିକ ତ୍ରିଭୁଜ କ୍ଷେତ୍ରର ତିନିଟି କୋଣରେ ହୋଇଥିବା ତିନିଟି ଭିନ୍ନ ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ରରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

୨. ଖେଳର ନିୟମ

- 'ଆରମ୍ଭ' କହିବା ମାତ୍ରେ ପ୍ରତି ଦଳରୁ ଜଣେ ସଦସ୍ୟ ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ର ନିକଟକୁ ଦୌଡ଼ିଯାଇ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ବସ୍ତୁ ଉଠାଇବେ ଏବଂ ନିଜ ଦଳ ନିକଟକୁ ଫେରିବେ।
- ଏହାପରେ ସେମାନେ ଦଳର ଅନ୍ୟ ଜଣେ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଛୁଇଁବେ । ଯେଉଁ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଛୁଇଁଥିବେ ବର୍ତ୍ତମାନ ସେମାନେ ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ର ନିକଟକୁ ଦୌଡ଼ିଯାଇ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ବସ୍ତୁ ଉଠାଇବେ ଏବଂ ନିଜ ଦଳକୁ ଫେରିବେ। (ଚିତ୍ର- ୨ ଦେଖିବା)
- ଗୋଲାକାର କ୍ଷେତ୍ରରେ ଥିବା ବସ୍ତୁ ସମସ୍ତ ଦଳର ସଦସ୍ୟ ଉଠାଇବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳ ଚାଲୁ ରହିବ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ସେମାନେ ନିଜ ଦଳର ସଦସ୍ୟ କିପରି ଦୌଡୁଛନ୍ତି ତାହା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବେ ଏବଂ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ପାଇଁ କାହାକୁ ପଠାଇବେ ତାହାର ରଣନୀତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବା । ଅଧିକ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିଥିବା ଦଳକୁ ବିଜେତା ଘୋଷଣା କରିବା।

ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳି-

୧. ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ସମସ୍ତ ବସ୍ତୁକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ସମାନ ଭାଗରେ ବାଣ୍ଟିଦେବା।

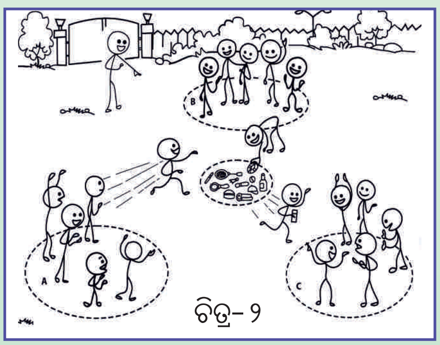
୨. ଖେଳର ନିୟମ

- ଏହି ପାଳିରେ ଦଳ 'କ'ର ସଦ୍ୟ ଦଳ 'ଖ' ପାଖକୁ, ଦଳ 'ଖ'ର ସଦସ୍ୟ ଦଳ 'ଗ' ପାଖକୁ ଏବଂ ଦଳ 'ଗ'ର ସଦସ୍ୟ ଦଳ 'କ' ପାଖକୁ ଯିବେ ଏବଂ ଏକ ବସ୍ତୁ ମାଗିବେ।
- ବସ୍ତୁ ଦେବା ସମୟରେ ଦଳଗୁଡ଼ିକ ନିମ୍ନଲିଖିତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଅନୁସରଣ କରିବେ-
  - (କ) ଦଳ 'କ' ବସ୍ତୁ ମାଗିବାକୁ ଆସିଥିବା ଅନ୍ୟ ଦଳର ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ହଁ କହି ବସ୍ତୁ ଦେବେ । ସେ ମନା କରିପାରିବେ ନାହିଁ।
  - (ଖ) ଦଳ 'ଖ' ଚାହିଁଲେ ବସ୍ତୁ ଦେବେ କିମ୍ବା ମନା କରିପାରିବେ।
  - (ଗ) ଦଳ 'ଗ' ଯେକୌଣସି ଉପାୟରେ ନିଜ ବସ୍ତୁର ସୁରକ୍ଷା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ।
- ବସ୍ତୁ ମାଗିବା ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ସମୟରେ ଦଳର ଜଣେ ସଦସ୍ୟ ହିଁ ଅନ୍ୟ ଦଳ ପାଖକୁ ଯାଇପାରିବେ।
- ଖେଳକୁ ୩-୫ ମିନିଟ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଚାଲୁ ରଖିବା । କିମ୍ବା ଯେକୌଣସି ଗୋଟିଏ ଦଳ ପାଖରେ ଗୋଟିଏ ବସ୍ତୁ ରହିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳ ଚାଲୁ ରଖିବା।

୩. ବିଜେତା-

- କେଉଁ ଦଳ ପାଖରେ କେତୋଟି ବସ୍ତୁ ରହିଛି ତାହା ଗଣିବା।
- ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ଅଧିକ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିଥିବା ଦଳକୁ ବିଜେତା ଘୋଷଣା କରିବା।

ଚିତ୍ର- ୧



ଚିତ୍ର- ୨

ଚିତ୍ର-୩

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ- ଦୃଢ଼ତା ଅଭିନୟ

୧୦ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି- ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ବିଶ୍ଲେଷଣ

ପ୍ରଥମ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ-

ଆଲୋକଙ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ପସନ୍ଦ ଏବଂ ସଉକକୁ ନେଇ ସହପାଠୀ ତାଙ୍କୁ ସମସ୍ତଙ୍କ ଆଗରେ ପରିହାସ କରନ୍ତି । ଆଲୋକ କିପରି ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ରୋକିବେ ଜାଣିପାରୁନାହାନ୍ତି।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ-

ସ୍ୱପ୍ନା ଏବଂ ତାଙ୍କର ଜଣେ ସହପାଠୀ ଏକ ପ୍ରକଳ୍ପକୁ ମିଳିମିଶି ଶେଷ କରିଥିଲେ। କିନ୍ତୁ ସହପାଠୀ ଜଣକ ପ୍ରକଳ୍ପର ସମସ୍ତ ଶ୍ରେୟ ଏକା ନେବାକୁ

ଚାହୁଁଛନ୍ତି । ପ୍ରକଳ୍ପର ଶ୍ରେୟ ସମସ୍ତେ ନେବା ପାଇଁ ସ୍ୱପ୍ନା ତାଙ୍କ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ସମ୍ମାନର ସହ କହୁଛନ୍ତି ।

ତୃତୀୟ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ-

ଇଶାନଙ୍କ ସାଙ୍ଗ ବିନା ଅନୁମତିରେ ତାଙ୍କ ଜିନିଷପତ୍ର ବାରମ୍ବାର ନେଉଥିଲେ ଏବଂ ଠିକ୍ ସମୟରେ ଏହାକୁ ଫେରସ୍ତ କରୁନଥିଲେ । ଯାହାଫଳରେ ଇଶାନ କ୍ରୋଧ ପ୍ରକାଶ କରି ସାଙ୍ଗଙ୍କୁ ପାଟି କରିଥିଲେ ।

ସୂଚନା-

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଛୋଟ ଛୋଟ ତିନିଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ୮-୧୦ ଜଣ ସଦସ୍ୟ ରହୁଥିବେ ।

୨. ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ଉପରୋକ୍ତ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ଦେବା । ଏହାକୁ ପଢ଼ି କିଏ ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ରରେ ଅଭିନୟ କରିବ ଏବଂ କିଏ ସହାୟକ ଭୂମିକାରେ ଅଭିନୟ କରିବ ତାହାର ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା । ଅଭିନୟ ମାଧ୍ୟମରେ ସେମାନେ ଅନ୍ୟସହ କିପରି ବୁଝାମଣା କରିବେ ତାହାର ରଣନୀତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବା ।

୩. ସମସ୍ତ ଦଳକୁ ଏକତ୍ରିତ କରିବା ଏବଂ ସର୍ବସମ୍ମୁଖରେ ଅଭିନୟ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ କହିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଉପସ୍ଥାପନ ପାଇଁ ୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା ।

ସୂଚନା- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରୁ ଦୁଇ ଜଣ ସଦସ୍ୟ ଭୂମିକାର ଅଭିନୟ କରିବେ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନେ ସେମାନଙ୍କୁ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରିବେ । ଅନ୍ୟ ଦଳ ଉପସ୍ଥାପନା କରିବା ସମୟରେ ବାଧାସୃଷ୍ଟି ନ କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

୪. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଉପସ୍ଥାପନା ପରେ ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ ଶୈଳୀର ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଏକ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଆଲୋଚନା କରିବା ।

୫. ସକ୍ରିୟ ଭାବରେ ଶୁଣିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । 'ମୁଁ' ଶବ୍ଦର ବ୍ୟବହାର କରି ଯେକୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିରେ ପାରସ୍ପରିକ ଲାଭଦାୟକ ସମାଧାନ ଖୋଜିବା । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, 'ମୋ ପସନ୍ଦ ଏବଂ ସଉକକୁ ନେଇ ପରିହାସ କଲେ ମୋତେ ଖରାପ ବା ଦୁଃଖ ଅନୁଭବ ହୁଏ । ଯଦି ଆମେ ଏ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିପାରିବା ତେବେ ମୁଁ ଏହାକୁ ସ୍ୱାଗତ କରିବି ।'

ଦୃଶ୍ୟଲେଖ-୧ ରେ ଆଲୋକ ଏହି ବିବୃତ୍ତିରେ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ଦୋଷ ନ ଦେଇ ତାଙ୍କ ଅନୁଭୂତି ପରିପ୍ରକାଶ କରୁଛନ୍ତି । ସେ ନିଜ ଭାବନାର ଦାୟିତ୍ୱ ନିଜେ ନେଉଛନ୍ତି ।

ଭାବନାକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା ଏବଂ ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ପାଇଁ 'ମୁଁ' ଶବ୍ଦ ବ୍ୟବହାର କରିବା ହେଉଛି ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଭାବ ବିନିମୟ କୌଶଳ, ଯାହା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଅଭିଯୁକ୍ତ ନ କରି ନିଜ ଭାବନା, ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ଏହା ଖୋଲା ଏବଂ ସମ୍ମାନଜନକ ବାର୍ତ୍ତାଳାପକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରେ ।

ସୂଚନା- ସମସ୍ତ ପକ୍ଷର ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ବିଚାରକୁ ନେଇ ନିଜକୁ ସଙ୍କୋଚ ଏବଂ ସମ୍ମାନର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା ହେଉଛି ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ । ପାରସ୍ପରିକ ଲାଭଦାୟକ ସମାଧାନର ପନ୍ଥା ଖୋଜିବା ଏହି ଭାବ ବିନିମୟର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ । ସୁସ୍ଥ ସମ୍ପର୍କ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ବିକାଶ ପାଇଁ ଦୃଢ଼ତା ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କୌଶଳ ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା — ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା- ପ୍ରତିଫଳନ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଦେବା ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।

୧. ଏହି ଖେଳକୁ ଉପଭୋଗ କଲ କି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ହଁ/ନା

୨. ପ୍ରଥମ ପାଳି ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳି ମଧ୍ୟରେ ତୁମେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିଥିବା ସବୁଠୁ ବଡ଼ ପାର୍ଥକ୍ୟ କ'ଣ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ପ୍ରଥମ ପାଳିରେ ସମସ୍ତଙ୍କ ପାଇଁ ସମାନ ନିୟମ ଥିଲା କିନ୍ତୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ନିୟମ ଭିନ୍ନ ଥିଲା । ଯାହାଫଳରେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ସର୍ବାଧିକ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କଲେ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଦଳ ଅସହାୟ ହୋଇ ସମସ୍ତ ବସ୍ତୁ ହରାଇଲେ ।

୩. ତୁମ ଦଳ ଯେତେବେଳେ ଅନ୍ୟ ଦଳର ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଯେକୌଣସି ସଂଖ୍ୟାରେ ବସ୍ତୁ ନେବା ପାଇଁ ଅନୁମତି ଦେଉଥିଲା ସେହି ସମୟରେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମକୁ ଏପରି ଲାଗିଲା ଯେପରି ଆମ ସହ ଅନ୍ୟାୟ ହେଉଛି । ଅନ୍ୟମାନେ ଆମକୁ କିପରି ବ୍ୟବହାର କରିବେ ତାହା ଉପରେ ଆମର କୌଣସି ପ୍ରକାର ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ନ ଥିଲା ।

୪. ଏହା କ'ଣ ସୂଚାଏ ? ଏପରି ପରିସ୍ଥିତିରେ ତୁମେ ଯାହା କରିଥିଲ ତାହାର ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରିବ ନା ଆଉ କିଛି କରିବ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଏହା ଉଗ୍ରତା ଆଚରଣକୁ ସୂଚାଏ । ଏହି ଆଚରଣ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଆଘାତ ଦେଇପାରେ । ଉଗ୍ରତା ଆଚରଣ ଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ନିକଟକୁ କେହି ଆସିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ନାହିଁ ।

୫. କେଉଁ ଦଳ ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରି ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ଅଧିକ କଷ୍ଟକର ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେକୌଣସି ମତେ ନିଜ ସାମଗ୍ରୀର ସୁରକ୍ଷା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିଥିବା ଦଳ।

୬. ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ପାଇଁ କେଉଁ ଦଳ ପାଖରେ ଭଲ ସୁଯୋଗ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେଉଁ ଦଳ ପାଖରେ ଉଭୟ 'ହଁ' ଏବଂ 'ନା' କହିବାର ଅନୁମତି ଥିଲା।

୮. ତୁମେ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଘଟିଥିବା ଏଭଳି ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିପାରିବ କି ଯେଉଁଠି ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ ଲାଭଦାୟକ ସାବ୍ୟସ୍ତ ହୋଇଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଅଂଶଗ୍ରହଣଙ୍କ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ହୋଇପାରେ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଆମ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ଆମେ କିପରି ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ତାହା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ୩ଟି ଉପାୟରେ ଆମେ ଭାବ ବିନିମୟ କରୁ ଉଗ୍ରତା (ଯାହା ସମ୍ପର୍କକୁ ଆଘାତ ଦେଇପାରେ ଏବଂ ଆମେ ନିଜେ ଖରାପ ଅନୁଭବ କରିପାରୁ), ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା (ଏଥିରେ ଆମେ ସମସ୍ୟାଠାରୁ ଦୂରେଇ ରହିବା ପାଇଁ ଚୁପ୍ ରହିଥାଉ କିମ୍ବା ନିଜ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ଅଣଦେଖା କରିଥାଉ, ଯାହା ଅସନ୍ତୋଷର କାରଣ ହୋଇପାରେ ଏବଂ ଆମେ ନିଜେ ଖରାପ ଅନୁଭବ କରୁ), ଦୃଢ଼ତା (ଏହା ସମ୍ମାନଜନକ ଏବଂ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ନିଜକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାର ଉପାୟ, ଯାହା ସମ୍ପର୍କକୁ ଉନ୍ନତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ଏବଂ ଆମର ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାଏ) । ଯେକୌଣସି ସାମାଜିକ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା, ସୁସମ୍ପର୍କ ଗଠନ କରିବା ଏବଂ ନିଜେ ଭଲ ଅନୁଭବ କରିବା ପାଇଁ ଏହି ଉପାୟଗୁଡ଼ିକ ଜାଣିବା ଆମ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ନିକଟରେ ଘଟିଥିବା ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର ଯେଉଁଠି ତୁମକୁ କାହା ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥିଲା। ଏହି ସମୟରେ ତୁମେ କେଉଁ ପ୍ରକାର (ଉଗ୍ରତା, ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା, ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ) କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲ, ତାହା ଉପରେ ପ୍ରତିଫଳନ (ଚିନ୍ତା) କର । ସେହି ସମାନ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହ ପୁଣିଥରେ ଆଲୋଚନା କର ଯେ, ଅନ୍ୟ କିପରି ଶୈଳୀର ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ ଉକ୍ତ ଭାବ ବିନିମୟ ଆହୁରି ସୁଦୃଢ଼ ହୋଇପାରିଥାନ୍ତା । ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ ଶୈଳୀ ବ୍ୟବହାର କରିବା ଦ୍ୱାରା ସମ୍ପର୍କ ଉତ୍ତମ ହୁଏ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅଭିବୃଦ୍ଧିରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ଏହା ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାରେ ଏବଂ ଜଣଙ୍କର ବାର୍ତ୍ତାକୁ ଦୃଢ଼ତାର ସହିତ ପହଞ୍ଚାଇବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ-

ଆଗାମୀ ଅଧିବେଶନରେ ନିଜର କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ମନେପକାଇଦେବା।

ପରିବାର, ଆଖପାଖର ଲୋକ କିମ୍ବା ଟିଭି ଶୋ'ଦେଖ। ଏଥିରେ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ନିଜ ଭାବନା ପରିପ୍ରକାଶ କରୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ବା ଚରିତ୍ରକୁ ଚିହ୍ନଟ କର।

ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ମୋ ସାଙ୍ଗ ନିଜ ଭାବନାକୁ ସହଜରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଆଗରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରେ।

ଏହି ପରି ତିନୋଟି ଚରିତ୍ର ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିଷୟରେ ଲେଖ।

ନିଜ ପାଇଁ ୨ଟି ଅଭିପୃଷ୍ଟି (ଦୃଢ଼ତାର ସହ ନିଜ ମତ ରଖିବା) ପତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କର । ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାକୁ ଚାହିଁବ, ସେତେବେଳେ ଏହି କାର୍ଡକୁ ଅନୁସରଣ କରିବ । ଏହି ପତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ପାଇଁ ତୁମେ ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଏକ ଉଦାହରଣକୁ ଅନୁସରଣ କରିପାରିବ।

ଉଦାହରଣ- ମୁଁ ଯେ କୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିରେ ନିଜ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଧାରଣାକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବି।

ପତ୍ର-୧

ପତ୍ର-୨

ଅଧିବେଶନ ୨	କୌଶଳ	ଦୃଢ଼ତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୨
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ପୃଷ୍ଠଭୂମି

ଦୃଢ଼ତାର ସହ 'ନା' କହିବାର ଅର୍ଥ ହେଉଛି ଆମେ ଅନ୍ୟ ସହ ନିଜର ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା । ଦୃଢ଼ ହେବା ଫଳରେ ଆମେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଏବଂ ସମ୍ମାନର ସହ ନିଜକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରୁ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ଯଦି ଶ୍ରେଣୀରେ କେହି ଆମକୁ ଧମକଚମକ ଦିଅନ୍ତି ବା ହଇରାଣ କରନ୍ତି, ଆମେ ଭୟଭୀତ କିମ୍ବା ଆଘାତ ଅନୁଭବ କରୁ । ଧମକ ଦେଉଥିବା ବା ହଇରାଣ କରୁଥିବା ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ଏଭଳି ନ କରିବାକୁ କହିଥାଉ । ଯେତେବେଳେ ଆମର ଜଣେ ଅଭିଭାବକ, ଅନ୍ୟଜଣେ ଅଭିଭାବକଙ୍କର କାମକୁ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି ନାହିଁ, ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ନିଜର ଚିନ୍ତାବ୍ୟକ୍ତ କରି ସେ କାମକୁ ପୁନରାବୃତ୍ତି ନ କରିବା ପାଇଁ କହନ୍ତି ।

ଦକ୍ଷତା

ଅନ୍ୟକୁ ଅସମ୍ମାନ ନ କରି ଦୃଢ଼ତାର ସହ 'ନା' କହିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ବିଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ସମ୍ମାନପୂର୍ବକ 'ନା' କହିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ସର୍କଲ ଟ୍ୟାଗ — ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ୪ଟି କୋନ୍
- ମାର୍କର
- ପାଣି ବୋତଲ

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଏହି ଖେଳଟି ଖେଳିବା ପାଇଁ ୪ଟି କୋନ୍/ ମାର୍କର /ପାଣି ବୋତଲ ସାହାଯ୍ୟରେ ପାଟିରୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ- — ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା, ଯଥା-ଦଳ 'କ' ଏବଂ ଦଳ 'ଖ' । ଦଳ 'କ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଅନ୍ତଃ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଏବଂ ଦଳ 'ଖ' ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ବାହ୍ୟ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବେ । (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)
- ଦଳ 'କ'ର ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପରସ୍ପରର ହାତ ଧରି ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଆଡ଼କୁ ମୁହଁ କରି ଠିଆ ହେବେ । ଏହି ଦଳର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁବେ । ଛୁଇଁବା ସମୟରେ ସେମାନେ କେହି କାହାର ହାତ ଛାଡ଼ିବେ ନାହିଁ । ସେମାନେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନମ୍ର ଭାବରେ ଛୁଇଁବେ । ସେମାନେ ମୁହଁକୁ ଛୁଇଁପାରିବେ ନାହିଁ, କେବଳ ହାତ କିମ୍ବା କାନ୍ଧକୁ ଛୁଇଁପାରିବେ । ସେମାନେ ଦଳ 'ଖ'ର ଯେଉଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁବେ ସେମାନେ ଦଳ 'କ'ରେ ସାମିଲ ହୋଇଯିବେ । (ଚିତ୍ର- ୨ ଦେଖିବା)
- ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପରସ୍ପରର ହାତ ଧରିବେ ନାହିଁ, କେବଳ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବେ । ସେମାନେ ନିଜକୁ ରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ପାଦ ପଛକୁ କିମ୍ବା ବାମ ବା ଡାହାଣ ପଟକୁ ଘୁଞ୍ଚି (କେବଳ ଥରେ)ପାରିବେ ।

- ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ରଣନୀତି ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ୩ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରୁ ଜଣେ ଲେଖାଏଁ ଦଳପତି ରହିବେ, ଯିଏ ଦଳ 'କ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦଳ 'ଖ'ର କେତେଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଛୁଇଁଛନ୍ତି ତାହା ଗଣିବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବେ । ଦଳପତି ଗୋଟିଏ ପାଶ୍ୱରେ ରହି ଖେଳକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବେ ଏବଂ ପଏଣ୍ଟ ଲେଖିବେ । ପ୍ରତି ପାଳିକୁ ଖେଳିବା ପାଇଁ ୫ ମିନିଟ୍ ଲେଖାଏଁ ସମୟ ଦେବା ।

ପ୍ରଥମ ପାଳି- ଉପରୋକ୍ତ ନିୟମ ସହ ପ୍ରଥମ ପାଳି ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବା ।

୧. ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସଙ୍କେତ ମିଳିବା ପରେ ଦଳ 'କ'ର ସଦସ୍ୟ ଦଳ 'ଖ'ର ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଛୁଇଁବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ ।

୨. ଦଳ 'କ'ର ସଦସ୍ୟ ଛୁଇଁବା ସମୟରେ ବି ପରସ୍ପରର ହାତ ଛାଡ଼ି ପାରିବେ ନାହିଁ ।

୩. ଦଳ 'ଖ'ର ସଦସ୍ୟ ନିଜକୁ ରକ୍ଷା କରିବା ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ପାଦ ପଛକୁ କିମ୍ବା ବାମ ବା ଡାହାଣ ପଟକୁ ଘୁଞ୍ଚି ପାରିବେ (କେବଳ ଥରେ) ।

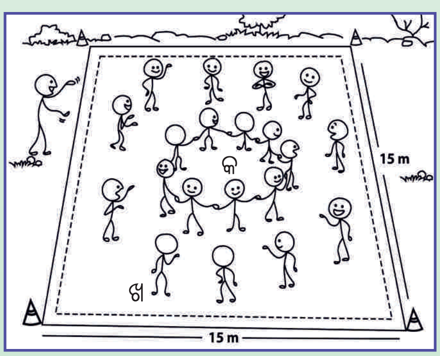
ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳି-

୧. ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ଉଭୟ ଦଳ ପରସ୍ପରର ସ୍ଥାନ ଏବଂ ଭୂମିକା ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବେ । ବର୍ତ୍ତମାନ ଦଳ 'ଖ'ର ସଦସ୍ୟ ଛୁଇଁବେ ଏବଂ ଦଳ 'କ' ର ସଦସ୍ୟ ନିଜକୁ ରକ୍ଷା କରିବେ ।

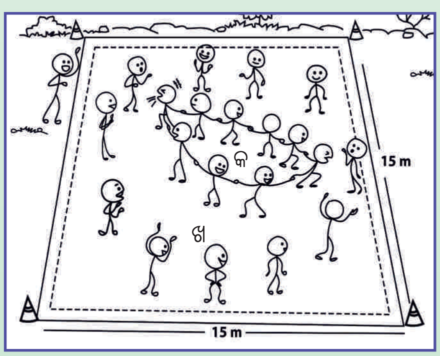
୨. ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସମାନ ନିୟମ ପାଳନ କରିବେ । ଏହି ପାଳିରେ ଆଉ ଏକ ନିୟମ ଯୋଡ଼ାଯିବ । ଯଦି 'କ' ଦଳର ସଦସ୍ୟ ନିଜକୁ ଅସୁରକ୍ଷିତ ମନେ କରିବେ ଏବଂ 'ଖ' ଦଳର ସଦସ୍ୟ ଛୁଇଁବା ପୂର୍ବରୁ 'ନା' ବୋଲି କହିବେ ତେବେ ସେମାନେ ସୁରକ୍ଷିତ ରହିବେ । ଯଦି ଦଳ 'କ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ 'ନା' କହିବା ପରେ ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କୁ ଛୁଆଁ ଯିବ ତେବେ ତାଙ୍କୁ ପଏଣ୍ଟ ଦିଆଯିବ ନାହିଁ । ଖେଳ ସେହିଭଳି ଭାବରେ ଜାରି ରହିବ । 'ଖ' ଦଳର ସଦସ୍ୟ ନ ଛୁଇଁବା ସତ୍ତ୍ୱେ 'କ' ଦଳର ସଦସ୍ୟ ଯଦି 'ନା' ବୋଲି କହୁଛନ୍ତି ତେବେ ତାଙ୍କୁ 'ଖ' ଦଳରେ ସାମିଲ ହେବାକୁ ପଡିବ । (ଚିତ୍ର-୩ ଦେଖିବା)

ସୂଚନା- ନିରପେକ୍ଷ ତଥା ନ୍ୟାୟପୂର୍ଣ୍ଣ ଖେଳ ଖେଳିବା । ଅସଭ୍ୟ ବା ଅତ୍ୟଧିକ ଉଗ୍ର ବ୍ୟବହାରକୁ ନିରୁତ୍ସାହିତ କରିବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କୌଣସି ପ୍ରକାର ଅପବ୍ୟବହାର ନ କରିବାକୁ ଏବଂ ପରସ୍ପରକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । ସମସ୍ତେ ଯେପରି ଏହି ଖେଳରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ।

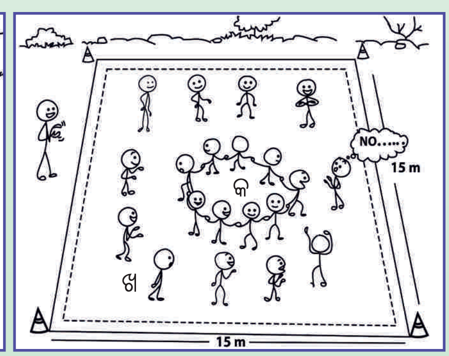
- ଉଭୟ ପାଳିରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ କେତେଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସଫଳତାର ସହ ଛୁଇଁ ନିଜ ଦଳରେ ସାମିଲ କରିଛନ୍ତି ତାହା ଗଣନା କରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ପାଳି ପରେ, ଉଭୟ ଦଳର ପଏଣ୍ଟ ସଂଗ୍ରହ କରିବା । ସେହି ପାଳି ପାଇଁ ବିଜେତା ଦଳ ଘୋଷଣା କରିବା ।
- ଖେଳ ସମୟରେ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଢଙ୍ଗରେ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । ଏହି ସମୟରେ ସାଙ୍କେତିକ ଢଙ୍ଗ କିମ୍ବା ଶବ୍ଦର ବ୍ୟବହାର ହୋଇପାରିବ । ଏହାବ୍ୟତୀତ ଦଳପତି ମଧ୍ୟ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିପାରିବେ ।



ଚିତ୍ର-୧



ଚିତ୍ର-୨



ଚିତ୍ର-୩

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ- 'ନା' ଖେଳ

୨୦ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ	ଧଳା/କଳା ପଟା କିମ୍ବା ଫ୍ଲିପ୍ ଚାର୍ଟ

ସୂଚନା

- ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଢଙ୍ଗରେ 'ନା' କହିବାର ମହତ୍ତ୍ୱ ଏବଂ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ଭାବ ବିନିମୟର ଲାଭ ବିଷୟରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।
- ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ପ୍ରସ୍ତୁତି- ୫ ମିନିଟ୍
  ୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୪ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ପରସ୍ପର ମଧ୍ୟରେ ଯୋଡ଼ି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ପାଇଁ କହିବା।
  ୨. ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଦୃଶ୍ୟଲେଖକୁ ଧଳା/କଳାପଟାରେ ଲେଖିବା
    (କ) ଜଣେ ସାଙ୍ଗ ତୁମେ କରିଥିବା ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟର ନକଲ କରିବାକୁ ତୁମ ଖାତା ମାଗୁଛି।
    (ଖ) ଜଣେ ବନ୍ଧୁ ତୁମକୁ ଏଭଳି କାମ କରିବାକୁ କହୁଛି, ଯାହା ତୁମକୁ ପସନ୍ଦ ନୁହେଁ।
    (ଗ) ପରିବାରର ଜଣେ ସଦସ୍ୟ ତୁମକୁ ଇଚ୍ଛା ନ ଥିବା କାମ କରିବାକୁ କହୁଛନ୍ତି।
    (ଘ) ଜଣେ ବିକାଳୀ ତୁମକୁ ଆବଶ୍ୟକ ନ ଥିବା ଏକ ଜିନିଷ କିଣିବାକୁ ଚାପ ପକାଉଛନ୍ତି।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ବାଛିବାକୁ କହିବା ଏବଂ ଏଥିରେ ଏକ ଛୋଟ ନାଟକ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାକୁ କିଛି ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା।
- ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ ଏବଂ ବୁଝାମଣା- ୧୫ ମିନିଟ୍
  (କ) ଯୋଡ଼ିରେ ଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ 'ନା' କହୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବେ ଏବଂ ଅନ୍ୟଜଣେ ଅନୁରୋଧ କରୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବେ।
  (ଖ) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉଭୟ ଚରିତ୍ରର ଭାବନା ଏବଂ ପ୍ରେରଣାକୁ ବିଚାର କରି ବାସ୍ତବିକ ଢଙ୍ଗରେ ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

ସୂଚନା- 'ନା' କହୁଥିବା ଭୂମିକାକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପରାମର୍ଶ ଦେବା

(କ) ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନକୁ ସେମାନେ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ଦର୍ଶାଇବେ।
(ଖ) 'ନା' କହିବାର ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଏବଂ ସଚ୍ଚୋଟ କାରଣ କହିବେ।
(ଗ) ବିକଳ୍ପ ସମାଧାନ (ଯଦି ସମ୍ଭବ) ପ୍ରଦାନ କରିବେ।
(ଘ) ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ସମୟରେ ସମ୍ମାନଜନକ ଏବଂ ବିନମ୍ର ଆଚରଣ ଆପଣାଇବେ।

- ଅନୁରୋଧ କରୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ବିକଳ୍ପ ଦେବା ସମୟରେ 'ନା' ଶବ୍ଦକୁ ବୁଝିବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ସ୍ୱୀକାର କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ।
- ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଆଲୋଚନା (୫ ମିନିଟ୍)
  ୧. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଯୋଡ଼ି ନାଟକ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରି ସାରିବା ପରେ ଏକ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଆଲୋଚନା କରିବା।
  ୨. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଷୟର ଅନୁଭୂତି ବାଣ୍ଟିବାକୁ କହିବା-
    (କ) ନାଟକରେ 'ନା' କହିବାର ଅନୁଭୂତି ?
    (ଖ) ଭାବ ବିନିମୟ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ କ'ଣ ଭଲ ହେଲା ଏବଂ କ'ଣ ଉନ୍ନତି କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିଲା ?
    (ଗ) 'ନା' କହିବା ଦ୍ୱାରା କିପରି ଉଭୟ ପକ୍ଷକୁ ଲାଭ ହେଲା ?

ସୂଚନା- ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲାଭ, ସମ୍ପର୍କ ଏବଂ ସଫଳ ଭାବ ବିନିମୟରେ ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ କେତେ ଆବଶ୍ୟକ ତାହା ବିଚାର କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟର ଅଭ୍ୟାସ କରିବାରେ ଏହି ଖେଳ ତୁମକୁ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ? ବିଶେଷ ଭାବରେ 'ନା' କହିବା ସମୟରେ।

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଖେଳ ଆମକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଏବଂ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ନିଜ ମତ ପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ପ୍ରେରିତ କଲା, ଯେପରିକି ଦ୍ୱିତୀୟ ପାଳିରେ ଆମକୁ ନିୟମ ପାଳନ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା । ଯେତେବେଳେ ପ୍ରବର୍ତ୍ତାଇବା ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ଶୈଳୀ (ଉଗ୍ରତା, ଚାଲାକପୂର୍ଣ୍ଣତା)ର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଲୁ।

୨. ଖେଳରେ ଦଳର ସଦସ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ସମୟରେ କଷ୍ଟ ଅନୁଭବ କଲ କି ? ଏହି ସମସ୍ୟାକୁ କିପରି ଦୂର କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ହଁ, ଏଭଳି କିଛି ମୁହୂର୍ତ୍ତ ଥିଲା ଯେତେବେଳେ ଦୃଢ଼ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା କଷ୍ଟକର ଥିଲା । ଉଦାହରଣ- ପ୍ରଥମ ପାଳିରେ ଯେତେବେଳେ ସମସ୍ତଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସହଯୋଗ ରହୁ ନ ଥିଲା, ମୋତେ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ କହିବାକୁ ପଡ଼ିଲା ଏବଂ ସ୍ପଷ୍ଟୀକରଣ ମାଗିବାକୁ ପଡ଼ିଲା ।

୩. ବାସ୍ତବ ଜୀବନର ଏଭଳି ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଭାବ, ଯେଉଁଠି ଦୃଢ଼ତା ଭାବ ବିନିମୟ ଲାଭଦାୟକ ସାବ୍ୟସ୍ତ ହୋଇଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଦଳଗତ ଭାବରେ ପ୍ରକଳ୍ପ କାମ କରିବା ସମୟରେ ମୋତେ ବିଦ୍ୟାଳୟର ପରିସ୍ଥିତି କଥା ମନେ ପଡ଼ିଲା । ଆମ ଧାରଣା ବିଷୟରେ ସ୍ପଷ୍ଟ ହେବା ଏବଂ ପ୍ରକଳ୍ପର ସଫଳତା ପାଇଁ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ସମାନ ଶ୍ରେୟ ଦେବା ଜରୁରୀ ।

୪. ଖେଳ ସମୟରେ ଘଟିଥିବା ଏଭଳି ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ କୁହ, ଯେତେବେଳେ ତୁମେ 'ନା' କହିବାରେ କଷ୍ଟ ଅନୁଭବ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଖେଳରେ ଅନେକ ସମୟରେ ଆମକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ 'ନା' କହିବାରେ କଷ୍ଟ ଅନୁଭବ ହେଉଥିଲା । ଏଥିରୁ ଆମେ ଜାଣିବାକୁ ପାଇଲୁ ଯେ, ଦୃଢ଼ ହେବା ପରେ ମଧ୍ୟ ଦୃଢ଼ତାର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ବେଶ୍ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ବାହ୍ୟ ଖେଳ ସମୟରେ ଆମେ ଦେଖିଲୁ ଯେ, ଦଳର ଜଣେ ସଦସ୍ୟ ନିୟମକୁ ପାଳନ କରୁନାହିଁ, ତଥାପି ଆମେ ତାକୁ ଏବିଷୟରେ କହିବାକୁ ଅସହଜ ମନେ କଲୁ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ କରିବା ସମୟରେ ଉଭୟ ସୀମା ଏବଂ ସମ୍ମାନ ପ୍ରତି ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ଆବଶ୍ୟକ । ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ 'ନା' କହିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଦୋଷ ନ ଦେଇ ନିର୍ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱରେ ସମ୍ମାନପୂର୍ବକ ଅସହମତି ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା ଜରୁରୀ ଅଟେ । ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟକୁ ସମ୍ମାନ ଦେଇ ନିଜର ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ମହତ୍ତ୍ୱ ଦେବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଆଗାମୀ ସପ୍ତାହରେ, ଏପରି ପରିସ୍ଥିତି ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଅ ଯେଉଁଠି ତୁମେ ନିଜକୁ ଦୃଢ଼ କରିବା କିମ୍ବା 'ନା' କହିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ଅନୁଭବ କରିବ । ଏହା ଘରେ, ବିଦ୍ୟାଳୟରେ, ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହିତ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ସ୍ଥାନ ବା ପରିସ୍ଥିତିରେ ହୋଇପାରେ । ତୁମେ ଦେଖିଥିବା ଦୃଢ଼ ପରିଦୃଶ୍ୟର ଯେକୌଣସି ଦୁଇଟି ଉଦାହରଣ ଲେଖ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧିବେଶନରେ ଏହା ବିଷୟରେ ନିଜ ଦଳକୁ କୁହ ।

୧. **ଏଭଳି ଦୁଇଟି ପରିସ୍ଥିତି ଚିହ୍ନଟ କରି ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ ବକ୍ତବ୍ୟ ଉଲ୍ଲେଖ କର ଯେଉଁଠି ତୁମେ ଅନ୍ୟର ଭାବନାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେଇ 'ନା' କହିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ।**

ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ-

- **କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ପ୍ରସଙ୍ଗକୁ ନେଇ ତର୍କ କରିବା ସମୟରେ:** ଆମେ ସମସ୍ତଙ୍କ ଆଗରେ ଏହି ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ/ଏକାନ୍ତରେ କରିପାରିବା କି ?
- **କୌଣସି ପରିସ୍ଥିତି/ଆଚରଣ/ମତକୁ ନେଇ ଅସହମତି ପ୍ରକାଶ କରିବା ସମୟରେ:** ଆପଣଙ୍କ ହିସାବରେ ଏହା ଠିକ୍ ହୋଇପାରେ କିନ୍ତୁ ମୋ ହିସାବରେ ନୁହେଁ । ଏହାକୁ ନେଇ ତର୍କ କରିବା ନାହିଁ ।

-
-

୨. **ନିମ୍ନଲିଖିତ ସ୍ଥିତିକୁ ନେଇ ଏକ ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ ପୋଷ୍ଟର ପ୍ରସ୍ତୁତ କର- ତୁମର ଜଣେ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ଅନ୍ୟ ସହପାଠୀମାନେ ଧମକଚମକ ଦେଇ ଭୟଭୀତ କରାଉଥିବା ତୁମେ ଦେଖୁଛ । ଏହି ପରିସ୍ଥିତିରେ ତୁମେ କିଭଳି ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବ ?**

ସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ

ଅଧିବେଶନ ୩	କୌଶଳ	ଦୃଢ଼ତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୩
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା, ମତ ଏବଂ ଅଧିକାରକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରି ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ପରିସ୍ଥିତିରେ ସେମାନଙ୍କ ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ଦୃଢ଼ ହେବା — ୨୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବୁଝାଇବା ଯେ, ଯେକୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିରେ ଭଦ୍ରାମି ଏବଂ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ନିଜ ଭାବନା ଓ ମତାମତ ଅନ୍ୟଆଗରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା ଜରୁରୀ ଅଟେ । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦୃଢ଼, ଉଗ୍ର ଏବଂ ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତୀ ଭାବ ବିନିମୟ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ ମନେ ପକାଇଦେବା ।

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ୫-୬ଜଣ ସଦସ୍ୟ ରହୁଥିବେ । ସେମାନଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପରିସ୍ଥିତି ଦେଇ ଏକ ବ୍ୟଙ୍ଗ ନାଟକ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ କହିବା ।

  ୧. ସହପାଠୀ ତୁମକୁ ବାରମ୍ବାର ପରିହାସ କରି ଗାଳିଗୁଲଜ କରୁଛନ୍ତି, ଯାହାଦ୍ୱାରା ତୁମେ ପ୍ରଭାବିତ ହେଉଛ । ଏହି ପ୍ରସଙ୍ଗକୁ ନେଇ ସହପାଠୀଙ୍କ ସହ କିପରି ଆଲୋଚନା କରିବ ଏବଂ ଜଣେ ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିବ ?

  ୨. ତୁମ ବନ୍ଧୁମାନେ ପ୍ରାୟ ସମୟରେ ବିନା ଅନୁମତିରେ ତୁମ ଜିନିଷ ନେଉଛନ୍ତି ଏବଂ ଏହାକୁ ଫେରାଉନାହାନ୍ତି । ଝଗଡ଼ା ନ କରି ଏହି ପରିସ୍ଥିତିର ସମାଧାନ କିପରି କରିବ । ଏହି ବିଷୟରେ ସେମାନଙ୍କ ସହ କିପରି ଆଲୋଚନା କରିବ ?

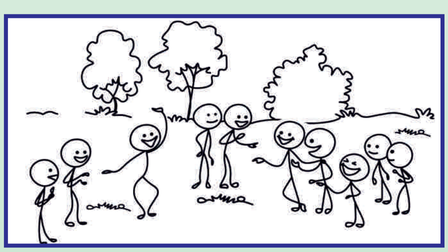
  ୩. ଜଣେ ଚିହ୍ନା ବ୍ୟକ୍ତି ତୁମ ଘର ବାହାରେ ଥିବା ସର୍ବସାଧାରଣ ସ୍ଥାନରେ ଆବର୍ଜନା ପକାଉଥିବା ତୁମେ ଦେଖୁଛ । ତୁମେ ଜାଣିଛ ଚାରିପାଖରେ ପଡ଼ି ରହିଥିବା ଆବର୍ଜନା ରୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରେ । ଏହି ସମସ୍ୟା ବିଷୟରେ ତୁମେ ତାଙ୍କ ସହ କିପରି ଆଲୋଚନା କରିବ ?

  ୪. ଏକ ଦଳଗତ ପ୍ରକଳ୍ପ ସମୟରେ ତୁମେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରୁଛ ଯେ, କିଛି ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସହପାଠୀ ସମସ୍ତ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଉଛନ୍ତି । ଯଦିଓ ଅନ୍ୟ ସହପାଠୀଙ୍କ ପାଖରେ ଭଲ ଧାରଣା ରହିଛି, ତଥାପି ସେମାନଙ୍କୁ କିଛି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବାର ସୁଯୋଗ ମିଳୁନାହିଁ । ଏଭଳି ପରିସ୍ଥିତିକୁ ତୁମେ କିପରି ପରିଚାଳନା କରିବ ?

  ୫. ତୁମ ଛୋଟ ଭାଇ ନୃତ୍ୟ କରିବାକୁ ଭଲପାଏ ଏବଂ ସେ ଜଣେ ଭଲ ଓଡ଼ିଶୀ ନର୍ତ୍ତକ । କିନ୍ତୁ ତୁମ ସମ୍ପର୍କୀୟ ଭାଇ-ଭଉଣୀ ଏଥିପାଇଁ ତାଙ୍କୁ ପରିହାସ କରୁଛନ୍ତି । ତୁମେ ତାକୁ କିପରି ସମର୍ଥନ ଦେବ ?

ସୂଚନା- ଅନ୍ୟକୁ ଅପମାନ ନ କରି, ନିଜ ଭାବନା ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ମନେ ପକାଇଦେବା ।

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ଯେ, ସେମାନେ ଅନ୍ୟକୁ ଆଘାତ ନ ଦେଇ କିମ୍ବା ଅସମ୍ମାନ ନ କରି ପ୍ରତ୍ୟେକ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଦୃଢ଼, ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସୀ ଏବଂ ଭଦ୍ର ଭାବରେ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରିବେ ।



ଚିତ୍ର-୧

ଚିତ୍ର-୨

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ- 'ନା' ଖେଳ

୨୦ ମିନିଟ୍

- ସମାନ ଖେଳକୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଭିତରେ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଯାଇପାରିବ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଭୂମିକାରେ ଅଭିନୟ କରିବା ସମୟରେ ତୁମେ କିପରି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ନିଜ ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତ ପରିପ୍ରକାଶ କଲୁ, ଆମ କଥା ଯେପରି କାହାକୁ ଆଘାତ ନଦିଏ ସେଥିପ୍ରତି ମଧ୍ୟ ଧ୍ୟାନ ଦେଲୁ।

୨. ତୁମର ଅଭ୍ୟାସ ପରିସ୍ଥିତିରେ କିମ୍ବା ଜୀବନର କୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିରେ ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା କଷ୍ଟକର ଥିଲା କି ?କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ହଁ, କାଳେ ମୋ କଥା ଅନ୍ୟକୁ ଆଘାତ ଦେଇଥିବ ଭାବି ଭୟ କଲି । ମୋ ଭାବନା ଏବଂ ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଅନ୍ୟଆଗରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ଲଜ୍ଜା ଅନୁଭବ କଲି । ଅନ୍ୟମାନେ ମୋ କଥାକୁ ସମାଲୋଚନା କରିବେ ବୋଲି ଭାବିଲି। ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ଅଭାବ ଯୋଗୁଁ ମୁଁ ନିଜକୁ ସ୍ୱଷ୍ଟ ଭାବରେ ପରିପ୍ରକାଶ କରିପାରିଲି ନାହିଁ।

ସୂଚନା- ନିଜ ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା । ଏହି ଅଭ୍ୟାସ ବାରମ୍ବାର କରିବା ଦ୍ୱାରା ଉତ୍ତମ ହୋଇପାରିବ ବୋଲି ବୁଝାଇବା।

୩. ନିଜ ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଅନ୍ୟ ଆଗରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ସ୍ୱଷ୍ଟ ଭାବରେ ପରିପ୍ରକାଶ ନ କଲେ କ'ଣ ହେବ ବୋଲି ଭାବୁଛ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଅନ୍ୟ ବ୍ୟକ୍ତି ମୋ ଭାବନା, ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ମତାମତକୁ କେବେ ବୁଝିପାରିବେ ନାହିଁ । ମୋ ନୀରବତାକୁ ସେମାନେ ସହମତି ବୋଲି ଭାବିବେ। ସେମାନେ ଯାହା କହୁଛନ୍ତି କିମ୍ବା କରୁଛନ୍ତି ସେଥିରେ ମୁଁ ସମ୍ମତି ପ୍ରକାଶ କରୁଛି ବୋଲି ଭାବିବେ।

୪. ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା କାହିଁକି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ନିଜର ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ପରିପ୍ରକାଶ ନ କଲେ ଅନ୍ୟମାନେ ଏହାକୁ ବୁଝିପାରିବେ ନାହିଁ। ଆମେ ନିଜ ଅନୁଭୂତି ବିଷୟରେ ନ କହିଲେ ଅନ୍ୟମାନେ ଆମକୁ ଅସନ୍ତୁଷ୍ଟ କରିବା ଜାରି ରଖିବେ। ଯାହାଦ୍ୱାରା ବିରକ୍ତ ଭାବନା ସୃଷ୍ଟି ହେବ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ଏବଂ ସମ୍ପର୍କ ଖରାପ ହେବ । ତେଣୁ ଆମ ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଏବଂ ସମ୍ମାନନୀୟ ଢଙ୍ଗରେ ପ୍ରିପ୍ରକାଶ କରିବା ଜରୁରୀ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଆମ ସମସ୍ତଙ୍କର ଚିନ୍ତାଧାରା, ମତ ଏବଂ ଭାବନା ଭିନ୍ନ ଥାଏ । ବେଳେବେଳେ ଭୟ, ଲଜ୍ଜା ଏବଂ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ଅଭାବ ଯୋଗୁଁ ଆମେ ଏହାକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାରେ ଅକ୍ଷମ ହୋଇଥାଉ । ଯଦି ଆମେ ନିଜ ଭାବନା, ଚିନ୍ତାଧାରା, ମତ ଏବଂ ଅଧିକାରକୁ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ନାହିଁ ତେବେ ଏହା ତିକ୍ତତା, କ୍ରୋଧ କିମ୍ବା ଘୃଣା ଭାବ ସୃଷ୍ଟି କରିବ । ତେଣୁ ଆମ ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଅନ୍ୟ ଆଗରେ ସମ୍ମାନ ଏବଂ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରିବା ଜରୁରୀ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ କହିବା ଯେଉଁଠି ସେମାନେ ଦୃଢ଼ତା ଶୈଳୀରେ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ କିମ୍ବା ସେମାନଙ୍କ ଭାବନା ବା ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରି ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲେ, କିନ୍ତୁ ସେମାନେ ତାହା କରିପାରିନଥିଲେ । ଏହି ସପ୍ତାହରେ ବିଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଦୃଢ଼ତା ଏବଂ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା।

୧. ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିବୃତ୍ତି କେଉଁ ପ୍ରକାରର (ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା, ଦୃଢ଼ତା ଏବଂ ଉଗ୍ରତା) ଚିହ୍ନଟ କର।

ବିବୃତ୍ତି	ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା	ଦୃଢ଼ତା	ଉଗ୍ରତା
ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସମୟରେ ତୁମେ ଅସୁବିଧାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଉଛ । ଏଥିପାଇଁ ତୁମକୁ ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି, କିନ୍ତୁ ତୁମେ ଚୁପ୍ ରହି ସମସ୍ୟା ସହ ସଂଘର୍ଷ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ।			
ତୁମେ ଚଷମା ପିନ୍ଧ ବୋଲି ବିଦ୍ୟାଳୟରେ କେହିଜଣେ ତୁମକୁ ପରିହାସ କରୁଛି । ତୁମେ ବିନମ୍ର ଭାବରେ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେଉଛ, "ମୁଁ ଚଷମା ପିନ୍ଧୁଛି କାରଣ ଏହା ମୋତେ ସ୍ୱଷ୍ଟ ଭାବରେ ଦେଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରୁଛି, ଚଷମା ପିନ୍ଧିବା ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ ପରିହାସ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ।"			
ତୁମେ ଧାଡ଼ିରେ ଛିଡ଼ା ହେବା ସମୟରେ ଜଣେ ଧାଡ଼ି ଭାଙ୍ଗି ଆଗକୁ ଯିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରୁଛନ୍ତି । ତୁମେ ଏହାକୁ ଚିତ୍କାର କରି ବିରୋଧ କରୁଛ ଏବଂ କହୁଛ, "ଆପଣ ଏଭଳି କରିପାରିବେ ନାହିଁ, ଏଠାରୁ ଚାଲିଯାଆନ୍ତୁ" । ଏହାପରେ ତାଙ୍କୁ ଧକ୍କା ଦେଇଦେଉଛ ।			
ତୁମେ ବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ତୁମ ପ୍ରିୟ ଖାଦ୍ୟ ନେଇଯାଇଛ । ତୁମ ସାଙ୍ଗ ଏଥିରୁ କିଛି ଖାଇବାକୁ ମାଗୁଛନ୍ତି । ତୁମେ ନିଜ ପାଇଁ କିଛି ରଖି ସାଙ୍ଗକୁ ଖାଇବାକୁ ଦେଉଛ ।			
ଏକ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟରେ ସମସ୍ତେ ସମାନ ଭାବରେ ଯୋଗଦାନ ଦେଉନାହାନ୍ତି । ତୁମେ ଝଗଡ଼ାକୁ ଏଡ଼ାଇବା ପାଇଁ ସବୁ କାମ ଏକାକୀ କରୁଛ ।			

୨. ତୁମେ ପୂର୍ବ ବର୍ଷ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା, ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ, ସୃଜନଶୀଳତା, ସହଯୋଗ ଭଳି ବିଭିନ୍ନ ଜୀବନ କୌଶଳ ଶିଖିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଛ । ଏହି ଜୀବନ କୌଶଳକୁ ଦର୍ଶାଇବା ପାଇଁ ତଥା ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଏହାର ଉପଯୋଗ କରିବା ପାଇଁ କ'ଣ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛ ସେବିଷୟରେ ଏକ ଭାଷଣ (କିମ୍ବା କୌଣସି ସୃଜନଶୀଳ କାର୍ଯ୍ୟ) ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

ଏହାକୁ ନିଜ ଫୋନରେ ରେକର୍ଡ କରିପାରିବ ।

କିମ୍ବା

ଏହାକୁ ନିଜ ପରିବାର କିମ୍ବା ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ନିକଟରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିପାରିବ ।

ଅଧିବେଶନ ୪	କୌଶଳ	ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୪
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ନିଜ ପାଇଁ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଏବଂ ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସେମାନଙ୍କ ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ଦୁର୍ବଳତା ଆଧାରରେ ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ 'SMART' ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ। SMART–Specific (ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ), Measurable (ମାପ ଯୋଗ୍ୟ), Achievable (ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ), Realistic (ବାସ୍ତବତାବାଦୀ), Time-bound (ସମୟ ସୀମା)।

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ୮ଟି ପାତ୍ର (ବାଲ୍ଟି, ବୋତଲ କିମ୍ବା କପ୍ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ)

ପ୍ରସ୍ତୁତି

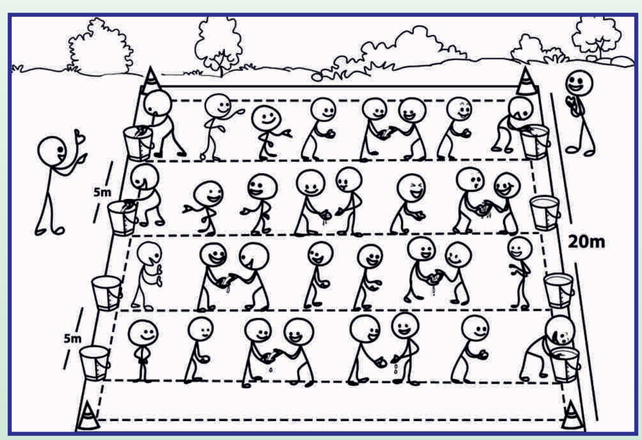
- ଖେଳ ପଡ଼ିଆରେ ୪ଟି ଆୟତାକାର କ୍ଷେତ୍ର ଚିହ୍ନଟ କରିବା। ଏହାର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ 'କ' ଏବଂ ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ 'ଖ' ନାମରେ ନାମିତ କରିବା।
- 'କ' ରେ ୪ଟି ଖାଲି ପାତ୍ର ରଖିବା ଏବଂ 'ଖ'ରେ ୪ଟି ପାତ୍ରରେ ପାଣି ଭର୍ତ୍ତି କରି ରଖିବା। (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ- ୱାଟର ରିଲେ (ପାଣି ବଢ଼ାଇବା) — ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୪ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ 'କ', 'ଖ', 'ଗ' ଏବଂ 'ଘ' ନାମରେ ନାମିତ କରିବା।
- ପ୍ରତି ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ସିଧା ଧାଡ଼ି ହୋଇ ଛିଡ଼ା ହେବାକୁ କହିବା।
- ବର୍ତ୍ତମାନ ସେମାନଙ୍କୁ ବିନ୍ଦୁ 'ଖ'ରେ ଥିବା ପାଣିକୁ ଯେତିକି ମାତ୍ରାରେ ସମ୍ଭବ ଆଞ୍ଜୁଳାରେ ନେଇ ବିନ୍ଦୁ 'କ' ରେ ଥିବା ଖାଲି ପାତ୍ରରେ ଭରିବାକୁ କହିବା। ଏଥିପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ୧୦ ମିନିଟ୍ ସମୟ ମିଳିବ। (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)
- ବିନ୍ଦୁ 'ଖ' ନିକଟରେ ଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନିଜ ଆଞ୍ଜୁଳାରେ ପାଣି ନେଇ ତାଙ୍କ ନିକଟତମ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦେବେ ଏବଂ ସେ ତାଙ୍କ ନିକଟତର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦେବେ। ପାଣି ଧାଡ଼ିର ଶେଷ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପାଖକୁ ପହଞ୍ଚିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏଭଳି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଜାରି ରହିବ। ବର୍ତ୍ତମାନ ଧାଡ଼ିର ଶେଷ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏହି ପାଣିକୁ ବିନ୍ଦୁ 'କ' ରେ ଥିବା ଖାଲି ପାତ୍ରରେ ଭରିବେ।
- ୧୦ ମିନିଟ୍ ମଧ୍ୟରେ ଯେଉଁ ଦଳ ଅଧିକ ପରିମାଣର ପାଣି ଭରିଥିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।

ସୂଚନା- ଖେଳକୁ ଅଧିକ ମଜାଳିଆ ଏବଂ ଆହ୍ୱାନପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବା ପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଦୂରତା ବଜାୟ ରଖିବାକୁ କହିବା।



ଚିତ୍ର-୧

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ

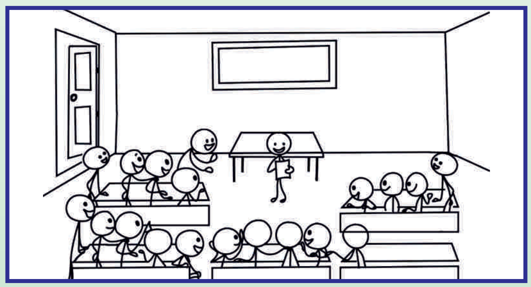
⏰ ୧୦ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ	ଚାର୍ଟ ପେପର୍, ବ୍ୟକ୍ତିଗତ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୪ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟର ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ଦେବା– 'ସେମାନେ ୨ ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ଏକ କାଳ୍ପନିକ ସେତୁ ନିର୍ମାଣ କରିବେ ଯାହା ଗ୍ରାମକୁ ସହର ସହ ସଂଯୋଗ କରୁଥିବ (ସେତୁଟି ଏକ ଛୋଟ କାର୍ ଯିବା ଭଳି ଶକ୍ତିଶାଳୀ ହେଲେ ଯଥେଷ୍ଟ)।'
- **ସାମର୍ଥ୍ୟ–** ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଦସ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ସାମର୍ଥ୍ୟ ବିଷୟରେ କହିବେ (ଯଥା– ସମନ୍ୱୟ, ସୃଜନଶୀଳତା, ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ, ଉତ୍ସ ସଂଗ୍ରହ) ଏବଂ ସେତୁ ନିର୍ମାଣରେ ସେମାନେ କିପରି ସହଯୋଗ କରିପାରିବେ ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ନିଜ ମତ ରଖିବେ।
- **ଦୁର୍ବଳତା–** ବିନା ଅସୁବିଧାରେ ଏବଂ ସମୟସୀମା ମଧ୍ୟରେ ଯେପରି ବ୍ରିଜ ନିର୍ମାଣ ହେବ ସେଥିପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଦସ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଉନ୍ନତି କ୍ଷେତ୍ର ଚିହ୍ନଟ କରିବେ।
- **କୁଶଳ ଲକ୍ଷ୍ୟ–** ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଦସ୍ୟ ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ଦୁର୍ବଳତା ଆଧାରରେ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବେ । (ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ– ଦୁଇ ସପ୍ତାହ ମଧ୍ୟରେ ସେତୁର ୩ଟି ଅନନ୍ୟ ଡିଜାଇନ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ।)
- **ଦଳଗତ ଯୋଜନା–** ସମସ୍ତଙ୍କ ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରି ମିଳିତ ଭାବରେ ସେତୁର ଡିଜାଇନ କରିବେ।

ଉପସ୍ଥାପନା– ସେତୁ ନିର୍ମାଣ ଯୋଜନାରେ ସେମାନଙ୍କ ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ସ୍ଥିର ଲକ୍ଷ୍ୟ କିପରି ସହାୟକ ହେଲା ତାହା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବେ । (ଚିତ୍ର– ୨ ଦେଖିବା)



ଚିତ୍ର– ୨

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

⏰ ୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଖେଳରେ ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ କ'ଣ ଥିଲା ? ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ ଥିଲା ? (ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ)

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର– ଖାଲି ପାତ୍ରରେ ସର୍ବାଧିକ ପରିମାଣର ପାଣି ଭର୍ତ୍ତି କରିବା ଆମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ଥିଲା। ପାର୍ଶ୍ୱ 'କ'ରେ ଥିବା ଖାଲି ପାତ୍ରରେ ସର୍ବାଧିକ ପରିମାଣର ପାଣି ଭର୍ତ୍ତି କରିବା ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଥିଲା। ପାଣି ଭର୍ତ୍ତି କରିବା ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମୟରେ ଯେପରି ଏହା ତଳେ ନ ପଡ଼େ ସେଥିପ୍ରତି ଦୃଷ୍ଟି ଦେବା ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଥିଲା।

୨. ଏହି ଖେଳରୁ ତୁମେ ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ କି ପାର୍ଥକ୍ୟ ଲକ୍ଷ୍ୟ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର– ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଶେଷ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ହାସଲ କରିବାକୁ ଆପଣାଯାଇଥିବା ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ।

୩. ତୁମ ଜୀବନର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର– ନୂଆ ନୂଆ ଭାଷା ଶିଖିବା ମୋର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ । ମୁଁ ବଡ଼ ହୋଇ ଏକ କାର୍ କିଣିବାକୁ ଚାହୁଁଛି । ମୋର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ଜଣେ ନାବିକ ହେବା । ମୁଁ ମୋର କଲେଜ ଶେଷ କରିବା ପରେ ନାବିକ ହେବାକୁ ଚାହୁଁଛି । (ସମସ୍ତ ଉତ୍ତର ଗ୍ରହଣ କରିବା)

୪. ତୁମ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ପାଇଁ କି କି ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିଛ ? ତୁମର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଆପଣାଇଥିବା ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟର ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର।

ସୂଚନା– ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ 'SMART' ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ ଏହାର ଅର୍ଥ ସେମାନଙ୍କୁ ମନେ ପକାଇଦେବା।

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର–

- ମୋର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ଭାରତୀୟ ସେନାରେ ଯୋଗ ଦେବା । ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ମୁଁ ଭଲ ପାଠ ପଢ଼ିବି । ଏହା ପରେ ଚୟନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସହ ଜଡ଼ିତ ବିଭିନ୍ନ ପରୀକ୍ଷା ବିଷୟରେ ସୂଚନା ହାସଲ କରିବି ଏବଂ ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେବି।
- ମୁଁ ନୂତନ ଭାଷା ଶିଖିବାକୁ ଚାହୁଁଛି, ଏଥିପାଇଁ ମୁଁ ସେହି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ

ଖୋଜିବି ଯିଏ ମୋତେ ଏହା ଶିଖାଇପାରିବ । ଏହାପରେ ମୁଁ ଉକ୍ତ ଭାଷାର ବର୍ଣ୍ଣମାଳା ପଢ଼ିବା ଏବଂ ଲେଖିବା ଶିଖିବି । ତାପରେ ମୁଁ ବାକ୍ୟ ଗଠନ ଶିଖିବି ।

୫. ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟର ମହତ୍ତ୍ୱ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଆମକୁ ଏକ ଦିଗ ଏବଂ ନୂଆ ସ୍ୱପ୍ନ ଦେଖାଇଥାଏ, ଯାହା ଉପରେ ଆମେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇପାରିବା । ଏହା ହାସଲ କରିବାକୁ ସମୟ ଲାଗେ । ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଆମକୁ ସେହି ସ୍ୱପ୍ନକୁ ବାସ୍ତବତାର ରୂପ ଦେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥାଏ । ଏହା ଆମର ଅଗ୍ରଗତି ମାପିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଅନୁସରଣ କରିବାରେ ଉତ୍ସାହିତ କରେ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ, ସ୍ୱଳ୍ପ କିମ୍ବା କମ୍ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ ହାସଲ ହୋଇପାରିବ, ଅର୍ଥାତ୍ ସପ୍ତାହ, ମାସ କିମ୍ବା ସର୍ବାଧିକ ଏକ ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ-ଏକ ପୁସ୍ତକ ପଢ଼ିବା କିମ୍ବା ଏକ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ସମାପ୍ତ କରିବା । ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଏବଂ ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଏହାଦ୍ୱାରା ଆମେ ଧୀରେ ଧୀରେ ହେଉଥିବା ପ୍ରଗତି ବିଷୟରେ ଜାଣିପାରିବା ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ସମୟରେ ନିରୁତ୍ସାହିତ ହେବା ନାହିଁ ।

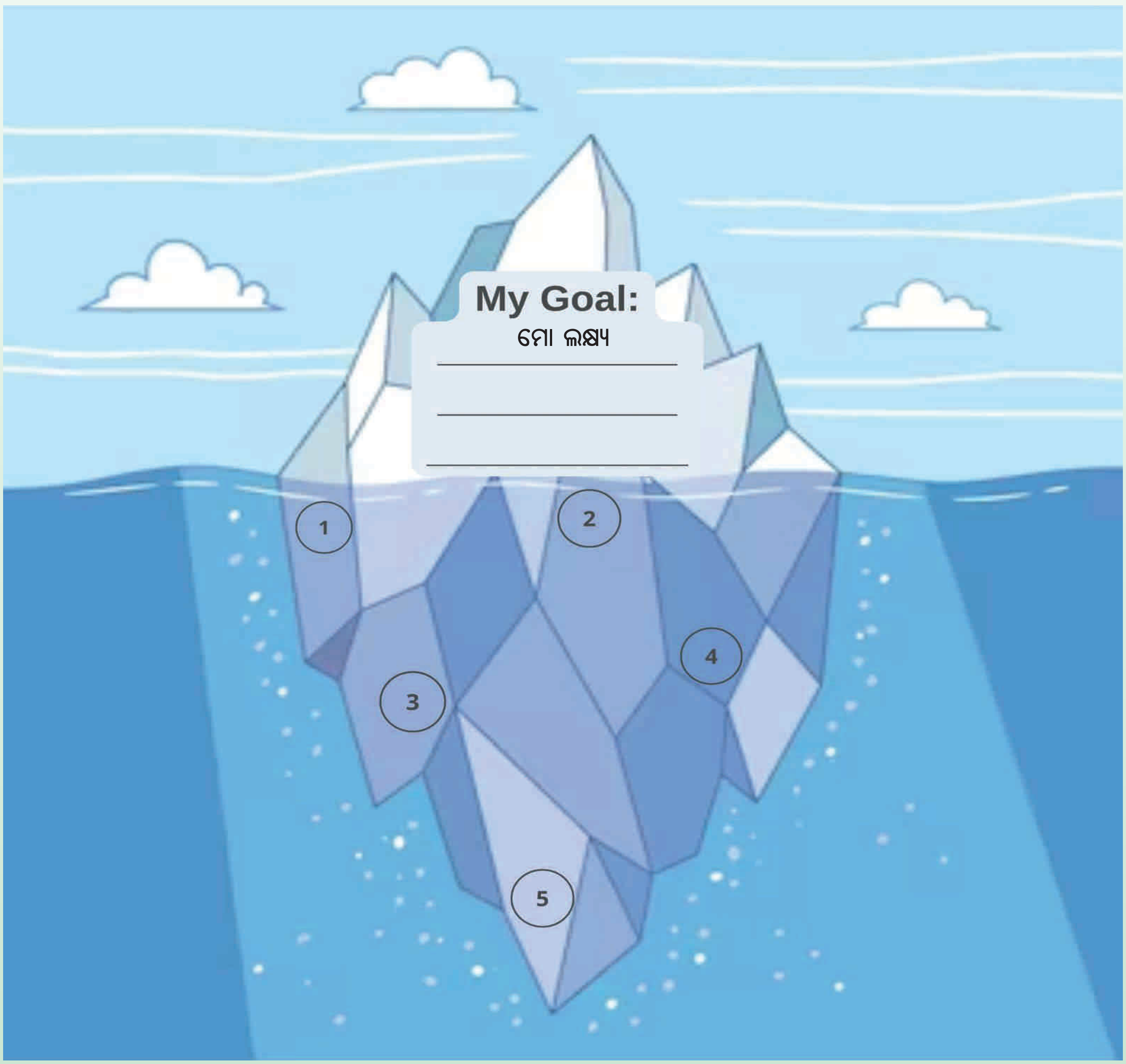
ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ନିଜ ଆଖପାଖର ଲୋକଙ୍କ ସହ କଥା ହୋଇ ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନର ଲକ୍ଷ୍ୟ ଏବଂ ଏହାକୁ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ସେମାନେ କି କି ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିଛନ୍ତି ବା କରୁଛନ୍ତି ସେ ବିଷୟରେ ପଚାରି ବୁଝିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

ନିମ୍ନରେ ଥିବା ବରଫଖଣ୍ଡକୁ ଦେଖ । ତୁମ ଜୀବନରେ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଏହି ବରଫଖଣ୍ଡର ଶୀର୍ଷ ଭାଗରେ ଉଲ୍ଲେଖ କର । ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ପୂରଣ କରିବା ଦିଗରେ ତୁମକୁ କି କି ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି ତାହାକୁ ଏହାର ନିମ୍ନ ଭାଗରେ ଉଲ୍ଲେଖ କର ।

ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ | ମାପ ଯୋଗ୍ୟ | ଲକ୍ଷ୍ୟସିଦ୍ଧି ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ | ବାସ୍ତବବାଦୀ | ସମୟୋଚିତ



ଅଧିବେଶନ ୪

କୌଶଳ	ଦୃଢ଼ତା ଏବଂ ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୫
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

- ଦୃଢ଼ତା, ଆଦେଶାନୁବର୍ତ୍ତିତା ଏବଂ ଉଗ୍ରତା ଆଚରଣ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ ଜାଣିବା।
- ଅନ୍ୟକୁ ଅସମ୍ମାନ ନ କରି ଦୃଢ଼ତାର ସହ 'ନା' କହିବା।
- ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାବନା, ମତ ଏବଂ ଅଧିକାରକୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ପରିପ୍ରକାଶ କରି ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା।
- ନିଜ ପାଇଁ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଏବଂ ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ ସ୍ୱଳ୍ପ ମିଆଦି ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ-

- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦରୁ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥିବା ବିଷୟ କହିବେ।
- ସେ ସମସ୍ତ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ନିଜ ଭାଷାରେ ବୁଝାଇବେ।

ଆସ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ବିଷୟରେ ଜାଣିବା — ୩୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଗତ ଅଧିବେଶନର କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ କହିବା।

ସୂଚନା

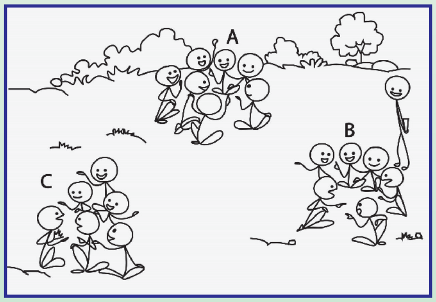
ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଗତ ଅଧିବେଶନର କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ କହିବା।

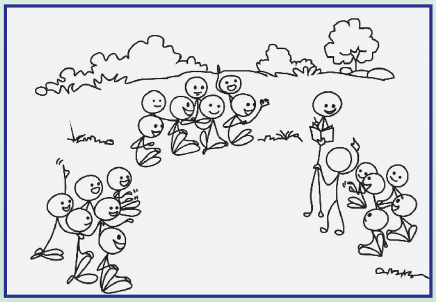
ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ-

- ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା। ପ୍ରତି ଦଳରେ ୬-୮ ଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ରହିବେ। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଏବଂ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେଠାରେ ହୋଇଥିବା କାମ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ କହିବା। ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ୧୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରୁ ଜଣେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ସେମାନଙ୍କ ଆଲୋଚନାର ୩ଟି ପ୍ରମୁଖ ବିଷୟ ଉପରେ କହିବେ। ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ୨ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦିଆଯିବ।

ପରିଶେଷରେ-

ଅଧିବେଶନରେ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା ପ୍ରମୁଖ ଦିଗଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନର୍ବାର ଆଲୋଚନା କରି ସଭା ସମାପ୍ତ କରିବା।





ଅଧିବେଶନ ୬	ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୬
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ମୂଲ୍ୟବୋଧ - ସମ୍ମାନ

ଉପ ମୂଲ୍ୟବୋଧ- ବିବିଧତାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସୃଜନଶୀଳ କାର୍ଯ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ବିଷୟରେ ଜାଣିବେ । ପରସ୍ପରକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା ସହ ମିଳିମିଶି ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ପରିଚାଳନା କରିବେ ।

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍– (ବାହ୍ୟ ଖେଳ) ୧୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି କଳାକୃତି ପ୍ରଦର୍ଶନ ବା ଏକ ଛୋଟ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ପାଇଁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ରଖିବା ।

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ ବର୍ଜ୍ୟବସ୍ତୁ, ଅଠା, କାଗଜ, ଚାର୍ଟ ପେପର୍

ସୂଚନା

ପ୍ରଥମ ଖେଳ (ବାହ୍ୟ ଖେଳ)-

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗର ଫଟୋ ଏବଂ ଭିଡିଓ ଦେଖାଇ ଏହାର ମହତ୍ତ୍ୱ ବିଷୟରେ କହିବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପଚାରାଯାଉଥିବା ସମସ୍ତ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦେବା । https://olympics.com/ioc/olympic-rings

  https://www.youtube.com/watch?v=jKkFwwI84YQ
- ଭିଡିଓଟିକୁ ସ୍ମାର୍ଟ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଚଲାଇବା ଏବଂ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦେଖାଇବା ।
- ଭିଡିଓଟିକୁ ଦେଖି ସାରିବା ପରେ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୫ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ।
- ଏହି ଦଳଗୁଡ଼ିକ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ର ୫ଟି ରିଂ ବା ଗୋଲାକାର ଆକୃତି ଗଠନ କରିବେ, ଯାହା ପରସ୍ପର ସହ ସଂଯୁକ୍ତ ଥିବ ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏଥିପାଇଁ ୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏହି କାମ ପାଇଁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ।

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗର ଫଟୋ ଏବଂ ଭିଡିଓ ଦେଖାଇ ଏହାର ମହତ୍ତ୍ୱ ବିଷୟରେ କହିବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପଚାରାଯାଉଥିବା ସମସ୍ତ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦେବା ।

https://olympics.com/ioc/olympic-rings

- ଆଲୋଚନା କରି ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟସୀମା ମଧ୍ୟରେ କାଗଜ, ପେନ୍, ପେନସିଲ୍ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପଲବ୍ଧ ସାମଗ୍ରୀ ବ୍ୟବହାର କରି ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ କହିବା ।
- ଶେଷ ହେବା ପରେ ପ୍ରତି ଦଳର ଦଳପତି ଏହାକୁ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳ-

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍-

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ (https://olympics.com/museum)ର ଏକ ଭିଡିଓ ଦେଖାଇବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିବା କଳାକୃତି ବ୍ୟବହାର କରି ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଏକ ଛୋଟ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କହିବା ।
- ଏହି କାମ ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ତିନୋଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦେବା ।

  ଦଳ ୧– ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଥିମ୍ କୁ ନେଇ ନୂଆ କଳାକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।

  ଦଳ ୨– ପ୍ରସ୍ତୁତ ଥିବା କଳାକୃତିଗୁଡ଼ିକୁ କାନ୍ଥରେ ଲଗାଇବେ ।

  ଦଳ ୩– ଶ୍ରେଣୀଗୃହକୁ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ପରି ସଜାଇବେ ।
- ସମସ୍ତ ଦଳ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ବିଷୟରେ ପରସ୍ପରକୁ ବୁଝାଇବେ ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

ପ୍ରତିଫଳନ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଦେବା ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

୧. ତୁମେ ସମସ୍ତଙ୍କ ସହ ମିଶି କିପରି ଏକ ଦଳ ଭାବରେ କାମ କଲ ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କ ଭୂମିକା ସମ୍ପର୍କରେ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଲ ?

୨. ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରୁ କ'ଣ ଶିଖିଲ ? ଏଥିରୁ ତୁମେ କେଉଁ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଶିଖିଲ ? ଏହି ମୂଲ୍ୟବୋଧଗୁଡ଼ିକୁ ତୁମେ ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ କିପରି ପ୍ରୟୋଗ କରିପାରିବ ?

୩. ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ପାଇଁ କଳାକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରୁଥିଲ ସେତେବେଳେ ତୁମେ କ'ଣ ଅନୁଭବ କଲ ?

୪. ଏହି ସମୟରେ ତୁମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟମାନେ ତୁମକୁ ସମର୍ଥନ କିମ୍ବା ଉତ୍ସାହିତ କରିଥିଲେ କି ? ସମର୍ଥନ ପାଇବା ପରେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ?

ବାର୍ତ୍ତା

ବିବିଧତାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା ଉଚିତ୍। ବିବିଧ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ବୁଝିବା ସହ ନମ୍ର ଏବଂ ବିଚାରଶୀଳ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ। ମିଳିମିଶି କାମ କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ପରସ୍ପରର ଧାରଣାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିଥାଉ। ଯାହାଦ୍ୱାରା ପରସ୍ପର ପ୍ରତି ସମ୍ମାନ ବୃଦ୍ଧି ହୋଇଥାଏ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କ୍ରୀଡାଙ୍ଗନ ଖାତାରେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ବିଷୟରେ ଲେଖିବେ।

ଅଧିବେଶନ ୭	କୌଶଳ	ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୭
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ସମୟ ସହିତ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଏବଂ ବୃତ୍ତିଗତ ବିକାଶ ପାଇଁ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନିଜର ମଙ୍ଗଳ ଏବଂ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ଦିଗରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା (ଶ୍ରେଣୀ ଗୃହ ଖେଳ ପାଇଁ) ୧୫ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏକ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା । ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ସେହି ଗୋଲାକାର ଆକୃତିର ମଝିରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

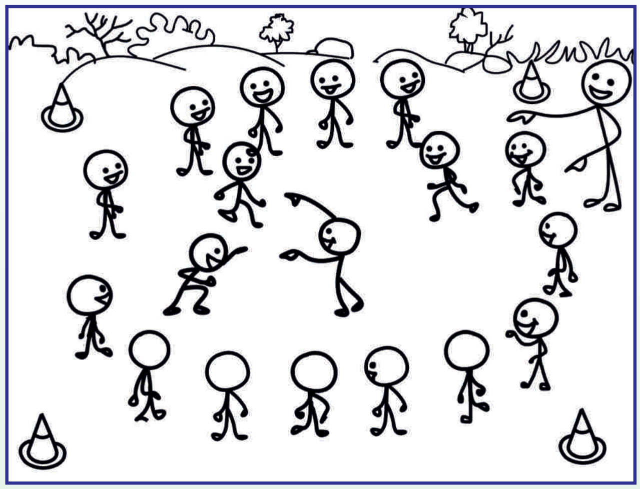
୨) ବର୍ତ୍ତମାନ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କିଛି ଅଭିନୟ କରିବେ । ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଦୁଇଜଣ କି ଅଭିନୟ କରୁଛନ୍ତି ତାହା ଗୋଲାକାର ଆକୃତିର ମଝିରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଅନୁମାନ କରି କହିବେ ।

୩) ଉକ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଯେଉଁମାନଙ୍କ ନାମ କହିବେ, ସେମାନେ ଗୋଟିଏ ଦଳ ହେବେ ।

ସୂଚନା: ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ୩ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ ନ ହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏହି ଖେଳକୁ ଖେଳିବା । ଯଦି ସମୟର ଅଭାବ ଅଛି, ତେବେ ୨ କିମ୍ୱା ୩ ପାଳି ପରେ ବନ୍ଦ କରିଦେବା ।

୪) ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଖଣ୍ଡିଏ ଲେଖାଏଁ କାଗଜ ନେବାକୁ କହିବା । କାଗଜର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଲେଖିବା କିମ୍ୱା ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବା ପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

୫) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ କହିବା, ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ସେମାନେ ବଡ଼ ହେବାପରେ କ'ଣ ହେବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି, ଯେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସେମାନେ ଭଲ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତରେ ସେହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ସେମାନେ ଭଲ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି, କିମ୍ୱା କାହା ପରି ହେବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି କିମ୍ୱା କ'ଣ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି । କାଗଜର ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଏହି ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଲେଖିବାକୁ କିମ୍ୱା ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କହିବା ।



୬) ଏହା ପରେ, ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଏକ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ କହିବା – ଯାହାଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କର ମଙ୍ଗଳ ହୋଇପାରିବ । ସେମାନେ ନିଜକୁ ଉନ୍ନତ କରିପାରିବେ କିମ୍ୱା ଯାହା ସେମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ଖୁସି କରିବ । ଏହାକୁ କାଗଜର ଅନ୍ୟ ଏକ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଲେଖିବାକୁ କିମ୍ୱା ଏହାର ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କରିବାକୁ କହିବା ।

୭) ପରସ୍ପର ସହିତ ସେମାନଙ୍କର ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଏବଂ ନିମ୍ନଲିଖିତ ୭ ଟି ମୁଖ୍ୟ ଉପାଦାନକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ କିପରି ହାସଲ କରାଯିବ ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କହିବା:

- ତୁମ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କର ।
- ଅନ୍ତିମ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟରେ ବିଭକ୍ତ କର ।
- ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବାକୁ ଏକ ସମୟସୀମା ସ୍ଥିର କର ।
- ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ଉତ୍ସଗୁଡ଼ିକ ଚିହ୍ନଟ କର ।

- ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ କିପରି ହାସଲ କରିବ ସେନେଇ ଯୋଜନା କର ।
- ଏହି ଯୋଜନା ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କର ।
- ତୁମ ଯୋଜନାର ପ୍ରତିଫଳନ/ଚିନ୍ତା କର ଏବଂ ଆବଶ୍ୟକ ପରିବର୍ତ୍ତନ କର ।

ସୂଚନା: ଏହି ପ୍ରମୁଖ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ଉଦାହରଣ ସହିତ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା- ମନେକର ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ଏକ ନୂତନ କୌଶଳ ଶିଖିବା:

୧. ତୁମର ପ୍ରଥମ କାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି ତୁମେ ଯାହା ହାସଲ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ତାହା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର ଏବଂ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କର । ଅର୍ଥାତ୍ ମନେକର ତୁମେ ବଂଶୀ ବଜାଇବା ଶିଖିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଛ ।

୨. ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ଏହାକୁ ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟରେ ବିଭକ୍ତ କର । ଯେପରିକି ବଂଶୀ କିଣିବା ପାଇଁ ଅର୍ଥ ସଞ୍ଚୟ କରିବ, ଭଲ ଶିକ୍ଷକ ଖୋଜିବ, ଚଳିତ ବର୍ଷ ଶେଷ ସୁଦ୍ଧା ଏକ ଗୀତ ବଜାଇବା ଶିଖିବ ଇତ୍ୟାଦି ।

୩. ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ତୁମକୁ ଏକ ସମୟସୀମା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ । ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ, ତୁମକୁ ବଂଶୀ କିଣିବା, ଶିଖିବା ଆରମ୍ଭ କରିବା, ଏକ ଗୀତ ବଜାଇବା ଇତ୍ୟାଦି ପାଇଁ ସମୟସୀମା ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

୪. ତୁମକୁ ଠିକ୍ ଉତ୍ସ ଖୋଜିବାକୁ ପଡ଼ିବ ଯାହା ତୁମକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରିବ, ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ଜଣେ ଭଲ ଶିକ୍ଷକ ଯିଏ ତୁମକୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିପାରିବେ କିମ୍ବା ଏକ ଭଲ ୱେବସାଇଟ୍ ଯେଉଁଥିରେ ତୁମେ ଅନଲାଇନ୍ ଶିକ୍ଷା ଗ୍ରହଣ କରିପାରିବ ।

୫. କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପାଦନ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ଭଲ ଯୋଜନା ରହିବା ଉଚିତ, ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଏକ କାର୍ଯ୍ୟସୂଚୀ ଯୋଜନା କର ଯେଉଁଥିରେ ତୁମର ବିଦ୍ୟାଳୟ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ, ବଂଶୀ ବଜାଇବା ଶିଖିବା ଏବଂ ନିୟମିତ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ପାଇଁ କିଛି ସମୟ ରହିବ ।

୬. ବର୍ତ୍ତମାନ ତୁମ ପାଖରେ ଏକ ଭଲ ଯୋଜନା ଅଛି । ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ହେଉଛି ଏହାକୁ ଠିକ୍ ଏବଂ କ୍ରମାଗତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବା ।

୭. ଯଦି ଏହି ଯୋଜନା କାମ କରୁନାହିଁ ତେବେ ଏଥିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବା । ନିଜ ସଫଳତା ବିଷୟରେ ପ୍ରିୟ ଲୋକଙ୍କୁ କହିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ମତାମତ ନେବା ।

୮. ନିମ୍ନରେ ପ୍ରଦତ୍ତ ସାରଣୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦେଖାଇବା ଏବଂ ଯୋଜନା ପ୍ରକ୍ରିୟା ଗଠନରେ ସେମାନଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ।

ମୋର ଲକ୍ଷ୍ୟ	ଉପ-ଲକ୍ଷ୍ୟ	କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା	ସମୟସୀମା

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧) ଏକ ବୃତ୍ତିଗତ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ରହିବା କାହିଁକି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ବୃତ୍ତିଗତ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ରହିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କାରଣ ଏହା ଆମକୁ ଏକ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ଦେଇଥାଏ କିମ୍ବା କୌଣସି ଜିନିଷ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିବାର ସୁଯୋଗ ଦେଇଥାଏ । ଏହା ଆମକୁ କଠିନ ପରିଶ୍ରମ କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେଇଥାଏ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଆମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିଥାଉ, ସେତେବେଳେ ଆମେ ସିଦ୍ଧ ଅନୁଭବ କରିଥାଉ ।

୨) ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବାରେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କରେ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ଆମ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ନେଇ ସ୍ପଷ୍ଟ ହେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ଏହା ଆମର ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ ରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ଏବଂ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ଦିଗରେ ଠିକ୍ ପଦକ୍ଷେପ ନେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ଭଲ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ଆମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିପାରିବା

ଏବଂ ସିଦ୍ଧ ଓ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ ଅନୁଭବ କରିବା ।

୩) ଏକ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନାର ମୁଖ୍ୟ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା, ଅନ୍ତିମ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଛୋଟ ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା, ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ସମୟସୀମା ସ୍ଥିର କରିବା, ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା, ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ଉତ୍ସଗୁଡ଼ିକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବା, ଯୋଜନା ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା, ଯୋଜନାର ପ୍ରତିଫଳନ ଏବଂ ଆବଶ୍ୟକ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ।

ସୂଚନା: ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ପାଇଁ ତାଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ବିଷୟରେ କହିବେ । ଅନ୍ୟଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ପାଇଁ ତାଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ବିଷୟରେ କହିବେ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଏବଂ ବୃତ୍ତିଗତ ଆକାଂକ୍ଷାକୁ ଚିହ୍ନିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କାରଣ ଏହା ଆମକୁ ଦିଗଦର୍ଶନ, ପ୍ରେରଣା ଏବଂ ସନ୍ତୁଷ୍ଟି ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ । ଏହି ଆକାଂକ୍ଷାର ଅନୁରୂପ ଏକ ବିସ୍ତୃତ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମକୁ ସ୍ପଷ୍ଟତା ମିଳିବା ସହ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ ରହିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ ମିଳେ । ଆମର ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଏବଂ ବୃତ୍ତିଗତ ଅଭିଳାଷ ହାସଲ କରିବା ଦିଗରେ ଉଚିତ୍ ପଦକ୍ଷେପ ଗ୍ରହଣ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ ମିଳେ । ଏହିପରି ଯୋଜନାଗୁଡ଼ିକ ଆକାଂକ୍ଷାକୁ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ ପଦକ୍ଷେପରେ ପରିଣତ କରେ, ଯାହାଦ୍ୱାରା କୃତିତ୍ୱର ସମ୍ଭାବନା ବୃଦ୍ଧି ପାଏ ଏବଂ ଆମେ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ ଅନୁଭବ କରୁ ।

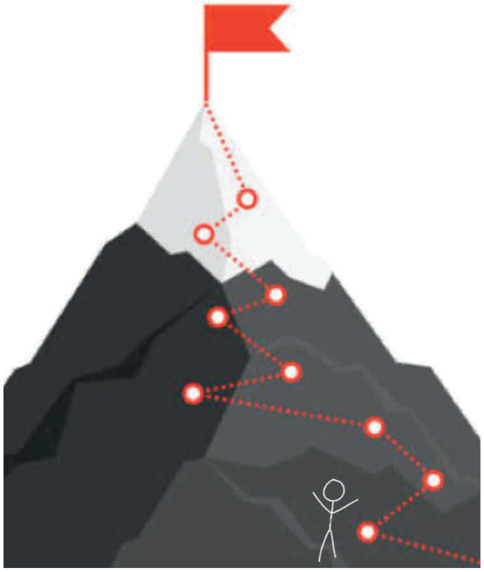
ଆମ ଜୀବନର କିଛି ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ କିମ୍ବା ଆକାଂକ୍ଷୀ ଲକ୍ଷ୍ୟ । ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରଥମେ ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

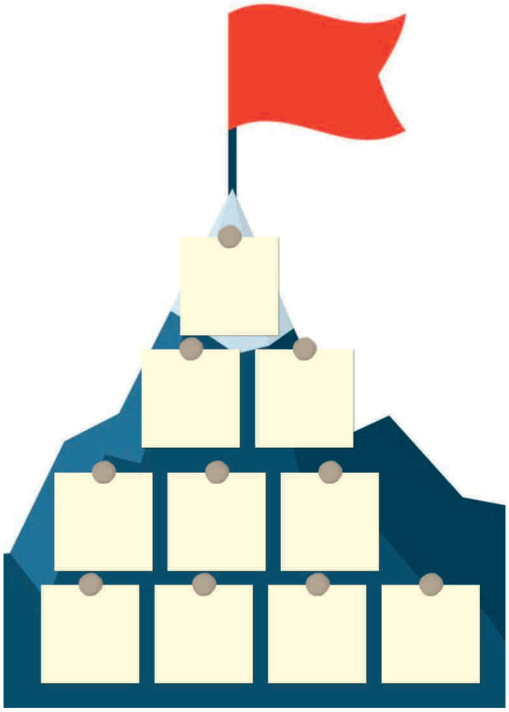
୫ ମିନିଟ୍

ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଜଣେ ସମ୍ମାନନୀୟ ବ୍ୟକ୍ତି କିମ୍ବା ସେମାନେ କାହା ଭଳି ହେବାକୁ ଇଚ୍ଛା କରୁଛନ୍ତି, ସେହି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବେ । ଉକ୍ତ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ବିଷୟରେ ଅଧିକ ଜାଣିବେ ଏବଂ ସେମାନେ କିପରି ସଫଳତା ହାସଲ କଲେ ସେ ବିଷୟରେ ସୂଚନା ସଂଗ୍ରହ କରିବେ । ଆଗାମୀ ଅଧିବେଶନରେ ସେମାନେ ଉକ୍ତ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସଫଳତାର କାହାଣୀ ବିଷୟରେ କହିବେ ।

୧. ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖ । ନାଲି ପତାକା ଉପରେ ନିଜର ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଅଙ୍କନ କର । ପର୍ବତ ଉପରେ ଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିନ୍ଦୁ ତୁମ କାର୍ଯ୍ୟ ଯୋଜନାର ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ପଦକ୍ଷେପ । ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଅଗ୍ରଗତି କରୁଛ, ତୁମର ସଫଳତାକୁ ପାଳନ କରିବା ପାଇଁ ପର୍ବତର ପରବର୍ତ୍ତୀ ବିନ୍ଦୁରେ ନିଜକୁ ଅଙ୍କନ କର ।



୨. ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖ । ନାଲି ପତାକା ଉପରେ ତୁମର ବୃତ୍ତିଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଅଙ୍କନ କର । ଷ୍ଟିକି ନୋଟ୍ ଉପରେ ତୁମର ଛୋଟ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ଚିହ୍ନଟ କର ଏବଂ ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଏହା ହାସଲ କରୁଛ, ସେଥିରେ ନିଜର ପ୍ରିୟ ରଙ୍ଗ ଭର ।



ଅଧିବେଶନ ୮	କୌଶଳ	ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୮
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଅନ୍ୟଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଖୋଜିବା ଏବଂ ପ୍ରଦାନ କରିବା।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏଭଳି ପରିସ୍ଥିତିକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବେ, ଯେଉଁଠି ସେମାନଙ୍କୁ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସମର୍ଥନର ଆବଶ୍ୟକତା ଥିବ।

ଆମେ କରିପାରିବା କି ? ହଁ ଆମେ ପାରିବା ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ଅନ୍ଧପୁଟୁଳି
- ଆଖାପାଖର କିଛି ଅବ୍ୟବହୃତ ସାମଗ୍ରୀ

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ବିଦ୍ୟାଳୟ ପରିସରରୁ କିଛି ଅବ୍ୟବହୃତ କିମ୍ବା ଅତିରିକ୍ତ ସାମଗ୍ରୀ ପୂର୍ବରୁ ସଂଗ୍ରହ କରି ରଖିବା । ଯଦି ସମ୍ଭବପର ହୁଏ ତେବେ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ ନିଜ ଘରୁ ମଧ୍ୟ ଅବ୍ୟବହୃତ ସାମଗ୍ରୀ ଆଣିପାରିବେ, କିନ୍ତୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଏସମ୍ବନ୍ଧରେ ପୂର୍ବରୁ ସୂଚନା ଦେବା ଉଚିତ୍।
- ଯେତେବେଳେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସାମଗ୍ରୀ ସଂଗ୍ରହରେ ଜଡିତ ହେବେ, ସେମାନେ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ସ୍ଥାନର ସୀମା ସ୍ଥିର କରିବା।

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ- ଆମେ କରିପାରିବା କି ? ହଁ ଆମେ ପାରିବା ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ୬ରୁ୮ ଜଣ ସଦସ୍ୟ ରହୁଥିବେ।

୨. ସେମାନଙ୍କୁ ଏକ କାଳ୍ପନିକ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ଦେବା, ଯେଉଁଠି ସେମାନେ ଏକ ଭ୍ରମଣରେ ଯାଇ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ଆହତ ହୋଇଥିବେ।

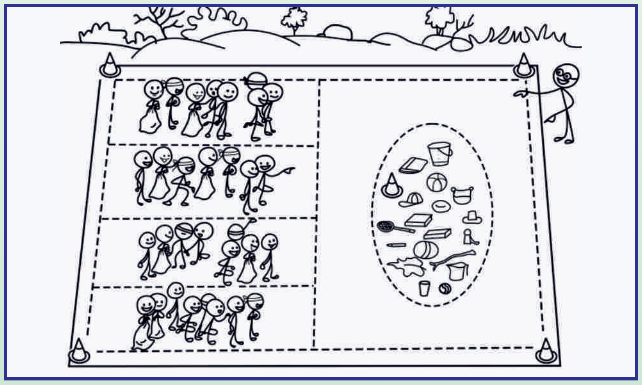
ଭ୍ରମଣ ସମୟରେ-

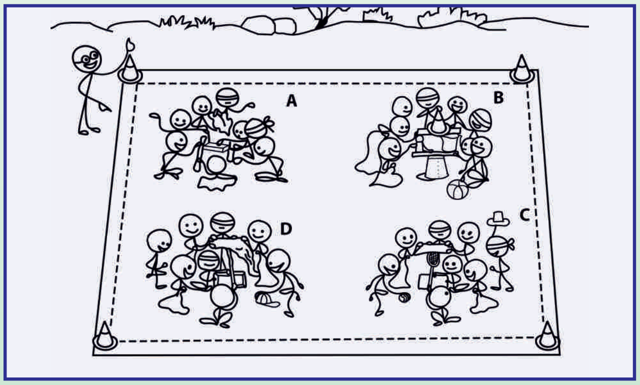
କ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଶ୍ରବଣ ଶକ୍ତି ଏବଂ କହିବା ଶକ୍ତି ହରାଇଥିବେ।

ଖ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦୃଷ୍ଟି ଶକ୍ତି ହରାଇଥିବେ (ସେମାନଙ୍କ ଆଖିରେ ଅନ୍ଧପୁଟୁଳି ବାନ୍ଧିଦେବା)।

ଗ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଗୋଡ଼ରେ ଆଘାତ ଲାଗିବା ଫଳରେ ସେମାନେ ଚାଲିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେଉ ନ ଥିବେ ।

ଘ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ହାତରେ ଆଘାତ ଲାଗିବା ଫଳରେ ସେମାନେ ହାତର ବ୍ୟବହାର କରିପାରୁ ନ ଥିବେ।





୩. ବର୍ତ୍ତମାନ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ମିଳିମିଶି ଏକ ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ କହିବା, ଯେଉଁଠି ସେମାନେ ରାତିରେ ଆଶ୍ରୟ ନେଇପାରିବେ। ସେମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଉପାୟରେ ଆଘାତ ପାଇଛନ୍ତି ବୋଲି ମନେ ରଖିଥିବେ।

ସୂଚନା- ନୀରିକ୍ଷଣ କରିବା ଯେ, ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଅନ୍ୟକୁ ସମର୍ଥନ କରୁଛନ୍ତି କି ନାହିଁ ଏବଂ ଅନ୍ୟଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଲୋଡ଼ୁଛନ୍ତି କି ନାହିଁ । ଏହାକୁ 'ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା' ବିଭାଗରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪. ସର୍ବ ପ୍ରଥମେ ଯେଉଁ ଦଳ ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କରିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସୃଜନଶୀଳ ହେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ଏବଂ ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ନିଜ ଚାରିପାଖରେ ଉପଲବ୍ଧ ସାମଗ୍ରୀ ଯଥା- ବାଡ଼ି, ପତ୍ର, କାଗଜ, ପେନ୍‌ସିଲ୍ , କପଡ଼ା ଖଣ୍ଡ ଇତ୍ୟାଦି ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ କହିବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ଉପଲବ୍ଧ ସାମଗ୍ରୀକୁ ଆଧାର କରି ଯେକୌଣସି ଆକୃତିର ବା ଆକାରର ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳୀ ନିର୍ମାଣ କରିପାରିବେ।

ଅନ୍ୟଏକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ-

ପରଫେକ୍ଟ ସ୍କୋୟାର (Perfect Square) — ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ	ଅନ୍ଧପୁଟୁଳି

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୮ ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା।

୨. ସେମାନଙ୍କୁ ଏକ କାଳ୍ପନିକ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ଦେବା, ଯେଉଁଠି ସେମାନେ ଏକ ଭ୍ରମଣରେ ଯାଇ ବିଭିନ୍ନ ଉପାୟରେ ଆହତ ହୋଇଥିବେ।

ଭ୍ରମଣ ସମୟରେ-

କ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କହିବା ଶକ୍ତି ହରାଇଥିବେ।

ଖ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦୃଷ୍ଟି ଶକ୍ତି ହରାଇଥିବେ (ସେମାନଙ୍କ ଆଖିରେ ଅନ୍ଧପୁଟୁଳି ବାନ୍ଧିଦେବା)।

ଗ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଶ୍ରବଣ ଶକ୍ତି ହରାଇଥିବେ ।

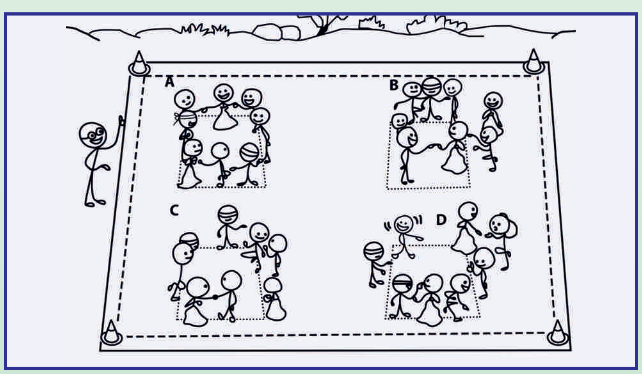
ଘ) ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଭାଗ୍ୟବାନ ଥିବେ । ଯାହାଫଳରେ ସେମାନଙ୍କ ଆଣ୍ଠୁରେ ଆଘାତ ଲାଗିଥିବ, କିନ୍ତୁ ସେମାନେ ଗତି କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇପାରୁଥିବେ।

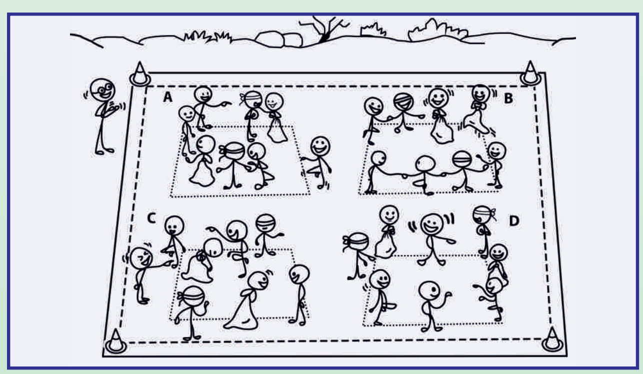
ସୂଚନା- ଖେଳକୁ ଆହୁରି ଆହ୍ୱାନପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାକୁ ୪ ନମ୍ବର ପଏଣ୍ଟକୁ ବାହାର କରିଦେବା ଏବଂ ଦଳକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ କରିବାକୁ କହିବା । ବିଶେଷକର ସେତେବେଳେ, ଯେତେବେଳେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ କରିବାରେ ତତ୍ପର ହେବେ।

୩. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଏକ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବେ। ଏହାପରେ ଗୋଲାକାରରୁ ଏକ ବର୍ଗାକାର ଆକୃତି କରିବେ। ପରେ ବର୍ଗାକାରରୁ ଆୟତାକାର ଆକୃତିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେବେ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଅନ୍ୟକୁ ସମର୍ଥନ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ଅନ୍ୟଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଚାହୁଁଛନ୍ତି କି ନାହିଁ ତାହା ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା ବିଭାଗରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪. ସର୍ବପ୍ରଥମେ ଯେଉଁ ଦଳ କାର୍ଯ୍ୟ ଶେଷ କରିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

⏰ ୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଖେଳରେ ତୁମ ଦଳ କ'ଣ କଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ଅନ୍ୟଦଳ ଅପେକ୍ଷା ଶୀଘ୍ର ଏକ ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରୁଥିଲୁ, କିନ୍ତୁ ଆମେ ସମସ୍ତେ ନିଜ ନିଜ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସୀମିତ ଥିଲୁ । ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ଆମକୁ ଏକତ୍ର କାମ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା ।

୨. ତୁମେ ସମସ୍ତେ ଆହତ ଥିଲ ଏବଂ ପରସ୍ପରର ସମର୍ଥନ ଚାହୁଁଥିଲ । ଏପରି ପରିସ୍ଥିତିରେ ଦଳଗତ ଭାବରେ କିପରି ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ଏକୁଟିଆ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକୁ କରିପାରି ନ ଥାନ୍ତୁ । ଆମେ ସମସ୍ତେ ଆହତ ହୋଇଥିବାରୁ ଏହା ଆମ ପାଇଁ ଆହ୍ୱାନପୂର୍ଣ୍ଣ ଥିଲା । ତେଣୁ ସମର୍ଥନ ପାଇଁ ଆମକୁ ପରସ୍ପର ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା । ଆମେ ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳ ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ପରସ୍ପରକୁ ସାହାଯ୍ୟ କଲୁ ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ଆହ୍ୱାନ (କହିବା, ଶୁଣିବା, ଦେଖିବା କିମ୍ବା ଚାଲିବାରେ ଅକ୍ଷମତା) ଉପରେ ପ୍ରତିଫଳନ/ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । ଏହାପରେ ଏହି ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ କହିବା ।

୩. ଏହି ପରିସ୍ଥିତିରେ ତୁମେ ଦଳର ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେହେତୁ ମୁଁ ଦେଖିପାରୁଥିଲି, ତେଣୁ ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରି ଆବଶ୍ୟକ ସାମଗ୍ରୀ ସଂଗ୍ରହ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲି । ଯେହେତୁ ମୁଁ ଦେଖି ପାରୁଥିଲି ଏବଂ ଚାଲି ପାରୁଥିଲି ତେଣୁ ମୁଁ ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ସାମଗ୍ରୀ ସଂଗ୍ରହ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲି ।

୪. ଦୁଇଟି ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର (ଘରେ କିମ୍ବା ବିଦ୍ୟାଳୟରେ), ଯେଉଁଠି ତୁମେ ସାହାଯ୍ୟ ଆବଶ୍ୟକ କର ଏବଂ ଅନ୍ୟକୁ ସାହାଯ୍ୟ ମାଗ କି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଗୋଟିଏ ପରିସ୍ଥିତି ଯେଉଁଠି ମୁଁ ସାହାଯ୍ୟ ଆବଶ୍ୟକ କରେ ତାହା ହେଉଛି ସାଇକେଲ ଶିଖିବା ସମୟରେ । ଏଥିପାଇଁ ମୁଁ ମୋର ପ୍ରିୟ ବନ୍ଧୁ କିମ୍ବା ଭାଇଭଉଣୀଙ୍କଠାରୁ ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିପାରେ । ମୁଁ ସାହାଯ୍ୟ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା ଅନ୍ୟ ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ହେଉଛି ମୋ କ୍ରୋଧକୁ ପରିଚାଳନା କରିବା ସମୟରେ ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପରସ୍ପରକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ଯଦି ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କହନ୍ତି, ଇଂରାଜୀ ଶିଖିବା ମୋ ପାଇଁ କଷ୍ଟକର ହେଉଛି । ଯିଏ ଇଂରାଜୀ ବିଷୟରେ ଭଲ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତି ସେ ଉକ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରିବେ ସେ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ।

୫. ସମର୍ଥନ ଖୋଜିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଖୋଜୁ, ସେମାନେ ଆମ ସମସ୍ୟାକୁ ଦୂର କରିବା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ପଦକ୍ଷେପ ନିଅନ୍ତି । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଅନ୍ୟକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରୁ, ସେମାନେ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ, ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ କେହି ଜଣେ ଉପଲବ୍ଧ ଅଛି ଏବଂ ଏହା ସେମାନଙ୍କୁ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ଦେଇଥାଏ । ଏହା ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଭାବନା ଜାଗ୍ରତ କରିବା ସହ ଆମର ସମ୍ପର୍କକୁ ମଜବୁତ କରିଥାଏ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଅନେକ ସମୟରେ ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଆହ୍ୱାନର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥାଉ, ଯାହାକୁ ନିଜେ ପରିଚାଳନା କରିବା କଷ୍ଟକର ହୋଇପଡ଼େ । ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସମର୍ଥନ ଆମକୁ ଏହି ଆହ୍ୱାନର ମୁକାବିଲା କରିବାରେ କିମ୍ବା ସମସ୍ୟାକୁ ଦୂର କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରେ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ସମର୍ଥନ ପ୍ରଦାନ କରୁ, ସେମାନେ ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ କେହି ଜଣେ ଉପଲବ୍ଧ ଅଛି । ଏହା ସମ୍ପର୍କକୁ ମଜବୁତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ଏବଂ ଗୋଷ୍ଠୀଗତ ଭାବନା ଜାଗ୍ରତ କରେ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍ ⏰

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ପରିବାର ସଦସ୍ୟଙ୍କଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଖୋଜିବା ଚେଷ୍ଟାକୁ ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ କହିବା । ସେମାନେ ପରିବାରର ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଦସ୍ୟଙ୍କର ଏକ ପରିସ୍ଥିତି ଚିହ୍ନଟ କରିବେ, ଯେଉଁଠି ଉକ୍ତ ସଦସ୍ୟ କାହାଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଆବଶ୍ୟକ କରନ୍ତି ଓ ଘରର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟମାନେ କେମିତି ତାଙ୍କୁ ସେଦିଗରେ ସାହାଯ୍ୟ ଯୋଗାଇପାରିବେ ।

୧. ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଖାଲି ସ୍ଥାନ ପୂରଣ କର ।

ମୋତେ ଯେଉଁ କାମରେ କଷ୍ଟ ଅନୁଭବ ହୁଏ	ମୋତେ ଯେଉଁ କାମରେ କଷ୍ଟ ଅନୁଭବ ହୁଏ
(କ)	(କ)
(ଖ)	(ଖ)

୨. ଆସ ଅନ୍ୟଠାରୁ ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିବାର ଅଭ୍ୟାସ କରିବା । ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ବାଛି ଖାଲି ସ୍ଥାନ ପୂରଣ କର ।

(କ) ସମସ୍ୟା କ'ଣ ?

ସମସ୍ୟା ହେଉଛି ____________________

____

(ଖ) ତୁମେ ଏହି ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିବାକୁ କିପରି ଚେଷ୍ଟା କଲ ?

ମୁଁ ____________________

- ନିଜେ ଚେଷ୍ଟା କଲି
- ଅନ୍ୟର ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିଲି
- ଏହା ବିଷୟରେ ପଢିଲି

(ଗ) ତୁମେ ଅନ୍ୟଠାରୁ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିବ ?

____________________ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରିବ କି ?

- ଦୟାକରି ମୋର
- ଦୟାକରି ତୁମେ

୩. ଶିକ୍ଷକ, ବାପା-ମା ଏବଂ ପରିବାର ସଦସ୍ୟଙ୍କ ବ୍ୟତୀତ ଆବଶ୍ୟକ ସ୍ଥଳେ ଆଉ କେଉଁ ୫ ଜଣଙ୍କ ଠାରୁ ସାହାଯ୍ୟ ମାଗିବ ?

____

____

____

____

____

ଅଧିବେଶନ ୯	କୌଶଳ	ଆତ୍ମପରିଚାଳନା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୦୯
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ନିଜର ଅଧିକାର ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟକୁ ଜାଣିବା । ନିଜର ତଥା ସମାଜ ପ୍ରତି ଥିବା ଦାୟିତ୍ୱକୁ ବୁଝିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱ ମଧ୍ୟରେ ଗୋଟିଏ ପାର୍ଥକ୍ୟ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ଆସ ବୁଝିବା ଆମ ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଓ ଦାୟିତ୍ୱ

୧୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଥିବା ବାକ୍ୟାଂଶଗୁଡ଼ିକ ଚିରିକୁଟିରେ ଲେଖିବା ।

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୩ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଯଥା, 'କ', 'ଖ' ଏବଂ 'ଗ' ।

୨. ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ପାଇଁ ଜଣେ ଲେଖାଏଁ ଦଳପତି ବାଛିବାକୁ କହିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳପତି ଅଭିନୟ ସମୟରେ ନିଜ ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କ ସାହାଯ୍ୟ ନେଇପାରିବେ ।

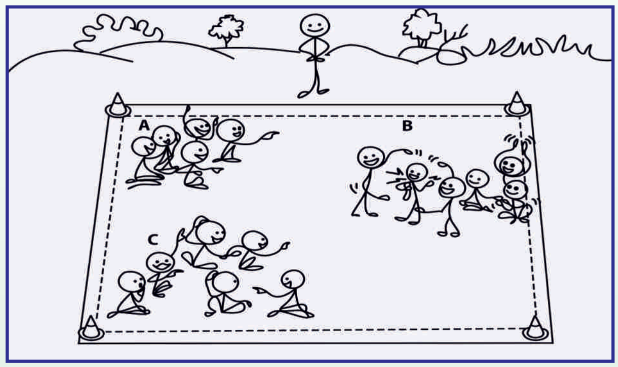
ସୂଚନା- ପ୍ରତ୍ୟେକ ପାଳି ପାଇଁ ଜଣେ ନୂଆ ଦଳପତିଙ୍କୁ ଚୟନ କରାଯିବ ।

୩. ଦଳପତିଙ୍କୁ ଗୋଟିଏ ବାକ୍ୟାଂଶ ଦେବା, ଯାହାକୁ ସେ ଅଭିନୟ ମାଧ୍ୟମରେ କହିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବେ । ସେ ବାକ୍ୟାଂଶକୁ ସିଧାସଳଖ କହିବେ ନାହିଁ କିମ୍ବା ସେଥିରେ ଥିବା ଶବ୍ଦର ବ୍ୟବହାର କରିବେ ନାହିଁ ।

୪. ଉକ୍ତ ବାକ୍ୟାଂଶଟି ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ନା ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ତାହା ଅନୁମାନ କରି କହିବାକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ କହିବା ।

ସୂଚନା: ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ବିଷୟରେ ବୁଝାଇବା:

- ଅଧିକାର: ଏହା ହେଉଛି ଦାବି / ହକ୍ । ଯାହା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ ଆଇନଗତ ଭାବରେ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ ଯଥା- ଭୋଟ୍ ଦେବାର ଅଧିକାର, ମନ୍ତବ୍ୟ ରଖିବାର ଅଧିକାର ଇତ୍ୟାଦି ।
- କର୍ତ୍ତବ୍ୟ : ଏହା ଏଭଳି ଦାୟିତ୍ୱ ଯାହା ଆମର ସମାଜ ପ୍ରତି ରହିଛି ଏବଂ ଆମକୁ ଏହା ପାଳନ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି ।



- ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ : ଏହା ସାଧାରଣତ ଆଇନ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ହୁଏ ନାହିଁ କିନ୍ତୁ ଏହା ଏଭଳି ଜିନିଷ ଯାହା ସମାଜର ଉନ୍ନତି ପାଇଁ ଆମ ଠାରୁ ଆଶା କରାଯାଏ । ଯେପରି ପରିବେଶର ଯତ୍ନ ନେବା ।

୫. ଅଭିନୟ କରିବା ପାଇଁ ଦଳପତିଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଯେକୌଣସି ଦେବା:

କ) ବାକ୍ ସ୍ୱାଧୀନତା (ଅଧିକାର)

ଖ) ସମାନତା ଅଧିକାର (ଅଧିକାର)

ଗ) ଶିକ୍ଷାଗତ ଅଧିକାର (ଅଧିକାର)

ଘ) ଟ୍ରାଫିକ ନିୟମ ମାନିବା (କର୍ତ୍ତବ୍ୟ)

ଙ) ଜାତୀୟ ପତାକା ଓ ଜାତୀୟ ସଂଗୀତକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା (କର୍ତ୍ତବ୍ୟ)

ଚ) ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ ଧର୍ମକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା (କର୍ତ୍ତବ୍ୟ)

ଛ) ମତଦାନ (ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ)

ଜ) ଅସହାୟ ବା ସାହାଯ୍ୟ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା ଲୋକଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା (ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ)

୫) ପରିବେଶର ସୁରକ୍ଷା (ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ)

ସୂଚନା : ବିଷୟଗୁଡ଼ିକ ଦେବାବେଳେ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ଯେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ଭିନ୍ନ ଅଧିକାର, ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ପାଇବେ ।

୬. ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଏକ ଅଧିକାର, ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଅନୁମାନ କରିବ ସେ ଖେଳ ଜିତିବ ।

୭. ସମସ୍ତ ଦଳ ସେମାନଙ୍କ ଅଧିକାର, ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଅନୁମାନ ନ କରିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଖେଳ ଚାଲୁ ରଖିବା ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା — ୧୦ ମିନିଟ୍

୧) ଏହି ଖେଳରେ ତୁମେ କେଉଁସବୁ ଅଧିକାର ବିଷୟରେ ଜାଣିଲ ? ଅଧିକାରର ଅର୍ଥ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ବାକ୍ ସ୍ୱାଧୀନତା, ସମାନତା ଅଧିକାର, ଶିକ୍ଷାଗତ ଅଧିକାର । ଅଧିକାର ହେଉଛି ଦାବି / ହକ୍ ଯାହା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କର ଅଛି । ଏହା ଆମକୁ କିଛି ସ୍ୱାଧୀନତା ଦିଏ ଯେପରିକି ବକ୍ତବ୍ୟ, ସମାନତା ଇତ୍ୟାଦି ।

ସୂଚନା: ଅଧିକାରଗୁଡ଼ିକ ଆଇନ ଦ୍ୱାରା ସୁରକ୍ଷିତ । ଏହା କାହାଠାରୁ ଛଡ଼ାଯାଇପାରିବ ନାହିଁ ।

୨) ଏହି ଖେଳରେ ତୁମେ କେଉଁସବୁ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ବିଷୟରେ ଜାଣିଲ ? କର୍ତ୍ତବ୍ୟର ଅର୍ଥ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଟ୍ରାଫିକ ନିୟମ ମାନିବା, ଜାତୀୟ ପତାକା ଏବଂ ସଂଗୀତକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା ଏବଂ ଅନ୍ୟ ସଂସ୍କୃତି ଓ ଧର୍ମକୁ ସମ୍ମାନ କରିବା । ଏହା ଏଭଳି ଦାୟିତ୍ୱ ଯାହା ଆମର ସମାଜ ପ୍ରତି ରହିଛି ଏବଂ ଆମକୁ ଏହା ପାଳନ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି । ଏହା ଆଇନ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ହୋଇଛି ।

ସୂଚନା: କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ପାଳନ କରି , ଆମେ ନିଶ୍ଚିତ କରୁ ଯେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର ଅଧିକାର ମଧ୍ୟ ସୁରକ୍ଷିତ ଅଛି । ତେଣୁ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ପାଳନ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଏହି କର୍ତ୍ତବ୍ୟକୁ ଠିକ୍ ଭାବରେ ଅନୁସରଣ କରିବା ସମାଜ ସୁଗମ ଭାବରେ ଚାଲିପାରିବ ।

୪) ଏହି ଖେଳରେ ତୁମେ କେଉଁସବୁ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ବିଷୟରେ ଜାଣିଲ ? ଦାୟିତ୍ୱବୋଧର ଅର୍ଥ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଭୋଟ୍ ଦେବା, ଅସହାୟ ବା ସାହାଯ୍ୟ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା ଲୋକଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା, ପରିବେଶର ସୁରକ୍ଷା କରିବା । ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଏକ ସୁନ୍ଦର ଜିନିଷ । ଏହାକୁ ପାଳନ କରିବା ଦ୍ୱାରା ସମାଜ ଏକ ଉତ୍ତମ ସ୍ଥାନରେ ପରିଣତ ହୁଏ । ଏହା ଆଇନ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ନୁହେଁ କିନ୍ତୁ ଏହାକୁ ପାଳନ କରିବା ପାଇଁ ଆମଠାରୁ ଆଶା କରାଯାଏ ।

୫) ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଅଧିକାର ହେଉଛି ଆମର ଦାବି, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ହେଉଛି ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ, ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଆମଠାରୁ ଆଶା କରାଯାଏ । ଅଧିକାର ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଆଇନ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ହୋଇଥିବାବେଳେ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ଆଇନ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ନୁହେଁ । କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ନିଶ୍ଚିତ କରେ ଯେ ଆମର ତଥା ଆମ ଆଖପାଖର ଲୋକଙ୍କ ଅଧିକାର ସୁରକ୍ଷିତ ଅଛି ।

୬) ତୁମ ପାଖରେ ଥିବା କିଛି ଅଧିକାର ବିଷୟରେ କୁହ ? ନିଜ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ପ୍ରତି ତୁମର କେଉଁ କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧତା ଅଛି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଆମର ବଞ୍ଚିବାର ଅଧିକାର, ସୁରକ୍ଷା, ଗୋପନୀୟତା, ଶିକ୍ଷା ଏବଂ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ଅଧିକାର ଅଛି ।

ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର ଅଧିକାରର ସୁରକ୍ଷା ଦେବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା ଆମର କର୍ତ୍ତବ୍ୟ । ଆମକୁ ଆଇନ କାନୁନ୍ ର ପାଳନ କରିବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ମତଦାନ ଭଳି ନାଗରିକ ଦାୟିତ୍ୱ ପାଳନ କରିବା ଉଚିତ୍ । ଆମର ଏବଂ ଆମ ଆଖପାଖର ଲୋକମାନଙ୍କର ଯତ୍ନ ନେବା ଆମର ଦାୟିତ୍ୱ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଅଧିକାର ହେଉଛି ଦାବି / ହକ୍ । ଯାହା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ ଆଇନଗତ ଭାବରେ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ ଯଥା- ଭୋଟ୍ ଦେବାର ଅଧିକାର, ମନ୍ତବ୍ୟ ରଖିବାର ଅଧିକାର ଇତ୍ୟାଦି । କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ହେଉଛି ସମାଜ ପ୍ରତି ଆମର ଦାୟିତ୍ୱ ଯଥା ଟିକସ୍ ଦେବା । ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ସାଧାରଣତଃ ଆଇନ୍ ଦ୍ୱାରା କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ ହୁଏ ନାହିଁ, କିନ୍ତୁ ସମାଜର ଉନ୍ନତି ପାଇଁ ଏହା ଆମଠାରୁ ଆଶା କରାଯାଏ, ଯେପରିକି ପରିବେଶର ଯତ୍ନ ନେବା ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ — ୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର ଅଧିକାର ସୁରକ୍ଷିତ ଅଛି କି ନାହିଁ ତାହା ନିଶ୍ଚିତ କରିବାକୁ କ'ଣ କରିପାରିବେ ସେ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବେ ।

୧. ଏକ ସ୍ଥାନୀୟ ଖବରକାଗଜ ପଢ଼ ଏବଂ ସେଥିରେ ଏଭଳି ସମ୍ବାଦ ଖୋଜି ବାହାର କର ଯେଉଁଠି ଅଧିକାର, କର୍ତ୍ତବ୍ୟ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ ବିଷୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ ଥିବ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିଷୟରୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ସମ୍ବାଦ କାଟି ଏହାକୁ ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ସାରଣୀରେ ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ଲଗାଅ ।

ଅଧିକାର	କର୍ତ୍ତବ୍ୟ	ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ

୨. ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଷୟକୁ ଦର୍ଶାଉଥିବା ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କର କିମ୍ବା ଖବରକାଗଜରୁ ଚିତ୍ର କାଟି ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ଲଗାଅ ?

ବାକ୍ ସ୍ୱାଧୀନତା	

ଧାର୍ମିକ ସ୍ୱାଧୀନତା	

ପରିବେଶ ପ୍ରତି ଦାୟିତ୍ୱବୋଧ	

ଅଧିବେଶନ ୧୦	କୌଶଳ	ଆତ୍ମପରିଚାଳନା, ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୦
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

- ସମୟ ସହିତ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଏବଂ ବୃତ୍ତିଗତ ବିକାଶ ପାଇଁ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।
- ଅନ୍ୟଠାରୁ ସମର୍ଥନ ଖୋଜିବା ଏବଂ ପ୍ରଦାନ କରିବା ।
- ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ନିଜର ଅଧିକାର ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟକୁ ଜାଣିବା । ନିଜର ତଥା ସମାଜ ପ୍ରତି ଥିବା ଦାୟିତ୍ୱକୁ ବୁଝିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ-

- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦରୁ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥିବା ବିଷୟ କହିବେ ।
- ସେ ସମସ୍ତ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ନିଜ ଭାଷାରେ ବୁଝାଇବେ ।

ଆସ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ବିଷୟରେ ଜାଣିବା

୩୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଗତ ଅଧିବେଶନର କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ କହିବା ।

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଉପରେ କାମ କରିଥିବାରୁ ଏବଂ ଆଜିର ଅଧିବେଶନରେ ଏହାକୁ ନିଜ ସାଥିରେ ଆଣିଥିବାରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ।

୨. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦୁଇଥର ତାଳି ମାରିବା (କ୍ଲାପ୍-କ୍ଲାପ୍) ସହ ଦୁଇ ଥର ଚୁଟକି ମାରି (ସ୍ନାପ୍-ସ୍ନାପ୍) 'ମ୍ୟାଜିକ୍' ଶବ୍ଦ କହିବେ । ଉଦାହରଣ- 'କ୍ଲାପ୍-କ୍ଲାପ୍, ସ୍ନାପ୍-ସ୍ନାପ୍ ମ୍ୟାଜିକ୍' ।

୩. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ କରିବା- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦର କେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କଷ୍ଟ ଲାଗିଲା ? ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।

୪. ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ କରିବା- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦର କେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ ସେମାନଙ୍କୁ କଠିନ ଅନୁଭବ ହେଲା କିମ୍ବା ଏହା କରିବା ପୂର୍ବରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡିଲା । ୨-୩ ଜଣଙ୍କୁ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।

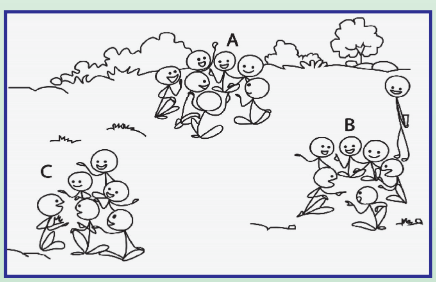
ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ-

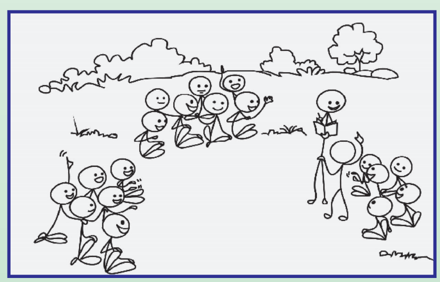
୫. ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ପ୍ରତି ଦଳରେ ୬-୮ ଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ରହିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଏବଂ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେଠାରେ ହୋଇଥିବା କାମ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ କହିବା । ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ୧୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା ।

୬. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରୁ ଜଣେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ସେମାନଙ୍କ ଆଲୋଚନାର ୩ଟି ପ୍ରମୁଖ ବିଷୟ ଉପରେ କହିବେ । ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ୨ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦିଆଯିବ ।

ପରିଶେଷରେ-

ଅଧିବେଶନରେ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା ପ୍ରମୁଖ ଦିଗଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନର୍ବାର ଆଲୋଚନା କରି ସଭା ସମାପ୍ତ କରିବା ।





ଅଧିବେଶନ ୧୧

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ ଏବଂ ଗାଁ

ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୧
ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ମୂଲ୍ୟବୋଧ - ଉତ୍କର୍ଷତା

ଉପ ମୂଲ୍ୟବୋଧ- ସର୍ବୋତ୍ତମ ପ୍ରୟାସ କରିବା, କ୍ଷମତା ବାହାରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳର ମହତ୍ତ୍ୱକୁ ଉତ୍କର୍ଷତା ଏବଂ ବିଶ୍ୱ ଏକତାର ପ୍ରତୀକ ଭାବରେ ବୁଝିବେ । ଉତ୍କର୍ଷତା ହାସଲ କରିବା ଦିଗରେ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ପ୍ରୟାସର ଗୁରୁତ୍ୱକୁ ଜାଣିବେ ।

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ ଏବଂ ଗାଁ– (ବାହ୍ୟ ଖେଳ) ୧୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି ପୂର୍ବରୁ କାଗଜରେ ପଦକ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ରଖିବା । ଭିଡିଓ ଦେଖାଇବା ପାଇଁ ସ୍ମାର୍ଟବୋର୍ଡ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ରଖିବା ।

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ କାଗଜ, ସ୍କେଚ୍ ପେନ୍, ଅଠା

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ

ସୂଚନା

ପ୍ରଥମ ଖେଳ- ୧୫ ମିନିଟ୍

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ ଏବଂ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗ୍ରାମର ୫-୭ମିନିଟ୍ ଭିଡିଓ ଦେଖାଇବା କିମ୍ବା ଏହା ବିଷୟରେ ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ବୁଝାଇଦେବା ।

ସୂଚନା-

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବିଷୟ ଯଥା- ଅଲିମ୍ପିକ୍ ର ଉଦଘାଟନୀ ସମାରୋହ, ଅଲିମ୍ପିକ୍ ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଖେଳ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବାକୁ କହିବା । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ଜଣେ ଖେଳାଳୀ ବିଜେତା ହେବା ପରେ ସେହି ମୁହୂର୍ତ୍ତକୁ କିପରି ପାଳନ କରୁଛନ୍ତି ତାହା ଦେଖିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗାଁ- https://olympics.com/en/paris-2024/the-games/village

https://www.youtube.com/watch?v=y7bweCQASIk

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ-

https://olympics.com/ioc/celebrate-olympic-games

https://www.youtube.com/watch?v=mQ94xbXnYu4

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିଜ ମୁଣ୍ଡ ଉପରେ କୌଣସି ଏକ ବସ୍ତୁ ଯଥା- ପାଣି ବୋତଲ କିମ୍ବା ବହି ରଖି ସନ୍ତୁଳନ ବଜାୟ ରଖି ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ଅନ୍ୟ ସ୍ଥାନକୁ ଚାଲିବାକୁ କହିବା ।
- ଯେଉଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସନ୍ତୁଳନ ବଜାୟ ରଖି ଚାଲିବେ ସେ ବିଜେତା ହେବେ ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ମନରେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ କୃତିତ୍ୱର ଭାବନା ଜାଗ୍ରତ କରିବା ପାଇଁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ତିନି ଜଣଙ୍କୁ କାଳ୍ପନିକ ପଦକ (ସ୍ୱର୍ଣ୍ଣ, ରୌପ୍ୟ ଏବଂ ବ୍ରୋଞ୍ଜ) ପୁରସ୍କାର ସ୍ୱରୂପ ଦେବା ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳ- ୧୦ ମିନିଟ୍

- ପ୍ରଥମ ଖେଳ ଖେଳି ସାରିବା ପରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏକ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଛିଡ଼ା ହେବା ପାଇଁ କହିବା ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଦେଖିଥିବା ଭିଡିଓ ବା ଆଲୋଚନାରୁ ଜଣେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳାଳି ବା ଖେଳ ସ୍ଥିର କରିବେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ଭଳି ଅଭିନୟ କରିବେ ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିଜକୁ ଏବଂ ଗୋଲାକାର ଆକୃତି ଛିଡ଼ା ହୋଇଥିବା ଅନ୍ୟ ସାଥୀମାନଙ୍କୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବାକୁ କହିବା ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା, ଉକ୍ତ ଗୋଲାକାର ଆକୃତି ଏକ ଛୋଟ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗ୍ରାମ ଯାହା ଏକତାର ପ୍ରତୀକ ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା-

ପ୍ରତିଫଳନ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଦେବା ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

୧. ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳରେ ତୁମକୁ ସବୁଠୁ ବେଶି ଆକର୍ଷଣୀୟ କ'ଣ ଲାଗିଲା ?

୨. ଜଣେ ଖେଳାଳି ହେବା ପାଇଁ କେଉଁ ଗୁଣ ଏବଂ ପ୍ରୟାସ ଆବଶ୍ୟକ ?

୩. ତୁମେ କିପରି ଜଣେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳାଳି ପରି ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ହୋଇପାରିବ ?

୪. ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗ୍ରାମରେ ତୁମକୁ ସବୁଠୁ ବେଶି ଆକର୍ଷଣୀୟ କ'ଣ ଲାଗିଲା ଏବଂ କାହିଁକି ?

୫. ସମାନ ଗ୍ରାମ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତଦ୍ୱନ୍ଦିତା କରୁଥିବାବେଳେ ପ୍ରତିଯୋଗୀଙ୍କ ସହ ବନ୍ଧୁତ୍ୱ ଏବଂ ସମ୍ମାନ ବଜାୟ ରଖିପାରିବା କି ?

୬. ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗ୍ରାମ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ ତୁମେ ନିଜ ଭୂମିକାରେ ଅଭିନୟ କରିବା ସମୟରେ କେଉଁ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଅନୁଭବ କଲ ?

ବାର୍ତ୍ତା

ଖେଳ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସମୟରେ ସର୍ବୋତ୍ତମ ପ୍ରୟାସ କରିବା ସହ ନିଜକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ, ଏକତା ଏବଂ ସମ୍ମାନ ଆମ ପାଇଁ ବେଶ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଏହି ମୂଲ୍ୟବୋଧକୁ ଅଭ୍ୟାସ କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ନିଜର ତଥା ସମୁଦାୟର ଉନ୍ନତି କରିପାରିବା।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କ୍ରୀଡାଙ୍ଗନ ଖାତାରେ ନିଜ ପସନ୍ଦର ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳାଳି କିପରି ନିଜର ଉତ୍କର୍ଷତା, ସମର୍ପଣ ଭାବ, ଧୈର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ସମ୍ମାନ ଭଳି ମୂଲ୍ୟବୋଧ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତି ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବେ।

ଅଧିବେଶନ ୧୨	କୌଶଳ	ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୨
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ପୃଷ୍ଠଭୂମି

ବିବିଧତାପୂର୍ଣ୍ଣ ଦୁନିଆରେ ପରସ୍ପରର ସହଯୋଗ ଆମକୁ ଏକାଠି କରିବା ସହ ଯେକୌଣସି କାମକୁ ସଫଳ କରିଥାଏ । ଭିନ୍ନ ପ୍ରସଙ୍ଗ, ଅନୁଭବ ଏବଂ ବିଚାର ଶୁଣିବା ଦ୍ୱାରା ଆମକୁ ବିଭିନ୍ନ ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଭଲଭାବେ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳିଥାଏ । ସହଯୋଗ ଦ୍ୱାରା ପରସ୍ପର ମଧ୍ୟରେ ବିଶ୍ୱାସ ଏବଂ ସମ୍ମାନ ବଢ଼ିଥାଏ । ଅଦ୍ୱିତୀୟ ସଂସ୍କୃତିକୁ ବିସ୍ତାର ରୂପେ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ମିଳିଥାଏ । ଏହା ଆମକୁ ଏକ ଉତ୍ତମ ପରିବେଶ ଗଢ଼ିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥାଏ ।

ଦକ୍ଷତା

ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଲୋକଙ୍କ / ଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଥିବା ଲୋକଙ୍କ ସହ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଢଙ୍ଗରେ କାମ କରିବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କ ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ବିବିଧତାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନିଜ ଆଖପାଖ ଲୋକଙ୍କ ୩ଟି ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଭିନ୍ନତାକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବେ ।

ଆମେ କରିପାରିବା କି ? ହଁ ଆମେ ପାରିବା ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ପେନ୍ସିଲ୍ କିମ୍ବା ସ୍କେଲ୍, କୋନ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିଜ ସହ ପେନ୍ସିଲ୍ କିମ୍ବା ସ୍କେଲ୍ ଆଣିବାକୁ କହିବା ।
- ଉଭୟ ଦଳ ପାଇଁ ୧୦ ମିଟର ବ୍ୟବଧାନରେ ଦୁଇଟି କୋନ୍ ରଖି ଏହାକୁ ପ୍ରାରମ୍ଭ ବିନ୍ଦୁ ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରିବା ।

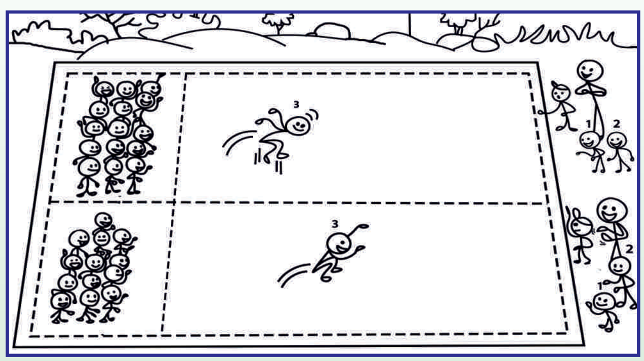
ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା, ପ୍ରତ୍ୟେକରେ ୧୨ରୁ ୧୫ ଜଣ ସଦସ୍ୟ ରହିବେ । ଉଭୟ ଦଳକୁ ଦୁଇଟି ସମାନ୍ତରାଳ ଧାଡ଼ିରେ ଠିଆ କରାଇବା, ଯେପରି ଦୌଡ଼ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଠିଆ ହୁଅନ୍ତି । ପ୍ରତି ଦଳ ପାଇଁ ଦୁଇଜଣ ଲେଖାଏଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ 'ରେକର୍ଡ' କିପର ଭାବରେ ମନୋନୀତ କରିବା । ଏହି 'ରେକର୍ଡ' କିପର ସୀମା ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରିବା ସହ ନିଜ ବିପକ୍ଷ ଦଳ ସାମ୍ନାରେ ରହିବେ ।

ସୂଚନା- ଉଭୟ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ୧୦ ମିଟର ଦୂରତା ରହୁଥିବା ଉଚିତ୍ ।

୨. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୧,୨,୩ ସଂଖ୍ୟା ଗଣନା କରିବାକୁ କହିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ସେହି ସଂଖ୍ୟା ନ୍ୟସ୍ତ କରିବା ।



ଏହାପରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନମସ୍କାର କରି ହାତ ପାପୁଲି ମଝିରେ ପେନ୍ସିଲ୍ କିମ୍ବା ସ୍କେଲକୁ ରଖିବାକୁ କହିବା ।

୩. ୧ ନମ୍ବର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପେନ୍ସିଲ୍ କିମ୍ବା ସ୍କେଲକୁ ସେହି ଅବସ୍ଥାରେ ଧରି ବିପକ୍ଷ ଦଳର ରେକର୍ଡ କିପର ଆଡ଼କୁ ଦୌଡ଼ିବେ ।

ରେକର୍ଡ କିପରଙ୍କ ପାଖକୁ ପହଞ୍ଚିବା ପରେ ସେ ଗୋଟିଏ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ଯାଇ (ଚିତ୍ର-୧ ଦେଖିବା)ଠିଆ ହେବେ । ଏହାପରେ ନିଜ ଗାଁ ତଥା ପରିବାରରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ଭାଷା ବିଷୟରେ କହିବେ।

୪. ୨ ନମ୍ବର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସମାନ ନିୟମ ଅନୁସରଣ କରିବେ କିନ୍ତୁ ଦୌଡ଼ିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ସେ ଚାଲି ଚାଲି ରେକର୍ଡ କିପରଙ୍କ ପାଖକୁ ଯିବେ ଏବଂ ତାଙ୍କର ଆଞ୍ଚଳିକ/ଲୋକ/ଆଦିବାସୀ ଗୀତ କିମ୍ବା ନୃତ୍ୟ କିମ୍ବା କଳା ବିଷୟରେ କହିବେ।

୫. ୩ ନମ୍ବର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସମାନ ନିୟମ ଅନୁସରଣ କରିବେ କିନ୍ତୁ ଦୌଡ଼ିବା କିମ୍ବା ଚାଲିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ଡେଇଁ ଡେଇଁ ରେକର୍ଡ କିପରଙ୍କ ପାଖକୁ ଯିବେ ଏବଂ ପର୍ବପର୍ବାଣୀ ତଥା ବିଶେଷ ଦିନରେ ତାଙ୍କ ଘରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଉଥିବା ଖାଦ୍ୟ ତଥା ତାଙ୍କର ପ୍ରିୟ ଖାଦ୍ୟ ବିଷୟରେ କହିବେ।

୬. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନେ ପାଇଥିବା ସଂଖ୍ୟା ଏବଂ ଏହାର କ୍ରମିକ ନିୟମ ଅନୁଯାୟୀ ସାଂସ୍କୃତିକ ସୂଚନା ବିଷୟରେ କହିବେ । ଯଦି ସେମାନେ କ୍ରମିକ ସଂଖ୍ୟା ଅନୁଯାୟୀ କହିବେ ନାହିଁ ତେବେ ସେମାନଙ୍କୁ ପୁଣିଥରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ । ଯେଉଁ ଦଳ ଏହାକୁ ପ୍ରଥମେ ସମାପ୍ତ କରିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।

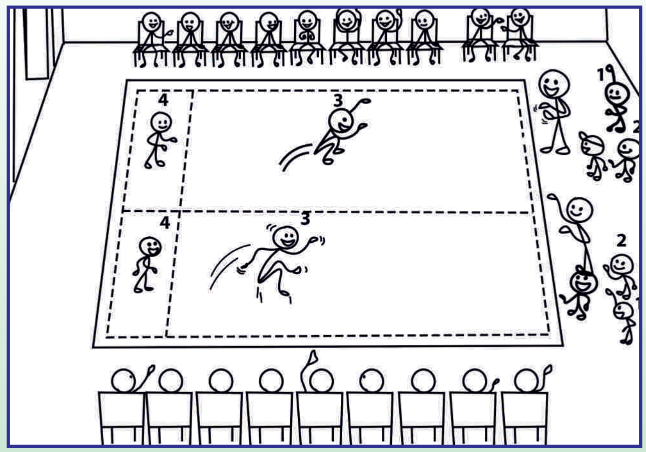
ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ- ଆସ ବିବିଧତାକୁ ପାଳନ କରିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

ବାହ୍ୟ ଖେଳର ସମାନ ନିୟମ ସହ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ମଧ ଖେଳାଯାଇପାରିବ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଗତିବିଧି ପାଇଁ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ସ୍ଥାନ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା। ଯଦି ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଛୋଟ କିମ୍ବା ବଡ଼ ଅଛି ତେବେ ସେହି ଅନୁଯାୟୀ ଦଳଗୁଡ଼ିକର ବସିବା ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିବା। ଅନ୍ୟଥା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦଳ ହିସାବରେ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ବସିବେ । ପ୍ରତି ଦଳରୁ ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସାମ୍ନାକୁ ଆସି ସେମାନଙ୍କର ସାଂସ୍କୃତିକ ସୂଚନା ବିଷୟରେ କହିବେ।



ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ନିଜ ସଂସ୍କୃତି ବିଷୟରେ କିଛି ବ୍ୟକ୍ତିଗତ କଥା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ କହି କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ସମସ୍ତଙ୍କୁ ମୋ ସଂସ୍କୃତି ବିଷୟରେ କହି ବହୁତ ଭଲ ଲାଗିଲା।

୨. ଖେଳ ସମୟରେ ତୁମେ ତୁମ ସହପାଠୀମାନଙ୍କଠାରୁ କେଉଁ ସାଂସ୍କୃତିକ ଦିଗ ବିଷୟରେ ଶିଖିଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ମୁଁ ମୋର ସହପାଠୀମାନଙ୍କ ସଂସ୍କୃତିରୁ ଭାଷା, ଗୀତ, ନୃତ୍ୟ ଏବଂ ଖାଦ୍ୟ ବିଷୟରେ ଶିଖିଲି।

୩. ଖେଳ ସମୟରେ ତୁମକୁ କେଉଁ କଥା ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ କଲା କିମ୍ବା ତାହା ତୁମ ପାଇଁ ନୂଆ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମ ସଂସ୍କୃତି କେତେ ବିବିଧ ଏବଂ ସମୃଦ୍ଧ ତାହା ଜାଣି ମୁଁ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ ହେଲି । ଆମେ ଗୋଟିଏ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ବସିବା, ସମାନ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବା ଏବଂ ପାଖ ପଡ଼ିଶାରେ ରହିବା ସତ୍ତ୍ୱେ ପରସ୍ପରର ସଂସ୍କୃତି ବିଷୟରେ ଜାଣିବା କୌତୁହଳପ୍ରଦ ଥିଲା।

୪. ଏହି ଖେଳ ତୁମକୁ ଦଳରେ ପରସ୍ପରର ସହଯୋଗ କରିବାକୁ କିପରି ଉତ୍ସାହିତ କଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଏହି ଖେଳ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କ ଭୂମିକା କ'ଣ ରହିବ ସେ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଆମେ ପରସ୍ପରର ସାହାଯ୍ୟ ନେଲୁ । ସମସ୍ତେ ନିଜ ସଂସ୍କୃତି ବିଷୟରେ କହିବା ସମୟରେ ସମ୍ମାନର ସହ

ଶୁଣୁଥିଲୁ । ଯିଏ କହିବାକୁ ଚାହୁଁନଥିଲା ତାଙ୍କ ମତକୁ ସମ୍ମାନଜଣାଇଲୁ । ଦଳର ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଖେଳର ନିୟମ ମନେ ରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲୁ।

୫. ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରୁ ଆସିଥିବା ଲୋକଙ୍କ ସହ ପ୍ରଭାବୀ ଢଙ୍ଗରେ କାମ କରିବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କ ବିବିଧତାକୁ ବୁଝିବା କାହିଁକି ଓ କେତେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ।

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ବିବିଧତାକୁ ବୁଝିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ପରସ୍ପରଠାରୁ କେତେ ଶିଖୁଛେ ତାହା ଜାଣିପାରିବା । ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତିକୁ ବୁଝିବା ଏବଂ ଏହାର ପ୍ରଶଂସା କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମ ଭିତରେ ସହଯୋଗ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥାଏ।

ବାର୍ତ୍ତା

ସଂସ୍କୃତି, ଭାଷା, ଜାତି, ଧର୍ମ, ସାମାଜିକ କିମ୍ୱା ଅର୍ଥନୈତିକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ଆମେ ସମସ୍ତେ ଭିନ୍ନ । ବିବିଧତାକୁ ବୁଝିବା ଏବଂ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ଦ୍ୱାରା ଆମକୁ ଅନ୍ୟକୁ ସ୍ୱୀକାର କରିବାରେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ବିବିଧ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ବହୁତ କିଛି ଶିଖିବାକୁ ମିଳେ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ବିବିଧତା- ତୁମ ଆଖପାଖରେ (ବିଦ୍ୟାଳୟରେ, ପଡୋଶୀରେ କିମ୍ୱା ଗଣମାଧ୍ୟମରେ) ଦେଖୁଥିବା ୩ଟି ସାମାଜିକ କିମ୍ୱା ସାଂସ୍କୃତିକ ପାର୍ଥକ୍ୟର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ।

ସୂଚନା- ଯଦି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ କହିବାକୁ ଚାହୁଁନାହାନ୍ତି ତେବେ ତାଙ୍କ ନିଷ୍ପତ୍ତିକୁ ସମ୍ମାନ କରିବା। ଏହାପଛରେ ସେମାନଙ୍କର କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିଗତ କାରଣ ଥାଇପାରେ। ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏଭଳି ଏକ ପରିବେଶ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଯେଉଁଠି ସେମାନେ ଆରାମଦାୟକ, ନିରାପଦ ଏବଂ ସହାୟକ ଅନୁଭବ କରିବେ।

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ- ଚାଲ ବିବିଧତାକୁ ନେଇ ଏକ କଳାକୃତି (ଫଟୋ କୋଲାଜ) ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।

କିଛି ଖବରକାଗଜ କିମ୍ବା ମାଗାଜିନ୍, କଇଁଚି, ଅଠା କିମ୍ବା ଟ୍ୟାପ୍ ସଂଗ୍ରହ କର । ଖବରକାଗଜ କିମ୍ବା ମାଗାଜିନରୁ ଭିନ୍ନ ସମ୍ପ୍ରଦାୟ, ରାଜ୍ୟ ତଥା ଦେଶର ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତି, ପର୍ବ-ପର୍ବାଣୀ ଏବଂ ପରମ୍ପରାର ଚିତ୍ର ଖୋଜି ବାହାର କର । ଏହି ଚିତ୍ରକୁ କଇଁଚିରେ କାଟ ଏବଂ ଏହାକୁ ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ଲଗାଇ ଏକ କଳାକୃତି (ଫଟୋ କୋଲାଜ) ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ।

ଅଧିବେଶନ ୧୩	କୌଶଳ	ସୃଜନଶୀଳତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୩
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ବିବିଧ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ସମ୍ମାନପୂର୍ବକ ଶୁଣିବା ଏବଂ ନିଜ ଧାରଣାର ପୁନଃବିଚାର କରିବା

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସହପାଠୀଙ୍କ ସମୀକ୍ଷା ଆଧାରରେ ନିଜ ଧାରଣା / ନିଷ୍ପତ୍ତିର ପୁନଃବିଚାର କରିବାରେ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

କଳାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟ

୧୦ ମିନିଟ୍

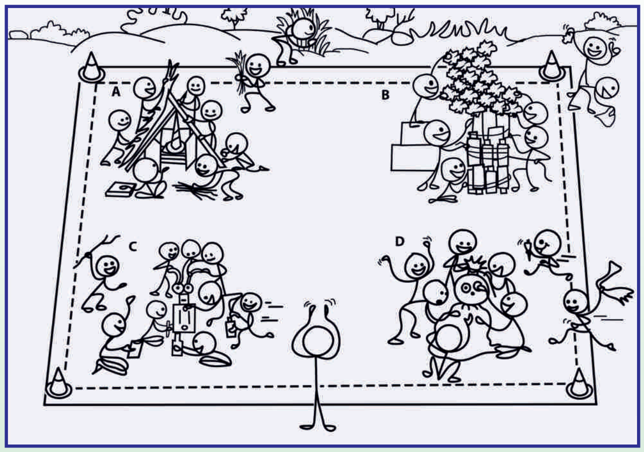
ସୂଚନା

ବାହ୍ୟଖେଳ ପାଇଁ

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ।

୨. ଦଳଗୁଡ଼ିକ ସେମାନଙ୍କ ଚାରିପାଖରେ ଉପଲବ୍ଧ (ପତ୍ର, ଫୁଲ, କାଦୁଅ, ପଥର ଇତ୍ୟାଦି) ଜିନିଷରୁ କିଛି ସୃଜନଶୀଳ କଳାକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ । ସେମାନେ ନିଜ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜିନିଷି ବ୍ୟବହାର କରି ଏହି କଳାକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିବେ ।

୩. ଯେଉଁ ଦଳର କଳାକୃତି ସବୁଠାରୁ ସୃଜନଶୀଳ ତଥା ଆକର୍ଷଣୀୟ ହୋଇଥିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ ।



ଅଭିନୟ

୧୦ ମିନିଟ୍

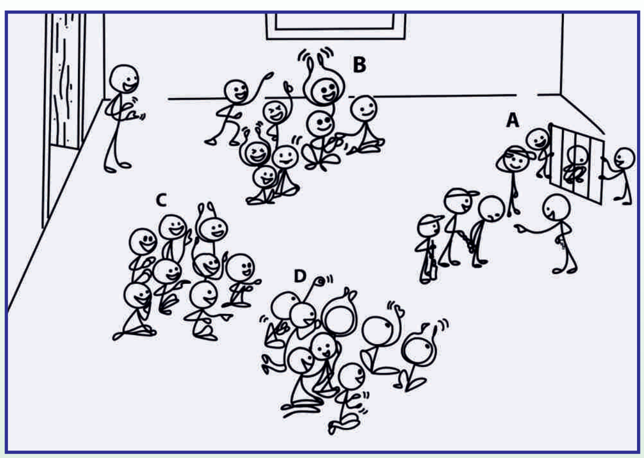
ସୂଚନା

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ ପାଇଁ

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ।

୨. ଦଳଗୁଡ଼ିକ ନିମ୍ନଲିଖିତ ମଧ୍ୟରୁ ଯେକୌଣସି ଏକ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବେ:

- ଜଣେ ଶିକ୍ଷକ ଏବଂ ଛାତ୍ରଙ୍କ ଜୀବନର ଗୋଟିଏ ଦିନ ।
- ଜଣେ ଷ୍ଟାଣ୍ଡ ଅପ୍ ହାସ୍ୟ ଅଭିନେତା ।
- ଜଣେ ପୋଲିସ କର୍ମଚାରୀ / ଗୁପ୍ତଚର ଏବଂ ଏକ ରହସ୍ୟ ଅନୁସନ୍ଧାନକାରୀ ଗୋଇନ୍ଦା (ଅଳଙ୍କାର ନିଖୋଜ, ହତ୍ୟା, ଡକାୟତି)
- ହେୟାର ସେଲୁନରେ ଜଣେ ହେୟାର ଷ୍ଟାଇଲଷ୍ଟ (ଅନ୍ୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଗ୍ରାହକ ଭାବରେ ଥିବେ) ।



- ଜଣେ ପୋଷାକ ବିକ୍ରେତା ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ଗ୍ରାହକ ।

* ବିଭିନ୍ନ ଟେବୁଲରେ ଜଣେ ୱେଟର୍ ଏବଂ ଗ୍ରାହକ ।

୩. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଯେକୌଣସି ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବା ପାଇଁ ନିଜସ୍ୱ ଧାରଣା ଆଣିପାରିବେ ।

୪. ଏହା ଏକକ ପ୍ରଦର୍ଶନ ହୋଇପାରେ ଦୁଇ କରିପାରନ୍ତି କିମ୍ବା ଦଳଗତ ପ୍ରଦର୍ଶନ ହୋଇପାରେ ।

୫. ଅଭିନୟରେ ଏକ କାହାଣୀ ମଧ୍ୟ ରହିପାରେ । ଦଳକୁ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ଉପରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ଏବଂ କିଏ (ସମସ୍ତେ) ଏହାକୁ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରିବେ ତାହା ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ । ଥିମ୍

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

⏱ ୧୦ ମିନିଟ୍

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ

୧. ତୁମେ ଖେଳକୁ କିପରି ଉପଭୋଗ କଲ ?

୨. ଉଭୟ ଦଳର ଫଳାଫଳକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ।

୩. ନିଜର କଳାକୃତି ପ୍ରସ୍ତୁତି ସମୟରେ ତୁମେ କେଉଁ ଧାରଣା ପ୍ରକ୍ରିୟା ଗ୍ରହଣ କରିଥିଲ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କର ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ଆମେ ସମସ୍ତେ ନୂଆ ନୂଆ ଧାରଣା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କଲୁ। ସେହି ଧାରଣାକୁ ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରିଦେଲୁ ଯାହା ଉପଯୋଗୀ ନ ଥିଲା । ଅନେକ ଧାରଣା ମଧ୍ୟରୁ ସର୍ବୋତ୍ତମକୁ ବାଛିଲୁ। ତା'ପରେ କାର୍ଯ୍ୟକୁ କିପରି ସମ୍ପାଦନା କରିବୁ ସେ ବିଷୟରେ ଚର୍ଚ୍ଚା କଲୁ । ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଭିନ୍ନ ଦାୟିତ୍ୱ ନ୍ୟସ୍ତ କଲୁ, ଯାହା ସେମାନେ ପୂରଣ କରିଥିଲେ ।

୪. ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ତୁମେ ସମସ୍ତ ଧାରଣା ଉପରେ ବିଚାର କରିଥିଲ କି ନା କେବଳ ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଧାରଣାକୁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ବୋଲି ବିବେଚନା କରିଥିଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ନା, ଆମେ ସର୍ବୋତ୍ତମ ଚାହୁଁଥିଲୁ, ତେଣୁ ଆମେ ସମସ୍ତଙ୍କ ଧାରଣା ଉପରେ ବିଚାର କରିଥିଲୁ ।

୫. ଯେତେବେଳେ ତୁମର ଧାରଣାକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଗଲା ନାହିଁ କିମ୍ବା ତ୍ରୁଟିପୂର୍ଣ୍ଣ ବୋଲି ସମାଲୋଚନା କରାଗଲା ସେତେବେଳେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ? ତୁମକୁ ଖରାପ ଲାଗିଲା କି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ଆମ ଧାରଣା ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇ ନ ଥିବାରୁ ଆମେ ଟିକେ ନିରାଶ ଅନୁଭବ କଲୁ, କିନ୍ତୁ ଆମେ ବୁଝିଗଲୁ କାହିଁକି ଏହାକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଗଲା ନାହିଁ। ଖେଳ ଜିତିବା ପାଇଁ ସର୍ବୋତ୍ତମ ଧାରଣା ବାଛିବା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇଥିଲୁ ।

ସୂଚନା:

ନିମ୍ନଲିଖିତଗୁଡ଼ିକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା:

* ସୃଜନାତ୍ମକ ଚିନ୍ତାଧାରା ପାଇଁ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ କରିବାବେଳେ, ନିମ୍ନଲିଖିତ କଥା ମନେରଖିବା:
* ସମସ୍ତ ଧାରଣାକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା । କାରଣ ସମସ୍ତ ଧାରଣା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।
* ଦଳଠାରୁ ସର୍ବାଧିକ ଧାରଣା ପାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା ।
* ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଅବଦାନ କରିବାକୁ ଆମନ୍ତ୍ରଣ କରିବା । ଦଳର ଲାଜୁଆ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ କହିବା ।
* ପରସ୍ପରକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା । କାରଣ ସମସ୍ତେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।
* ଏହାକୁ ଏକ ମଜାଳିଆ କରିବା, ଚାପଗ୍ରସ୍ତ କି ବିରକ୍ତିକର କରିବା ନାହିଁ ।

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ ପାଇଁ

୬. ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରଦର୍ଶନ ପାଇଁ ଅଭିନନ୍ଦନ ଜଣାଇବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରଦର୍ଶନରୁ ଦେଖାଯାଇଥିବା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଦିଗଗୁଡ଼ିକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ।

୭. ଏକ ଦଳ ଭାବରେ, ନିଜର ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ ପାଇଁ କିପରି ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥିଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ହସାଇବା ଭଳି ଅଭିନୟ କରିବାକୁ ବିଚାର କଲୁ । ଏହାପରେ ଆମେ ଏକ ବିଷୟ ନେଲୁ । ଏହାକୁ ଅଭିନୟ ଆକାରରେ କିପରି ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବୁ ସେ ବିଷୟରେ ବିଚାର କଲୁ । କିଏ କେଉଁ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିବ ତାହା ବିଚାର କରିବା ପରେ ଅଭିନୟ କରିଥିଲୁ ।

୮. ଅଭିନୟ ପାଇଁ ତୁମ ପାଖରେ ଏକାଧିକ ଧାରଣା ଥିଲା କି ? ଯଦି ଥିଲା, ତେବେ ତୁମେ ସମସ୍ତ ଧାରଣାକୁ ଶୁଣିଥିଲ କି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ହଁ। ଆମ ପାଖରେ ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ଥିଲା ଏବଂ ଆମେ ସର୍ବଶ୍ରେଷ୍ଠ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଧାରଣାକୁ ଶୁଣିଥିଲୁ ।

୯. ତୁମେ ସମସ୍ତେ ପରସ୍ପରର ଧାରଣାକୁ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିଛ କି ? ଧାରଣା ଉପରେ ମତାମତକୁ ନେଇ କୌଣସି ପ୍ରକାର ଯୁକ୍ତିତର୍କ ହୋଇଥିଲା କି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର : ଆମ ପାଖରେ ଏକାଧିକ ଧାରଣା ଥିଲା ଏବଂ ସମୟ କମ୍ ଥିବା ହେତୁ ଆମକୁ ଶୀଘ୍ର ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବାର ଥିଲା । କିଛି ଧାରଣା ଦୁର୍ବଳ ଥିଲା, ବ୍ୟବହାର ଯୋଗ୍ୟ ନ ଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଆମେ କାହା ସହ ଦୁର୍ବ୍ୟବହାର କରି ନ ଥିଲୁ । ଦଳ ଜିତିବା ପାଇଁ ଯାହା

ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ତାହା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେଇଥିଲୁ । ଏଥିରେ କିଛି ବି ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ନ ଥିଲା ।

୧୦. ଯେତେବେଳେ ତୁମର ଧାରଣା ସମାଲୋଚିତ ହେଲା କିମ୍ୱା ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ ହେଲା ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ହଁ, ଉପଯୋଗ ହେବା ଭଳି ଧାରଣା ଆଣି ପାରିଲୁ ନାହିଁ ବୋଲି ନିରାଶ ଅନୁଭବ ହେଲା । କିନ୍ତୁ ଆମେ ଏଥିରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲାଭ କ୍ଷତି ଦେଖି ନ ଥିଲୁ । ନିଜ ସୃଜନଶୀଳ କୌଶଳ ଉପରେ ସନ୍ଦେହ ନ କରି ପରିସ୍ଥିତିକୁ ବୁଝିଥିଲୁ ।

୧୧. ଯେତେବେଳେ ତୁମ ଧାରଣାରେ ସାମାନ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାକୁ କୁହାଗଲା ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମ ଧାରଣା ଉପରେ ବିଚାର କରାଯାଉଥିବାରୁ ଖୁସି ଅନୁଭବ ହେଲା । ସର୍ବୋତ୍ତମ କରିବା ପାଇଁ ଏଥିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବାକୁ ଆମେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଥିଲୁ ।

ବାର୍ତ୍ତା

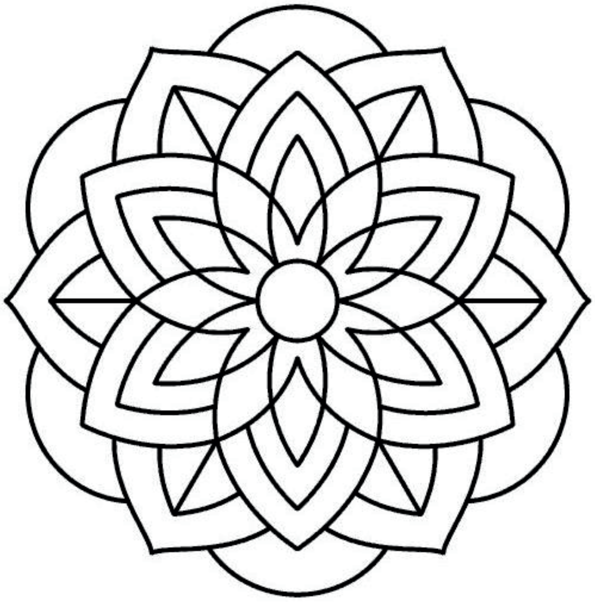
ଆମର ଧାରଣା ଉପରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମତାମତ ଏବଂ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଶୁଣିବା ମଧ୍ୟ ସମାନ ଭାବରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଏହା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ଧାରଣା ଉପରେ ପୁନଃ କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରିବା । ଯାହା ଫଳରେ ଏହା ଅଧିକ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହୋଇପାରିବ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଲାଭଦାୟକ ସାବ୍ୟସ୍ତ ହେବ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

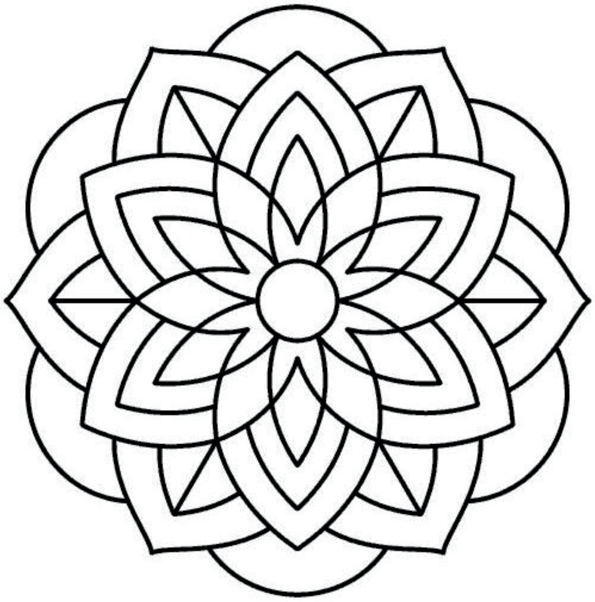
୫ ମିନିଟ୍

- ଯେଉଁ ସମୟରେ ତୁମର ଏକ ଧାରଣା / ପରାମର୍ଶକୁ ଅନୁପଯୁକ୍ତ ବୋଲି ବିବେଚନା କରାଯାଇଥିଲା ତାହାକୁ ପ୍ରକାଶ କର । ସେହି ସମୟରେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କରିଥିଲ ? ତୁମର ଧାରଣା ଉପରେ ମତାମତ ମିଳିବା ପରେ ତୁମେ କିପରି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା କରିଥିଲ ?
- କେଉଁ ସମୟରେ ତୁମକୁ କିଛି ସୃଜନଶୀଳ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ମଜା ଲାଗିଥିଲା ? ସେହି କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ କ'ଣ କ'ଣ ହୋଇଥିଲା ତାହା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଅ । ତୁମ ସହିତ ଏକାଧିକ ଲୋକ କାମ କରୁଥିଲେ କି ? କିଏ ଧାରଣା ଆଣିଥିଲା ? କିଏ ଏହାକୁ ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରିଥିଲା ? ତୁମେ ସମସ୍ତେ ପରସ୍ପର ସହ ଭଲ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲ କି ?
- ତୁମର ଏପରି କିଏ ବନ୍ଧୁ ଅଛି କି ଯିଏ ତୁମର ସମସ୍ତ ଧାରଣାକୁ ଖରାପ ବୋଲି କୁହେ ? ଏହି ସମୟରେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କର ? ତୁମେ କିପରି ଏହାର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦିଅ ? ତୁମ ବନ୍ଧୁ କହୁଥିବା କଥା ସତ କି ?

ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଚିତ୍ରକୁ ଦେଖ । ନିଜ ସୃଜନଶୀଳତାର ବ୍ୟବହାର କରି ଏଥିରେ ଯଥାସମ୍ଭବ ରଙ୍ଗ ଦିଅ । ଏହାକୁ କୌଣସି ପରିବାର ସଦସ୍ୟ କିମ୍ବା ସାଙ୍ଗଙ୍କୁ ଦେଖାଅ ।



ଏହି କଳାକୃତିକୁ କିପରି ଉନ୍ନତ ଏବଂ ଅଧିକ ସୃଜନଶୀଳ କରିପାରିବ ସେସମ୍ବନ୍ଧରେ ପରିବାର ସଦସ୍ୟ କିମ୍ବା ସାଙ୍ଗଙ୍କର ପରାମର୍ଶ ନିଅ । ତଳେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଅନ୍ୟ ଏକ ଚିତ୍ରରେ ସମାନ ଢାଞ୍ଚାରେ ସେମାନଙ୍କ ଧାରଣା ବ୍ୟବହାର କରି ରଙ୍ଗ ଦିଅ ।



ଶେଷରେ ଉଭୟ ଚିତ୍ରର ତୁଳନା କର । ତୁମେ କେଉଁଟିକୁ ଅଧିକ ପସନ୍ଦ କରୁଛ- ଯାହାକୁ ତୁମେ ନିଜେ କରିଛ ନା ପରିବାର କିମ୍ବା ସାଙ୍ଗଙ୍କଠାରୁ ପରାମର୍ଶ ଆଣିବା ପରେ କରିଛ ?

ଅଧିବେଶନ ୧୪	କୌଶଳ	ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୪
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ପ୍ରମୁଖ ବିକଳ୍ପ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣଗୁଡ଼ିକ ତୁଳନା ଏବଂ ସମୀକ୍ଷା କରିବେ ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସମାନ ବିଷୟ / ପରିସ୍ଥିତିରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଦୁଇଟି ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣର ତୁଳନା କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ବିକଳ୍ପ ବାଛିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧. ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ କିମ୍ବା ଖେଳପଡ଼ିଆର ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

୨. ସେମାନଙ୍କୁ ଏକ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ବା ପରିସ୍ଥିତି ବିଷୟରେ ପଢି ଶୁଣାଇବା ଏବଂ ଏହି ପରିସ୍ଥିତିର ମୁକାବିଲା କିପରି କରାଯିବ ତାହା ବାଛିବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ବିକଳ୍ପ ଦେବା ।

କ) ଯଦି ସେମାନେ ବିକଳ୍ପ 'କ' ବାଛନ୍ତି: ସେମାନେ ନିଜର ବାମପଟକୁ ଯିବେ ।

ଖ) ଯଦି ସେମାନେ ବିକଳ୍ପ 'ଖ' ବାଛନ୍ତି: ସେମାନେ ନିଜର ଡାହାଣପଟକୁ ଯିବେ ।

ଗ) ଯଦି ସେମାନେ କୌଣସି ବି ବିକଳ୍ପକୁ ବାଛୁନାହାନ୍ତି, ସେମାନେ ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ରହି ଏହାର କାରଣ ଦର୍ଶାଇବେ ।

୩. ବାମ/ଡାହାଣ ପଟକୁ ଯିବା ପରେ, ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସେମାନେ ବାଛିଥିବା ବିକଳ୍ପର ଦୁଇଟି ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବେ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମତାମତକୁ ସାବଧାନତାର ସହିତ ଶୁଣିବେ ।

ସୂଚନା: ପ୍ରତ୍ୟେକ ମତାମତ ପରେ ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗ ବିଷୟରେ କହିବାକୁ କିଛି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।

୪. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ନିଜ ନିଜ ସ୍ଥାନରେ ରହିପାରିବେ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଶୁଣିବା ପରେ ସେମାନଙ୍କର ସ୍ଥାନ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିବେ ।

୫. ପ୍ରତ୍ୟେକ ମତାମତ ପରେ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (step) ୨ ରୁ ୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବା ।

୬. କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ମଜାଳିଆ କରିବାକୁ, ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ କହିବା:

କ) ବିକଳ୍ପ 'କ' କିମ୍ବା 'ଖ' ବାଛି ବାମ/ଡାହାଣ ପଟକୁ ଯିବାକୁ କିମ୍ବା ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ରହିବାକୁ ସେମାନେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରିବେ (ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ: ବିଲେଇ ପରି ଚାଲିପାରିବେ, ବଲ୍ ପରି ଗଡ଼ିପାରିବେ, ନାଚି ପାରିବେ, ସେଲିବ୍ରିଟିଙ୍କ ପରି ଅଭିନୟ କରିପାରିବେ) ।

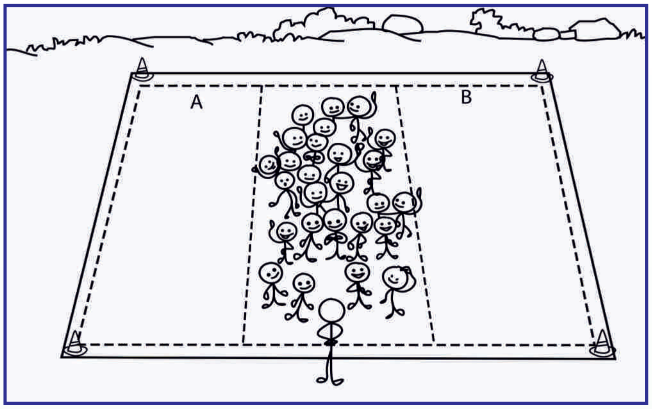
୭. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପରିସ୍ଥିତି ଏବଂ ବିକଳ୍ପ ଦିଆଯାଇପାରେ:

ସୂଚନା: ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପରିସ୍ଥିତି ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ । ଅଧିକ ପରିସ୍ଥିତି ଯୋଡ଼ିପାରିବେ କିମ୍ବା ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଆଧାର କରି ସେଗୁଡ଼ିକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିବେ । ଅତିକମରେ ପ୍ରଥମ ୧୦ଟି ପରିସ୍ଥିତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।

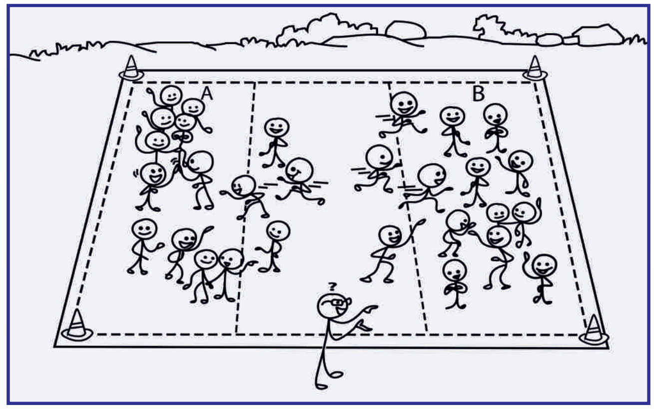
- ବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ଜଣେ ନୂଆ ଛାତ୍ର ଆସିଛନ୍ତି, ଯିଏ ଖୁବ କମ୍ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରନ୍ତି । ତୁମର ସମସ୍ତ ସହପାଠୀମାନେ ତାଙ୍କୁ ହଇରାଣ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ତୁମ ଠାରୁ ମଧ୍ୟ ସମାନ କାମର ଆଶା ରଖୁଛନ୍ତି । ଉକ୍ତ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ଜଣେ ବନ୍ଧୁ ଆବଶ୍ୟକ ବୋଲି ତୁମେ ଜାଣିଛ । କିନ୍ତୁ ତୁମେ ଯଦି ତାଙ୍କ ସହ ବନ୍ଧୁତ୍ୱ କରୁଛ ତେବେ ତୁମ ସହପାଠୀମାନେ ତୁମ ସହ ବନ୍ଧୁତ୍ୱ ଭାଙ୍ଗିପାରନ୍ତି । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?

(କ) ତୁମ ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ନୂଆ ଛାତ୍ରଙ୍କୁ ହଇରାଣ କରିବ ।

(ଖ) ତୁମ ସାଙ୍ଗମାନେ କ'ଣ ଭାବୁଛନ୍ତି ତାହା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ନ ଦେଇ ନୂଆ ଛାତ୍ରଙ୍କ ସହ କଥା ହେବ ।



ଚିତ୍ର-୧



ଚିତ୍ର-୨

- ତୁମେ ବିଦ୍ୟାଳୟରୁ ଘରକୁ ଫେରିବା ପରେ ଟେବୁଲ୍ ଉପରେ ତୁମର ପ୍ରିୟ ଜଳଖିଆ ରଖାହୋଇଥିବା ଦେଖୁଛ । କିନ୍ତୁ ସେଠାରେ କେବଳ ଅଳ୍ପ ପରିମାଣର ଜଳଖିଆ ରହିଛି ଏବଂ ତୁମର ଦୁଇ ଭାଇଭଉଣୀ ଅଛନ୍ତି ଯଉଁମାନେ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିଦ୍ୟାଳୟରୁ ଫେରି ନାହାଁନ୍ତି । ସେହି ଜଳଖିଆ ସେମାନଙ୍କର ବି ଖୁବ୍ ପସନ୍ଦ । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?
  - (କ) ତୁମେ ଅଧା ଖାଇଦେବ ଏବଂ ତୁମର ଭାଇଭଉଣୀ ଭାଗବଣ୍ଟା କରି ଖାଇବା ପାଇଁ ଆଉ ଅଧା ରଖିଦେବ ।
  - (ଖ) ତୁମ ଭାଇଭଉଣୀଙ୍କୁ ଅପେକ୍ଷା କରିବ ଏବଂ ସେମାନେ ଆସିବା ପରେ ଏହାକୁ ସମାନ ଭାବରେ ଭାଗବଣ୍ଟା କରି ଖାଇବ ।
- ଅଧିକାଂଶ ପରିବାରରେ ଝିଅ ଏବଂ ମହିଳାମାନେ ଘରୋଇ କାମ କରନ୍ତି । ପରିବାରର ସମସ୍ତ ସଦସ୍ୟ ଯେପରି ଏହି ଦାୟିତ୍ୱ ସମାନ ଭାବରେ ବାଣ୍ଟିବେ ସେଥିପାଇଁ ତୁମେ କ'ଣ କରିପାରିବ ?
  - (କ) ପରିବାରର ସମସ୍ତ ସଦସ୍ୟଙ୍କ ସହ କଥାବାର୍ତ୍ତା କରିବ ଏବଂ ସମସ୍ତଙ୍କୁ ଦାୟିତ୍ୱ ନ୍ୟସ୍ତ କରିବ ।
  - (ଖ) ଏହା ଆମ ସମାଜର ନିୟମ ଭାବି ଏହାକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବ ନାହିଁ ।
- ପୁଅମାନେ ବିଜ୍ଞାନ ଏବଂ ଗଣିତରେ ଭଲ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତି । ଝିଅମାନେ କଳା ଏବଂ ସାମାଜିକ ବିଜ୍ଞାନରେ ଭଲ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରନ୍ତି । ତେଣୁ, ତୁମେ ସେହି ଅନୁଯାୟୀ ବିଷୟ ବାଛିବା ଜରୁରୀ ।
  - (କ) ସହମତ
  - (ଖ) ସହମତ ନୁହେଁ
- ଝିଅ ଏବଂ ମହିଳାମାନେ ରାସ୍ତାରେ ଯିବା ନିରାପଦ ନୁହେଁ । କାରଣ ବେଳେବେଳେ ସେମାନଙ୍କୁ ରାସ୍ତାରେ ପୁଅ କିମ୍ବା ପୁରୁଷମାନେ ଥଟ୍ଟା କରିପାରନ୍ତି ।
  - (କ) ଝିଅ ଏବଂ ମହିଳାମାନଙ୍କୁ ସୁରକ୍ଷିତ ରଖିବା ପାଇଁ, ଆମେ ସେମାନଙ୍କୁ ବାହାରକୁ ଯିବାକୁ ଦେବା ନାହିଁ ।
  - (ଖ) ରାସ୍ତାରେ ବା କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଝିଅ ଏବଂ ମହିଳାଙ୍କୁ ଥଟ୍ଟା କରିବା ଭୁଲ୍ ଆଚରଣ ବୋଲି ପୁଅ ଏବଂ ପୁରୁଷମାନଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷିତ ଏବଂ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ କରିବା । ଏହାଦ୍ୱାରା ସେମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଆଚରଣଗତ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆସିବ ।
- ତୁମ ସମ୍ପର୍କୀୟମାନେ ରବିବାର ଦିନ ତୁମ ଘରକୁ ରହିବାକୁ ଆସୁଛନ୍ତି । ଦୀର୍ଘ ସମୟ ପରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଭେଟିବ ବୋଲି ତୁମେ ଖୁବ୍ ଉତ୍ସାହିତ ଅଛ । ସେହି ଦିନ ତୁମ ବିଦ୍ୟାଳୟରେ ଏକ ଯାତ୍ରାର ଯୋଜନା କରାଯାଇଛି ଏବଂ ତୁମର ସମସ୍ତ ସାଙ୍ଗମାନେ ଯାଉଛନ୍ତି । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?
  - (କ) ବିଦ୍ୟାଳୟର ଯାତ୍ରାକୁ ଯିବ ନାହିଁ ।
  - (ଖ) ବିଦ୍ୟାଳୟର ଯାତ୍ରାକୁ ଯିବ ।
- ତୁମେ ତୁମ ସାଙ୍ଗ ସହ ମିଶି ଉଦ୍ୟାନକୁ ଖେଳିବାକୁ ଯାଇଛ । ତୁମ ସାଙ୍ଗ କାଟଗୋଲି ସହିତ ଖେଳିବାକୁ ଚାହାଁନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ତୁମେ ଛୁଆଁ-ଛୁଇଁ ଖେଳିବାକୁ ଚାହୁଁଛ । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?
  - (କ) ସାଙ୍ଗକୁ ଖୁସି କରିବା ପାଇଁ କାଟଗୋଲି ସହ ଖେଳିବ ।
  - (ଖ) ଛୁଆଁ-ଛୁଇଁ ଖେଳିବାକୁ ସାଙ୍ଗକୁ କହିବ ।
- ତୁମେ ନିଜ ମନ ପସନ୍ଦର ଜିନିଷ କିଣିବା ପାଇଁ ଟଙ୍କା ସଞ୍ଚୟ କରିଛ । କିନ୍ତୁ, ତୁମ ସାଙ୍ଗମାନେ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ଯେ ତୁମେ ସେହି ଟଙ୍କାକୁ ସେମାନଙ୍କ ସହ ବୁଲାବୁଲି କରି ଖର୍ଚ୍ଚ କର । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?
  - (କ) ତୁମ ଟଙ୍କାକୁ ବୁଲାବୁଲିରେ ଖର୍ଚ୍ଚ କରିବ ।
  - (ଖ) ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କୁ ମନା କରିବ ଏବଂ ଟଙ୍କା ସଞ୍ଚୟ କରିବ ।
- ତୁମର ଜଣେ ସାଙ୍ଗ ଦୁଃଖୀ ଅନୁଭବ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ତୁମର

ସମର୍ଥନ ଚାହୁଁଛନ୍ତି । କିନ୍ତୁ ତୁମକୁ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତି କରିବାର ଅଛି । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?

(କ) ପରୀକ୍ଷାରେ ବିଫଳ ହେବାର ଚିନ୍ତା ନ କରି ସାଙ୍ଗକୁ ଖୁସି କରିବା ପାଇଁ ତାଙ୍କ ସହ ସମୟ ଅତିବାହିତ କରିବ ।

(ଖ) ପରୀକ୍ଷାକୁ ପ୍ରାଥମିକତା ଦେବ ଏବଂ ପରୀକ୍ଷା ସମାପ୍ତ ହେବା ମାତ୍ରେ ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ବୋଲି ସାଙ୍ଗକୁ କହିବ ।

- ତୁମ ହାତରୁ ଭୁଲ ବଶତଃ ତୁମ ପିତାମାତାଙ୍କର ଏକ ମୂଲ୍ୟବାନ ଜନିଷି ଭାଙ୍ଗିଯାଇଛି । ତୁମେ ଏହା ଭାଙ୍ଗିଥିବା ଜାଣି ସେମାନେ ବହୁତ ନିରାଶ ହେବେ । ତୁମେ କ'ଣ କରିବ ?

(କ) ପିତାମାତାଙ୍କ ଆଗରେ ସ୍ୱୀକାର କରିବ ଯେ, ତୁମେ ଏହାକୁ ଭୁଲ ବଶତଃ ଭାଙ୍ଗି ଦେଇଛ ।

(ଖ) ଘଟଣାଟିକୁ ଲୁଚାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବ ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ସମସ୍ତେ ସମାନ ବିକଳ୍ପ ବାଛିଥିଲେ କି ? କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ନା, ସମସ୍ତେ ଭିନ୍ନ ବିକଳ୍ପ ବାଛିଥିଲେ । ଯାହାକୁ ଯେଉଁ ବିକଳ୍ପ ଠିକ୍ ଲାଗିଲା ସେ ତାହା ବାଛିଲା । ଏହା ପଛରେ ସେମାନଙ୍କର ନିଜସ୍ୱ କାରଣ ଥିଲା ।

୨. ଯେତେବେଳେ ତୁମେ ଏକ ବିବୃତିରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମତ (ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ) ଶୁଣିଲ । ଏହା ତୁମ ନିଷ୍ପତ୍ତି ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେଇଥିଲା କି ? କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ବିବୃତିରେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମତାମତ ଶୁଣିବା ପରେ, ଏହା ମୋର ନିଷ୍ପତ୍ତିକୁ ପୁନଃମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେଲା । ମୁଁ ସେମାନଙ୍କ ମତକୁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ମନେ କଲି କିମ୍ବା ମୁଁ ମୋ ନିଷ୍ପତ୍ତିରେ ଅଟଳ ରହିଲି । କାରଣ ମୋତେ ମୋ ନିଷ୍ପତ୍ତି ଠିକ୍ ଲାଗିଲା ।

୩. ଖେଳରେ ଏକ ବିବୃତିକୁ ନେଇ ଅନ୍ୟର ମତାମତ ତୁମ ନିଷ୍ପତ୍ତି ଉପରେ କିପରି ପ୍ରଭାବ ପକାଇଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ଏହା ମୋତେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ଶୁଣିବା ଏବଂ ଏହା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା, ଏହାକୁ ବୁଝିବା, ବିବୃତି ଉପରେ ନିଜସ୍ୱ ନିଷ୍ପତ୍ତିର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ଏବଂ ବିକଳ୍ପକୁ ବାଛିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା ।

ସୂଚନା: ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିକଳ୍ପର ଫଳାଫଳ କିପରି ଥିଲା ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟେକ ନିଷ୍ପତ୍ତିର ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗକୁ ତୁଳନା କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

୪. ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବାବେଳେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ଜରୁରୀ ବୋଲି ଭାବୁଛ କି ? କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ହଁ, ଆମେ ସମସ୍ତେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ବିକଳ୍ପ ବାଛୁ । ଆମକୁ କେବଳ ନିଜ ବିଷୟରେ ନୁହେଁ ବରଂ ଆମ ନିଷ୍ପତ୍ତି ଦ୍ୱାରା ଅନ୍ୟମାନେ କିପରି ଅନୁଭବ କରିପାରନ୍ତି ତାହା ମଧ୍ୟ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ । ତେଣୁ, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ପୂର୍ବରୁ ଆମକୁ ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ସମସ୍ୟାକୁ ବୁଝିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ବିଭିନ୍ନ ଲୋକ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ଚିନ୍ତା କରନ୍ତି ଏବଂ ବେଳେବେଳେ ସମାନ ପରିସ୍ଥିତି କିମ୍ବା ସମସ୍ୟା ସହିତ ଜଡ଼ିତ ବିପରୀତ ଚିନ୍ତାଧାରା ମଧ୍ୟ ଥାଏ । ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ବୁଝିବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ଯେକୌଣସି ପରିସ୍ଥିତିକୁ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ଦେଖିଥାଉ ବା ଚିନ୍ତା କରିଥାଉ, ଯାହା ଆମକୁ ପୂର୍ବରୁ ଦୃଶ୍ୟନମାନ ହୋଇନଥାଏ । ଯେହେତୁ ପରିସ୍ଥିତି କିମ୍ବା ସମସ୍ୟା ଅନେକ ଲୋକଙ୍କୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ, ତେଣୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ପୂର୍ବରୁ ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ଚିନ୍ତା କରିବା ଜରୁରୀ ଅଟେ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏକ ପରିସ୍ଥିତି / ସମସ୍ୟା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବେ ଯେଉଁଠାରେ ସେମାନେ କୌଣସି ନିଷ୍ପତ୍ତିକୁ ନେଇ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱରେ ଥିଲେ । ସେମାନେ ସମସ୍ୟାର ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗ ବିଷୟରେ ଲେଖିବା ସହ କୌଣସି ସାଙ୍ଗ କିମ୍ବା ଭାଇଭଉଣୀକୁ ସମାନ ସମସ୍ୟାର ଏକ ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗର ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବେ । ପରସ୍ପରର ଭଲ ଏବଂ ଖରାପ ଦିଗର ତାଲିକା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ ଏବଂ ତୁଳନା କରିବେ ।

୧. ତୁମେ ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଉଥିବା ଏକ ସମସ୍ୟା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର, ଏହାକୁ ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ପ୍ରଥମ ସ୍ତମ୍ଭରେ ଲେଖ । ଏହାର ୩ଟି ସମାଧାନ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର (ସମାଧାନ ବିଷୟରେ ତୁମେ ଅନ୍ୟ ଜଣକୁ ମଧ୍ୟ ପଚାରିପାରିବ) ।

ସମସ୍ୟା -

ସମାଧାନ	୧	୨	୩
ସମାଧାନର ଉପକାରିତା (ଲାଭ)			
ସମାଧାନର ଅପକାରିତା (କ୍ଷତି)			
ସମାଧାନକୁ ନେଇ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କରୁଛ- ଏକ ଇମୋଜି ଅଙ୍କନ କର			

ଅତଏବ, ଏହି ସମସ୍ୟାର ସର୍ବୋତ୍ତମ ସମାଧାନ ହେଉଛି-

ଅଧିବେଶନ ୧୫

କୌଶଳ	ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୫
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଏକ ସାଧାରଣ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଦଳର ଆଗ୍ରହକୁ ପ୍ରାଥମିକତା ଦେବା।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏକ ସାଧାରଣ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଲାଭ ବଦଳରେ ଦଳଗତ ଆଗ୍ରହକୁ ପ୍ରାଥମିକତା ଦେବାର ଦୁଇଟି ଉପକାରିତା ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ୱିଗଲ୍ ରିଲେ — ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ୩ଟି ଶାଲ୍ / ଦଉଡ଼ି

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଶାଲ୍/ଦଉଡ଼ିର ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱକୁ ବାନ୍ଧିଦେବା।

ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ ପାଇଁ- ୱିଗଲ୍ ରିଲେ — ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ୩ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା– ‘କ’, ‘ଖ’ ଏବଂ ‘ଗ’ ।

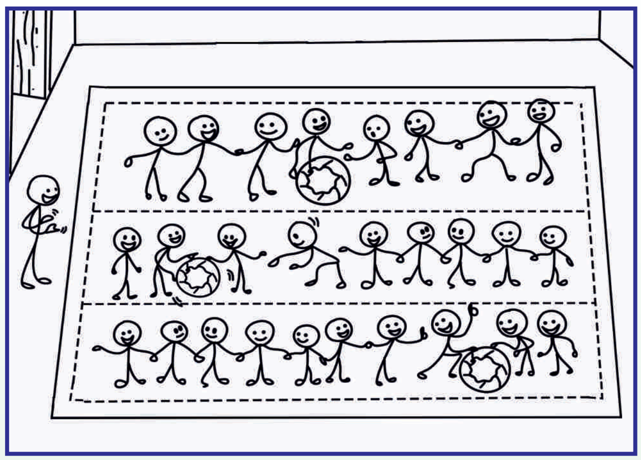
୨. ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ପରସ୍ପରର ହାତ ଧରି ଗୋଟିଏ ଧାଡ଼ିରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

୩. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ଧାଡ଼ି ଆରମ୍ଭରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଶାଲ୍/ଦଉଡ଼ି ଦେବା।

ସୂଚନା: ଯଦି ଶାଲ୍/ଦଉଡ଼ି ଉପଲବ୍ଧ ନାହିଁ, କିଛି ପୋଷାକ ଖଣ୍ଡକୁ ଏକତ୍ର ବାନ୍ଧି ପାରିବେ ଏବଂ ଏହାକୁ ଯଥେଷ୍ଟ ଲମ୍ବା କରିବେ ଯେପରି ଏହା ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କଠାରୁ ଅନ୍ୟ ଜଣଙ୍କ ପାଖକୁ ଯାଇପାରିବ । ଯଦି ହୁଲା ହୁପ୍ସ ଉପଲବ୍ଧ, ତେବେ ଏହାକୁ ଶାଲ୍/ଦଉଡ଼ି ବଦଳରେ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ ।

୪. ଦଳକୁ ଏକ ଗୀତ ବା କବିତା ସ୍ଥିର କରିବାକୁ କହିବା ଯାହା ସମସ୍ତେ ଭଲ ଭାବରେ ଜାଣିଥିବେ ।

୫. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପରସ୍ପରର ହାତ ନ ଛାଡ଼ି ଶାଲ୍/ଦଉଡ଼ିକୁ ଗୋଟିଏ ପ୍ରାନ୍ତରୁ ଅନ୍ୟ ପ୍ରାନ୍ତକୁ ନେବାକୁ କହିବା । ଯଦି ସେମାନେ ଖେଳ ସମୟରେ ହାତ ଛାଡ଼ିଦିଅନ୍ତି, ତେବେ ଦଳକୁ ପୁଣି ଥରେ ଖେଳ ଆରମ୍ଭ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।



୬. ଧାଡ଼ି ଆରମ୍ଭରେ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦଳ ଦ୍ୱାରା ଚୟନ ହୋଇଥିବା ଗୀତ ଗାଇ ବା କବିତା ପାଠ କରି ଖେଳଟିକୁ ଆରମ୍ଭ କରିବେ । ଯେତେବେଳେ ଶାଲ୍ /ଦଉଡ଼ି ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପାଖକୁ ଯିବ, ସେ ଗୀତ ବା କବିତାକୁ ଜାରି ରଖିବେ। ଶାଲ୍/ ଦଉଡ଼ି ଧାଡ଼ିର ଶେଷ ପ୍ରାନ୍ତକୁ ପହଞ୍ଚିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗୀତ ଗାଇବା ବା କବିତା ପାଠ କରିବା ଜାରି ରହିବ ।

୭. ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଶେଷ କରିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ।

ବାହ୍ୟ ଖେଳ ପାଇଁ- ରିଲେ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ

୧୦ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ	• କାଗଜ

ପ୍ରସ୍ତୁତି	• ଚିତ୍ର-୨ କୁ ଦେଖି ତଦନୁଯାୟୀ ଖେଳ ପଡ଼ିଆରେ ଏକ ରିଲେ ଟ୍ରାକ୍ ଚିହ୍ନଟ କରିବା ।

ସୂଚନା

ଖେଳ ପଡ଼ିଆର ଆକାର ଅନୁଯାୟୀ ଟ୍ରାକ୍ ଛୋଟ ବଡ଼ ହୋଇପାରିବ ।

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ୪ ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା- 'କ', 'ଖ', 'ଗ' ଏବଂ 'ଘ'।

୨. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଏକ କାଗଜରେ ଅନ୍ୟ ଦଳର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ପାଇଁ ଏକ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଲେଖିବାକୁ କହିବା। ଦଳ 'କ' ଦଳ 'ଖ' ପାଇଁ, ଦଳ 'ଖ' ଦଳ 'ଗ' ପାଇଁ, ଦଳ 'ଗ' ଦଳ 'ଘ' ପାଇଁ ଏବଂ ଦଳ 'ଘ' ଦଳ 'କ' ପାଇଁ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଲେଖିପାରିବେ।

ସୂଚନା: ଯଦି ଅନ୍ୟ ଦଳରେ ୫ ଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଅଛନ୍ତି, ସେମାନଙ୍କୁ କାଗଜରେ ୫ ଟି ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଲେଖିବାକୁ କହିବା।

ସୂଚନା: ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜଗୁଡ଼ିକ 'କାଉ ପରି ଗୀତ ଗାଇବା', 'କଙ୍ଗାରୁ ପରି ଡେଇଁବା', 'ସାପ ପରି ମୋଡ଼ିହେବା', 'ମହୁମାଛି ପରି ଗୁଣୁଗୁଣୁ ହେବା', 'ବେଙ୍ଗ ପରି ଡେଇଁବା' ଇତ୍ୟାଦି ସହିତ ସମାନ ହେବା ଉଚିତ। ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଏଭଳି ହେବା ଉଚିତ୍ ଯାହାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଟ୍ରାକ୍ ଭିତରେ ରହି କରିପାରିବେ।

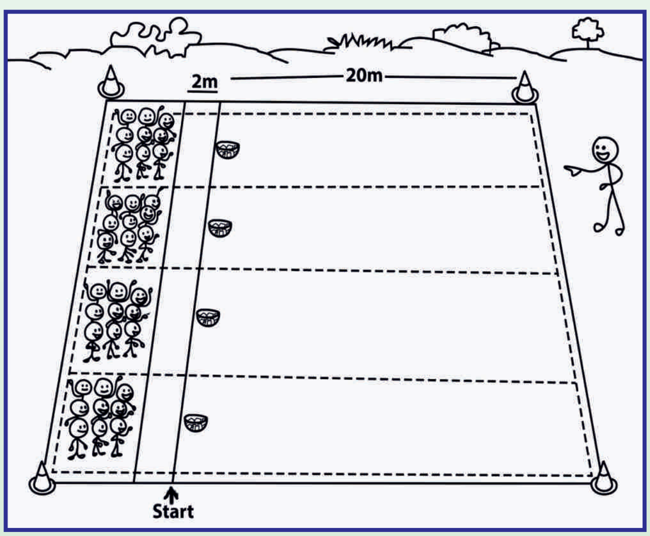
୩. ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ ଲେଖିବା ପରେ କାଗଜକୁ ଗୁଡ଼ାଇ ବା ଭାଙ୍ଗି ଅନ୍ୟ ଦଳକୁ ହସ୍ତାନ୍ତର କରିବାକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ କହିବା ।

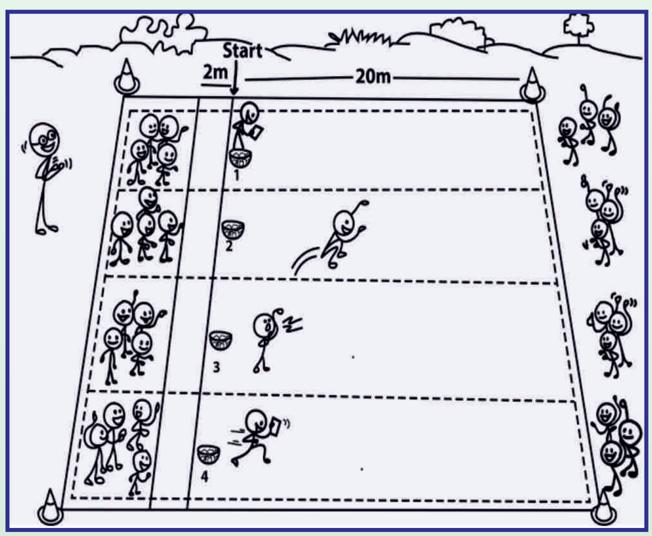
୪. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ପ୍ରଥମ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ବା ଧାବକଙ୍କୁ ରିଲେ ଟ୍ରାକ୍‌ରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଦିଆଯାଇଥିବା କାଗଜ ଧରି ନିଜର ସ୍ଥିତି ନେବାକୁ କହିବା।

୫. ଏହାପରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ କାଗଜ ଖୋଲିବେ ଏବଂ ଏଥିରେ ଲେଖାଯାଇଥିବା ପ୍ରଥମ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜକୁ କରି ଟ୍ରାକ୍ ରେ ଦୌଡ଼ିବେ।

୬. ପ୍ରଥମ ଧାବକ ଟ୍ରାକ୍ ସମାପ୍ତ କଲା ପରେ, ଗୁଡ଼ାଯାଇଥିବା କାଗଜକୁ ଦଳର ପରବର୍ତ୍ତୀ ଧାବକଙ୍କୁ ଦେବେ। ଦ୍ୱିତୀୟ ଧାବକ କାଗଜ ଖୋଲିବ ଏବଂ ଦୌଡ଼ିବା ପୂର୍ବରୁ କାଗଜରେ ଲେଖାଯାଇଥିବା ଦ୍ୱିତୀୟ ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ କରିବେ।

୭. ଦଳର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନଙ୍କର ଚ୍ୟାଲେଞ୍ଜ କରିବେ ଏବଂ ଦୌଡ଼କୁ ଶେଷ କରିବେ । ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଦୌଡ଼ ସଂପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବ ସେ ଖେଳ ଜିତିବ ।





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

⏰ ୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଖେଳରେ ତୁମର ମୂଳ ଲକ୍ଷ୍ୟ କ'ଣ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଖେଳର ମୂଳ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଥିଲା କାଗଜ / ଶାଲ୍ / ଦଉଡ଼ିକୁ ଯଥାଶୀଘ୍ର ଦଳର ପରବର୍ତ୍ତୀ ସଦସ୍ୟଙ୍କୁ ଦେବା ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଦଳ ଠାରୁ ଶୀଘ୍ର ଦୌଡ଼ ଶେଷ କରିବା ।

୨. ଦଳଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା କାହିଁକି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଯଦି ଆମେ ଦଳଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ନାହିଁ ତେବେ ଜିତିବାରେ ସମର୍ଥ ହେବା ନାହିଁ । ଏହା ଆମକୁ ଦଳରେ ଯୋଗଦାନ କରିବା ଏବଂ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଜିତିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

ସୂଚନା: ବେଳେବେଳେ ଆମେ ଏକା ସଫଳତା ପାଇବାକୁ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରୁ , କିନ୍ତୁ ଏହି ଇଚ୍ଛାକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା ଏବଂ ଦଳଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଦ୍ୱାରା ଆମେ ଏକ ଦଳ ଭାବରେ ଜିତିପାରିବା ବୋଲି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

୩. ତୁମ ଜୀବନରେ ଏପରି କିଛି ଅଭିଜ୍ଞତା ଅଛି କି ଯେତେବେଳେ ତୁମେ କିଛି କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିଲ, କିନ୍ତୁ ତୁମ ଦଳର ସାଧାରଣ ଆଗ୍ରହ ପାଇଁ ତୁମକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ବଦଳାଇବାକୁ ପଡ଼ିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ସମସ୍ତ ଉତ୍ତର ଗ୍ରହଣ କରିବା ।

ସୂଚନା: ବୁଝାଇବା ପାଇଁ ବାର୍ତ୍ତାରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ ବ୍ୟବହାର କରିବା ।

ବାର୍ତ୍ତା

ବେଳେବେଳେ, ଆମେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ସଫଳ ହେବାର କିମ୍ବା ସମଗ୍ର ଦଳକୁ ସଫଳ କରାଇବାର ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଉ । ଏହିପରି ସମୟରେ, ସାଧାରଣ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବିଷୟ ବୋଲି ଚିନ୍ତା କରିବା ଉଚିତ୍ । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଏକ ରିଲେ ଦୌଡ଼ରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରୁ ଆମକୁ ବିଜୟ ରେଖା ଅତିକ୍ରମ କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଶୀଘ୍ର ବସ୍ତୁ ଦେବା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏହା ବୁଝିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜରୁରୀ ଯେ ବେଳେବେଳେ ଦଳର ବିଜୟ ପାଇଁ ଆମକୁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଉପଲବ୍ଧିର ବଳିଦାନ ଦେବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

ଅନ୍ୟ କେତେକ ଉଦାହରଣ –

ଏକ କ୍ରିକେଟ୍ ମ୍ୟାଚ୍ ରେ ଜଣେ ବ୍ୟାଟ୍ସମ୍ୟାନ୍ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଉପଲବ୍ଧି ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ଶତକ (୧୦୦ ରନ୍) କରିପାରନ୍ତି । କିନ୍ତୁ ମ୍ୟାଚ୍ ଜିତିବା ପାଇଁ ଯଦି ଦଳକୁ ଶୀଘ୍ର ରନ୍ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ପଡ଼େ ତେବେ ବ୍ୟାଟ୍ସମ୍ୟାନ୍ ବିପଦପୂର୍ଣ୍ଣ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇ ଆକ୍ରମଣାତ୍ମକ ଢଙ୍ଗରେ ଖେଳିପାରନ୍ତି । ବ୍ୟାଟ୍ସମ୍ୟାନ୍ ବିଜୟ ହାସଲ କରିବାର ବୃହତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ପାଇଁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଉପଲବ୍ଧିର ବଳିଦାନ ଦେଇ ଦଳର ବିଜୟକୁ ପ୍ରାଥମିକତା ଦିଅନ୍ତି ।

ଫୁଟବଲରେ, ଜଣେ ଖେଳାଳି ଗୋଲରେ ସଟ୍ ନେବାକୁ ଏକ ଅନୁକୂଳ ସ୍ଥିତିରେ ଥାଇପାରନ୍ତି କିନ୍ତୁ ତାଙ୍କ ସାଥୀ ଯେପରି ଏକ ଉନ୍ନତ ସ୍କୋରିଂ ସ୍ଥିତିରେ ଥିବେ ତାହା ମଧ୍ୟ ତାଙ୍କୁ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବାକୁ ପଡ଼େ । ଏଭଳି ପରିସ୍ଥିତିରେ ଖେଳାଳି ଜିତିବା ପାଇଁ ସ୍କୋର କରିବାର ନିଜର ସୁଯୋଗକୁ ବଳିଦାନ ଦେଇ ନିଜ ସାଥୀକୁ ବଲ୍ ପାସ୍ କରିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନିଅନ୍ତି ।

ହକିରେ, ସର୍ବଦା ଖେଳ ପଡ଼ିଆରେ ରହୁଥିବା ଖେଳାଳି ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ମ୍ୟାଚ୍‌ରେ ବେଞ୍ଚରେ ବସିପାରନ୍ତି । ଏହି ନିଷ୍ପତ୍ତି କୌଶଳକୁ ବିଚାର କିମ୍ବା ଦଳ ଗତିଶୀଳତା ଉପରେ ଆଧାରିତ ହୋଇପାରେ । ଏଭଳି ପରିସ୍ଥିତିରେ ଖେଳାଳି ବିକଳ୍ପ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରନ୍ତି ଏବଂ ସାଥୀ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ସମର୍ଥନ କରନ୍ତି । ସେ ଦଳର ସଫଳତାକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦିଅନ୍ତି ଏବଂ ଦଳର ସ୍ୱାର୍ଥରେ ଏହି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନିଆଯାଇଛି ବୋଲି ବୁଝନ୍ତି ।

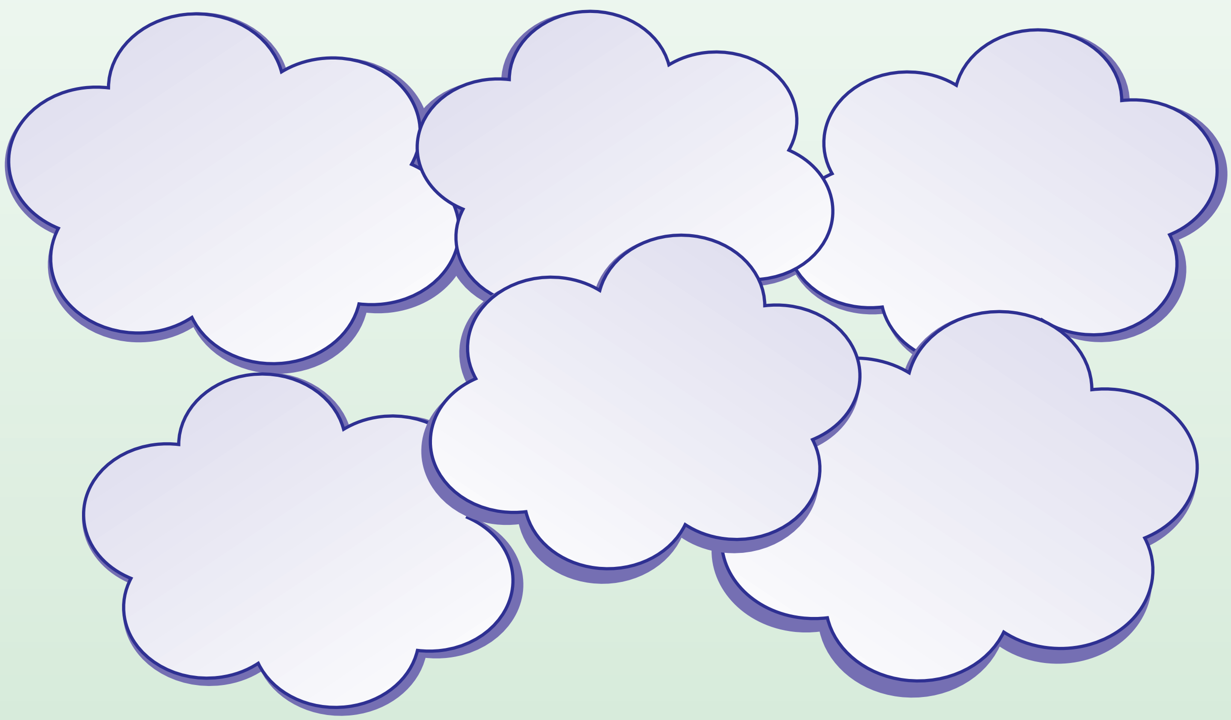
ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍ ⏰

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସେମାନଙ୍କ ଜୀବନର କ୍ଷେତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ଦେଖିବେ ଏବଂ ଚିହ୍ନଟ କରିବେ ଯେଉଁଠି ସେମାନଙ୍କୁ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ସହଯୋଗ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ । ସହଯୋଗ ନ କରିବାର ପରିଣାମ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ।

୧. ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବା ସମୟରେ ତୁମେ କିପରି ଅନୁଭବ କର ? ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଆକୃତିରେ ଉତ୍ତର ଲେଖ ।

୨. ଏକାଠି କାମ କରିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ସହଯୋଗ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ? ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଆକୃତିରେ ଉତ୍ତର ଲେଖ ।



ଅଧିବେଶନ ୧୬	କୌଶଳ	ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୬
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ଏବଂ ମିଳିତ ଭାବରେ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଦଳଗତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରି ବିଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଅନୁକୂଳ ଉପାୟ ଖୋଜି ବାହାର କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବେ ।

ଓଲଟା ତ୍ରିଭୁଜ

୧୫ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା

୧) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ୧୦ ଜଣିଆ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ।

୨) ସେମାନଙ୍କୁ ତ୍ରିଭୁଜ ଆକୃତିରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା । ପ୍ରଥମ ଧାଡ଼ିରେ ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ , ଦ୍ୱିତୀୟ ଧାଡ଼ିରେ ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ , ତୃତୀୟ ଧାଡ଼ିରେ ତିନିଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏବଂ ଚତୁର୍ଥ ଧାଡ଼ିରେ ଚାରିଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଠିଆହେବେ ।

୩) ଏହି କାର୍ଯ୍ୟକଳାପରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ସିଧା ତ୍ରିଭୁଜରୁ ଓଲଟା ତ୍ରିଭୁଜ ଆକୃତିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେବାକୁ ପଡ଼ିବ । ଯଦି ତ୍ରିଭୁଜର ମୁହଁ ତଳଆଡ଼କୁ ରହିଥିବ ତେବେ ସେମାନଙ୍କୁ ଉପର ମୁହାଁ ତ୍ରିଭୁଜ ଆକୃତିରେ ଗଠନ କରିବାକୁ ପଡ଼ିବ ।

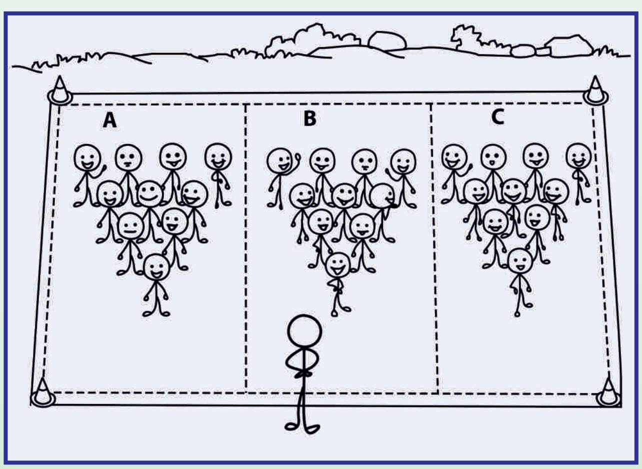
୪) ଏହି କାର୍ଯ୍ୟଟିକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବା ପାଇଁ ଦଳ ମଧ୍ୟରୁ କେବଳ ତିନିଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ହିଁ ନିଜ ସ୍ଥାନରୁ ଘୁଞ୍ଚି ପାରିବେ ।

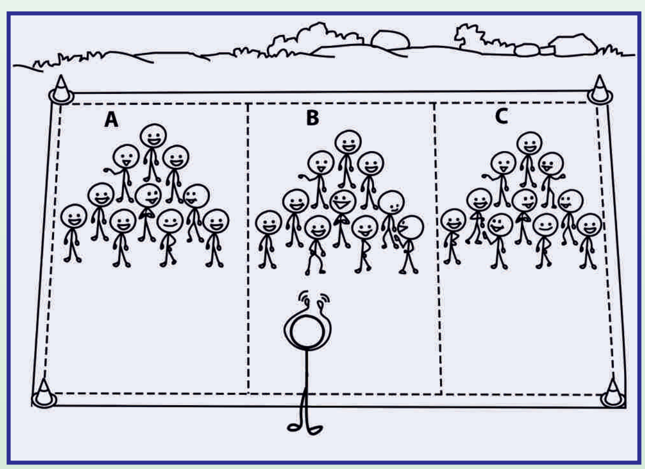
ସୂଚନା: ସେମାନେ ତଳେ ଗଡ଼ି ପାରିବେ, ଗୁରୁଣ୍ଡି ପାରିବେ, ଆଣ୍ଠୁମାଡି ଗତି କରିପାରିବେ କିମ୍ୱା ଯାହା ଚାହିଁବେ ତାହା କରିପାରିବେ, କିନ୍ତୁ କେବଳ ତିନିଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ହିଁ କରିପାରିବେ ।

୫) ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଏହି କାର୍ଯ୍ୟଟିକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବ ସେ ଜିତିବ ।

ସୂଚନା: ସମସ୍ତ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଚେଷ୍ଟା କରିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା । ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଉପାୟ ଖୋଜିବାକୁ କହିବା ।

ସୂଚନା: ଯଦି କୌଣସି ଦଳ ଏହି ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ବାହାର କରି ପାରୁନାହାଁନ୍ତି । ସେମାନଙ୍କୁ ସମାଧାନ ବିଷୟରେ କହିବା । ପ୍ରଥମେ ତ୍ରିଭୁଜର ତିନି କୋଣରେ ଥିବା ତିନି ଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ସ୍ଥାନରୁ ହଟାଇବା । ଏବେ ପ୍ରଥମ ଧାଡ଼ିର ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଠିଆ ହେବା ପାଇଁ କହିବା । ତା'ପରେ ତୃତୀୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଶେଷରେ ଧାଡ଼ି କରି ଠିଆ ହେବା ପାଇଁ କହିବା । (ବୁଝିବା ପାଇଁ ଚିତ୍ରକୁ ଅନୁସରଣ କରିବା)





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧) ତୁମେ ତୁମ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେଲ କି? ଏହାର ସମାଧାନ କରିବା ପାଇଁ ତୁମକୁ କେତେ ସମୟ ଲାଗିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ହଁ / ନା । ଏହା କରିବାକୁ ଆମକୁ କିଛି ସମୟ ଲାଗିଲା; ଆମେ ଏହାର ସମାଧାନ କରିପାରିଲୁ ନାହିଁ ।

୨) ଏହାର ସମାଧାନ ପାଇଁ ତୁମେ କେଉଁ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲ ? ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନରେ ଏହା କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଆମେ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ, ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ କୌଶଳର ବ୍ୟବହାର କଲୁ, ଆମେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କଲୁ। ଏହା ଆମକୁ ପରସ୍ପରଠାରୁ ଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସଂଗ୍ରହ କରିବାରେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ପରୀକ୍ଷା କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା ।

୩) ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ କରିବାରେ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଆମେ ସମସ୍ତେ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କଲୁ। ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ, ଆମେ ସମସ୍ତେ ଭିନ୍ନ ଧାରଣା ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କଲୁ ଏବଂ ଏହା ଉପରେ କାମ କଲୁ । ଆମେ ଚେଷ୍ଟା କରି ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିପାରିଲୁ ।

୪) ଦଳଗତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାର ଲାଭ କ'ଣ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଦଳଗତ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁ, ଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଏବଂ ଧାରଣା ପାଇଥାଉ । ଏହାଦ୍ୱାରା ଆମେ ଆମର ଜ୍ଞାନକୁ ବିସ୍ତାର କରିବାରେ ଏବଂ ସମସ୍ୟାର ନୂତନ ସମାଧାନ ଖୋଜି ବାହାର କରିବାରେ ସମର୍ଥ ହେଉ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ କାମ କରୁ, ଏହା ଆମକୁ ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ବୁଝିବାର ସୁଯୋଗ ଦେଇଥାଏ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ସମାନ ଜିନିଷକୁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ଦେଖୁ ଆମ ମନକୁ ନୂଆ ଧାରଣା ଆସେ । ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ଧାରଣା ଏବଂ ଚିନ୍ତାଧାରା ବାଣ୍ଟିପାରିବା, ବିଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଅଭିନବ ସମାଧାନ ଖୋଜିପାରିବା ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ବିଦ୍ୟାଳୟ କିମ୍ବା ସମ୍ପ୍ରଦାୟର ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହ କଥା ହେବାକୁ କହିବା, ଯେଉଁମାନେ ଫୁଟବଲ୍, କ୍ରିକେଟ୍, ଭଲିବଲ୍ ଇତ୍ୟାଦି କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଭଲ ଥିବେ । ସେମାନଙ୍କ ଖେଳରେ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟର ଗୁରୁତ୍ୱ ଏବଂ ଖେଳିବା ସମୟରେ ମତଭେଦ କିପରି ଦୂର କରନ୍ତି ପଚାରି ବୁଝିବାକୁ କହିବା ।

୧. 'ଦଳଗତ ଭାବରେ ଏକାଠି କାମ କରିବା' କିପରି ଦେଖାଯାଏ ତାହାର ଏକ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କନ କରିପାରିବ କି ? ଯଦି ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିବା ପସନ୍ଦ ନାହିଁ, ତେବେ ଉକ୍ତ ବିଷୟ ଉପରେ ଏକ କବିତା ଲେଖିପାରିବ ।

୨. ତୁମେ କେଉଁମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କର ଏବଂ କାହିଁକି ?

ମୁଁ ଯେଉଁମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରେ ସେମାନେ ହେଉଛନ୍ତି...

୩. ତୁମେ ସେମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବା ସମୟରେ କିପରି ଅନୁଭବ କର ? ତୁମର ଭାବନା ପରିପ୍ରକାଶ କରିବାକୁ ଇମୋଜି ଅଙ୍କନ କର ।

ମୁଁ ସେମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବା ସମୟରେ କିପରି ଅନୁଭବ କରେ ?

ଅଧିବେଶନ ୧୭

କୌଶଳ	ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୭
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଦଳପତି ଏବଂ ସଦସ୍ୟ ଭାବରେ ଦଳଗତ ସଫଳତା ପାଇଁ ସହଯୋଗ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଭୂମିକାରେ ଦଳଗତ ସଫଳତା ପାଇଁ କିପରି ସହଯୋଗ କରିପାରିବେ ତାହାର ଉଦାହରଣ ଦେବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ପିଠୁ/ବାସ୍କେଟ ବଲ୍ - ବାହ୍ୟ ଖେଳ

୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ଟେନିସ୍ ବଲ୍
- ୭ଟି ସମତଳ ପଥର

ସୂଚନା

୧) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ୨ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା – 'କ' ଏବଂ 'ଖ' ।

୨) ଦଳ 'କ' ଖେଳ ପଡ଼ିଆର ମଝି ଭାଗରେ ୭ଟି ସମତଳ ପଥରକୁ ଗୋଟିଏ ଉପରେ ଗୋଟିଏ କରି ସଜାଡ଼ି ରଖିବେ ଏବଂ ପଥରଠାରୁ ଅତି କମରେ ୧୦ ଫୁଟ ଦୂରରେ ଠିଆ ହେବେ ।

୩) ଏବେ ଦଳ 'ଖ'ରୁ ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ପଥରଠାରୁ ୨୦ ଫୁଟ ଦୂରରେ ଠିଆ ହେବେ ଏବଂ ରଖା ହୋଇଥିବା ପଥରକୁ ବଲ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ତଳେ ପକାଇବେ ।

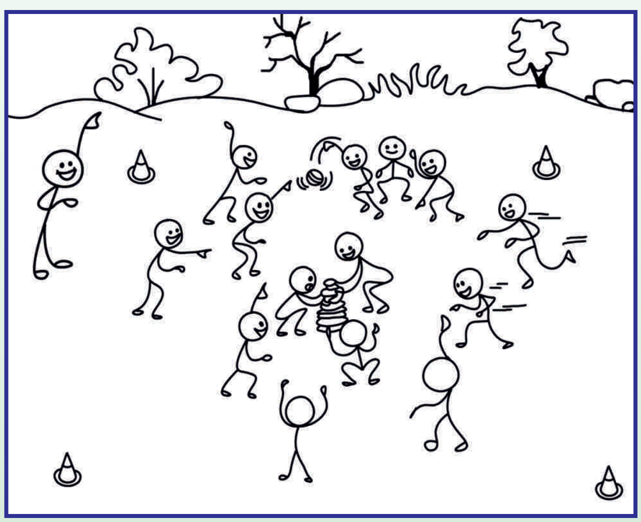
୪) ଜିତିବା ପାଇଁ ଦଳ 'କ' ଏହି ପଥରଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନଃ ସଜାଡ଼ି ରଖିବେ ।

୫) ଏହି ସମୟରେ ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦଳ 'କ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଉପରକୁ ବଲ୍ ପକାଇବେ । ବଲ୍ ଟି ଦଳ'କ'ର ଯେଉଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବାଜିବ ସେ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯିବେ ।

୬) ପଥରଗୁଡ଼ିକୁ ସଜାଡ଼ି ରଖିବା ପୂର୍ବରୁ ଯଦି ଦଳ 'କ'ର ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯାଉଛନ୍ତି, ତେବେ ଦଳ 'ଖ' ଜିତିବ ।

୭) ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ନିଜ ହାତରେ ବଲ୍ ଧରି ଦୌଡ଼ି ପାରିବେ ନାହିଁ । ସେମାନେ ଦୌଡ଼ୁଥିବା ସମୟରେ ବଲ୍ ପକାଇ ପାରିବେ ନାହିଁ । ଏହି ସମୟରେ ସେମାନେ ବଲ୍ ଟି ଅନ୍ୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦେବେ । ସେମାନେ କେବଳ ଠିଆ ହୋଇଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ହିଁ ବଲ୍ ପକାଇ ପାରିବେ ।

ସୂଚନା : ଏହା ଏକ ପାରମ୍ପାରିକ ଭାରତୀୟ ଖେଳ, ଯାହାକୁ ଲାଗୋରୀ , ପିଠୁ କିମ୍ବା ପିଟ୍ଟୁ ଗରାମ ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ ।



ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଖେଳ: ରାଣୀ ମହୁମାଛି

୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

- ୩ଟି ବଲ୍ (କିମ୍ବା କାଗଜ ବଲ୍)

ସୂଚନା

୧) ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ୨ଟି ସମାନ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା – 'କ' ଏବଂ 'ଖ'।

୨) ଦଳ 'କ' କୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ମଝିରେ ଏକତ୍ର ହେବାକୁ କହିବା ଏବଂ ଦଳ 'ଖ'କୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

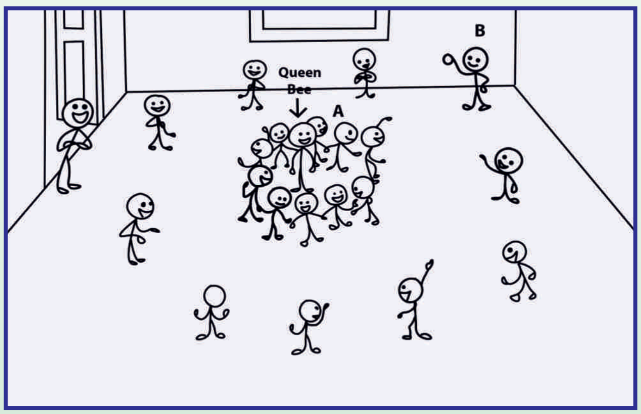
୩) ଦଳ 'କ'ର ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ 'ରାଣୀ ମହୁମାଛି' ହେବେ।

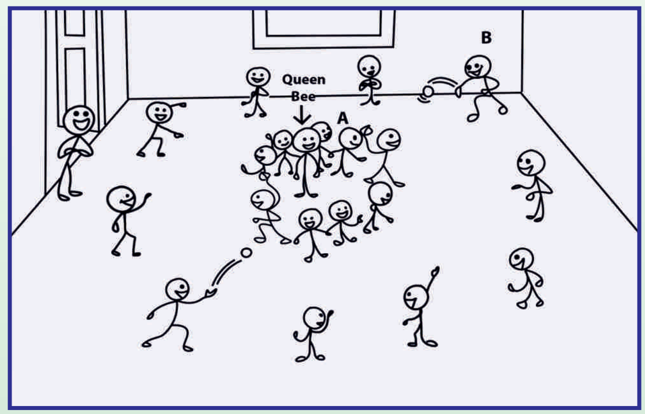
୪) ଦଳ 'ଖ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ରାଣୀ ମହୁମାଛିକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରି ବଲ୍ ପକାଇବେ । ଯଦି ବଲ୍‌ଟି ରାଣୀ ମହୁମାଛିକୁ ବାଜେ ତେବେ ସେମାନେ ଖେଳ ଜିତିବେ।

୫) ଏହି ସମୟରେ ଦଳ 'କ'ର ଅନ୍ୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ରାଣୀ ମହୁମାଛିକୁ ସୁରକ୍ଷା ଦେବେ। ସେମାନେ ଦଳ 'ଖ'ର ଯେକୌଣସି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ଉପରକୁ ବଲ୍ ପକାଇ ପାରିବେ । ବଲ୍ ଟି ଯେଉଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବାଜିବ ସେ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯିବେ।

୬) ଯଦି ଦଳ 'ଖ'ର ସମସ୍ତ ସଦସ୍ୟ ଖେଳରୁ ବାହାରି ଯାଉଛନ୍ତି ତେବେ ଦଳ 'କ' ଖେଳ ଜିତିବ ।

ସୂଚନା: ଯଦି ବଲ୍ ଟି ଦଳ 'କ'ର ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବାଜେ, ତେବେ ସେମାନେ ଖେଳରୁ ବାହାର ହେବେ ନାହିଁ ।





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧) ଦଳର ସଫଳତା ପାଇଁ ତୁମେ କିପରି ସହଯୋଗ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ମୁଁ ପଥରଗୁଡ଼ିକୁ ଏକତ୍ର କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲି । ମୁଁ ଠିକ୍ ଭାବରେ ବଲ୍ ପକାଇ ଅନ୍ୟ ଦଳର ଜଣେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଖେଳରୁ ବାହାର କଲି। ମୁଁ ଦଳ ପାଇଁ ଏକ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲି । ମୁଁ ଯୋଜନାରେ ଦୃଢ ରହିଲି ଏବଂ ଏହାକୁ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ କଲି ।

ସୂଚନା: ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା ଯେ, ଆମେ ସମସ୍ତ କାର୍ଯ୍ୟରେ ବିଭିନ୍ନ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରି ଦଳର ସଫଳତା ପାଇଁ ସହଯୋଗ କରିପାରିବା ।

୨) ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ, ଦଳର ସଫଳତା ପାଇଁ ତୁମେ କିପରି ସହଯୋଗ କରିପାରିବ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଆମେ ଯେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭଲ ତାହାକୁ କରିପାରିବା । ଆମେ ଆମ ଧାରଣା ବିଷୟରେ କହିପାରିବା । ଦଳ ଆମକୁ ଯେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡିକ ନ୍ୟସ୍ତ କରିବାକୁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଥିବ ତାହାକୁ କରିପାରିବା ।

ସୂଚନା: ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବୁଝାଇବା ଯେ, ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସମୟରେ ଗଠନମୂଳକ ଭାବରେ ମତାମତ ନେବା, ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କ କଥା ଶୁଣିବା, ଦଳର ବିଜୟ ପାଇଁ ଯୋଗଦାନ ଦେବା ଏବଂ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକର ଦାୟିତ୍ୱ ନେବା ଆବଶ୍ୟକ। ଆମେ ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କ

ମଧ୍ୟରେ ମତଭେଦ ଦୂର କରିପାରିବା କିମ୍ବା ଅଧିକ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ହେଲେ ଦଳ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ ଯୋଜନାକୁ ଅନୁସରଣ କରି ଦଳକୁ ସଫଳତା ଦିଗକୁ ନେଇପାରିବା ।

୩) ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ କ'ଣ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର – ଆମେ ନିଜକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ଆମେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର ଧାରଣା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଖାରଜ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ଏବଂ ଦଳର ସମସ୍ତ ସଦସ୍ୟମାନେ ଆମର ଧାରଣା ଅନୁସରଣ କରିବେ ବୋଲି ଆଶା କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ। ଆମେ ପରସ୍ପରକୁ ଅସମ୍ମାନ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ।

ସୂଚନା: ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବୁଝାଇବା ଯେ, ଆମେ ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟମାନଙ୍କୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣରେ ରଖିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ଶକ୍ତି ଦେଖାଇବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ସମାଲୋଚନା କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ମତାମତକୁ ଖାରଜ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଦଳର ସଫଳତା ପାଇଁ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତି ଅନେକ ଉପାୟରେ ଅବଦାନ ଦେଇପାରେ। ଏହା କରିବା ପାଇଁ ଜଣେ ବିଭିନ୍ନ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ଆମେ ଯେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭଲ ତାହାକୁ ବାଣ୍ଟି କିମ୍ବା ଗ୍ରହଣ କରି, ଦଳର ଅନ୍ୟ ସଦସ୍ୟଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ମତଭେଦ ଦୂର କରି, ଅଧିକ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ହେଲେ ଦଳ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ ଯୋଜନାକୁ ଅନୁସରଣ କରି ଦଳର ସଫଳତା ପାଇଁ ଯୋଗଦାନ ଦେଇପାରିବା।

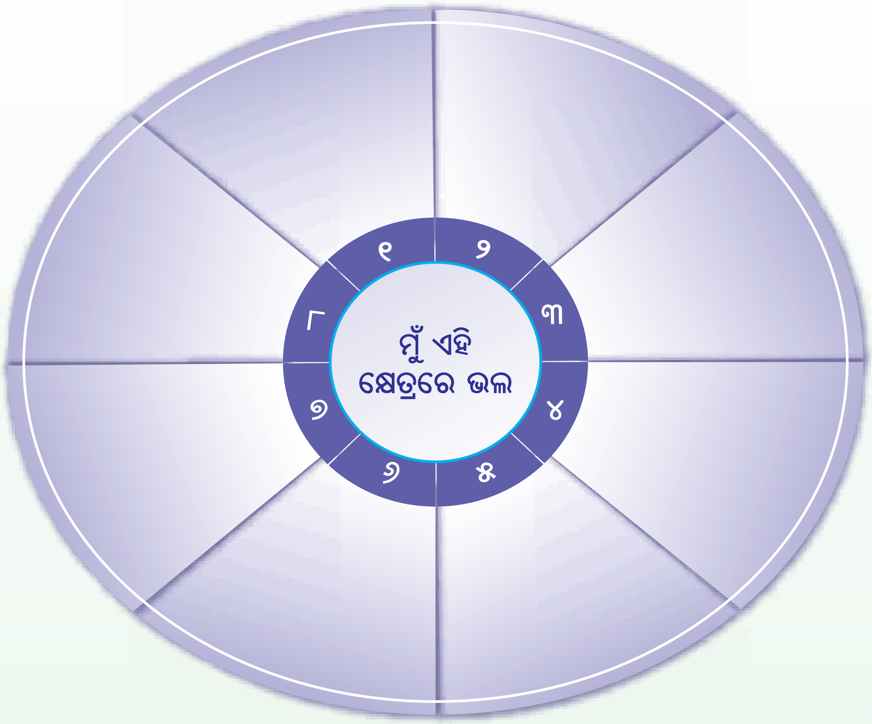
କରିବା ଏବଂ କରିବା ନାହିଁ ଭଳି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ନିୟମ ଅନୁସରଣ କରି ଆମେ ଦଳଗତ ସଫଳତା ପାଇଁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଭାବରେ ଯୋଗଦାନ ଦେଇପାରିବା ଏବଂ ଏକ ସକାରାତ୍ମକ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ଦେଇପାରିବା। ଧାରଣାର ଆଦାନ ପ୍ରଦାନ କରି, ଗଠନମୂଳକ ମତାମତ ଗ୍ରହଣ କରି, ଦଳର ସଦସ୍ୟଙ୍କ କଥା ସକ୍ରିୟ ଭାବରେ ଶୁଣି, ଦଳର ବିଜୟ ପାଇଁ ଯୋଗଦାନ ଦେଇ ଏବଂ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକର ଦାୟିତ୍ୱ ନେଇ ଆମେ ଦଳର ସଫଳତା ଦିଗରେ ଯୋଗଦାନ ଦେଇପାରିବା । ଆମେ ନିଜକୁ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଦେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ । ଅନ୍ୟକୁ ସମାଲୋଚନା କିମ୍ବା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର ଧାରଣା ଏବଂ ମତାମତକୁ ଖାରଜ କରିବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

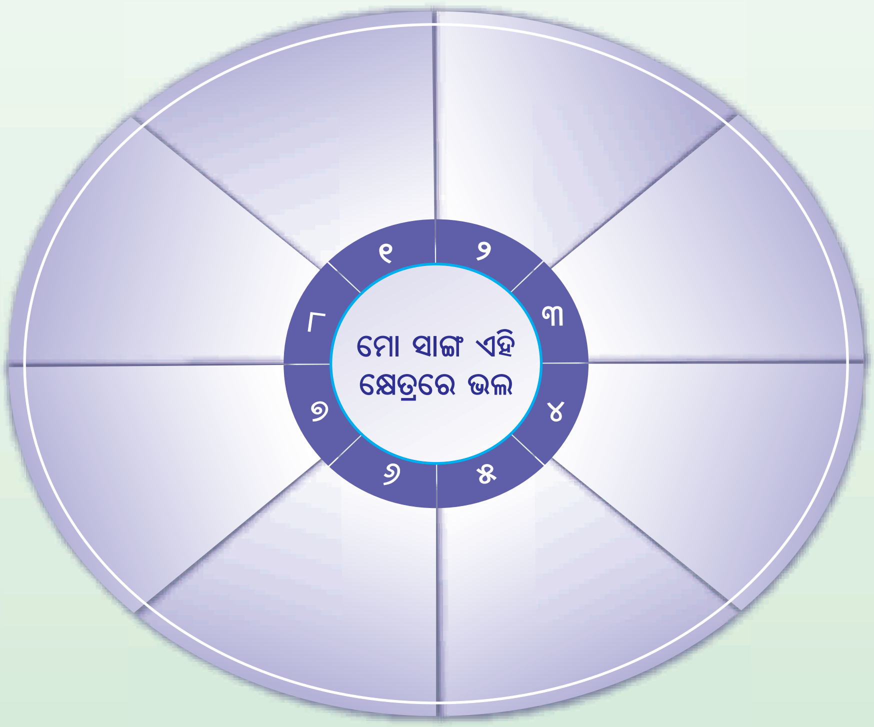
୫ ମିନିଟ୍

ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ଦୁର୍ବଳତା ଚିହ୍ନଟ କରିବାକୁ କହିବା ।

୧. ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ତୁମର ସର୍ବୋତ୍ତମ ଗୁଣଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ ?



୨. ତୁମେ କେଉଁ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସହ କାମ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କର ? ସେ କେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭଲ ? ତୁମେ କାହିଁକି ତାଙ୍କ ସହିତ କାମ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କର ?



ଅଧିବେଶନ ୧୮	ଅଲିମ୍ପିକ୍‌ରେ ମହିଳା ଏବଂ ପାରା-ଅଲିମ୍ପିକ୍	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୮
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ମୂଲ୍ୟବୋଧ - ବନ୍ଧୁତା

ଉପ ମୂଲ୍ୟବୋଧ- ସାହାଯ୍ୟ/ସମର୍ଥନ କରିବା, ସକରାତ୍ମକ ଅନୁଭବ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏକତା, ବନ୍ଧୁତା ଏବଂ ଆତ୍ମପ୍ରୟାସ ଭଳି ଶବ୍ଦର ଅର୍ଥ ବୁଝିପାରିବେ । ସେମାନେ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଖେଳ କିମ୍ବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ରୀଡା ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ମହିଳାମାନଙ୍କ ସକ୍ରିୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ଏବଂ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଅବଦାନ ବିଷୟରେ ଜାଣିବେ । ଏଥିସହ ସେମାନେ ଯେକୌଣସି ପରିସ୍ଥିତି (ଶାରୀରିକ କିମ୍ବା ମାନସିକ ସ୍ଥିତି)ର ମୁକାବିଲା କରିବାକୁ ପ୍ରେରଣା ପାଇବେ ।

ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରେ ମହିଳା ଏବଂ ପାରା-ଅଲିମ୍ପିକ

୧୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି ୨୦-୩୦ଟି ଚିରୁକୁଟି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଏବଂ ସେଥିରେ ଭାରତୀୟ ମହିଳା ଅଲିମ୍ପିକ ଖେଳାଳିଙ୍କ ନାମ ଓ ସେମାନେ ଯେଉଁ କ୍ରୀଡ଼ାରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ତାହାକୁ ଲେଖିବା ।

ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ଦୂତି ଚାନ୍ଦ- ଆଥଲେଟିକ୍ସ, ସାଇନା ନେହୱାଲ- ବ୍ୟାଡମିଣ୍ଟନ

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ ପେନ୍, କାଗଜ, ହ୍ୟାଣ୍ଡ ବଲ୍

ସୂଚନା

ପ୍ରଥମ ଖେଳ-୧୦ ମିନିଟ୍

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ମହିଳା ଏବଂ ପାରା ଅଲିମ୍ପିଆନ୍‌ଙ୍କର ଭିଡିଓ ଦେଖାଇବା ।

  https://youtu.be/vzjuQoNM534?si=9xOWOeRchm7Rw_29

  https://www.youtube.com/watch?v=2F-Y12QFbI0
- ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏକ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିରେ ଛିଡ଼ା ହେବା ପାଇଁ କହିବା ।
- ଅଲିମ୍ପିକ ଖେଳାଳିଙ୍କ ନାମ ଓ କ୍ରୀଡ଼ାର ନାମ ଲେଖାଥିବା ଚିରୁକୁଟିକୁ ଗୋଟିଏ ପାତ୍ରରେ ରଖି ଏହାକୁ ଗୋଲାକାର ଆକୃତିର ମଧ୍ୟ ଭାଗରେ ରଖିବା ।
- ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉକ୍ତ ପାତ୍ରରୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ଚିଟ୍ ନେବାକୁ କହିବା ।
- ଏହାପରେ ଯେଉଁ ଖେଳାଳିଙ୍କ ସହ ଯେଉଁ ଖେଳ ମେଳ ଖାଉଥିବ ସେମାନଙ୍କୁ ଯୋଡ଼ି ହେବା ପାଇଁ କହିବା । ଏଥିପାଇଁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୪ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଖେଳ- ୧୫ ମିନିଟ୍

ଗୋଟିଏ ହାତରେ ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ୍

- ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ୍ ଖେଳ ପାଇଁ ୧୫x୩୦ ମିଟର ଗ୍ରୀଡ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ଯଦି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଅଧିକ ଥିବ ତେବେ ଦୁଇଟି ଗ୍ରୀଡ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ୪ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ଯାହାଫଳରେ ସମସ୍ତେ ଏକାସାଙ୍ଗରେ ଖେଳିପାରିବେ ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୧୦ ମିନିଟ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ୍ ଖେଳିବାକୁ ଦେବା ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଏହି ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ କେବଳ ଗୋଟିଏ ହାତର ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ ।

ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

⏰ ୧୦ ମିନିଟ୍

ସୂଚନା-

ପ୍ରତିଫଳନ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଦେବା ପାଇଁ ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।

୧. ଅଲିମ୍ପିକ୍ସରେ ମହିଳା ଖେଳାଳିଙ୍କ ବିଷୟରେ ତୁମେ କ'ଣ ଶିଖିଲ ?

୨. ଅଲିମ୍ପିକ୍ସରେ ମହିଳା ଖେଳାଳିଙ୍କ ଅବଦାନକୁ ସ୍ୱୀକୃତି ଦେବା କାହିଁକି ଜରୁରୀ ?

୩. ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମହିଳା ଖେଳାଳିଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଯଥା- ଦୃଢତା ଏବଂ କ୍ରୀଡ଼ା ଦକ୍ଷତାକୁ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ କିପରି ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇପାରିବ ?

୪. ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ୍ ଖେଳିବା ସମୟରେ ତୁମେ କେଉଁ ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଅନୁଭବ କରିଥିଲ କିମ୍ବା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲ କିପରି ?

୫. କେବଳ ଗୋଟିଏ ହାତରେ ଖେଳ ଖେଳିବା ସମୟରେ ତୁମେ କେଉଁସବୁ ଆହ୍ୱାନର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥିଲ ? ସେଗୁଡ଼ିକର ମୁକାବିଲା କିପରି କରିଥିଲ ?

୬. ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ୍ ଖେଳିବା ସମୟରେ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ?

୭. ହ୍ୟାଣ୍ଡବଲ ଖେଳ ଖେଳିବା ସମୟରେ ବନ୍ଧୁତା ଅଲିମ୍ପିକ୍ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ତୁମକୁ କିପରି ପ୍ରଭାବିତ କଲା ?

ବାର୍ତ୍ତା

କ୍ରୀଡ଼ା ଓ ଜୀବନରେ ବନ୍ଧୁତା ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ବେଶ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ସାହାଯ୍ୟ ଏବଂ ସକାରାତ୍ମକତାର ମୂଲ୍ୟବୋଧକୁ ଜାଣିବା ଦ୍ୱାରା ଆମ ମନରେ ସହାନୁଭୂତି ଏବଂ ନିଜସ୍ୱ ଭାବନା ବିକଶିତ ହୋଇଥାଏ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍ ⏰

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଜଣେ ମହିଳା ଅଲିମ୍ପିକ ଖେଳାଳିଙ୍କୁ ବାଛିବେ ଏବଂ ତାଙ୍କର ଉପଲବ୍ଧି ବିଷୟରେ ଲେଖିବେ । ଏଥିସହ କ୍ରୀଡ଼ା କ୍ଷେତ୍ରର ମହିଳାଙ୍କ ଉପରେ ତାଙ୍କର ପ୍ରଭାବ ବିଷୟରେ ଲେଖିବେ ।

ଅଧିବେଶନ ୧୯	କୌଶଳ	ସୃଜନଶୀଳତା, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା, ସହଯୋଗିତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୧୯
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

- ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଲୋକଙ୍କ ସହ ପ୍ରଭାବୀ ଢଙ୍ଗରେ କାମ କରିବା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କ ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଭିନ୍ନତାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବା।
- ବିବିଧ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ସମ୍ମାନପୂର୍ବକ ଶୁଣିବା ଏବଂ ଧାରଣାର ପୁନଃମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିବା।
- ପ୍ରମୁଖ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣର ବିକଳ୍ପଗୁଡିକୁ ତୁଳନା କରିବା ଏବଂ ସମୀକ୍ଷା କରିବା।
- ଏକ ସାଧାରଣ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଦଳର ଆଗ୍ରହକୁ ପ୍ରାଥମିକତା ଦେବା।
- ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ କାମ କରିବା ଏବଂ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କରିବା
- ଦଳପତି ତଥା ସଦସ୍ୟ ଭାବରେ ଦଳଗତ ସଫଳତାରେ ଯୋଗଦାନ କରିବା।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ-

- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦରୁ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥିବା ବିଷୟ କହିବେ।
- ସେ ସମସ୍ତ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ନିଜ ଭାଷାରେ ବୁଝାଇବେ।

ଆସ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ବିଷୟରେ ଜାଣିବା — ୩୫ ମିନିଟ୍

ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଗତ ଅଧିବେଶନର କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ କହିବା।

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଉପରେ କାମ କରିଥିବାରୁ ଏବଂ ଆଜିର ଅଧିବେଶନରେ ଏହାକୁ ନିଜ ସାଥିରେ ଆଣିଥିବାରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା।

୨. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଦୁଇଥର ତାଳି ମାରିବା (କ୍ଲାପ୍-କ୍ଲାପ୍) ସହ ଦୁଇ ଥର ଚୁଟକି ମାରି (ସ୍ନାପ୍-ସ୍ନାପ୍) 'ମ୍ୟାଜିକ୍' ଶବ୍ଦ କହିବେ । ଉଦାହରଣ- 'କ୍ଲାପ୍-କ୍ଲାପ୍, ସ୍ନାପ୍-ସ୍ନାପ୍ ମ୍ୟାଜିକ୍'।

୩. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ କରିବା- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦର କେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କଷ୍ଟ ଲାଗିଲା ? ଦୁଇଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

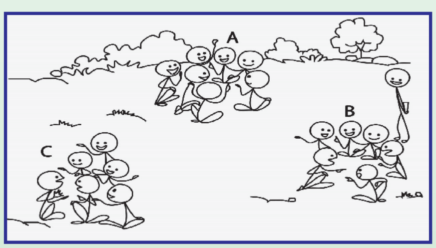
୪. ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶ୍ନ କରିବା- କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦର କେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ ସେମାନଙ୍କୁ କଠିନ ଅନୁଭବ ହେଲା କିମ୍ବା ଏହା କରିବା ପୂର୍ବରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡିଲା । ୨-୩ ଜଣଙ୍କୁ ଏହାର ଉତ୍ତର ଦେବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।

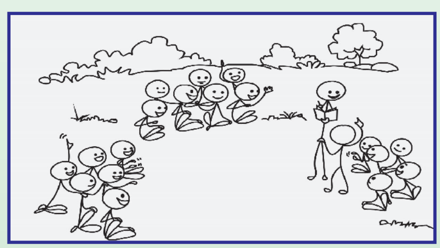
ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ-

୫. ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କେତେକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା । ପ୍ରତି ଦଳରେ ୬-୮ ଜଣ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ରହିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଏବଂ ଏପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେଠାରେ ହୋଇଥିବା କାମ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ କହିବା । ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କୁ ୧୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା।

୬. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରୁ ଜଣେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ସେମାନଙ୍କ ଆଲୋଚନାର ୩ଟି ପ୍ରମୁଖ ବିଷୟ ଉପରେ କହିବେ । ଏଥିପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ୨ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦିଆଯିବ।

ପରିଶେଷରେ- ଅଧିବେଶନରେ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା ପ୍ରମୁଖ ଦିଗଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନର୍ବାର ଆଲୋଚନା କରି ସଭା ସମାପ୍ତ କରିବା।





କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ- ଆଗାମୀ ଅଧିବେଶନରେ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ଆଣିବାକୁ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ମନେ ପକାଇଦେବା।

ଅଧିବେଶନ ୨୦	କୌଶଳ	ସୃଜନଶୀଳତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୨୦
			ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ବିବିଧ ଏବଂ ନୂତନ ଚିନ୍ତାଧାରା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିବା।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ସେମାନଙ୍କ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବିଷୟରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବେ।

ଆମେ ନିୟମ ସୃଷ୍ଟି କରିବା

୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ	• କାଗଜ, ପେନ୍ସିଲ୍, କଲମ

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୪ଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଅତି କମ୍ ରେ ଗୋଟିଏ କିମ୍ବା ଦୁଇଟି ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ନିଜସ୍ୱ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବା।

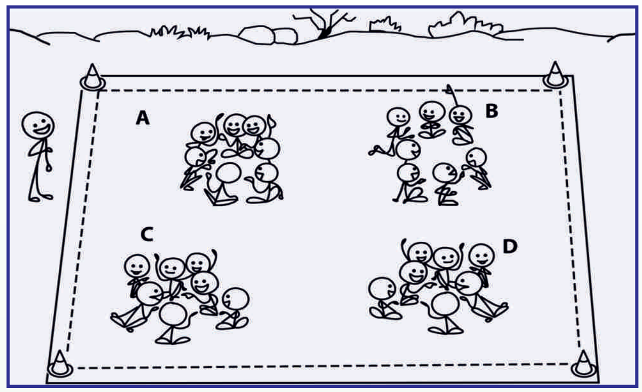
ସୂଚନା-ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବିଷୟରେ କହିବା।

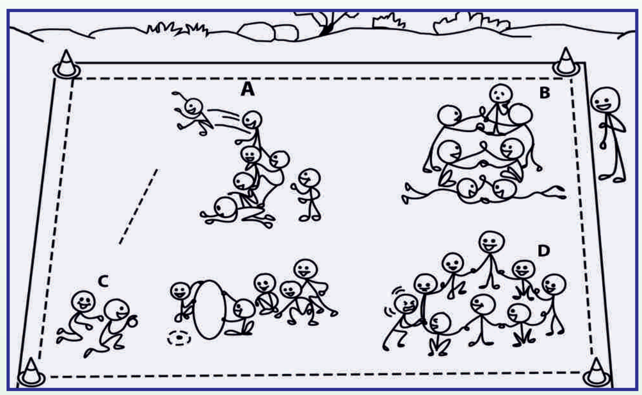
୧. ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ (ବିଚାରମନ୍ଥନ) ହେଉଛି ଏଭଳି ଏକ କୌଶଳ ଯେଉଁଠି ଏକ ସମୂହ/ଦଳ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବିଷୟ ଉପରେ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ ଏକତ୍ରିତ ହୁଅନ୍ତି, ଯେଉଁଠି ସମସ୍ତ ଧାରଣାକୁ ସ୍ୱାଗତ କରାଯାଏ ଏବଂ କୌଣସି ଧାରଣାକୁ ଅଣଦେଖା ବା ଭାବ ବିଚାର କରାଯାଏନାହିଁ।

୨. ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ ହେଉଛି ଏକ ଭିଜୁଆଲ କୌଶଳ ଯେଉଁଠି ଏକ କେନ୍ଦ୍ରୀୟ ଧାରଣା ବିଷୟକୁ ପୃଷ୍ଠାର ମଝିରେ ରଖାଯାଇଥାଏ ଏବଂ ଏହାର ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧାରଣାଗୁଡ଼ିକୁ ଚାରିପାଖରେ ଏକ ଶାଖା ସଂରଚନାରେ ଚିତ୍ର ଅଙ୍କାଯାଇଥାଏ । (ଏହି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ କାଗଜ ଏବଂ ପେନ୍ସିଲ୍ ବା କଲମ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ।)

୩. ଲେଟେରାଲ ଥିଙ୍କିଙ୍ଗ୍ (ପାର୍ଶ୍ୱିକ ଚିନ୍ତାଧାରା) ହେଉଛି ଏକ ସମସ୍ୟା ସମାଧାନ ପଦ୍ଧତି ଯାହା ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରେ ଏବଂ ଅସାଧାରଣ କିମ୍ବା ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ସମାଧାନ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଏ।

୪. ପ୍ରୋଟୋଟାଇପିଙ୍ଗ ହେଉଛି ଏକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଯେଉଁଠି ମଡେଲ





ବା ଡେମୋ ସୃଷ୍ଟି କରି ଧାରଣା ପରୀକ୍ଷା କରାଯାଏ।

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଏକ ମଜାଳିଆ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ବା ଖେଳ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ କହିବା। ନିମ୍ନଲିଖିତ ନିୟମକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ଖେଳଟି ସୃଷ୍ଟି ହେବା ଆବଶ୍ୟକ:

(କ) ସମସ୍ତ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏହି ଖେଳ ଖେଳିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବା ଉଚିତ୍।

(ଖ) ଖେଳାଳିଙ୍କ ସୁରକ୍ଷା ପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଉଚିତ୍ ।

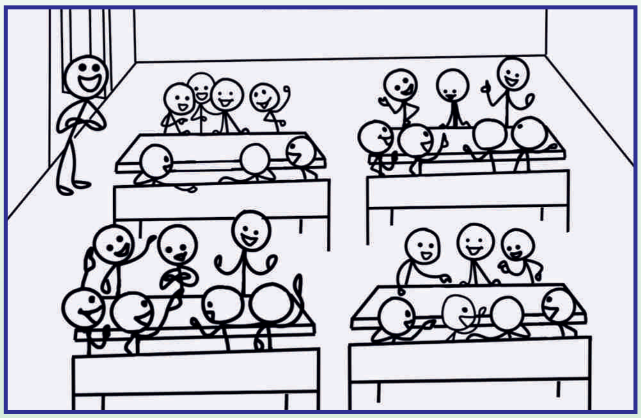
(ଗ) ଖେଳର ନିୟମ ସକରାତ୍ମକ ପ୍ରତିଯୋଗିତାକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ କରୁଥିବା ଉଚିତ୍।

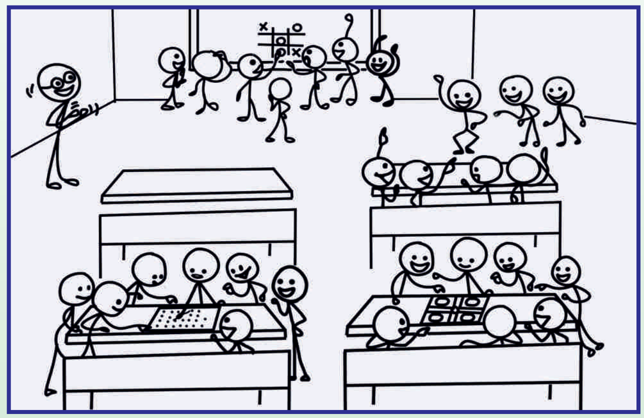
(ଘ) ଖେଳଟି ଫୁଟବଲ୍, କ୍ରିକେଟ୍ ଇତ୍ୟାଦି ଜଣାଶୁଣା ଖେଳ ପରି ହେବା ଉଚିତ୍ ନୁହେଁ ।

ସୂଚନା- ଯଦି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏହି ଖେଳକୁ ବାହାରେ ଖେଳୁଛନ୍ତି, ତେବେ ଏକ ବାହ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ କହିବା । ଯଦି ସେମାନେ ଏହାକୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ଭିତରେ ଖେଳୁଛନ୍ତି ତେବେ ତଦନୁଯାୟୀ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ କହିବା।

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ନିୟମ ଏବଂ ସୂଚନା ସହିତ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ଏବଂ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ୭ ମିନିଟ୍ ସମୟ ଦେବା।
- ଅବଶିଷ୍ଟ ସମୟରେ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ସେମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପରୀକ୍ଷା କରିବାକୁ ବା ଖେଳିବାକୁ କହିବା।

ସୂଚନା- ସମୟର ସଦୁପଯୋଗ କରିବା ପାଇଁ ଦଳ 'କ' ଏବଂ 'ଖ' ପରସ୍ପର ଆଗରେ ସେମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ /ଖେଳିବେ । ସେହିପରି ଦଳ 'ଗ' ଏବଂ 'ଘ' ପରସ୍ପର ଆଗରେ ସେମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ/ଖେଳିବେ।





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା — ୧୦ ମିନିଟ୍

୧. କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ/ଖେଳ ସୃଷ୍ଟି କରିବାକୁ ତୁମ ମନକୁ କିପରି ଧାରଣା ଆସିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ଏହି ମଜାଳିଆ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ/ଖେଳ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ, ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ, ଲେଟେରାଲ ଥିଙ୍କିଙ୍ଗ୍ ଭଳି ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲୁ।

୨. କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପାଇଁ ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ସମୟରେ ତୁମେ କେଉଁସବୁ ପଦକ୍ଷେପ ଅନୁସରଣ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ପ୍ରଥମେ ସମସ୍ତଙ୍କ ଧାରଣାକୁ ପରସ୍ପର ସହ ବାଣ୍ଟିଥିଲୁ । ଏହାପରେ ଗୋଟିଏ ଧାରଣା ଉପରେ ସହମତ ପ୍ରକାଶ କଲୁ । ଏହାପରେ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପାଇଁ ନିୟମ ପ୍ରସ୍ତୁତ କଲୁ। ଏହା କାର୍ଯ୍ୟ କରିବ କି ନାହିଁ ତାହା ପରୀକ୍ଷା କରିଥିଲୁ ଏବଂ ଶେଷରେ ଏହାକୁ ଚୂଡ଼ାନ୍ତ କରିଥିଲୁ।

୩. କେଉଁ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳକୁ ତୁମେ ଅଧିକ ଉପଯୋଗୀ ମନେ କଲ ? କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଦଳଗତ ଭାବରେ କାମ କଲୁ, ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂରୁ ଆମେ ଅନେକ ଧାରଣା ପାଇଲୁ ଏବଂ ଏହା ଉପରେ ଚର୍ଚ୍ଚା କଲୁ । ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ ଏବଂ ଲେଟେରାଲ ଥିଙ୍କିଙ୍ଗ୍ ସାହାଯ୍ୟରେ ଆମେ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ଗଠନ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେଲୁ । ପ୍ରୋଟୋଟାଇପିଂ ଆମକୁ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ପରୀକ୍ଷଣରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା।

୪. ତୁମ ଦଳ କେଉଁ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କଲା ଏବଂ କାହିଁକି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ, ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ ଇତ୍ୟାଦି । ସମସ୍ତ ଉତ୍ତରକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା । ଆମେ ଏହି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲୁ କାରଣ ଏହା ନୂତନ ଚିନ୍ତାଧାରା ଆଣିବା ଏବଂ ନିଜେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ସବୁଠୁ ଉପଯୋଗୀ ଥିଲା।

ବାର୍ତ୍ତା

ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ଯେପରିକି ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ, ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ, ଲେଟେରାଲ ଥିଙ୍କିଙ୍ଗ୍ ଇତ୍ୟାଦି ବ୍ୟବହାର କରି ଆମେ ଅନେକ ନୂତନ ଚିନ୍ତାଧାରା ଆଣିପାରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ କୌଶଳ ଭିନ୍ନ ପରିସ୍ଥିତିରେ ଉପଯୋଗୀ ହୋଇପାରେ । ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ କୌଶଳ ସେହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅଧିକ ଉପଯୋଗୀ ହୋଇପାରେ ଯେଉଁଠି ସମସ୍ତେ ନିଜ ଚିନ୍ତାଧାରା ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଆଗ୍ରହୀ ଥିବେ । ମାଇଣ୍ଡ ମ୍ୟାପିଂ ଏବଂ ପ୍ରୋଟୋଟାଇପିଂ ଉଭୟ ଦଳଗତ କିମ୍ବା ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇପାରେ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଆମର ଚିନ୍ତାଧାରାର ସଂରଚନା କରିବାକୁ ଚାହିଁବା ସେତେବେଳେ ଏହା ଅଧିକ ଉପଯୋଗୀ ହୁଏ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ପୁରୁଣା ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ ବୋତଲ କିମ୍ବା ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ ପାତ୍ର ଭଳି ଯେକୌଣସି ଅବ୍ୟବହୃତ ସାମଗ୍ରୀକୁ ବ୍ୟବହାରଯୋଗ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ କହିବା ।

୧. ଆସ ଏକ କାହାଣୀ ସୃଷ୍ଟି କରିବା । କାହାଣୀ ପାଇଁ ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟୋର୍ମିଂ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ସୃଷ୍ଟି କରିବା । ନିମ୍ନରେ ଥିବା ସ୍ଥାନରେ ତୁମ କାହାଣୀର ଚରିତ୍ର, କାହାଣୀଟି କେଉଁ ସ୍ଥାନର ଏବଂ ଏଥିରେ କ'ଣ ଘଟୁଛି ତାହାର ଚିତ୍ର ଅଙ୍କନ କର ।

କାହାଣୀ

୧ ଚରିତ୍ର

୨ ସ୍ଥାନ

୩ ଘଟଣା

୨. କାହାଣୀକୁ ଆହୁରି ବିକଶିତ କରିବା ପାଇଁ ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଷ୍ଟୋରୀବୋର୍ଡ ଟେମ୍ପଲେଟ୍ ବ୍ୟବହାର କର । ଭିଜୁଆଲ ଷ୍ଟୋରୀବୋର୍ଡ ତିଆରି କରିବା ପାଇଁ ତୁମେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କି ପାରିବ କିମ୍ବା ଖବରକାଗଜ ଏବଂ ପତ୍ରିକାରୁ ଚିତ୍ର କାଟି ଅଠା ସାହାଯ୍ୟରେ ଲଗାଇପାରିବ । ଭିଜୁଆଲ୍ ଷ୍ଟୋରୀବୋର୍ଡକୁ ଏପରି ଭାବରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କର ଯେତେବେଳେ ଏହାକୁ କେହି ଦେଖିବ ସେ କାହାଣୀଟିକୁ ବୁଝିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବ ।

କାହାଣୀର ଶୀର୍ଷକ

କାହାଣୀର ସାରାଂଶ

୧	୨	୩
ଏକଦା...		

୪	୫	୬

ଅଧିବେଶନ ୨୧

କୌଶଳ	ସୃଜନଶୀଳତା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୨୧
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରି ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ସମାଧାନ କୌଶଳକୁ ବିକଶିତ କରିବା ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ମନୋନୀତ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ଏକ ପ୍ରଦତ୍ତ ସମସ୍ୟାର ଅଭିନବ ସମାଧାନର ପନ୍ଥା ବିକଶିତ କରିବାରେ ସମର୍ଥ ହେବେ ।

ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରିବା — ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ

୫ଟି ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁ ଯେପରିକି ପୁରୁଣା ବାକ୍ସ, ବୋତଲ, ଖବରକାଗଜ କିମ୍ବା ଆଖପାଖରେ ଥିବା ଯେକୌଣସି ଜିନିଷ ।

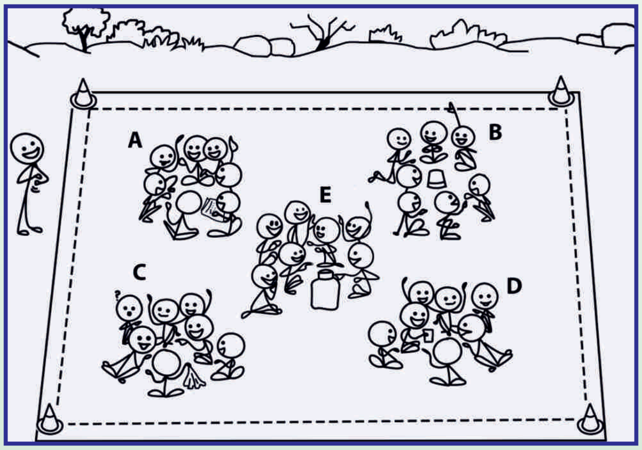
ପ୍ରସ୍ତୁତି

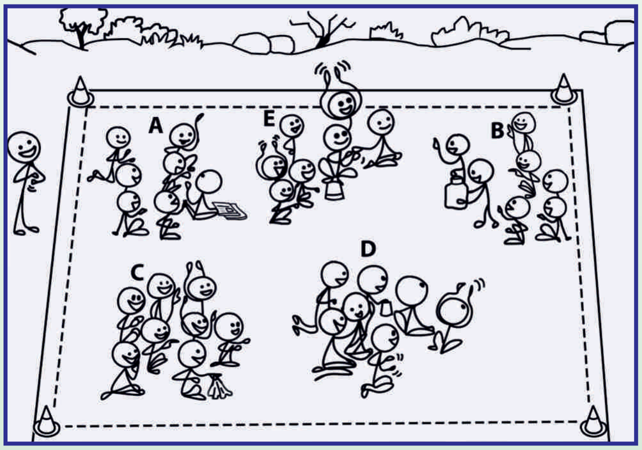
ଅଧିବେଶନ ଆରମ୍ଭ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ଯେକୌଣସି ୫ଟି ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁ ସଂଗ୍ରହ କରିବା ।

ସୂଚନା

- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ ୫ଟି ସମାନ ସଂଖ୍ୟକ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ଲଟେରୀ ପଦ୍ଧତିରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ଗୋଟିଏ ଲେଖାଏଁ ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁ ଦେବା ।
- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କହିବା- ଏହି ବସ୍ତୁ ଆମ ଦେଶରେ 'ପ୍ରଦୂଷଣ' ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କରିବ ।
- ଆମ ଦେଶରେ ପ୍ରଦୂଷଣ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ ପାଇଁ ସେମାନେ ପାଇଥିବା ବସ୍ତୁର ବ୍ୟବହାର କିପରି କରିବେ ସେସମ୍ବନ୍ଧରେ ଏକାଧିକ ଧାରଣା ସଂଗ୍ରହ କରିବେ । ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ଯେତେସମ୍ଭବ ଧାରଣା ଏବଂ ସମାଧାନ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବେ ।
- ଏହି ପରିତ୍ୟକ୍ତ ବସ୍ତୁ ପ୍ରଦୂଷଣ ସମସ୍ୟାର ସମାଧାନ କିପରି କରିପାରିବ ସେନେଇ ଦଳଗୁଡ଼ିକ୍ ସ୍ଥିର କରିସାରିବା ପରେ, ଏହାକୁ କିପରି ବ୍ୟବହାର କରାଯିବ ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଏକ 'ନିର୍ଦ୍ଦେଶାବଳୀ' ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।
- ଦଳଗୁଡ଼ିକ ଏହି ସୃଜନଶୀଳ ଏବଂ ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ସମାଧାନକୁ ସ୍ପଷ୍ଟୀକରଣ କିମ୍ବା କାହାଣୀ ମାଧ୍ୟମରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ ।

ସୂଚନା- ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀଙ୍କୁ କାଳ୍ପନିକ ଦୃଶ୍ୟଲେଖ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ଏବଂ ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା ।





ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ତୁମ ଦଳର ଧାରଣା/ସମାଧାନ ପନ୍ଥା କ'ଣ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ସମସ୍ତ ଉତ୍ତରକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା।

୨. ସମସ୍ୟାର ଅଭିନବ ସମାଧାନ ଖୋଜିବା ପାଇଁ ତୁମ ଦଳ କେଉଁ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଉକ୍ତ ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କୌଶଳର ନାମ କହିବା। ସମସ୍ତ ଉତ୍ତରକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା।

୩. ଖେଳର କେଉଁ ଭାଗ ଆହ୍ୱାନପୂର୍ଣ୍ଣ ଥିଲା ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଯେତେବେଳେ ଆମକୁ ଅଭିନବ ଧାରଣା ବା ସମାଧାନ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା । କିମ୍ବା ଆମେ ପ୍ରାରମ୍ଭରେ କ'ଣ କରିବୁ ଜାଣି ନ ଥିଲୁ ଏବଂ ଆମକୁ ଅନନ୍ୟ ସମାଧାନ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ପଡ଼ିଲା । କିମ୍ବା ଆମ ପାଖରେ ସୀମିତ ସମୟ ଥିଲା । କିମ୍ବା ଆମ ପାଖରେ ଅନେକ ପ୍ରକାର ଧାରଣା ଥିଲା। ସମସ୍ତ ଉତ୍ତରକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା।

୪. ତୁମେ ଏହି ଆହ୍ୱାନର ମୁକାବିଲା କିପରି କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଆମେ ସମସ୍ତେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ସମାଧାନ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କଲୁ ଏବଂ ଅନନ୍ୟ ଓ ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ସମାଧାନ ଖୋଜିବା ପାଇଁ ମିଳିତ ଭାବରେ କାମ କଲୁ।

୫. ଏହି ଆହ୍ୱାନରୁ ତୁମେ କ'ଣ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କଲ ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର- ଏଥିରୁ ଆମେ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କଲୁ ଯେ, ଆମେ ସମସ୍ତେ ସୃଜନଶୀଳ । ଯେତେବେଳେ ଆମେ ସମସ୍ୟାରେ ପଡୁ ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ, ଅନନ୍ୟ, ଅଭିନବ ଏବଂ ଏକାଧିକ ସମାଧାନ ଖୋଜି ବାହାର କରୁ।

ସୂଚନା- ଯଦି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ୫ ନମ୍ବର ପ୍ରଶ୍ନର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତରରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ପରାମର୍ଶ ଭଳି ନ ଦିଅନ୍ତି ତେବେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏହାକୁ କହିବେ।

ବାର୍ତ୍ତା

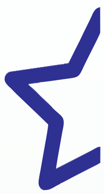
ବେଳେବେଳେ ଆମେ ଏପରି ଆହ୍ୱାନ ବା ସମସ୍ୟାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥାଉ ଯାହାର କୌଣସି ସମାଧାନ ନାହିଁ ବୋଲି ଭାବୁ। ଏହି ସମୟରେ ଆମକୁ ମନେ ପକାଇବା ଉଚିତ୍ ଯେ, ଆମ ସମସ୍ତଙ୍କ ଭିତରେ ସୃଜନଶୀଳତା ଏବଂ ଧାରଣାର ଭଣ୍ଡାର ରହିଛି। ଯଦି ଆମେ ନିଜ ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ ରଖିବା ତେବେ ଅନନ୍ୟ ଏବଂ ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ଉପାୟରେ ଏହାର ସମାଧାନ ଖୋଜି ପାରିବା। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ସେତେବେଳେ ନୂଆ ଏବଂ ଭିନ୍ନ ସମାଧାନ ଖୋଜି ବାହାର କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବା। ଯେତେବେଳେ ଆମେ ଗୋଟିଏ ସମସ୍ୟାରେ ଅଟକିଗଲା ଭଳି ଅନୁଭବ କରିବା ସେତେବେଳେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବା କିମ୍ବା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହ ମିଶି ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ସମାଧାନ ବାହାର କରିପାରିବା।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

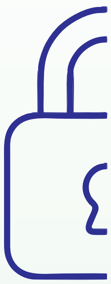
୫ ମିନିଟ୍

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ଘର କିମ୍ବା ପଡ଼ୋଶୀରେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବାକୁ କହିବା। ଏହି ସମୟରେ ଯଦି ସେମାନେ କିଛି ସୃଜନଶୀଳ ବା ଅଭିନବ ଧାରଣା ଦେଖନ୍ତି ତେବେ ଏହାର ଏକ ଟିପ୍ପଣୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବା।

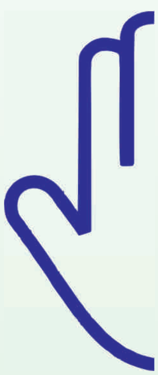
ଅଭିନବ ଢଙ୍ଗରେ ଚିନ୍ତା କରି ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ଅଧା ଚିତ୍ରକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କର ।



୧. ଏହା ଏକ ତାରା ନୁହେଁ । ଏହା କ'ଣ ହୋଇପାରେ ?

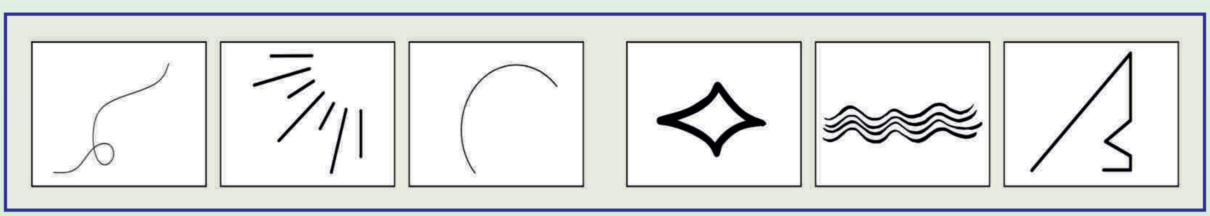


୨. ଏହା ଏକ ତାଲା ନୁହେଁ । ଏହା କ'ଣ ହୋଇପାରେ ?



୩. ଏହା ଏକ ହାତ ନୁହେଁ । ଏହା କ'ଣ ହୋଇପାରେ ?

ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ସମସ୍ତ ଆକୃତି ବ୍ୟବହାର କରି ଗୋଟିଏ ପ୍ରତିଛବି ଅଙ୍କନ କର ।
ଯଥାସମ୍ଭବ ସୃଜନଶୀଳ ହେବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କର ।



ଅଧିବେଶନ ୨୨

କୌଶଳ	ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା	ଅଧିବେଶନ କୋଡ୍	୦୨୨
		ଅବଧି	୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍

ଦକ୍ଷତା

ନିଜ ନିଷ୍ପତ୍ତିର ପରିଣାମ (ସାମ୍ପ୍ରତିକ/ ଭବିଷ୍ୟତ/ନିଜସ୍ୱ / ଅନ୍ୟମାନଙ୍କର) ଆକଳନ କରିବେ।

ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଜୀବନର ୩ଟି କ୍ଷେତ୍ର ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବେ ଯେଉଁଠି ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଆବଶ୍ୟକ ।

ବାହ୍ୟ ଖେଳ (ଛକି ଶୂନ ଖେଳ) — ୧୫ ମିନିଟ୍

ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ: ଚକ୍ ଖଡ଼ି

ପ୍ରସ୍ତୁତି: ୩ x ୩ ମିଟରର ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ର ଚିହ୍ନଟ କରିବା। ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନେ ଯେପରି ଏହି କ୍ଷେତ୍ର ମଧ୍ୟରେ ଠିଆ ହେବେ ସେଥିପାଇଁ ଏହାକୁ ବଡ଼ କରିବା।

ସୂଚନା

୧. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀମାନଙ୍କୁ ଦୁଇଟି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା – 'X' ଏବଂ '0' । ସୂଚନା: ଖେଳ ଖେଳିବା ପାଇଁ ଗୋଟିଏ ଦଳକୁ 'X' ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଦଳକୁ '0' ଚିହ୍ନ ଦେବା।

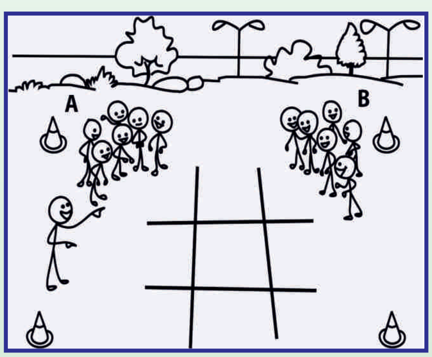
୨. ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ରଠାରୁ ଅଳ୍ପ ଦୂରରେ ଦୁଇଟି ଧାଡ଼ିକରି ଠିଆ ହେବାକୁ କହିବା ।

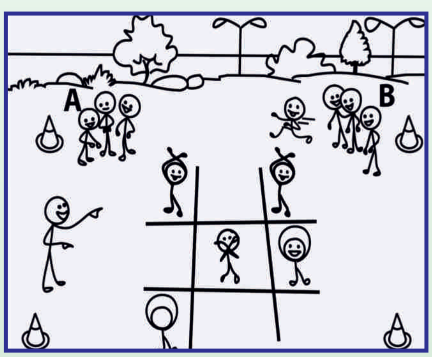
୩. ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ୩ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗଣିବା ପରେ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳର ପ୍ରଥମ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ବର୍ଗାକାର କ୍ଷେତ୍ର ନିକଟକୁ ଦୌଡ଼ି ଆସିବେ ଏବଂ ଯେକୌଣସି ଗୋଟିଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଠିଆ ହୋଇ ସେମାନଙ୍କ ଦଳର ଚିହ୍ନ ('X' କିମ୍ବା '0') ହାତରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।

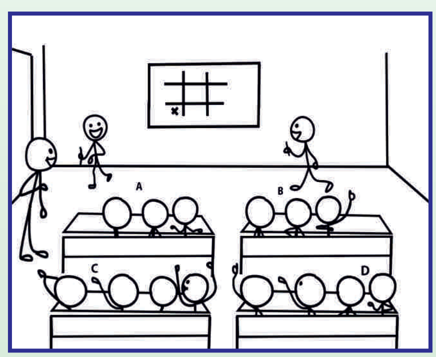
୪. ଏହାପରେ ଧାଡ଼ିରେ ଥିବା ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ସମାନ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପୁନରାବୃତ୍ତି କରିବେ ।

୫. ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଏହି ଖେଳରେ ଉଭୟ ଦୌଡ଼ ପ୍ରତିଯୋଗିତା ଏବଂ ଛକି ଶୂନ ଖେଳିବେ। ସେମାନଙ୍କୁ ନିଜ ଦଳର ୩ଟି ଚିହ୍ନରେ ଏକ ଧାଡ଼ି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ହେବ।

୬. ଯେଉଁ ଦଳ ପ୍ରଥମେ ଏହି ଧାଡ଼ି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବ ସେ ବିଜେତା ହେବ। ସୂଚନା- ଏହି ଖେଳକୁ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ମଧ୍ୟ ଖେଳାଯାଇପାରିବ । କଳାପଟାରେ କ୍ଷେତ୍ର ଚିହ୍ନଟ କରି ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ ଛକି ଶୂନ ଖେଳ ଖେଳିପାରିବେ ।







ଆସ ବସିବା ଓ ଭାବିବା

୧୦ ମିନିଟ୍

୧. ଖେଳଟି ମଜାଳିଆ ଥିଲା କି ?

୨. ଖେଳରେ ତୁମେ କ'ଣ କଲ ? (ମୁଁ ଦୌଡ଼ ଏବଂ ଛକିଶୂନ ଉଭୟ ଖେଳିଲି)

୩. ତୁମେ ଯେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ନିଜ ଦଳର ଚିହ୍ନ ଆଙ୍କୁଥିଲ ତାହା ସକାରାତ୍ମକ କିମ୍ବା ନକାରାତ୍ମକ ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ କରିପାରେ ବୋଲି ତୁମେ ଜାଣିଥିଲ କି ? ଯଦି ହଁ, କିପରି ?

ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଉତ୍ତର: ହଁ, ଆମେ ଜାଣିଥିଲୁ ଯେ ଆମର ନିଷ୍ପତ୍ତି ଆମ ଦଳର ସଫଳତା ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଇବ ।

୪. ତୁମ ଜୀବନରୁ ଅତି କମରେ ଗୋଟିଏ ଉଦାହରଣ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କର ଯେଉଁଠି ତୁମେ ଭାବନା ଉପରେ ଆଧାରିତ ନିଷ୍ପତ୍ତି ପରିବର୍ତ୍ତେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଜରୁରୀ ବୋଲି ଭାବିଛ ?

ନିମ୍ନରେ ଏଭଳି କିଛି ଉଦାହରଣ ଦିଆଯାଉଛି–

ଭବିଷ୍ୟତରେ କେଉଁ କଲେଜରେ ପାଠ ପଢିବେ ତାହା ସ୍ଥିର କରିବା ପାଇଁ ତୁମର ବଡ଼ ଭାଇ କିମ୍ବା ଆଖପାଖର କୌଣସି ପିଲା ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଥିଲେ ନା ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗମାନେ ଯେଉଁଠି ପଢିବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ତାହାକୁ ଆଧାର କରି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଥିଲେ ?

ତୁମେ କେବେ ବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ଯିବା କିମ୍ବା ଫିଲ୍ମ ଦେଖିବା କି ଘରେ ରହି ସାଙ୍ଗସାଥୀଙ୍କ ସହ ଖେଳିବା ଭଳି କାର୍ଯ୍ୟ କରିବ କି ନାହିଁ ତାହା ସ୍ଥିର କରିବା ପାଇଁ ଭଲ ଭାବରେ ଚିନ୍ତା କରିଛ କି ?

ଖେଳ ସମୟରେ ତୁମ ନିଷ୍ପତ୍ତି ତୁମ ଦଳର ସଦସ୍ୟ ଏବଂ ପ୍ରତିପକ୍ଷ ଦଳ ଉପରେ କି ପ୍ରଭାବ ପକାଇବ ତାହା ତୁମେ ଭାବିଥିଲ କି ? ଏହା ତୁମକୁ ଖେଳ ଜିତିବାରେ ବା ଖେଳକୁ ଡ୍ର କରି ଶେଷ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା କି ?

୫. ସେହିପରି, ବାସ୍ତବ ଜୀବନରେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଆଯାଇଥିବା ନିଷ୍ପତ୍ତି ଉଭୟ ଆମକୁ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତରେ କିପରି ପ୍ରଭାବିତ କରିବ ସେ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ସମସ୍ତ ପରିଣାମକୁ ଧ୍ୟାନରେ ରଖି ଏକ ନିଷ୍ପତ୍ତି କିପରି ତୁମକୁ ଏକ ଠିକ୍ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ତାହାର ସମସ୍ତ ପରିଣାମ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କର ।

ବାର୍ତ୍ତା

ଆମେ ନେଇଥିବା ଏକ ନିଷ୍ପତ୍ତି ଆମ ଉପରେ ସକାରାତ୍ମକ କିମ୍ବା ଏହାର ବିପରୀତ ପ୍ରଭାବ ପକାଉଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଉପରେ ନକାରାତ୍ମକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇପାରେ । ବେଳେବେଳେ, ନିଷ୍ପତ୍ତିର କେବଳ ସକାରାତ୍ମକ ପରିଣାମ ଆସିପାରେ । ଏକ ନିଷ୍ପତ୍ତି ଆମକୁ ତଥା ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତରେ କିପରି ପ୍ରଭାବିତ କରିବ ସେ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ନିଷ୍ପତ୍ତିର ସମସ୍ତ ପରିଣାମ ବିଷୟରେ ଚିନ୍ତା କରିବା ଦ୍ୱାରା ଏକ ଭଲ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବାରେ ସାହାଯ୍ୟ ମିଳେ ।

ବେଳେବେଳେ, ଆମେ ନେବାକୁ ଥିବା ନିଷ୍ପତ୍ତିର ସାମ୍ପ୍ରତିକ ସକାରାତ୍ମକ ବା ନକାରାତ୍ମକ ପରିଣାମକୁ ଦେଖିଥାଉ । କିନ୍ତୁ, ଏହାର ଭବିଷ୍ୟତର ପରିଣାମ ଏବଂ ପ୍ରଭାବକୁ ଦେଖିବା ଏବଂ ତା'ପରେ ସେହି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା କିମ୍ବା ସେହି ଅନୁଯାୟୀ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ମଧ୍ୟ ସମାନ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ, ପୁଷ୍ଟିକର ଖାଦ୍ୟ ଏବଂ ନିଶା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଜରୁରୀ । ନଚେତ୍ ଆମେ ଚାପଗ୍ରସ୍ତ, ବିଭିନ୍ନ ରୋଗ ଏବଂ ମୃତ୍ୟୁ ଭଳି ସମସ୍ୟାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇପାରିବା । ଏହି ନିଷ୍ପତ୍ତିଗୁଡ଼ିକ କେବଳ ଆମକୁ ନୁହେଁ ବରଂ ଆମ ଆଖପାଖରେ ଥିବା ଲୋକଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ ।

ଗୃହ କାର୍ଯ୍ୟ

୫ ମିନିଟ୍

- ତୁମର ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜୀବନର ୩ଟି କ୍ଷେତ୍ର ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କର ଯେଉଁଠାରେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଆବଶ୍ୟକ ।
- ଏକ ଘଟଣା ବିଷୟରେ କୁହ ଯେଉଁଠି ଭାବିଚିନ୍ତି ନେଇ ନ ଥିବା ନିଷ୍ପତ୍ତି ତୁମର ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଉପରେ ନକାରାତ୍ମକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥିଲା । କିମ୍ବା
- ଏଭଳି ଏକ ଘଟଣା ବିଷୟରେ କୁହ ଯେଉଁଠି ଭାବିଚିନ୍ତି ନେଇଥିବା ନିଷ୍ପତ୍ତି ତୁମର ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଉପରେ ନକାରାତ୍ମକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇଥିଲା ।

୧. ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନର ଏପରି ପରିସ୍ଥିତି ଚିହ୍ନଟ କର ଯେଉଁଠାରେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ତୁମ ପାଖରେ ଥିବା ବିକଳ୍ପର ପରିଣାମ ଆକଳନ କର ।

ପରିସ୍ଥିତି	ବିକଳ୍ପ	ପରିଣାମ (ନିଜର)	ପରିଣାମ (ଅନ୍ୟର)	ସର୍ବୋତ୍ତମ ବିକଳ୍ପ (ଗୋଲ ବୁଲାଅ)	ପରିସ୍ଥିତି
ଉଦାହରଣ: ତୁମେ ଆସନ୍ତାକାଲି ଥିବା ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ଅଧ୍ୟୟନ କରୁଛ, କିନ୍ତୁ ତୁମ ସାଙ୍ଗମାନେ ସନ୍ଧ୍ୟାରେ କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳିବାକୁ ଡାକୁଛନ୍ତି ।	(କ) ତୁମେ ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହ କ୍ରିକେଟ୍ ଖେଳିବାକୁ ଯିବ ଏବଂ ପରେ ପାଠ ପଢିବ ।	ସକାରାତ୍ମକ: ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ସହିତ ମଜା କରିବା ଦ୍ୱାରା କିଛି ସମୟ ପାଇଁ ଚାପରୁ ମୁକ୍ତି ମିଳେ। ନକାରାତ୍ମକ: ଠିକ୍ ଭାବରେ ପାଠର ପୁନରାବୃତ୍ତି ପାଇଁ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ସମୟ ମିଳିବ ନାହିଁ । ଯାହା ପରୀକ୍ଷା ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଇବ ।	ନକାରାତ୍ମକ: ଯଦି ତୁମେ ଖେଳିବାକୁ ମନା କରିଦେଉଛ ତେବେ ତୁମର ସାଙ୍ଗମାନେ ନିରାଶ ଅନୁଭବ କରିପାରନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ସେମାନେ ସମ୍ଭବତଃ ତୁମର ପରିସ୍ଥିତି ବୁଝି ପାରନ୍ତି ।		ବିରତି ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱକୁ ସନ୍ତୁଳିତ କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ପୂର୍ବରୁ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବା ଦ୍ୱାରା ତୁମେ ତୁମର ପାଠପଢା ଦାୟିତ୍ୱକୁ ପୂରଣ କରୁଛ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତର ଚାପକୁ ହ୍ରାସ କରୁଛ ।
ତୁମ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରୁ ଏଭଳି ଏକ ସ୍ଥିତି ବର୍ଣ୍ଣନା କର।	ଦୁଇଟି ପ୍ରମୁଖ ବିକଳ୍ପ ବିଷୟରେ ଲେଖ ।	(ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପରିଣାମଗୁଡ଼ିକ ବିଶ୍ଲେଷଣ କର: ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତର)	(ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପରିଣାମଗୁଡ଼ିକ ବିଶ୍ଲେଷଣ କର: ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତର)	ତୁମେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନେଇଥିବା ସର୍ବୋତ୍ତମ ବିକଳ୍ପରେ ଗୋଲ ବୁଲାଅ	(ତୁମର ନିଷ୍ପତ୍ତି ଗ୍ରହଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କର)
ତୁମ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରୁ ଏଭଳି ଆଉ ଏକ ସ୍ଥିତି ବର୍ଣ୍ଣନା କର।	ଦୁଇଟି ପ୍ରମୁଖ ବିକଳ୍ପ ବିଷୟରେ ଲେଖ ।	(ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପରିଣାମଗୁଡ଼ିକ ବିଶ୍ଲେଷଣ କର: ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତର)	(ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପରିଣାମଗୁଡ଼ିକ ବିଶ୍ଲେଷଣ କର: ବର୍ତ୍ତମାନ ଏବଂ ଭବିଷ୍ୟତର)	ତୁମେ ଭାବିଚିନ୍ତି ନେଇଥିବା ସର୍ବୋତ୍ତମ ବିକଳ୍ପରେ ଗୋଲ ବୁଲାଅ	(ତୁମର ନିଷ୍ପତ୍ତି ଗ୍ରହଣ ପ୍ରକ୍ରିୟା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କର)

ନିମ୍ନଲିଖିତ ପରିସ୍ଥିତି ମଧ୍ୟରୁ ତୁମେ କ'ଣ ବାଛିବ ଏବଂ କାହିଁକି ?

୧. ମୁଁ ମୋ ଭଉଣୀକୁ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ଉଚିତ ନା ମାଆକୁ ଘର କାମରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ଉଚିତ୍ ?

୨. ମୁଁ ମୋ ସାଙ୍ଗକୁ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଗାଳିଗୁଲଜ କରିବାକୁ ମନା କରିବା ଉଚିତ୍ ନା ନୁହେଁ ?

୩. ଖାଇବା ପୂର୍ବରୁ ମୁଁ ହାତ ଧୋଇବା ଉଚିତ କି ନାହିଁ ?

୪. ମୁଁ ଅଧିକ କ'ଣ ପସନ୍ଦ କରେ – ଫାଷ୍ଟଫୁଡ ନା ଘରୋଇ ଖାଇବା ?

୫. ମାଆଙ୍କୁ ସତ କହିବା ଉଚିତ୍ ନା ଏଥିରେ ସେ ଦୁଃଖ ପ୍ରକାଶ କରିବେ ବୋଲି ମିଛ କହିବା ଉଚିତ୍ ?

ସମସ୍ୟା	ଭଲ ନିଷ୍ପତ୍ତି	ଖରାପ ନିଷ୍ପତ୍ତି	କ'ଣ ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥିଲ

ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ନିମନ୍ତେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ସୂଚନା

ବିଷୟ	ବିଭିନ୍ନ କ୍ୟାରିୟର ଚୟନ ଓ ବିଶ୍ଳେଷଣ
ଅବଧି	ଏହା ୨୦୨୪-୨୫ ଶିକ୍ଷା ବର୍ଷର ଶେଷ ସୁଦ୍ଧା ସମାପ୍ତ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ । ସୂଚନା- ଏହାର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ଗୋଟିଏ ପିରିୟଡ ଅର୍ଥାତ୍ ୩୫-୪୫ ମିନିଟ୍ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ ହେବ ।

ଆଚରଣ ଅଭ୍ୟାସ ଯାଞ୍ଚ ତାଲିକା (ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଏହା ବିଷୟରେ କହିବା)

- ଅଣ-ଆକ୍ରୋଶମୂଳକ ଢଙ୍ଗରେ, ବିନମ୍ରତାର ସହ ଅସହମତି ପ୍ରକାଶ କରିବା, ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ନେଇ ତର୍କବିତର୍କ କରିବା, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା, ଭାବ ବିଚାର ନ କରି ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ।
- ଦଳଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ଦିଗରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅବଦାନକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା । ସକ୍ରିୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ।
- ପରିଣାମ ନିକଟରେ ପହଞ୍ଚିବା , ତର୍କ ରଖିବା, ଯୁକ୍ତିଯୁକ୍ତ ଆଧାର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା, ସୂଚନା / ପରିଣାମକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ।
- କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାର ନୂତନ ଅନୁଭୂତି ଏବଂ ପନ୍ଥା ଆପଣାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା (ଯେପରିକି ପ୍ରଦର୍ଶନୀ, ସୂଚନା ସଂଗ୍ରହ) ।
- ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ସାଂସ୍କୃତିକ (ସଂସ୍କୃତି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ)ପାର୍ଥକ୍ୟ ପ୍ରତି ସମ୍ବେଦନଶୀଳତା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା, ବିବିଧତାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ ସମ୍ମାନର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ।
- ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ବିକାଶ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ କରିବା ଏବଂ ଲେଖି ରଖିବା ।
- ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅଧିକାର ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟକ୍ତ ଏବଂ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ।

ପ୍ରକଳ୍ପ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସୂଚନା

ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପରେ ୪ଟି ଅଧିବେଶନ ରହିବ । ଏହିସବୁ ଅଧିବେଶନ ମାଧ୍ୟମରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନିଜ ପାଇଁ ଏକ ସୁଦୃଢ଼ କ୍ୟାରିୟର ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିପାରିବେ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନର ଅବଧି ୪୫ ମିନିଟ୍ ରହିବ । ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ (ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଆକାରରେ) କରିବେ । ଏହା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବାକୁ, ଭାବ ବିନିମୟ, ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିବା ଏବଂ ମନୋନୀତ ପଥକୁ ଭଲ ଭାବରେ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିବ । ପ୍ରକଳ୍ପ ଶେଷ ହେବା ବେଳକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଏକ ବିସ୍ତୃତ 'ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥିପତ୍ର (Project File)' ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ, ଯେଉଁଥିରେ ସେମାନଙ୍କର ଆତ୍ମ-ଚିନ୍ତନ, ଅନୁସନ୍ଧାନ ଫଳାଫଳ ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ କ୍ୟାରିୟର ବିକାଶ ପଦକ୍ଷେପ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ରହିବ । ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଜଣେ ମାର୍ଗଦର୍ଶକ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବେ । ସେ ବିଷୟର ପୃଷ୍ଠଭୂମି ସ୍ଥିର କରିବେ, ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ବିଚାରମକ୍ଷନ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବେ, ବୈଷୟିକ ଧାରଣା ପ୍ରଦାନ କରିବେ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିବେ । ଏହାବ୍ୟତୀତ, ଏହି ଅଧିବେଶନଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଆଚରଣଗତ ପରିବର୍ତ୍ତନକୁ ନିରୀକ୍ଷଣ କରିବା ଏବଂ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ । ପରିଶେଷରେ, ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର କ୍ୟାରିୟର ଅନୁସନ୍ଧାନ ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସକ୍ରିୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ କରିବା ସହିତ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଜୀବନ କୌଶଳଗୁଡ଼ିକ ଦୃଢ଼ୀକରଣ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ।

ଅଧିବେଶନ ସଂରଚନା (ଢାଞ୍ଚା)

୧. **ଅଧିବେଶନର ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି-** ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ସହ ଦିନର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ଏବଂ ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମାପ୍ତ କରିବାକୁ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ କିଛି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ ହେବାକୁ କହିବେ (୫ ମିନିଟ୍) ।

୨. **କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ-** ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକୁ କରିବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଫଳାଫଳ ସହିତ ଅଧିବେଶନ ଶେଷ କରିବେ । ଏହି ସମୟରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ନିରୀକ୍ଷଣ କରିବେ। କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ଶେଷରେ, ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନିଜ କାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ବିଚାରମନ୍ଥନ/ପ୍ରତିଫଳନ କରିବେ (୨୦ ମିନିଟ୍) ।

ସୂଚନା: ନିଜେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ନ ଥିବା ଦଳକୁ ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଆବଶ୍ୟକ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରିବେ।

୩. **ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା-** ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ବିଚାରମନ୍ଥନ/ପ୍ରତିଫଳନ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦେବେ ଏବଂ ଦଳର ସାଥୀମାନଙ୍କ ସହିତ ଅଂଶୀଦାର କରିବେ । ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ତା'ପରେ ସମଗ୍ର ଶ୍ରେଣୀରୁ କିଛି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ନେବେ । (୧୦ ମିନିଟ୍)

ସୂଚନା: ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକୁ ସମସ୍ତ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଆଗରେ କହିବେ ଏବଂ ଏହା ଉପରେ ନିଜନିଜ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଦଳପତିମାନଙ୍କୁ କହିବେ।

୪. **ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ-** ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏକତ୍ର ମିଳିମିଶି କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ସୂଚନା ଦେବେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରକଳ୍ପ ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଦେବେ (୫ ମିନିଟ୍) ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଦଳରେ ବିଭକ୍ତି

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳରେ ୫ ଜଣ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ରଖିବା। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶ୍ରେଣୀରେ ୬ରୁ ୮ ଟି ଦଳ ରହିବେ। (ଶ୍ରେଣୀରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ଅନୁଯାୟୀ ଏହା କମ୍ ବା ଅଧିକ ହୋଇପାରେ।)

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଭୂମିକା	ଦାୟିତ୍ୱ
ପ୍ରକଳ୍ପ ସଂଯୋଜକ	୧. ଅଧିବେଶନ ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଏକତ୍ରିତ କରିବେ। ୨. ଶିକ୍ଷଣକୁ କାମରେ ଲଗାଇବା ପାଇଁ ଦଳକୁ ସମର୍ଥନ କରିବେ। ୩. ଆଚରଣଗତ ଯାଞ୍ଚ ତାଲିକା ଅଭ୍ୟାସ କରିବାକୁ ଦଳକୁ ମନେ ପକାଇଦେବେ।
ପ୍ରଥମ ସଦସ୍ୟ	୧. ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସମସ୍ତ ଆଲୋଚନା ଏବଂ ନିଷ୍ପତ୍ତିଗୁଡ଼ିକୁ ଲେଖି ରଖିବେ। ୨. ଦଳର ସମସ୍ତ ସଦସ୍ୟ ଯେପରି ନିଜ ମତ ରଖିବାକୁ କିମ୍ବା ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ ସମୟ ପାଇବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା।
ଦ୍ୱିତୀୟ ସଦସ୍ୟ	୧. ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥୀପତ୍ର ଯତ୍ନରେ ରଖିବେ। ୨. ସମସ୍ତେ ନିଜ ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ କରି ଏହି ନଥୀପତ୍ରରେ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ସୂଚନା ଯେପରି ଲେଖି ରଖିବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବେ। ୩. ନଥୀପତ୍ର ଶ୍ରେଣୀଗୃହକୁ ଆଣିବା ପାଇଁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ମନେ ପକାଇଦେବେ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ଭୂମିକା	ଦାୟିତ୍ୱ
ତୃତୀୟ ସଦସ୍ୟ	୧. ଦଳର ଯେଉଁ ସଦସ୍ୟ ଅନୁପସ୍ଥିତ ଥିବେ ତାଙ୍କ ଭୂମିକା ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱ ତୁଲାଇବେ । ୨. ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସମୟରେ ସହପାଠୀଙ୍କୁ ଅଧିବେଶନର ମୁଖ୍ୟ ଶିକ୍ଷଣ ମନେ ପକାଇଦେବେ ।
ଚତୁର୍ଥ ସଦସ୍ୟ	୧. ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟକୁ ସମସ୍ତେ ବୁଝିଲେ କି ନାହିଁ ଏବଂ ଏହାକୁ ସେମାନେ କେବେ ସୁଦ୍ଧା ସମାପ୍ତ କରିବେ ତାହା ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବେ । ୨. ଯଦି କୌଣସି ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟଟିକୁ ବିଝିବାରେ ଏବଂ କରିବାରେ ସକ୍ଷମ ନୁହନ୍ତି ତେବେ ତାଙ୍କୁ ବୁଝିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବେ କିମ୍ବା ଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ କହିବେ । ୩. ଅଧିବେଶନରେ ଅନୁପସ୍ଥିତ ଥିବା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟ ବିଷୟରେ କହିବେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧିବେଶନ ସୁଦ୍ଧା ଏହାକୁ ସମାପ୍ତ କରିବାରେ ତାଙ୍କୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବେ ।

ଆଚରଣ ଅଭ୍ୟାସ ଯାଞ୍ଚ ତାଲିକା

- ଶାନ୍ତ ସ୍ୱଭାବର ସହ ଅସହମତି ପ୍ରକାଶ କରିବା, ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ନେଇ ବିତର୍କ କରିବା, ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ।
- ଦଳଗତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ଦିଗରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅବଦାନକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା । ସକ୍ରିୟ ଅଂଶଗ୍ରହଣ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ।
- ନିଷ୍କର୍ଷ ବାହାର କରିବା , ତର୍କ ରଖିବା, ସୂଚନା / ନିଷ୍କର୍ଷକୁ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ।
- କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାର ନୂତନ ଅନୁଭୂତି ଏବଂ ପନ୍ଥା ଆପଣାଇବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା (ଯେପରିକି ପ୍ରଦର୍ଶନୀ, ସୂଚନା ସଂଗ୍ରହ) ।
- ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ସମୟରେ ସାଂସ୍କୃତିକ ପାର୍ଥକ୍ୟ ପ୍ରତି ସମ୍ବେଦନଶୀଳତା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା, ବିବିଧତାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ ସମ୍ମାନର ସହ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବା ।
- ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ଅଧିକାର ଏବଂ କର୍ତ୍ତବ୍ୟକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟକ୍ତ ଏବଂ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ।

ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କ ଭୂମିକା

୧. ପ୍ରକଳ୍ପ ଆରମ୍ଭରେ ଏହା ବିଷୟରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ କହିବେ ।

୨. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ସୂଚନା/କାର୍ଯ୍ୟ ଦେବେ ।

୩. ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ସମୟରେ ସେମାନଙ୍କ ଆଚରଣକୁ ନିରୀକ୍ଷଣ କରିବେ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବା ସମୟରେ ସେମାନେ ଶିଖିଥିବା ଜୀବନ କୌଶଳର ଝଲକ୍ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହେଉଛି କି ନାହିଁ/ସେମାନଙ୍କ ବ୍ୟବହାରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆସିଛି କି ନାହିଁ ତାହା ନିରୀକ୍ଷଣ କରିବେ ।

୪. ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା ସମୟରେ ପ୍ରତିଫଳନ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବେ ।

୫. ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ପରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟ ଦେବେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧିବେଶନରେ ଏହାର ଅନୁସରଣ କରିବେ ।

ପ୍ରଥମ ଭାଗ

ପର୍ଯ୍ୟାୟ-୧ : କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର ଅନୁସନ୍ଧାନ

⏱ ୪୫ ମିନିଟ୍

ଅଧିବେଶନର ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ପ୍ରକଳ୍ପ ବିଷୟରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ଏବଂ ଆଗାମୀ ୪ଟି ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେବାକୁ କହିବା।
- ଅଧିବେଶନ ଶେଷରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବରେ ପ୍ରକଳ୍ପ ପତ୍ରିକା ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ କହିବା।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ କିଛି ଦଳରେ ବିଭକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ଆଗାମୀ ୪ଟି ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ଏହି ଦଳଗୁଡ଼ିକର ସଦସ୍ୟ ସମାନ ରହିବେ ବୋଲି କହିବା।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ବିଭିନ୍ନ ଭୂମିକା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଆଲୋଚନା କରି ନିଜ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ସମ୍ପୃକ୍ତ ଭୂମିକା ବାଣ୍ଟିବାକୁ କହିବା।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ କ୍ୟାରିୟର ଅନୁସନ୍ଧାନ ବିଷୟରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ପରିଚିତ କରାଇବା ଏବଂ ନିଜ ଆଗ୍ରହ, କୌଶଳ ଓ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଆଧାରରେ କ୍ୟାରିୟର ପନ୍ଥା ବାଛିବାର ମହତ୍ତ୍ୱ ବୁଝାଇବା।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ସମ୍ଭାବ୍ୟ କ୍ୟାରିୟର(ସେମାନେ ଆଗ୍ରହୀ ଥିବା) ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟରେ ବିଚାରମନ୍ଥନ (ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟର୍ମ) କରିବାକୁ କହିବା। ସେମାନଙ୍କର ଆଗ୍ରହ, କୌଶଳ ଏବଂ ମୂଲ୍ୟବୋଧକୁ ବିଚାର କରି ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟର୍ମ କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରିବା।
- କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଶ୍ରେଣୀଭୁକ୍ତ କରିବା।

ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ବିଚାରମନ୍ଥନ (ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟର୍ମ) କରି ନିଜ ଖୁସି ଅନୁସାରେ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକୁ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ କହିବା । ସେମାନେ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିଥିବା ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିକଳ୍ପ ପାଇଁ କାହିଁକି ଆଗ୍ରହୀ ତାହା ଉପରେ ଚିନ୍ତା କରିବାକୁ ସେମାନଙ୍କୁ କହିବା।

ସୂଚନା- ଏହି ଅଭ୍ୟାସ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଚୂଡ଼ାନ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଯୋଜନା କରାଯାଇନାହିଁ । ବରଂ ଏହା କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଚୂଡ଼ାନ୍ତ ସମୟରେ ଆବଶ୍ୟକ SWOT ଏବଂ SMART ପରି ଧାରଣା ବୁଝି ଏହାର ବ୍ୟବହାର କରିବାର ଅଭିଜ୍ଞତା ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ କରାଯାଇଛି ।

୧. କେଉଁ କ୍ୟାରିୟର ତୁମ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱକୁ ସୁହାଉଛି ?

୨. ତୁମେ କେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭଲ ? ତୁମ ପାଖରେ କେଉଁ କୌଶଳ ଅଛି ?

୩. କ୍ୟାରିଅର ପ୍ରଣାଳୀରେ ତୁମ ପାଇଁ କ'ଣ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ?

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (୨୦ ମିନିଟ୍)

ତଥ୍ୟାବଳୀ

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସେମାନେ ବିଚାରମନ୍ଥନ (ବ୍ରେନ୍‌ଷ୍ଟର୍ମ) କରିଥିବା କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ଦଳ ସହ ବାଣ୍ଟିବେ ଏବଂ ସେମାନେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିକଳ୍ପ ପାଇଁ କାହିଁକି ଆଗ୍ରହୀ ହେଲେ ତାହା ଆଲୋଚନା କରିବେ।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସେମାନଙ୍କ ଧାରଣା ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିବେ ଏବଂ ନିଜ ଭାବନା ଦଳ ସହ ବାଣ୍ଟିବେ ।
- ଦଳଗୁଡ଼ିକ ନିଜ ଦଳମଧ୍ୟରେ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା ସମସ୍ତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ଏକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ।
- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ନିଜ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା ନିଜ ଖାତାରେ ଲେଖିବେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏହାକୁ ନିଜ ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥିପତ୍ରରେ ଯୋଡ଼ିବେ।

ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ କ୍ୟାରିୟରଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିବେ ଏବଂ ଏହାର ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ। ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସମୟରେ ଶ୍ରେଣୀଗୃହରେ ଆଲୋଚନା ହୋଇଥିବା କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଏକ ପ୍ରାଥମିକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଯଦି ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟର ଅନୁସନ୍ଧାନ ସମୟରେ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପକୁ ନେଇ କୌଣସି ନୂତନ ଧାରଣା ପାଆନ୍ତି ତେବେ ତାଲିକାରେ ଯୋଡିପାରିବେ।

ଶେଷରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟର ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଧିବେଶନ ପାଇଁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ୩ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର ଏକ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଏକ ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥୀପତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଏଥିରେ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ତାଲିକା ଏବଂ ୩ ଟି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର ଅନ୍ତିମ ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଯେପରି ନିଜ ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥିପତ୍ର ପତ୍ରିକାରେ ଯୋଡ଼ିବେ ତାହା ନଥିପତ୍ର ଅଧିକାରୀ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବେ।

ଅଧିବେଶନର ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ ବିଷୟରେ ସଂକ୍ଷେପରେ କହିବା ଏବଂ କ୍ୟାରିୟର ଯୋଜନା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ଏହାର ଉପଯୋଗିତା ବିଷୟରେ ବୁଝାଇବା । ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦଳକୁ ସେମାନଙ୍କର ମନୋନୀତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାକୁ କହିବା।

  ସୂଚନା: SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ ହେଉଛି ଏକ ସାଧନ ଯାହା ଆମକୁ ଆମର ସାମର୍ଥ୍ୟ, ଦୁର୍ବଳତା, ସୁଯୋଗ ଏବଂ ଆହ୍ୱାନକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ। କ୍ୟାରିୟର ଯୋଜନା ପ୍ରସଙ୍ଗରେ, ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଷୟ ଉପରେ ବିଚାର କରିପାରିବେ:

- **ସାମର୍ଥ୍ୟ:** ସେମାନଙ୍କର ଦକ୍ଷତା, ଆଗ୍ରହ, ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଗୁଣ ଯାହା କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ସହିତ ପ୍ରଯୁଜ୍ୟ ହୋଇଥିବ।
- **ଦୁର୍ବଳତା:** ଯେକୌଣସି କୌଶଳ କିମ୍ବା ଅଭିଜ୍ଞତା ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ପାଖରେ ନ ଥିବ ।
- **ସୁଯୋଗ:** ଚାକିରି ବଜାରରେ ଉପଲବ୍ଧ ଥିବା ସାଧନ ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ସପକ୍ଷରେ କାମ କରିପାରିବ।
- **ଆହ୍ୱାନ:** ଏହା ସେମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଆହ୍ୱାନ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରେ।

  ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସେମାନଙ୍କର SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାକୁ ଏକ ଗ୍ରାଫ୍ କିମ୍ବା ଚାର୍ଟର ବ୍ୟବହାର କରିପାରିବେ ।

ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ କାରକ

ସାମର୍ଥ୍ୟ (+)	ଦୁର୍ବଳତା (-)

ବାହ୍ୟ କାରକ

ସୁଯୋଗ (+)	ଆହ୍ୱାନ (-)

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବାକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଉଦାହରଣ ବ୍ୟବହାର କରିବା ।

ଶିକ୍ଷକ ହେବାକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ ରଖିଥିବା ଜଣେ ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା।

ସାମର୍ଥ୍ୟ:

- **ଯୋଗାଯୋଗ ଦକ୍ଷତା:** ସେ ଧାରଣାକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିପାରନ୍ତି ଏବଂ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷଣରେ ନିୟୋଜିତ କରିପାରନ୍ତି ।
- **ଧୈର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ସହାନୁଭୂତି:** ସେ ବିବିଧ ଶିକ୍ଷଣ ଶୈଳୀ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିବା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ବୁଝାଇପାରନ୍ତି ଏବଂ ସେମାନଙ୍କୁ ସମର୍ଥନ କରନ୍ତି।
- **ବିଷୟଭିତ୍ତିକ ଜ୍ଞାନ:** ମନୋନୀତ ବିଷୟ ଉପରେ ତାଙ୍କର ଭଲ ବୁଝାମଣା ରହିଛି ।
- **ଶିକ୍ଷଣ ପାଇଁ ଆଗ୍ରହ:** ପ୍ରକୃତରେ ସେ ଶିଖିବା ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ ଜ୍ଞାନ ବାଣ୍ଟିବାକୁ ଉପଭୋଗ କରନ୍ତି।

ଦୁର୍ବଳତା:

- **ଶ୍ରେଣୀଗୃହ ପରିଚାଳନା ଦକ୍ଷତା:** ଶ୍ରେଣୀଗୃହର ପରିବେଶ ଏବଂ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କ ଆଚରଣ ପରିଚାଳନା କରିବାରେ ତାଙ୍କର ସୀମିତ ଅଭିଜ୍ଞତା ରହିଛି।
- **ଶିକ୍ଷାଦାନ ଅଭିଜ୍ଞତା:** ତାଙ୍କର ଏକ ଅନୁଷ୍ଠାନରେ ଶିକ୍ଷାଦାନ କରିବାର ଅଭିଜ୍ଞତା ନାହିଁ ।

- **ସର୍ବସମ୍ମୁଖରେ କହିବା:** ବଡ଼ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସାମ୍ନାରେ ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସର ସହ ମନ୍ତବ୍ୟ ରଖିବାରେ ଅସହଜ ମନେ କରନ୍ତି ।

ସୁଯୋଗ:

- **ସ୍ୱେଚ୍ଛାସେବୀ କାର୍ଯ୍ୟ:** ବ୍ୟାବହାରିକ ଅଭିଜ୍ଞତା ହାସଲ କରିବାକୁ ସେ ବିଦ୍ୟାଳୟ କିମ୍ବା ଶିକ୍ଷାନୁଷ୍ଠାନରେ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ପାଠ ପଢାଇପାରନ୍ତି ।
- **ଛୋଟ ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ଶିକ୍ଷାଦାନ:** ନିଜ ଠାରୁ ଛୋଟ ବୟସର ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ପାଠ ପଢାଇ ଶିକ୍ଷାଦାନ ଦକ୍ଷତା ବୃଦ୍ଧି କରିପାରିବେ ।
- **ଅଭିଜ୍ଞ ଶିକ୍ଷକମାନଙ୍କ ଠାରୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ନେଇପାରିବେ:** ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଶିକ୍ଷାଦାନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଶିକ୍ଷାବିତ୍ ମାନଙ୍କଠାରୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ନେଇପାରିବେ ।

ଆହ୍ୱାନ:

- **ପ୍ରତିଯୋଗିତା:** ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ଅଧିକ ଥିବା ହେତୁ ଅସୁବିଧାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାକୁ ପଡ଼ିପାରେ ।
- **ଦରମା ଏବଂ ସୁବିଧାସୁଯୋଗ:** ଶିକ୍ଷାଦାନ ବୃତ୍ତିରେ ଅନ୍ୟ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ତୁଳନାରେ କମ୍ ଦରମା ଏବଂ ସୁବିଧାସୁଯୋଗ ମିଳେ ।
- **ଶିକ୍ଷାନୀତିରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ:** ବୃତ୍ତିରେ ଶିକ୍ଷାଦାନ ଶୈଳୀ ଏବଂ ଶିକ୍ଷାଗତ ନୀତିର ପରିବର୍ତ୍ତନ ସହିତ ଖାପ ଖୁଆଇ ଚଳିବା ।

ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କ ଦଳଗତ SWOTର ଢାଞ୍ଚା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ କହିବା ।

୧. ତୁମର ମନୋନୀତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଅନୁଯାୟୀ ତୁମ ସାମର୍ଥ୍ୟ କ'ଣ ? (ଏହି କାର୍ଯ୍ୟ ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ କୌଶଳ, ଆଗ୍ରହ, ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଗୁଣ)

୨. ତୁମର ମନୋନୀତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଅନୁଯାୟୀ ତୁମ ଦୁର୍ବଳତା କ'ଣ ? (ପାଖରେ ନଥିବା ଯେକୌଣସି ଦକ୍ଷତା କିମ୍ବା ଅଭିଜ୍ଞତା)

୩. ତୁମର ମନୋନୀତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଅନୁଯାୟୀ ତୁମ ପାଖରେ ଥିବା ସୁଯୋଗ କ'ଣ ? (ଚାକିରି ବଜାରରେ ଉପଲବ୍ଧ ଥିବା ସାଧନ ଯାହା ସପକ୍ଷରେ କାମ କରିପାରିବ)

୪. ତୁମର ମନୋନୀତ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଅନୁଯାୟୀ ତୁମ ସାମ୍ନାରେ ଥିବା ଆହ୍ୱାନ କ'ଣ ? (ଯାହା ତୁମ ପାଇଁ ଆହ୍ୱାନ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରେ, ଯେପରିକି ଚାକିରି ପାଇଁ ପ୍ରତିଯୋଗିତା କିମ୍ବା ଟେକ୍ନୋଲୋଜିରେ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ)

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (୨୦ ମିନିଟ୍)

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଯେକୌଣସି ଗୋଟିଏ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ବାଛିବେ ଏବଂ ସେହି ବିକଳ୍ପ ଉପରେ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାକୁ ଦଳଗତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ । ଦଳ ମଧ୍ୟରେ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ ଚୂଡାନ୍ତ କରିବେ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ଅନୁସନ୍ଧାନ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ । ସର୍ବସମ୍ମୁଖରେ ଏହା ବିଷୟରେ କହିବା ପାଇଁ ଦଳଗତ ବିଶ୍ଳେଷଣର ଟିପ୍ପଣି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।
- ମନେକର ଜଣେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ ନିଜକୁ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କଲା ଏବଂ ସେ ଅନୁଭବ କଲେ ଯେ, ସେ ବାଛିଥିବା କ୍ୟାରିୟର ତାଙ୍କ ପସନ୍ଦ ବା ସାମର୍ଥ୍ୟ ସହ ଖାପ ଖାଉ ନାହିଁ । ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ସେ ଅନ୍ୟ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ବାଛି ଦ୍ୱିତୀୟ SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିପାରିବେ ।

ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସେମାନଙ୍କ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ୩ଟି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର SWOT ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବେ ଏବଂ ଏହାକୁ କ୍ରମାନୁସାରେ ନଥୀପତ୍ରରେ ଯୋଡ଼ିବେ ।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଏକ ପ୍ରକଳ୍ପ ନଥିପତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଏଥିରେ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ତାଲିକା ଏବଂ ୩ଟି କ୍ୟାରିୟର୍ ବିକଳ୍ପର ଚୂଡ଼ାନ୍ତ ତାଲିକା ନଥୀପତ୍ର ପତ୍ରିକାରେ ଯୋଡ଼ିବେ ତାହା ଉକ୍ତ ଦାୟିତ୍ୱରେ ଥିବା ସଦସ୍ୟ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବେ ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଗ

ପର୍ଯ୍ୟାୟ-୩ : ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର

⏰ ୪୫ ମିନିଟ୍

ଅଧିବେଶନର ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର ବିଷୟରେ ସଂକ୍ଷେପରେ କହିବା ଏବଂ ସଫଳତା ହାସଲ କରିବାରେ ଏହାର ଗୁରୁତ୍ୱ ବିଷୟରେ ବୁଝାଇବା ।

ସ୍ପଷ୍ଟ, ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ ଏବଂ ପ୍ରେରଣାଦାୟକ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ।

SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି:

- **ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ (Specific):** ନିଜ ଲକ୍ଷ୍ୟକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା । ତୁମେ ପ୍ରକୃତରେ କ'ଣ ହାସଲ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ?
- **ମାପଯୋଗ୍ୟ (Measurable):** ନିଜ ଲକ୍ଷ୍ୟର ଅଗ୍ରଗତି ବିଷୟରେ ଜାଣିବାର ଏକ ଉପାୟ । ତୁମେ କିପରି ଜାଣିବ ତୁମେ ଦିଗହରା ହୋଇନାହଁ ବୋଲି ?
- **ହାସଲ ଯୋଗ୍ୟ (Achievable):** ଏଭଳି ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କର ଯାହା ବାସ୍ତବବାଦୀ ଥିବ ଏବଂ ତୁମ ପାଖରେ ଉପଲବ୍ଧ ଥିବା ସମ୍ବଳ ଓ ଦକ୍ଷତା ସହିତ ତୁମେ ଏହାକୁ ହାସଲ କରିପାରିବ ।
- **ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ (Relavant):** ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ତୁମର ଆକାଂକ୍ଷା ଏବଂ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ସହିତ ସମାନ ରହିବା ଉଚିତ୍ ।
- **ସମୟସୀମା (Time-bound):** ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ପାଇଁ ଏକ ସମୟସୀମା ସ୍ଥିର କର । ତୁମେ ଏହି ଲକ୍ଷ୍ୟ କେବେ ହାସଲ କରିବାକୁ ଚାହୁଁଛ ?

SMART ମାନଦଣ୍ଡ ଅନୁସରଣ କରି, ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ସୁ-ପରିଭାଷିତ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି କରିପାରିବେ ଯାହା ସେମାନଙ୍କ ସଫଳତାର ସମ୍ଭାବନା ବୃଦ୍ଧି କରିବ । ଏହା ସେମାନଙ୍କ ମନ ପସନ୍ଦର ଫଳାଫଳ ହାସଲ କରିବା ଦିଗରେ ସହାୟକ ହେବ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ କ୍ୟାରିୟର ବିକାଶ ପାଇଁ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବାକୁ କହିବା ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ସେମାନଙ୍କର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ କ୍ୟାରିୟର୍ ଆକାଂକ୍ଷାକୁ ବିଚାର କରି ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା ଉଚିତ । ଯାହା ସେମାନଙ୍କୁ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ।

ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର ପ୍ରକ୍ରିୟା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବାକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଉଦାହରଣ ବ୍ୟବହାର କରିବା ।

SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ କ୍ୟାରିୟର ଯାତ୍ରା ପାଇଁ ଏକ ନକ୍ସା ସଦୃଶ ! ଯଦି ଜଣେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ଶିକ୍ଷକ ହେବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ତେବେ ସେ କିପରି ତାଙ୍କର SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବେ ତାହା ଜାଣିବା ।

ଶିକ୍ଷକ ହେବା ପାଇଁ ବି.ଏଡ୍ ପରୀକ୍ଷା ସମାପ୍ତ କରିବେ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପଦକ୍ଷେପ । ଏଥିପାଇଁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ଉପାୟରେ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବା ।

- **ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ:** ବି.ଏଡ୍ ପ୍ରବେଶିକା ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ଯୋଗ୍ୟତା ହାସଲ କରିବାକୁ ଅଧିକ କିମ୍ବା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ମାର୍କ ରଖିବେ ।
- **ମାପଯୋଗ୍ୟ:** ସେ କେତେ ମାର୍କ ରଖିବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି ତାହା ସ୍ଥିର କରିବେ । ଏହା ତାଙ୍କୁ ମକ୍ ଟେଷ୍ଟ ଏବଂ ଅଭ୍ୟାସ ପରୀକ୍ଷାରେ ନିଜ ଅଗ୍ରଗତିକୁ ମାପିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ ।
- **ହାସଲଯୋଗ୍ୟ:** ବର୍ତ୍ତମାନ ଜ୍ଞାନ, ଅଧ୍ୟୟନ ପାଇଁ ସମୟର ଉପଲବ୍ଧତା ଏବଂ ଉତ୍ସକୁ ଆଧାର କରି ଏକ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସ୍ଥିର କରିବେ ।
- **ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ:** ବି.ଏଡ୍ ପାସ୍ କରିବା ଶିକ୍ଷକ ହେବାର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସହିତ ସିଧାସଳଖ ସଂଯୁକ୍ତ ବୋଲି ଜାଣିବେ ।
- **ସମୟସୀମା:** ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟସୀମା ସ୍ଥିର କରିବେ (ଯଥା, କେଉଁ ବର୍ଷ ସେ ପରୀକ୍ଷା ଦେବାକୁ ଚାହୁଁଛନ୍ତି) ଏବଂ ଏକ ଅଧ୍ୟୟନ କାର୍ଯ୍ୟସୂଚୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ ।

ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା

ଦଳଗତ କାର୍ଯ୍ୟ ପରେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରଶ୍ନଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ।

୧. ତୁମର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ କ୍ୟାରିୟର ଆକାଂକ୍ଷାଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ ?

୨. ତୁମର ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ତୁମେ ସ୍ଥିର କରିବାକୁ ଚାହୁଁଥିବା କିଛି ସ୍ୱଳ୍ପକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ କ'ଣ ?

୩. ତୁମେ ତୁମର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହାସଲ ଦିଗରେ ଅଗ୍ରଗତି କରୁଛ ବୋଲି ତୁମେ କିପରି ଜାଣିବ ?

୪. ନିଜ କ୍ୟାରିୟର ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ରୋଡ୍ ମ୍ୟାପ୍ ତିଆରି କରିବାରେ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ।

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (୨୦ ମିନିଟ୍)

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ଆଲୋଚନା କରି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ପାଇଁ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ। ଦଳ ମଧ୍ୟରେ SMART ଲକ୍ଷ୍ୟ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବେ। ସର୍ବସମ୍ମୁଖରେ ଏହା ବିଷୟରେ କହିବା ପାଇଁ ଦଳଗତ ଆଲୋଚନାର ଟିପ୍ପଣି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ।

ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ

- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ସେମାନେ ତାଲିକାଭୁକ୍ତ କରିଥିବା ୩ଟି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏକୁ ଚୂଡ଼ାନ୍ତ କରିବେ। ଏଥିପାଇଁ ସ୍ୱଳ୍ପ ଏବଂ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଲକ୍ଷ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି କରିବେ ଏବଂ ଏହାର SMART ଢାଞ୍ଚା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବେ।

ପର୍ଯ୍ୟାୟ-୪ : ସମାପ୍ତି ଏବଂ ଦାଖଲ

୪୫ ମିନିଟ୍

ଅଧିବେଶନର ପୂର୍ବ ପ୍ରସ୍ତୁତି

- ଭାବ ବିନିମୟର ଧାରଣା ଏବଂ ଜୀବନରେ ସଫଳ ଭାବ ବିନିମୟର ଗୁରୁତ୍ୱ ବିଷୟରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ କହିବା।
- ଶ୍ରେଣୀଗୃହ କିମ୍ବା ବିଦ୍ୟାଳୟର ଅନ୍ୟ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କୁ ନିଜ କ୍ୟାରିୟର ଅନୁସନ୍ଧାନ ଯାତ୍ରା ବିଷୟରେ କହିବାକୁ ଏକ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାକୁ ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ କହିବା।
- ପ୍ରକଳ୍ପ ଜର୍ନାଲ ଚୂଡ଼ାନ୍ତ କରିବାକୁ ଏବଂ ଶେଷ ୫ଟି ଅଧିବେଶନରେ କ୍ୟାରିୟର ଅନୁସନ୍ଧାନର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଯାତ୍ରା ଏଥିରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ କହିବା।

ଆସ-ବସିବା ଓ ଭାବିବା

ଦଳଗୁଡ଼ିକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବା।

ଦଳର ଯେକୌଣସି ସଦସ୍ୟ ସ୍ୱେଚ୍ଛାକୃତ ଭାବରେ ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ଦେଇପାରିବେ।

୧. ଏହି ଯାତ୍ରା ତୁମକୁ ନିଜ ପାଇଁ କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଅନୁସନ୍ଧାନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝିବାରେ କିପରି ସାହାଯ୍ୟ କଲା ?

୨. ଦଳ ମଧ୍ୟରେ ନିଜ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ସମୟରେ ଅସହମତିର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥିଲ କି ?

୩. ଦଳ ଭିତରେ ଅସହମତି ଏବଂ ବିବାଦ ହେଉଥିବା ପରିସ୍ଥିତିରେ ତୁମେ କିପରି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେଇଥିଲ ?

ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରୁ ଯଥାର୍ଥ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେବା ଏବଂ ଆତ୍ମ ପରିଚାଳନା ବିଷୟରେ ତୁମେ କ'ଣ ଶିଖିଲ ?

କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ (୨୦ ମିନିଟ୍)

- ସମସ୍ତ ଦଳ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ନଥୀପତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଏକତ୍ର କରି ଶେଷରେ ପ୍ରଶିକ୍ଷକଙ୍କୁ ଦେବେ ।
- ପ୍ରଶିକ୍ଷକ ଏକ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ମଧ୍ୟ ଆୟୋଜନ କରିପାରିବେ ଯେଉଁଠାରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀ ସେମାନଙ୍କ କ୍ୟାରିୟର ଅନୁସନ୍ଧାନର ଯାତ୍ରା ବିଷୟରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବେ। ଏହାଦ୍ୱାରା ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ପରସ୍ପରଠାରୁ ଶିଖିବେ ଏବଂ ପରସ୍ପରକୁ ପ୍ରଶଂସା କରି ଉତ୍ସାହିତ ହେବେ।
- ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀଙ୍କ ମନୋବଳ ବୃଦ୍ଧି କରିବା ପାଇଁ ଉକ୍ତ ପ୍ରଦର୍ଶନୀରେ ଅଭିଭାବକ ଏବଂ ଗୋଷ୍ଠୀର ଲୋକଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କରିପାରିବେ ।

କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ପାଇଁ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ

ଶ୍ରେଣୀ	ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ	ସମୟ ସୀମା
ଦଶମ ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ (କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ)	ଇଣ୍ଟରନାଲ୍ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ-୧ ଅଧିବେଶନ ୧-୭	ଜୁଲାଇ ମାସ ଦ୍ୱିତୀୟ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ଇଣ୍ଟରନାଲ୍ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ-୨ ଅଧିବେଶନ ୮-୧୪	ଅଗଷ୍ଟ ମାସ ଶେଷ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ (୫୦ ପ୍ରତିଶତ)	ଅଗଷ୍ଟ ମାସ ଶେଷ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ଷାଣ୍ମାସିକ ପରୀକ୍ଷା	ସେପ୍ଟେମ୍ବର ମାସ ପ୍ରଥମ ସପ୍ତାହ
	ଇଣ୍ଟରନାଲ୍ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ-୩ ଅଧିବେଶନ ୧୫-୧୮	ନଭେମ୍ବର ମାସ ପ୍ରଥମ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ଇଣ୍ଟରନାଲ୍ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ-୪ ଅଧିବେଶନ ୧୯-୨୨	ଜାନୁଆରୀ ମାସ ପ୍ରଥମ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ (୫୦ ପ୍ରତିଶତ)	ଜାନୁଆରୀ ମାସ ପ୍ରଥମ ସପ୍ତାହ ସୁଦ୍ଧା ଶେଷ ହେବା ଆବଶ୍ୟକ
	ବାର୍ଷିକ ପରୀକ୍ଷା	ଫେବୃଆରୀ ମାସ ଶେଷ ସପ୍ତାହ

କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦକୁ ମୂଲ୍ୟାୟନ କରିବା ପାଇଁ ମାର୍ଗଦର୍ଶିକା

- ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅଧିବେଶନ ଶେଷରେ ଦିଆଯାଇଥିବା କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦକୁ ମୂଲ୍ୟାୟନ କରାଯିବ ।
- ପ୍ରତି କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦ ୧୦ ନମ୍ବର ବିଶିଷ୍ଟ ହେବ । ଅଥବା ଶିକ୍ଷକ ଆବଶ୍ୟକତା ଅନୁଯାୟୀ ପୂର୍ଣ୍ଣସଂଖ୍ୟାକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିବେ ।
- ଷାଣ୍ମାସିକ ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ଥିବା ସମସ୍ତ ୧୦ଟି କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦକୁ ମୂଲ୍ୟାୟନ କରି ସେଥିରୁ ମିଳିଥିବା ମାର୍କକୁ ମିଶାଇବା ପରେ ତାର ହାରାହାରି ମୂଲ୍ୟ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରିବେ ।
- ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ

  ଯଦି ଗୋଟିଏ ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀ ୧୦ଟି କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦରେ ନିମ୍ନମତେ ପ୍ରାପ୍ତ କରେ ତେବେ

  ପ୍ରଥମ-୭, ଦ୍ୱିତୀୟ-୮, ତୃତୀୟ-୯, ଚତୁର୍ଥ-୮, ପଞ୍ଚମ-୧୦, ଷଷ୍ଠ-୮, ସପ୍ତମ-୮, ଅଷ୍ଟମ-୭, ନବମ-୫, ଦଶମ-୧୦ ।

  ମୋଟ ମାର୍କ-୮୦

  ହାରାହାରି- ୮୦/୧୦ = ୮ ମାର୍କ
- ବାର୍ଷିକ ପରୀକ୍ଷା ପାଇଁ ଉପରେ ଦିଆଯାଇଥିବା ସୂଚନା ଆଧାରରେ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦଗୁଡ଼ିକୁ ମୂଲ୍ୟାୟନ କରାଯିବ ।

ଆକାଂକ୍ଷୀ ପଠ୍ୟକ୍ରମ କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନର ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ମୂଲ୍ୟାୟନ ପାଇଁ ମାର୍ଗଦର୍ଶିକା

ବିଷୟ- କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପ ଓ ଅଲିମ୍ପିକ୍ କ୍ରୀଡ଼ା **ମୋଟ୍ ନମ୍ବର-୧୦୦**

ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧ

୧. ପ୍ରଚ୍ଛଦ ପୃଷ୍ଠା- ୫

୨. ପ୍ରାପ୍ତି ସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ [୩ + ୨] ୫

୩. ପ୍ରମାଣ ପତ୍ର

୪. ସୂଚୀପତ୍ର- ୫

୫. ଉପକ୍ରମ- ୫

୬. ଶ୍ରେଷ୍ଠ ୩ଟି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର SWOT ANALYSIS

ପ୍ରଥମ ବିକଳ୍ପ -୫

ଦ୍ୱିତୀୟ ବିକଳ୍ପ-୫

ତୃତୀୟ ବିକଳ୍ପ-୫

୭. ଶ୍ରେଷ୍ଠ ୩ଟି କ୍ୟାରିୟର ବିକଳ୍ପର SMART ANALYSIS

ପ୍ରଥମ ବିକଳ୍ପ -୫

ଦ୍ୱିତୀୟ ବିକଳ୍ପ-୫

ତୃତୀୟ ବିକଳ୍ପ-୫

ଦ୍ୱିତୀୟାର୍ଦ୍ଧ

୮. ଅଲିମ୍ପିକ୍ କ୍ରୀଡ଼ା (ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରିଙ୍ଗ, ମ୍ୟୁଜିୟମ, ଅଲିମ୍ପିକ୍ ଗାଁ, ଅଲିମ୍ପିକ୍ ରେ ମହିଳା, ପାରାଅଲିମ୍ପିକ୍) ୩୦

୯. ଉପସଂହାର- ୧୫

୧୦. ସନ୍ଦର୍ଭ -୫

ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧ ଓ ଦ୍ୱିତୀୟାର୍ଦ୍ଧର ପ୍ରତ୍ୟେକ ୫୦ ନମ୍ବର ୧୦କୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରାଯିବ । ଏହା ସହିତ କାର୍ଯ୍ୟଫର୍ଦ୍ଦର ୧୦ ନମ୍ବରକୁ ମିଶାଇ ମୋଟ ୨୦ ନମ୍ବରରୁ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରାଯିବ ।

ପ୍ରମାଣ ପତ୍ର (ନମୁନା)

ଏତଦ୍‌ଦ୍ୱାରା ପ୍ରମାଣ କରାଯାଉଅଛି ଯେ, ମାଧ୍ୟମିକ ଶିକ୍ଷା ପରିଷଦ, ଓଡ଼ିଶା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଚଳିତ ଆକାଂକ୍ଷୀ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ (କ୍ରୀଡ଼ାଙ୍ଗନ)ର ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ଚଳିତ ଶିକ୍ଷାବର୍ଷ ୨୦୨୪-୨୫ରେ ....(ଶିକ୍ଷକ)ଙ୍କ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନାରେ ଦଶମ ଶ୍ରେଣୀର ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀ .... ସଫଳତାର ସହିତ ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିଛନ୍ତି ।

ମାର୍ଗଦର୍ଶକଙ୍କ ସ୍ୱାକ୍ଷର **ପ୍ରଧାନଶିକ୍ଷକଙ୍କ ସ୍ୱାକ୍ଷର**

ପ୍ରାପ୍ତି ସ୍ୱୀକାର୍ଯ୍ୟ (ନମୁନା)

ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାରେ ମୋତେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିବାରୁ ମୁଁ ସମସ୍ତଙ୍କ ନିକଟରେ କୃତଜ୍ଞ ।

ମୁଁ ପ୍ରଥମତଃ ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟରେ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ଏବଂ ଉତ୍ସାହ ପ୍ରଦାନ କରିଥିବାରୁ ମୁଁ ମୋର ଶିକ୍ଷକ ....ଙ୍କୁ ଧନ୍ୟବାଦ ଅର୍ପଣ କରୁଛି ।

ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ନବସୃଜନ ଏବଂ ସୃଜନଶୀଳତାକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିଥିବାରୁ ମୁଁ, ଆମ ବିଦ୍ୟାଳୟର ପ୍ରଧାନଶିକ୍ଷକ.......................ଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ କୃତଜ୍ଞତା ଜଣାଇବାକୁ ଚାହେଁ ।

ଏଥିସହିତ, ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଅଦମ୍ୟ ସମର୍ଥନ ଏବଂ ପ୍ରେରଣା ପାଇଁ ମୁଁ ମୋ ପରିବାର ଓ ବନ୍ଧୁମାନଙ୍କୁ ଆନ୍ତରିକ ଧନ୍ୟବାଦ ଜଣାଉଛି ।

ଛାତ୍ର/ଛାତ୍ରୀଙ୍କ ସ୍ୱାକ୍ଷର

ଶିକ୍ଷକଙ୍କ ପାଇଁ ଫିଡବ୍ୟାକ୍ ବା ମତାମତ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସୂଚନା

ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କ ବିକାଶ ପାଇଁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଏବଂ ସକାରାତ୍ମକ ଫିଡବ୍ୟାକ ବା ମତାମତ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଗଠନମୂଳକ ମତାମତ କିପରି ପ୍ରଦାନ କରାଯିବ-

- ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ଦିଆଯାଉଥିବା ଫିଡବ୍ୟାକ୍ ବା ମତାମତ ମୁଖ୍ୟତଃ ସକରାତ୍ମକ ହେବା ଉଚିତ୍ । ଯଦି ସେମାନଙ୍କୁ ନକରାତ୍ମକ ମତାମତ ଦେବା ତେବେ ଏହା ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରୟାସକୁ ନିରୁତ୍ସାହିତ କରିପାରେ ।
- ଜଣେ ଶିକ୍ଷକ ଉତ୍ସାହଜନକ ଏବଂ ସକରାତ୍ମକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଦେବା ଉଚିତ୍ ।
- ମତାମତ ଦେବାର ଅର୍ଥ ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ଠିକ୍ ଏବଂ ଭୁଲ୍ ବିଷୟରେ ଅବଗତ କରାଇବା । କିନ୍ତୁ ଏହା ଯେପରି ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀଙ୍କୁ ନିରୁତ୍ସାହିତ ନ କରେ ସେଥିପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବା ଉଚିତ୍ ।
- ସକରାତ୍ମକ ମତାମତ ଦେବାଦ୍ୱାରା ସେମାନେ ଶିଖିବା ପାଇଁ ପ୍ରେରଣା ପାଆନ୍ତି ।
- ସକରାତ୍ମକ ମତାମତ ଏଭଳି ଏକ ପରିବେଶ ସୃଷ୍ଟି କରେ ଯେଉଁଠି ଛାତ୍ରଛାତ୍ରୀ ନିର୍ଦ୍ୱନ୍ଦରେ ନିଜର ଧାରଣା ବିଷୟରେ କହିପାରିବେ । ଏହା ସେମାନଙ୍କର ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସ ବୃଦ୍ଧି କରିବା ସହ ବିକାଶରେ ସହାୟକ ହୋଇପାରେ ।
- ମତାମତ ସର୍ବଦା ଶିକ୍ଷଣୀୟ ଏବଂ ଠିକ୍ ସମୟରେ ଦେବା ଆବଶ୍ୟକ ।
- ପ୍ରଥମେ ସେମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ପ୍ରଶଂସା କରିବା । ଏହାପରେ ସେମାନେ କେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭଲ କରିପାରିବେ କହିବା ଏବଂ ପୁଣିଥରେ ପ୍ରଶଂସା କରିବା ।

ଫିଡବ୍ୟାକ ବା ମତାମତର କିଛିଟା ଉଦାହରଣ-

- ତୁମେ ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ/ପୁସ୍ତକ ସମୀକ୍ଷାକୁ ଭଲ ଭାବରେ କରିଛ । ତୁମକୁ ଏହିସବୁ(.......) ଦିଗ ପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି । ଏହିସବୁ ଦିଗପ୍ରତି ଧ୍ୟାନଦେଲେ ତୁମର ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ଆହୁରି ଭଲ ହୋଇପାରିବ ।
- ସମୟ ସହିତ ମୁଁ ତୁମର ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ/ଗୃହକାର୍ଯ୍ୟରେ ଉନ୍ନତି ଦେଖିପାରୁଛି । ତୁମେ ଏହିସବୁ (.......) କାର୍ଯ୍ୟପ୍ରତି ଧ୍ୟାନ ଦେଲେ ଭବିଷ୍ୟତରେ ତୁମର ପ୍ରକଳ୍ପ କାର୍ଯ୍ୟ ଆହୁରି ଉନ୍ନତ ଧରଣର ହୋଇପାରିବ ।
- ତମର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଅଛି ଏବଂ ଉନ୍ନତ ଫଳାଫଳ ହାସଲ କରିବାକୁ ତୁମର ଏହିସବୁ (.......) ଦୁର୍ବଳତା ଉପରେ ତୁମକୁ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ପଡିବ ।
- ତୁମେ ଭଲ କାମ କରୁଛ । ଏହିଭଳି ଆଗକୁ ମଧ୍ୟ ଜାରି ରଖ ।

◆ ◆ ◆