એકશન પ્લાન

વિદ્યાર્થી ત્રણ વર્ષ દરમ્યાન ઓછા માં ઓછુ

- Windows
- Ms -Word
- Ms Paint નો ઉપયોગ કરી શકશે.

વિદ્યાર્થી ને પ્રથમ વર્ષ ઈન્ટરનેટ સર્ફીંગ કરતા આવડશે અને પ્રતિમાસ ઓછા માં ઓછુ બે કલાક સર્ફીંગ કરી માહિતી મેળવશે અનેતે માહિતી નું રીપોર્ટીંગ કરશે.

વિદ્યાર્થી Ms Paint જેવા સોફટવેર નો ઉપયોગ કરી પ્રતિમાસ બે ક્રીએશન તૈયાર કરશે. સારા ક્રીએશન બુલેટીન બોર્ડ પર રજૂ થશે. વર્ષાન્તે સારા ક્રીએશન નું આલબમ તૈયાર કરી લાયબ્રેરી માં મુકાશે આ ક્રીએશન ની સીડી તૈયાર થશે. વર્ષમાં એક વખત ક્રીએશનકોમ્પીટેશન થશે.

વિદ્યાર્થી પોતાનો બાયો ડેટા કોમ્પ્યુટર પર તૈયાર કરશે અનેતેને કરેલ પ્રવૃતિઓ,વાંચેલા પુસ્તકો ટેસ્ટ પરિક્ષાના માર્ક વગેરેથી આ બાયોડેટા અપડેટ કરશે.

શાળા કોમ્પ્યુટર સુવિધા ઉપલબ્ધ ન હોય તો અન્ય શાળા, ઉદ્યોગ ગૃહો ખાનગી સંસ્થા સાયબર કાફે જેવી સંસ્થાઓના સહકાર થી ઉપરોકત કાર્ય કરી શકાશે.

તદઉપરાંત

શાળા ની ભૌતિક સજ્જતા અનુસાર

નિયમીત ઈ-બુલેટીન બોર્ડ , ઈ-પત્રપેટી ચલાવાશે. આ પ્રવૃતિવિદ્યાર્થીઓ દ્વારા થશે.

વિદ્યાર્થીઓ વર્ષે એક પ્રોજેકટ તૈયાર કરશે આ પ્રોજેકટ ની સ્પર્ધાઓ અને વર્ષ દરમ્યાન થયેલ પ્રોજેકટ ની સંકલિત સીડી તૈયાર થશે.

<u>શિક્ષકો માટે</u> :-

(૧) શિક્ષકોની સજ્જતા માટે તાલીમ કાર્યક્રમ અંતર્ગત ઓછા માં ઓછુ દરેક શિક્ષક ને Windows , Ms- Word,Ms Excel ,Ms PowerPoint,Paint પર કામ કરતા આવડે.

(૨) શિક્ષકો પોતાના વિષય માં ઉપલબ્ધ કોમ્પ્યુટર આધારીત શિક્ષણ ના કાર્યક્રમોની માહિતી મેળવીઅભ્યાસમાં ઉપયોગ કરે.

(૩) પોતાના વિષય નાં અભ્યાસ ક્રમના આયોજન માટે પાઠ્ય પુસ્તક ઉપરાંત ની માહિતી પ્રાપ્તી માટે અઠવાડીયે એક કલાક સર્ફીંગ કરી કુલ વાર્ષિક સો પાના જેટલી વધારા ની માહિતી એકત્રિત કરે.

(૪) પોતાના વિષય ને અસરકારક રીતે ભણાવવા માટેપ્રતિમાસ એક પ્રેઝેન્ટેશન તૈયાર કરે.

(૫) પોતાના વર્ગ/ વિદ્યાર્થીઓનો પરફોર્મન્સ રીપોર્ટ તૈયાર કરે.

(૬) એક્રોબેટ રાઈટર ની મદદ થી Pdf File ના સ્વરૂપ માં વાર્ષિક ધરાવતી એક E-Book તૈયાર કરે. તમામ શિક્ષકો ની E-Book ની CD તૈયાર કરાશે.

(૭) વિષય શિક્ષકની ટીમ દ્વારા ધોરણવાર વિષયવાર ઓછા માં ઓછા દશ હજાર પ્રશ્નો કે જેમાવિવિધ પ્રકારના પ્રશ્નો નો સમાવેશ થતો હોય અને બ્લુપ્રિન્ટ પ્રમાણે અલગ પાડી શકાતા તેવી પ્રશ્ન બેન્ક (જવાબ સહિત ની) પ્રથમ વર્ષે ધોરણ-૮ માટે બીજા વર્ષે ધોરણ-૯ અને ત્રીજા વર્ષે ધોરણ -૧૦ માટે તૈયાર કરવાની રહેશે.

૨ આચાર્ય માટે :- શાળાની ... ઈ-કેલેન્ડર તૈયાર કરે.

(૧) શાળા ની શૈક્ષણિક અને સહશૈક્ષણિક બાબતો નું ઇ-કેલેન્ડર તૈયાર કરે.

(૨) શાળા નો ડેટા બેઝ તૈયાર કરી તેના પરથી શાળાકીય વિકાસ નું આયોજન કરવું

(૩) શાળાકીય પ્રવૃત્તિઓનો અહેવાલ તૈયાર કરવા વિડીયો ડેટા બેઝ નો ઉપયોગ કરવો.

(૪) મૂલ્યાંકન માટે :-

– કોમ્પ્યુટરાઇઝ્ડ ટેસ્ટ

– પ્રશ્ન બેન્ક ના ઉપયોગથી એકમ માટેનું જ પેપર વિદ્યાર્થીને ઉપલબ્ધ થાય અને તેના જવાબો પણ મળે તેવી સુવિધા ઊભી કરવી.

– મૂલ્યાંકન ના અંતે કયો એકમ વિદ્યાર્થીઓને વધુ કઠીન લાગ્યો ? કયા એકમ નું પુન: શિક્ષણ જરૂરી છે તેનું પૃથક્કરણ કરાવવું .

(૫) પ્રયોગશાળા માં ... વર્ચ્યુઅલ લેબ નો પ્રયોગ તૈયાર કરી CD નો ઉપયોગ કરી કરાવવો.

(૬) લાયબ્રેરી માં ઇન્ફોર્મેશન કી – ઓસ્ક જેવી વ્યવસ્થા ઊભી કરી વિવિધ વિષયો પર ની માહિતી વિદ્યાર્થી / શિક્ષક ને ઉપલબ્ધ થાય.

(૭) પોતાની શાળા ની એક વેબસાઇટ ઓફ લાઇન તૈયાર કરવી અથવા ફ્રી હોસ્ટીંગ દ્વારા ઇન્ટરનેટ પર મૂકવી.

૩ સંચાલક મંડળ માટે :-

(૧) શાળાને જરૂરી સંસાધનો પૂરા પાડવા કે ઉપલબ્ધ કરાવવા.ઓછા માં ઓછી એક કોમ્પ્યુટર સિસ્ટમ નીસુવિધા શાળા લેબમાં ઊભી કરી આપવી અને ઇન્ટરનેટ કનેક્શન અપાવવું .

(૨) સમાજ ના અન્ય અંગો શાળા સુધી પહોંચે અને તેમના સંસાધનો નો શાળા ને લાભમાં ઉપયોગકરવા માટે ઓહવારાવી.

(૩) સમગ્ર કાર્યક્રમ નું મૂલ્યાંકન અને ઓડિટ ની જવાબદારી સ્વીકારવી.

૪ શિક્ષણ અને રાજ્ય નું વ્યવસ્થા તંત્ર :-

(૧) ઇન્ટ્રાનેટ ની સુવિધા ઊભી કરી દરેક શાળા લોકલ ફોન દ્વારા તે Site ઉપર Login થઇ શકે. અને માહિતી પ્રાપ્ત કરી શકે.

(૨) આ ઇન્ટ્રાનેટ પરથી VIRTUAL SCHOOL ની સંકલ્પના નો ઉપયોગ કરી શ્રેષ્ઠ શિક્ષકો દ્વારા શિખવાતા એકમો વિદ્યાર્થી પોતાના સમયે શીખી શકે./શિક્ષક અપડેટ થઇ શકે.

(૩) શિક્ષકો માટે E-Training ની Interactive CD તૈયાર કરી શિક્ષક સુધી પહોંચે અને તે સીડી પરથી શિક્ષક અપડેટ થઇશકે.

(૪) શિક્ષકો નું E-Journal Intranet પરથી શિક્ષકો ના સંશોધનોની માહિતી રજૂ કરે.

મૂલ્યાંકન :-

સમગ્ર કાર્યક્રમ નું મૂલ્યાંકન પ્રત્યેક તબક્કે નિર્ધારિત કરાયેલા હેતુ ને કયાંસુધી સિદ્ધ કરવા માં આવ્યા તે માત્ર સંખ્યાત્મક વિશ્લેષણ દ્વારા જ નહીં પરંતુ ગુણાત્મક પૃથક્કરણ થી કરવામાં આવે.

અમલીકરણ કાર્યક્રમનું ચેકલીસ્ટ તૈયાર થાય અને અપૂર્ણ રહેલી પ્રવૃત્તીઓ માટે પુનઃ આયોજન કરવાનું રહે.

શાળા ના આચાર્ય શિક્ષકો અને સંચાલક મંડળ દ્વારા સ્વમૂલ્યાંકન કરવામાં આવે અને તે મૂલ્યાંકન પત્ર જિલ્લાના વહિવટી તંત્રનેમોકલવામાં આવે અને જિલ્લા વહિવટીતંત્ર આ સ્વ-મૂલ્યાંકનની ચકાસણી કરી શાળાને ઇન્ફોર્મેશન ટેકનોલોજી માં શાળાકીય વિનિયોગ માટે ગ્રેડ નિયુક્તિ આપે અને તેનીમાહિતી રાજ્ય ના વહિવટી તંત્ર ની વેબસાઇટ પર પ્રકાશીત થાય.

જૂથ - ૪ ના સહભાગીઓ ની યાદી (૧) પ્રદીપભાઇ જોબનપુત્રા (૨) જયંતભાઇ બી.માકડ (૩) અશોકભાઇ કે.આમુનારીયા (૪) બી.પી.અમૃતીયા (૫) બિરાણી સાહેબ

શૈક્ષણિક રમતો દ્વારા શિક્ષણ

(૧) શૈક્ષણિક રમતોનો અર્થ

- () શૈક્ષણિક રમત એટલે શિક્ષણનું ગંભીર કાર્ય પૂરી હળવાશથી, તેને વૈતરુ માન્યા સિવાય ઉલ્લાસમય રીતે આટોપવાની ક્રિયા.
- () શૈક્ષણિક રમત એ એક એવું પરિબળ છે કે જે શિક્ષણની અરુચિકર બાબતોનો બાળકો સાથે સબંધ પ્રસ્થાપિત કરે છે.
- () શૈક્ષણિક રમત એ વર્ગ અધ્યાપનને વધુ રસમય અને અધ્યતાકેન્દ્રી બનાવતુ શિક્ષકના હાથમા રહેલું અમૂલ્ય સાધન છે.

(૨) શૈક્ષણિક રમતોના લક્ષણો

- () શૈક્ષણિક રમતોમાં અઘરી બાબતો એવી રસમય રીતે શિખવાય છે કે બાળકો માટે કંટાળો સહનીય બને છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોમાં બાળકોને અભિવ્યકિત માટે પૂરતી તકો મળે છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોમાં બાળકો રમતોના સક્રિય ભાગીદાર બને છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોમાં સ્વયંશિસ્ત અને સ્વવિકાસનો હેતુ રહેલો છે.

(૩) શૈક્ષણિક રમતોનુ મહત્વ

- () શૈક્ષણિક રમત એ શિક્ષણની ચીલાચાલુ પધ્ધતિને ભેદવાનો અદ્વિતીય માર્ગ છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોમા બાળકો સમક્ષ એકમના ખ્યાલો અનાયાસે પ્રગટ થઈ જાય છે
- () શૈક્ષણિક રમતો બાળકો માટે મુકત શિક્ષણનુ સાધન બને છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોનુ સૌથી મોટુ જમા પાસું એ છે કે તેમા ભણવા માટે બાળકો પર બળજબરી થતી નથી, પણ બાળકો સ્વૈચ્છિક રીતે તેમાં જોડાય છે.
- () શૈક્ષણિક રમતોમાં શિક્ષણનો EACH ONE TEACH ONE નો સિધ્ધાંત જળવાય છે.

(૪) શૈક્ષણિક રમતોની મર્યાદા

- () શૈક્ષણિક રમતો રમવા માટે પૂરતા સાધનો ઉપલબ્ધ કરવા પડે, જે વિશાળ સંખ્યાના સંદર્ભે મુશ્કેલ બને.
- () રમતોના નિયમોથી પરિચિત થવા રમતોને એકથી વધુ વખત રમવી પડે, જે પિરિયડના સંદર્ભે મુશ્કેલ છે.
- () શાળા સમય પત્રકના ૩૫ મિનિટના પિરિયડમાં કેટલીક વખત રમત પૂર્ણ કરવાનુ શકય બનતુ નથી.
- () સાધનની ત્રુટી કે શીખવનારની ઓછી આવડત અધ્યાપન કાર્ય પર અસરકર્તા બને છે.

(૫) શૈક્ષણિક રમતોનુ નિર્માણ

- () શૈક્ષણિક એકમો માટે રમતોની પસંદગી કરવી. દા.ત.: ગણક્રિયાઓ એકમ માટે કેરમ બોર્ડની રમત, ત્રિકોણમિતિ માટે ગંજીપત્તાની રમત વિગેરે...
- () એકમનુ વિગત વિશ્લેષણ કરવું
  દા.ત.: યોગ વિશે ક્રમનો નિયમ, યોગ વિશે જુથનો નિયમ, યોગક્રિયાના ગુણધર્મ....

(૬) રમતની રચનાના સોપાનો

- () શૈક્ષણિક રમતના સાધનોનુ એકત્રીકરણ
- () વિષય વસ્તુનુ સાધન પર નિર્દેશન
- () માર્ગદર્શક કાર્ડની રચના
- () રમતના નિયમોની રચના
- () ઉકેલ કાર્ડની રચના.

(૭) શૈક્ષણિક રમતોના નિયમોના ઉપયોગની માહિતી

- () શૈક્ષણિક રમત રમતી વખતે જુથની રચના કેમ કરવી
- () શૈક્ષણિક રમતોમા ગુણાંકન અંગેની માહિતી
- () શૈક્ષણિક રમતોમાં વિષય વસ્તુના સમન્વયની માહિતી
- () શૈક્ષણિક રમતોના નિયમોની એક ઉદાહરણ સાથે સમજુતી

(૮) **શૈક્ષણિક રમતમા અધ્યાપકની ભૂમિકા**

() શૈક્ષણિક રમત દરમ્યાન અધ્યાપક કઈ કાર્યવાહી કરશે તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમત દરમ્યાન અધ્યાપક વર્ગ નિયંતક કેમ જાળવશે તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમત દરમ્યાન બાળકો વચ્ચે ઉભી થતી સમસ્યાઓને કેમ ઉકેલશે તે વિશેની માહિતી

(૯) **શૈક્ષણિક રમતમાં અધ્યેતાની ભૂમિકા**

() શૈક્ષણિક રમતમાં કેટલા અધ્યેતાઓ કઈ રીતે જૂથમાં વહેંચાશે તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમતમા ભાગ ન લેનાર અધ્યેતાઓ શું કરશે તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમતમા અધ્યેતા સમસ્યાનો ઉકેલ કેમ મેળવશે તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમત દરમ્યાન અધ્યેતા વિષય વસ્તુને કઈ રીતે નોંધશે તે વિશેની માહિતી

(૧૦) **શૈક્ષણિક રમતમા બ્લેક બોર્ડ કાર્ય**

() અધ્યાપક બ્લેક બોર્ડ કાર્યનો ઉપયોગ કેમ કરશે તે વિશેની માહિતી
() અધ્યાપકને બ્લેક બોર્ડ કાર્ય દવારા રમતોને કઈ રીતે વધુ સ્પષ્ટ કરી શકશે તે વિશેની માહિતી

(૧૧) **શૈક્ષણિક રમતના સ્વાધ્યાય કાર્ય**

() શૈક્ષણિક રમતામા સ્વાધ્યાય કાર્ય કયા પકારનુ આપી શકાય તે વિશેની માહિતી
() શૈક્ષણિક રમતમા સ્વાધ્યાય કાર્યનુ મૂલ્યાંકન કેમ કરી શકાય તે વિશેની માહિતી