క్రియ పిల్లల పండుగ పోటీలకు సూచనలు

విద్య అంటే చదవడం, పరీక్షలు రాయడం మాత్రమే కాదు. అవి విద్యలో ఒక భాగం మాత్రమే. పరిసరాలను సమాజాన్ని పరిశీలించడం, దానిని పుస్తకాలలో ఉన్న సమాచారంతో పోల్చుకోవడం, బడిలోనూ, ఇంటి దగ్గరా ఎదురయ్యే సమస్యలను గుర్తించడం, పరిష్కారానికై ఉపాయాన్ని కనుగొనడం, వాటిని అమలు చేయడం, అదే సమస్యకు కొత్త ఆలోచనతో మళ్లీ ప్రయోగం చేయడం, తమ భావాలను హత్తుకునేలా చెప్పడానికి వాటిని కళారూపాలుగా మలచడం, మొదలగు పనులన్నీ విద్య అనబడే నేర్చుకోవడాన్ని వేగవంతం చేస్తాయి. విద్యలో అటువంటి క్రియాత్మకత పెరగాలనే క్రింద ఇవ్వబడిన 26 అంశాలలో పోటీలు నిర్వహించడం జరుగుతుంది. మొదటి పేరాలో ఆ అంశం వలన కలిగే ప్రయోజనం, రెండో పేరాలో పిల్లలకు సూచనలు రాయడం జరిగింది. ఇక్కడ ఇచ్చినవి సూచనలు మాత్రమే. పరిధులు కాదు. పిల్లలు తమ సృజనాత్మకతతో ఇంకా మెరుగ్గా చేస్తే తప్పకుండా ఆహ్వానిస్తాము.

లఘు నాటికలు :

నటన అంటే ఆలోచనలు, అలవాట్లు, భాష, యాస, హావభావాలతో కూడిన నీదయిన వ్యక్తిత్వాన్ని కాసేపు పక్కకు నెట్టి, చేయాల్సిన పాత్ర యొక్క పర్సనాలిటీని నీలో నింపుకోవడం. అలా నింపుకొని, ఆ పాత్ర ఎదుర్కొనే పరిస్థితులకు అనుగుణంగా స్పందించడం. రకరకాల వ్యక్తుల ప్రవర్తనను, భావోద్వేగాలను గమనించి, నటించడం కోసం తన వ్యక్తిత్వాన్ని కొద్ది సమయం పక్కన పెట్టడం అనేది చాలా లోతయిన మానసిక ప్రక్షాళన. ఈ ప్రక్రియ వలన "నా భాష, నా యాస, నా భావాలూ, నా పద్ధతులే కరెక్ట్" అన్న "మానసిక బిగింపు" ఒకటి తనలో ఉందన్న విషయం తెలియవస్తుంది. మనసు విశాలమై, అన్ని రకాల వైవిద్యాలనూ స్వీకరించడం అలవడుతుంది. మిగిలిన నటులు చేసిన తప్పుల వలన అయితేనో, స్టేజ్ పై అనుకోని సమస్యలేమయినా వస్తేనో, అప్పటికప్పుడు పరిస్థితులకనుగుణంగా స్పందించే సమయస్ఫూర్తి అలవడుతుంది. ఇవన్నీ స్టూడెంట్ వ్యక్తిగత జీవితంలో మరియు పెద్దయ్యాక చేసే వృత్తిలోనూ చాలా ఉపయోగపడుతాయి. ఇలా పెరిగిన పిల్లలు మంచి నాయకులు కాగలరు.

నాటిక ఇతివృత్తంలో నీతులు, సందేశాల కంటే వాస్తవికతకు దగ్గరగా ఉండి, ఆలోచన రేకెట్టించేటట్టు ఉంటే బావుంటుంది. అటువంటి కథల నుండే సహజమైన నటన సాధ్యం. సాంఘిక సమస్యలకు సంబంధించిన కథ అయితే బాలల సమస్యలను భిన్న కోణాలలో ఆవిష్కరించేదై ఉండటం అభిలషణీయం. పిల్లలకు వినోదాన్ని అందిస్తూ, వారి వికాసానికి పనికొచ్చేలా ఉండాలి గానీ వారి వయోపరిమితికి మించిన కథాంశాలు అంగీకరించబడవు. అంటే పెద్దవారి పాత్రలు వేయకూడదని కాదు. పెద్దవారికి మాత్రమే అనుభవమయ్యే అంశాలు కథలో ఉండకూడదు. కథలో గానీ, సంభాషణలలో గానీ, నటనలో గానీ అశ్లీలత ఉన్న ఎడల ప్రదర్శన నిలిపివేయబడును. పిల్లల నటనకు, హావభావాలకు, వారిమధ్య సమన్వయానికి ప్రాధాన్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది. ఇచ్చిన సమయములోపు నాటిక పూర్తి చేయాలి, కనీసం 15 నిముషాలు ఉండాలి.

నృత్యం

పాటలోని భావాన్ని, సంగీతాన్ని ఆస్వాదిస్తూ నర్తిస్తుంటే, అది చేసే వారిని, చూసే వారిని కూడా పరవశులను చేస్తుంది. పిల్లలు ఒక నృత్యరూపకంలో నిమగ్నం అవగలిగితే, చదువులోనూ, జీవితాన్ని ఆస్వాదించడంలోనూ అంతే నిమగ్నం కావడం జరుగుతుంది. ఆ సంగీతంలో వచ్చే సూక్ష్మమయిన మార్పులకు అనుగుణంగా శరీరం స్పందించడం వలన బాడీ - మైండ్ కో ఆర్డినేషన్ అద్భుతంగా ఉంటుంది. క్లాసికల్ డాన్స్ లో వాడే రకరకాల ముద్రలు స్టూడెంట్ లో స్టెబిలిటీని పెంచుతాయి. నృత్యం ఇష్టపడి చేయగల మంచి వ్యాయామం కూడా. జానపద నృత్యాలు గ్రామీణ జీవనాన్ని, అక్కడి ప్రజల ఆలోచనా విధానాన్ని, వారి జీవితంలోని సింప్లిసిటీని, వారి ఆనందాన్ని, కష్టాలను మన కళ్ళ ముందు ఉంచుతాయి.

పాటలోని గొప్ప భావం, మంచి సంగీతం, ప్రేక్షకుల చేత చప్పట్లు కొట్టించుకొనేలా జనరంజకమై ఉండటం మొదలగు వాటికి తక్కువ ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. వేషధారణ నృత్యానికి అనుగుణంగా ఉండటం, నృత్యం చేసేప్పుడు పిల్లలు ఆ పాటతో ఎంత ఐక్యమైపోయారు, నృత్యం ద్వారా ఆ పాటకు ఎంత అదనపు విలువను జోడించారు, నృత్యం చేసే పిల్లల మధ్య సమన్వయం ఎలా ఉంది అనేవాటికి ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. సినిమా పాటలు అంగీకరించబడవు.

పాటలు పాడటం

పదాలను స్పష్టంగా పలకడం, అపశృతి లేకుండా పాట సాహిత్యంలో గల భావాలను అర్థం చేసుకుని పాడటం చాలా ముఖ్యమైన అంశం. పాట మనిషినే కాదు, జంతువులను కూడా కదిలించగలదు. మాటలు యథాతథముగా ఎక్కువ కాలం గుర్తుండవు. కానీ రాగ యుక్తంగా మలచబడిన పాట ఎప్పటికీ గుర్తుంటుంది.

పాడే తీరుకే కాకుండా పాటలోని సాహిత్యానికి కూడా ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. సాహిత్య భాగానికి రాగం సరిపోవాలి. శృతి ,లయ సమన్వయం ముఖ్యం. పాట ప్రదర్శన లో, గాయకుల హావభావాలు, పాట సాహిత్యంలో ఎంతవరకు లీనమై పాడుతున్నారు అనేది ముఖ్యమైన విషయం. పాట యొక్క ప్రదర్శన, శ్రోతలు ఎంతవరకు స్వీకరించి, అనుభూతిని పొందుతున్నారు అనేది కూడా ముఖ్యం.

వాద్యసంగీతం

కొంత కాలం సాధన ద్వారా ఒక వాయిద్యం యొక్క సాంకేతిక జ్ఞానాన్నంతా మనసులోకి ఇంకించుకొని, మనలో పొంగే ఆనందాన్నో, దుఃఖాన్నో, వేరే ఏదయినా భావోద్వేగాన్ని ఆ వాద్యపరికరం నుండి వచ్చే లయబద్ధమయిన ధ్వనులతో వ్యక్తం చేయడమే వాద్యసంగీతం. ఈ సాధనా సమయంలో ఒకేసారి చూపు, వినికిడి, స్పర్శ , కదలికలను నియంత్రించే అన్ని భాగాలు పనిచేయాలి. కేవలం పనిచేయడమే కాదు, ఒకదానితో ఒకటి సమన్వయం చేసుకుంటూ పనిచేయడం మూలాన, ఇది మెదడుకు పూర్తి స్థాయి వ్యాయామం. అందువలనే సంగీత పరికరంతో సాధన చేసే విద్యార్థులకు జ్ఞాపక శక్తి, గణితంలో నైపుణ్యం, తర్కం వంటికి బాగా మెరుగుపడతాయి. మిగిలిన కళలు కూడా మెదడు ఎదుగుదలలో ఉపయోగపడినా ఈ స్థాయిలో మాత్రం కాదు.

ఏ వాయిద్యం వాయిస్తున్నారు, వాయించే పాట జనరంజకమా లేక ఎవరికీ తెలియని సంగీతమా అన్నది పరిగణనలోకి తీసుకోబడవు. శ్రుతి పక్వంగా, లయబద్ధంగా వాయిస్తున్నారా? వాయించేటప్పుడు దానిలో ఎంతగా

మమేకం అవుతున్నారు, ఎంత సులువు(ease)తో వాయిస్తున్నారు, ఆరోహణ అవరోహణపై ఎంత పట్టు ఉంది వంటివి పరిగణనలోకి తీసుకోబడతాయి.

ఏకపాత్రాభినయం

నాటకం వేయడం ఎక్కువ మందితో కూడిన పని. నటన మీద ఇష్టం ఉండి, ఎప్పుడు కావలిస్తే అప్పుడు నటించడానికి ఉన్న మంచి అవకాశం ఏకపాత్రాభినయం. పాత్రలో లీనమయిపోయి, శరీరాన్ని, స్వరాన్ని, హావ భావాలను పాత్రకనుగుణంగా మలచడం ద్వారా విద్యార్థి తన మనసును పూర్తిగా ఒక పనిపై లగ్నం చేయడం నేర్చుకుంటాడు. ఒక చారిత్రక పాత్ర తమ కళ్ళ ముందుకు వచ్చిన భావాన్ని చూసే వారిలో కలుగజేస్తాడు.

దుస్తులు, అలంకరణ కంటే నటనకూ, హావభావాలకూ ప్రాముఖ్యత ఉంటుంది.

పోస్టర్ ప్రజంటేషన్

పిల్లలు వారు పరిశోధన చేసిన విషయంతో చార్టు తయారుచేసి, అందరికి అర్థం అయ్యేలా వివరించడం. నిలబడి ఇచ్చే ఉపన్యాసం కంటే, ఎదుటివారితో సంభాషిస్తూ చేసే పోస్టర్ ప్రజంటేషన్ లోతయిన విషయావగాహనకు అవకాశం కల్పిస్తుంది. భవిష్యత్తులో చేసే పవర్ పాయింట్ ప్రజంటేషన్స్ కి మొదటి అడుగు అవుతుంది.

పోస్టర్ పై సమాచార నాణ్యత, అమరికల తోపాటు, ఎంత బాగా వివరిస్తున్నారు అన్న దానికి ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. పోస్టర్ కి సంబంధించి అడిగే ప్రశ్నలకు ఎలా స్పందిస్తున్నారన్న దానికి మరింత ప్రాధాన్యత ఉంటుంది.

సైన్స్ ప్రయోగాలు

ఒక సిద్ధాంతాన్ని ఎన్ని సార్లు చదివినా రాని అవగాహన ఒక్కసారి ప్రయోగం చేస్తే వస్తుంది. ప్రయోగాల వలన వాస్తవిక సమస్యలు అర్థమౌతాయి. ఈ అనుభవాలు భవిష్యత్తులో సొంతంగా ఏదయినా చేసినప్పుడు ఉపయోగపడతాయి. ప్రయోగంలో కొన్ని మార్పులు చేస్తే ఫలితం ఏమవుతుంది అన్న ఆలోచన, కొత్త ప్రయోగాలకు, పరిశోధనలకు దారి తీస్తుంది. పుస్తకపఠనంతో ఆగిపోయిన వారు ఎప్పటికీ శాస్త్ర వేత్తలు కాలేరు.

ముందుగానే తయారుచేసుకువచ్చి ఇక్కడ కేవలం వివరణ ఇచ్చే ప్రతీది ప్రాజెక్ట్ వర్క్ మాత్రమే అవుతుంది. ప్రయోగం అప్పటికప్పుడు చేసి చూపించాలి. ప్రాజెక్ట్ కి ఒక ప్రయోజనం ఉంటుంది. ప్రయోగానికి ప్రయోజనం ఉండాల్సిన అవసరం లేదు. సత్యం నిర్ధారణ అయితే సరిపోతుంది. ప్రయోగంపై పిల్లలకు ఎంత పట్టు ఉంది, ప్రశ్నలకు సమాధానాలు ఎలా చెబుతున్నారు, ఎంత నేర్చుకున్నారు, చేసినవి కొత్త ప్రయోగాలా అనేవి మాత్రమే ముఖ్యము. ప్రయోగానికి ఎంత ఖర్చు చేసారు, ఎన్ని పరికరాలు, వస్తువులూ వాడారు అనేది ముఖ్యము కాదు.

తెలుగులో మాట్లాడడం

వాడుక భాషలోకి ఆంగ్లం అతిగా చొరబడటం వలన పూర్తిగా తెలుగులో మాట్లాడటం అనేది సాధ్యం కాని విషయంలా అయిపోయింది. ఒక విషయాన్ని పూర్తిగా తెలుగులోనే మాట్లాడాలి అన్న నియమం వలన విద్యార్థి పదసంపద పెరగడమే కాకుండా, మాటలు పరధ్యానంగా పలికే స్థితి నుండి కాక సంపూర్ణ ఎరుకలోకి వస్తారు. భావోద్వేగాలు కూడా పూర్తి నియంత్రణలో ఉంటాయి.

ఇంగ్లీషు పదాలు వాడుక బాషలో ఎంతగా కలసిపోయినా, ఈ పోటీలో మాత్రం కచ్చితంగా తెలుగుపదాలే వాడాలి.

నాటకీకరణ

పిల్లలు తమకు ఒక గంట ముందు ఇచ్చిన సంఘటన నుండి, కథను అల్లుకొని, ఏ అలంకరణలు లేకుండా కేవలం నటనతో నాటికను ప్రదర్శించడం. సంఘటనకు అనుగుణంగా పాత్రలను సృష్టించుకొని, ఆ మొత్తాన్ని హావభావాలలోకి మార్చే సృజనాత్మక ప్రక్రియ కావడం వలన విద్యార్థులలో సృజనాత్మక పెరుగుతుంది. సమయస్ఫూర్తి అలవడుతుంది. భవిష్యత్తులో వారు ఏ పదవిని చేపట్టినా, తమ భావాలను చక్కగా ఒక కథలా, మనసుకు హత్తుకునేలా చెప్పే నైపుణ్యం సంపాదిస్తారు. అంత తక్కువ సమయంలో నలుగురితో సమన్వయం రావడం అనేది జీవితంలో, సంఘజీవనంలో తోటి సభ్యులతో సమన్వయానికి ఉపయోగపడుతుంది.

నాటికలో నటనకు హావభావాలకు ప్రాధాన్యం. కానీ నాటకీకరణలో కథ, సంబాషణలు పిల్లలే రాసుకోవడం వలన వాటికి కూడా ప్రాధాన్యత ఉంటుంది.

స్పెల్లింగ్

ఈ పోటీ పిల్లల యొక్క ఆంగ్ల పదజాలాన్ని వృద్ధిచేసి వారి జ్ఞాపకశక్తిని పెంచడం, వివిధ పదాల ఉచ్చరణ, వాటి శబ్దాలను బట్టి అక్షరాల అమరిక పిల్లల్లో ఊహాత్మకతను రేకొల్పుతుంది. ఎక్కువ పదాలు, వాటి స్పెల్లింగులు నేర్చుకోవడం వల్ల ఇంగ్లీషుని త్వరగా చదవడానికి, రాయడానికి ఉపయోగ పడి, విద్యార్థుల కమ్యూనికేషన్ స్కిల్స్ ని పెంచుతుంది భవిష్యత్తులో ఉన్నత చదువులకి, దేశ, విదేశీ ప్రయాణాలకీ, జీవనోపాధికి ముఖ్యం అవ్వడం వల్ల విద్యార్థుల ఆంగ్ల పరిజ్ఞానం వారికి ఆత్మవిశ్వాసాన్నీ, తద్వారా మెరుగైన జీవితానికీ సహాయ పడుతుంది మాతృభాషకాని భాషని నేర్చుకోవడం, పిల్లల్లోని ఎదిగే మెదడును సృజనాత్మకంగా చేస్తుంది.

వాడుకలో తప్పుడు ఉచ్చరణకు అలవాటుపడిపోయి ఉంటాము. పోటీలో మాత్రం సరైన ఉచ్చరణలో విని స్పెల్లింగ్ చెప్పాల్సి ఉంటుంది.

క్విజ్

విద్యార్థుల జనరల్ ఏవేర్నెస్, రీజనింగ్ పెరగడానికే కాక, తెలిసిన విషయాలను కొత్త ప్రశ్నలకు అన్వయించే చాకచక్యం కూడా అలవడుతుంది. నేర్చుకున్న అంశాన్ని మరల జ్ఞప్తికి తెచ్చుకునే ప్రక్రియ. ఎక్కువకాలం విషయం మెదడులో నాటుకుని జ్ఞాపకశక్తిని ఎన్నోరెట్లు పెంచుతుంది. గ్రూపులోని, ఇతర గ్రూపు వ్యక్తుల మధ్య ఆరోగ్యకరమైన చర్చలు జరిపే అవకాశం కలిగి చిన్న వయసు నుండే టీమ్ వర్క్ కి అలవాటు పడడం, తద్వారా

వ్యక్తుల మధ్య సత్సంబంధాలు నెలకొని మెరుగైన సమాజానికి బాట ఏర్పడుతుంది. రోజువారీ తరగతి విద్యకు భిన్నంగా ఉండడంతో విద్యార్థులు ఉత్సాహంగా పాల్గొనడంతో, ఇది పోటీతత్వం పెంచి వారి ఉన్నతికి ఉపయోగపడుతుంది

పుస్తక సమాచారం, వార్తలు తెలిసి ఉండటమే కాక, లాజికల్ గా ఆలోచించడం మొదలగు జ్ఞానం అవసరం.

డిబేట్

తను సమర్థిస్తున్న విషయాన్ని వ్యతిరేకిస్తూ, అనుకోకుండా వచ్చిన కొత్త ప్రశ్నలను ఎదుర్కొని అప్పటికప్పుడు సరైన రీతిలో సమాధానం చెప్పడానికి సమయస్ఫూర్తి, లాజికల్ గా మాట్లాడటం, చాలా విషయాలపై అవగాహన ఉండటం ఎంతో అవసరం అవుతాయి. ఇటువంటి డిబేట్ లో వాదనల వలన అంతకు ముందు ఎవరూ అనుకోని కొత్త అవగాహన, పరిష్కారాలు కూడా స్ఫురిస్తాయి. విదార్థుల ఆత్మ స్థైర్యం పెరుగుతుంది. అప్పటి వరకూ తమలో ఉన్న కొన్ని తప్పు అభిప్రాయాలను తొలగించుకొనే అవకాశం ఉంటుంది. జ్ఞానం శుద్ధమవుతుంది.

టీం లో ఉన్న ముగ్గురూ కలిసి, ఇవ్వబడిన ప్రశ్నకు అవుననో, కాదనో నిర్ణయం తీసుకొని, రాత పరీక్ష రాయాలి. సగం సమర్థిస్తూ, సగం వ్యతిరేకిస్తూ వాదన వినిపించకూడదు. రాతపరీక్షకు ముందే, అనగా స్టూడెంట్స్ స్కూల్లో డిబేట్ ప్రాక్టీసు చేసేటప్పుడే, సమర్థించాలా?వ్యతిరేకించాలా అనేదాని గురించి స్పష్టంగా ఒక నిర్ణయానికి రావాలి. డిబేట్ సమయంలో స్టూడెంట్స్ తమ వాదన ఎంత స్పష్టంగా వినిపిస్తున్నారనేదాని కంటే, అవతలి టీం వాదనకు ఇచ్చిన ప్రతివాదనలో ఎంత స్పష్టత ఉంది, ఆ విషయంపై ఎంత అవగాహన ఉందనేది ప్రధానము. వాదనకు, చర్చకు సంబంధం లేని విషయాలను ప్రస్తావించడం, డిబేట్ ను పక్కదోవ పట్టించడం నెగటివ్ గా చూడటం జరుగుతుంది. దాని కంటే, “ఈ ఒక్క అంశంలో ఎదుటివారితో అంగీకరిస్తున్నాం” అని చెప్పడమో, లేదా ఎక్కువ అంశాలలో మా వాదనే సరైనదని వివరించడమో సరైన పని.

లఘు చిత్ర సమీక్ష (షార్ట్ ఫిలిం రివ్యూ) :

పుస్తకం రాస్తే చదువుకున్న వారికి మాత్రమే మన భావాలను చేరవేయగలం. అదే విషయాన్ని షార్ట్ ఫిలిం లేదా డాక్యుమెంటరీ రూపంలో తీస్తే, చదువురానివారికి కూడా మన భావాలను చేరవేయవచ్చు . సినిమా మీడియంని బాగా అర్థం చేసుకొని, సహేతుకంగా విమర్శించగలిగే క్రిటిక్స్, సునిశితంగా ఆలోచించ గలిగిన ప్రేక్షకులు ఎక్కువ సంఖ్యలో ఉంటే, ఆలోచనాత్మక సినిమాలు వస్తాయి. అలా లేనంత కాలం మూస ధోరణి సినిమాలతో సరిపెట్టుకోవాల్సిందే. స్టూడెంట్స్ ఫిల్మ్ కి సంబంధించిన అన్ని ప్రక్రియలను సరిగా అర్థం చేసుకొనే స్థాయి వస్తే, వాళ్ళ భావాలను వ్యక్తం చేయడానికి అతి తక్కువ ఖర్చుతో షార్ట్ ఫిల్మ్ తీసే సామర్థ్యం డెవలప్ అవుతుంది.

షార్ట్ ఫిలింని ఫిలింలా విశ్లేషించాలి తప్ప కథలా కాదు. ఇందులో స్క్రీన్ ప్లే ఒకభాగం మాత్రమే. నటన, ఫోటోగ్రఫి, ఎడిటింగ్, నేపథ్య సంగీతం వంటి అంశాలకు సంబంధించిన లోపాలను, బలాలను గుర్తించడం, సరళమయిన భాషలో, తక్కువ పదాల్లో భావాన్ని వ్యక్తపరచడం షార్ట్ ఫిలిం రివ్యూకి ఉండాల్సిన లక్షణం.

కథారచన

కథ అంటే వ్యాసం కాదు. వ్యాసం అనేది ఒక అంశాన్ని గురించి వివరిస్తూ విశ్లేషిస్తూ అన్ని వైపుల నుంచీ ఆ విశ్లేషణను బలపరుస్తూ నడుస్తుంది. దాంట్లో పూర్తిగా ఆలోచనే ప్రధానంగా ఉంటుంది. అది బుద్ధి కి పదునుపెడుతుంది. కొంచెం పనిగట్టుకొని చదవాలి

కథ అలా కాదు. కథ కూడా మానవ ప్రపంచానికి సంబంధించిన అంశాన్నే చెప్పినప్పటికీ అందులో ఒకటి లేదా అంతకన్న ఎక్కువ సంఘటనలు ఉండాలి. అవి కొందరు మనుషుల మధ్య జరుగుతాయి గనక కొన్ని పాత్రలు అంటే కొందరు వ్యక్తులు ఉండాలి. వారు మాటాడుకుంటారు కనుక సంభాషణలు ఉండాలి. సంఘటన ఎక్కడ జరిగిందో ఎలా జరిగిందో చెప్పాలి కనక వర్ణనలు ఉండాలి. కథకి ఒక మొదలు, ఒక తుది ఉండాలి. ఇలా రాస్తే కథ అవుతుంది

పిల్లలందరికీ చిన్నతనం నుంచీ కథలు వినడం ఇష్టం. వినగా వినగా కథలు తిరిగి చెప్పడం అలవాటవుతుంది. ఇక వాళ్ళకి ఒక అంశం ఇచ్చి కథ రాయమన్నప్పుడు వాళ్లలోని సృజన శక్తి బయటకు వస్తుంది. ఇచ్చిన అంశాన్ని కథగా మలచడంలో పిల్లలు సంఘటనలను కల్పించగలగడం, పాత్రల అవసరం తెలియడం, చేసే వర్ణనలు కథకు ఎంతవరకూ అవసరమో తెలిసి ఉండడం, మొదటినుంచి చివరి దాకా చదివింపచేసేలా రాయగలగడం అవసరం. కథ చదివాక నీతి తెలియాలి తప్ప పనిగట్టుకొని నీతి చెప్పనక్కర లేదు.

కథా విశ్లేషణ

కథా విశ్లేషణ అన్నది మెదడుకి మంచి అభ్యాసం. కథ మొత్తాన్ని ముందుగా అందులో లీనమై చదువుకోవాలి. తర్వాత రెండోసారి ఆలోచనతో చదవాలి. అంటే మనకి బాగా నచ్చితే ఎందుకు నచ్చింది అని ఆలోచించాలి. నచ్చక పోయినా అంతే. తర్వాత రచయిత కథ లో ఏం చెప్పాడు అని ప్రశ్నించుకుని దానికి జవాబు కథలోనే వెతకాలి. కథ ద్వారా ఏం చెప్పాడు అన్నది రెండో ప్రశ్న. ఇక ఈ కథ ద్వారా మనకి ఏం తెలిసింది, కథని హాయిగా చదివెయ్యగలిగామా, కష్టపడి చదివామా అన్నది శైలి నిర్ణయిస్తుంది. పాత్రలు, సంఘటనలు, సంభాషణలు కథకి సరిపోయాయా, లేక కథని మింగేసాయా అన్నది కూడా చూడాలి. అవసరమైతే విశ్లేషణ కోసం కథని నాలుగైదుసార్లు చదవడం మంచిదే. వాక్యాలు, పదాలు కూడా రచయిత ఎంత అవసరంగా వాడాడో కూడా గమనించాలి. రచయిత పేరు గుర్తు పెట్టుకోవాలి. వీలైతే ఆ రచయిత గురించి తెలుసుకోవాలి.

కథా విశ్లేషణ వల్ల మంచి అవగాహన పెరుగుతుంది. ప్రతీ అంశాన్ని నిశితంగా చూసే దృష్టి అలవడుతుంది. పుస్తక పఠనం కేవలం విజ్ఞానం కోసమే కాక మంచి జీవనవిధానాన్ని అలవరచుకోవడానికి కూడా పనికొచ్చేలా చేస్తుంది. జీవితం గుడ్డిగా కాకుండా అవగాహన తో జీవించడం నేర్పుతుంది

అంతర్జాలంలో అన్వేషణ

పిల్లలకు కొన్ని ప్రశ్నలు ఇచ్చి, వాటికి సమాధానాల్ని, స్మార్ట్ ఫోన్ సహాయంతో అంతర్జాలంలో వెతికి రాయమనడం. ఇప్పుడు ప్రతీ ఇంటిలో అందుబాటులో ఉన్న స్మార్ట్ ఫోన్ వలన పిల్లలు పాడయిపోతున్నారని తల్లితండ్రుల ఫిర్యాదు. వద్దని చెబితే, చాటుగా చూస్తారు తప్ప మానరు. ఇంటర్నెట్ ద్వారా సైన్స్ సంగతులు, చారిత్రక వాస్తవాలూ, రాజ్యాంగంలోని నియమ-నిబంధనలు, పాఠ్యపుస్తకాలలోని పదాలకు సంబంధించిన

వస్తువుల, జీవుల ఫోటోలను ఎలా వెతికి తెలుసుకోవచ్చో చెప్పడం వలన వారిని సక్రమమైన, మరియు వారిని అభిరుచికి తగిన మార్గంలో పెట్టినవారం అవుతాం. అటువంటి నేర్పుని పిల్లలందరికీ అలవాటు చేయడానికి ఈ పోటీ ఉపయోగపడుతుంది.

చాలా తక్కువ సమయంలో ఎక్కువ ప్రశ్నలకు సమాధానాలు రాయాల్సి ఉంటుంది. అందువలన ఇంటర్నెట్ డేటా ఉందా లేదా? నెట్ స్పీడ్ బాగుందా లేదా? మొదలగునవి ముందుగానే చెక్ చేసుకోవాలి. పరీక్ష పేపర్ స్టూడెంట్స్ తమతో తీసుకొని పోవచ్చును.

మ్యాప్

మ్యాప్ పాయింటింగ్ వల్ల విద్యార్థులకు ప్రపంచంలోని వివిధ ఖండాలు, దేశాలు, దేశాలలోని ముఖ్యమైన నగరాల పేర్లు పరిచయం అవ్వడమే కాక, ఆయా దేశాల భౌగోళిక, సాంఘిక, రాజకీయ అంశాలకు సంబంధించిన పరిజ్ఞానం వస్తుంది. ఒక ప్రాంతంలోని అడవులు, నదులు, సముద్రాల వంటి సహజ వనరుల ఉనికిని తెలియజేస్తుంది. ఒక భౌగోళిక ప్రాంతంలోని వివిధ స్థలాలు ఏదిక్కుగా, ఎంత దూరంలో ఉన్నాయో తెలుసుకోవడం సులభం చేస్తూ విద్యార్థుల గణిత, గ్రాఫ్ జ్ఞానాన్ని పెంచడం వారి ప్రాబ్లమ్ సాల్వింగ్ మరియు రీజనింగ్ నైపుణ్యాలను పెంచుతుంది. పిల్లలకు తాము ఒక పెద్ద ప్రంపంచంలో నివసిస్తున్నామన్న స్పృహ వారి ఆలోచనా దృక్పథాన్ని విశాల పరిచే విధంగా తోడ్పడుతుంది. రేపు వారు పెద్దయ్యాక సుదూర ప్రాంతాలకు యాత్రకు వెళ్ళేటప్పుడు ఈ జ్ఞానం ఉపయోగపడుతుంది.

విచిత్ర వేషధారణ

విచిత్ర వేషధారణ పోటీలద్వారా చిన్నారులకు వివిధ రకాల వేషాలు, ఆహార్యంలోని మార్పులు పరిచయమవ్వడమేకాక, పిల్లల పరిశీలనా దృష్టిని మెరుగు పరచి ఊహాశక్తిని మెరుగుపరుస్తుంది. తమ పాఠాల్లోని కారెక్టర్ని ప్రదర్శించడం ద్వారా పిల్లలు తమ సొంతగా పరిశోధన చెయ్యడానికి అవకాశం కలుగుతుంది. తమకు ఇష్టమైన వేషధారణ పిల్లల్లో హాస్యపటిమను వెలికి తీసి, వారికి ఆనందాన్నీ, మానసికమైన ఆహ్లాదాన్నీ కలుగజేస్తుంది అలంకరణను ఆనందించే పసి మనసులకు అవసరమైన మానసిక తృప్తిని ఇస్తుంది.

వేషధారణలో విషయంలో తల్లిదండ్రుల, టీచర్ల పాత్రే ఎక్కువ కాబట్టి, పిల్లల నడక తీరు, ముఖ కవళికలు, తమను తాము ఎలా ప్రజెంట్ చేసుకున్నారు అనే దానికి ఎక్కువ ప్రాముఖ్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది.

కథ చెప్పడం

శ్రోతలను ఆకట్టుకొనేలా కథ చెప్పగలగడం వలన వినే ప్రేక్షకుల అవగాహనకు అనుగుణంగా పలకడం, హావభావాల మీద మంచి పట్టు వస్తుంది. బాగా కథ చెప్పగలిగిన వాళ్ళు, వినే వారి మనసులో దృశ్యాలను చిత్రీకరిస్తారు. సినిమా అందరికీ ఒకేలా కనిపిస్తే కథ మాత్రం మనిషి మనిషికి ప్రత్యేకంగా కనిపిస్తుంది. వినేవారి

విజువలైజేషన్ స్కిల్ ని పెంచుతుంది. కథ వింటున్న శ్రోతల స్పందనకు అనుగుణంగా అప్పటికప్పుడు మార్పులు చేసుకుంటూ ఆసక్తికరంగా మాట్లాడటం అలవాటు అవుతుంది.

ఆకట్టుకునేలా చెప్పడం, హావభావాలు సందర్భానికి, భావానికి తగినట్లు ఉండటం, ధ్వని అనుకరణలు కీలకమైనవి.

ప్రాజెక్ట్ పని

ఏదయినా ఒక సిద్ధాంతాన్ని వివరించడానికి సంబందించినది కానీ, నిజ జీవితంలో ఎదురవుతున్న సమస్యలను ఎదుర్కోవడానికి గానీ, లేదా ఇంకాస్త సులువుగా పనులు చేయడానికి గానీ స్టూడెంట్స్ ప్రాజెక్ట్స్ చేస్తారు. ఇందుకోసం వాళ్ళే స్వయంగా సర్వే చేసుకొని, వస్తువులను సమకూర్చుకొని, భౌతికంగా ఒక ప్రాజెక్ట్ చేయడం వలన చదువు అనేది మాటలను దాటి క్రియాత్మకం అవుతుంది. భవిష్యత్తులో మంచి పారిశ్రామికవేత్తలుగా తయారు కావడంలో ఇది ముఖ్యపాత్ర వహిస్తుంది. ఇదే నిజమయిన విద్య.

ముందుగానే తయారుచేసుకువచ్చి ఇక్కడ వివరణ ఇచ్చే ప్రతీది ప్రాజెక్ట్ వర్క్ అవుతుంది. ప్రాజెక్ట్ కి ఒక ప్రయోజనం ఉంటుంది. ప్రయోగమైతే సత్యం నిర్ధారణ అయితే సరిపోతుంది. ప్రాజెక్ట్ చేయడానికి టీచర్ సలహా తీసుకొని ఉండవచ్చు గానీ ప్రాజెక్ట్ మొత్తం, అన్ని దశలలో విద్యర్థే స్వయంగా చేసి ఉండాలి. తక్కువ ఖర్చు చేయడం, రెడీ మెడ్ వస్తువులను తక్కువ వాడటం, ప్రయోజనకరంగా ఉండటం మంచి ప్రాజెక్ట్ లక్షణాలు.

చిత్రలేఖనం

ఫోటోగ్రఫీ ఎంత అభివృద్ధయినా చిత్రలేఖనం స్థాయి ఏ మాత్రం తగ్గకుండా ఉండటానికి కారణం ఇప్పటి వరకూ ప్రపంచం చూడని విషయాన్ని కూడా చిత్రకారులు చిత్రీకరించగలరు. చిత్రలేఖనంలో భావ వ్యక్తీకరణకు హద్దులు లేవు. ఫోటో రియాలిటీనీ మాత్రమే చూపించగలదు. చిత్రలేఖనం కొత్త పాజిబిలిటీస్ ని కూడా చూపించగలదు. ఊహలకు బలమయిన రెక్కలనిస్తుంది. పిల్లల్లో క్రియేటివిటీ పెరుగుతుంది. అందమైన సందర్భాన్ని ఆస్వాదించడం పక్కనపెట్టి ఫోటో క్లిక్ చేయాల్సిరావడం ఫోటోగ్రఫీలో ఉన్న పెద్ద సమస్య. అదే దృశ్యాన్ని చిత్రకారులు సంపూర్ణంగా ఆస్వాదించి, మనసులో నింపుకొన్న తరువాత పున:సృష్టి మొదలుపెడతారు. వందల కొలదీ పదాలు వాడి చెప్పే భావాన్ని ఒక చిత్రం చెబుతుంది. ఈ కళకు భాషతో సంబంధం లేదు సరి కదా కనీసం చదువుకొని ఉండాల్సిన అవసరం కూడా లేదు. చిత్రలేఖనం సాధన వలన మనుషులు, వస్తువులు, జంతువుల పై కాంతి ఎటువంటి నీడలను ఏర్పరుస్తుంది, ఏ విధమయిన రంగులను వెదజల్లుతుంది వంటివి పరిశీలించడం మొదలై నేర్చుకొనే వారికి సునిశిత దృష్టి అలవడుతుంది. కంగారు, అసహనం పోయి, ఓర్పు అలవడుతుంది.

చిత్రలేఖనానికి ఏ రంగులు వాడారు, ఎన్ని రంగులు వాడారు, షీట్ లో ఎంత భాగాన్ని నింపారు అనేది ముఖ్యం కాదు. గొప్ప చిత్రము మన దృష్టిని ఆకర్షించి, తల తిప్పుకోనివ్వదు. గత జ్ఞాపకాన్నో, కొత్త ఆలోచననో, కొత్త ప్రశ్ననో నిద్ర లేపి, ఆనందాన్నో, దు:ఖాన్నో, ఆశ్చర్యాన్నో కలిగిస్తుంది.

సృజనాత్మక వస్తువుల తయారీ (క్రాఫ్ట్)

వ్యర్థంగా పడి ఉన్న వస్తువులు లేదా అతి తక్కువ విలువ కలిగిన వస్తువులను తీసుకొని, వాటితో భౌతికంగా ఉపయోగపడే వస్తువులను, లేదా ఆహ్లాదం కోసం వాడే వస్తువులను తయారు చేయడం. అంటే విలువలేని లేదా అతి తక్కువ విలువ ఉన్న వాటి నుండి విలువను సృష్టించే సృజనాత్మక పని.

అందుబాటులో ఉన్న వస్తువులతో తక్కువ ఖర్చుతో పరిష్కార మార్గాలను కనుగొనే "జుగాడ్"(jugaad) అనే ప్రక్రియకు నాంది పలుకుతుంది. కొత్తవి కనిపెట్టాలనే తపనను పెంచుతుంది.   ఖర్చుతో కూడుకొని, కాలుష్య కారకమైన వ్యర్థాల రీసైకిల్ ని తగ్గించడం ద్వారా పర్యావరణానికి మేలు కూడా.

కొత్తదనాన్ని కనబరచడానికి అధిక ప్రాధాన్యం ఉంటుంది. అలాగే, తక్కువ ఖర్చులో దొరికే సరైన మెటీరియల్ ని ఎంచుకోవడానికి, కత్తిరించడం, మడతపెట్టడం మొదలగునవి వాటిలో చూపించిన నైపుణ్యానికి తరువాత ప్రాధాన్యం ఉంటుంది. చిన్న చిన్న వస్తువులు ఏమైనా జోడించారా, నిర్మాణం ఎంత సంక్లిష్టంగా ఉంది, ఎంత ప్రయోజనం ఉంది, ఎంత అందంగా ఉంది అన్నవి తరువాత స్థానంలో ఉంటాయి. ముఖ్యంగా తక్కువ ఖర్చుతో ఎక్కువ విలువను సృష్టించిన వాటికి ప్రాధాన్యం ఉంటుంది. ఇక్కడ విలువ అంటే వాటి వల్ల కలిగే ప్రయోజనం కావొచ్చు లేదా సౌందర్యంకూడా కావొచ్చు.

మట్టితో బొమ్మలు చేయడం

పిల్లల్లోని సృజనాత్మకతని, ఊహాత్మకతని పెంచడమే కాక చిన్నచిన్న వేళ్ళ కదలిక ద్వారా హాండ్ - ఐ కోఆర్డినేషన్, వివిధ మోటార్ ఫంక్షన్స్ వృద్ధిచెంది పెరిగే మెదళ్ళపై పాజిటివ్ ఎఫెక్ట్ ని తీసుకొస్తుంది. మరియు ఎక్కువ సమయం ఒకే పనిలో నిమగ్నమై ఉండడం వారిలో ఏకాగ్రతను బలపరుస్తుంది. త్రీ డైమెన్షల్ గా ఒక రూపాన్ని తయారు చేయడం వస్తే, శిల్ప కళ వైపు అడుగుపేయడానికి దోహదపడుతుంది. ఇది ఒక రకంగా ఆట ఆధారమైన నేర్చుకోవడం అవడం వల్ల పిల్లలు ఆసక్తితో విషయాలను గ్రహిస్తారు. మెత్తని బంక మట్టిని చేతులతో కలపడం పిల్లలను ప్రకృతికి మరింత దగ్గరగా చేస్తుందనడంలో అతిశయోక్తి లేదు మరియు చేతులకు మట్టి అంటినప్పుడు పడే చిరాకు దూరమై ఒక పాజిటివ్ దృక్పథం అలవరచుకోవడానికి దోహదం చేస్తుంది

బొమ్మలకు రంగులు వాడకూడదు. ఎంత మట్టి వాడారు, ఎంత పెద్దగా, లేదా చిన్నగా చేసారు అనేది ముఖ్యం కాదు. ఇచ్చిన కాన్సెప్ట్ పరిధిలోనే ఉంటూ, ఎంత వాస్తవికంగా చూపించారు, ఎంత సూక్ష్మమైన వివరాలను పొందుపరిచారు అనేవి ముఖ్యం.

ఈ సంవత్సరం ప్రవేశ పెడుతున్న కొత్త పోటీలు:

క్షేత్ర పర్యటనలు

చదవడం రాయడమనేది అక్షరాస్యత. విద్యలో అక్షరాస్యత ఒక భాగం. కొత్త విషయాలను తెలుసుకోవడం, తెలిసిన విషయాల గురించి లోతైన అవగాహన తెచ్చుకోవడమనేది విద్యాభ్యాసంలో ప్రధాన భాగం. దానికోసం ప్రకృతినీ

పరిసరాలనూ, సమాజాన్నీ, సంస్థలనూ పరిశీలిస్తూ నిరంతరం నేర్చుకుంటూ ఉండాలి. అందువలనే కరిక్యులంలో క్షేత్ర పర్యటనలు చేర్చడమైనది. మార్కులు లేని కారణంగా వాటిపై శ్రద్ధ తగ్గే అవకాశం ఉండటం వలన, క్రియా పిల్లల పండగలో క్షేత్ర పర్యటనలపై పోటి నిర్వహిస్తున్నాము. పిల్లలు తమ దగ్గరలో ఉన్న పంచాయతీ ఆఫీస్, పోస్ట్ ఆఫీస్, రైల్వే స్టేషన్, పోలీస్ స్టేషన్, సైకిల్ షాప్, సముద్రం, నది, ఆనకట్ట, పరిశ్రమలు వంటివి చూసి, పరిశీలించి, అక్కడి వ్యక్తులతో మాట్లాడి తాము కొత్తగా నేర్చుకున్న విషయాలను ఇక్కడ వివరిస్తారు.

క్షేత్ర పర్యటనకు ఎంత దూరం వెళ్లారు అనే దానికంటే, క్షేత్ర పర్యటన నుండి ఎంత నేర్చుకున్నారు,ఎంత తెలుసుకున్నారు, ఎంత ఆనందించారు అనేది ముఖ్యం. అడవి, సముద్రం, ఫ్యాక్టరీలు, ఓడలరేవు మాత్రమే కాదు, దగ్గరలో ఉన్న పంచాయితీ ఆఫీసు, పోలీసు స్టేషన్, పోస్టాఫీసు, సైకిల్ రిపేర్ షాపు, బస్ డిపో, కుటీర పరిశ్రమలు, రైసు మిల్లు, సినిమా ప్రొజెక్టర్ రూమ్ ఇలా బోలెడన్ని క్షేత్ర పర్యటనలు చేయొచ్చు.

దిన పత్రికా పఠనం

వ్యక్తిగత అభివృద్ధికైనా, సమాజంలో బాధ్యతాయుతంగా నడుచుకోవడానికైనా, చుట్టూ ఉన్న సమాజంలోనూ, దేశంలోనూ, ప్రపంచంలోనూ జరుగుతున్న వాస్తవాలను, ఎప్పటికప్పుడు తెలుసుకుంటూ ఉండడం చాలా అవసరం. అలా తెలుసుకోవడానికి దినపత్రికలు ప్రధాన ఆధారం. న్యూస్ ఛానల్స్ ఎక్కువైన తర్వాత దినపత్రికలు చదవడం తగ్గింది. కానీ న్యూస్ ఛానల్స్ అనేవి, కొన్ని ప్రత్యేక వార్తలను బ్రేకింగ్ న్యూస్ గా మళ్లీమళ్లీ వేస్తుంటాయి. అలాగే TRP రాని వార్తలకు సమయం కేటాయించకపోవడం కూడా చేస్తుంటాయి. అవే వార్తలను దినపత్రికలయితే చివరి పేజీల్లో అయినా వేస్తాయి. దినపత్రిక అనేది మన చేతిలో ఉంటుంది. ఏ వార్తను ఎంత సేపు చదవాలి, ఏది వదిలేయాలి అనే స్వేచ్ఛ మనకు ఉంటుంది. ఈ వెసులుబాటు లేకే టీవీ వార్తల వలన సమయం వృధా అవుతుంది. భాషపై, భావాన్ని వ్యక్తం చేయడంపై పట్టు పెరుగుతుంది. చదివినది దృశ్యంగా మార్చుకొనే సామర్థ్యం పెరుగుతుంది.
అందుకే దినపత్రికలు చదివే అభిరుచిని పెంచడం కోసం వీటిపై పోటీ. దీని కోసం, పోటీకి వారం రోజులు ముందు దినపత్రికల నుండి ప్రశ్నలు తయారు చేసి, వ్రాత పరీక్ష నిర్వహిస్తాం.

పిల్లలపండుగ ఎందుకు?

ఐన్ స్టీన్ శాస్త్రవేత్త అని అందరికీ తెలుసు. కానీ అతనికి వయోలిన్ వాయించడం చాలా ఇష్టమని, అతనొక గొప్ప సంగీత ప్రేమికుడని కొద్దిమందికే తెలుసు. ఐన్ స్టీన్ ప్రతిపాదించిన ప్రసిద్ద "సాపేక్ష సిద్ధాంతం" (theory of relativity) ప్రణాళికాబద్దంగా చేసిన ఆలోచన కాదు. అది అతనికి సహజంగా, స్ఫురించిన (intuition) సత్యం. సైన్సుకు సంబంధించిన మూల సూత్రాలపై లోతయిన అవగాహన లేకుండా ఇది సాధ్యం అయ్యేది కాదు. కానీ ఆ క్షణంలో ఆ సత్యం తట్టడానికి వెనుక ఉన్న బలమయిన శక్తి సంగీతమని చాలా సార్లు చెప్పాడు కూడా. సైన్స్, లేదా ఆర్ట్ రెండిటిలో ఏదో ఒకటే ఎంచుకోవడం వలన ఆ ఫీల్డ్ లో ఉన్నత స్థానాన్ని చేరుకోవచ్చు అన్నది ఒక అపోహ మాత్రమే అని ఐన్ స్టీన్ జీవితాన్ని గమనిస్తే బోధ పడుతుంది. మనిషి మెదడులో ఎడమ భాగం లాజికల్ గా ఆలోచించడానికి, కుడి భాగం కళాత్మక భావనలకూ సంబంధించినవి. ఒక భాగాన్ని మాత్రమే ఎక్కువ ఉపయోగించి, ఆ ఒక్క భాగమే అభివృద్ధి చెందితే సమతుల్యం దెబ్బతినే పరిస్తితి వస్తుంది. కాబట్టి అలా జరగకుండా ఉండటానికి ఒక స్థాయికి చేరుకున్న తరువాత మెదడు ఎదుగుదలను నిలుపుదల చేసుకుంటుంది.

రెండవ అర్ధ భాగాన్ని కూడా సమానంగా ఉపయోగించగలిగితేనే, మళ్ళీ మొదటి భాగం ఇంకా అభివృద్ధి చెంది పూర్తి స్థాయిలో ఉపయోగించుకోవడం జరుగుతుంది. కళకో , లేక సైన్స్ కో ఏదో ఒక దానికే పరిమితమయిపోతే ఒక స్టేజ్ తరువాత మెదడు అబివృద్ధి చెందడం శాశ్వతంగా ఆగిపోతుంది.

ప్రస్తుతం అందరూ మార్కులు, ర్యాంకులు మీదే దృష్టి కేంద్రీకరించడం వలన సమాజం మొత్తంలో ఒక విధమయిన మానసిక అసమతుల్యత, అసంతృప్తి కనిపిస్తున్నాయి. ఇటువంటి పరిస్థితులలో కళ, మనిషి జీవితానికి వెలుగును తీసుకొస్తుంది. అందులోనూ ఆ బీజం చిన్న పిల్లలలోనే పడటం మంచిది అన్న ముఖ్య ఉద్దేశంతో క్రియ సంస్థ వివిధ అంశాలలో సాంస్కృతిక పోటీలను నిర్వహిస్తున్నది.

ఇటువంటి పోటీలు అన్ని స్కూల్స్ లో జరిగితే పిల్లలు లైబ్రరీని, ల్యాబ్ పరికరాలను ఉపయోగించడం పెరుగుతుంది. పరిసరాలను పరిశీలించడం, అవగాహన చేసుకోవడం, పరిశోధించడం, తమ భావాలను చక్కగా వ్యక్తీకరించడం, ఓటమి-గెలుపులను అనుభవించడం, స్వతంత్రంగా ఆలోచించగలగటం వంటివి వ్యక్తిగత ప్రయోజనాలు ఉంటాయి. చుట్టూ ఉన్న వారిని అర్ధం చేసుకోవడం, కలసి పని చేయడం వలన సహానుభూతిని పొంది బాధ్యతాయుతమయిన వ్యక్తులుగా తయారవడం అనే సామాజిక ప్రయోజనాలు ఉంటాయి. అన్నిటి కంటే ముఖ్యంగా జీవితాన్ని బాగా ఆస్వాదించేలా చేసి, పుస్తకాలలో గ్రహించిన విషయాలను పదాల దగ్గర ఆగిపోకుండా వాటిని క్రియాత్మకం చేస్తాయి ఇటువంటి పోటీలు.