క్రియ పిల్లల పండుగ – 2020

రాష్ట్ర స్థాయి అంతర పాఠశాలల సాంస్కృతిక పోటీలు

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(acting) అంటే ఆలోచనలు, అలవాట్లూ, భాష, యాస, బాడీ లాంగ్వేజ్ తో కూడిన నీదయిన పర్సనాలిటీని కాసేపు పక్కకు నెట్టి, చేయాల్సిన పాత్ర యొక్క పర్సనాలిటీని నీలో నింపుకోవడం. అలా నింపుకొని, ఆ కేరెక్టర్ ఎదుర్కొనే పరిస్థితులకు అనుగుణంగా స్పందించడం. రకరకాల వ్యక్తుల ప్రవర్తనను, ఎమోషన్స్ ని, బాడీ లాంగ్వేజ్ ని గమనించి, నటించడం కోసం తన వ్యక్తిత్వాన్ని కొద్ది సమయం పక్కన పెట్టడం అనేది చాలా లోతయిన మానసిక_ప్రక్షాళన(mind purification process). ఈ ప్రక్రియ వలన "నా భాష, నా యాస, నాభావాలూ, నా పద్ధతులే కరెక్ట్" అన్న "మానసిక బిగింపు" ఒకటి తనలో ఉందన్న విషయం తెలియవస్తుంది. మనసు విశాలమై, అన్ని రకాల వైవిద్యాలనూ స్వీకరించే మైండ్ సెట్ అభివృద్ధి చెందుతుంది. 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.

కథల విషయంలో నీతులు, సందేశాలను చెప్పే కథల కంటే వాస్తవికతకు దగ్గరగా ఉండి, ఆలోచనాత్మకంగా ఉండేవాటికి ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది. కారణం అటువంటి కథల నుండే సహజమైన నటన సాధ్యం కావడం వలన. నాటిక యొక్క ఇతివృత్తం సమకాలీన సమాజానికి చెందినదై ఉండాలి. 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 నిలిపివేయడమే కాకుండా, రానున్న కాలంలో కూడా నిషేధం విధించబడుతుంది. కథ ఎంత గొప్పగా ఉన్నా, పిల్లల నటనకు, హావభావాలకు, వారిమధ్య సమన్వయానికే ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది. ఎందుకంటే అవి మాత్రమే సంపూర్ణముగా పిల్లల నైపుణ్యానికి సూచికలు. నిర్ణీత సమయములోపు నాటిక పూర్తి చేస్తూ, అలాగని బాగా తక్కువ సమయంలో పూర్తి చేసేయడం కాకుండా సమయపాలన పాటించేవారికి ప్రాధాన్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది.

నృత్యం

పాటలోని భావంలో, సంగీతంలో మునిగిపోయి తనదయిన ఆనందలోకంలో నర్తిస్తుంటే, అది చేసే వారిని, చూసే వారిని కూడా పరవశులను చేస్తుంది. స్టూడెంట్ ఒక నృత్యరూపకంలో నిమగ్నం అవగలిగితే, చదువులోనూ, జీవితాన్ని ఆస్వాదించడంలో కూడా 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. డాన్స్ ఇష్టపడి చేయగల మంచి వ్యాయామం కూడా. జానపద నృత్యాలు గ్రామీణ జీవనాన్ని, అక్కడి ప్రజల ఆలోచనా విధానాన్ని, వారి జీవితంలోని సింప్లిసిటీని, వారి ఆనందాన్ని, కష్టాలను మన కళ్ళ ముందు ఉంచుతాయి.

ఎంచుకున్న పాటలో గొప్ప భావం ఉండటం, మంచి సంగీతం ఉండటం, ప్రేక్షకుల చేత చప్పట్లు కొట్టించుకొనేలా ముందుగానే పాపులర్ అయి ఉండటం మొదలగు వాటికి తక్కువ ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. ఎంచుకున్న దుస్తులు చేసే నృత్యానికి అనుగుణంగానే ఉన్నాయా, నృత్యం చేసేప్పుడు పిల్లలు ఆ పాటతో ఎంతగా ఐక్యమైపోయారు, నృత్యం ద్వారా ఆ పాటకు ఎంత అదనపు విలువను జోడించారు, నృత్యం చేసే స్టూడెంట్స్ మధ్య సమన్వయం ఎలా ఉంది అనేవాటికి ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. సినిమా పాటలు అంగీకరించబడవు.

పాటలు పాడటం

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

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

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 మెదడులోని 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, లాజికల్ థింకింగ్ వంటికి బాగా మెరుగుపడతాయి. మిగిలిన కళలు కూడా మెదడు ఎదుగుదలలో ఉపయోగపడినా ఈ స్థాయిలో మాత్రం కాదు.

ఏ వాయిద్యం వాయిస్తున్నారు, వాయించే పాట పాపులరా 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, ప్రేక్షకులను ఎంతగా కదిలించగలుగుతున్నారు వంటివి మాత్రమే పరిగణనలోకి తీసుకోబడతాయి.

ఏకపాత్రాభినయం

నాటకం వేయడం చాలా ఎక్కువమందితో కూడిన పని. నటన మీద ఇష్టం ఉండి, ఎప్పుడు కావలిస్తే అప్పుడు ఎవరిపైనా ఆధారపడకుండా నటించడానికి ఉన్న మంచి అవకాశం ఏకపాత్రాభినయం. పాత్రలో పూర్తిగా లీనమయిపోయి, శరీరాన్ని, స్వరాన్ని, హావ భావాలను పాత్రకనుగుణంగా మలచడం విద్యార్థి తన మనసును పూర్తిగా ఒక పనిపై లగ్నం చేయడం నేర్చుకుంటాడు. ఒక చారిత్రక పాత్ర సజీవంగా కళ్ళ ముందు నిలిపిన భావాన్ని చూసే వారిలో కలుగజేస్తాడు.

నటనకూ, హావభావాలకూ ఎక్కువ ప్రాముఖ్యత ఉంటుంది. దుస్తులు,మేకప్ కు తక్కువ ప్రాముఖ్యత ఉంటుంది.

పోస్టర్ ప్రజంటేషన్

విద్యార్థులు వారు తెలుసుకున్న లేదా పరిశోధన చేసిన విషయానికి సంబంధించిన చిత్రాలను, సేకరించిన సమాచారాన్ని ఒక పెద్ద చార్టుపై క్రమబద్ధంగా పేర్చి, ఒక ప్రజంటేషన్ గా తయారుచేసి, ఆడియన్స్ కి అర్థం అయ్యేలా వివరించడం. కదలకుండా నిలబడి ఉపన్యాసం ఇవ్వడం కంటే, ఆడియెన్స్ తో ఇంటరాక్ట్ అవుతూ ఇచ్చే పోస్టర్ ప్రజంటేషన్ లోతయిన విషయావగాహనకు అవకాశం కల్పిస్తుంది. వారు భవిష్యత్తులో ఉద్యోగ సమయాల్లో చేసే పవర్ పాయింట్ ప్రజంటేషన్స్ కి మొదటి అడుగు అవుతుంది.

పోస్టర్ ఎంత చక్కగా తయారు చేసారు అన్నదానికంటే, ఎంత బాగా వివరిస్తున్నారు అన్న దానికి ఎక్కువ ప్రాధాన్యత ఉంటుంది. పోస్టర్ కి సంబంధించి అడిగే ప్రశ్నలకు ఎంత బాగా స్పందిస్తున్నారన్న దానికి మరింత ప్రాధాన్యత ఉంటుంది.

సైన్స్ ప్రయోగాలు

ఒక సిద్ధాంతాన్ని ఎన్నో సార్లు చదివినా రాని అవగాహన ఒక్కసారి ప్రయోగం చేస్తే వస్తుంది. ప్రయోగాల వలన ప్రాక్టికల్ ప్రొబ్లెంస్ 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 స్టూడెంట్స్ కి 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.

పాఠ్యాంశాభినయం

పాఠ్యాంశాభినయం అంటే పాఠ్యపుస్తకాల్లో ఉన్న ఏదైనా కథను లేదా ఒక కాన్సెప్ట్ ని తీసుకుని, దాన్ని ఒకటి లేదా కొన్ని సన్నివేశాలు(scenes)గా విభజించి, అందులోని పాత్రలకు తగ్గ నటుల్ని ఎంచుకొని, ఈ మొత్తాన్ని ఒక నాటికలా తయారుచేసి, ఆ కాన్సెప్ట్ లో ఉన్న భావం బాగా అర్థమయ్యేలా నటించి చూపించాలి.

తెలుగు, హిందీ, ఇంగ్లీష్ టెక్స్ట్ పుస్తకాల్లో ఏదైనా కథను నటించి చూపించవచ్చు. అలాగే గణిత, భౌతిక, రసాయన, సాంఘిక శాస్త్రాల్లో కాన్సెప్ట్స్ ని కూడా సన్నివేశాలుగా మలచి ప్రదర్శించవచ్చును. పాత్రలు అంటే మనుషులు మాత్రమే అవ్వాలని లేదు. జంతువులుగా, చెట్లుగా అవసరమైతే వస్తువులుగా కూడా నటించవచ్చు. గ్రహం గానూ, సముద్రం గాను, మబ్బులు పర్వతాలు మొదలైన వాటిగానూ నటిస్తూ భౌతిక శాస్త్రంలోని లేదా రసాయనిక శాస్త్రం లోని ఏదైనా ఒక

అంశాన్ని బాగా అర్థమయ్యేలా నాటికలా చూపించడం. మేకప్ వేసుకోకూడదు. అవసరమైన సామాగ్రి(properties) వాడుకోవచ్చు.

స్పెల్లింగ్

ఈ పోటీ విద్యార్థుల యొక్క ఆంగ్ల పదజాలాన్ని వృద్ధిచేసి వారి జ్ఞాపకశక్తిని పెంచుతుంది. 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 ఆత్మవిశ్వాసాన్ని, 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, నిజ జీవితంలో వస్తువుల, జీవుల రూపం, లక్షణాలు ఎలా ఉంటాయి మొదలగు జ్ఞానం అవసరం.

డిబేట్

డిబేట్ అంటే ఒక ప్రకటన లేదా ప్రతిపాదన(statement or proposition)కు సానుకూల మరియు వ్యతిరేక అభిప్రాయాలు గల రెండు గ్రూపులు, ఒకరితో ఒకరు చర్చించుకుంటూ, తమ అభిప్రాయం అవతలివారి అభిప్రాయంకంటే ఏ విధంగా కరక్టో నిరూపించడం కోసం చేసే ప్రయత్నం.

అనుకోకుండా అప్పటికప్పుడు ఎదురైన కొత్త ప్రశ్నలను సరైన రీతిలో సమాధానం చెప్పడానికి సమయస్ఫూర్తి, లాజికల్ గా మాట్లాడటం, చాలా విషయాలపై అవగాహన ఉండటం అవసరం అవుతాయి. ఇటువంటి డిబేట్ లో వాదనల వలన అంతకు ముందు ఎవరూ అనుకోని కొత్త పరిష్కారాలు కూడా స్ఫురిస్తాయి. విద్యార్థుల ఆత్మ స్థైర్యం పెరుగుతుంది. 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. డిబేట్ లో పాల్గొనే పిల్లలకు మొదట ఎదురయ్యే ప్రశ్న "ప్రతిపాదనకు అనుకూల పక్షం వహించాలా? లేక ప్రతికూల పక్షం వహించాలా?" అనేది. ప్రజల ఆమోదం దేనికి ఎక్కువగా ఉంటే, ఆ పక్షమే నిలబడిపోదాం అనుకోవడం తప్పుడు నిర్ణయం. డిబేట్ లో మీ వాదనల్లో బలం చూస్తారు, మీ అవగాహనలో స్పష్టత చూస్తారే తప్ప, ప్రజలు ఏమి అనుకుంటున్నారో చూడరు. కాబట్టి ఉన్న రెండు ఆప్షన్స్ ని బాగా స్టడీ చేసి, రెండింటిలో ఉన్న బలాలనూ, లోపాలను అర్థం చేసుకున్న తరువాత, రెండింటిలో ఏది మెరుగైనదో దానిని ఎంచుకోవాలి. పలానా పక్షం తీసుకుంటే న్యాయనిర్ణేతలు మంచి మార్కులు వేస్తారు అనుకోవడం కూడా తప్పు. న్యాయనిర్ణేతలు మీ వాదనల్లో బలం ఆధారంగా మాత్రమే మార్కులు వేస్తారు.

డిబేట్ కోసం ప్రిపేర్ అవడం ఎలా?

ఏ విషయం గురించి డిబేట్ జరుగుతుందో దానికి సంబంధించి మీడియాలో వచ్చిన వార్తలను, పాఠ్యపుస్తకాల్లో ఉన్న అంశాలను, ఇంటర్నెట్ లో దొరికే అధికారిక లేదా ప్రామాణిక సమాచారాన్ని సేకరించి, బలాల్ని బలహీనతల్ని నోట్ చేసుకోవాలి. మీ పాఠశాలలోనే గ్రూపులుగా ఏర్పరచుకొని డిబేట్ చేసుకోవడం మొదలు పెడితే, కొత్త ప్రశ్నలు వస్తాయి. ఆ కొత్త ప్రశ్నలకు సమాధానాలు వెతుక్కుంటే ఇంకాస్త లోతైన అవగాహన వస్తుంది. మొదటిసారి ఎవరైతే సానుకూలంగా వాదించారో, వాళ్ళు తరువాత ప్రతికూలంగా వాదించే గ్రూప్ లోకి మారి డిబేట్ చేసుకోవడం ద్వారా మరిన్ని కొత్త ప్రశ్నలు ఎదుర్కోవడం, దానివల్ల కొత్త లోపాలు, కొత్త బలాలు తెలియ పడతాయి. ఈ విధంగా చేయడం వలన డిబేట్ లో ఎదురయ్యే రకరకాల ప్రశ్నలకు సమాధానం చెప్పే అవగాహన వస్తుంది.

స్కూల్ స్థాయి డిబేట్ పెట్టుకొని, ప్రాక్టీస్ చేయకుండా, ఎంత సమాచారం సేకరించినా, ఎంత చదువుకున్నా, డిబేట్ లో పాల్గొన్నప్పుడు అప్పటికప్పుడు ఎదురయ్యే కొత్త ప్రశ్నలను ఎదుర్కోలేరు. వక్తృత్వం వేరు, డిబేట్ వేరు. వక్తృత్వంలో అయితే ముందే ప్రిపేర్ అయిన విషయాన్ని అర్థమయ్యేలా, ఆకట్టుకొనేలా మాట్లాడితే చాలు. డిబేట్ లో అలాకాదు. ముందు ఎంత తెలుసుకున్నా, ఎంత చర్చించుకున్నా కొత్తగా ఎదుర్కొనే ప్రశ్నలకు అప్పటికప్పుడు స్పందించాల్సి ఉంటుంది. ప్రశ్నలకు సమాధానాలిచ్చే వాళ్ళకే కాదు, డిబేట్ లో కూర్చొనే వరకూ అడిగే వారికి కూడా తెలీదు అలాంటి ప్రశ్నలు తడతాయని. అప్పటికప్పుడే పుట్టిన కొత్త ప్రశ్నలతో సమాధానాల కోసం మెదడు కొత్త పుంతలు తొక్కి ఏ

పుస్తకాల్లోనూ లేని కొత్త సమాధానాల్ని చెప్పవచ్చు. అందువల్ల స్కూల్లో డిబేట్స్ కండక్ట్ చేసుకోవడం వల్ల, ఆ విషయం గురించి సమగ్రమైన అవగాహన వచ్చి, ఎటువంటి ప్రశ్నలనైనా ఎదుర్కొనే సామర్థ్యం వస్తుంది.

డిబేట్ అంటే ఎక్కువ సమాచారాన్ని వ్యక్తం చేయడం కాదు. చరిత్రలో డేట్స్ గాని, చరిత్రలో వ్యక్తుల పేర్లు గానీ, మన దగ్గర ఉన్న జనరల్ నాలెడ్జ్ ని ప్రదర్శించడం కానే కాదు. డిబేట్ లో దేనికి సానుకూలంగా ఉన్నామో, ఆ వాదనలోని బలాల్ని బాగా ప్రజెంట్ చేయాలి. అలాగే అవతలి వాళ్ళ వాదనలో ఉన్న బలహీనతలను ఎత్తిచూపడం చేయాలి. అవతలి వాళ్ళు మన వాదనలో బలహీనతల్ని ఎత్తి చూపినప్పుడు, మన వాదనలో ఉన్న లోపాలు లేవు అనడం గానీ, వాటికి సమాధానం చెప్పకుండా ఉండటం కానీ చేయకూడదు. ఆయా లోపాలు ఉన్నప్పటికీ, మనం సపోర్ట్ చేసే వాదన ఏ విధంగా అవతలవారి వాదన కంటే మెరుగైనదో వివరించాలి.

అవతలి గ్రూపు మాట్లాడుతున్నంత సేపూ జాగ్రత్తగా విని , మొత్తం అయిపోయాకే మీ వాదన మొదలు పెట్టాలి. ఇక్కడ వినడం చాలా ముఖ్యం. ఎందుకంటే స్పందించాల్సింది అప్పటికప్పుడు పుట్టిన కొత్త ప్రశ్నలకు కాబట్టి. వాదనకు, చర్చకు సంబంధం లేని విషయాలను ప్రస్తావించడం, డిబేట్ ను పక్కదోవ పట్టించడం నెగటివ్ గా చూడటం జరుగుతుంది. దాని కంటే, “ఈ ఒక్క అంశంలో మా వాదన తప్పని అంగీకరిస్తున్నాం” అని చెప్పడమో, లేదా ఎక్కువ అంశాలలో మా వాదనే సరైనదని వివరించడమో సరైన పని.

డిబేట్ లో ఆవేశాలకు, వ్యక్తిగత దూషణకు తావులేదు. కారణం డిబేట్ రెండు అబిప్రాయాల మధ్యే తప్ప, ఇద్దరు వ్యక్తుల మధ్య కాదు. ఒకే గ్రూపులో ఉన్న ముగ్గురికీ వేర్వేరు అభిప్రాయాలు ఉండొచ్చు.కానీ డిబేట్ లోకూర్చున్నాకా గ్రూపు అంతా కలిసి ఒకే అభిప్రాయాన్ని సమర్థిస్తూ వాదన సాగించాలి. వ్యక్తిగత అభిప్రాయాల కంటే వాస్తవాలకే విలువ ఇవ్వాలి.

అందరికీ వినిపించేలా మాట్లాడాలి. వాయిస్ పెంచడం ద్వారా అవతలి వారిని భయపెట్టేలా ప్రవర్తించడం నెగటివ్ ఇంప్రెషన్ కలిగిస్తుంది.

కథారచన

కథ అంటే వ్యాసం కాదు. వ్యాసం 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 సృజనా శక్తి బయటకు వస్తుంది.

ఇచ్చిన అంశాన్ని కథగా మలచడంలో పిల్లల సృజనా శక్తి, సంఘటన కల్పించగలగడం, పాత్రల అవసరం తెలియడం, చేసే వర్ణనలు కథకు ఎంతవరకూ అవసరమో తెలిసి ఉండడం, మొదటినుంచి చివరి దాకా చదివింపచేసేలా రాయగలగడం అవసరం. కథలోని నీతి, కథ చదివాక తెలియాలి తప్ప పనిగట్టుకొని చెప్పనక్కర లేదు.

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 కథ, స్క్రీన్ ప్లే, ఫోటోగ్రఫి, ఎడిటింగ్ వంటి 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 ఒక భాగం మాత్రమే. నటన, ఫోటోగ్రఫి, ఎడిటింగ్, నేపథ్య సంగీతం వంటి అంశాలకు సంబంధించిన లోపాలను, బలాలను గుర్తించడం, సరళమయిన భాషలో, తక్కువ పదాల్లో ఎక్కువ భావాన్ని వ్యక్తపరచడం షార్ట్ ఫిలిం రివ్యూకి ఉండాల్సిన లక్షణం.

కథా విశ్లేషణ

కథా విశ్లేషణ అన్నది మెదడుకి మంచి అభ్యాసం. ముందుగా కథలో లీనమై కథని చదువుకోవాలి. తర్వాత రెండోసారి ఆస్వాదిస్తూనే 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, కథ ని 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. గుడ్డిగా కాకుండా అవగాహన తో జీవించడం నేర్పుతుంది.

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 మళ్ళీమళ్ళీ 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.

అంతర్జాలంలో అన్వేషణ

విద్యార్థులకు కొన్ని ప్రశ్నలు ఇచ్చి, వాటికి సమాధానాల్ని, స్మార్ట్ ఫోన్ సహాయంతో అంతర్జాలంలో వెతికి రాయమనడం. ఇప్పుడు ప్రతీ ఇంటిలో అందుబాటులో ఉన్న స్మార్ట్ ఫోన్ వలన పిల్లలు పాడయిపోతున్నారని పేరెంట్స్ కంప్లయింట్. అలాగని వద్దని చెబితే, చాటుగా చూస్తారు తప్ప మానరు. అలా కాక 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 కల్చర్ ని స్టూడెంట్స్ అందరికీ 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. ఒకప్రాంతంలోని అడవులు, నదులు, సముద్రాల వంటి సహజ వనరుల ఉనికిని తెలియజేస్తుంది. ఒక భౌగోళిక ప్రాంతంలోని వివిధ స్థలాలు ఏదిక్కుగా, ఎంత దూరంలో ఉన్నాయో తెలుసుకోవడం సులభం చేస్తూ విద్యార్థుల గణిత, గ్రాఫ్ జ్ఞానాన్ని, వారి ప్రాబ్లమ్ సాల్వింగ్ మరియు రీజనింగ్ నైపుణ్యాలను పెంచుతుంది. పిల్లలకు తాము ఒక పెద్ద ప్రపంచంలో నివసిస్తున్నామన్న స్పృహ వారి ఆలోచనా ధృక్పథాన్ని 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 పాత్రల్లోని 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.

కథ ఎంత గొప్పగా ఉందనే దానికి తక్కువ ప్రాధాన్యం ఉంటుంది. కథను ఆకట్టుకునేలా చెప్పడం, ఎక్స్ ప్రెషన్స్ మరియు బాడీ లాంగ్వేజ్ ఆ సన్నివేశంలోని భావానికి అనుగుణంగా ఉండటం కీలకమైనవి.

ప్రాజెక్ట్ పని

ఏదయినా ఒక సిద్ధాంతాన్ని వివరించడానికి 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. సైన్స్ ప్రయోగం మాత్రం అప్పటికప్పుడు చేసి చూపించాలి. ప్రయోగానికి ప్రయోజనం ఉండాల్సిన అవసరం లేదు గానీ, ప్రాజెక్ట్ కి ఒక ప్రయోజనం ఉంటుంది. ప్రయోగమైతే సత్యం నిర్ధారణ అయితే సరిపోతుంది. ప్రాజెక్ట్ చేయడానికి టీచర్ సలహా తీసుకొని ఉండవచ్చు గానీ ప్రాజెక్ట్ మొత్తం, అన్ని దశలలో స్టూడెంట్సే స్వయంగా చేసి ఉండాలి. అవసరం అయినంత మేరకే ఖర్చు చేయడం, రెడీ మెడ్ వస్తువులను తక్కువ వాడటం, ప్రయోజనకరంగా ఉండటం మంచి ప్రాజెక్ట్ లక్షణాలు.

క్షేత్ర పర్యటనలు

చదవడం రాయడమనేది అక్షరాస్యత. విద్యలో అక్షరాస్యత ఒక చిన్న 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.

నాణెములు , తపాలా బిళ్ళల సేకరణ

నాణేలు, కరెన్సీ అధ్యయనాన్ని నుమిస్మాటిక్స్(numismatics) అనీ, వాటిని సేకరించే వ్యక్తులని నుమిస్మాటిస్ట్ (numismatist) అనీ అంటారు. నాణెములు సేకరించే హాబీ ఉన్న వారికి చరిత్రపై అవగాహన పెరుగుతుంది. ఏ కాలంలో ఏ లిపి వాడబడింది? ఎటువంటి లోహం వాడబడింది అనే దాని బట్టి ఆ రాజ్యంలోని ఆర్థిక పరిస్థితులు, దేశంలోని రాజ్యాలు, వాటి రాజులూ, దొరికిన ప్రదేశాన్ని బట్టి ఏ రాజ్యం ఎంతవరకు విస్తరించింది లాంటి పలు అంశాలపై లోతుగా తెలుసుకునే అవకాశం కలుగుతుంది. పోటీలో పాల్గొనే విద్యార్థులు తపాలా బిళ్ళలు, నాణేలు సేకరించడం తో పాటు సేకరించిన వాటికి సంబంధించిన పూర్తి వివరాలు, చరిత్ర తెలుసుకుని ఉండాలి. ఎన్ని సేకరించారు అన్న దాని కన్నా ఆ సేకరించిన వాటి గురించి ఎంత సమాచారాన్ని కలిగి ఉన్నారు అన్న విషయమే ప్రధానం.

చరిత్రకారుల పరిశోధనల ప్రకారం క్రీ.పూ 6-7 శతాబ్దాల నుంచీ నాణేలు చలామణీ లోకి వచ్చినట్లుగా భావిస్తారు. ప్రాచీన కాలంలో ఇనుము, రాగి, ఇత్తడి, సీసం, సత్తు, వెండి, బంగారు మొదలగు లోహాలతో నాణేలను తాయారు చేసేవారు. ఇవే కాకుండా గవ్వలను కూడా నాణేలకు ప్రత్యామ్నాయం గా ఉపయోగించేవారు. ఏవైనా పురాతన నాణేలు దొరికిన వెంటనే స్థానిక పోలీసులకు కానీ, రెవిన్యూ అధికారులకు కానీ సమాచారమివ్వాలి. వారు వాటిని పంచనామా చేశాక జిల్లా కలెక్టర్ ద్వారా వాటిని పురావస్తు శాఖ కు చేరవేయడం జరుగుతుంది. వాటిని శుభ్రపరిచేందుకు, నాణెపు లోహాన్ని బట్టి రసాయనాలను వాడతారు. వీటిని పరిశోధించడం ద్వారా వాటి వెనుకనున్న చరిత్రక సంఘటనలు, ఆ కాలంలోని సంస్కృతి సంప్రదాయాలను తెలుసుకునే అవకాశం కలుగుతుంది.

ఉదాహరణకి: కరీంనగర్ జిల్లా కోటి లింగాల త్రవ్వకాలలో దొరికిన నాణేల వల్ల శాతవాహనుల తొలి రాజు శ్రీముఖుడు అని నిర్ధారణ అయింది. విజయనగరం జిల్లా కోనయ్యవలస లో దొరికిన వెండి నాణేల వంటివి దేశంలో మరెక్కడా లభించలేదు. కీసరగుట్ట లో దొరికిన నాణేల బట్టి ఆ ప్రాంతాన్ని విష్ణు కుండినులు పాలించారని తెలిసింది. ఇదే కాక వారు వాడిన లోహాన్ని బట్టి ఆ రాజు యొక్క ఆర్థిక స్థితిగతులను తెలుసుకొనే అవకాశం కూడా ఉంటుంది.

ప్రస్తుతం మనం వాడే నాణేలు, నోట్ల గురించి తెలుసుకుందాం. భారత ప్రభుత్వం 1950 నుంచి నాణేల ముద్రణ ప్రారంభించింది. నాణేల ముద్రణ కోసం నాలుగు టంకశాలలు (MINTS), Mumbai, Kolkata, Hyderabad, Noidaలలో పని చేస్తున్నాయి. నాణెం వెనుక పక్క సంవత్సరం పేర్కొన్న కిందనున్న ప్రత్యేకమైన ముద్ర ద్వారా ఏ నాణెం ఎక్కడ ముద్రించబడిందీ తెలుసుకోవచ్చు.

వజ్రం గుర్తు ఉంటే ముంబై

నక్షత్రం గుర్తు ఉంటే హైదరాబాద్

చుక్క గుర్తు ఉంటే నోయిడా

ఖాళీగా ఉంటే కోల్కతా లలో ముద్రించినట్లు గుర్తించవచ్చు.

రాగి, నికెల్ లోహాలతో తాయారు చేసిన 1,2, 5 రూపాయల నాణేలు చలామణీలో ఉంటాయి కానీ వెండి, మిశ్రమ లోహాలతో తయారు చేసిన 50, 100 రూపాయల నాణేలు మాత్రం చలామణీలో ఉండవు. వీటిని నాణేల సేకరణకర్తలు, ఔత్సాహికులు సంబంధిత mints కి తగిన రుసుము చెల్లించి కొనుగోలు చేస్తారు.

ప్రముఖ వ్యక్తుల శతజయంతులు, వర్ధంతులు, ప్రభుత్వ రంగ సంస్థల గోల్డెన్ జుబిలీలకు స్మారక నాణేలను (commemorative coins)ప్రభుత్వం విడుదల చేస్తుంది. జవహార్ లాల్ నెహ్రు 75వ జయంతి సందర్భంగా మొట్టమొదటి స్మారక నాణేన్ని 1964, నవంబర్ 14న భారత ప్రభుత్వం విడుదల చేసింది. 1969 లో మహాత్మా గాంధీ శత జయంతి సందర్భంగానూ, 1997 భారత స్వతంత్ర స్వర్ణోత్సవాలకీ, అంటే ఇప్పటివరకు రెండు సార్లు మాత్రమే భారత ప్రభుత్వం బంగారు నాణేలను విడుదల చేసింది. ఢిల్లీ ని పరిపాలించిన షేర్ షా సూరి 1542 లో "దామ్" అనే మొట్టమొదటి వెండి రూపాయిని ముద్రించాడు. ఈ వెండి రూపాయి విలువ 64 పైసలు. 1957 లో భారత ప్రభుత్వం నయాపైసల విధానం తెచ్చేవరకు రూపాయకు 64 పైసల విధానమే కొనసాగింది.

మన దేశంలో మొట్టమొదటి పేపర్ కరెన్సీని BANK OF HINDOSTAN ముద్రించింది. 1935 లో బ్రిటిష్ ప్రభుత్వ హయాంలో RESERVE BANK OF INDIA ముద్రణా అధికారం తీసుకునే వరకు వివిధ బ్యాంకులు నోట్లను ముద్రించేవి. స్వతంత్ర భారత ప్రభుత్వం 1950 నుంచి RBI అజమాయిషీ లో నోట్లు ముద్రించడం ప్రారంభించింది. ఒక్క రూపాయి నోటు మీద తప్ప ప్రతి కరెన్సీ నోటుపై RBI గవర్నర్ సంతకం ఉంటుంది. రూపాయి నోటుపై SECRETARY, FINANCE MINISTRY సంతకం ఉంటుంది. నోటు వెనుక 15భాషలలో దాని విలువ ముద్రించి ఉంటుంది. Nasik(Maharashtra), Dewas(Madhya Pradesh), Mysore(Karnataka), Salboni(West Bengal)లలోని నాలుగు ముద్రణాశాలల్లో మన కరెన్సీ ని ముద్రిస్తున్నారు. కరెన్సీ కి ఉపయోగించే పేపర్ ముడిసరుకు ని Hoshangabad(Madhya Pradesh) లోని పేపర్ మిల్లు సరఫరా చేస్తుంది. 5000, 10000 రూపాయల నోట్లు కొంతకాలం చలామణీలో ఉన్నా ఆర్థిక సమస్యల దృష్ట్యా 1978 లో అప్పటి రాష్ట్రపతి నీలం సంజీవరెడ్డి ఉపసంహరించారు. ప్రపంచంలో మొట్టమొదటి సరిగా ప్లాస్టిక్ కరెన్సీ ని ఆస్ట్రేలియా దేశం 1980 లో ప్రవేశ పెట్టింది.

స్టాంపుల సేకరణ:

పోస్టల్ చరిత్ర మరియు స్టాంపుల అధ్యయనం, మరియు సేకరణ ని ఫిలాటెలీ(philately) అని అంటారు. స్టాంపులు సేకరించేవారు సేకరణకర్తలు మాత్రమే అవుతారు. కానీ వాటికి సంబంధించిన విషయం పరిజ్ఞానం కలవారు మాత్రమే ఫిలాటలిస్టులు అవుతారు. మన తపాలా శాఖ వారు ఫిలాటలీ పై ఆసక్తి పెంపొందించే దిశగా విద్యార్థుల కొరకు ఒక

స్కాలర్షిప్ ప్రోగ్రాం ని కూడా ఏర్పాటు చేసింది. 6 నుండి 9 తరగతులలో ఎంపికైన పిల్లలకు సంవత్సరానికి 6000 రూపాయల స్కాలర్షిప్ ని అందజేస్తుంది కూడా.

ఏ దేశపు స్టాంపు, ఏ సందర్భంలో విడుదల అయింది, ఖరీదు, థీమ్, డిజైన్, ఆ దేశపు కాల పరిస్థితుల వంటి ఎన్నో విషయాలు స్టాంపులు సేకరించేవారు తెలుసుకోగలుగుతారు. స్టాంపులు సేకరించడం మొదలెట్టిన కొత్తలో ఏ స్టాంపు దొరికినా సేకరించాలి. స్టాంపుల సంఖ్య పెరుగుతున్న కొద్దీ, వాటిని థీమ్ ప్రకారం విభజించి అమర్చుకోవాలి. తరువాత తరువాత నచ్చిన థీమ్ ని ఎంచుకుని స్టాంపులు సేకరించవచ్చు. దీన్నే thematic కలెక్షన్ అంటారు. ఏది ఏమైనా,స్టాంపుల సంఖ్య కంటే వాటికీ సంబంధిన సమాచార సేకరణే ప్రధానం

చిత్రలేఖనం

ఫోటోగ్రఫీ ఎంత డెవలప్ అయినా 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. ఇమాజినేషన్ కు బలమయిన రెక్కలనిస్తుంది. పిల్లల్లో క్రియేటివిటీ పెరుగుతుంది. ఒక బ్యూటిఫుల్ మూమెంట్ ని ఫోటో క్లిక్ చేయడం కోసం బుల్లి స్క్రీన్ మీద చూడాల్సిరావడం ఫోటోగ్రఫీలో ఉన్న పెద్ద సమస్య. అదే దృశ్యాన్ని చిత్రకారులు సంపూర్ణంగా ఆస్వాదించి, మనసులో నింపుకొన్న తరువాత పునఃసృష్టి 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 , షాక్ నో ఏదో ఒక అనుభూతిని కలిగిస్తుంది. అటువంటి చిత్రాలకు ఎక్కువ ప్రాముఖ్యత ఇవ్వడం జరుగుతుంది.

చిత్రలేఖనం ప్రాక్టీస్ చేయడం కోసం పిల్లలు తమ చుట్టూ ఉన్న పరిసరాలను పరిశీలిస్తూ ఉండాలి. చెట్లు, జంతువులు, వాటి ఆకృతులు, ఇంట్లో ఉన్న వస్తువులు, వాహనాలు, బిల్డింగులు, కిటికీలు, గోడలు, వాటి మీద పడే కాంతి, అవి ఏర్పరచే నీడలు, ఇవన్నీ గమనిస్తూ, బొమ్మలు గీస్తూ ఉండాలి. ఇలా గీసిన రఫ్ స్కెచెస్ వలన బాగా ప్రాక్టీస్ అవుతుంది.

చూసిన ప్రతి దృశ్యంలో ఏ ఏ ఆకృతులు ఉన్నాయో గమనిస్తూ ఉండాలి. వృత్తాకారం, త్రిభుజాకారం, చతురస్రం మొదలైన ఆకృతులను గుర్తించి వాటిని వేరువేరు కోణాల్లో చూస్తే ఎలా కనిపిస్తాయో గీస్తూ ఉంటే మంచి ప్రాక్టీస్ అవుతుంది.

ఒక రంగుని ఇంకో రంగుతో కలుపుతూ, కొత్త కొత్త కాంబినేషన్స్ ఎలా వస్తున్నాయో గమనిస్తూ ఉంటే, కలర్ సైన్స్ అభివృద్ధి చెందుతుంది.

ముందు మనిషిని గీయడం బాగా వస్తే, తరువాత ఆ మనిషికి రెక్కలు గీసి, ఆకాశంలో ఎగురుతున్నట్టు గీసో, తమ భావాల్ని వ్యక్తం చేసే విధంగా బొమ్మలు గీయగలుగుతారు.

చిత్రలేఖనం అనేది కేవలం హాబీ మాత్రమే కాదు. ఇది మిగిలిన అన్ని ఫీల్డ్స్ లో ఉపయోగపడుతుంది. ఆర్కిటెక్ట్ సైంటిస్ట్, డాక్టర్, లేదా రీసెర్చ్ స్కాలర్ ఎవరికైనా తమ కెరీర్ లో ఎదగడానికి చిత్రలేఖనం ఉపయోగపడుతుంది.

సృజనాత్మక వస్తువుల తయారీ

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.   ఇంకా 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 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 అడుగువేయడానికి దోహదపడుతుంది. ఇది ఒక రకంగా ఆట ఆధారంగా నేర్చుకోవడం వలన 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. గడ్డి పరకలు, పుల్ల ముక్కలు వంటివి వాడుకోవచ్చు. ఎంత మట్టి వాడారు, ఎంత పెద్దగా, లేదా చిన్నగా చేసారు అనేది ముఖ్యం కాదు. ఇచ్చిన కాన్సెప్ట్ పరిధిలోనే ఉంటూ, ఎంత కొత్తదనాన్ని చూపించారు, ఎంత సూక్ష్మంగా వివరాలను(details) పొందుపరిచారు అనేవి ముఖ్యం.

పిల్లలపండుగ ఎందుకు?

ఐన్ స్టీన్ శాస్త్రవేత్త అని అందరికీ తెలుసు. కానీ అతనికి వయొలిన్ వాయించడం చాలా ఇష్టమని, అతనొక గొప్ప సంగీత ప్రేమికుడని కొద్దిమందికే తెలుసు. ఐన్ స్టీన్ ప్రతిపాదించిన ప్రసిద్ధ "సాపేక్ష సిద్ధాంతం" (theory of relativity) ప్రణాళికాబద్ధంగా 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.

క్రియా కార్యక్రమాలు మొదలు పెట్టాక చాలా స్కూల్స్ లో పిల్లలు లైబ్రరీని, ల్యాబ్ పరికరాలను ఉపయోగించడం పెరిగింది. చుట్టూ ఉన్న ప్రపంచాన్ని పరిశీలించడం, అవగాహన చేసుకోవడం, మరింతగా పరిశోధన చేయడం, భావాలను చక్కగా వ్యక్తీకరించడం, ఓటమి-గెలుపులను అనుభవించడం, స్వతంత్రంగా ఆలోచించగలగటం వంటివి వ్యక్తిగత ప్రయోజనాలు. చుట్టూ ఉన్న వారిని అర్థం చేసుకోవడం, కలసి పని చేయడం వలన సహానుభూతిని పొంది బాధ్యతాయుతమయిన వ్యక్తులుగా తయారవడం అనే సామాజిక ప్రయోజనాలు పొందుతున్నారు. అన్నిటి కంటే ముఖ్యంగా జీవితాన్ని బాగా ఆస్వాదించేలా చేసి, పుస్తకాలలో గ్రహించిన విషయాలను పదాల దగ్గర ఆగిపోకుండా వాటిని క్రియాత్మకం చేస్తుంది క్రియ పిల్లలపండుగ.