

Training Through Games

:: Prepared By ::

Dr. Arun Patel

Director, EEI, Anand

Dr. M. R. Patel

Faculty, EEI, Anand

Effective Use

*Men

*Material

*Money

*Infrastructure

Work

* Quantitatively

* Qualitatively

Efficient
Individual

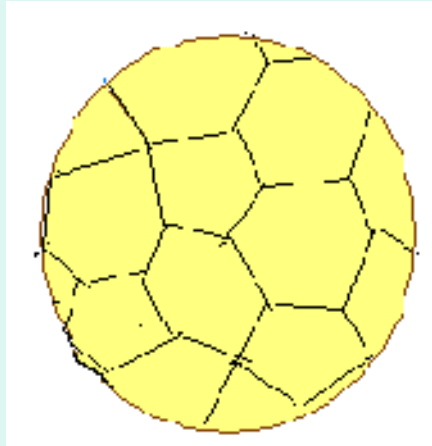
Individual development require due cares



As such

Tedious

TECHNOLOGY



easy

Interesting

GAMES

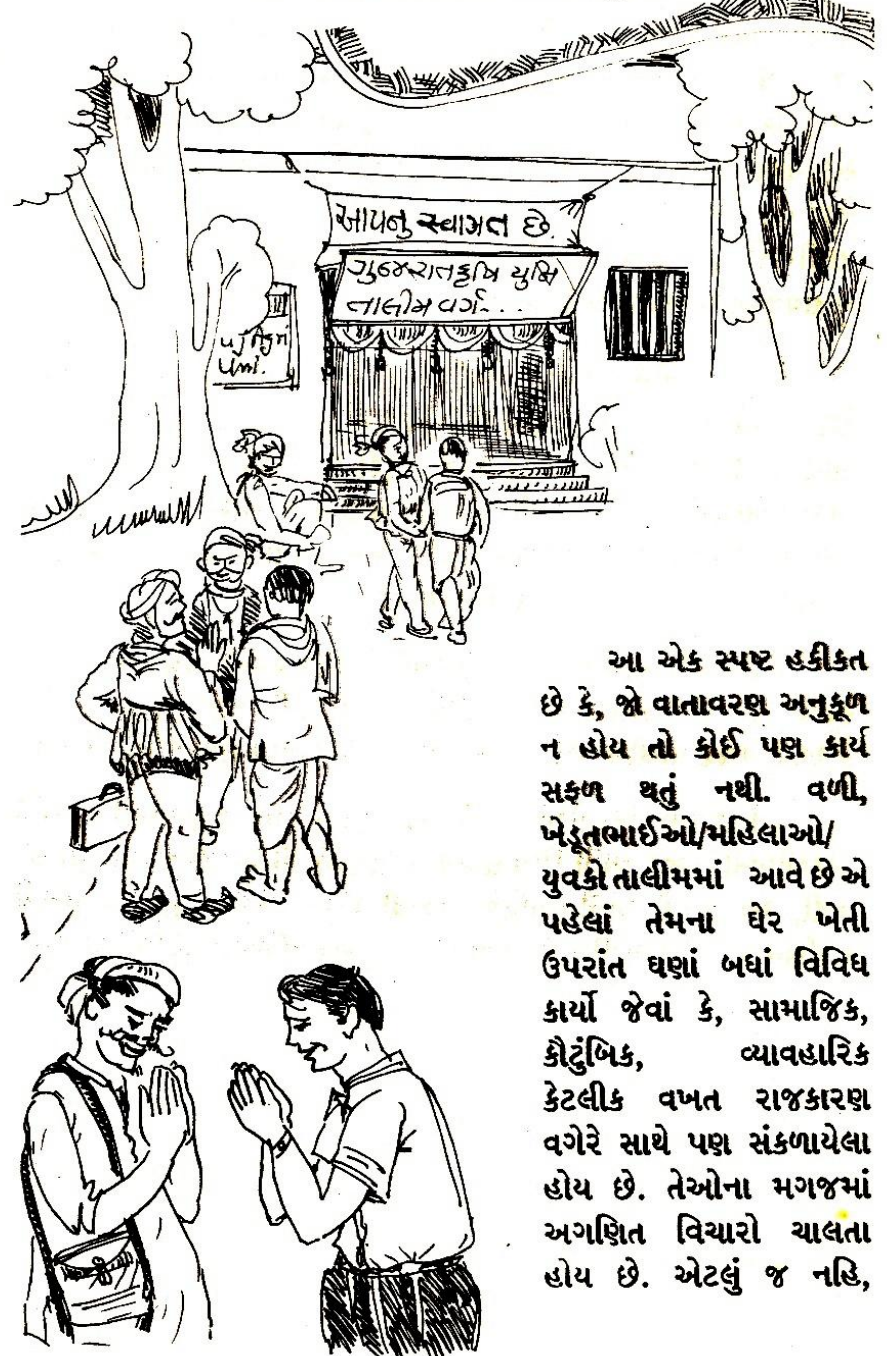


Games are neither better than other approaches nor a replacement for them

Games are different. It Facilitates Learning

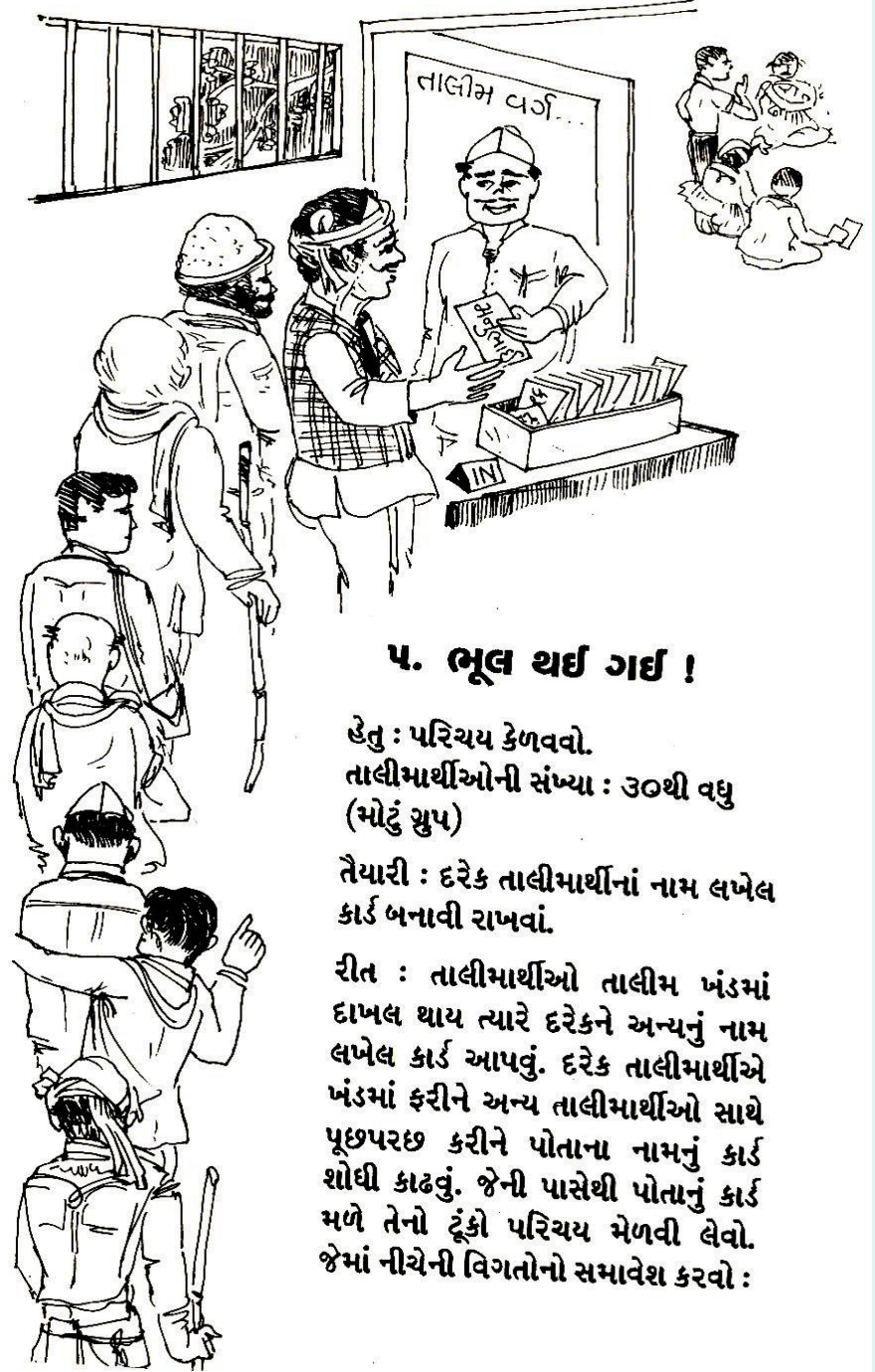
1. Games for Climate Setting

- Lot of thoughts
- Unfamiliar Place
- Require Training Atmosphere



Oh....Sorry!

- Name
- Village
- Crop



પ. ભૂલ થઈ ગઈ !

હેતુ : પરિચય કેળવવો.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા : ૩૦થી વધુ
(મોટું ગ્રુપ)

તેયારી : દરેક તાલીમાર્થીનાં નામ લખેલ
કાર્ડ બનાવી રાખવાં.

રીત : તાલીમાર્થીઓ તાલીમ ખંડમાં
દાખલ થાય ત્યારે દરેકને અન્યનું નામ
લખેલ કાર્ડ આપવું. દરેક તાલીમાર્થીએ
ખંડમાં ફરીને અન્ય તાલીમાર્થીઓ સાથે
પૂછપરછ કરીને પોતાના નામનું કાર્ડ
શોધી કાઢવું. જેની પાસેથી પોતાનું કાર્ડ
મળે તેનો ટૂંકો પરિચય મેળવી લેવો.
જેમાં નીચેની વિગતોનો સમાવેશ કરવો :

2. Games to Retain Points

- All matters can not remember
- Key Points are technical words
- Difficult to remember
- Key points remind whole story

ગ. તાલીમ દરમિયાનના અગત્યના

મુદ્દાઓ/શબ્દો યાદ રખાવવા



સામાન્ય રીતે તાલીમના કોઈ પ્રવચન કે સમગ્ર તાલીમ દરમિયાન શીખવવામાં આવેલ તમામ વિગતો યાદ રહેતી નથી. આથી ઉલટું એ પણ હકીકત છે કે, કોઈ એક ચાવીરૂપ શબ્દ/મુદ્દો યાદ આવી જાય તો આખી પદ્ધતિ કે સમગ્ર વિગતો યાદ આવવા લાગે છે. આ પ્રમાણેના મગજશક્તિનાં

Relay Race

No need of :

- extra efforts
- expenditure
- time



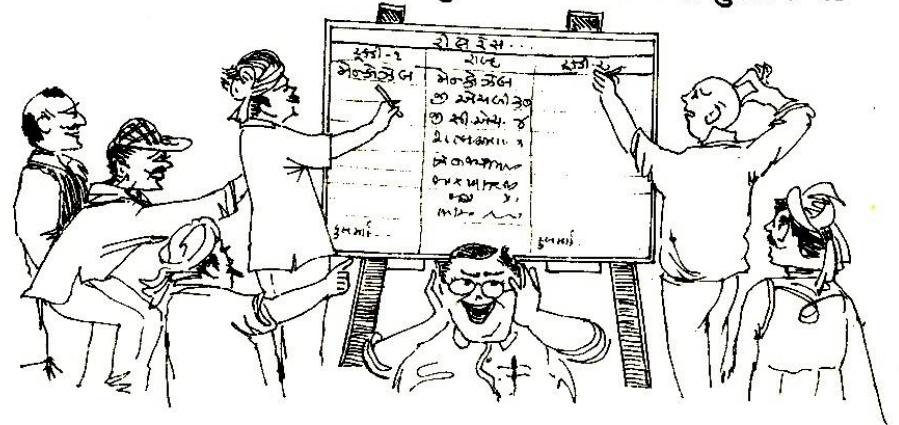
૧૧. રીલે રેસ

હેતુ : અગત્યના મુદ્દાઓ/શબ્દોનું પુનરાવર્તન કરાવી યાદ રખાવવા.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા :
૬થી ૩૦

તૈયારી : તાલીમ આપનારે એક સેશન દરમિયાન થયેલ એક કે બે પ્રવચનના અગત્યના મુદ્દાઓ શબ્દો તારવી કાઢવા. ત્યાર બાદ બોર્ડમાં બે લીટીઓ દોરી બોર્ડના ત્રણ ભાગ પાડો. બોર્ડના મધ્યભાગમાં આ અગત્યના મુદ્દાઓ/શબ્દો મોટા અક્ષરે લખવા.

રીત : પ્રથમ બે ટુકડીઓ પાડો. બોર્ડના મધ્ય ભાગમાં લખેલ મુદ્દાઓની એક બાજુનો બોર્ડનો ભાગ એક ટુકડીને અને બીજો ભાગ બીજી ટુકડીને ફાળવી દો. દરેક ટુકડીને એક



Which is Better ?

- To motivate for adoption of new technology

૧૪. નવું ફાવશે ?

હેતુ : જૂની/રૂઢિગત ખેતીપદ્ધતિને બદલે આધુનિક ખેતીપદ્ધતિ અપનાવવા પ્રોત્સાહિત કરવા.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા : ૨૦થી ૩૦

રીત : પટ્ટાવાળી કાંડા ઘડિયાળ પહેરેલા પાંચ કે છ તાલીમાર્થીઓને સ્ટેજ પર બોલાવો. તેમાંથી સૌથી સારી હોય તેવી બે પટ્ટાવાળી કાંડા ઘડિયાળ છોડી ટેબલ ઉપર મૂકવા જણાવો. થોડી ઓછી સારી હોય તેવી ઘડિયાળવાળા બે તાલીમાર્થીઓ રાખી બાકીનાને પોતાના સ્થાને જવા જણાવો. આ તાલીમાર્થીઓને પોતાની ઘડિયાળ છોડી ફરીથી પહેરવા જણાવો. તેઓ સરળતાથી પોતાની ઘડિયાળ પહેરી શકશે. હવે પેલી સારી ઘડિયાળ બીજા હાથે (ઘડિયાળ પહેરવાના રોજંદા હાથ સિવાયના હાથે) પહેરવા જણાવો. આ વખતે તેઓ સરળતાથી ઘડિયાળ પહેરી શકશે નહિ.



New Varieties Of Crops

Name of the Crop	New Variety
Castor	GCH-5
Mustard	GM-2
Groundnut	GG-6
Wheat (Irrigated)	GW-273
Paddy	Gurjari
Gram	Guj.Garm-1
Bajra (Summer)	GBH-229
Bajra (Kharif)	GBH-306
Cumin	Guj.Cumin-3
Fennel	Guj.Fennel-2

New Varieties Of Crops

Name of the Crop	New Variety
Castor	GCH-5
Mustard	GM-2
Groundnut	GG-6
Wheat (Irrigated)	GW-273
Paddy	Gurjari
Gram	Guj.Garm-1
Bajra (Summer)	GBH-229
Cumin	Guj.Cumin-3
Fennel	Guj.Fennel-2

New Varieties Of Crops

Name of the Crop	New Variety
Castor	GCH-5
Mustard	GM-2
Groundnut	GG-6
Wheat (Irrigated)	GW-273
Paddy	Gurjari
Gram	Guj.Garm-1
Bajra (Summer)	GBH-229
Bajra (Kharif)	GBH-306
Cumin	Guj.Cumin-3
Fennel	Guj.Fennel-2

Answer

- **Bajra (Kharif) - GBH-306**

King demands ?

- Can be play for many different technology



૨૩. રાજને શું જોઈએ ?

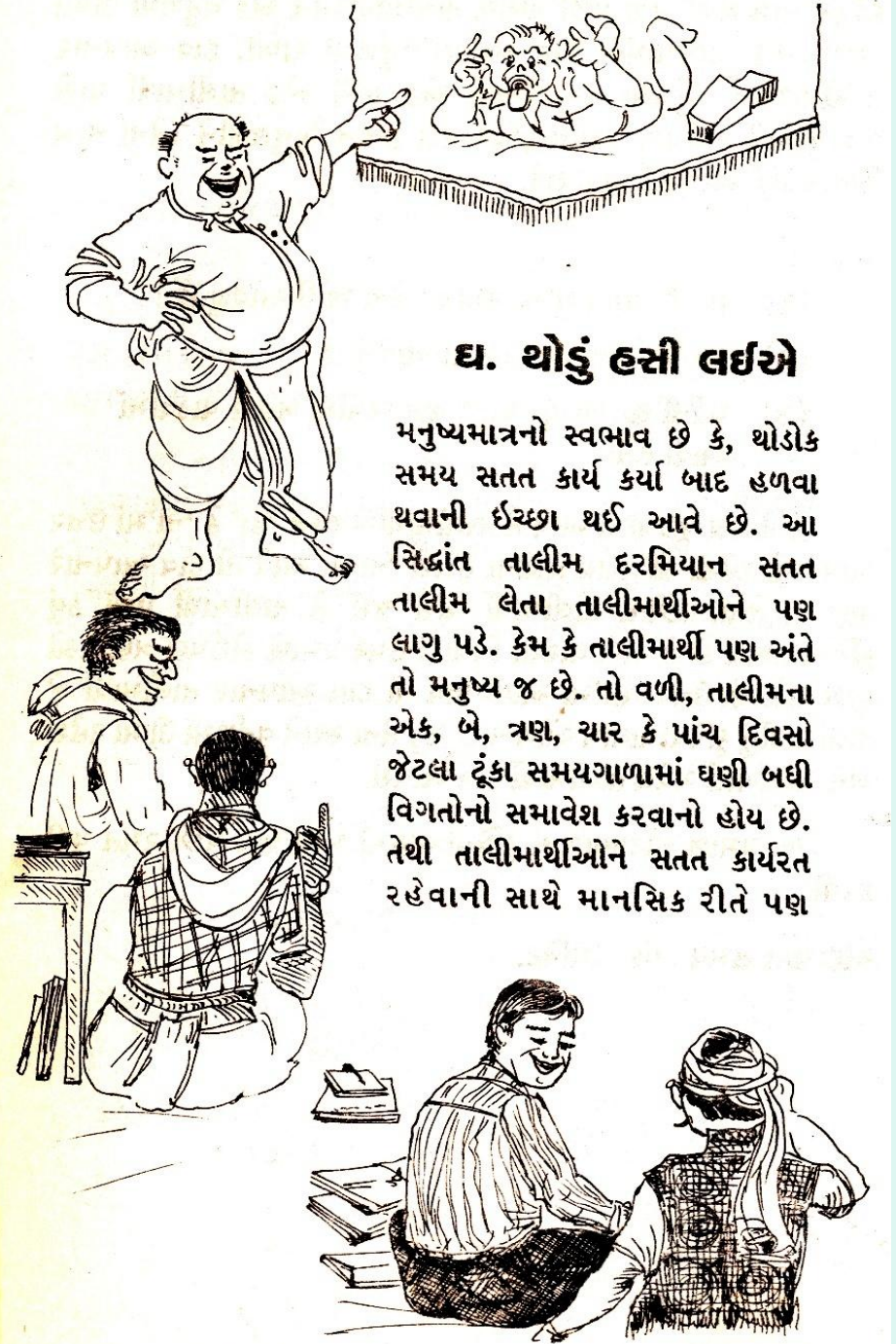
હેતુ : નિંદામણની ઓળખ કરાવવી.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા :
૧૦થી વધુ

રીત : તાલીમાર્થીઓ પૈકી કોઈ એક વડીલ અનુભવી તાલીમાર્થીભાઈને રાજા બનાવો. તાલીમ આપનાર પોતે રાજાના પ્રધાન બનશે. બાકીના તાલીમાર્થીઓની બે ટુકડીઓ પાડો. દરેક ટુકડીનો નેતા નક્કી કરો. રાજા કશુંય બોલશે નહીં. પરંતુ પ્રધાન રાજાની ઈચ્છાને અનુલક્ષીને આદેશ કરશે કે, રાજાને દૂધેલી (નિંદામણ) જોઈએ છે. બન્ને ટુકડીના નેતાઓ પોતાની ટુકડીને જણાવશે કે આસપાસનાં ખેતરોમાંથી બને તેટલી જલદીથી દૂધેલી લાવીને રાજાને આપવાની છે. બન્ને ટુકડીના તાલીમાર્થીઓ પોતપોતાની રીતે આસપાસનાં ખેતરોમાં જશે અને દૂધેલી શોધી લાવી ટુકડીના નેતાને આપશે.

3. Ice-breaking or Recreation

- Constant working require recreation



ઘ. થોડું હસી લઈએ

મનુષ્યમાત્રનો સ્વભાવ છે કે, થોડોક સમય સતત કાર્ય કર્યા બાદ હળવા થવાની ઈચ્છા થઈ આવે છે. આ સિદ્ધાંત તાલીમ દરમિયાન સતત તાલીમ લેતા તાલીમાર્થીઓને પણ લાગુ પડે. કેમ કે તાલીમાર્થી પણ અંતે તો મનુષ્ય જ છે. તો વળી, તાલીમના એક, બે, ત્રણ, ચાર કે પાંચ દિવસો જેટલા ટૂંકા સમયગાળામાં ઘણી બધી વિગતોનો સમાવેશ કરવાનો હોય છે. તેથી તાલીમાર્થીઓને સતત કાર્યરત રહેવાની સાથે માનસિક રીતે પણ

Take Cold drinks

- Skills are required to complete the work in short time

૩૩. શરબત પીવું છે ?

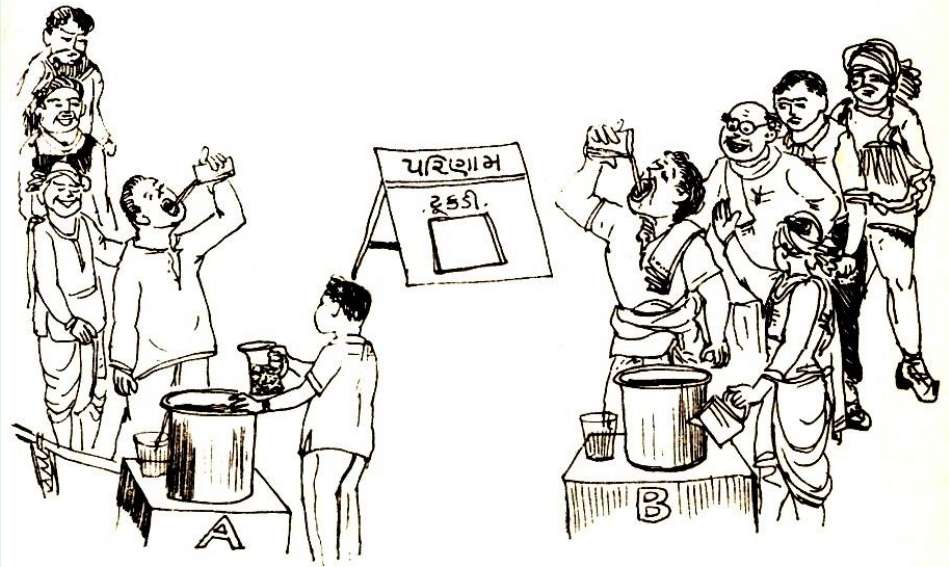
હેતુ : તાલીમાર્થીઓને પ્રફૂલિત કરવા તેમજ ઓછા સમયમાં કાર્ય પૂરું કરવા માટે કાર્યકુશળતાની જરૂરિયાતની સમજ આપવી.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા : ૧૦થી ૩૦

તૈયારી : દરેક તાલીમાર્થીને એક ગ્લાસ શરબત મળી રહે તેટલા જથ્થામાં શરબત તૈયાર કરાવવું. અડધો-અડધો શરબત બે પાત્રોમાં ભરવો.

રીત : બે ટુકડીઓ પાડવી. બન્ને ટુકડીના તમામ સભ્યોને બે અલગ-અલગ લાઈનોમાં લાઈનસર બેસાડી દેવા.

દરેક ટુકડીના પ્રથમ તાલીમાર્થીને એક ગ્લાસમાં શરબત ભરી આપવું. 'રેડી, સ્ટેડી, ગો' શબ્દો પૂરા થતાં તરત જ તાલીમાર્થીએ ગ્લાસને હોઠ સાથે અડકાડ્યા સિવાય ઊંચેથી શરબત પીવું. પછી તેણે ફરીથી ગ્લાસ ભરીને પોતાની ટુકડીના બીજા સભ્યને પીવા માટે આપવું. આ પ્રમાણે બીજો સભ્ય શરબત પી લે એટલે ત્રીજાનો વારો આવે એમ દરેક તાલીમાર્થીનો શરબત પીવાનો વારો આવી જાય પછી રમત પૂરી થાય.



Knot the Strings

Let us play

Cooperation

- Importance of Cooperation

હેતુ : તાલીમાર્થીઓને પ્રફૂલિત કરવા તેમજ કાર્ય કરવામાં સહકારની અગત્યતા સમજાવવી.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા : અમર્યાદિત

તૈયારી : જંતુનાશક દવાની ખાલી બાટલીમાં રંગીન પાણી ભરી દેવું. એક દવા માપવાનું માપીયું રાખવું. દોરડાના બે ટુકડા લાવી રાખવા.

રીત : કેટલીક ક્રિયાઓ બે હાથે કરવાની હોય છે. જેવી કે, દ્રાવણ બનાવવા ૧૫ મિ.લિ. માપ લઈને જંતુનાશક દવા લેવી, દોરડાના બે ટુકડાને મજબૂત ગાંઠ મારવી, ખેડૂતની પાઘડી બાંધવી, વગેરે. સામાન્ય રીતે વ્યક્તિ આ ક્રિયાઓ પોતાના બે હાથ વડે કરતા હોય છે. પરંતુ આ રમતમાં ક્રિયા કરવા માટે 'બે હાથ' એક જ તાલીમાર્થીના ન રાખતાં જુદા જુદા તાલીમાર્થીઓના રાખવા એટલે કે એક તાલીમાર્થીનો જમણો હાથ અને બીજાનો ડાબો હાથ. ત્રીજાનો જમણો હાથ અને ચોથાનો ડાબો હાથ એમ બે-બે હાથની જોડ બનાવવી. પછી ઉપર જણાવ્યા પૈકીની કોઈ એક ક્રિયા બન્ને જોડને એક સાથે શરૂ કરવા જણાવવું. જે 'બે હાથ' કાર્ય વહેલું પૂરું કરે તે જોડ જીતે.

ધ્યાન દોરો : અપરિચિત સાથે ઝડપથી સહકાર મેળવવો તે પણ એક કળા છે. જો આપણે અપરિચિત સાથે સહકાર મેળવી શકીએ તો જ આપણું કાર્ય પૂરું કરી શકીએ છીએ.

અંદાજિત સમય : પાંચ મિનિટ.



Nose the Bullock

- Practice improves the skills



3. Games to Improve Skills

- Skill teaching is very difficult
- Require more Revision
- Use after skill training for revision

ચ. કાર્યકુશળતા

તાલીમાર્થીઓને કાર્યકુશળતા શીખવવી કે વધારવી એ તાલીમના હાર્દ સમાન છે. કાર્યકુશળતા સિવાયની તાલીમ તો એકડા વિનાના મીંડા જેવી ગણી શકાય. વળી, કેટલીક વખત કાર્યકુશળતા શીખવવાનું કામ તો લોઢાના ચણા ચાવવા બરાબર બની જતું હોય છે. તેમ છતાં તાલીમાર્થીને એકની



Help from Dump

- Budding
- Grafting
- Seed treatment

૪૦. મૂંગાની મદદ

હેતુ : કાર્યકુશળતા શીખવવી/વધારવી.

તાલીમાર્થીઓની સંખ્યા : ૧૦થી ૩૦

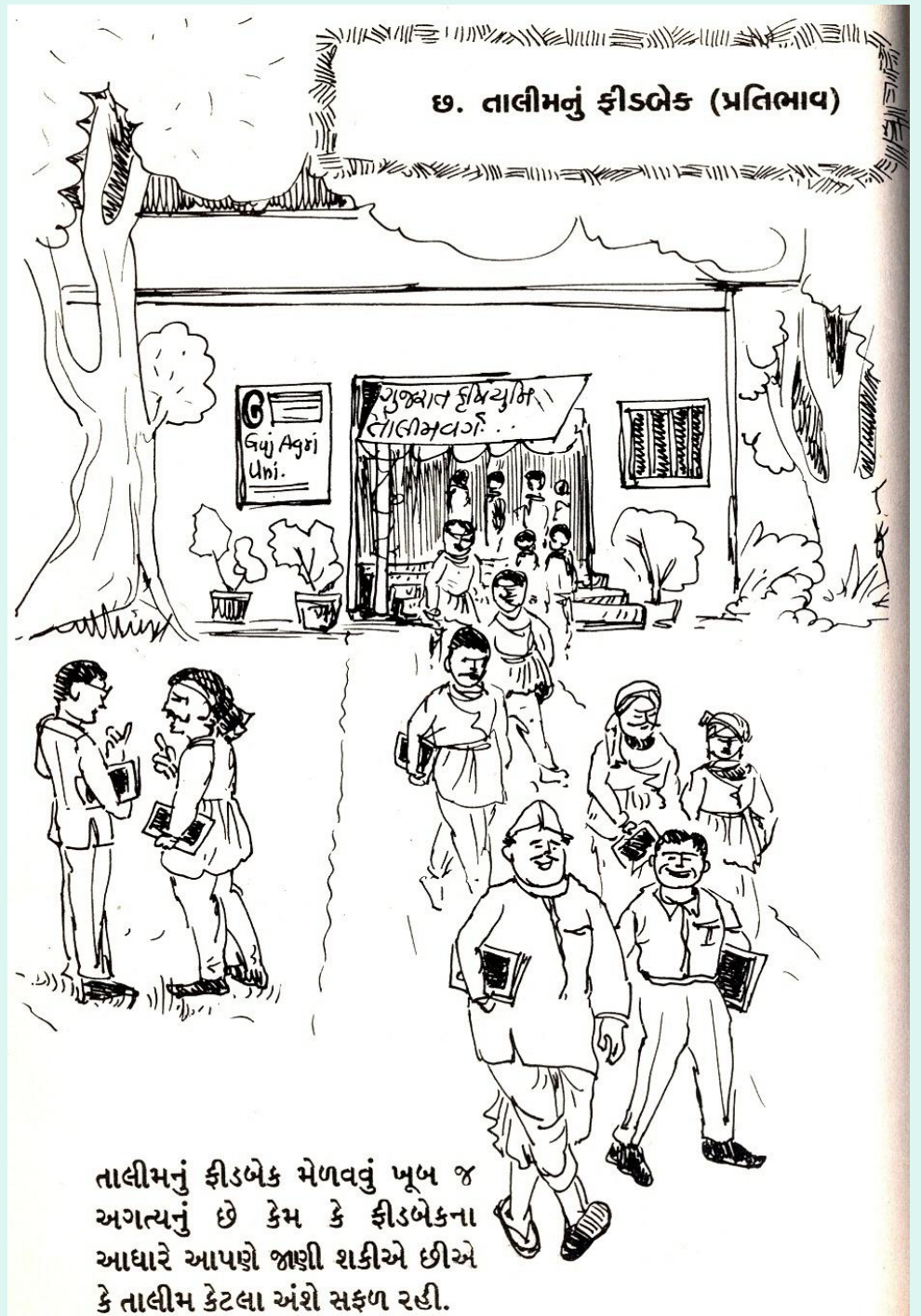
રીત : તાલીમાર્થીઓની પાંચ-પાંચ સભ્યોની ટુકડીઓ પાડવી. દરેક ટુકડીનો નેતા નક્કી કરવો. બોર્ડોમિશ્રણ બનાવવું, કલમ કરવી, બિયારણને માવજત આપવી, એન.પી.વી. દ્રાવણ તૈયાર કરવું કે ફૂગનાશક/જંતુનાશક દવાનું દ્રાવણ બનાવવું વગેરે પૈકીની જે કાર્યકુશળતા અંગે તાલીમ આપવામાં આવી હોય તે દરેક નેતાએ પદ્ધતિસર એક પછી એક પગથિયાં પ્રમાણે કરવાનું હોય છે. ટુકડીના બાકીના ચાર સભ્યોએ નેતાને કોઈપણ શબ્દ બોલ્યા સિવાય ફક્ત ઈશારો કરીને મદદ કરવાની છે. જે ટુકડીનો સભ્ય બોલી જાય તે ટુકડી સ્પર્ધામાંથી રદ ગણાય. આ પ્રમાણે દરેક ટુકડીને કાર્યપદ્ધતિ કરાવવી. જે ટુકડી સૌથી વધુ વ્યવસ્થિત કાર્યપદ્ધતિ પૂરી કરે તે ટુકડી વિજેતા.

અંદાજીત સમય : તજજતા ઉપર આધારિત છે.



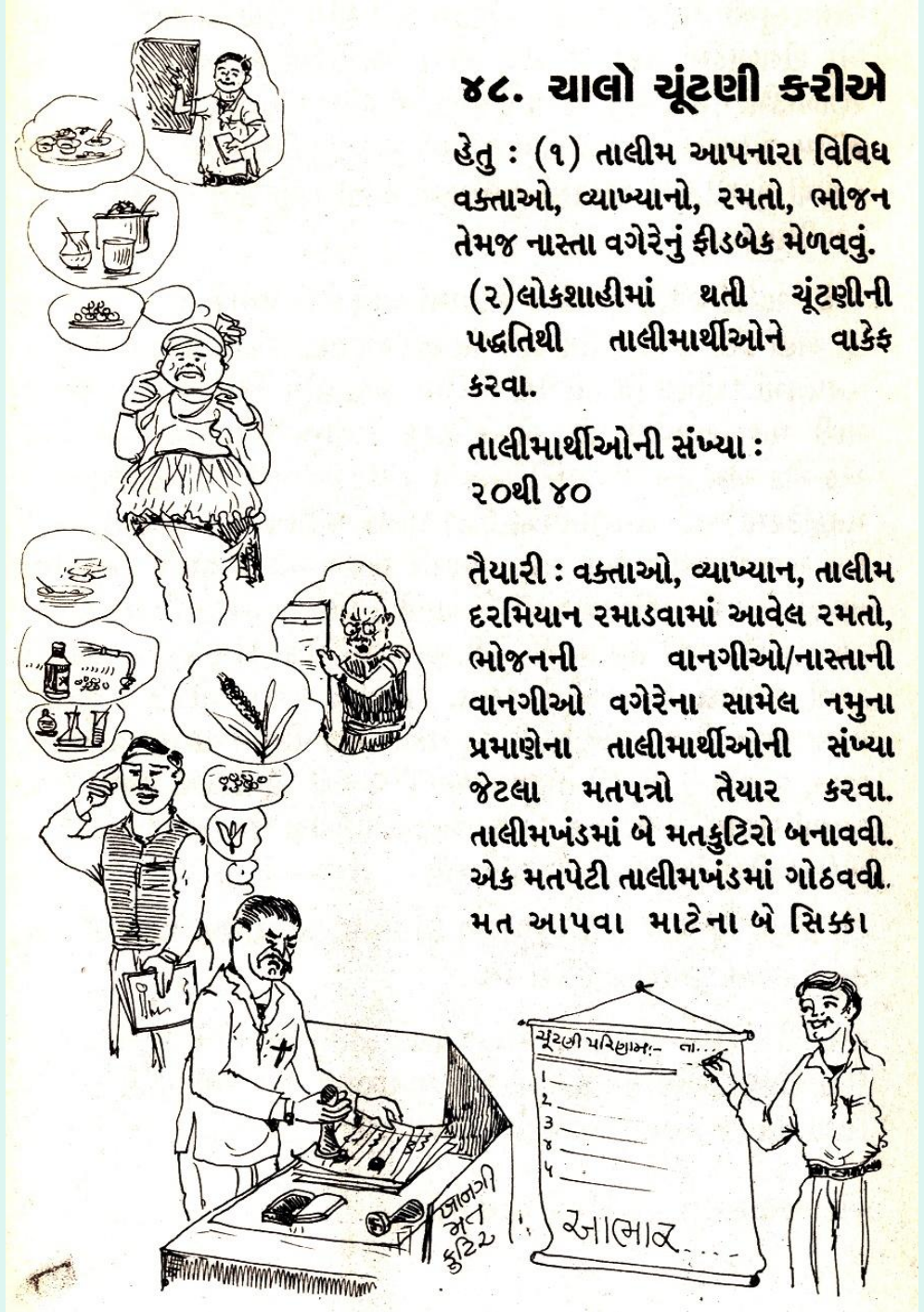
4.Feed back

- It is not easy to get feedback
- Hard to get feedback



Election

- True feedback can be obtained Confidentially



Facilitation of Learning:

Recreation

L
E
A
R
N
I
N
G

Long session



Un easy

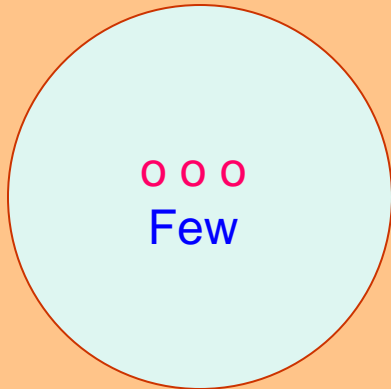
Game



Ready for
Learning

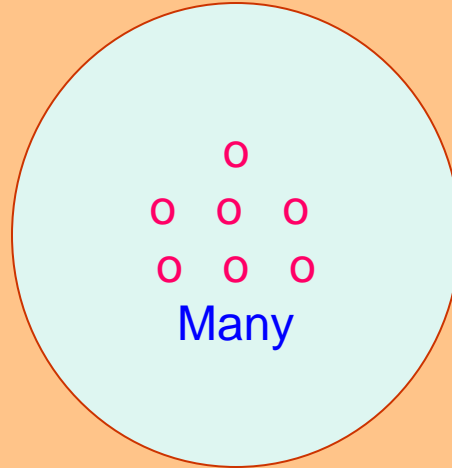
Interest

Low
interest



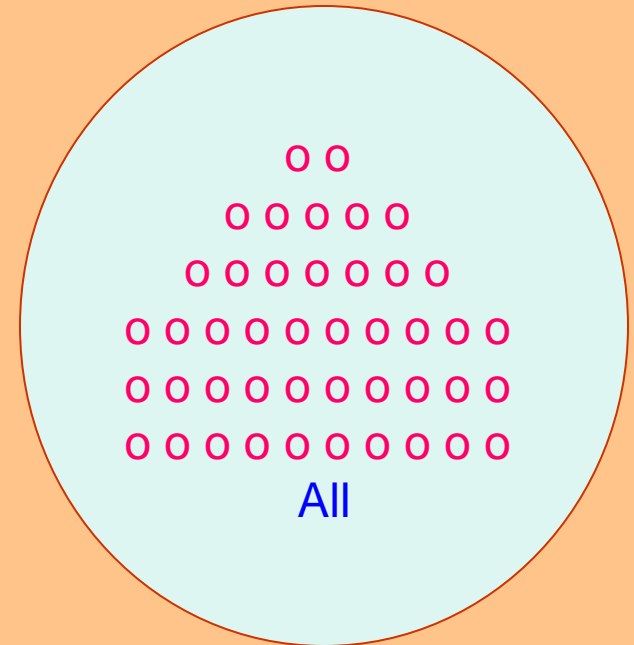
Lecture

Medium
Interest



Discussion

High
Interest



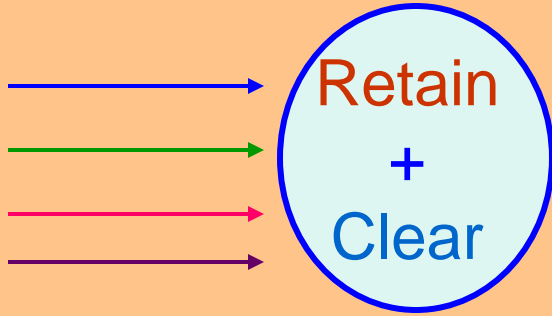
Games



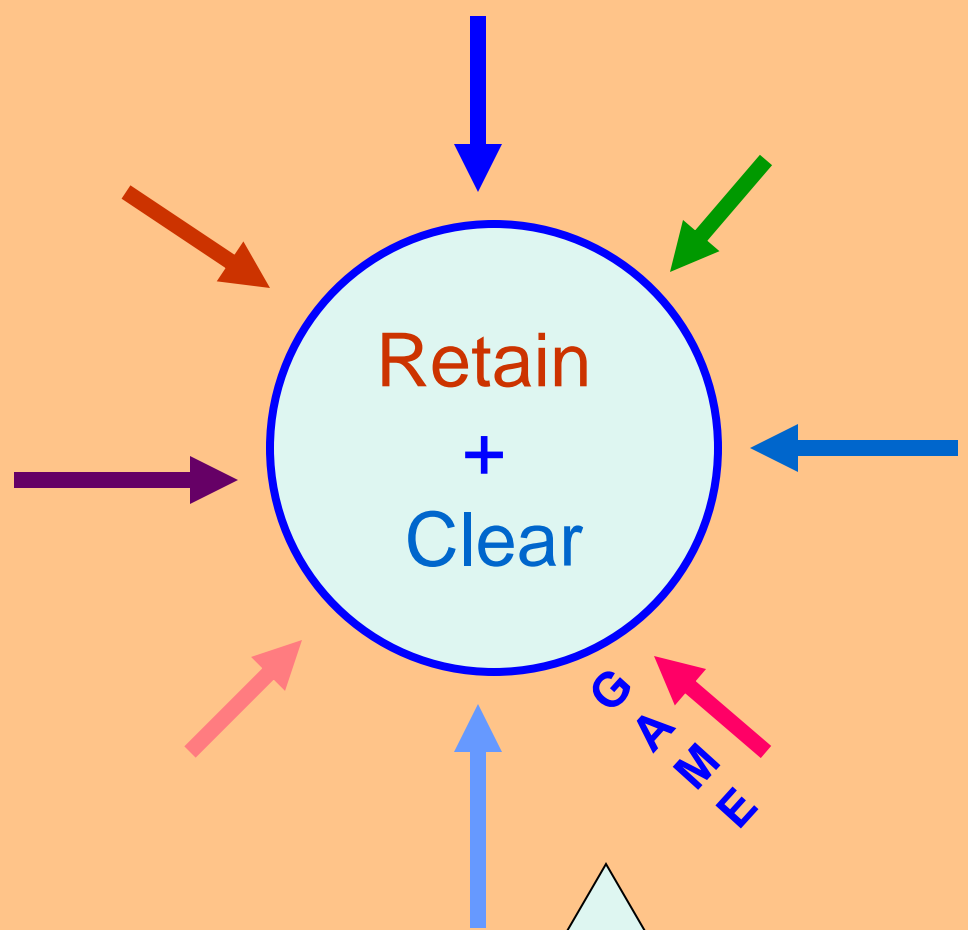
Tools

Repetition :

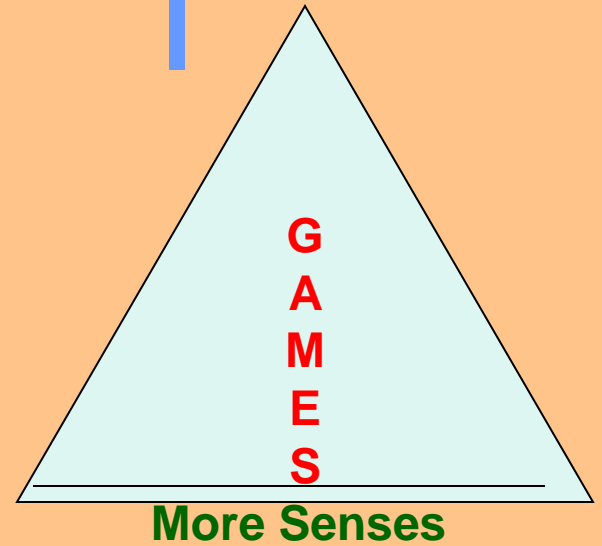
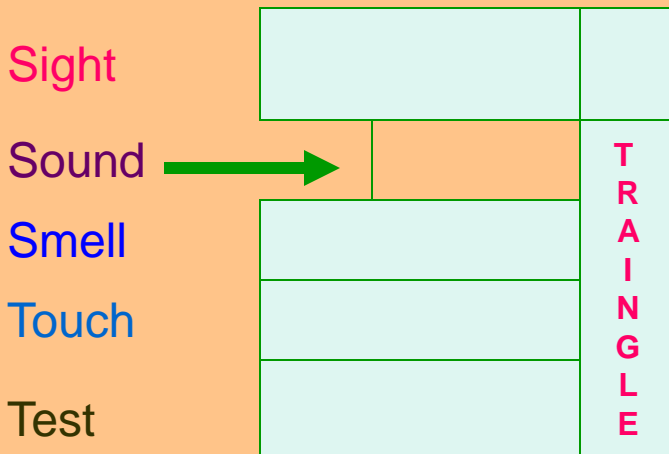
Formal Edu.



Tiredness



Senses :



Usefull to all ages



Children



Young



Old



Man



Woman

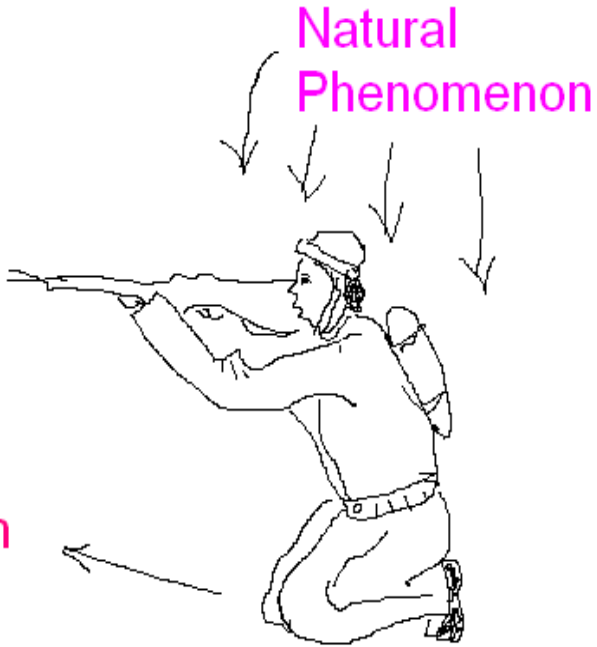
Motivation for Concentration:

Win

Game

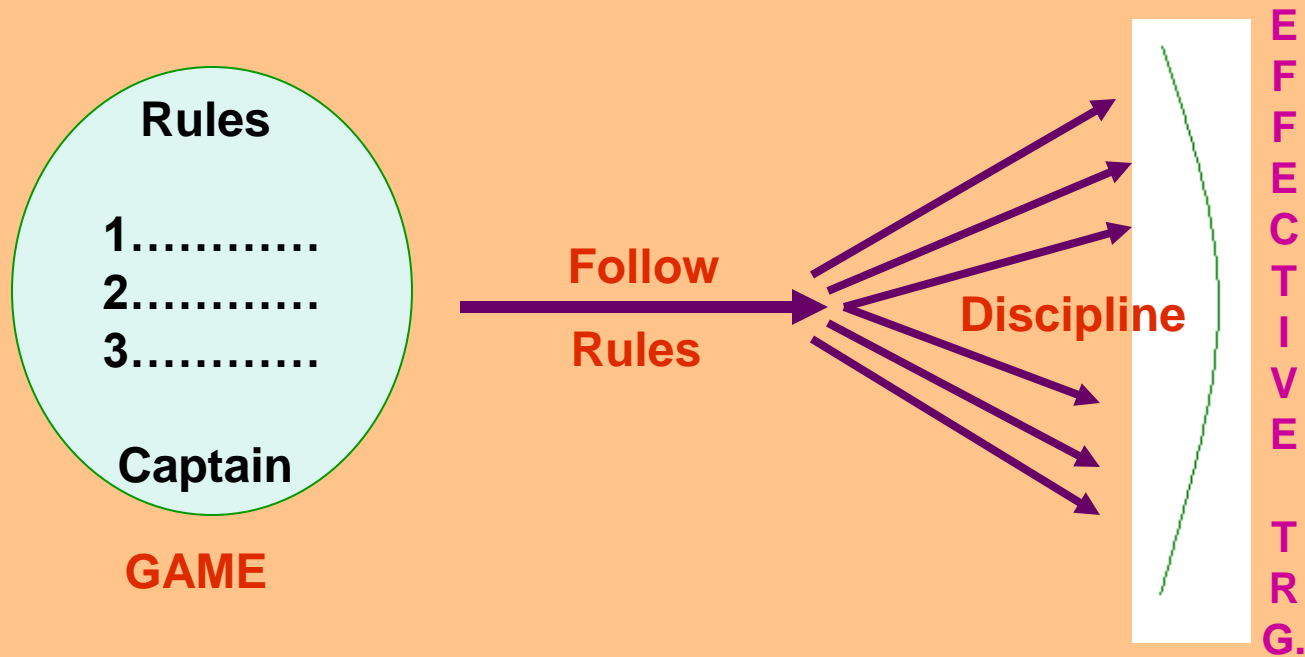


Create Concentration

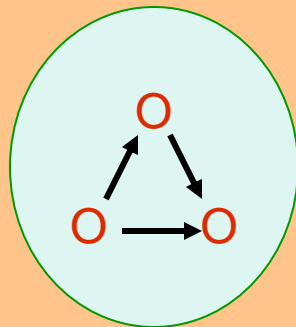


Any Person

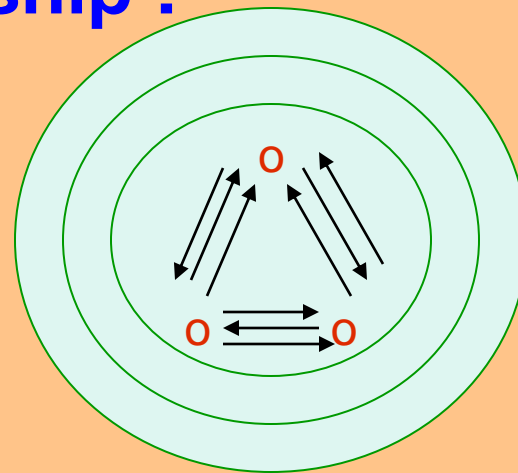
Development of discipline :



Development of the friendship :



Simple interaction



Free & intensive interaction

Characteristics of Games

BRIEF :

One minute
Visual illustration



30 minute
group discussion

Minimum
Time



Supplementary
method

Inexpensive :

Nothing to purchase
No consultant requires
No need of referee



Only
Simple
teaching
aids

Participative:



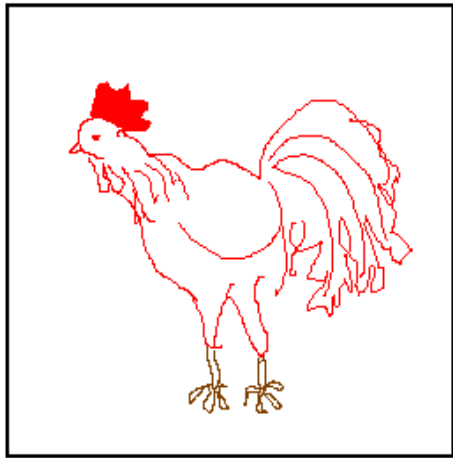
Physically



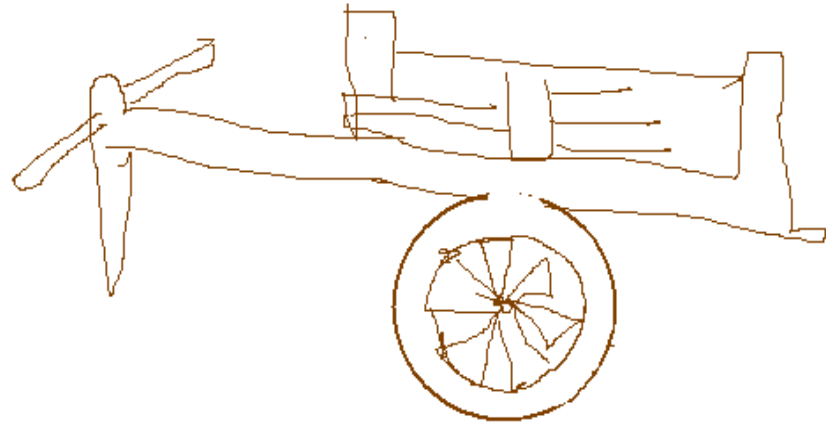
Psychologically

Use Props: (Picture, Modles, sample...)

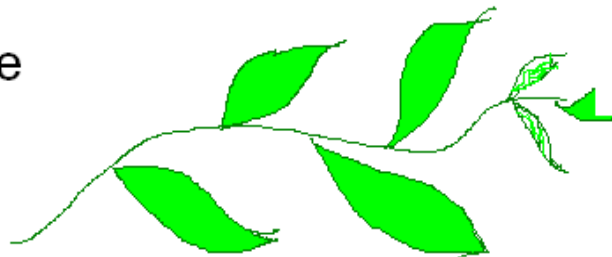
add realism



Picture

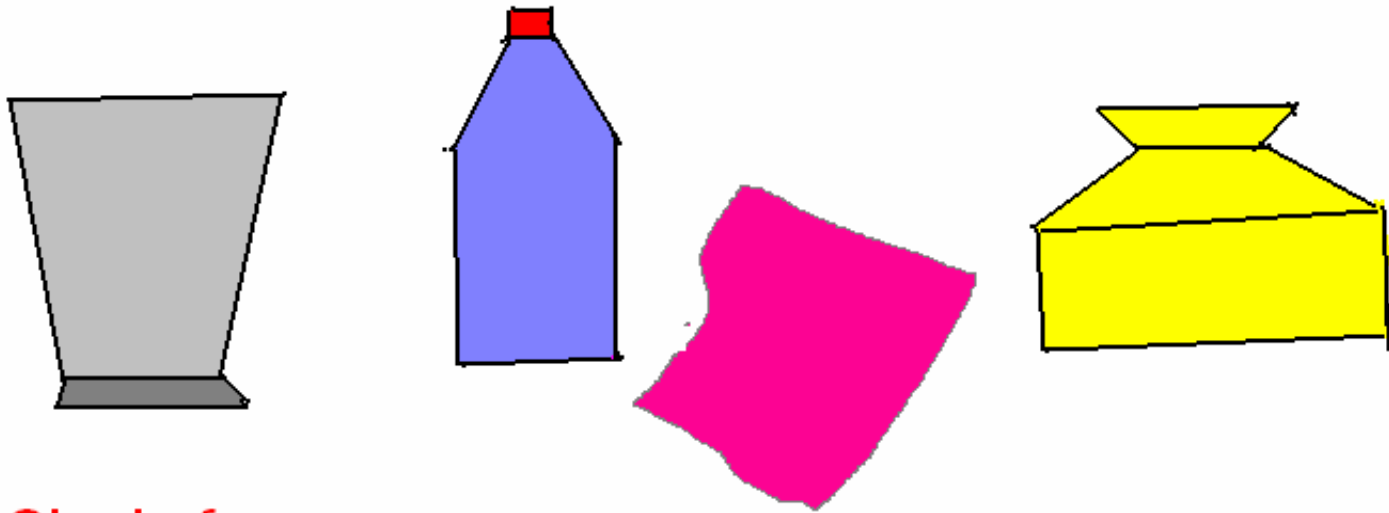


Modles



Samples

Adaptable



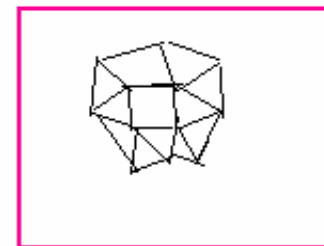
Single focus:

easy to understand



illustrate a single point

Difficult to understand



Interdependent macro issues

Proper uses of Games

1. To create the learning atmosphere
2. To involve the participants
3. To retain the key points
4. As session icebreakers
5. As illustrations
6. To develop the skills
7. To secure the feedback
8. To promote healthy competition
9. As session closing

Improper uses of Games

- To kill time
- To impress upon participants.

Point for using Games

- Select proper game
 - Technology
 - group
 - time
 - facilities
- Understand the game
- Make required modifications
- Make familiar to co-workers
- Give scoring method / information
- Don't give importance to the result but give emphasis on the teaching points
- Arrange for no cost / low cost prizes

In short :

Games are neither better than other approach nor a replacement of them. But

Games are different
It facilitates Learning

Read the following paragraph carefully and answer the questions given below

Time : 7 Minutes

Total Points – 10

There are many pitfalls in the use of games; inexperienced or unprepared faculty may use games to kill time; to impress upon participants, how smart they are, Good games should be neither overly complicated nor should they in any way be personally threatening Select the proper game according to the technology, learners group, time, available facilities and the communication media. Understand the game before to play. Make required modifications in the game according to the situation. Make familiar to the co-workers about the game. Give detailed information about the game including scoring methods in the participants. Don't give much importance to the result of the game but give emphasis on the teaching points. If possible arrange for the no cost or the low cost prizes, e.g. farmers' literature, packets of improved seeds, three clapping, etc.

Questions :

(A) What are the main pitfalls in the use of game ? (2)

- a. _____
- b. _____

(B) Fill in the gaps given below :

(8)

- (1) Make required modifications in the game according to the _____
- (2) Understand the _____ before to play.
- (3) Make familiar to the _____ about the game.
- (4) Give detailed information about the game including scoring methods to the _____.
- (5) If possible arrange for the low cost prizes
(1) _____ (2) _____
- (6) Don't give much importance to the _____ of the game but give emphasis on the _____.

Read the following paragraph carefully and answer the questions given below

Time : 7 Minutes

Total Points – 10

There are many pitfalls in the use of games; inexperienced or unprepared faculty may use games to kill time; to impress upon participants, how smart they are, Good games should be neither overly complicated nor should they in any way be personally threatening Select the proper game according to the technology, learners group, time, available facilities and the communication media. Understand the game before to play. Make required modifications in the game according to the situation. Make familiar to the co-workers about the game. Give detailed information about the game including scoring methods in the participants. Don't give much importance to the result of the game but give emphasis on the teaching points. If possible arrange for the no cost or the low cost prizes, e.g. farmers' literature, packets of improved seeds, three clapping, etc.

Questions :

(A) What are the main pitfalls in the use of game ? (2)

- a. Use of games to kill time
- b. To impress upon Participants

(B) Fill in the gaps given below : (8)

- (1) Make required modifications in the game according to the situation.
- (2) Understand the game before to play.
- (3) Make familiar to the co workers about the game.
- (4) Give detailed information about the game including scoring methods to the participants.
- (5) If possible arrange for the low cost prizes such as:
 - (1) literature
 - (2) Clapping
- (6) Don't give much importance to the result of the game but give emphasis on the teaching points.

**THANK
YOU**