

مرکزی خیال: نوادرات میں یہ سمجھنا میں مدد کرتے ہیں کہ ماضی میں لوگ کیسے رہتے تھے اور ان کے عقائد کیا تھے

تحقیق کی لائنیں:

- (نوادرات کی اقسام اور خصوصیات (شکل
- (نوادرات میں پرانی زندگی کے بارے میں جاننے میں کس طرح مدد کرتے ہیں (کام

(Tuning In) سبق 1: خزانہ کیا ہے؟

"عظیم یہ سمجھنا شروع کریں گا کہ ذاتی اشیاء کی کہانیاں ہوتی ہیں اور "نوادرات" (Learning Objective) مقصد کی اصطلاح سے واقف ہوگا (artefact)

عظیم کی پسندیدہ چیز (کھلونا، کمبل)، والدین یا دادا دادی کی کوئی پرانی چیز (گھڑی، مواد) (Materials Needed): تصویر، برتن، سفید کاغذ، رنگین پنسلیں

(My Treasure) سرگرمی 1: میرا خزانہ

طریقہ کار: عظیم سے کہیں کہ وہ اپنی سب سے قیمتی چیز لائے اس سے اس چیز کے بارے میں بات کریں

- **سوال والا سوال (Provoking Question):** "اس سے آپ کی کون سی یاد وابستہ ہے؟"
- **تفصیل:** عظیم کو اپنی چیز کی کہانی سنائیں کی ترغیب دیں پھر آپ اپنی کوئی پرانی چیز دکھائیں اور اس کی کا لفظ متعارف (artefact) "کہانی سنائیں، یہ بتائیں کہ یہ چیز پرانی ہے اور ماضی کی یاد دلاتی ہے" "نوادرات" کہانیاں اور بتائیں کہ یہ پرانی چیزیں ہوتی ہیں جو ہمیں ماضی کے بارے میں بتاتی ہیں

(Drawing the Treasure) سرگرمی 2: خزانہ کی تصویر

طریقہ کار: عظیم کو اپنی اور آپ کی دکھائی دہنی چیز، دونوں کی تصویر بنانے کو کہیں

- **سوال والا سوال (Provoking Question):** "اگر کوئی اجنبی یہ تصویر دیکھے تو کیا وہ اندازہ لگا سکتا ہے؟"
- **تفصیل:** اس کا (form) ڈرائنگ کے دوران، چیز کی شکل کا تصور متعارف ہوگا (form) "رنگ کیا ہے اس سے شکل

(Story Time) سرگرمی 3: کہانی کا وقت

طریقہ کار: ایک ایسی کہانی پڑھیں یا سنائیں جس میں کوئی پرانی چیز اہم کردار ادا کرتی ہے (جیسے دادا کی گھڑی یا دادی کا صندوق)

- **سوال والا سوال (Provoking Question):** "کہانی میں موجود اس پرانی چیز نے کرداروں کی مدد کیسے کی؟"
- **تفصیل:** کہانی کے بعد، اس بات پر تبادلہ خیال کریں کہ کس طرح اشیاء صرف چیزیں نہیں بلکہ یادیں، تاریخ اور شناخت کا حصہ ہوتی ہیں

(Reflection Questions) سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات:

- کہ بارے میں کیا نیا سیکھا؟ (artefact) "آج آپ نے "نوادرات"
- کیا کوئی نئی چیز بھی مستقبل میں کسی کے لیے "نوادرات" بن سکتی ہے؟ کیسے؟

2: پراسرار ڈبہ (The Mystery Box) (Tuning In)

عظیم سوالات پوچھ کر اور مشاہدہ کر کے پرانی اور نئی اشیاء کے درمیان فرق اور (Learning Objective): مقصد
ان کے ممکنہ استعمال کا اندازہ لگانے کا

ایک جوتے کا ڈبہ، اس میں رکھنے کے لیے مختلف چیزیں (جیسے پرانا سکہ، کیسٹ، نیا (Materials Needed): مواد
ایک پرانا اور ایک نیا چمچ، ایک دیا اور ایک چھوٹی ٹارچ، بڑا چارٹ پیپر، مارکر، USB،

(Guess What's Inside) سرگرمی 1: اندازہ لگائیں کیا ہے؟

طریقہ کار: عظیم کو پراسرار ڈبہ دکھائیں اور اسے لانا، سننا اور سونگھنے کی اجازت دیں تاکہ وہ اندازہ لگا سکیں کہ اندر کیا ہے

- آپ کو کیا لگتا ہے اس ڈبہ میں کیا راز چھپا ہے؟ اس کی آواز یا " (Provoking Question): اکسانے والا سوال
"وزن سے آپ کیا اندازہ لگا سکتے ہیں؟"
- تفصیل:** عظیم کے اندازوں کو چارٹ پیپر پر لکھیں اس سے اس کی تجسس اور پیشین گوئی کی مہارت بڑھ گئی ہے

(Be a Detective) سرگرمی 2: جاسوس بنیں

طریقہ کار: ایک ایک کر کے ڈبہ سے چیزیں نکالیں ہر چیز کو غور سے دیکھنے کا وقت دیں

- اس چیز کو دیکھ کر آپ کے ذہن میں کیا سوالات آتے ہیں؟ یا " (Provoking Question): اکسانے والا سوال
"کس چیز سے بنی ہے (شکل)؟ یا کس کام آتی ہے (وکی (کام)؟"
- تفصیل:** ہر چیز کے لیے عظیم سے سوالات پوچھوائیں مثلاً، کیسٹ دکھا کر پوچھیں، "کیا یہ کوئی کھلونا ہے؟ یا کیا یہ کھانے کی چیز ہے؟" اس کی سوچ کو متحرک کریں

(Old vs. New) سرگرمی 3: پرانا بمقابلہ نیا

طریقہ کار: چارٹ پیپر پر دو کالم بنائیں: "پرانا" اور "نیا" عظیم کو ڈبہ کی چیزوں کو ان دو کالموں میں ترتیب دینے کا کہیں

- آپ کو کیسے پتہ چلا کہ کون سی چیز پرانی ہے اور کون سی " (Provoking Question): اکسانے والا سوال
"نئی؟ ان کی شکل یا حالت میں کیا فرق ہے؟"
- تفصیل:** اس سرگرمی کے ذریعے، عظیم مشاہدہ کی بنیاد پر چیزوں کی درجہ بندی کرنا سیکھے گا پرانے چمچ اور کے تصور پر بات کریں (change) "نئے چمچ کا موازنہ کر کے تبدیلی

(Reflection Questions): سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات

- ان پراسرار چیزوں میں سے کس نے آپ کو سب سے زیادہ سوچنے پر مجبور کیا؟ کیوں؟
- کے بارے میں کیسے جان سکتے ہیں؟ (function) ہم صرف کسی چیز کو دیکھ کر اس کا کام

(Finding Out) (Family Archaeologist) سبق 3: خاندانی ماہر آثارِ قدیمہ

عظیم اپنے خاندان کے افراد سے انٹرویو کر کے خاندانی نوادرات کے بارے میں معلومات (Learning Objective): مقصد
اکٹھا کرنا اور ان کی اہمیت کو سمجھنا سیکھے گا

نوٹ بک، پنسل، کیمرہ یا فون (تصاویر لینے کے لیے)، خاندان کے کسی بڑے (دادا/دادی، (Materials Needed): مواد
نانا/نانی) سے بات کرنے کا انتظام (فون پر یا بالمشافہ)

(Interview Preparation) سرگرمى 1: انٲرويو كى تيارى

طريقه كار: عظيم كا ساتھ مل كر سوالات كى ايك فہرسٲ تيار كريں جو واپس خاندان كا كسى بڑے سا پوچھ سكتا ہے

- اگر آپ كو كسى پرانى چيز كا بارے ميں صرف تين سوال **(Provoking Question) اكساند والا سوال** "پوچھنے كى اجازت ہے تو واپس كيا ہوں گے تاكا آپ اس كى پورى كاھنى جان سكيں؟"
- تفصيل:** سوالات ايسے ہوں: "يہ چيز آپ كو كاھ اس سا ملي؟"، "يہ كتنى پرانى ہے؟"، "يہ كس كام آتى تھى؟"، "اس سا آپ كى كون سى ياد وابستہ ہے؟" اس سا عظيم كى كميونيكايشن اور ريسرچ كى مہارتیں بڑھتر ہوں گى

(The Interview) سرگرمى 2: معلومات اكٹھا كرنا

طريقه كار: عظيم كو خاندان كا بڑے سا انٲرويو كرنے كا موقع ديں و سوالات پوچھ اور آپ اس كى مدد كريں اور جوابات نوٹ كريں اگر ممكن ہے تو اس چيز كى تصوير بهى ليں

- اس چيز كى كاھنى سن كر آپ كو واپس خاندان كا بارے ميں كيا **(Provoking Question) اكساند والا سوال** "نئی بات پتہ چلى؟"
- تفصيل:** يہ سرگرمى عظيم كو سكھائے گى كا تاريخ صرف كتابوں ميں نہيں ہوتى بلكے ہمارے گھروں اور خاندانوں كا تصورات كو مضبوط كرے گى (memory) اور "يادداشت (identity) "ميں بهى زندہ ہوتى ہے يہ "شناخت

(My Discovery Log) سرگرمى 3: ميرى دريافت

طريقه كار: عظيم كو ايك سادہ "دريافت لاگ" بنانے كى ترغيب ديں و نوٹ بك ميں اس چيز كى تصوير بنائے يا اصل تصوير چيكاٹے اور اس كا بارے ميں جمع كى گئى معلومات لكھے

- اگر آپ كو يہ معلومات كسى ايسے دوست كو بتانى ہے جو آپ **(Provoking Question) اكساند والا سوال** "كا خاندان كو نہيں جانتا، تو آپ اسے سب سا دلچسپ بات كيا بتائیں گے؟"
- (communication) اور اسے واپس الفاظ ميں بيان كرنا (self-management) **تفصيل:** معلومات كو منظم كرنا (skills) اس سرگرمى كا اہم حصہ ہے

(Reflection Questions) سبق كا اختتام پر غور و فكر كا سوالات:

- انٲرويو كرنے كا تجربہ كيسا رہا؟ كيا كوئى سوال پوچھنا مشكل تھى؟
- ہمارے خاندان كى پرانى چيزیں ہمارى خاندانى شناخت كا بارے ميں كيا بتانى ہیں؟

(A Visit to the Past) (Finding Out) سبق 4: ماضى كى سير

عظيم دنيا بھر كا مختلف نواترات كو ديكھ كر سمجھے گا كا نواترات مختلف ثقافتوں **(Learning Objective) مقصد** اور زمانوں كا بارے ميں معلومات فراہم كرتے ہیں

كمپيوٹر/ٹيبليٹ، انٲرنيٹ، بچوں كا ليك عجائب گھروں كى ويب سائٹس (جيسے برٹش ميوزيم **(Materials Needed) مواد** فار كڈز، نيشنل ميوزيم آف سٹري فار كڈز كا ورچوئل ٹورز)، ڈرائنگ پيپر، رنگ

(Virtual Museum Tour) سرگرمى 1: ورچوئل عجائب گھر كا دورہ

طريقه كار: عظيم كا ساتھ مل كر كسى مشہور عجائب گھر كا آن لائن ورچوئل ٹور كريں خاص طور پر قديم تہذيبوں جيسے مصر يا وادى سندھ كا نواترات پر توجہ ديں

- يہ چيزیں ہمارے گھر كى چيزوں سا كتنى مختلف ہیں؟ ان كو **(Provoking Question) اكساند والا سوال** "ديكھ كر لگتا ہے كا ان لوگوں كى زندگى كيسى ہوكى؟"
- تفصيل:** ٹور كا دوران ويڈيو كو روك كر مختلف نواترات (برتن، اوزار، زيورات) پر بات كريں ان كى شكل پر تبادلہ خيال كريں (function) اور ممكنہ كام

(My Favourite Artefact) سرگرمی 2: میرا پسندیدہ نواذر

طریقہ کار: ورچوئل ٹور کے بعد، عظیم سے کہیں کے واپس اپنا سب سے پسندیدہ نواذر منتخب کریں اور اس کی تصویر بنائیں

- آپ نے اسی چیز کا انتخاب کیوں کیا؟ اس میں ایسی کیا خاص " (Provoking Question) **اکساند** والا سوال
- "باتیں جو آپ کو دلچسپ لگی؟"
- تفصیل:** ڈرائنگ کے نیچے، عظیم سے اس چیز کا نام اور ایک جملہ میں اس کا کام لکھوائیں۔ اس کی علم کو منظم کرنے میں مدد دے گا

(Artefacts on a Map) سرگرمی 3: نقشہ پر نوادرات

طریقہ کار: دنیا کا ایک سادہ نقشہ لیں (آن لائن یا پرنٹ شدہ) عظیم کو دکھائیں کہ اس نے جو نوادرات دیکھے وہ دنیا کے کس حصے سے تعلق رکھتے ہیں (مثلاً، آرام مصر سے، مہربان وادی سندھ سے)

- کیا مختلف جگہوں کے نوادرات ایک جیسے ہیں یا مختلف؟ اس " (Provoking Question) **اکساند** والا سوال
- "کے بارے میں کیا پتہ چلتا ہے؟ (culture) سے ہمیں ان جگہوں کی ثقافت
- تفصیل:** یہ سرگرمی تاریخ کو جغرافیہ سے جوڑے گی اور عظیم کو سمجھائے گی کہ نوادرات ہمیں مختلف ثقافتوں اور تہذیبوں کے بارے میں بتاتے ہیں

(Reflection Questions) سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات:

- عجائب گھر میں نوادرات کیوں رکھے جاتے ہیں؟
- اگر آپ کو ماضی کا کوئی ایک نواذر مل جائے، تو آپ کیا چاہیں گے کہ وہ کیا ہو؟

(Form and Function Detectives) سبق 5: شکل اور کام کے جاسوس

کے تصورات کا استعمال کرتے ہوئے (function) "اور" کام (form) "عظیم" شکل (Learning Objective) **مقصد** نوادرات کی درجہ بندی اور تجزیہ کریں گے

مختلف نوادرات کی تصاویر (پرنٹ شدہ یا ٹیبلیٹ پر)، دو بڑے کاغذ/ویس، مارکر، کچھ (Materials Needed) **مواد** حقیقی اشیاء (جیسے مٹی کا پیالہ، لکڑی کا کھلونا، دھات کا چمچ)

(Sorting by Form) سرگرمی 1: شکل کے لحاظ سے جھانٹنی

کے لحاظ سے الگ (material) **طریقہ کار:** عظیم کو نوادرات کی تصاویر دیں اور کہیں کے واپس ان چیزوں کو ان کے مواد الگ گروپوں میں تقسیم کریں (مثلاً، مٹی کی بنی چیزیں، دھات کی بنی چیزیں، لکڑی کی بنی چیزیں)

- آپ کو کیا لگتا ہے کہ پرانے زمانے میں لوگ یہ چیزیں بنانے کے لیے " (Provoking Question) **اکساند** والا سوال
- "لیے یہی مواد کیوں استعمال کرتے تھے؟ کیا ان کے پاس پلاسٹک تھا؟
- کا تصور مضبوط ہوگا، جس میں نہ صرف ظاہری صورت بلکہ مواد (form) **تفصیل:** اس سرگرمی سے "شکل" بھی شامل ہے

(Sorting by Function) سرگرمی 2: کام کے لحاظ سے جھانٹنی

کے لحاظ سے (function) **طریقہ کار:** اب انہی تصاویر کو دوبارہ مکس کریں اور عظیم سے کہیں کے واپس ان کے کام گروپوں میں تقسیم کریں (مثلاً، کھانا پکانے کی چیزیں، پینے کی چیزیں، کھیلنے کی چیزیں)

- کیا ایک ہی چیز کے ایک سے زیادہ کام ہو سکتے ہیں؟ جیسے، " (Provoking Question) **اکساند** والا سوال
- "کیا ایک خوبصورت برتن سجاوٹ اور کھانے دونوں کے لیے استعمال ہو سکتا ہے؟
- (thinking skills) کے تصور کو واضح کریں گی اور عظیم کو تنقیدی سوچ (function) **تفصیل:** یہ سرگرمی "کام" پر مجبور کرے گی کہ اشیاء کا استعمال کتنا متنوع ہو سکتا ہے

Form vs. Function Game) سرگرمی 3: شکل بمقابلہ کام کا کھیل

طریقہ کار: ایک چیز اٹھائیں (مثلاً، مٹی کا پیالا) عظیم سے پوچھیں، "اس کی شکل کیا ہے؟" (گول، بھورا، مٹی سے بنا) پھر پوچھیں، "اس کا کام کیا ہے؟" (اس میں سوپ پینا، کچھ ذخیرہ کرنا) پھر کردار بدل لیں عظیم کوئی چیز منتخب کرے اور آپ سے یہی سوالات پوچھے

- **کیا کسی چیز کی شکل میں اس کا کام کے بارے میں کوئی " (Provoking Question) اکسانے والا سوال** "اشارہ دیتی ہے؟ کیسے؟
- **تفصیل:** یہ تیز رفتار کھیل "شکل" اور "کام" کے درمیان تعلق کو سمجھنے میں مدد دے گا اور اسے ایک تفریحی سرگرمی بنائے گا

Reflection Questions) سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات:

- کسی نوادر کو سمجھنے کے لیے کیا زیادہ اہم ہے: اس کی شکل جاننا یا اس کا کام جاننا؟ یا دونوں؟
- آج کی کون سی چیزیں ہیں جن کی شکل بہت دلچسپ ہے لیکن ان کا کام بہت سادہ ہے؟

(Sorting Out) (Story of an Artefact) سبق 6: ایک نوادر کی کہانی

عظیم ایک منتخب نوادر کے بارے میں اپنی تخلیقی اور تحقیقی صلاحیتوں کا استعمال (Learning Objective): مقصد کرتے ہوئے ایک کہانی بنائے گا، جس سے اس کی ماضی کو تصور کرنے کی صلاحیت بڑھے گی

پچھلے اسباق سے منتخب کردہ کسی ایک نوادر کی تصویر، بڑا ڈرائنگ پیپر، رنگین (Materials Needed): مواد پنسلیں/کریونز، کہانی لکھنے کے لیے سادہ کاغذ

Imagining the Owner) سرگرمی 1: کردار کا تصور

طریقہ کار: عظیم کو نوادر کی تصویر دکھائیں (مثلاً، ایک پرانا کنگھا یا سکہ) اس سے کہیں کہ وہ تصور کرے کہ اس چیز کا مالک کون ہو سکتا تھا

- **کیا اس کا مالک ایک بچہ تھا یا بڑا؟ امیر تھا یا غریب؟ وہ کہاں؟ (Provoking Question) اکسانے والا سوال** "رہتا تھا؟ اس کا نام کیا تھا؟
- **تفصیل:** کاغذ پر اس تصوراتی مالک کی تصویر بنائیں اس کی تفصیلات پر بات کریں، جیسے اس کے کپڑے، گھر، اور کے تصورات کو جوڑے گا (culture) "اور" ثقافت (identity) "مشاغل" یہ "شناخت

Creating the Story) سرگرمی 2: کہانی کا پلاٹ

طریقہ کار: اب عظیم کے ساتھ مل کر اس نوادر اور اس کے مالک کے بارے میں ایک مختصر کہانی بنائیں کہانی کا آغاز، وسط اور اختتام ہونا چاہیے

- **اس چیز کے ساتھ اس کی زندگی کا کوئی خاص دن کیسا گزرا؟ (Provoking Question) اکسانے والا سوال** "ہوگا؟ کیا یہ چیز کھو گئی تھی؟ یا کسی کو تحفے میں دی گئی تھی؟
- **تفصیل:** کہانی کو سادہ جملوں میں لکھیں یا عظیم کو کہانی سنائے دیں اور آپ اسے لکھیں یہ سرگرمی اس کی کو فروغ دے گی (communication skills) تخلیقی سوچ اور ابلاغ کی مہارتوں

Making a Comic Strip) سرگرمی 3: کامک سٹریپ بنانا

طریقہ کار: لکھی ہوئی کہانی کو 3 یا 4 حصوں میں تقسیم کریں اور عظیم کو ہر حصہ کے لیے ایک تصویر بنانے کو کہیں، جیسے ایک کامک سٹریپ

- **اگر آپ کی کہانی میں کوئی الفاظ نہ ہوں، تو کیا آپ کی " (Provoking Question) اکسانے والا سوال** "تصویریں کہانی سنا سکتی ہیں؟ آپ تصویر میں کیا دکھائیں گے تاکہ دیکھنے والے کو کہانی سمجھ آجائے؟
- **تفصیل:** یہ بصری کہانی سنائے گا ایک بہترین طریقہ ہے اور ان بچوں کے لیے بہت اچھا ہے جو لکھنے سے زیادہ کو بصری شکل دینے کا تصور واضح ہوگا (memory) "ڈرائنگ کو پسند کرتے ہیں اس سے "یادداشت

(Reflection Questions) سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات:

- کہانی بنانے کے عمل میں سب سے دلچسپ حصہ کیا تھا؟
- کیا ہم واقعی جان سکتے ہیں کہ ماضی میں کیا ہوا تھا، یا ہم صرف نوادرات کی مدد سے اندازہ لگاتے ہیں؟

(Going Further) (My Own Invention) سبق 7: میری اپنی ایجاد

عظیم آج کی زندگی کی عکاسی کرنے والا ایک "مستقبل کا نوادر" ڈیزائن کریں گا، جس (Learning Objective) مقصد سے وہ سمجھے گا کہ آج کی چیزیں کل کی تاریخ بن جائیں گی۔

ری سائیکل مواد (خالی ڈبے، بوتلیں، گتے)، ٹیپ، قینچی، گوند، رنگین کاغذ، مارکرز (Materials Needed):

(A Message to the Future) سرگرمی 1: مستقبل کے لیے پیغام

طریقہ کار: عظیم سے بات کریں: "اگر آج سے 100 سال بعد کسی کو آپ کے زمانے کی کوئی ایک چیز ملے، تو آپ کیا چاہیں گے کہ وہ کیا ہو تاکہ وہ ہماری زندگی کو سمجھ سکے؟"

- **ہمارے زمانے کی کون سی چیزیں سب سے اہم ہیں؟ فون؟** (Provoking Question) **اکساندہ والا سوال** "گاڑیاں؟ کتابیں؟ یا کچھ اور؟"
- **تفصیل:** آج کی زندگی کے اہم پہلوؤں (جیسے ٹیکنالوجی، کھیل، تعلیم) پر تبادلہ خیال کریں ان خیالات کو ایک کاغذ پر لکھیں۔

(Designing the Future Artefact) سرگرمی 2: مستقبل کا نوادر ڈیزائن کرنا

طریقہ کار: عظیم کو ری سائیکل مواد کا استعمال کرتے ہوئے ایک ایسی چیز "ایجاد" کرنے کو کہیں جو آج کی زندگی کی کہانی بیان کرے۔

- **کیسی ہوگی؟ اور اس کا کام (form) آپ کی ایجاد کی شکل (function) کیا ہوگا؟** (Provoking Question) **اکساندہ والا سوال** "مستقبل کے لوگوں کو ہمارے بارے میں کیا بتائے گی؟"
- **تفصیل:** ایک مکمل تخلیقی سرگرمی عظیم کو مکمل آزادی دیں کہ وہ اپنی ایجاد کو جیسا چاہیں بنائیں۔ ان کے تصورات کو عملی جامہ پہنائیں گی (change) "اور" تبدیلی (invention) "ایجاد"

(Show and Tell: My Invention) سرگرمی 3: ایجاد کی نمائش

طریقہ کار: عظیم اپنی بنائی ہوئی ایجاد کو خاندان کے سامنے پیش کریں گے وہ اس کا نام بتائیں، اس کی شکل بیان کریں، اور سمجھائیں کہ یہ کیا کام کرتا ہے اور یہ کیوں اہم ہے۔

- **اگر آپ کو اس ایجاد کے ساتھ مستقبل کے لوگوں کے لیے ایک (Provoking Question) اکساندہ والا سوال** "چھوٹا سا خط لکھنا ہو، تو آپ اس میں کیا لکھیں گے؟"
- **تفصیل:** یہ سرگرمی عظیم کی پریزنٹیشن اور ابلاغ کی مہارتوں کو بہتر بنائے گی اور اسے اپنے کام پر فخر محسوس کرنے کا موقع دے گی۔

(Reflection Questions) سبق کے اختتام پر غور و فکر کے سوالات:

- کیا آپ کو لگتا ہے کہ مستقبل کے لوگ ہماری ایجادات کو دیکھ کر ہماری زندگی کو صحیح طور پر سمجھ پائیں گے؟
- آج کی کونسی عام چیز 100 سال بعد بہت عجیب اور دلچسپ لگے گی؟

(Taking Action) (Curating My Museum) سبق 8: میرا اپنا عجائب گھر

عظیم اپنے حتمی پروجیکٹ، "عظیم کا ذاتی عجائب گھر" کی منصوبہ بندی اور تیاری (Learning Objective) مقصد کریں گے، جس میں وہ اپنے سیکھے ہوئے تمام تصورات کا اطلاق کریں گے۔

ايك ميز يا شيلف (نمائش كى جگه كا ليك)، انڈيكس كارڈز يا چھوٹے گتے كا ٹكڑے (ليبلز كا ليك): **مواد (Materials Needed):** ليك، ماركر، و اشياء جو عظيم اينے عجائب گھر كا ليك منتخب كرے گا

1: نواترات كا انتخاب (Selecting the Artefacts) سرگرمى

طريقه كار: عظيم كو اينے گھر سا 3 سا 5 ايسى اشياء منتخب كرنے كو كے اس كى اپنى زندگى، خاندان يا ثقافت كى كے بيان كرتى هوں

- آپ كو ايسى كون سى چيزين منتخب كرنى چاےن جو ديكنے: **(Provoking Question) اكسانے والا سوال** "والوں كو آپ كا بارے ميں سب سا زيادے بتائين؟ آپ كى شخصيت، آپ كا مشاغل، يا آپ كا خاندان كا بارے ميں؟"
- تفصيل:** ي اشياء اس كا پلا كهلونا، كوئى خاص كتاب، دادا كى كوئى چيز، يا سفر كى كوئى يادگار ه سكتى هے انتخاب كا عمل خود ايك سوچ كا عمل هے

2: معلوماتى ليبلز بنانا (Creating Museum Labels) سرگرمى

طريقه كار: منتخب چيز كا ليك، عظيم كو ايك معلوماتى ليبل بنانے ميں مدد كريں ه ليبل پر درج ذيل معلومات هونى چاےن:

- (Artefact Name) چيز كا نام**
- (Form) شكل:** ي كس چيز سا بنى هے؟ كيسى دكھتى هے؟
- (Function) كام:** ي كس ليك استعمال هوتى هے؟ ي كيا كے سنانى هے؟

- آپ اينے ليبل پر كيا لكھين گے تاكے كوئى اجنبى بهى اس چيز كى اھميت: **(Provoking Question) اكسانے والا سوال** "كو فوراً سمجھ جائے؟"
- كو اكٹھا كرتى هے اور عظيم كو (form, function, history, identity) **تفصيل:** ي سرگرمى تمام سيكھ هونے تصورات معلومات كو مختصر اور واضح طور پر پيش كرنا سكهاتى هے

3: نمائش كى تيارى (Setting up the Exhibit) سرگرمى

طريقه كار: عظيم كو اپنى منتخب كردے جگه پر اپنى اشياء اور ان كا ليبلز كو ترتيب دينے ديں اس سوچنے ديں كا چيزوں كو كس ترتيب سا ركهنا چاے تاكے و ايك اچھى كے بيان كريں

- كيا آپ اپنى چيزوں كو وقت كا حساب سا ترتيب ديں گے (سب): **(Provoking Question) اكسانے والا سوال** "سا پرانى سا سب سا نئى تك؟ يا كے سنانى كا حساب سا؟"
- كى بنيادى باتين سكهائے گى - يعنى كسى مجموعے كو سوچ سمجھ (curation) **تفصيل:** ي سرگرمى اس كيوريشن كى مهارت كو بهى فروغ دے گى (self-management) كر پيش كرنا ي خود نظم و نسق

(Reflection Questions) سبق كا اختتام پر غور و فكر كا سوالات:

- اپنا عجائب گھر بنانے كا عمل ميں آپ كو سب سا زيادے مزے كس كام ميں آيا؟
- اگر كوئى آپ كا عجائب گھر كو ديكنے، تو و آپ كا بارے ميں تين اھم باتين كيا سيكھے گا؟

حتمى پروجيكت: عظيم كا ذاتى عجائب گھر (Azeem's Personal Museum)

ي پروجيكت تمام 8 اسباق كا نچوڑ هے عظيم ن جو نمائش تيار كى هے، اب و اس اينے خاندان **(Summary) خلاصہ** كا سامنے پيش كرے گا

عظيم ايك "ميوزيم گائيڈ" كا طور پر كام كرنے هونے اعتماد كا ساتھ اينے جمع كردے نواترات اور ان **(Objective) مقصد** كى كے انيون كو بيان كرے گا، اور ي طاهر كرے گا كا نواترات كس طرح تاريخ، شناخت اور يادداشت كو محفوظ ركهتے هے

پروجیکٹ کے مراحل (Project Steps):

1. **عظیم خاندان کے افراد کے لیے اپنے عجائب گھر کے "افتتاح" کے (Create Invitations):** دعوت نامہ تیار کریں
لیکھنا، انھیں سے دعوت نامہ بنا سکتا ہے
2. **عظیم کو ہر چیز کے بارے میں کیا کہنا (Rehearse the Guided Tour):** اس کی مشق کروائیں اس لیے لیبلز کو بطور حوالہ استعمال کرنے کی ترغیب دیں
مقررہ وقت پر، خاندان کے افراد جمع ہوں عظیم ایک گائیڈ (The Museum Opening):
کے طور پر ان کا استقبال کریں اور انہیں اپنی نمائش کا دور کروائیں وہ ہر نوادر کو اٹھا کر اس کی شکل، کام، اور
اس سے وابستہ کہانی بیان کریں
3. **ٹور کے اختتام پر، "ممانوں" کو سوالات پوچھنے کا موقع دیں (Q&A Session):** سوال و جواب کا سیشن
عظیم کی سمجھ کو مزید گہرا کریں گا

تشخیص کا طریقہ (Assessment):

- کیا عظیم "شکل" اور "کام" کے تصورات کو صحیح طریقہ سے استعمال کر پایا؟
- کیا وہ ہر نوادر کی کہانی کو واضح طور پر بیان کر سکا؟
- کیا اس نے اعتماد اور جوش و خروش کا مظاہرہ کیا؟
- کیا اس کا عجائب گھر مرکزی خیال "نوادرات ہمیں ماضی کے بارے میں بتاتے ہیں" کی عکاسی کرتا ہے؟