9This Question Paper consists of **10** questions and **7** printed pages.

इस प्रश्न-पत्र में **10** प्रश्न तथा **7** मुद्रित पृष्ठ हैं ।

Roll No. अनुक्रमांक | | | | | | | | | | | | |

Code No. कोड नं. **64/VOC/O**

Set - A

LEARNING THROUGH TOYS

खिलौनों के माध्यम से अधिगम

(Toy-making and Joyful Learning)

(खिलौना-निर्माण एवं आनंदपूर्ण सीखना)

(416)

Day and Date of Examination _____
(परीक्षा का दिन व दिनांक)

Signature of Invigilators 1. _____
(निरीक्षकों के हस्ताक्षर)

2. _____

General Instructions :

1. Candidate must write his/her Roll Number on the first page of the Question Paper.

2. Please check the Question Paper to verify that the total pages and total number of questions contained in the question paper are the same as those printed on the top of the first page. Also check to see that the questions are in sequential order.

3. For the objective type of questions, you have to choose any one of the four alternatives given in the question, i.e., (A), (B), (C) or (D) and indicate your correct answer in the answer-book given to you.

4. Making any identification mark in the answer-book or writing Roll Number anywhere other than the specified places will lead to disqualification of the candidate.

5. Answers for all questions, including matching, true or false, fill in the blanks, etc., are to be given in the answer-book only.

6. Write your Question Paper Code No. **64/VOC/O**, Set **A** on the answer-book.

सामान्य अनुदेश :

1. परीक्षार्थी प्रश्न-पत्र के पहले पृष्ठ पर अपना अनुक्रमांक अवश्य लिखें ।

2. कृपया प्रश्न-पत्र को जाँच लें कि प्रश्न-पत्र के कुल पृष्ठों तथा प्रश्नों की उतनी ही संख्या है जितनी प्रथम पृष्ठ के सबसे ऊपर छपी है । इस बात की जाँच भी कर लें कि प्रश्न क्रमिक रूप में हैं ।

3. वस्तुनिष्ठ प्रश्नों के लिए आपको प्रश्न के (A), (B), (C) अथवा (D) चारों विकल्पों में से कोई एक उत्तर चुनना है तथा अपने सही उत्तर को आपको उत्तर-पुस्तिका में लिखना है ।

4. उत्तर-पुस्तिका में पहचान-चिह्न बनाने अथवा निर्दिष्ट स्थानों के अतिरिक्त कहीं भी अनुक्रमांक लिखने पर परीक्षार्थी को अयोग्य ठहराया जाएगा ।

5. मिलान करना, सही अथवा ग़लत, रिक्त स्थान भरना, आदि सहित सभी प्रश्नों के उत्तर, उत्तर-पुस्तिका में ही लिखें ।

6. अपनी उत्तर-पुस्तिका पर प्रश्न-पत्र का कोड नं. **64/VOC/O**, सेट **A** लिखें ।

LEARNING THROUGH TOYS
खिलौनों के माध्यम से अधिगम
(Toy-making and Joyful Learning)
(खिलौना-निर्माण एवं आनंदपूर्ण सीखना)
(416)

*Time allowed : **2** Hours]* *[Maximum Marks : **40***

*निर्धारित समय : **2** घण्टे]* *[अधिकतम अंक : **40***

Note : ***All*** *questions are* ***compulsory*** *and carry marks as indicated against each question.*

निर्देश : ***सभी*** *प्रश्न* ***अनिवार्य*** *हैं और प्रत्येक प्रश्न के अंक उसके सामने दिए गए हैं ।*

1. Indicate in the answer-book provided whether the following statements are *True (T)* or *False (F)* : $10\times\frac{1}{2}=5$

दी गई उत्तर-पुस्तिका में इंगित करें कि निम्नलिखित कथन *सही (T)* हैं अथवा *गलत (F)* :

(a) The sole aim of joyful learning is to foster mental development of children.

आनन्ददायी अधिगम का एकमात्र उद्देश्य बच्चों के मानसिक विकास को प्रोत्साहन प्रदान करना है ।

(b) Play-Way method does not provide children opportunities for exploration and observation.

खेल विधि बच्चों को खोज और निरीक्षण के अवसर प्रदान नहीं करती ।

(c) Creativity of children can be fostered by providing an opportunity to make toys.

बच्चों को खिलौने बनाने का मौका देकर उनकी रचनात्मक प्रतिभा को बढ़ावा दिया जा सकता है ।

(d) Conversation toys do not help in development of sound discrimination among children.

बोलने वाले खिलौने बच्चों में ध्वनि विभेदीकरण के विकास में मदद नहीं करते ।

(e) Children normally adopt role play strategy while playing with dolls.

बच्चे सामान्यतः गुड़ियों के साथ खेलते हुए भूमिका अपनाने की नीति का इस्तेमाल करते हैं ।

(f) Child is the focal point of joyful learning.

आनन्ददायी अधिगम का केंद्र बिन्दु बच्चा होता है ।

(g) Sensory motor development refers to the skills associated with the use of hands only.

संवेदी गत्यात्मक विकास का अभिप्राय उन कौशलों के विकास से है जिनमें केवल हाथों का प्रयोग शामिल है ।

(h) In joyful learning, academic rigour is reduced to the possible extent.

आनन्दमयी अधिगम में जटिल शैक्षिक बोझ में यथासंभव कमी आती है ।

(i) Play-Way method has diagnostic and therapeutic value.

खेल विधि में शिशुओं की कमियों को पहचान कर उनका निदान करने की क्षमता है ।

(j) Toys cannot be used as a learning tool.

खिलौनों का प्रयोग सीखने के साधन के रूप में नहीं किया जा सकता ।

2. Fill in the blanks : *4×1=4*

रिक्त स्थानों की पूर्ति कीजिए :

(a) _____ are labels or symbols which represent perceived regularities in an object, event, etc.

किसी वस्तु अथवा घटना में महसूस होनी वाली नियमितता का प्रतिनिधित्व करने वाले लेबल अथवा प्रतीक को _____ कहते हैं ।

(b) When two or more than two concepts are linked with certain meaningful connection they give rise to _____.

जब दो या दो से अधिक संकल्पनाओं को किसी अर्थपूर्ण संयोजकों से जोड़ दिया जाता है तो उनसे एक _____ उत्पन्न होता है ।

(c) The National Advisory Committee (1993) headed by Prof. Yash Pal summed up its findings on the state of education in a report titled _____.

प्रो. यश पाल के नेतृत्व में गठित राष्ट्रीय सलाहकार समिति (1993) ने अपनी _____ नामक रिपोर्ट में शिक्षा की दशा का वर्णन किया है ।

(d) Every new information has to be related to the child's _____ experiences.

प्रत्येक नवीन जानकारी को बच्चों के _____ अनुभवों से जोड़ा जाना चाहिए ।

3. Match the following : *5×1=5*

	Column – A		**Column – B**
a.	Ability to appreciate beauty of anything	i.	Develop rhythm in children
b.	Snakes and Ladders	ii.	Aesthetic development
c.	Musical toys	iii.	Children learn to dramatize
d.	Masks	iv.	Children learn addition and subtraction
e.	Abacus	v.	Pre-number concept

निम्नलिखित को सुमेलित कीजिए :

	कॉलम – अ		**कॉलम – ब**
a.	किसी वस्तु की सुन्दरता का महत्त्व समझने की क्षमता	i.	बच्चों में लय-बोध का विकास
b.	साँप-सीढ़ी	ii.	सौन्दर्यानुभूति का विकास
c.	सांगीतिकी खिलौने	iii.	बच्चे नाट्यकरण सीखते हैं
d.	मुखौटे	iv.	बच्चे जोड़-घटाना सीखते हैं
e.	गिनतारा	v.	संख्या पूर्व संकल्पना

4. Describe the play characteristics of children of four to five years and the toys used by them. *6*

चार से पाँच वर्ष की आयु-वर्ग के बच्चों की खेल विशेषताओं और उनके द्वारा उपयोग में लाए जाने वाले खिलौनों का वर्णन कीजिए ।

5. Describe the strategies for inculcation of values through toys. *4*

खिलौनों के माध्यम से मूल्यारोपण के लिए अपनायी जाने वाली कार्यनीतियों का वर्णन कीजिए ।

6. Explain the role of toys in teaching. *4*

शिक्षण में खिलौनों की भूमिका स्पष्ट कीजिए ।

7. What should be the role of teacher during play ? *4*

क्रीड़ा के दौरान शिक्षक की क्या भूमिका होनी चाहिए ?

8. Describe how toys can help in physical and motor development. *4*

खिलौनों के माध्यम से शारीरिक एवं गत्यात्मक विकास किस प्रकार होता है, वर्णन कीजिए ।

9. What steps are to be taken by you if you want to take up toy-making as a profession ? *2*

खिलौना निर्माण को अपना व्यवसाय बनाने के लिए आपको कौन-कौन-से कदम उठाने होंगे ?

10. How can you use toys for development of concepts among children ? Give suitable examples to support your answer. *2*

बच्चों में अवधारणात्मक (concepts) विकास के लिए आप किस प्रकार से खिलौनों का प्रयोग कर सकते हैं ? अपने उत्तर की उचित उदाहरणों के साथ पुष्टि कीजिए ।