

## **Congratulations to Aditya Nautiyal!**

Sanskriti School is proud to share that Aditya Nautiyal of Class X C (2020-21) has secured All India Rank 7 in Zee TV's Mind Wars GK Olympiad 2020. Aditya is a regular in quizzing circuits and has won several competitions.



His interview has been published in the Hindustan



**कैज्यूमर कनेक्ट इनिशिएटिव**

मदद मिलती। उनके अनुभव से इस तथ्य को बल मिलता है कि विद्युत प्रतियोगिताएँ बच्चों को भीड़ से अलग दिखने का एक मौका देती हैं। इसमें कोई शक नहीं कि इनकी बाते से उनकी अकादमिक राह में भी उन्हें मदद मिलती है।

माइंड वॉर्स ओलंपियाड एक राष्ट्रीय स्तर की प्रतियोगिता है जो इन गुणों को सर्वोपरि रखती है। इसका प्रारूप ही ऐसा है जो बच्चों को पढ़ाई के साथ-साथ जीवन में भी उत्कृष्टता को ऊँचे से ऊँचे मुकाम हासिल करने के लिए प्रेरित करता है। ओलंपियाड में भाग लेने की इच्छा रखने वालों को सामान्य ज्ञान के विषयों, स्कूली परीक्षाओं के सहायक पाठ्यक्रम, तथा समासमयिक ज्ञान के बारे में जानने को मिलता है जिसे माइंड वॉर्स की टीम द्वारा टेज अपडेट किया जाता है। इससे कक्षाओं में होने वाले पठन-पाठन में मदद मिलती है जिससे बच्चे अधिक स्मार्ट होते हैं और बेहतर ढंग से सीखते हैं।

माइंड वॉर्स ओलंपियाड पूरे भारत के सभी शैक्षणिक बोर्ड के विद्यार्थियों के लिए खुला हुआ है और

इसकी विशेषता यह है कि यह चौबीसों घंटे हर समय भारत के सबसे बड़े विजय व नॉलेज प्लेटफॉर्म पर आधारित एक विशेष सुविधा है। यह ओलंपियाड एक शानदार तरीका है जिससे विद्यार्थी अपने स्कूलों का प्रतिनिधित्व जी एंटरटेनमेंट एंटरप्राइजेस लिमिटेड द्वारा होस्ट किए जानेवाले जी 5 जैसे एक बड़े, राष्ट्रीय प्लेटफॉर्म पर कर सकते हैं।

जी एंटरटेनमेंट एंटरप्राइजेस लिमिटेड के सीनियर वाइस प्रेसिडेंट उमेश कुमार बंसल कहते हैं, "इस कार्यक्रम में ओलंपियाड में भाग लेने वाले हर स्कूल के बच्चे करने वालों को पहचान मिलेगी। प्रतिभागी को एक रिपोर्ट काबुल जाएगा जिसमें उनके कुल विषयवार, राष्ट्रीय व राज्य-स्तरीय परसेंटाइल का उल्लेख किया जाएगा। इस प्रकार से प्रत्येक विद्यार्थी को अपने ज्ञान व कौशल को बेहतर बनाने का एक मौका मिलेगा जबकि टॉपर्स और उनके स्कूलों को राष्ट्रीय स्तर पर पहचान मिलेगी।"

(इस लेख में किए गए टागों की सत्यता की पूरी जिम्मेदारी संबंधित व्यक्ति/संस्थान की है।)

माइंड वॉर्स ओलंपियाड में भाग लेने के लिए [www.mindwars.in](http://www.mindwars.in) पर लॉग इन करें।

**विद्युत : पारंपरिक पठन-पाठन को बेहतर बनाने का एक सहायक साधन**

स्कूल हमेशा से ही शिक्षा का एक ऐसा केंद्र रहे हैं जहाँ बच्चे नई बातें सीखने के साथ-साथ अपने कौशल व प्रतिभा को भी निखारते हैं। लोकप्रियता के दौरान बच्चों ने न केवल डिजिटल कक्षाओं के प्रारूप के साथ सामंजस्य बैठाना सीखा है, बल्कि घर से बाहर जो समय वे पहले बिताना करते थे उसे उत्पादक बनाने का भी एक तरीका उन्हें मिल गया है। मोबाइल पर पढ़ना, गेम व विद्युत खेलना सबसे लोकप्रिय गतिविधियों में से एक बनकर उभरा है।

विद्युत के खेलनुमा, मजेदार प्रारूप से आकर्षित होकर आदित्य नौटियाल ने अपनी छवी कक्षा से ही प्रतियोगी विजय में भाग लेना शुरू कर दिया था। अपने ज्ञान की कसौटी को परखने के लिए वे प्रतियोगिताओं व विजय में भाग लेने लगे और इस प्रकार अपनी प्रतिस्पर्धी भावना को बनाए रखा।

संस्कृति स्कूल, नई दिल्ली में 10वीं के विद्यार्थी आदित्य कहते हैं,

"सामान्य ज्ञान हमेशा से ही मेरे पसंदीदा विषयों में से एक रहा है। यह मुझे उत्सुक बनाता है और इस विषय के बारे में अधिक से अधिक जानने के लिए प्रेरित करता है।"

आदित्य का यह भी कहना है कि विद्युत ने उनके ज्ञान में वृद्धि करने के साथ-साथ उनके मनोबल को भी बढ़ाया है। सामान्य ज्ञान अर्जित करने के लिए उन तथ्यों को अपने प्रोजेक्ट्स में शामिल करके उसे अन्य विद्यार्थियों से आगे बढ़ाने में