अंक 2 : फरवरी, 2022
चौ-मासिक, बेंगलूरु

Azim Premji University

अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी लर्निंग कर्व

अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय का प्रकाशन

खेल और सीखना

सम्पादन समिति

प्रेमा रघुनाथ, मुख्य सम्पादक
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
prema.raghunath@azimpremjifoundation.org

शेफाली त्रिपाठी मेहता, सह-सम्पादक
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
shefali.mehta@azimpremjifoundation.org

चन्द्रिका मुरलीधर
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
chandrika@azimpremjifoundation.org

निमरत खण्डपुर
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
nimrat.kaur@azimpremjifoundation.org

सम्पादकीय कार्यालय
सम्पादक, अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी लर्निंग कर्व
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
Phone : 080-6614 4900
Fax : 080-6614 4900
Email: publications@apu.edu.in
Website: www.azimpremjiuniversity.edu.in

शोभा लोकनाथन कवूरी
अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय,
सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड,
सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125
shobh.kavoori@azimpremjifoundation.org

सलाहकार
हृदय कान्त दीवान, सचिन मुले
एस. गिरिधर, सुधीश वेंकटेश, उमाशंकर पेरिओडी

प्रकाशन समन्वयक
शहनाज़ बेगम

हिन्दी अनुवाद
नलिनी रावल, रमणीक मोहन एवं
मनोहर नोतानी, सिमरन साध, अमिता शीरीं, प्रतिका गुप्ता
(एकलव्य फ़ाउण्डेशन)

अनुवाद पुनरीक्षण :
भरत त्रिपाठी, रश्मि पालीवाल (एकलव्य फ़ाउण्डेशन)

कॉपी एडिटर (हिन्दी)
स्वाति भदौरिया एवं अनुज उपाध्याय, अभिषेक दुबे
(एकलव्य फ़ाउण्डेशन)

हिन्दी अंक सम्पादन
राजेश उत्साही

आवरण चित्र
शासकीय प्राथमिक विद्यालय, चन्दनपुर, छत्तीसगढ़
चित्र सौजन्य : पुरुषोत्तम सिंह ठाकुर

डिज़ाइन
Banyan Tree
98458 64765

हिन्दी अंक लेआउट एवं मुद्रक
आदर्श प्रा.लि. भोपाल
+91-755-2555442

कृपया ध्यान दें :
इस अंक में प्रकाशित लेख मूलतः अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी लर्निंग कर्व (अँग्रेज़ी) अंक 10, अगस्त 2021 के लेखों के हिन्दी अनुवाद हैं। लेखों में व्यक्त विचार और दृष्टिकोण लेखकों के अपने हैं, उनसे अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन या अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय का सहमत होना आवश्यक नहीं है।

'' अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी लर्निंग कर्व, अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय का एक प्रकाशन है। इसका उद्देश्य शिक्षकों, शिक्षक-अध्यापकों, स्कूल प्रमुख, शिक्षा अधिकारियों, अभिभावकों और गैर-सरकारी संगठनों तक ऐसे प्रासंगिक और विषयगत मुद्दों में पहुँच बनाना है जो उनके रोजमर्रा के काम से सम्बन्धित हैं। लर्निंग कर्व शैक्षिक जगत के विभिन्न दृष्टिकोणों, अभिव्यक्तियों, परिप्रेक्ष्यों, नई जानकारियों और नवाचार की कहानियाँ प्रस्तुत करने के लिए एक मंच प्रदान करता है। इसका मूल विचार 'शैक्षणिक' और 'अभ्यासकर्ता' के मध्य सन्तुलन हेतु उन्मुख पत्रिका के रूप में स्थापित होना है।''

सम्पादक की ओर से

दिल्ली के एक स्कूल में किंडरगार्टन का एक समूह ग्लोब देख रहा था। जैसी कि बच्चों की प्रकृति होती है वे चिल्ला रहे थे, सवाल पूछ रहे थे और उनकी बात सुनी जाए, इसके लिए एक-दूसरे से ज़्यादा तेज़ बोलने की कोशिश कर रहे थे। शिक्षक-सहायक को बच्चों को सँभालने में मुश्किल हो रही थी। इसलिए जब एक बच्ची ने उसकी कमीज़ की आस्तीन खींचते हुए पूछा कि इसमें बेंगलूरु कहाँ है (क्योंकि उसके पिता हाल ही में वहाँ चले गए थे) तो शिक्षक-सहायक ने उसे झिड़कते हुए कहा, "हम अभी इस बारे में बात नहीं कर रहे हैं!"

यह अच्छी बात है कि शिक्षक-सहायक कक्षा में ग्लोब लाए। लेकिन एक तो, वे ग्लोब 'दिखाने' की अपनी एक निर्धारित योजना के साथ कक्षा में आए थे, और फिर बच्चों की प्रतिक्रिया भी उनकी अपेक्षित प्रतिक्रिया से अलग रही। साफ़ था कि इसके लिए न तो वे तैयार थे, और न ही उनका रवैया खुला हुआ था। तो फिर इसमें आनन्दपूर्ण शिक्षा कहाँ है? बच्चों की जिज्ञासा और अचरज भरी बुनियादी अवस्था को कहाँ बढ़ावा दिया जा रहा है? इससे उनकी खोज करने, सवाल करने, मज़ेदार तरीक़ों से सीखने की ज़रूरतें कैसे पूरी होती हैं?

इस अंक के लेख मोटेतौर पर सीखने में खेल के दो पहलुओं पर आधारित हैं। पहला, ऐसे अनगिनत सबक जो खेल के दौरान सीखे जाते हैं जैसे समूह में काम करना, रणनीति बनाना, सबको शामिल करना, दूसरों का सम्मान करना, एक-दूसरे के साथ चीज़ों को बाँटना, झगड़े निपटाना, बहस सुलझाना, बदमाशियों से निपटना। और दूसरा, कि पाठ्यक्रम के अनुसार सीखने के लिए खेल किस तरह शिक्षण के रूप में इस्तेमाल किया जा सकता है; जैसे मनकों को गिनने, उनके समूह बनाने और मिलान करने जैसी कुछ सरल गतिविधियों के द्वारा। इस अंक में कुछ व्यवस्थित गतिविधियाँ हैं, जैसे शैक्षणिक वीडियो देखना और कुछ अव्यवस्थित खेल गतिविधियाँ हैं जैसे स्वाँग करना। लेकिन दोनों तरह की गतिविधियों का उद्देश्य उस मुक्त भाव को बढ़ावा देना है जिसके साथ बच्चों को सीखना चाहिए।

इस अंक को जितने उत्साह के साथ लिखा और पिरोया गया है यदि उसके आधे उत्साह के साथ भी इसे स्वीकार किया जाएगा तो भी हम बहुत कुछ हासिल कर लेंगे। इस अंक के मुख्य लेख गहराई में जाकर इस तथ्य को प्रस्तुत करते हैं कि कैसे खेल के माध्यम से सीखना अधिकांश छोटे बच्चों के सीखने और अच्छी तरह सीखने का एकमात्र तरीक़ा है। यह ऐसा तथ्य है जिसका समर्थन विज्ञान, दर्शनशास्त्र और मनोविज्ञान भी करता है। कई लेख, कुछ विशेष सीखें हासिल करने के लिए खेल का उपयोग करने पर केन्द्रित हैं। इसके अलावा, इस अंक में शिक्षकों और हमारे फ़ील्ड कार्यकर्ताओं ने उदाहरणों और केस स्टडी के साथ अपने विचार प्रस्तुत किए हैं और बताया है कि कैसे उन्होंने खेल को अपनी कक्षा की प्रक्रियाओं में शामिल किया।

सच कहा जाए तो इस विषय पर लेखकों के साथ काम करना हृदयस्पर्शी अनुभव रहा है। बुनियादी कौशल, जैसे पढ़ना और गणित, सिखाने में शिक्षक मज़ा और उत्साह लाने के जो प्रयास करते हैं वे वास्तव में प्रेरणादायी हैं। जब एक लेखक ने लिखा, "स्कूल में बच्चों को खेलने के लिए समय देना तब हमारे लिए और भी बड़ी ज़िम्मेदारी हो जाती है जब हम इस तथ्य को स्वीकार करते हैं कि कई कारणों से खेल बच्चों के घरेलू जीवन का हिस्सा नहीं होता है।" तो मुझे सात या आठ साल का एक बच्चा याद आया जो ट्रैफ़िक सिग्नल पर बॉलपॉइंट पेन बेच रहा था।

उसने मुझसे पूछा कि क्या मैं उसके बाकी बचे हुए पेन भी ख़रीद लूँगी ताकि वह खेल सके। उसके पास कितने पेन बचे थे और मुझे उसके कितने पैसे देने होंगे, इसका हिसाब उसने जल्दी से लगा लिया था।

इससे पहले कि आप इस पत्रिका के पन्ने पलटने लगें और ज़्यादा बेहतर लेख पढ़ना शुरू करें, आपको याद दिला दूँ कि यह पत्रिका आपकी है और हम इसमें आपकी बातें सुनना चाहते हैं। इसलिए आप हमें अपने सुझाव भेजते रहें, ख़ासकर उन विषयों पर जो आप चाहते हैं कि हम छापें। हमेशा की तरह, आपकी प्रतिक्रिया हमारे लिए मूल्यवान है।

शेफाली त्रिपाठी मेहता
सह-सम्पादक
shefali.mehta@azimpremjifoundation.org

अनुवाद : प्रतिका गुप्ता

इस अंक में

खेल और शिक्षा : विचार करने योग्य कुछ बातें 01
सी एन सुब्रह्मण्यम्

सबके लिए खेल : खेल के लिए समावेशी जगहें बनाना 07
राजश्री श्रीनिवासन

खेल और सीखना : सीमाओं को धुँधलाते हुए 13
सुनीता सिंह

बच्चे सीखना खेल के माध्यम से सीखते हैं 18
दिव्या बी ए

विकलांग बच्चों के लिए एक स्तरीय खेल मैदान 22
ख़ुशबू सिंह

नाटकीय खेल और भाषा का विकास 28
मेघना बास्रि

सीखने का खेल और खेल-खेल में सीखना 32
मुकेश मालवीय

खेल और सीखना : सफलताएँ और चुनौतियाँ 36
रामकृष्ण भट

आवाज़ें

सीखने को सुदृढ़ करने के लिए इनडोर खेल 39
अक्षता एस बेल्लुडी

खेल : स्कूल के पहले दिन के लिए 43
गजेन्द्र कुमार देवांगन

खेल के सत्रों की रूपरेखा तैयार करना : कुछ अच्छे अभ्यास 45
कुशल अग्रवाल

प्रकृति की सैर : एक शैक्षणिक साधन 48
मद्दीरला साई प्रवीण

व्यवहार में संशोधन के लिए सरल खेल गतिविधियाँ 51
मक़सूद अहमद

चित्र-कार्ड के खेल और सीखना : मेरे अनुभव 53
मुंशी लाल बारसे

नशामुक्ति के लिए खेल 57
नरसिम्हा एम एस

इस अंक में

खेल-खेल में सीखना : क्षेत्रफल और परिमाप 59
राहुल सिंह राठौड़

खेल-खेल में अँग्रेज़ी सीखना 62
रामचन्दर गिरि

सीखने-सिखाने में लोक खेलों की भूमिका 64
सलाइ सेल्वम

सीखना और खेल : कक्षा के लिए खेल 68
शहनाज़ डीके

खेल का डिजिटल होना : प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षकों की भूमिका 71
सिमरनजीत कौर

भाषा की कक्षा में खेल 74
स्मृति राठौर

कल्पनाशील खेलों के ज़रिए भाषा विकास 76
वैष्णवी वी

शिक्षकों को भी खेल की ज़रूरत है 79
विवेक सुन्दर पिल्लै

विज्ञान की कक्षा के लिए खेल 82
शाम्भवी नाइक

खेल के माध्यम से सहमति पर बातचीत 87
शिल्पा बजाज

गणित में खेल और खोज 91
स्वाती सरकार

खेल के माध्यम से भावनात्मक विकास 95
वेलेंटीना त्रिवेदी

आँगनवाड़ी केन्द्र में एक दिन 99
योगेश जी आर

पत्र, सम्पादक के नाम 104

खेल और शिक्षा | विचार करने योग्य कुछ बातें

सी एन सुब्रह्मण्यम्

यूनिवर्सिटी प्रैक्टिस कनेक्ट पर छपे लम्बे निबन्ध का संक्षिप्त रूप [i]

दार्शनिक और मनोविज्ञानी खेल को पूरी स्वतंत्रता के साथ की जाने वाली गतिविधि के रूप में परिभाषित करते हैं जिसका उद्देश्य उसे करने से प्राप्त होने वाले आनन्द के अलावा कुछ और नहीं होता और ऐसा करते हुए उसके बारे में कोई राय भी नहीं बनाई जाती — मज़ा लेना ही उसका उद्देश्य है। खेल अक्सर एक कल्पित दुनिया का निर्माण करता है जिसमें हमारे इर्द-गिर्द की सामान्य चीज़ों को नए अर्थ और उपयोग दे दिए जाते हैं। जहाँ एक ओर मनोविज्ञानियों ने बच्चे के बोधात्मक विकास और समाजीकरण में खेल की भूमिका पर विचार किया है, वहीं दार्शनिकों ने हमारे इर्द-गिर्द के संसार को समझने और उसके साथ रिश्ता जोड़ने में इसके महत्त्व को पहचाना है — बच्चों के लिए ही नहीं, वयस्कों के लिए भी।

पिछली एक सदी के दौरान शिकार और जंगली फल आदि एकत्रित करके जीवन-निर्वाह करने वाले समूहों के अवलोकनों में पाया गया है कि वे अपने बीच में समता की भावना को खेल और मज़ाक़ के माध्यम से मज़बूती देते हैं। इस भावना को पोषित करने के लिए वे अपने बच्चों को, उनकी देखभाल, देख-रेख या निर्देश के बिना खेलने देते हैं। बच्चों को कुछ काम-काज नहीं करने होते हैं और लगता है कि उन्होंने जो कुछ भी सीखा, ज़्यादातर खेल के माध्यम से ही सीखा, जिसमें अक्सर बड़ों के व्यवहार का अनुकरण करना शामिल रहता है। 'शिकारी-संग्रहकर्ता अपने बच्चों की शिक्षा से कुछ ख़ास सरोकार नहीं रखते। वे मानकर चलते हैं कि बच्चों को जो भी जानने की ज़रूरत है, वे आत्म-निर्देशित खोजबीन और खेल के माध्यम से ख़ुद सीख लेंगे। शिकारी-संग्रहकर्ताओं के ये बच्चे खेल के बीच ही ख़ुद की पहल से उन दक्षताओं का अभ्यास कर लेते हैं जिनकी ज़रूरत उन्हें वयस्क के रूप में अपने बचाव और सुरक्षा के लिए होगी। अपने खेल में वे उस ज्ञान, अनुभव और मूल्यों का भी अभ्यास करते और उन्हें मज़बूत करते हैं जो उनकी संस्कृति के केन्द्र में होते हैं।' (ग्रे, 2009, पृष्ठ 505) यह सही है कि ये बच्चे बड़ों की गतिविधियों में भाग लेते हैं — लेकिन ऐसा वे स्वेच्छा से करते हैं। अवलोकनकर्ताओं ने इस बात का विशेष तौर पर संज्ञान लिया है कि इन समूहों के बच्चों के खेल कभी भी स्पर्धा-आधारित नहीं होते। 'शिकारी-संग्रहकर्ताओं के खेल का मक़सद विजेताओं और पराजितों को स्थापित करना नहीं होता, बल्कि उद्देश्य मज़ा लेना होता है। मज़ा लेने की प्रक्रिया के दौरान ही खिलाड़ी ताक़त, तालमेल, धैर्य, सहयोग और व्यवहारकुशलता की दरकार वाले हुनर विकसित करते हैं और अपने मित्रता के बन्धन मज़बूत करते हैं।' (वही,पृष्ठ 514)

वेरियर एल्विन (एल्विन, 1947) के बस्तर की *मुरिया* जनजाति के अध्ययन में बच्चे अपनी ही एक दुनिया में रहते हैं जिसे *घोटुल* के रूप में संस्थागत रूप दिया गया है, जो वयस्कों की दुनिया के साथ नज़दीकी अन्तःक्रिया में तो है लेकिन उससे स्वतंत्र भी है। यह आनन्द, उल्लास, गीत-नृत्य, खेलों और नक़ल तथा गम्भीर कामों की दुनिया है। एल्विन गाने और नृत्य, खेल और अन्य 'मनोरंजनों' की व्याख्या करते हैं, जो इस बात का उदाहरण हैं कि शिक्षा और समाजीकरण की अपनी संस्थाओं की व्यवस्था और प्रबन्धन ये बच्चे स्वयं करते हैं और इस प्रक्रिया में उनके द्वारा खेल का व्यापक इस्तेमाल किया जाता है।

हमारा समाज एकल, स्तरीकृत और व्यक्तिपरक परिवारों का समाज है। ऐसे समाज में बच्चों की शिक्षा के केन्द्र-बिन्दुओं के रूप में *घोटुलों* की कल्पना करना मुश्किल लग सकता है। हमारे जैसे समाज में बच्चों की शिक्षा और समाजीकरण के संस्थागत आधार के रूप में एकल परिवार और बड़ों द्वारा निर्देशित नर्सीरियाँ, किंडरगार्टन और स्कूल पक्के तौर पर स्थापित हो गए हैं। इसके बावजूद खेल अब भी बच्चे के समाजीकरण में एक अहम भूमिका निभाता है, ख़ासतौर से बड़ों की भागीदारी के साथ।

खेलते समय बच्चा ज्ञान या तर्क के संसार पर नियंत्रण नहीं कर रहा होता। वह तो संसार के साथ एक विशेष ढंग से रिश्ता बनाने वाले वयस्कों के समुदाय में बस तल्लीन हो रहा होता है। समुदाय में इस तरह मग्न होना ही बच्चे को इस लायक़ बनाता है कि वह समुदाय द्वारा पीढ़ी-दर-पीढ़ी विकसित किए गए ज्ञान, प्रतीकों, साधनों और मूल्यों का उत्तराधिकारी बन पाए। इसका अर्थ है कि 'बच्चे को अपनों में से ही एक होने दिया जाए, यानी इन्सान के जीने के तौर-तरीक़ों में भागीदार होने दिया जाए। खेल के माध्यम से हम बच्चे को अपनी भागीदारी करने देते हैं और उसे यह अनुभव पाने देते हैं कि

उस तरह का इन्सान बनना कैसा होगा जैसा इन्सान बनने की सम्भावना उसमें है।' (ऐन, 2018)

खेल का प्रयोग

प्लेटो (428-348 ईसवी पूर्व) उन शुरुआती चिन्तकों में से थे जिन्होंने बच्चों की शिक्षा में खेल के महत्त्व को पहचाना। उन्होंने शिक्षाशास्त्रियों को सलाह दी कि वे शिक्षा में बलप्रयोग से बचें और खेल का प्रयोग करें। *रिपब्लिक* में वे ज़ोर देते हैं कि द्वंद्वात्मक चिन्तन में प्रशिक्षण बचपन में ही शुरू हो जाना चाहिए। लेकिन इतना ही ज़ोर वे इस बात पर देते हैं कि बच्चों को सीखने के लिए बाध्य न किया जाए। '...शिक्षण को सीखने की बाध्यता का रूप नहीं दिया जाना चाहिए। क्योंकि...एक स्वतंत्र इन्सान को किसी भी तरह का अध्ययन दासवत्‌ होकर नहीं करना चाहिए। ज़बरदस्ती की गई जिस्मानी मेहनत से शरीर की हालत बदतर नहीं होती लेकिन ज़बरदस्ती किया गया अध्ययन व्यक्ति में बना नहीं रहता...इसलिए,... बच्चों की पढ़ाई के प्रशिक्षण में बल प्रयोग न करें, बल्कि खेलें। इससे आप इस बात को भी बेहतर देख पाएँगे कि प्रत्येक बच्चा स्वाभाविक तौर पर किस ओर प्रवृत्त है।'

खेल को बाध्यता, ज़बरदस्ती और दासवृत्ति की शब्दावली के साथ भेद करते हुए रखा गया है। ज़बरदस्ती या बाध्यता को दासता के बराबर माना गया है। इसकी बजाय खेल की सिफ़ारिश की गई है, जिसका निहितार्थ यह है कि खेल की स्थितियों में बच्चे अपनी मनमर्ज़ी से सीखेंगे और सीखे हुए को आत्मसात्‌ करेंगे।

लेकिन प्लेटो बच्चों को ज़िम्मेदार और आज्ञाकारी नागरिकों के तौर पर शिक्षित करने की सेवा में खेल के सब तत्वों को उलट देते हैं। बच्चों के खेल को उसके तत्वों — स्वायत्तता, आनन्द, निरुद्देश्यता, रचनात्मकता, धारणाएँ न बनाना — से विहीन करके खेलकूद का ऊपरी खोल भर रहने दिया जाता है, मानो बच्चों को झाँसा देने के लिए ऐसा किया गया हो।

स्कूली शिक्षक और शिक्षाशास्त्रियों को मौजूदा शैक्षिक तौर-तरीक़ों में प्लेटो के विचारों की गूँज फ़ौरन सुनने को मिलेगी। बच्चे खेलना पसन्द करते हैं न कि शिक्षक के निर्देशन में पढ़ाई। इसलिए शिक्षक कुछ ऐसे आनन्ददायक खेलों की संरचना कर सकते हैं जिनसे बच्चों को नियमों के पालन में प्रशिक्षित करने का और उनमें वयस्कों के शिल्पों या व्यवसायों के अभ्यास हेतु आवश्यक दक्षताएँ विकसित करने का शिक्षाशास्त्रीय उद्देश्य पूरा होता हो। सार रूप में यह 'प्ले वे' पद्धति है जिसकी वकालत लोकप्रिय शैक्षिक बुद्धिमत्ता के तहत की जाती है।

यूरोप में आधुनिकता के पदार्पण के साथ ही काम और खेल के बीच एक तीखे अन्तर ने लोकप्रिय कल्पना को घेर लिया। इसके तहत काम को एक उत्पादक गतिविधि के रूप में और खेल को रसास्वादन की गतिविधि के तौर पर देखा गया। यह औद्योगीकरण का ज़माना भी था जब काम में लगातार एक विलगाव की अवस्था बनती जा रही थी। मेहनतकश वर्ग के बच्चे बहुत ही भयानक क़िस्म के उबाऊ और जटिल कामों में उत्तरोत्तर घसीटे जा रहे थे। इससे एक ऐसा सन्दर्भ बन आया कि बच्चों के लिए एक उत्कृष्ट और बहुत ही हर्षजनक गतिविधि के रूप में खेल की याद फिर से ताज़ा हो आई। फ्रीड्रिक फ्रोबेल (1782-1852) इस बात के बहुत सशक्त पैरोकार थे कि खेल को बहुत छोटे (किंडरगार्टन की उम्र के) बच्चों के लिए सीखने के एक मूलभूत तरीक़े के रूप में प्रयोग किया जाए। फ्रोबेल के लिए बच्चों का खेल 'इन्सान की सबसे पवित्र, सबसे आत्मिक गतिविधि' थी और 'समूचे मानव जीवन का प्रातिनिधिक रूप — इन्सान तथा सभी चीज़ों के छुपे हुए प्राकृतिक जीवन का रूप।' (बीटि, 2017, पृष्ठ 425)। उनकी इच्छा तो खेल को शिक्षा की प्रमुख पद्धति के रूप में विकसित करने की थी लेकिन अन्ततः एक ऐसी नई रूढ़िवादिता विकसित हुई जिसमें बच्चों को शिक्षक के निर्देशन में बहुत अधिक व्यवस्थित, संरचनाबद्ध खेल खेलने होते थे।[ii]

जॉन ड्यूई ने अपने लैबोरेटरी स्कूल के 'सब-प्राइमरी डिपार्ट्मेंट' के लिए फ्रोबेल के सिद्धान्तों को अपनाया लेकिन उन्हें अपनी पाठ्यचर्या की वास्तविक रूपरेखा से हट कर पाया और अन्ततः उन्होंने उन सिद्धान्तों को बहुत हद तक बदला।[iii] ड्यूई खेल को स्कूली शिक्षा में शामिल किए जाने की वकालत करने वाले प्रमुख लोगों में से थे, ख़ासतौर से बहुत छोटे बच्चों के लिए। उन्होंने खेल के महत्त्व को काफ़ी ज़ोर देते हुए रखा : "बच्चों की अनगिनत स्वतःस्फूर्त गतिविधियाँ, खेल, नाटक, नक़्क़ाली की कोशिशें, यहाँ तक कि बिल्कुल छोटे बच्चों की निरर्थक दिखने वाली हरकतें भी — ऐसी प्रदर्शित बातें जिन्हें पहले तुच्छ, व्यर्थ या बिल्कुल बुरा मानकर अनदेखा कर दिया जाता था — शैक्षिक प्रयोग के क़ाबिल हैं; बल्कि वे शिक्षा के तौर-तरीक़े के नींव के पत्थर हैं।"[iv]

ड्यूई ने खेल की समझ को अपना ही अर्थ प्रदान किया कि यह केवल बाहरी तौर पर दिखाई देने वाली गतिविधि न होकर ऐसा कुछ था जिसका सम्बन्ध पूरे मानसिक रवैए से था। "यह बच्चे की सभी शक्तियों, विचारों और जिस्मानी हरकतों का स्वतंत्र तौर पर सक्रिय होना और अन्तःक्रिया में आना है, जो एक सन्तोषजनक रूप में उसकी ख़ुद की छवियों और रुचियों को मूर्त रूप देता है।"

ड्यूई के लिए खेल और काम के बीच कोई पक्के तौर पर खिंची हुई रेखा नहीं थी। वे इन दोनों को निरन्तरता में, बहुत आराम से, सहज तौर पर एक-दूसरे में बहते हुए देखते थे। अन्य लोगों द्वारा काम और खेल के बीच की उस पक्की लकीर को

वे नकारते थे जो काम को उद्देश्यपूर्ण और खेल को उद्देश्यहीन मानते हुए खींची जाती है। ड्यूई के लिए दोनों का उद्गम भीतर से उपजे आवेग से, अन्त:प्रेरणा से था न कि बाहर से डाले गए दबाव या दायित्व से। उनके लिए खेल और काम बाहरी जीवन के दो मुख्य पहलू थे जिन्हें वे औपचारिक शिक्षा के विलगाव को समाप्त करने के लिए प्रयोग करना चाहते थे।

ड्यूई का बल इस बात पर था कि 'शुरुआत बच्चे की ओर से होनी चाहिए' — एक शिक्षक अगर उसे अपने विचारों को विकसित करने के लिए कुछ मॉडल दे, तो भी स्वतंत्र रहने और विकसित होने के लिए बच्चे को ख़ुद के बिम्ब-चित्रण में लौटना चाहिए। सभी गतिविधियाँ "बच्चे को चेतना और क्रिया के उच्चतर स्तर तक ले जाएँ न कि उसे बस उत्तेजित करके वहीं छोड़ दें जहाँ वह था" (ड्यूई, 1915)। *डेमोक्रसी एंड एजूकेशन* में वे इस बात को और भी अधिक स्पष्टता के साथ कहते हैं: "...ये बातें शिक्षा के अधीन होंगी — यानी बौद्धिक, चिन्तनशील परिणामों के और समाजीकृत मनोवृत्तियाँ बनने के अधीन।"

इस प्रकार ड्यूई आधुनिकता की उस चिन्ता से मुक्त नहीं थे जो बचपन को बड़ों की निगरानी, सुरक्षा या निर्देशन के बिना अपनी राह बनाने के लिए छोड़ दिए जाने से जुड़ी है।[v] आख़िरकार तो, आधुनिक नागरिक-समाज या ड्यूई का लोकतांत्रिक समुदाय ऐसे नागरिकों से ही बना था जिन्हें भागीदारी पर आधारित, व्यवस्थित लोकतन्त्र के लिए समाजीकृत किया गया था और जिसके लिए व्यक्ति की ओर से सामाजिक नियंत्रण हेतु स्वैच्छिक स्वीकृति की आवश्यकता थी।

बचपन को लेकर चिन्ता काफ़ी हद तक सामाजिक झगड़ों और तनावों को क़ाबू करने में असफलता तथा समाज में शान्ति और न्याय सुनिश्चित करने की नाकामयाबी के एहसास से पैदा होती है। इस चिन्ता की जड़ शायद इस बात में है कि इन झगड़ों का असर बच्चों तक पहुँचता है। उदारीकरण के बाद के युग में सामाजिक असमानताएँ अभूतपूर्व स्तरों तक बढ़ चुकी हैं और कुछ गिने-चुने कॉरपोरेट घरानों द्वारा उत्पादक संसाधनों पर नियंत्रण एक लोकतांत्रिक समाज के सपने को चकनाचूर कर रहा है। ऐसे में व्यापक मानवजाति के लिए उपलब्ध एकमात्र पूँजी को पाने की दौड़ रफ़्तार पकड़ लेती है — यह अक्षरज्ञान और अंकज्ञान तथा औपचरिक शिक्षा की सांस्कृतिक पूँजी को पाने की दौड़ है।

भारतीय शैक्षिक व्यवहार में खेल

कुल मिलाकर देखें तो भारत की स्कूली प्रणाली बहुत हाल के समय तक स्कूल-पूर्व आयु को दरकिनार करती रही है। यह कुछ समय से ही हुआ है कि बच्चों को 'स्कूल के लिए तैयार करने' हेतु उनका समाजीकरण सुनिश्चित करने के लिहाज़ से नर्सरी और किंडरगार्टन की भूमिका को अत्यन्त महत्त्वपूर्ण समझा जाने लगा है। इसका अर्थ था बच्चों को भरी हुई कक्षाओं में 'चुपचाप' बैठकर शिक्षक के आदेशों का पालन करने के लिए अनुशासित करना तथा औपचारिक स्कूलों में दाख़िले से पहले उन्हें अक्षरज्ञान और अंकज्ञान की दक्षताओं से लैस करना। उन्हें इस संसार में आने के लिए लुभाने के मक़सद से खिलौनों, खेलों, गीतों आदि का प्रयोग किया गया। जैसा कि स्कूल-पूर्व *(प्री-स्कूल)* शिक्षा में 'प्ले-वे' का सर्वेक्षण करने वाले एक शोधकर्ता ने रूखेपन से इस बात को दर्ज किया, "भारत में प्री-स्कूल गम्भीर कारोबार है।" (प्रॉक्नर, 2002, पृष्ठ 446)। इस बाबत सहृदय नीति घोषणाएँ बार-बार की गईं लेकिन इसके बावजूद महिला और बाल कल्याण विभागों द्वारा चलाई जाने वाली आरम्भिक शिशु देखभाल प्रणाली का शिक्षा से सम्बद्ध हिस्सा अस्तित्वहीन रहा है। या फिर, पढ़ना और गिनना सिखाने की एक बुरी कोशिश भर रहा है। प्रभावी तौर पर इसका अर्थ है कि खेल उस जगह से ग़ायब है जहाँ उसे देखे जाने की सबसे अधिक आशा की जा सकती थी, यानी स्कूल-पूर्व शिक्षा में। हमारे प्राइमरी और उससे आगे के स्तरों पर तो खेल के लिए इससे भी कम जगह रही है। ज़्यादा-से-ज़्यादा 'खेलों' का एक पीरियड होता है जिसमें बच्चे नियमबद्ध खेल खेलते हैं।

लेकिन बच्चे तो बच्चे हैं और खेल के लिए जगह ढूँढ़ ही लेते हैं। वे 'शिक्षा' से खेलने के लिए समय चुरा लेते हैं, बच्चा बना रहने के लिए। हाल के समय तक पाठ्यचर्या और बच्चों से अपेक्षाएँ ऐसी थीं कि बच्चों को ख़ुद के साथ, भाई-बहनों के साथ या मित्रों, पड़ोसियों तथा वयस्क रिश्तेदारों के साथ भी, खेलने के लिए गुंजाइश बनी रहती थी। यही वह जगह और गुंजाइश है जिसके लिए शिक्षा और मनोरंजन के हालिया रुझानों के बीच प्रतिस्पर्धा है — वह शिक्षा जो भविष्य के मेहनतकश को वैश्विक पूँजी और मनोरंजन की सेवा के लिए तैयार करे ताकि मौजूदा उपभोक्ता को घेरा जा सके। ऐसे में खेलकूद, विद्यार्थी और उपभोक्ता को वैश्विक पूँजी और राष्ट्र-राज्य की सेवा हेतु लुभाने के लिए एक चिकना-चुपड़ा आकर्षक माध्यम बन जाता है।

1990 के दशक से विश्व स्तर पर इस मक़सद से विशाल अभियान चलाए गए कि खेल और मनोरंजन को साक्षरता के प्रचार-प्रसार के लिए इस्तेमाल किया जाए। इसके लिए 'प्ले-वे' या 'जॉय ऑफ़ लर्निंग' या 'लर्निंग इज़ फ़न' [यानी 'खेल-खेल में शिक्षा' या 'सीखने का आनन्द' या 'सीखना मज़ेदार है'] जैसे तौर-तरीक़ों को लाया गया। प्रारम्भिक साक्षरता के स्तरों पर कक्षा में की जाने वाली प्रक्रियाओं के रूप में खेल के नज़दीक मानी जाने वाली गतिविधियों की सिफ़ारिश की जाने

लगी थी। तुकान्त कविताएँ गाना, सामान्य खेल, ठोस वस्तुओं को जोड़-तोड़ करके खिलौनों (टीएलएम — सीखने-सिखाने की सामग्री) के तौर पर काम में लाना आदि केवल सम्भ्रान्त स्कूलों तक सीमित नहीं रह गए थे। साधारण सरकारी स्कूलों में अनुबन्ध पर काम करने वाले शिक्षकों को भी इन्हें व्यवहार में लाते देखा जा सकता था। इससे कक्षाओं के माहौल में बदलाव आया और बच्चों को आकर्षित करने में मदद मिली। लेकिन यह मुलम्मा जल्द ही लुप्त होता चला गया क्योंकि स्पष्ट होने लगा कि इससे 'उपलब्धि' सुनिश्चित करने में या मानक परीक्षणों में स्कूलों के अंक बढ़ाने में, कुछ वास्तविक मदद नहीं मिलती थी।

अब एक नई दौड़ शुरू हुई। यह थी वर्णमाला और गणन-प्रक्रियाओं के परीक्षण-संचालित 'निशानाबद्ध' शिक्षण की दौड़, जिसका मक़सद यह सुनिश्चित करना था कि बच्चे पूर्व-अनुमानित परीक्षाओं में सफल हो पाएँ। उच्च कक्षाओं में बच्चों पर 'अध्ययन, ट्यूशन और होमवर्क' पर लगने वाले समय में वृद्धि का दबाव बढ़ने लगा। सर्वव्यापी इम्तिहानों, टेस्टों और 'प्रोजेक्ट कार्यों' की तैयारी का दबाव भी बढ़ने लगा। इससे बच्चों के लिए इत्मीनान का वह समय भी चुरा लिया गया जो खेल में जा सकता था। इसके बाद आइटी उद्योग द्वारा मुहैया करवाए गए डिजिटल खेलों, टीवी कार्यक्रमों और आभासीय समुदायों द्वारा इसकी पूर्ति की जाने लगी।

स्पष्ट ही है कि इन दोनों परिघटनाओं में एक विशेषता साझी है। ये खेल का चोला पहन कर बच्चों का ध्यान आकर्षित करने, शिक्षा के नाम पर उन्हें दिमाग़ी और शारीरिक तौर पर अनुशासित करने, उनकी संवेदनाओं और आसपास के वास्तविक जीवन से उनके सम्बन्ध को बेहद सरलीकृत करके उनका स्तर गिराने का काम करती हैं — और यह सब होते हुए वे तेज़ी से फलते-फूलते बाज़ार में, स्वतंत्र दिखाई देते उपभोक्ताओं के रूप में, हिस्सेदारी कर रहे होते हैं।

वयस्क संसार और बच्चों के खेल

बाक़ी गतिविधियों के विपरीत, खेल एक आत्म-निरीक्षणशील गतिविधि हो सकता है। यह खेल है क्योंकि खेलने वाले को मालूम होता है कि वह खेल रहा या रही है। इससे यह मदद मिलती है कि आप जो कुछ कर रहे हैं, वह करते हुए भी ख़ुद को उससे अलग रख पाएँ, उस पर सोच पाएँ। इससे अन्ततः एक ऐसी मानसिकता बनाने में मदद मिलती है, जिसमें व्यक्ति ख़ुद को बहुत गम्भीरता से नहीं लेता [यानी खेल को खेल की तरह से लेना और ऐसा करते हुए ख़ुद को गम्भीरता से न लेना]। वयस्कों को भी अपना मानसिक सन्तुलन बनाए रखने के लिए खेल की ज़रूरत ज़्यादा नहीं तो उतनी तो होती है जितनी कि बच्चों को।

छोटे बच्चों के लिए इसके चाहे कुछ भी लाभ हों, खेल का शिक्षाशास्त्रीय प्रयोग बड़ों को यह याद दिलाने का एक तरीक़ा है कि खेल के संसार में कैसी-कैसी अद्भुत ख़ुशियाँ हैं। बच्चों को खेलते हुए देखना, उनके खेल में भाग लेना और खेल की याद ताज़ा करना इस महत्त्वपूर्ण ज़रूरत को पूरा करने का एक तरीक़ा है। इससे हमें स्कूल के शिक्षाशास्त्र में खेल के प्रयोग के लिए सुराग़ मिलता है।

> एक शिक्षक के लिए खेल के 'इस्तेमाल' का सबसे बेहतर तरीक़ा है प्रयास करना और बच्चों के खेल में प्रवेश करना सीखना तथा उसमें भाग लेना। इसका कोई छोटा रास्ता नहीं है। पहले तो ज़रूरत है कि बच्चे, स्कूल की परिस्थिति में और शिक्षक की उपस्थिति में अपनी स्वायत्तता तथा खेल शुरू करने की पहल के बारे में आश्वस्त महसूस करें। दूसरी ज़रूरत यह है कि बच्चों के खेल में बराबर के भागीदार के रूप में शामिल होने के लिए शिक्षक अपने संकोच को त्यागे और उन पर कोई भी शिक्षाशास्त्रीय उद्देश्य न थोपे।

क्रिस्टफ़र जोसफ़ एन (2018) एक ऐसे नज़रिए के हक़ में दलील देते हैं जिसमें खेलते हुए वयस्कों और बच्चों की 'संयुक्त एकाग्रता' बच्चों को इस रूप में सक्षम बनाए कि वे संसार को समझ पाने और उसके साथ अन्तःक्रिया में रहने के लिए पेचीदा मानसिक उपकरण हासिल कर पाएँ। यह तर्कयुक्त शिक्षण नहीं है बल्कि बच्चे की पहल से प्रारम्भ की गई, एक कल्पित संसार में सक्रिय साझा भागीदारी है। इससे बच्चे को संसार में एक विवेकशील और स्वायत्त एजेंट के रूप में अपनी स्थिति को समझने में मदद मिलती है। बच्चे के माध्यम से, देखभाल करने वाले वयस्क तथा स्वयं बच्चे द्वारा, संयुक्त तौर पर संसार की खोजबीन के लिए एक पृष्ठभूमि तैयार होती है। वे भाषाई और बुद्धिसंगत साधन भी साझा करते हैं और चीज़ों को मूल्य तथा अर्थ प्रदान करने के तरीक़े भी हासिल करते हैं। बच्चा देखता, सुनता, चीज़ों को पकड़ता और चखता है। ऐसा करते हुए वह संसार की आनन्द भरी जाँच-पड़ताल कर रहा होता है। जब यह सब कुछ एक वयस्क के साथ मिलकर हो रहा होता है तो ज्ञान, मूल्यों, अर्थों और आस-पास की वस्तुओं के इस्तेमाल के तरीक़ों को लेकर उनके बीच अन्तःक्रियात्मक आदान-प्रदान होता है। खेल के लिए बच्चे में कल्पना का होना एक मुख्य क्षमता के रूप में आवश्यक है। साथ ही, बच्चों के खेल में बड़ों की भागीदारी इस रूप में मददगार होती है कि सही ढंग से सोच-विचार करने और नैतिकता के साथ निर्णय लेने के तौर-तरीक़ों में बच्चों का समाजीकरण हो पाता है। ऐसे तौर-तरीक़े हमें अपनी स्वायत्तता और स्वतंत्रता के प्रयोग में विवेकशील तथा ज़िम्मेदार बनते हैं।

खेल के एक साझा गतिविधि बन जाने और उस पर 'संयुक्त ध्यान और भागीदारी' होने पर ही वह एक शिक्षाशास्त्रीय साधन बनता है, जिसके सहारे बच्चे अपने आसपास की दुनिया को समझने के साथ ही बराबरी के स्तर पर वयस्क समुदाय में प्रवेश कर सकते हैं।

खेल के लिए फिर से समय को हाथ में लेना

हमारे नवउदारवादी युग में यह चिन्ता बढ़ रही है कि बच्चे उतना नहीं सीख रहे या ले रहे जितना उन्हें सीखना या लेना चाहिए और ऐसा लगता है कि स्कूली शिक्षा में खेल की स्थितियाँ बनाने की सम्भावना भी घटती ही जा रही है। स्कूली शिक्षा वैसे भी राज्य और बाज़ार द्वारा बहुत अधिक नियंत्रित है — इस हद तक कि वह एक स्वतंत्र जगह नहीं हो सकती। आवश्यकता है कि इन नियंत्रणों से आज़ाद एक जगह और समय के लिए संघर्ष हो ताकि वयस्क और बच्चे, दोनों खेल के ऐसे संसार में प्रवेश कर सकें जो उद्देश्य से मुक्त, मज़े के लिए और आज़ादी का भाव लिए हुए हो। कई मायनों में, पिछली सदी में मेहनतकश वर्ग द्वारा 'आठ घण्टे का दिन' के लिए किया गया संघर्ष अब अति-आदर्शवादी स्वप्न की तरह लगता है लेकिन हमारे जीवन में खेल की वापसी के प्रोजेक्ट के लिए कई तरह से इसका केन्द्रीय महत्त्व है। हाँ, यह अब निरन्तर पुराने समय की, कालभ्रम की बात लगती है क्योंकि पिछले सालों में 'दफ़्तर के समय' और 'दफ़्तर के स्थान', व्यक्तिगत समय और जगह, तथा बाज़ार और घर के बीच की सरहदें बच्चों और वयस्कों, दोनों के लिए धुँधला गई हैं। यह बात मध्य वर्ग के लिए भी सच्ची है और 'स्वरोज़गार' वाले मज़दूरों के विराट वर्ग पर भी लागू होती है। इस काल में राज्य और पूंजी द्वारा हमारे अस्तित्व के हर क्षेत्र में घुसपैठ हो रही है और उसे क्षीण किया जा रहा है। ज़रूरत यह सोचने की है कि किन तरीक़ों से हम मानसिक और शारीरिक तौर पर आज़ाद हो सकते हैं। इसलिए, स्वतंत्रता हेतु इस संघर्ष में वयस्कों के लिए भी खेल एक कुंजी की तरह है।

व्यावहारिक और यथार्थवादी बात शायद यह हो कि औपचारिक तौर पर संस्थाओं के साथ प्रतिबद्ध स्थानों और वक़्तों के अलावा समय और स्थान (वे चाहे कार्यस्थल हों या स्कूल) तलाशे जाएँ। यह इवान इलीच के इस सुझाव से मेल खाती बात है कि सीखने के सामुदायिक स्थान स्कूलों से बाहर बनाए जाएँ। नतीजतन, इन स्थानों में विभिन्न आयु-समूह के लोग खेल की गतिविधियों में शामिल होंगे। साथ ही सीखने की सुविचारित गतिविधियों भी होंगी।

लेकिन हम औपचारिक जगहों को भी हाथ से जाने न दें। रचनात्मकता की ही तरह खेल भी एक ऐसी शै है, जिसकी ज़रूरत राज्य और बाज़ार को बनाए रखने के लिए है। हम पाठ्यचर्या को विकसित किए जाने में विनोदप्रियता और चंचलता को शामिल करने के तरीक़े तलाश सकते हैं। मिसाल के तौर पर, 'ऐसा हो तो क्या हो' के इर्द-गिर्द चर्चाएँ जिनमें एक ऐसे संसार के बारे में कल्पना की जाए जिसमें किसी नियम या प्रतिमान को तोड़ा जाता हो — क्या हो अगर मैं राजा होऊँ तो,या दो और दो पाँच, पाँच और पाँच सात हों तो? औपचारिक पाठ्यचर्या के हिस्से के तौर पर 'ऐसा हो तो' की स्थितियों को विस्तार दिया जा सकता है ताकि वैकल्पिक, काल्पनिक, आभासी संसारों की चंचलता भरी जाँच-पड़ताल को सम्भव बनाया जा सके। हाँ, यह अन्दाज़ा लगा पाना मुश्किल है कि यह अभ्यास किस हद तक खेल के क्षेत्र में रहेगा और कब एक भारी कार्य बन जाएगा।

खेल पूरी तरह से मानसिक गतिविधि नहीं है। यह बहुत ही इन्द्रियगत और आनन्ददायक गतिविधि है जिसमें भौतिक वस्तुओं का व्यवहारकुशल जोड़-तोड़ शामिल है जिसके साथ ही इन वस्तुओं के परम्परागत अर्थ तबदील हो जाते हैं। इस तरह, खेल के लिए दैहिक गतिविधि के माध्यम से अपने आसपास के भौतिक संसार के साथ सम्बन्ध बनाने की आवश्यकता होती है। असल में तो चीज़ों की बहुतायत और समृद्धता से हम खेल के लिए प्रेरित होते हैं। शायद हमारी कक्षाओं को इतना खाली इसलिए रखा जाता है क्योंकि बहुलता में चीज़ों के मौजूद होने से बच्चे और शिक्षक खेल के संसार में भटक सकते हैं। जब वक़्त और आज़ादी हो, तो भिन्न-भिन्न तरह की वस्तुओं से सामना होने पर बच्चे — और बड़े भी — बहुत आसानी से खेल की ओर जा सकते हैं।

अगर ऐन्द्रिय आनन्द और कल्पना खेल के दो छोर हैं तो स्वतंत्रता और आनन्द के भाव उसे प्रेरित करते हैं। जब किसी बच्ची को कक्षा में खिड़की से बाहर देखते हुए दिवास्वप्न की अवस्था में पाया जाता है, तो समझ लीजिए कि वह खेलने की अपनी आज़ादी को इस्तेमाल में ला रही है। आज़ादी से आनन्द का पीछा करना अन्ततः हमें एक नया संसार बनाने में मदद देगा — आज का मायाजाल आने वाले कल का यथार्थ हो सकता है।

टिप्पणियाँ

i. सी एन सुब्रमण्यम, ‘Sovereignty, Pleasure, Illusion and Play’
https://practiceconnect.azimpremjiuniversity.edu.in/sovereignty-pleasure-illusion-and-play-part-i/

ii. फ्रोबेल को बच्चों के काल्पनिक खेलों ने इस बात पर बल देने के लिए प्रेरित किया कि गतिविधियों में प्रतीकात्मकता का इस्तेमाल किया जाए और वास्तविक चीज़ों के उपयोग से बिलकुल सख़्ती से बचा जाए। इसकी बजाय उन्होंने काल्पनिक वस्तुओं के प्रयोग पर ज़ोर दिया। मान्यता यह थी कि काल्पनिक वस्तुएँ बच्चों में कल्पनाशक्ति को उत्प्रेरित करने का काम करती हैं।

iii. फ्रोबेल के तरीक़ों को लेकर ड्यूई के आलोचनात्मक विश्लेषण के लिए देखें उनकी पुस्तक ‘स्कूल एंड सोसायटी’ के अध्याय-5 के रूप में शामिल किया गया उनका व्याख्यान ‘फ्रोबेल्ज़ एजूकेश्नल प्रिंसिपल्ज़’ (फ्रोबेल के शैक्षिक सिद्धान्त)। ड्यूई ने बाहर से थोपे गए व्यवस्थित खेलों को, गतिविधियों में प्रतीकों की अन्धपूजा को और स्कूल-पूर्व स्तर पर विषयवस्तुओं की बहुतायत को ख़ारिज किया।

iv. ड्यूई, ‘फ्रोबेल्ज़ एजुकेश्नल प्रिंसिपल्ज़’। ड्यूई ने फ्रोबेल के काम में से जो तीन मुख्य सिद्धान्त निकाले यह उनमें से एक था।

v. प्रसिद्ध एवं प्रशंसित गुजराती शिक्षाशास्त्री गिजुभाई बधेका ने अपने काल्पनिक स्कूल में खेलने वाले बच्चों के वृत्तान्त में इस सम्भावना को प्रदर्शित किया है कि एक कक्षा किसी शिक्षक के मार्गदर्शन के बिना हॉब्स की ‘प्राकृतिक अवस्था’ में पहुँच सकती है। वे एक बुद्धिमान शिक्षक के मार्गदर्शन में खेल को एक महत्त्वपूर्ण शैक्षिक तरीक़े के रूप में इस्तेमाल किए जाने की वकालत करते हैं। देखें, दिवास्वप्न, भाग 1, खण्ड 7।

References

Barbara Beatty. 2017. ‘John Dewey’s High Hopes for Play: *Democracy and Education* and Progressive Era Controversies over Play in Kindergarten and preschool education’ in *The Journal of Gilded Age and Progressive Era* 16. p. 425.

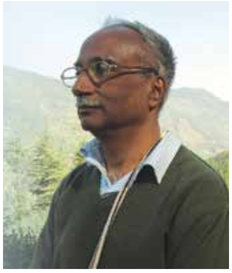
Christopher Joseph An. 2018. ‘On learning, playfulness and becoming human’ in *Philosophy*, 93, 1.

John Dewey. 1915. ‘Froebel's Educational Principles’. Chapter 5 in *The School and Society*. Chicago: University of Chicago. 111-127.

Larry Prochner. 2002. ‘Preschool and Playway in India’, in *Childhood*, Vol 9(4) p. 446.

Peter Gray. 2009. ‘Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence’ in *American Journal of Play*, Spring, pp 476-522.

Verrier Elwin. 1947. The Muria and Their Ghotul, Oxford University Press, London.



सी एन सुब्रह्मण्यम् ‘एकलव्य’ में सामाजिक विज्ञान की शिक्षा के क्षेत्र में कार्यरत रहे हैं। सेवानिवृत होने के बाद वे होशंगाबाद, मध्य प्रदेश में रहते हैं। उनसे subbu.hbd@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है।
अनुवाद : रमणीक मोहन

सबके लिए खेल | खेल के लिए समावेशी जगहें बनाना

राजश्री श्रीनिवासन

बात सन् 1999 की है जब मैं अपनी पीएचडी के काम के लिए एक स्कूल में आँकड़े एकत्र कर रही थी। यह स्कूल तब ख़ुद को 'इन्क्लूसिव' यानी समावेशी कहता था, क्योंकि उन दिनों में किसी नियमित स्कूल के अहाते में विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों की शिक्षा के लिए अलग से इमारत होने पर ऐसे स्कूल को इसी रूप में देखा जाता था। मैंने स्कूल की इस इमारत के फाटक के बाहर आधी छुट्टी या खेल के दौरान विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों के शारीरिक तौर पर सक्षम भाई-बहनों और दोस्तों को खड़े देखा है। वे इस इन्तज़ार में रहते थे कि कब अपने भाई-बहनों को गले लगा पाएँ और ख़ुशी में उनके हाथ थामकर खेल के मैदान की ओर दौड़ें। उनमें से कई ऐसे थे जो दौड़ने की कोशिश में संघर्ष करते थे। मगर ध्यान देने की बात यह थी कि हँसी-ख़ुशी भरी चीख़ों, दोस्ती, गर्मजोशी और समानुभूति का खुला प्रदर्शन देखने को मिल रहा था। आधी छुट्टी या खेल का समय पूरा होने पर जब वापसी का वक़्त आता तो नज़ारा उदासी भरा होता। विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चे कक्षाओं में वापिस नहीं जाना चाहते थे। उनके भाई-बहन उन्हें मनाने के लिए कुछ देर उनके पास बैठते थे। शिक्षक उन्हें दिलासा देते हुए दिखाई देते थे। कई बच्चे शिक्षकों से पूछते थे — ''मैं 'उस' स्कूल में कब जाऊँगा/ जाऊँगी?'' — इशारा उस इमारत की ओर हुआ करता था जिसमें उनके शारीरिक रूप से सक्षम भाई-बहन पढ़ते थे। मेरे भीतर बेचैनी बनी रही। मन में रोज़-ब-रोज़ कई सवाल उभरते थे। क्या कभी ऐसा दिन आएगा जब अक्षमताओं से जूझते बच्चे और सक्षम बच्चे एक साथ खेलेंगे और पढ़ेंगे? क्या हमेशा बच्चों को ही दूसरों के हिसाब से ढलना और उनके लिए जगह बनानी होगी? क्या स्कूल और समुदाय बच्चों की ज़िम्मेदारी लेंगे और 'सब' बच्चों के रोज़मर्रा के जीवन के साथ मेल बैठाएँगे? इस बात को अब दो दशक से अधिक हो गए हैं और लगने लगा है कि सुरंग के दूसरे सिरे पर रोशनी है — हम समावेशी होने की भविष्यदृष्टि को साकार करने की ओर बढ़ पाएँगे।

एक समावेशी और शान्तिपूर्ण समाज की कल्पना के लिए छोटे बच्चों की सकुशलता एक अत्यन्त महत्त्वपूर्ण, मूलभूत अंग है। बच्चों के भौतिक, बोधात्मक, सामाजिक-भावनात्मक तथा नैतिक विकास में परिवार, हमउम्र साथी, स्कूल, मीडिया, इंटरनेट, समुदाय और सरकारी नीतियाँ निर्णायक भूमिका निभाते हैं। प्रगति के भिन्न-भिन्न सन्दर्भों के चलते बच्चों में अनुभवों की विविधता पाई जाती है। कई छोटे बच्चों के स्वास्थ्य, पोषण, सुरक्षा और देखभाल सम्बन्धी मूलभूत बातों के साथ समझौता हुआ है। बहिष्कार और हिंसा ने उन्हें हाशिए पर डाल दिया है हालाँकि इनमें से कुछ हिम्मत हारे बिना क्रियाशील भी हो निकलते हैं। बचपन के विविधतापूर्ण अनुभवों की प्रतिक्रिया में पिछले तीन दशकों में बच्चों से सम्बन्धित कई नीतियाँ और पहलक़दमियाँ सामने आई हैं। सर्वव्यापकता, समानता तथा राज्य के दायित्व के सिद्धान्त, बाल अधिकारों के दृष्टिकोण में कई तरह के वाद-प्रतिवादों के बावजूद स्थापित हैं। और बच्चों की देखभाल, सुरक्षा, बचाव और भागीदारी को अभिव्यक्त करने में ये महत्त्वपूर्ण सन्दर्भ-बिन्दु हैं। शिक्षा और स्वास्थ्य के साथ-साथ खेल को सब बच्चों के अधिकार के रूप में स्वीकार किया गया है क्योंकि सहज चंचलता से भरी इस गतिविधि में बच्चे साझा मानवता, समानुभूति, क्रियाशीलता और आज़ादी की गहराइयों को पाते हैं। लेकिन उन नीति-सन्दर्भों के बावजूद, जिनका उद्देश्य बच्चों के सामाजिक समावेश को बढ़ावा देने में सहायक होने का है, बहुत से बच्चे अब भी खेल से वंचित हैं।

यह लेख खेल के महत्त्व की चर्चा करेगा और अक्षमता से जूझने वाले बच्चों का समावेश इसका ख़ास सन्दर्भ है। पहले हिस्से में स्कूल तथा सामुदायिक जगहों पर सबको शामिल करते हुए खेल के लाभ और उसमें आने वाली अड़चनों की पड़ताल होगी। दूसरा भाग भारत में नीतिगत सन्दर्भों की संक्षिप्त रूपरेखा प्रस्तुत करेगा; साथ ही भारत में सामुदायिक खेल-स्थलों में समावेशी खेल के लिए किए गए कुछ प्रयासों की पड़ताल भी करेगा। लेख के आख़िर में, भारत में स्कूल के सन्दर्भों में समावेशी खेल के पोषण के लिए कुछ मोटे-मोटे सिद्धान्त निकाले जाएँगे; साथ ही अक्षमता से जूझते बच्चों के जीवन से जुड़े किरदारों के बीच सामूहिक रूप से कुछ किए जाने का आह्वान होगा। इस लेख में भारत सरकार के *राइट्स ऑव पर्सन्स विद डिसएबिलिटीज़ एक्ट 2016* में प्रस्तावित अक्षमता की परिभाषा को माना गया है : अक्षमताग्रस्त व्यक्ति का अर्थ है कोई ऐसा व्यक्ति जो लम्बे दौर की शारीरिक, मानसिक, बौद्धिक या संवेदी क्षति झेल रहा हो, जिसकी वजह से बाधाओं का सामना करने में उसे अन्य व्यक्तियों के साथ समाज में समान रूप से पूर्ण और प्रभावी भागीदारी करने में रुकावट उत्पन्न होती हो।

समावेशी खेल क्या है?

खेल एक मूल्यवान और आनन्ददायक गतिविधि है। यह मज़ेदार, भावपूर्ण, स्वत: स्फूर्त, ख़ुद से शुरू की गई और बिना किसी अन्य उद्देश्य के की जाने वाली गतिविधि होनी चाहिए — एक ऐसी प्रक्रिया, जिसके माध्यम से बच्चों को कुछ सिखाया नहीं जाता बल्कि वे स्वतः सीखते हैं (पियाजे, 2007)। यह अभिव्यक्ति 'खेल के लिए खेल' का नज़रिया सामने रखती है और आमतौर पर बच्चों द्वारा खेल में भाग लेने की वजह यही होती है। बेसियो (2017) बचपन की व्याख्या के तौर पर खेल का ज़िक्र करते हुए कहते हैं, ''बच्चे द्वारा खेल के लिए समर्पित किया गया समय; खेलते समय उसकी एकाग्रता की शिद्दत; इस गतिविधि द्वारा प्रेरित और जगा दी गई भावनाओं की स्वयंसत्ता; उम्र, पर्यावरण से सम्बद्ध स्थितियों, संगियों और सीमाओं में बदलावों के साथ इसके द्वारा प्रदर्शित लचीलापन; प्रत्येक भौगोलिक क्षेत्र, समयकाल और संस्कृति में, स्थायित्व के साथ इसका बने रहना — इन सब विशेषताओं के चलते इन्सान के जीवन में खेल को बचपन नामक इस अद्वितीय समय के दौरान एक विशेष दर्जा प्राप्त है।'' इस तरह हम खेल को बच्चे के साथ ही विकसित होते हुए, बच्चे के विकास के पारिस्थितिक वातावरण के साथ शक्ल लेते हुए देखते हैं; इस वातावरण में वे भूगोल, इतिहास और संस्कृतियाँ भी शामिल हैं, जिनमें बच्चा स्थित होता है। खेल बच्चों के विकास से जुड़े ऐसे परिवर्तनों को भी खोलता चला जाता है जो उनके स्वास्थ्य और कल्याण के हक़ में होते हैं। परिवार की चारदीवारी में आनन्द और खोजबीन के स्रोत के रूप में शुरू होकर खेल सामुदायिक खेल-मैदानों या पार्कों तक पहुँचता है। खेल, शैक्षिक और विकास-सम्बन्धी हस्तक्षेप के सन्दर्भों में, कुछ विशेष उद्देश्यों की प्राप्ति के लिए सीखने के एक मध्यस्थ साधन के रूप में भी काम करता है।

सब बच्चों की तरह अक्षमताओं से जूझते बच्चे अपनी भावनाओं, इरादों, इच्छाओं और नज़रियों को साझा करते हैं और खेलना पसन्द करते हैं। शोध से इस बात की तस्दीक़ होती है कि इन बच्चों के लिए खेल दोस्त बनाने का एक महत्त्वपूर्ण तरीक़ा है (जीन्स एण्ड मैगी, 2012)। भारत में इनमें से कई बच्चों के लिए घर या स्कूल आधारित खेल ही, खेल के एकमात्र सन्दर्भ होते हैं। बहुत कम पार्कों या खेल-मैदानों में अक्षमताओं से जूझने वाले बच्चे खेलते नज़र आएँगे। स्कूलों और पार्कों तथा खेल-मैदानों जैसे सामुदायिक स्थलों पर खेल की जगहें अक्सर सामान्य क्षमताओं वाले बच्चों को ध्यान में रखकर ही बनाई जाती हैं। खेल-मैदानों में बने हुए ढाँचों का पहुँच से बाहर होना, खेलते हुए बच्चों की निगरानी के लिए प्रशिक्षित स्टाफ़ का न होना, बच्चों के लिए खेल का समय अलग से न रखा जाना, ख़ुद बच्चों की ओर से खेल के लिए तैयार न होना तथा खेल की बजाय रोगोपचार के सत्र रख दिया जाना — ये विशेष स्कूलों में आमतौर पर पाई जाने वाली कुछ चुनौतियाँ हैं जिनके चलते अक्षमता से जूझते बच्चों के लिए खेल के स्थान लगभग पहुँच से बाहर ही रहते हैं।

बच्चों के खेल से सम्बद्ध इन सीमाओं की जड़ कई कारणों में हो सकती है। सबसे पहले तो परिवेश से सम्बद्ध कारक हैं : सम्भव है कि जगहों, खिलौनों, सामग्रियों, खेल के उपकरणों की बनावट समावेशी न हो या ऐसी हो कि सब बच्चों की पहुँच में न आ पाएँ। फिर आते हैं सामाजिक कारक — इनमें माता-पिता, अन्य महत्त्वपूर्ण वयस्कों, शिक्षकों, समकक्षों तथा नीति-निर्धारकों की इस बात को लेकर मान्यताएँ और पूर्व धारणाएँ शामिल हैं कि अक्षमता से जूझते बच्चे सामान्य तौर पर और ख़ासतौर से खेल के सन्दर्भ में, क्या कर सकते हैं और क्या नहीं। तीसरे हैं बच्चों से सम्बन्धित कारक — इनमें शरीर की संरचनाओं और कार्यप्रणालियों में उपजी अक्षमता की वजह से बच्चों में स्वयं खेल पाने या खेल शुरू कर पाने की अक्षमता, थकान और अपने समकक्षों के साथ सम्प्रेषण में मुश्किलों जैसे कारक शामिल हो सकते हैं। आख़िरी सवाल माता-पिता द्वारा और स्कूलों में शिक्षकों तथा अन्य ग़ैर-शिक्षक कर्मचारी वर्ग द्वारा विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों के साथ सम्बन्ध बना पाने का है, उनके साथ काम करने से सम्बद्ध योग्यता और क्षमताओं का है। अन्य शब्दों में, खेल का बच्चे की पहुँच में होना केवल डिज़ाइन या ख़ाके से जुड़ी बात नहीं लगती — यह छोटे बच्चों के खेल के साथ जुड़े विभिन्न भागीदारों के बीच मौजूद पारस्परिक सामाजिक क्रिया और सम्बन्धों के जटिल ताने-बाने में छुपा मसला है। यह देखते हुए कि अक्षमताएँ और उनसे जुड़े व्यक्तिपरक अनुभव कई तरह के हैं, सच में खेल का एक समावेशी स्थान विकसित कर पाना चुनौतीपूर्ण हो सकता है। उस स्तर तक पहुँचने के लिए बहुत अधिक काम करने की ज़रूरत है लेकिन समावेशी खेल के सकारात्मक प्रभावों को ध्यान में रखें तो इसके लिए तमाम तरह के प्रयास किए जाने चाहिए।

समावेशी खेल को यूँ परिभाषित किया जा सकता है कि यह कई तरह की क्षमताओं वाले बच्चों का आपस में खेलना है। यह ऐसे स्थल बनाने के बारे में है जहाँ सब बच्चे एक साथ खेल सकते हों, चाहे वे विशेष आवश्यकताओं वाले हों या सामान्य; एक ऐसा स्थल जहाँ बाधाओं को समाप्त किया जा सकता हो और सम्पर्क तथा सामाजिक स्वीकृति स्थापित किए जा सकते हों (जीन्स एण्ड मैगी, 2012)। समावेशी खेल की तीन महत्त्वपूर्ण विशेषताएँ निकलकर आती हैं। एक, यह

विशेष पृष्ठभूमियों (शैक्षिक या सामुदायिक या पारिवारिक) में निहित, उभरते हुए सामाजिक सम्बन्धों की प्रक्रियाओं का ज़िक्र करता है जिनका आधार इस दर्शन में है कि सभी बच्चों को, वे चाहे अक्षम हों चाहे न हों, एक साथ खेलने का अधिकार है और ज़रूरत भी है। दो, यह समाज के सक्रिय व्यक्तियों पर ज़िम्मेदारी डालता है कि वे परस्पर अन्तःक्रिया के लिए ऐसी जगहें बनाएँ जहाँ खेल के सन्दर्भ में अलग-अलग पृष्ठभूमियों व क्षमताओं वालों बच्चों का स्वागत हो और जहाँ होने वाली खेल की प्रक्रियाओं में बच्चे पूरी तरह से भाग लेने के लिए आमंत्रित हों। तीसरी विशेषता यह है कि समावेशी खेल से इन सामाजिक रिश्तों के नतीजे सामने आते हैं। इससे सम्प्रेषण और जुड़ाव के लाभों का संकेत मिलता है, जो कि लोकतांत्रिक स्थलों और सामाजिक समावेश के निर्माण-पत्थर हैं और इनका उद्देश्य बच्चों का कल्याण है।

केसी (2010) खेल की समावेशी जगहों की वक़ालत करते हैं। इसलिए, कि इससे बच्चे, परिवार, स्कूल और व्यापक समुदाय सकारात्मकतौर से प्रभावित होते हैं। बच्चों को यह सन्देश मिलता है कि लोगों में समानताएँ और अन्तर, दोनों होते हैं। साथ ही उनमें इस बात का एहसास होता है कि खेल में उन्हें शामिल किया जा रहा है, सहयोग मिल रहा है (उनके हमउम्र उनके लिए प्रेरणा और जिज्ञासा के विशेष स्रोत होते हैं)। इससे परिवारों में भी कई तरह के नज़रियों की स्वीकृति पैदा होती है। अन्य परिवारों के साथ सम्पर्क के माध्यम से जीवन की गुणवत्ता को बेहतर बनाने में सहायता मिलती है। स्कूलों और समुदाय में एकजुटता और जुड़ाव का बोध होता है। अक्षमताओं से जूझते बच्चों के सामाजिक समावेश की इस तरह की प्रक्रिया के माध्यम से खेल को खेल के ही रूप में या चंचलता के रूप में देखा जा सकता है बजाय कि शिक्षा, व्यवहार और विकास-सम्बन्धी उद्देश्यों तक पहुँचने के माध्यम के रूप में (बेसियो, 2017), जो कि अक्षमताओं वाले बच्चों के मद्देनज़र अक्सर केन्द्र में होते हैं।

समावेशी खेल के लिए प्रयास

नीतिगत हस्तक्षेप

2011 की जनगणना के मुताबिक़ भारत में 2,68,10,557 अक्षमता से जूझते लोग हैं। यह देश की आबादी का 2.21 प्रतिशत है। 0 से 19 साल के आयु-समूह में अक्षमता से जूझ रहे बच्चों की कुल संख्या 78,64,636 है। इसके अलावा, 5 से 19 साल के बीच के अक्षमता से ग्रस्त बच्चों का 61 प्रतिशत ही किसी शिक्षा-संस्था में जा रहे थे (भारत की जनगणना, 2011)। इन बच्चों को शिक्षा तथा जीवन के अन्य क्षेत्रों में शामिल करना भारत की नीतियों तथा क़ानूनी ढाँचों में चर्चा का महत्त्वपूर्ण मुद्दा रहा है जिस पर बार-बार बात होती रही है। पिछले तीन दशकों में सूत्रबद्ध राष्ट्रीय स्तर की कोशिशें अन्तर्राष्ट्रीय नीतियों से भी प्रेरित रही हैं। बाल अधिकारों पर सन्धि बच्चे द्वारा अपनी आयु के अनुकूल आराम और फ़ुरसत में रहने, खेल और मनोरंजन की गतिविधियों में भाग लेने तथा सांस्कृतिक जीवन में खुलकर हिस्सेदारी करने के अधिकार को स्वीकृत करती है (अनुच्छेद 31; संयुक्त राष्ट्र संघ, 1989)। अक्षमताओं से ग्रस्त व्यक्तियों के अधिकारों की सन्धि ने इस बात पर बल दिया कि स्कूल व्यवस्था की गतिविधियाँ, खेलों में हिस्सेदारी, मनोरंजन तथा ख़ाली समय अन्य बच्चों की ही नहीं, अक्षमताओं से जूझते बच्चों की भी बराबर पहुँच में होने चाहिए (अनुच्छेद 30, उपधारा 5 डी; संयुक्त राष्ट्र संघ, 2006)। इन दोनों सन्धियों को भारत ने अनुमोदित किया है।

निःशुल्क एवं अनिवार्य शिक्षा (संशोधन) अधिनियम (भारत सरकार 2012) के आने पर एक बड़ा परिवर्तन आया। इसने निःशुल्क एवं अनिवार्य शिक्षा सुनिश्चित करके अक्षमताओं से जूझते बच्चों की सब श्रेणियों को नियमित स्कूलों के दायरे में ला दिया। अक्षमताओं से ग्रस्त लोगों के अधिकारों से सम्बद्ध अधिनियम में राज्य सरकारों के लिए स्पष्ट दिशा-निर्देश हैं कि स्कूलों को इनकी पहुँच में लाया जाए और खेलों तथा मनोरंजन की गतिविधियों में इन्हें हिस्सेदारी प्रदान की जाए। इसके अलावा इस कानून का अध्याय-1 [सेक्शन 2(ज़ेड ई)] सर्वव्यापी डिज़ाइन के विचार पर बल देता है। इसके अनुसार : उत्पादों, परिवेशों, कार्यक्रमों और सेवाओं को इस तरह से निर्मित किया जाए कि ये सब लोगों द्वारा अधिक-से-अधिक हद तक इस्तेमाल होने लायक़ हों और इनके लिए ढलने की या विशेषज्ञता प्राप्त होने की ज़रूरत न पड़े। समावेशी शिक्षाशास्त्रीय प्रथाएँ तथा बच्चों के लिए खेल की समावेशी जगहें निर्मित करने हेतु *युनिवर्सल डिज़ाइन लर्निंग* (यूडीएल) के सिद्धान्त कई देशों में इस्तेमाल किए गए हैं। 2018 में शुरू किया गया समग्र शिक्षा अभियान, समावेश का ज़िक्र स्पष्टतौर पर एक मार्गदर्शक सिद्धान्त के रूप में करता है। इस अभियान की रूपरेखा प्रस्तुत करने वाले दस्तावेज़ का अध्याय-4 (शिक्षा में विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों का समावेश) इस आवश्यकता का ज़िक्र करता है कि ''अक्षमताओं का सामना करने वाले सब बच्चों और युवाओं को समर्थ बनाया जाए कि वे समावेशी शिक्षा तक पहुँच बना पाएँ तथा सामान्य शिक्षा प्रणाली में उनके दाख़िलों, उसमें बने रहने की स्थितियों और उपलब्धियों में बेहतरी लाई जाए'' (भारत सरकार, 2018, पृष्ठ 61)। इसका एक अन्य उद्देश्य यह है कि स्कूल भवन से सम्बद्ध बाधाओं को दूर किया जाए ताकि कक्षा-कक्ष, प्रयोगशालाएँ, पुस्तकालय तथा शौचालय अक्षमताओं का सामना करने वाले विद्यार्थियों की पहुँच में आएँ। लेकिन खेल

के मैदान को इस उद्देश्य में शामिल नहीं किया गया है और इस अध्याय में खेल का कोई ज़िक्र नहीं है। भारत में अक्षमताओं की अवस्था पर हाल में यूनेस्को (2018) की समग्र रिपोर्ट आई है। इसमें भी समावेशी शिक्षा की राह में आने वाली बाधाओं से सम्बद्ध महत्त्वपूर्ण अध्याय और सिफ़ारिशों में खेल का या मनोरंजन का और न ही खेल के मैदान का ज़िक्र है। खेल के बारे में समावेशी शिक्षा के लिए रणनीति के तौर पर भी कोई विचार नहीं हुआ है। दूसरी ओर, शोध कार्य में स्कूल-पूर्व और प्राइमरी शिक्षा के सालों के दौरान खेल के महत्त्व को पहले से अधिक मान्यता मिल रही है।

इस तरह के अन्तर्विरोध कई नीति-दस्तावेज़ों में आमतौर पर दिखाई देते हैं। राष्ट्रीय शिक्षा नीति (2020) बुनियादी चरण में तथा शिक्षा की तैयारी के चरण में भी खेल को कक्षा-अभ्यास के लिए एक रणनीति के रूप में सुझाती है। इसके अनुच्छेद 6.10 में कहा गया है, ''दिव्यांग बच्चों को प्रारम्भिक स्तर से उच्च स्तर तक की शिक्षा प्रक्रियाओं में सम्मिलित होने के लिए सक्षम बनाया जाएगा।'' राष्ट्रीय शिक्षा नीति (2020) के ही अनुरूप कार्यान्वयन के लिए 'सार्थक' (स्टूडेंट्स एण्ड टीचर्स होलिस्टिक एड्वांस्मेंट थ्रू क्वालिटी एजूकेशन यानी गुणवत्तापूर्ण शिक्षा के ज़रिए विद्यार्थियों एवं शिक्षकों का समग्र विकास) नामक ढाँचे के तहत कहा गया है कि सभी राज्य/ संघ राज्य-क्षेत्र अक्षमताओं से जूझते बच्चों की आवश्यकताओं के ख़ाके तैयार करवाएँगे ताकि ये बच्चे पूरी तरह से स्कूली शिक्षा में भाग ले पाएँ। इनमें कलाओं, खेल तथा व्यावसायिक शिक्षा के ख़ाके शामिल रहेंगे। सार्थक के तहत खेल से सम्बन्धित गतिविधियों के लिए मौजूदा बाल भवनों को मज़बूत करने और उन्हें स्कूल क्लस्टरों के साथ एकीकृत करने की बात भी कही गई है। अगर इसे अच्छे से लागू किया जाता है तो यह सक्षम तथा अक्षमताओं से जूझते बच्चों को एक साथ लाने का एक बेहतरीन मौक़ा होगा। खेल और शिक्षा का नज़दीकी सम्बन्ध है — और क्योंकि बच्चों के अधिकार परस्पर-निर्भर तथा अविभाज्य हैं, सभी के लिए खेल के प्रावधानों हेतु अधिक संयुक्त प्रयासों को उच्च महत्त्व देना होगा।

नागरिक समाज की ओर से हस्तक्षेप

इन नीतिगत हस्तक्षेपों के साथ-साथ भारत में, अक्षमता से जूझते बच्चों के सार्वजनिक स्थानों में समावेश के लिए काम करने वाली नागरिक समाज की संस्थाओं का एक लम्बा इतिहास है। अभिभावक संघों ने ऐसी कई पहलक़दमियों और अभियानों का नेतृत्व किया है। ऐसा ही एक पथप्रदर्शक प्रयास बेंगलूरु स्थित ग़ैर-सरकारी संस्था *किलिकिलि* का है। इसका उद्देश्य बेंगलूरु में सार्वजनिक समावेशी जगहें विकसित करने का है ताकि अक्षमताओं से जूझते बच्चे बाक़ी बच्चों के साथ खेलने के अपने अधिकार को सुनिश्चित कर पाएँ। अपने इस काम को पूरा करने के लिए *किलिकिलि* दो तरह के हिस्सेदारों को एक साथ लाता है — एक ओर स्थानीय नगर निगम तथा दूसरी ओर अभिभावक, स्वयंसेवी, विशेष आवश्यकताओं वाले लोगों के लिए काम करने वाले संगठन, नागरिक समूह, आवासीय संघ तथा विशेष एवं सामान्य स्कूल। उन्होंने अब तक छह शहरों में खेल के आठ समावेशी स्थल बनाए हैं जिनमें से तीन बेंगलूरु में हैं। इन समावेशी स्थलों को साप्ताहिक गतिविधियों के आयोजन के लिए इस्तेमाल किया जाता है। यह आयोजन स्वयंसेवी समूहों द्वारा किया जाता है और वे इसमें अक्षमता वाले व सक्षम, दोनों तरह के बच्चों की भागीदारी सुनिश्चित करते हैं। एक समावेशी स्थल को विकसित करने के लिए उन्होंने कुछ दिशा-निर्देश भी विकसित किए हैं जिनका पालन करना होता है। उन्होंने एक विस्तृत पुस्तिका भी तैयार की है जिसमें खेल के प्रत्येक साज़-सामान या उपकरण के विकासात्मक महत्त्व पर रोशनी डालने के साथ-साथ उसके निर्माण से सम्बद्ध विशिष्ट विवरण भी दिया गया है। इस पुस्तिका को, बच्चों और उनके अभिभावकों से परामर्श करके, खेल स्थलों के बारे में उनके नज़रिए को मद्देनज़र रखते हुए तैयार किया गया है। इस काम का सबसे सुखद पहलू यह रहा है कि विभिन्न ज़िलों में सरकारी अधिकारियों के साथ काम करते हुए इस संस्था ने उनके नज़रिए में बदलाव देखा है — यह बात श्रीमती कविता कृष्णमूर्ति ने लेखक के साथ टेलीफ़ोन पर बातचीत में साझा की। सरकारी अधिकारी अधिक संख्या में समावेशी जगहों को बढ़ावा देने को उत्सुक हैं। वे *किलिकिलि* समूह के साथ, बिना समूह की ओर से कुछ कहे, ख़ुद अपनी पहल से सहयोग करते हैं। हमारे मुल्क में विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों के प्रति नज़रिया आमतौर पर बचकाना है। उन्हें शिशुतुल्य, रोगी और चिकित्सा का पात्र समझा जाता है, उनके साथ बिना सोचे-समझे पितृसत्तात्मक व्यवहार किया जाता है और उनका उपचार करने की कोशिश की जाती है। ऐसे में बच्चों के जीवन से सम्बद्ध राजकाज से जुड़े लोगों द्वारा विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों की खुलेतौर पर सामाजिक स्वीकृति का यह रवैया संकेत है कि इन बच्चों के सामाजिक समावेश की ओर क़दम कुछ तो बढ़े हैं।

समावेशी स्कूली शिक्षा के निदेशों को ध्यान में रखें तो सभी बच्चों की सम्पूर्ण भागीदारी सुनिश्चित करने के लिए मौजूदा स्कूलों को अपनी खेल-सम्बन्धी व्यवस्थाओं को पुनः निर्मित करना होगा। यह खेल के मैदानों और कक्षाओं, दोनों स्थलों पर होना होगा। नए स्कूलों को शुरुआत से ही इस तरह का ख़ाका निर्मित करना होगा कि समावेश की बात लागू हो पाए। स्कूल की व्यवस्था के तहत सार्वजनिक खेल-मैदानों के लिए समावेशी खेल की गुंजाइश कैसे निकाली जाए, इसके बारे में *किलिकिलि* द्वारा विकसित दिशा-निर्देशों और नियमावली-पुस्तिका के प्रारम्भिक विश्लेषण से कई सबक मिलते हैं।

पहला तो यह, कि समावेश की सोच में निहित मूल्यों की एक साझा दृष्टि हो यानी समता की पुनःपुष्टि हो, अलग-अलग तरह की क्षमताओं को फलने-फूलने का मौक़ा मिले, स्वतंत्रता की क्षमताओं को विकसित किया जाए तथा स्कूल में 'सबके' बीच भरोसे, समानुभूति और संवेदना को बढ़ावा दिया जाए। इस सबके बीच यह भी ध्यान रहे कि स्कूल बच्चों और वयस्कों का साझा समूह है। दूसरा, स्कूलों के प्रधानाचार्यों और शिक्षकों को सामाजिक एवं स्थानिक समावेश के महत्त्व को समझना होगा; स्कूल की प्रक्रियाओं को इस तरह पुनः तैयार करना होगा कि सभी बच्चों के सामाजिक और शैक्षिक अनुभवों में बेहतरी हो। तीसरा, स्कूल *युनिवर्सल डिज़ाइन लर्निंग* (यूडीएल) रूपरेखा का पालन कर सकते हैं जो एक-दूसरे के साथ सम्बद्धता, क्रियाशीलता व अभिव्यक्ति तथा प्रतिनिधित्व के कई माध्यमों के लिए योजना बनाने के सिद्धान्तों पर आधारित है, जिससे यह सुनिश्चित किया जा सकता है कि सभी विद्यार्थी अपने सामाजिक-आर्थिक तथा सांस्कृतिक सन्दर्भों के भीतर रहते हुए ही सीख सकें। चौथा, स्कूल खेल से सम्बन्धित सभी प्रक्रियाओं में सुलभता और समावेश को संस्थागत रूप दें। पाँचवाँ, समावेश की दृष्टि को बनाए रखने तथा सकारात्मक नज़रियों को पोषित करने के लिए समुदाय के सदस्यों तथा माँ-बाप के साथ सहयोग को प्रोत्साहित किया जाए। आख़िरी बात यह कि जो स्थल बच्चों की नज़र में सबसे महत्त्वपूर्ण हैं, उन्हें निर्मित करते समय स्कूलों द्वारा बच्चों की आवाज़ों को शामिल किया जाए और उनकी भागीदारी को सुनिश्चित किया जाए।

भविष्य की ओर देखते हुए

विशेष आवश्यकताओं वाले बच्चों की भागीदारी और उनके लिए गुणवत्तापूर्ण जीवन को सुनिश्चित करने के लक्ष्य की तरफ बढ़ने में भारत ने एक लम्बा सफ़र तय किया है। शैक्षिक प्रक्रिया के तौर पर समावेश किसी सूत्र में बँधा हुआ नहीं है बल्कि वह किसी विशेष पृष्ठभूमि के सन्दर्भों, संस्कृति और सीमाओं की प्रतिक्रिया में आकार लेता है। सबको शामिल करने की बात अभी तो शब्दाडम्बर की बन्द जगहों में क़ैद है। इस स्थिति से बाहर निकलने के लिए ज़रूरी है कि समावेश के लिए सामूहिक अमल की इच्छा तथा दृढ़ता हो। कुछ सुझाव नीचे दिए जा रहे हैं जिन्हें नीति, सार्वजनिक जागरूकता, मुद्दे के साथ जूझने के साथ ही स्कूलों, शोध, बच्चों तथा अभिभावक संघों के स्तर पर सोचा जा सकता है।

भारत के अधिकतर स्कूलों में इस बात पर ध्यान बाद में जाता है कि खेल मैदान भी बनना है। स्कूल के मूलभूत ढाँचे से सम्बद्ध जिन बॉक्स पर सही का निशान लगना ज़रूरी होता है, खेल का मैदान भी उन्हीं बॉक्स में से एक है, बस। लेकिन अब से पहले हुए विश्लेषण से यह स्पष्ट है कि एक खेलस्थल असल में स्थान, सामग्री, प्रभाव और सामाजिक सम्बन्धों की अन्तःक्रिया के स्थान होते हैं। इसलिए आवश्यकता है कि सामाजिक-स्थानिक स्तर पर समावेश के मक़सद से खेल के स्थलों को स्थापित करने के लिए दिशा-निर्देश विकसित किए जाएँ। भारत सरकार की ओर से, अक्षमताओं से जूझते लोगों के लिए अलग से खेल-केन्द्र स्थापित किए जाने के दिशा-निर्देश हैं। 2016 में यूनिसेफ़, *समर्थ्यम* और *एक्सेसिबल इण्डिया कैम्पेन* की ओर से संयुक्ततौर पर *मेकिंग स्कूल्ज़ एक्सेसिबल टू चिल्ड्रन विद डिसएबिलिटीज़* (स्कूलों को अक्षमताओं से जूझते बच्चों की पहुँच में लाना) शीर्षक से एक 'चेक लिस्ट' (जाँच-सूची) भी तैयार की गई है। समावेशी खेल की जगहों के निर्माण के अनुभव से लैस *किलिकिलि* तथा *गुड्डी* जैसी संस्थाओं के साथ साझेदारी से, मौजूदा और नए स्कूलों में ऐसी जगहों का ख़ाका तैयार करने में मदद मिल सकती है। सम्बन्धित राज्य के सरकारी अधिकारियों को ऐसी जगहें बनाने में प्रशिक्षित करने के लिए इन संस्थाओं को जोड़ा जा सकता है। इन संस्थाओं के काम के प्रचार से भी इस काम को फैलाने में मदद मिलेगी।

लोगों के नज़रियों में बदलाव लाने के लिए सार्वजनिक जागरूकता के साथ ही और समावेश तथा समावेशी खेल के मुद्दे के साथ जुड़ना आवश्यक है। लोगों में यह व्यापक मान्यता है कि अक्षमताओं से जूझने वाले बच्चे खेलने में असमर्थ होते हैं और उन्हें व्यक्तिगत सहारे की ज़रूरत होती है। इस तरह की बनी-बनाई सोच समावेश के रास्ते में बाधा है। इस सन्दर्भ में प्रिंट और डिजिटल मीडिया के माध्यम से खेल की जगहों तथा स्कूलों में सामान्य और विशेष क्षमताओं वाले बच्चों की परस्पर अन्तःक्रियाओं के यथार्थवादी चित्रण प्रस्तुत किए जा सकते हैं और इस तरह के प्रयासों के ज़रिए सामाजिक भागीदारी की बाधाओं को घटाया जा सकता है।

खेल की समावेशी जगहों का ख़ाका तैयार करने में बच्चों की भागीदारी भी बहुत महत्त्व रखती है। समावेशी जगहों के निर्माण से जुड़े सभी लोगों को सुनिश्चित करना होगा कि उनके कार्यक्रमों और नीतियों के बनने में बच्चों के नज़रिए शामिल रहें। सामान्य और विशेष क्षमताओं वाले बच्चों, दोनों को ही जागरूकता पैदा करने वाले अभियानों में भाग लेने के लिए भी प्रोत्साहित करना होगा। स्कूल के भीतर और उसके आसपास समावेशी खेल-स्थलों के लिए रणनीति विकसित करने में बच्चों को महत्त्वपूर्ण भूमिका निभानी होगी।

महत्त्वपूर्ण यह भी है कि सेवा-पूर्व और सेवारत शिक्षकों, प्रधानाध्यापकों तथा स्कूल व्यवस्था से सम्बद्ध सरकारी अधिकारियों को बच्चों के विकास और शिक्षा में खेल की अहमियत के बारे में शिक्षित किया जाए। साथ ही उन्हें शिक्षा तथा सामाजिक परिवर्तन में समावेशी खेल के महत्त्व के बारे

में भी शिक्षित किया जाना भी ज़रूरी है। कई स्कूलों में खेल को समयसारणी में नहीं रखा जाता और 'पाठ्यक्रम पूरा करने' के लिए किसी विषय के बदल के तौर पर रख लिया जाता है। अक्षमता से जूझने वाले बच्चों के लिए खेल का ख़ाली समय रोगोपचार तथा स्वास्थ्य-बहाली के वास्ते ले लिया जाता है। खेल का समय मनबहलाव और शौक़िया काम के लिए है या फिर समय की बरबादी और फ़िज़ूलख़र्ची है — ऐसे नज़रियों को भी स्कूल के सन्दर्भों में फिर से जाँचने की ज़रूरत है। इन मुद्दों पर शोध भी बहुत महत्त्वपूर्ण है।

समावेशी और शान्तिपूर्ण समाज की ओर प्रतिबद्धता को आगे बढ़ाने के लिए सामूहिक क्रियाशीलता का होना एक तात्कालिक ज़रूरत है। शायर और गीतकार गुलज़ार की एक उपयुक्त और मौज़ू टिप्पणी इस काम के लिए आवश्यक दृढ़ता को सारगर्भित करती है। उन्होंने यह टिप्पणी *'एक कोशिश : द स्टोरी ऑफ़ आरुषि'* (मेहता, 2020) शीर्षक की पुस्तक में की है। यह पुस्तक भोपाल स्थित आरुषि नामक संस्था के तीस-साला सफ़र के बारे में है, जो विशेष क्षमताओं वाले बच्चों के साथ काम करती है। गुलज़ार कहते हैं, ''अभी करो, जब यह तुम्हारे हाथ में है, क्योंकि यह अभी नहीं हुआ तो शायद आने वाले पचास साल में भी न होगा; बाद में आने वाला प्रत्येक व्यक्ति पीछे के बारे में सोचेगा तो ताज्जुब करेगा कि क्यों तुमने यह नहीं किया और क्यों तुम कुछ भी फ़ैसला लेने में हिचकिचाए; यह एक विवादास्पद मुद्दा बन जाएगा'' (पृष्ठ 61, स्वतंत्र अनुवाद)। यहाँ-के-यहाँ और अभी-के-अभी, सबके लिए खेल को हक़ीक़त बनाया जा सकता है।

References

Besio, S (2017). Need for play for the sake of play. In *Play Development in Children with Disabilities*. Besio, S, Bulgarelli,D & Stancheva-Popkostadinova (Eds). Italy: De-Gruyter Open

Casey, T. (2010), *Inclusive Play Practical Strategies for Children from Birth to Eight* (2nd edn). London: Sage

Government of India (GoI). (2012). The Right to Free and Compulsory Education (Amendment) Act. New Delhi

Government of India (GoI). (2016). The Rights of Persons with Disabilities act, 2016. New Delhi

Government of India (GoI). (2018). Samagra Shiksha Abhiyan: An Integrated Scheme for School Education. Framework for Implementation. New Delhi.

Government of India (GoI). (2020). National Education Policy. New Delhi

Government of India (GoI). (2021). SARTHAQ (part 1): Implementation Plan for National Educational Policy 2020. New Delhi

Gudgudee (2021). https://www.gudgudee.in/

Jeanes, R. & J. Magee (2012). 'Can We Play on the Swings and Roundabouts?': Creating Inclusive Play Spaces for Disabled Young People and Their *Families. Leisure Studies* 31, pp. 193– 210.

Kilikili (2007). https://www.kilikili.org/who_we_are.html

Mehta (2020). *Ek Koshish: The Story of Arushi*. New Delhi: Manjul

Piaget, J. (2007). The child's conception of the world: A 20th century classic of child psychology (2nd ed.). Lanham: Rowman and Littlefield.

UNESCO. (2019). N for Nose: State of the Education Report for India 2019: Children with disabilities. New Delhi

United Nations (2006). United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities.

राजश्री श्रीनिवासन अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय, बेंगलूरु के स्कूल ऑफ़ एजूकेशन में प्रोफ़ेसर हैं। उनकी रुचि शिक्षक शिक्षा और बाल विकास में है। उनसे rajashree@apu.edu.in पर सम्पर्क किया जा सकता है।
अनुवाद : रमणीक मोहन

खेल और सीखना | सीमाओं को धुँधलाते हुए

सुनीता सिंह

खेल के विभिन्न फ़ायदों का उल्लेख दशकों से किया जा रहा है, ख़ासतौर से छोटे बच्चों के लिए (बार्नेट, 1990)। कई सालों से नीति और पाठ्यचर्या सम्बन्धी सिफ़ारिशों का ध्यान कक्षाओं में अधिक शिक्षार्थी-केन्द्रित आदान-प्रदान करने पर रहा है। प्रारम्भिक बाल्यावस्था के लिए राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा (2013) छोटे बच्चों को खेल-आधारित ज्ञानार्जन में जोड़ने की बात कहती है। छोटी कक्षाओं के बच्चों के लिए खेल का विशेष महत्त्व है। राष्ट्रीय शिक्षा नीति, 2020 में विद्यार्थियों के समग्र विकास पर ध्यान केन्द्रित करने के साथ-साथ रचनात्मकता तथा आलोचनात्मक सोच को प्रोत्साहन की बात की गई है। इसलिए यह वास्तव में और भी ज़रूरी हो जाता है कि शिक्षक कक्षाओं में खेल-आधारित शिक्षण की कार्यनीतियों के क्रियान्वयन के लिए उनके सिद्धान्तों के बारे में गहरी अन्तर्दृष्टि विकसित करें। छोटे बच्चों के लिए खेल-आधारित ज्ञानार्जन की कार्यनीतियों के क्रियान्वयन के लिए एक बेहतर योजनाबद्ध पाठ्यचर्या तथा उसे लागू करने के लिए अच्छी तैयारी से लैस शिक्षकों का होना आवश्यक हो जाता है। छोटे बच्चों को 'सिखाने' के लिए यह जानना भी ज़रूरी है कि बच्चे सीखते कैसे हैं (यूनिसेफ़, 2018)। यह लेख सीखने या ज्ञानार्जन के साथ खेल के सम्बन्ध पर ध्यान केन्द्रित करेगा। साथ ही कुछ विशेष तरीक़ों की चर्चा भी होगी जिनसे विकास और ज्ञानार्जन के कार्यक्षेत्रों में छोटे बच्चों के साथ खेल का प्रयोग किया जा सकता है।

खेल का सन्दर्भ

भारत में सीखने-सिखाने का परिदृश्य काफ़ी हद तक खेल-आधारित ज्ञानार्जन की हमारी परिकल्पना के लगभग पूरी तरह उलट है। इन बिल्कुल अलग-अलग तरह की प्रथाओं के कई कारण हो सकते हैं और अक्सर ये पाठ्यचर्या सम्बन्धी परिपाटियों तथा देश में शिक्षा के सामाजिक, आर्थिक एवं सांस्कृतिक सन्दर्भों की परिकल्पनाओं से पैदा होती हैं। पहली बात तो यह है कि पाठ्यपुस्तक केन्द्रित शिक्षणशास्त्र (कुमार, 1988), जो उपनिवेशीय समयकाल की एक प्रमुख विरासत है, अब भी कक्षा के भीतर होने वाले आदान-प्रदान पर हावी है, यहाँ तक कि प्री-स्कूल स्तर पर भी ऐसा ही है। दूसरा, गुणवत्ता से जुड़ी समझ प्री-स्कूल स्तरों पर भी शिक्षण के औपचारिक तौर-तरीक़ों के साथ और अधिक सम्बद्ध होती चली गई है (सिंह, 2019)। तीसरा, *प्लेवे* आधारित आदान-प्रदान को अब भी इस रूप में देखा जाता है कि यह प्राइमरी स्कूल की तैयारी की ओर ले जाने वाली पद्धति नहीं है (सिंह, 2019) जबकि इस तैयारी को प्री-स्कूल स्तर के मुख्य उद्देश्यों में से एक माना जाता है। चौथा, अकादमिक विषयवस्तु को 'पूरा करने' से जुड़ी समय की सीमाओं के चलते खेल-आधारित कार्यनीतियों के लिए कम ही गुंजाइश रहती है। इन अलग-अलग लेकिन परस्परव्यापी कारकों के चलते खेल और ज्ञानार्जन को अलग-अलग कूपों में बनाए रखने की प्रवृत्ति को बढ़ावा ही मिला है। कहने का अर्थ यह नहीं है कि खेल को छोटे बच्चों के लिए कार्यनीति के तौर पर पहचाना नहीं गया और उसकी सिफ़ारिश नहीं की गई बल्कि इसका अर्थ यह है कि खेल और ज्ञानार्जन के बीच के रिश्ते को पर्याप्त तौर पर समझा नहीं गया है।

राष्ट्रीय पाठ्यचर्या रूपरेखा (एनसीईआरटी 2005; राष्ट्रीय प्रारम्भिक बाल्यावस्था देखभाल एवं शिक्षा रूपरेखा 2013) रचनावाद (Constructivism) तथा खेल-आधारित शिक्षण पद्धतियों की ओर जाने की दिशा गढ़ती हैं। दूसरी ओर, शिक्षणशास्त्र से जुड़ी धारणाओं में जिस बदलाव की इच्छा रखी जा रही है, उसके लिए इस बात की वक़ालत किया जाना ज़रूरी है कि शिक्षक अपनी पहल से काम करे और वह स्वायत्त हो — प्रशिक्षण, मूलभूत ढाँचे और सामग्रियों का होना ही काफ़ी नहीं है (कौल तथा शर्मा, 2017)। शिक्षण के बारे में शिक्षकों की धारणाएँ उनके व्यक्तिगत और पेशेवर अनुभवों में से भी निकलती हैं। इनसे संकेत मिलता है कि शिक्षक के माध्यम और स्वायत्तता को सक्रिय किए जाने की ज़रूरत है और ज़रूरत यह भी है कि वे खेल आधारित कार्यनीतियाँ लागू किए जाने के लिए नीतिनिर्माण में हिस्सेदार रहें।

खेल, सीखना तथा विकास

प्रारम्भिक बाल्यावस्था के दौरान सीखने तथा विकास के लिए खेल महत्त्वपूर्ण है। यह बच्चे के सामाजिक, भावनात्मक, शारीरिक तथा बोधात्मक विकास को प्रभावित करता है। प्रारम्भिक ज्ञानार्जन और विकास पर हुए शोध से संकेत मिलता है कि बच्चों के खेल को समर्थन उनके सीखने और विकास में योगदान देता है और इसका कोई नकारात्मक प्रभाव नहीं

पड़ता (बगन, 2002)। इसलिए खेल के विशेष लाभों को और इस बात को समझना निहायत ज़रूरी और महत्त्वपूर्ण है कि कक्षा में इसे किन तौर-तरीक़ों से लागू किया जाए। इतालवी शिक्षाविद मारिया मॉन्टेसरी का मानना था कि खेल 'बच्चे का काम है', जिसका निहितार्थ यह है कि बच्चे अपनी दैनिक दिनचर्या के बीच सीख रहे होते हैं। जब बच्चे स्वतःस्फूर्त तरीक़े से खेलते हैं तो उन्हें जाँचने-टटोलने, प्रयोग व जोड़-तोड़ करने तथा समस्या-समाधान की गतिविधियों में ख़ुद को व्यस्त रखने के मौक़े मिलते हैं, जो सब ज्ञान-निर्माण के लिए निर्णायक हैं (प्रारम्भिक बाल्यावस्था देखभाल एवं शिक्षा रूपरेखा 2013)। भारत के सन्दर्भ में, विभिन्न संस्कृतियों में खेल की विविधता को ध्यान में रखें तो खेल की इनमें से कुछ विविधताओं को पाठ्यचर्या में ले आने से कक्षा ख़ासतौर से समृद्ध होगी।

खेल और सीखने के बीच के सम्बन्ध को समझने के लिए आवश्यक है कि हम पहले खेल के विभिन्न प्रकारों की जाँच-पड़ताल करें। बच्चों के लिए कई तरह के खेलों को चिह्नित किया गया है, जैसे कि अकेले में खेल, समानान्तर या समरूप खेल, समूह खेल, व्यावहारिक तथा उपयोगी खेल, रचनात्मक खेल, छानबीन, नाटकीय खेल, नियमबद्ध खेल इत्यादि (रुबिन, 2001)। खेल-आधारित ज्ञानार्जन को समझने के उद्देश्य से हम मोटेतौर पर दो तरह के खेल चिह्नित कर सकते हैं — स्वतंत्र खेल और मार्गदर्शित खेल। *स्वतंत्र खेल* बच्चे द्वारा निर्देशित होता है और बच्चे को इसमें आनन्द आता है। बच्चा इसे ख़ुद से खेल सकता है या फिर औरों के साथ मिल कर भी। दूसरी ओर, *मार्गदर्शित* खेल की गतिविधियों में मुख्यतः किसी वयस्क की मध्यस्थता के साथ बच्चे द्वारा निर्देशित स्वतंत्र खेल के आनन्ददायी पहलू शामिल रहते हैं और वयस्क के इस सहारे के माध्यम से बच्चा अपने ज्ञानार्जन को विस्तार दे सकता या दे सकती है (वाइस्बर्ग आदि, 2016)। इस प्रकार मार्गदर्शित खेल में बच्चों की पहल के साथ-साथ किसी वयस्क का मार्गदर्शन भी शामिल रहता है। खेल बच्चों के लिए न केवल अपनी रुचियों की खोज हेतु एक सन्दर्भ रचता और मुहैया करवाता है बल्कि शिक्षक के लिए भी रास्ता खोलता है कि वह बच्चों के सीखने को विशेष लक्ष्यों की ओर मार्गदर्शित कर पाए।

पेलेग्रिनि (2006) द्वारा किए गए एक शोध-अध्ययन में संकेत मिला कि रीसेस (आधी छुट्टी) के समय में प्राथमिक स्कूल के जो विद्यार्थी स्वतंत्र खेल खेलते थे, वे कक्षा में लौटने पर अपने काम को लेकर अधिक सचेत और सावधान रहते थे। शोध के नतीजों से पता चला कि रीसेस में न खेलने वाले बच्चों के मुक़ाबले इन बच्चों, विशेष तौर से लड़कों ने, अकादमिक स्तर पर पठन और गणित में बेहतर प्रदर्शन किया। इस तरह, शिक्षकों के लिए कक्षा में खेल-आधारित कार्यनीतियों पर निर्भर करना महत्त्वपूर्ण है क्योंकि इनका इस्तेमाल, बच्चों के विकास और सन्दर्भ के अनुकूल तरीक़ों को ध्यान में रखते हुए, अकादमिक पाठ्यचर्या का शिक्षण करने के लिए हो सकता है। हालाँकि मार्गदर्शित खेल को कक्षाओं में इस्तेमाल के लिए ज़्यादा उपयुक्त माना जा सकता है लेकिन शिक्षकों के लिए तो दोनों तरह के खेलों के फ़ायदे हैं। खेल के विविध आयामों को समझना ज़रूरी है और यह भी ज़रूरी है कि कक्षा के भीतर और बाहर किन-किन तरीक़ों से इसका प्रयोग किया जा सकता है। खेल के फ़ायदे बच्चों के विकास और ज्ञानार्जन के क्षेत्रों में फैले हुए हैं।

सामाजिक, भावनात्मक और शारीरिक विकास

खेल की विविधतापूर्ण प्रकृति यह सम्भव बनाती है कि बच्चे अपने साथी बच्चों के साथ परस्पर क्रियाशील रह सकें और उनके साथ जुड़ सकें। यह जुड़ाव ख़ासतौर से छोटे बच्चों के लिए निर्णायक है ताकि वे अपने सामाजिक और भावनात्मक कौशल विकसित कर पाएँ। हमारी मौजूदा परिस्थितियों में शारीरिक खेल के लिए घटते स्थलों और प्रौद्योगिकी के अत्यधिक प्रयोग ने इस जागरूकता को और बढ़ा दिया है कि छोटे बच्चों को अपने शारीरिक स्वास्थ्य तथा समकक्षों के साथ सामाजिक जुड़ाव के लिए बाहर निकलना और शारीरिक खेल खेलना चाहिए। जब बच्चे शारीरिक खेल खेलते हैं तो वे जिस्मानी तौर पर खुलते और मुक्त महसूस करते हैं और इससे 'दोस्तियाँ बनाना आसान हो सकता है तथा सहयोगी, समाज हितैषी बरताव और नज़रियों को बढ़ावा मिल सकता है' (स्कॉट तथा पैन्कसेप, 2003, पृष्ठ 549)। एक-दूसरे के साथ खेल सकने वाले बच्चे एक-दूसरे के साथ काम करना सीखने की प्रक्रिया में भी होते हैं। खेल बच्चों को रिश्ते और दोस्तियाँ बनाने में सक्षम बनाता है व काम करना, सहयोग करना तथा टकरावों को सुलझाना भी सिखाता है (ब्लासी एवं हर्विट्ज़ 2012, पेलेग्रिनि तथा स्मिथ 1998)। दूसरों के साथ खेलने की प्रक्रिया में बच्चे अपनी पृष्ठभूमि के सन्दर्भ में ख़ुद को पहचानने में सक्षम बनते हैं और उनके भीतर ख़ुद की पहचान का एक एहसास भी स्थापित होने लगता है। यह इसलिए, क्योंकि खेलने की प्रक्रिया में अलग-अलग तरह के फ़ैसले लेना और अपने समकक्षों के साथ बातचीत करके मोल-भाव करना शामिल रहता है। अक्सर, बच्चों के खेल में बारी आने, इन्तज़ार और नेतृत्व करने आदि चीज़ों से जुड़े नियम भी होते हैं और इस सबसे भी आत्म-निर्भर तथा प्रेरित शिक्षार्थी बनने में उनका सशक्तीकरण होता है।

ग़फ़ूरी तथा वीन (2009) के शोध ने सबूत पेश किए हैं कि

बच्चों के मार्गदर्शित खेल उन्हें इस लायक़ भी बनाते हैं कि वे अपने समकक्षों के साथ मिलकर एक सामाजिक-भावनात्मक सम्बन्ध बनाएँ जिसकी वजह से उनका खेल क़ायम रहता है। इस तरह का खेल इस रूप में महत्त्वपूर्ण है कि बच्चे नियमों को समझ पाएँ, उनका अनुकरण कर पाएँ, झगड़े सुलझा पाएँ, जागरूक हो पाएँ और अपने समकक्षों के कल्याण में सहयोग दे पाएँ। बच्चों के खेल और भावनात्मक विकास के साथ उसके रिश्ते का अच्छा-ख़ासा दस्तावेज़ीकरण हुआ है। छोटे बच्चों को हर क़िस्म के खेल से सीखने और विकास करने के मौक़े मिल सकते हैं। लेकिन बच्चों द्वारा स्वाँग भरने या बनावटी खेल का इस्तेमाल सीखने के लिए और अपनी भावनाओं से सम्बोधित होने तथा समानुभूति और सन्तुलित भावनात्मक स्वास्थ्य विकसित करने के लिए किया जाता है (क्वोन तथा याकी, 2000)। अगर शिक्षक और स्कूल शारीरिक खेल के इस्तेमाल का नियमित समर्थन करते हैं तो यह बच्चों के लिए घरों और समुदायों में भी खेलने का एक सशक्त मॉडल मुहैया करवाता है। ऐसा होने पर खेल के क्षेत्रों में प्रौद्योगिकी पर निर्भरता घट सकती है जबकि अभी इसकी वजह से छोटे बच्चों के लिए खेल का समय कम होता जा रहा है।

भाषा और साक्षरता का विकास

खेलते समय, भाषा और साक्षरता बच्चों के लिए एक-दूसरे के साथ सम्प्रेषण के मुख्य माध्यम होते हैं। भाषा के ज़रिए सम्प्रेषण बच्चों को गहरे सम्बन्ध बनाने, नाटकीय खेल में भागीदारी करने और खेल के दौरान होने वाले सम्भावित झगड़ों में से होकर निकलने में सक्षम बनाता है। भाषा बच्चों को यह समझने की ताक़त देती है कि अपनी कल्पना के दम पर वे ख़ुद को जो चाहें वह मान सकते हैं। खेल प्रातिनिधिक तथा अमूर्त वैचारिक प्रक्रियाओं के विकास में योगदान देता है (राष्ट्रीय प्रारम्भिक बाल्यावस्था देखभाल एवं शिक्षा रूपरेखा 2013)।

> भाषा, साक्षरता और खेल के रिश्ते पर चर्चा करें तो भाषा और साक्षरता से जुड़ा हमारे देश का सन्दर्भ हमारे सामने दो आयाम प्रस्तुत करता है। पहला आयाम हमारे देश की समृद्ध भाषाई परम्परा तथा बच्चों द्वारा कक्षा में लाई जाने वाली भाषाओं की विविधता का है। यह बात ध्यान में रखना महत्त्वपूर्ण है कि हमारी बोलचाल की भाषाओं का हमारी पहचानों, हमारी अस्मिताओं के साथ बहुत मज़बूत रिश्ता है। इसलिए जो भाषाएँ बच्चे अपने साथ कक्षाओं में लाते हैं, उन्हें स्वीकारना और उनका आदर करना बहुत महत्त्वपूर्ण है। दूसरा, हमारी सब भाषाएँ पहेलियों, कविताओं, गीतों आदि से परिपूर्ण हैं और इनका प्रयोग कक्षा में छोटे बच्चों को खेल से जोड़ने के लिए संसाधन के रूप में किया जा सकता है।

बच्चों के खेल और उनकी उभरती हुई भाषाई दक्षताओं के विकास का एक-दूसरे के साथ मज़बूत रिश्ता है (क्रिस्टी तथा एन्ज़, 1992)। छोटे बच्चों द्वारा साक्षरता से जुड़ी उभरती हुई दक्षताओं का प्रारम्भिक प्रयोग हमें तुकबन्दी के खेलों, ख़रीददारी के लिए सूचियाँ बनाने, पठन का स्वाँग भरने आदि प्रयासों में देखने को मिलता है (बगन एवं मॉअर, 2000)। शोधकर्ताओं ने पाया कि कक्षा में प्रतीकात्मक खेल में शामिल हो पाने वाले बच्चों ने बाद की कक्षाओं में पठन तथा लेखन में बेहतर क्षमताएँ प्रदर्शित कीं। टूब आदि (2018) ने दो अध्ययन किए जिनमें उन्होंने शब्द भण्डार के स्तर पर हस्तक्षेप के लिए विकसित किए गए कार्यक्रम में खेल की भूमिका को जाँचा-परखा। ये अध्ययन निम्न आय वाले 249 परिवारों के प्री-स्कूल बच्चों के बीच किए गए। बच्चों के समक्ष नई शब्दावली को रखने के लिए खिलौनों के साथ-साथ क़िताबों में से पठन करने को एक कार्यनीति के रूप में इस्तेमाल किया गया। पहले अध्ययन में स्वतंत्र खेल, मार्गदर्शित खेल तथा निर्देशित खेल के लिए बच्चों के समूह मनमाने ढंग से बना दिए गए। एक वयस्क की ओर से प्राप्त अलग-अलग स्तर के सहयोग और सहारे के बल पर सभी बच्चों ने शब्दावली के ज्ञान में प्रगति दिखाई। जिन दो समूहों में किसी वयस्क का सहयोग मिला, उन समूहों के बच्चों को सबसे अधिक लाभ हुआ। दूसरे अध्ययन में, शोधकर्ताओं की बजाय कक्षा-शिक्षकों ने 101 बच्चों के साथ काम किया। इस अध्ययन के नतीजों से भी शब्दावली ग्रहण करने और उसकी अभिव्यक्ति में लाभ के संकेत मिले। इस तरह दोनों अध्ययनों से शब्द संग्रह के विकास में खेल-आधारित गतिविधियों के तहत वयस्कों से मिलने वाले सहयोग के फ़ायदों का ही संकेत मिला। भारतीय पृष्ठभूमि में, बच्चों के द्विभाषीय तथा बहुभाषीय सन्दर्भों के प्रयोग को प्रोत्साहित करने वाले खेल, बच्चों को कक्षा में होने वाली प्रक्रियाओं में अधिक भागीदारी के लिए सक्षम बना सकते हैं।

गणना तथा स्थान सम्बन्धी *(Spatial)* दक्षताएँ

बच्चों के कई खेल संख्याओं, जोड़, घटाव आदि से जुड़े होते हैं। गलियों के नुक्कड़ों पर और खेल के मैदानों में बच्चे शारीरिक खेलों तथा संख्याओं के साथ अलग-अलग तरह के जोड़-तोड़ करते व्यस्त दिखाई देते हैं। लेकिन हमें ऐसे बच्चे भी ख़ूब देखने को मिलते हैं जिनमें गणित का भय होता है। इसलिए शुरुआती कक्षाओं में ही इस बात को समझा जाना चाहिए कि छोटे बच्चे किस तरह गणित की अवधारणाओं की संकल्पना करते हैं, यही वह समय है जब बच्चों का परिचय इन अवधारणाओं के साथ रोचक तरीक़े से करवाया जाना चाहिए।

एक अध्ययन में सिओ तथा गिन्स्बर्ग (2003) ने खेल के

ख़ाली समय में छोटे बच्चों की गणितीय अवधारणाओं की स्वाभाविक खोज को जाँचना चाहा। यह अध्ययन अलग-अलग स्कूलों के निम्न आय वाले 90 परिवारों के 4-5 साल की उम्र वाले अफ़्रीकन-अमरीकन, लातीनों और श्वेत बच्चों के साथ हुआ। एक समय तक बच्चों के अवलोकन के बाद शोधकर्ताओं ने पाया कि बच्चे अलग-अलग तरह की गतिविधियों में व्यस्त रहते थे, जिनमें वर्गीकरण, परिमाण, गणना, गतिशीलता, नियमित क्रम (पैटर्न) तथा आकृति और स्थान से जुड़े सम्बन्ध शामिल थे।

फ़िशर आदि (2013) द्वारा प्री-स्कूल के बच्चों के साथ किए गए एक अध्ययन में ज्यामिति तथा आकृतियों के बारे में सीख रहे छोटे बच्चों का अवलोकन किया गया। अध्ययन 4-5 साल के 70 बच्चों के साथ हुआ और इसमें मार्गदर्शित खेल, स्वतंत्र खेल तथा उपदेशात्मक शिक्षण शामिल थे। मार्गदर्शित खेल में वयस्क ने बच्चे के साथ अन्त:क्रिया में सहयोग दिया। स्वतंत्र खेल में बच्चे आकृतियों के साथ जैसा चाहें रिश्ता बना सकते थे। सीधे शिक्षण में शिक्षक शिक्षण करते थे और बच्चे बैठकर उन्हें सुनते थे। अध्ययन के नतीजों से संकेत मिला कि बाक़ी दो परिदृश्यों के मुक़ाबले मार्गदर्शित खेल की स्थिति में बच्चों का सीखना सबसे अधिक हुआ था।

एक अन्य अध्ययन में रमानी एवं सीग्लर (2008) द्वारा यह समझने की कोशिश हुई कि मार्गदर्शित खेल के रूप में बोर्ड गेम खेलना किस तरह अलग-अलग तरह के गणना सम्बन्धी कार्यों के ज्ञान को पोषित कर सकता है। यह अध्ययन निम्न आमदनी वाले परिवारों के 124 प्री-स्कूल के बच्चों के साथ हुआ। इन कार्यों में गणना सम्बन्धी परिमाण, संख्या रेखा का अनुमान, संख्या की पहचान और गिनती शामिल थे। प्री-स्कूल के बच्चे शोधकर्ताओं के साथ दो हफ़्तों तक चार सत्रों के लिए बोर्ड गेमों में शामिल रहे। प्रत्येक सत्र 15-20 मिनट का होता था। नौ सप्ताह बाद एक और सत्र हुआ। शोधकर्ताओं ने पाया कि अध्ययन के नौ सप्ताह बाद भी गेमों के फ़ायदे एक जैसे रहे। इस प्रकार इस बात के लिए काफ़ी प्रमाण हैं कि कक्षाओं में आमतौर पर प्रचलित पेपर-पेंसिल वाले तरीक़ों की बजाय किस तरह खेल-आधारित तरीक़ों से गणितीय अवधारणाओं का प्रयोग छोटे बच्चों के साथ किया जा सकता है।

निष्कर्ष

बदलते समय की माँग है कि सबके लिए एक से तरीक़े इस्तेमाल किए जाने के नज़रिए की बजाय कक्षा में पाठ्यचर्या का लेन-देन छोटे बच्चों को रोचक लगने वाला और व्यस्त रखने वाला हो। बहुत कम उम्र के बच्चों के लिए भी, हमारी बहुत-सी कक्षाओं में अभी भी रटन्त और कण्ठस्थ करने की कार्यनीतियों पर बहुत अधिक ध्यान केन्द्रित रहता है और बच्चे शिक्षण की विषयवस्तु को समझने में समर्थ नहीं हो पाते। असल में तो यह परिपाटियाँ इतने गहरे तक रच-बस चुकी हैं कि समुदाय के कई हितधारक तो बच्चों द्वारा वर्कशीटों को भरने को ही गुणवत्तापूर्ण शिक्षा मानते हैं।

हम जानते हैं कि शुरू के सालों में बच्चे अपने सन्दर्भों को समझने और अपने अनोखे तथा रचनात्मक तरीक़े से उन पर अपनी प्रतिक्रिया देने की प्रक्रिया में होते हैं। खेल-आधारित कार्यनीतियों का प्रयोग बच्चों को सक्षम बनाता है कि वे अपनी रचनात्मकता और आलोचनात्मक सोच-विचार सम्बन्धी कौशलों को विकसित कर पाएँ (राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020)। इसके अलावा, अलग-अलग पृष्ठभूमियों से प्राप्त शोध के नतीजे इस बात का समर्थन करते हैं कि कक्षा में खेल की गतिविधियाँ हों। स्वतंत्र खेल तथा मार्गदर्शित खेल, दोनों के लिए समर्थन के प्रमाण मौजूद हैं। ज़रूरी है कि खेल के प्रकारों और उनसे प्राप्त होने वाले फ़ायदों को जाँचा जाए। अगर हम वाइगॉत्स्की के निकटस्थ विकास के क्षेत्र [zone of proximal development] से सम्बद्ध नज़रिए को ध्यान में रखते हुए खेल के माध्यम से बच्चों के ज्ञानार्जन तथा विकास को मुमकिन बनाना चाहते हैं, तो खेल को भी सभी सन्दर्भों और सभी कक्षाओं में विकसित होना होगा। खेल-आधारित नज़रियों को कक्षाओं में लाने के लिए खेल-आधारित ज्ञानार्जन पर मौजूदा शोध को समझना ज़रूरी है — साथ ही शिक्षकों के लिए सेवा में रहते हुए सीखने के ऐसे मौक़े पैदा करना ज़रूरी है जहाँ वे इन नज़रियों के इस्तेमाल को लेकर वैचारिक आदान-प्रदान कर सकें। साथ ही, समुदायों में उपलब्ध ज्ञान के भण्डार से परिचित होने के लिए अभिभावकों और समुदायों के साथ काम करना और नीति तथा पाठ्यचर्या के स्तरों पर इसकी वक़ालत करना भी लाज़िमी है।

References

Barnett, L. A. (1990). Developmental benefits of play for children. *Journal of Leisure* Research, 22(2), 138-153.
Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1).
Bergen, D., & Mauer, D. (2000). Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels. In K. A. Roskos & J. F. Christie (Eds.), *Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives* (pp. 45–62). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
Christie, J. F., & Enz, B. (1992). The effects of literacy play interventions on preschoolers' play patterns and literacy development. *Early Education and Development*, 3(3), 205-220.
Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2013). Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. *Child Development*, 84(6), 1872-1878.
Ghafouri, F., & Wien, C. A. (2005). "Give us a privacy": Play and social literacy in young children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(4), 279-291.
Government of India, Ministry of Women and Child Development (MWCD). (2013). *The National Early Childhood Care and Education Curriculum Framework*. New Delhi.
Government of India, Ministry of Human Resource Development. (2020). *National Education Policy*. New Delhi.
Kaul, V., & Sharma, S. (2017). Early childhood policies in India: a historical analysis. The SAGE Handbook of Early Childhood Policy, 32-48.
Kumar, K. (1988). Origins of India's" textbook culture". *Comparative Education Review*, 32(4), 452-464.
Kwon, J.Y., Yawkey, T.D. Principles of emotional development and children's pretend play. IJEC 32, 9 (2000). https://doi.org/10.1007/BF03169017
NCERT (2005) National Curriculum Framework 2005, New Delhi: National Council for Education Research and Training.
Pellegrini, A. D. (2006). *Recess: Its role in education and development*. Psychology Press.
Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child development*, 79(2), 375-394.
Rubin, K. H. (2001). The play observation scale (POS). *Unpublished manuscript, University of Maryland*.
Scott, E., & Panksepp, J. (2003). Rough-and-tumble play in human children. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 29(6), 539-551.
Seo, K. H., & Ginsburg, H. P. (2004). What is developmentally appropriate in early childhood mathematics education? Lessons from new research. *Engaging young children in mathematics: Standards for early childhood mathematics education*, 91-104.
Singh, S. & Chaudhary, A.B. (2019). Situating teacher beliefs. In Venita Kaul and Suman Bhattarjea (Eds.) Early Childhood Education and School Readiness in India. Singapore: Springer. pp. 173-194.
Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., ... & Dickinson, D. K. (2018). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 1-17.
Unicef. (2018). Learning Through Play: Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes. https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf
Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177-182.

डॉ. सुनीता सिंह अम्बेडकर विश्वविद्यालय दिल्ली के स्कूल ऑफ़ एजूकेशन स्टडीज़ (एसईएस) में असोसिएट प्रोफ़ेसर हैं। उन्होंने इलिनॉए विश्वविद्यालय, अमरीका के डिपार्ट्मेंट ऑफ़ करिकुलम एंड इंस्ट्रक्शन (लैंग्वेज एंड लिट्रेसी) से पीएचडी की है। अम्बेडकर विश्वविद्यालय में आने से पहले वे ला मॉइन कॉलेज, सीराक्यूज़, न्यू यॉर्क में असोसिएट प्रोफ़ेसर थीं। वे अम्बेडकर विश्वविद्यालय के प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा एवं विकास केन्द्र (सीईसीईडी) में भी काम कर चुकी हैं — यहाँ उन्होंने शोध तथा मूल्यांकन, सामर्थ्य-निर्माण तथा पक्ष-समर्थन से जुड़ी राष्ट्रीय तथा अन्तर्राष्ट्रीय एजेंसियों द्वारा वित्त-पोषित प्रोजेक्टों का मार्गदर्शन किया, जो प्रारम्भिक बाल्यावस्था देखभाल एवं शिक्षा और भाषा तथा साक्षरता के कार्यक्षेत्रों से जुड़े थे। अपने शोध के दौरान उन्होंने स्कूलों में शिक्षकों, परिवारों तथा समुदायों के साथ विस्तृत कार्य किया है। उनसे sunitasingh@aud.ac.in पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** रमणीक मोहन

बच्चे सीखना खेल के माध्यम से सीखते हैं

दिव्या बी ए

सहाना सोमवार को मेरी कक्षा में आई और अपने दोस्तों को बुलाया। वह अपने सहपाठियों के साथ एक नया खेल खेलना चाहती थी। वह इस बात को लेकर बहुत उत्साहित थी। बीते सप्ताह के अन्त में जब वह अपने पसन्दीदा रेस्टोरेन्ट में गई थी, तब उसे यह विचार आया। सहाना ने अपने साथियों को इस योजना के बारे में बताया। सभी ने उन उपयुक्त वस्तुओं की तलाश शुरू कर दी जो एक रेस्टोरेन्ट स्थापित करने के लिए आवश्यक थीं। लकड़ी के लट्ठे स्टूल बन गए, तख़्तों को मेज़ बना लिया गया, खेलने की रसोई रेस्टोरेन्ट के काम करने की जगह में बदल गई और नन्ही शेफ ने दुपट्टे का उपयोग करके अपनी टोपी बना ली। शेफ ने अपने मेहमानों से पूछा कि वे क्या खाना पसन्द करेंगे। बेबी (यानी गुड़िया) के लिए एक प्लेट *इडली* और *स्पेगेटी* का ऑर्डर दिया गया। नन्ही शेफ मुस्कुराई और पेस्टो स्पेगेटी बनाने के लिए उसने कुछ रंगीन धागों का इस्तेमाल किया और लकड़ी के कोस्टर इडली बन गए। बच्चों को इस खेल में बहुत मज़ा आया; यह उनके लिए सीखने का एक शानदार अनुभव भी था।

खेलों का महत्त्व

यदि रचनात्मक, अबाध और कल्पनाशील अर्थ में देखा जाए तो बच्चों के खेल अब गम्भीर रूप से ख़तरे में हैं। क्योंकि आजकल शुरुआत से ही बौद्धिकता या अकादमिक कार्यों पर ज़्यादा ध्यान दिया जाता है। पारम्परिक कक्षाओं में बच्चे अकादमिक कार्यों और रट कर सीखने के बोझ तले दब जाते हैं। वे कक्षा के वातावरण तक सीमित होकर रह जाते हैं, जिसमें उन्हें पढ़ने, लिखने और ऐसी गतिविधियों में संलग्न होने के लिए मजबूर किया जाता है, जिसके लिए वे तैयार नहीं होते और जो उनकी उम्र के लिहाज़ से उपयुक्त भी नहीं होतीं। यह बातें उन्हें निराश, थका हुआ और उदासीन बना देतीं हैं, परिणामस्वरूप, कई बार, उनकी दबी हुई ऊर्जा और भावनाएँ फूटकर बाहर निकलती हैं और कभी-कभी तो उन पर 'अतिसक्रियता' या 'ध्यानाभाव' का ठप्पा लगा दिया जाता है। दूसरी ओर, जो बच्चे खेल के माध्यम से सीखते हैं और असंरचित खेल सामग्री का उपयोग करते हैं, वे बहुत सारे रचनात्मक विचार प्रदर्शित करते हैं। वे एक ही प्रकार की *ओपन-एंडेड* खेल सामग्री के साथ खेलने से ऊबते नहीं हैं और अपनी सरलता और मौलिकता को व्यक्त करने के लिए विभिन्न तरीक़ों से इसका उपयोग कर लेते हैं। वे तब भी सहज होते हैं जब उनका मन खेल में नहीं लगा होता है, वे शान्त रहते हैं और अपने आप में सन्तुष्ट रहते हैं। वे अपने आप में व्यस्त रहने वाले, आत्मप्रेरित, आत्मविश्वासी, रचनात्मक, शान्त, स्पष्ट अभिव्यक्ति करने वाले और बेहतर ध्यान देने वाले होते हैं।

प्राथमिक विद्यालय के बच्चे (6-11 वर्ष) के लिए, कल्पना करना सीखने का उतना ही महत्त्वपूर्ण माध्यम है जितना कि प्री-स्कूल के बच्चे के लिए कोई काल्पनिक खेल। कल्पना और कहानी कहने की कला के माध्यम से किसी भी विषय को पढ़ाया जा सकता है और किंडरगार्टन (2-6 वर्ष) के बच्चों को सीखना मनमोहक लगने लगता है। कल्पना के बिना, सीखना अनुभवात्मक नहीं होता और इसे आत्मसात नहीं किया जा सकता है। यदि किसी बच्चे को पहली कक्षा में प्रवेश दिलाने से पहले, किंडरगार्टन के वर्षों के दौरान, काल्पनिक खेल में शामिल होने दिया जाए और उसकी कल्पना को पोषित किया जाए तो वह सीखने के लिए तैयार होता है। कुछ बच्चों को सीखने में कठिनाइयाँ हो सकती हैं लेकिन उनमें सीखने और कठिनाइयों पर काबू पाने के लिए बहुत उत्साह होता है।

दशकों तक हुए शोध इस बात का समर्थन करते हैं कि बच्चों के स्वस्थ विकास में रचनात्मक खेल का बहुत महत्त्व है। जर्मनी में 1970 के दशक में एक अध्ययन ऐसे समय में किया गया था जब कई किंडरगार्टन स्कूलों का वातावरण खेल-उन्मुख की बजाय अकादमिक किया जा रहा था। अध्ययन में 50 किंडरगार्टन में दो समूहों की तुलना की गई- एक, जिसमें बच्चे अधिक खेल खेलते थे और दूसरा, एक नियंत्रित समूह, जिसमें बच्चों ने शुरुआती अकादमिक कार्यों पर ध्यान केन्द्रित किया।

इन बच्चों का अवलोकन चौथी कक्षा तक किया गया और उस पड़ाव पर, खेल-उन्मुख किंडरगार्टन के बच्चों ने शारीरिक, भावनात्मक, सामाजिक और बौद्धिक विकास के हर क्षेत्र में पारम्परिक स्कूलों के अपने साथियों से बेहतर प्रदर्शन किया। निम्न-आय वाले परिवारों के बच्चों के परिणाम विशेष रूप से आश्चर्यजनक थे, जिन्हें खेल-उन्मुख दृष्टिकोण से स्पष्ट रूप से लाभ हुआ था। कुल मिलाकर ये परिणाम इतने दमदार थे कि जर्मनी ने अपने सभी किंडरगार्टन को वापस खेल-उन्मुख बना दिया।[i] वर्तमान में भी वे इसी तरीक़े का अनुसरण कर रहे हैं, ठीक फ़िनलैंड के स्कूलों की तरह, जो हाल में वैकल्पिक शिक्षा के क्षेत्र में बहुत लोकप्रिय हो गए हैं।

वाल्डोर्फ़ तकनीक

वाल्डोर्फ़ तकनीक एक ऑस्ट्रियाई दार्शनिक और दूरदर्शी रुडोल्फ स्टेनर द्वारा सौ साल पहले यूरोप में विकसित हुआ एक स्वतंत्र स्कूल आन्दोलन था। सीखने की इस प्रक्रिया में मूलतः तीन आयाम हैं जिसमें चिन्तन, अनुभूति और करना है। प्रत्येक बच्चे के लिए जिस पद्धति का प्रयोग किया जाता है, उसमें अकादमिक कार्य, कला और व्यवहारिक कौशल समाहित होते हैं।[ii] वाल्डोर्फ़ शिक्षाशास्त्र शुरुआती वर्षों में सीखने के लिए खेल पर ध्यान देकर बचपन को सुरक्षित रखने में मदद करता है।

हमने अपने *तुलसी वाल्डोर्फ़ किंडरगार्टन* में घर के वातावरण को ही बनाए रखा है। इसमें ऐसी गतिविधियों को शामिल किया है जिन्हें बच्चा अपने घर में अनुभव करता है। यहाँ बच्चे रोज़मर्रा की वस्तुओं से जुड़ते हैं, जैसे खेल-खेल वाली रसोई, हाथ से बनी गुड़िया, कंकड़, पेड़ों की फलियाँ, दुपट्टे, स्कार्फ़, टोकरियाँ, तम्बू और अन्य *ओपन-एंडेड* खेल सामग्रियाँ। इन खिलौनों के साथ खेलकर बच्चे को कोई विशिष्ट लक्ष्य प्राप्त नहीं करना होता है। औपचारिक शिक्षा पर जोर दिए बिना *खाना-खेलना-सोना-दोहराना* वाले तरीक़े पर ध्यान दिया जाता है। ऐसी तकनीक के माध्यम से सीखने का बहुत विस्तार हो सकता है।

विभिन्न उम्र के बच्चों में खेल का प्रभाव

इसके सही महत्त्व को स्पष्ट रूप से समझने के लिए, आइए देखें कि 2-6 साल की उम्र में खेल कैसे आगे बढ़ता है। पूरी दुनिया में बच्चों के खेलने का तरीक़ा एक जैसा ही होता है, भले ही उनकी संस्कृति और भाषा कोई भी हो। वे खेल की सामान्य भाषा में ही बोलते हैं।

दो से तीन साल के बच्चे : समानान्तर खेल और कल्पना

दो से तीन साल की उम्र में बच्चा बुनियादी क्रियाओं जैसे चढ़ना, कूदना और ऐसी ही अन्य गतिविधियों में रुचि रखता है जो सन्तुलन और स्थानिक अभिविन्यास (जिसे प्रघाण बोध भी कहा जाता है) में मदद करती हैं। ये गतिविधियाँ बच्चों के लिए रोमांचक होती हैं और वे फ़र्नीचर और खिड़कियों जैसी सामान्य चीज़ों पर चढ़ना पसन्द करते हैं, क्योंकि वे जिज्ञासु होते हैं और अपने आसपास की दुनिया का पता लगाना चाहते हैं।

तीन साल के बच्चे आमतौर पर समानान्तर खेल में संलग्न होते हैं, जिसका अर्थ है कि वे अपने आप ही खेलते रहते हैं, लेकिन उन्हीं वस्तुओं के साथ खेलकर नक़ल करना पसन्द करते हैं जिनसे उनके साथी खेलते हैं। वे स्वाभाविक रूप से सामाजिक क्रियाओं में भाग नहीं लेते या एक साथ नहीं खेलते, लेकिन

पेड़ की फलियों से खेलते बच्चे

इस उम्र में वे अन्य बच्चों के साथ बातचीत करना शुरू कर देते हैं। इससे छोटे-छोटे झगड़े हो सकते हैं जिन्हें बड़ों को सुलझाना होता है।

तीन साल का बच्चा जल्द ही काल्पनिक नाटक की दुनिया में प्रविष्ट हो जाता है और आसपास के वातावरण के अवलोकन या सुनी हुई कहानियों के आधार पर वास्तविक जीवन के परिदृश्य बना लेता है। हमने देखा है कि किंडरगार्टन में बच्चे कैसे माँ/ दादी की भूमिका निभाने के लिए एक दुपट्टा लपेट लेते हैं और नक़ली बर्तनों में खाना बनाने लगते हैं। इसी तरह, बच्चों को अपनी सुनी हुई कहानी के पसन्दीदा पात्र की भूमिका निभाना अच्छा लगता है, उदाहरण के लिए, रेड *राइडिंग हुड* की कहानी के समान, एक लबादा पहनकर खाने की टोकरी ले जाना। इस तरह के नाटक से पता चलता है कि वे कहानियों या वास्तविक जीवन की छवियों को आत्मसात कर लेते हैं और नाटक के माध्यम से उसे व्यक्त करते हैं।

चार साल के बच्चे : स्वांग नाटक और विचारों की अभिव्यक्ति

चार साल की उम्र में बच्चा अन्य बच्चों को देखने लगता है और उनसे मिलना-जुलना शुरू कर देता है। बच्चे समूहों में साथ मिलकर खेलने का आनन्द लेते हैं, जो उन्हें मिलकर निर्णय लेने या असहमत होने का मौक़ा देता है। इस उम्र में हम *रोल-प्ले* और स्वांग नाटक की शुरुआत देख सकते हैं। बच्चे भी अब अपने विचारों को व्यक्त करने के लिए अपनी भाषा का विकास करना शुरू करते हैं; वे शब्दावली का आदान-प्रदान भी करते हैं और एक जटिल भाषा विकसित कर लेते हैं। स्वांग नाटक बच्चे को कुछ ऐसा प्रकट करने में सक्षम बनाता है जिसे उसने देखा और अनुभव किया है।

अपने किंडरगार्टन में हमने *चलो, स्वांग करें* नामक एक खेल खेला। एक लकड़ी का लट्ठा बच्चों की कल्पना जगाने का साधन बना। उन्होंने लकड़ी के लट्ठों का प्रयोग संगीत के वाद्ययंत्र के रूप में किया, उन्होंने उनमें ड्रम, तबला, यहाँ तक कि एक हारमोनियम की कल्पना भी की। मंच पर एक प्रदर्शन करने की नक़ल करने के लिए एक बच्चे ने माइक के लिए लकड़ी का झुनझुना हाथ में ले लिया। जो कुछ शब्दों में व्यक्त नहीं किया जा सकता, उसे नाटक के माध्यम से व्यक्त किया जा सकता है।

पाँच साल के बच्चे : रोल-प्ले और सहमति से निर्णय लेना

पाँच साल के बच्चे उन खेलों की योजना बनाने के बारे में, जिन्हें वे खेलना चाहते हैं, और किसके साथ खेलना चाहते हैं, इस बारे में भी ज़्यादा दृढ़ होते हैं। वे दोस्त बनाने के इच्छुक होते हैं और पहले से ही मित्रों के किसी समूह का हिस्सा हो सकते हैं। बच्चे समूह के भीतर विभिन्न भूमिकाएँ निभाने लगते हैं : वे अगुआ या अनुगामी हो सकते हैं। कुछ बच्चे आपसी शान्ति स्थापित करने वाले हो सकते हैं, जबकि कुछ के विचार परस्पर विरोधी हो सकते हैं। समूह, कल्पनाशील कथानक विकसित करने और *रोल-प्ले* में भाग लेने के लिए सम्मिलित प्रयास करता है। इसे *ड्रैमैटिक प्ले* या *सोशियो ड्रैमैटिक प्ले* कहा जाता है, जो थोड़ा विकसित क़िस्म का नाटक है और यह बच्चों की रुचियों और विचारों को ध्यान में रखते हुए लगातार अनुकूलन और बदलाव करता है। इससे समूह में शामिल होने, अपनी बातों/ विचारों को साझा करने व बारी-बारी से सामने आने, भूमिका निभाने, विभिन्न रिश्तों (माता-पिता/ बच्चे, भाई/ बहन, डॉक्टर/ रोगी) को समझने और आगे क्या करना है, इस बारे में एक-दूसरे से बातचीत करने जैसे कौशल विकसित होते हैं।

बदलाव और विकास की दहलीज़ पर छह साल के बच्चे

छह साल की उम्र में बच्चे प्राथमिक स्कूल की चुनौतियों का सामना करने के लिए तैयार होते हैं। उनके नाटक आमतौर पर अधिक व्यवहारिक और परियोजना-उन्मुख विषय पर होते हैं। छह साल के बच्चों के लिए यह महत्त्वपूर्ण है कि वे किंडरगार्टन के दौरान ही विकास के इस चरण को पूरा करें, भले ही ऐसा लगे कि वे दुनिया का सामना करने के लिए तैयार हैं। इस उम्र में, बच्चे घर पर यह कह सकते हैं कि वे स्कूल में खेल के समय 'ऊब' जाते हैं। अतः कई माता-पिता यह मान लेंगे कि इसका मतलब यह है कि किंडरगार्टन अब बच्चों की ज़रूरतों को पूरा नहीं कर रहा है या फिर यह कि उन्हें अब अपने बच्चों का नामांकन अधिक संरचित पाठ्येतर गतिविधियों में करवाना होगा जो उनके बच्चों को चुनौती दे और प्रोत्साहित करे। लेकिन हो सकता है कि इस प्रकार बच्चे को 'बेहद व्यस्त' करने से इस विकासात्मक चरण को पूरा करने की उसकी क्षमता में बाधा पड़े और अगले चरण के लिए सही मायनों में तैयार होने से पहले ही उसे उसमें धकेल दिया जाए। इस स्तर पर बच्चा ऐसी नई आन्तरिक क्षमताओं का सामना कर रहा होता है जिनके बारे में वह सुनिश्चित नहीं होता है कि उन पर कैसे महारत हासिल की जाए। इस उम्र में बच्चों को अधिक व्यवहारिक कार्य देना भी सहायक होता है, जैसे कि किंडरगार्टन और घर, दोनों स्थानों में झाड़ू लगाना, बाग़वानी करना, साधारण सिलाई करना, कपड़े तह करना, खाना बनाना, बर्तन धोना और झाड़-पोंछ करना। इन सबसे उन्हें अनिश्चितता के इस दौर से गुज़रने और उसके बाद फिर से खेलने तथा एक नई दृष्टि के साथ काम करने का अवसर मिलता है।

क्या खेल उन बच्चों की मदद कर सकता है जो किसी पारम्परिक स्कूल से आते हैं?

पाँच साल का आरुष जब हमारे किंडरगार्टन में आया तो वह एक बहुत ही लोकप्रिय प्री-स्कूल में एक साल या उससे

अधिक का समय बिता चुका था। शुरू में तो उसे असंरचित सामग्रियों के साथ खेलना बहुत मुश्किल लगा और वाल्डोर्फ़ दर्शन के साथ तालमेल बिठाने में भी काफ़ी समय लगा। वह खेलने या कोई गतिविधि करने के लिए मार्गदर्शन और निर्देश हेतु लगातार शिक्षक की ओर देखता था और खुद कोई पहल नहीं करता था। आरुष घर लौटता और शिकायत करता कि स्कूल उबाऊ है। जैसा कि पहले बताया गया है, पाँच साल की उम्र में बच्चा आमतौर पर प्रसन्नता और आत्मविश्वास से भर जाता है तथा पूर्व नियोजित विचारों के साथ खेलना शुरू कर सकता है। लेकिन यह बच्चा अभी उस चरण में नहीं था क्योंकि उसका परिवर्तन बहुत धीमा था। कुछ प्रयासों के बाद शैक्षिक वर्ष के अन्त तक हम स्थिति को बदलने में सक्षम हो पाए।

छोटे बच्चे के लिए परिवर्तन विशेष रूप से भिन्न हो सकते हैं क्योंकि पारम्परिक शिक्षा एक कठोर और विकास में बाधक पाठ्यक्रम का अनुसरण करती है, जिसमें खेलने के लिए बहुत कम या बिल्कुल समय नहीं होता। प्रायः खेलने के लिए दिया जाने वाला समय सीमित होता है जिसे शिक्षक द्वारा संरचित और परिभाषित किया जाता है। खेल को बहुधा कार्य का विपरीत माना जाता है, लेकिन सच पूछा जाए तो खेल को ऐसे प्रमुख अवसर के रूप में देखा जा सकता है जिसमें बच्चे असफलता से डरे बिना जोखिम उठा सकते हैं।[iii] यह अवसर मुख्यधारा की कक्षा में नहीं मिल पाता है, जहाँ रचनात्मकता की उड़ानों और की गई ग़लतियों को समझा नहीं जाता, उलटे बच्चे को फटकार लगाई जाती है और दण्डित किया जाता है।

सारांश

वाल्डोर्फ़ रूपरेखा का पालन करने वाले विभिन्न संस्थानों में बच्चों, परिवारों और शिक्षकों के साथ काम करने के अपने अनुभव में, मैंने एक ज़बरदस्त समानता देखी है : *स्वस्थ छोटे बच्चों के जीवन में रचनात्मक खेल एक केन्द्रीय गतिविधि है।* यह बच्चों को जीवन के उन सभी तत्वों को एक साथ जोड़ने में मदद करता है जिनका वे अनुभव करते हैं। यह उन्हें जीवन को आत्मसात करने और उसे अपना बनाने का मौक़ा देता है। यह उनकी रचनात्मकता की पूर्णता के लिए एक माध्यम है और उनके बचपन का एक अत्यन्त महत्त्वपूर्ण हिस्सा है। रचनात्मक खेल द्वारा बच्चे खिलते हैं और फलते-फूलते हैं; इसके बिना, वे समग्र रूप से सीखने और विकसित होने के लिए जूझते हैं।

अगर मैं माता-पिता और प्रारम्भिक बाल्यावस्था के शिक्षकों को खेल और शुरुआती अकादमिक कार्यों के बारे में कोई एक सलाह देना चाहूँ तो वह यही होगी कि वे धैर्य रखें और अपने बच्चों के साथ जल्दबाज़ी न करें। बच्चों के पास विकास और सीखने का इतना गहरा भण्डार है कि यदि उन्हें ध्यानपूर्वक पोषण और पूर्ण सहयोग मिले तो अधिकांश बच्चे आश्चर्यजनक रूप से सफल होंगे। यह एक कठिन सन्देश है, विशेष रूप से भारत में, जहाँ माता-पिता अपने बच्चों को पूर्णतः तैयार होने से पहले ही परिणाम प्राप्त करने की ओर धकेल देते हैं और बहुत शुरुआती दौर में ही प्रौद्योगिकी का उपयोग करने की अपेक्षा रखते हैं, जबकि उस समय बच्चे के लिए *अनुभव करना* और *समझना* अधिक महत्त्वपूर्ण होता है न कि चीज़ों को रटने की राह पर धकेला जाना।

मानव होने का एक महत्त्वपूर्ण गुण यह है कि बच्चों को बड़ा होने और उन सभी क्षमताओं को विकसित करने में काफ़ी लम्बा समय लगता है जो मानव स्वभाव का एक हिस्सा हैं। अन्य स्तनधारियों के बच्चों की तुलना में मनुष्य के बच्चे को परिपक्व होने में अधिक समय लगता है। हमारे बच्चे इस बात के अधिकारी हैं कि वे धैर्यपूर्ण और निरन्तर चलने वाले ढंग से विकसित हों और प्रगति करें। यह तभी सम्भव है जब बच्चों को खेलने का और अपनी गति से दुनिया का अनुभव करने का समय दिया जाए।

* बच्चों की पहचान की सुरक्षा के लिए नाम बदल दिए गए हैं।

Endnotes

i Crisis in the Kindergarten - Why Children Need to Play in School by Edward Miller and Joan Almon

ii https://www.sunbridge.edu/about/waldorf-education/

iii https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/53567_ch_10.pdf

दिव्या बी ए प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा की शिक्षिका हैं। वे शिक्षा की वाल्डोर्फ़ तकनीक में विशेषज्ञता रखती हैं। वे *माई लिटिल बुकशॉप* की संस्थापक हैं, जो ध्यानपूर्वक चुनी गई भारतीय कहानी की पुस्तकों, *ओपन*-एंडेड खिलौनों, बच्चों के लिए पारम्परिक शिल्पों और ऐसी ही बहुत सारी चीज़ों का एक ऑनलाइन स्टोर है। शिक्षक, परामर्शदाता, अभिभावक प्रशिक्षक आदि के रूप में वाल्डोर्फ़ के विभिन्न परिवेशों में काम करने वाली दिव्या ने 2018 में *तुलसी वाल्डोर्फ़ किंडरगार्टन* की स्थापना की, जहाँ वे स्टेनर के सुझाव के अनुसार स्थानीय त्योहारों, भोजन और भाषा को बच्चों के दिन-प्रतिदिन के अनुभवों में लाने पर ज़ोर देती हैं। वैश्विक महामारी के दौरान उन्होंने माता-पिता के लिए *स्लो डाउन ममा* नामक एक कार्यक्रम भी तैयार किया है, जिसमें वे घर पर वाल्डोर्फ़ सिद्धान्तों का पालन करने में माता-पिता का मार्गदर्शन करती हैं। उनसे divya.ba02@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

विकलांग बच्चों के लिए एक स्तरीय खेल मैदान

ख़ुशबू सिंह

हमारे *ख़ुशबू स्पेशल स्कूल*,[i] में 10 साल का बच्चा, हरीश हमारे पास आता है और हमारा ध्यान अपने सुपरमैन थीम वाले मास्क की ओर खींचता है। प्रमस्तिष्क पक्षाघात यानी सेरेब्रल पाल्सी (सीपी) और बौद्धिक अक्षमता वाला यह बच्चा मौखिक कौशलों की कमी के बावजूद सभी बच्चों की तरह खेलने, दौड़ने और बातचीत करने का इच्छुक है। वह अपनी बारी की प्रतीक्षा बड़े धैर्य के साथ करता है। यहाँ तक कि अपने दोस्तों को मैदान के किनारे से प्रोत्साहित भी करता है। त्वरित जीत, हाई-फाइव और मौखिक प्रशंसा उसे गतिविधियों को जारी रखने और हार न मानने के लिए प्रेरित करती है। हरीश, जो पहले बहुत शान्त हुआ करता था, बहुत सीमित सामाजिक सम्पर्क रखता था और जिसे शारीरिक सहायता की आवश्यकता पड़ती थी, आज न केवल आत्मविश्वास से तमाम गतिविधियाँ करता है, बल्कि अगर उससे अपने साथियों को निर्देश देने के लिए कहा जाए तो उससे भी कतराता नहीं है।

समावेशी खेलों का दर्शन

अपने कई वर्षों के व्यक्तिगत अनुभव, अवलोकन और फ़ील्ड में बिताए समय के आधार पर हमने महसूस किया कि विकलांग बच्चों (चिल्ड्रन विद डिसएबिलिटीज़ या सीडब्ल्यूडीएस) को अक्सर खेल जैसी गतिविधियों को छोड़ देना पड़ता था। इसकी वजहें थीं, अपने परिवेश की बाधाएँ जैसे उचित रैम्प की अनुपस्थिति या नज़रिए से जुड़ी बाधाएँ, जैसे लोगों में इस जागरूकता की कमी कि इन बच्चों के साथ कैसे जुड़ना है या उनकी यह मानसिकता कि ये बच्चे तो खेल ही नहीं सकते या खेल को धीमा कर सकते हैं या इससे भी बुरा यह विचार कि उन्हें चोट लग सकती है।

भारत में अनुमानित रूप से अस्सी लाख बच्चे (19 वर्ष से कम आयु के) किसी-न-किसी रूप में विकलांगता के शिकार हैं और पाँच में से केवल एक विकलांग बच्चा ही खेलता है। 70 प्रतिशत से अधिक माता-पिता और स्कूलों ने बताया है कि विकलांग बच्चों की भागीदारी के अवसरों की कमी ने उनके सामाजिक अलगाव और आत्मविश्वास की कमी को बढ़ा दिया है।

अपने प्रारम्भिक शोध में हमने कई विशेष और समावेशी स्कूलों का दौरा किया। उनमें हमें ये स्थितियाँ देखने को मिलीं :

- कई विशेष स्कूलों में खेल का पीरियड या खेल के शिक्षक नहीं थे।
- जिन स्कूलों में खेल के शिक्षक थे, वे खेलों में विकलांग बच्चों को शामिल नहीं करते थे और आमतौर पर उन्हें केवल खेल देखने के लिए कहते थे।
- अधिकांश शिक्षकों ने खेलों को गेंद लपकने (कैच लेना) तक सीमित कर दिया था, जो थोड़ी देर बाद उबाऊ हो जाता था। हमें लगा कि शिक्षकों के पास बच्चों की ज़रूरतों के अनुसार गतिविधियों और खेलों को रचने के लिए ज़रूरी कौशल और ज्ञान की कमी है।

उमोया स्पोर्ट्स[ii] का विचार इस प्रमुख विश्वास से उत्पन्न हुआ है कि खेल सभी को समान रूप से लाभान्वित करते हैं। इसमें हम अपने बच्चों की विभिन्नताओं का जश्न मनाते हैं और खेलने में आने वाली बाधाओं को दूर करते हैं, न केवल शारीरिक बाधाएँ बल्कि निर्देश और भाषा सम्बन्धी बाधाएँ भी; सभी बच्चों के लिए खेल को अधिक समावेशी बनाने के लिए हम गतिविधियों के भीतर ही अनुकूलन करते रहते हैं।

उमोया स्पोर्ट्स में, हमने विकलांग बच्चों के सामने आने वाली तीन विशिष्ट चुनौतियों की पहचान की है। हम इन्हें 'समावेशी शिक्षा संकट' कहते हैं :

- विकलांगता और विकलांग बच्चों की आवश्यकताओं के अनुसार उनके लिए समग्र विकास और कौशल विकास प्रदान करने वाले गुणवत्तापूर्ण सन्दर्भगत कार्यक्रमों की कमी।
- सामाजिक लांछन और विकलांग बच्चों के बारे में भ्रान्तियों के कारण इन बच्चों की भागीदारी न होने देना और इस कारण उनमें सामाजिक कौशल की कमी होना।
- शारीरिक गतिविधि की कमी और खेल/ फ़िटनेस में शामिल होने के अवसरों की कमी, जिससे उन्हें शारीरिक और मानसिक स्वास्थ्य सम्बन्धी चुनौतियों का सामना करना पड़ता है।

हमारा कार्यक्रम

अपने कार्यक्रम को अधिक बाल केन्द्रित बनाने के लिए हम

हर एक विकलांग बच्चे के कौशल और क्षमता के आधार पर गतिविधियों में बदलाव करते हैं। हम अपनी गतिविधियों में संवेदी गेंदों, विभिन्न आकारों की गेंदों या बच्चों के पसन्दीदा खिलौनों का उपयोग करते हैं। हम बच्चे की ताक़त और मज़बूती के आधार पर दूरियाँ और कठिनाई के स्तर को बदलते हैं। हम बच्चों को अपने ख़ुद के खेलों का आविष्कार करने देते हैं, जिससे उनमें रचनात्मकता और समस्या को सुलझाने के कौशल का निर्माण होता है।

हम शिक्षकों को खेलों में परिवर्तन करने की मूल बातों में भी प्रशिक्षित करते हैं, उन्हें अपने खेल मार्गदर्शकों का अनुसरण करने के लिए प्रोत्साहित करते हैं ताकि वे यह समझ सकें कि कौशल-उपयुक्त गतिविधियों को कैसे संचालित किया जाए। हम उन्हें पाठ योजनाएँ देते हैं, जिन्हें वे बाद में अपनी कक्षाओं में लागू कर सकते हैं। इन सब के कारण समय के साथ हमें यह सुनिश्चित करने में मदद मिली कि सभी बच्चे खेल के कार्यक्रमों में भाग लें।

हमारा काम अनिवार्य रूप से अनुकूलित शारीरिक शिक्षा (अडैप्टेड फ़िज़िकल एजुकेशन या एपीई) पर आधारित है, जो 'विकलांग शिक्षार्थियों के लिए सावधानीपूर्वक तैयार किए गए शारीरिक शिक्षा के अनुदेशात्मक कार्यक्रम को विकसित करने, कार्यान्वित करने और उसका अवलोकन करने की कला और विज्ञान है।'

हमने जिन कमियों की पहचान की है, उनके आधार पर हम अपने वार्षिक खेल और खेल-आधारित शिक्षा कार्यक्रम के निर्माण के लिए '3C' कार्यक्रम के दर्शन का पालन करते हैं।

पाठ्यक्रम (Curriculum)

हमारे खेल-आधारित समग्रात्मक शिक्षा कार्यक्रम बौद्धिक और चलन अक्षमता सम्बन्धी विकलांगता और विकास सम्बन्धी विकारों वाले बच्चों और ग़ैर-विकलांग बच्चों की ज़रूरतों को ध्यान में रखकर तैयार किए गए हैं। यह कार्यक्रम फ़ुटबॉल, बास्केटबॉल और एथलेटिक्स जैसे खेलों में मूलभूत गति (विकासात्मक) कौशलों का निर्माण करने के विचार पर केन्द्रित है। साथ ही समस्या-समाधान व समीक्षात्मक चिन्तन जैसे जीवन कौशलों और टीमवर्क, आत्मविश्वास व समानुभूति जैसे सामाजिक कौशलों के विकास द्वारा समाज में प्रभावी भागीदारी करने का लक्ष्य भी इसके केन्द्र में है।

पिछले कई वर्षों में हमने देखा है और शिक्षकों से फ़ीडबैक भी प्राप्त किया है कि खेल सत्र के बाद बच्चों की धारण क्षमता बढ़ती है और कक्षा में भी वे अधिक ध्यान देते हैं। फ़ील्ड से प्राप्त ऐसी ही एक कहानी बिट्टू की दृढ़ता और संज्ञानात्मक विकास की है। वह हमारे खिलाड़ियों में से एक खिलाड़ी है जो शुरू में बहुत शर्मीला था और खेलों में भाग लेने से हिचकिचाता था। केवल छह महीने की अवधि में वह न केवल फ़ुटबॉल खेलना पसन्द करने लगा है और खेल के सत्रों का बेसब्री से इन्तज़ार करता है, बल्कि उसके संज्ञानात्मक कौशल में भी सुधार हुआ है। हाल ही में उसने रूबिक घन (क्यूब) के एक हिस्से को हल करके हम सभी को आश्चर्य में डाल दिया। उसके आत्मविश्वास और सामाजिक कौशलों में अत्यधिक वृद्धि हुई है और अब उसका लक्ष्य पूरे रूबिक घन को हल करना है।

प्रशिक्षक (Coach)

एक सुदृढ़ पाठ्यक्रम के साथ-साथ एक शिक्षक या संरक्षक की भूमिका उतनी ही महत्त्वपूर्ण है। हम खेल के प्रति उत्साही युवाओं और शारीरिक शिक्षकों को अनुकूलित खेल मार्गदर्शकों के रूप में प्रशिक्षित करते हैं। हम सीखने की दो-तरफ़ा प्रक्रिया को आगे बढ़ाने के लिए कार्यक्रम को लागू करने में शिक्षकों और विशेष शिक्षकों के साथ मिलकर काम करते हैं।

किसी बच्चे के जीवन में मार्गदर्शक की भूमिका को दर्शाने के लिए, प्रियंका की कहानी एक अद्भुत उदाहरण है। स्वलीनता वर्णक्रम विकार (ऑटिज़्म स्पैक्ट्रम डिसऑर्डर या एएसडी) वाली प्रियंका हमारी एथलीट है। वह काफ़ी तुनकमिज़ाज थी और शिक्षक की सहायता लेकर ही खेल के मैदान में आती थी। वह शिक्षक की सहायता से ही खेलती भी थी। हमारी टीम ने उसकी ज़रूरतों और उसकी पसन्द को समझने के लिए उसके साथ काम किया और उसे सहज महसूस कराया, जिससे

उसके लिए एक सुरक्षित जगह का निर्माण हुआ। समय के साथ प्रियंका को खेलना अच्छा लगने लगा और अब वह न्यूनतम सहायता के साथ स्वतंत्र रूप से गतिविधियों में भाग लेती है और अपने सीखने की ज़िम्मेदारी ख़ुद लेती है। उसे फुटबॉल पसन्द आने लगा है और बार-बार ड्रिब्लिंग (गेंद को विपक्षी टीम के लोगों से बचाकर आगे की ओर ले जाना) करने के लिए कहती है जो गेंद के साथ उसका पसन्दीदा अभ्यास है।

संस्कृति (Culture)

अपनी अनूठी *मित्र प्रणाली (Buddy* system*)* के माध्यम से विकलांग और ग़ैरविकलांग बच्चों को एक साथ लाकर एक टीम के रूप में उनकी भागीदारी और खेल को सुनिश्चित करके हम समानुभूति और समावेशन बनाते हैं। हम कम कौशलों वाले या ज़्यादा सीमाओं वाले विकलांग बच्चे को ज़्यादा कौशलों वाले किसी अन्य विकलांग या सामान्य बच्चे के साथ जोड़ते हैं ताकि बच्चों को अतिरिक्त सहयोग मिल सके और उन्हें दोस्तों के रूप में भाग लेने के लिए प्रोत्साहित किया जा सके। हम सकारात्मक बल प्रदान करते हुए एक प्रोत्साहन व्यवस्था के माध्यम से ऐसी संस्कृति बना रहे हैं जहाँ सर्वश्रेष्ठ टीमवर्क का प्रदर्शन करने वाली प्रत्येक 'मित्र जोड़ी' को खेलने के लिए अतिरिक्त समय देकर पुरस्कृत किया जाता है।

हमने देखा कि कैसे बच्चे न सिर्फ़ मैदान पर बल्कि मैदान के बाहर भी एक-दूसरे का सहयोग करने लगे। यह समावेशी संस्कृति और समावेशी समाज के निर्माण की उत्साहजनक शुरुआत है। ऐसी ही एक दोस्ती है ध्रुव और अमन की, जो हमें बदलाव की ताक़त के बारे में आशा और विश्वास दिलाती है। ध्रुव एक एथलीट है, जिसे सीपी है। उसे अमन अक्सर तंग किया करता था, जिसके कारण वह परेशान रहता था। हमने अपनी *मित्र प्रणाली* के तहत दोनों की जोड़ी बना दी और उन दोनों के लिए प्रोत्साहक तत्वों के साथ एक संरचित दृष्टिकोण बनाया। कुछ समय बाद ध्रुव ने न केवल मैदान पर अमन के साथ दोस्ती की, बल्कि उसके बाहर भी मित्रता का यही भाव क़ायम रहा। ध्रुव के हाथ-आँख के समन्वय और आत्मविश्वास में सुधार हुआ है।

इन वर्षों में, कार्यक्रम के अवलोकन और मूल्यांकन के माध्यम से, हमने अपने बच्चों में निम्नलिखित विकास देखे :

- समानुभूति और मानसिकता : मुख्यधारा के हमारे 98 प्रतिशत विद्यार्थियों ने हमारे समावेशी कार्यक्रम में फिर से शामिल होकर समानुभूति प्रदर्शित की है।
- प्रमुख विकासात्मक मील के पत्थरों से सम्बन्धित विकास : हमारे बच्चों ने पिछले एक वर्ष के दौरान समन्वय और चुस्ती में 42 प्रतिशत सुधार और अपनी ताक़त व मज़बूती में 38 प्रतिशत की वृद्धि दिखाई है।
- औसतन 62 प्रतिशत बच्चों ने फुटबॉल, बास्केटबॉल और एथलेटिक्स में अपने खेल कौशल में 5 के पैमाने पर 1.5 अंक की वृद्धि दिखाई है।
- हमारे सर्वेक्षणों के माध्यम से, 85 प्रतिशत शिक्षकों ने देखा कि बच्चों ने शैक्षिक कौशलों, जैसे संख्या और रंग की पहचान और दैनिक जीवन की वस्तुओं की पहचान करने में उच्च धारण क्षमता दिखाई है।

महामारी और *एबिलिटी स्पार्क* का जन्म

जैसे ही हम खेलों के बारे में सोचते हैं वैसे ही हमारे मन में बाहर के, खेल के मैदान के और प्रकृति के दृश्य उभरते हैं। इसलिए जब कोविड ने हमारे जीवन को अस्त-व्यस्त कर दिया अर्थात तालाबन्दी और उससे जुड़े प्रतिबन्ध, सामाजिक दूरी और स्कूलों के बन्द होने जैसी स्थितियाँ सामने आईं तो हमने ख़ुद को अज्ञात क्षेत्र में पाया। यह सर्वविदित है कि शारीरिक गतिविधि की कमी, विशेष रूप से विकलांग व्यक्तियों में, मोटापा, हृदय रोग, एकाग्रता की कमी, समन्वय विकार और ताक़त की कमी जैसे कार्यात्मक विकारों की ओर ले जा सकती है। इसके अलावा, तालाबन्दी के दौरान सीखने की प्रक्रिया में आए आकस्मिक और अप्रत्याशित बदलावों ने बच्चों के साथ-साथ उनके माता-पिता का बोझ भी बढ़ा दिया। एक नई तरह की स्थिरता की पुनर्कल्पना करनी पड़ी।

महामारी ने आगे चलकर और भी चुनौतियों को उजागर किया और, देखा जाए तो, एक ऐसे समावेशी शिक्षा संकट के बारे में काम करने की आवश्यकता को दोहराया जिसके लिए निम्नलिखित बातें अनिवार्य हैं :

- समावेशी और सुलभ शिक्षण-अधिगम सामग्री (टीएलएम)।
- संरचित और अनुकूलित कम लागतवाले, खेल-आधारित शारीरिक शिक्षा कार्यक्रम।

अपने बच्चों की भलाई को प्रमुखता देते हुए, हमने प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा के साथ एकीकृत किया हुआ एक ऑनलाइन शारीरिक शिक्षा कार्यक्रम, *एबिलिटी स्पार्क*, विकसित किया, जो शारीरिक और मानसिक कल्याण पर केन्द्रित है और इसका उद्देश्य खेल के माध्यम से विकासात्मक ह्रास और तनाव को कम करना है।

एबिलिटी स्पार्क एक समावेशी, डिजिटल-प्ले और कल्याण कार्यक्रम है। इसका उद्देश्य है योग एवं परिणाम-आधारित मज़ेदार खेल और शारीरिक शिक्षा गतिविधियों के माध्यम से, 3-14 वर्ष के आयु वर्ग के सीमित या उभरते हुए विकास कौशलों वाले विकलांग बच्चों के समग्र शारीरिक और मानसिक स्वास्थ्य को विकसित करना।

इस बारे में सोचते समय कि हम सभी बच्चों को इन गतिविधियों में कैसे शामिल कर सकते हैं, हमने ख़ुद से यह सवाल पूछा : हम ऐसी शारीरिक गतिविधियों और अनुभवों को कैसे तैयार करें जो बच्चों के कौशलों के स्तर के उपयुक्त हों? हमारे खेल मार्गदर्शकों की टीम ने विभिन्न शारीरिक गतिविधियों को चुना, विकास कौशलों को छोटे और साध्य कौशलों में विभाजित किया, ऐसे अनुकूलनों का सुझाव दिया जो न केवल मज़ेदार हैं बल्कि मूलभूत रूप से खेल की नींव के रूप में कार्य करते हैं और दिमाग़-दिल-हाथ (हेड-हार्ट-हैंड) के दर्शन को प्रदर्शित करते हैं।

गतिविधियों को इस तरह से अनुकूलित किया जाता है कि वे घर में भी की जा सकें, जहाँ सम्भवतः संसाधन आसानी से उपलब्ध न हों। हम विकलांग बच्चों के लिए एक वैयक्तिक दृष्टिकोण और संशोधित पाठ प्रदान करते हैं। प्रत्येक गतिविधि सहकर्मी द्वारा संचालित वीडियो प्रदर्शन, पाठ योजना और दृश्य संकेत कार्डों के साथ होती है। वीडियो में हमने प्रत्येक गतिविधि को सन्दर्भित किया है ताकि जीवन के साथ उसकी प्रासंगिकता दिखाई जा सके। साथ ही दृश्य उद्दीपनों एवं मैत्रीपूर्ण आवाज़ों द्वारा इन्हें सुदृढ़ बनाया गया है, जैसे, 'मुझे हाई-फाइव दो!', 'कम ऑन, तुम यह कर सकते हो!' ताकि विषय-वस्तु को और मित्रवत बनाया जा सके और उससे सम्बन्ध स्थापित हो सके।

पहले बच्चों के माता-पिता के साथ और बाद में स्कूलों में

शिक्षक-प्रशिक्षण मॉडल के रूप में कार्यक्रम का संचालन करने से हमें यह समझ में आया है कि ऑनलाइन सेटिंग में शारीरिक शिक्षा कैसे दी जा सकती है। यह कार्यक्रम शिक्षकों और माता-पिता को एक ही स्थान पर उपलब्ध उपयोग के लिए तैयार संसाधन मुहैया कराता है ताकि दैनिक शिक्षा में खेल का समावेश भी हो जाए।

वर्तमान समय में, जब माता-पिता ही प्राथमिक शिक्षक बन गए हैं, उन्हें घर पर अपने बच्चों की पढ़ाई जारी रखने के लिए उपकरणों (टूलकिट) की सहायता से सशक्त बनाया गया। सबसे महत्त्वपूर्ण बात यह है कि इसने बच्चे को उसकी दैनिक दिनचर्या की निरन्तरता प्रदान की, जो यह सुनिश्चित करने का महत्त्वपूर्ण आधार है कि विकासात्मक कौशलों के क्षेत्र में प्रगति हो।

मुम्बई के जय वकील स्कूल की सुश्री प्रियंका गंगोडिया ने यह बात साझा की है, 'हमारे शिक्षकों ने आपके वीडियोज़ की ख़ूब सराहना की। इन्हें समझना काफ़ी आसान था और उपयोग में लाना भी सरल था। सभी शिक्षकों को महसूस हुआ कि इन गतिविधियों ने ऑनलाइन कक्षाओं में उनकी मदद की और ये हमारे विद्यार्थियों के कौशलों को विकसित करने के लिए भी लाभदायक और सहायक साबित हुईं। शिक्षकों को एएसडी वाले विद्यार्थियों के लिए सकल मोटर गतिविधियाँ बहुत अच्छी लगीं।

हमारी सीख

कार्य के माध्यम से मानसिकता का बदलाव

कार्यक्रम की शुरुआत में, माता-पिता और शिक्षक संशय में थे, अपने बच्चों की सुरक्षा को लेकर डर रहे थे और उनकी क्षमताओं पर सन्देह कर रहे थे। इस कार्यक्रम में बच्चों की भागीदारी के लगभग 6 महीने बाद, हमने उनके माता-पिता और शिक्षकों को अपने बच्चों के साथ हमारी कुछ गतिविधियों में भाग लेने के लिए आमंत्रित किया जैसे कि समन्वित कूद या गेंद के साथ सामान्य गतिविधियाँ आदि। कई बार तो माता-पिता और अन्य न्यूरो-टिपिकल वयस्क उस गतिविधि को करने में असमर्थ रहे जो उनके बच्चे कर रहे थे। इससे उनके अन्दर यह भावना पैदा हुई कि उन्हें विकलांग बच्चों की सीमाओं की बजाय उनकी सम्भावनाओं और क्षमताओं को देखना चाहिए और उन पर ध्यान केन्द्रित करना चाहिए।

विकलांग बच्चों के विकास के लिए काम कर रहे अधिकांश स्कूलों और केन्द्रों में केवल उपचार या थैरपी वाले मॉडल पर ध्यान केन्द्रित किया जाता है। बच्चे को कई अलग-अलग उपचारों के लिए जाना पड़ता है, जैसे बोलने का उपचार, व्यवसायिक उपचार, फ़िज़ियोथैरपी या लेखन उपचार आदि। और हालाँकि, हम इन उपचारों के महत्त्व को समझते हैं,

लेकिन वे बच्चे के लिए थकाऊ भी हो सकते हैं और इनसे उसे बोरियत या बेचैनी हो सकती है। शारीरिक खेल ऐसे पूरक तत्व हैं जो बच्चे को मनोरंजक गतिविधियों में संलग्न करते हुए उपचारात्मक लाभ भी प्रदान करते हैं। अपने सहयोगी स्कूलों के शिक्षकों के साथ तीन वर्षों के काम के दौरान हमने पाया कि ये शिक्षक खेलों के सबसे बड़े समर्थक हैं और बच्चों को खेलों में भाग लेने के लिए प्रोत्साहित करते हैं।

खेल के माध्यम से सामाजिक-भावनात्मक और शारीरिक स्वास्थ्य बेहतर करने का महत्त्व

बच्चों में खेल के प्रति स्वाभाविक झुकाव होता है। शारीरिक गतिविधियाँ चाहे ऑनलाइन हों या मैदान में, मज़ेदार होती हैं। यहाँ तक कि हर गतिविधि के लिए जो तैयारियाँ करनी पड़ती हैं, जैसे वस्तुओं को व्यवस्थित करना, दूरी को मापना और स्थान पर विचार करना आदि भी बच्चों के लिए मज़ेदार होता है और इससे उनमें उत्साह पैदा होता है। गतिविधियों के लिए संसाधनों को व्यवस्थित करने की प्रक्रिया के दौरान, एक अभिभावक ने टिप्पणी की, 'अब मेरा बच्चा अपने आसपास की चीज़ों के बारे में ज़्यादा जागरूक हो गया है; उसके लिए तो यह ख़ज़ाने की खोज पर जाने जैसा है।'

समावेशी शिक्षा में खेलों की भूमिका

जैसा कि एनईपी (राष्ट्रीय शिक्षा नीति) 2020 में उल्लिखित है, खेल एकीकरण विभिन्न विषयों से जुड़ा एक और ऐसा शैक्षणिक दृष्टिकोण है जिसमें शारीरिक गतिविधियों जैसे खेलों का उपयोग किया जाता है, ताकि सहयोग, ख़ुद से पहल करना, अनुशासन, टीमवर्क और ज़िम्मेदारी जैसे कौशल विकसित करने में मदद मिल सके।

समावेशन को एक आधारभूत और अनिवार्य तत्व मानते हुए कार्यक्रमों को तैयार करने से स्वीकार्यता और समझ का ऐसा माहौल विकसित करने में मदद मिलती है और इससे स्कूलों और समुदायों में सभी बच्चों को शारीरिक रूप से सक्रिय होने का अवसर मिल सकता है। अपने कार्यक्रमों के माध्यम से हम विकलांग बच्चों के प्रति सामान्य बच्चों के दृष्टिकोण में बदलाव लाकर बाधाओं को कम करते हैं और साथ ही विकलांगता अनुकार (सिमुलेशन) अभ्यासों के माध्यम से विकलांग बच्चों में आत्मविश्वास और शारीरिक चुस्ती का विकास करके उन्हें सशक्त बनाते हैं।

हमारी सोच है कि शिक्षकों, माता-पिता और बच्चों की देखरेख करने वालों का सहयोग करने वाले हमारे कार्यक्रम उनकी मानसिकता में परिवर्तन ला पाएँगे, उनके ज्ञान और कौशलों का निर्माण करेंगे ताकि उन्हें खेल के गुणों को व्यवहारिक अधिगम के रूप में प्रस्तुत करने में मदद मिल सके। साथ ही उन्हें एक समावेशी संस्कृति के पोषण में मदद मिल सकेगी।

आदित्य और सोनी जैसे हमारे बच्चे हमें अत्यधिक आशा और आनन्द से भर देते हैं और वे अन्य विद्यार्थियों के लिए भी प्रेरणा स्रोत हैं। हमारे सहयोगी स्कूल (ख़ुशबू वेलफेयर सोसाइटी) के बौद्धिक रूप से अशक्त इन दोनों विद्यार्थियों को *स्पेशल ओलम्पिक भारत* द्वारा आयोजित नेशनल फ्लोरबॉल कैम्प के लिए चुना गया और उन्हें भारतीय राष्ट्रीय टीम का हिस्सा बनने का मौक़ा मिला।

** बच्चों की पहचान को सुरक्षित रखने के लिए नाम बदल दिए गए हैं।*

आभार : लेखिका, उमोया स्पोर्ट्स के संस्थापक आदित्य केवी को उनके मार्गदर्शन, सहयोग और इस लेख के सह-लेखन में मदद के लिए धन्यवाद देना चाहती हैं। आदित्य ने विकलांग विद्यार्थियों में जीवन कौशल विकसित करने के लिए खेल और शिक्षा की शक्ति का लाभ उठाने के उद्देश्य से उमोया स्पोर्ट्स की स्थापना की।

i. ख़ुशबू वेलफेयर सोसाइटी, 1995 में स्थापित किया गया एक ग़ैर-सरकारी संगठन है जो गुरुग्राम, हरियाणा में स्थित है। यह मानसिक और बहु-विकलांगता वाले बच्चों, किशोरों और युवा वयस्कों के विकास, शिक्षा और पुनर्वास के लिए विविध सेवाएँ प्रदान करता है।

ii. उमोया स्पोर्ट्स नई दिल्ली में स्थित एक फ़ॉर-इम्पैक्ट, नॉन-प्रॉफ़िट संस्था है। यह खेल-आधारित शिक्षा कार्यक्रमों के माध्यम से विकलांग और सामान्य बच्चों को एक भरा-पूरा जीवन जीने के लिए ज़रूरी जीवन कौशलों से लैस करके उनको समग्र विकास प्रदान करने और स्कूलों व समुदायों में एक समावेशी संस्कृति का निर्माण करने की दिशा में काम करती है।

ख़ुशबू सिंह उमोया स्पोर्ट्स में सलाहकार व सहायक हैं और एक सामाजिक समर्थककर्ता हैं। वे K-12 प्रणाली के प्रारम्भिक अवस्था वाले एडटेक स्टार्ट-अपों में कार्य कर चुकी हैं और कार्यक्रम/ अनुदेशात्मक डिज़ाइन, सामग्री विकास और संचार के क्षेत्रों में विशेषज्ञता रखती हैं। वर्तमान में वे स्वतंत्र रूप से कार्य कर रही हैं और सीखने को प्रासंगिक और समावेशी बनाने के लिए एडटेक का उपयोग कैसे किया जा सकता है इसका अध्ययन कर रही हैं। एक शिक्षक प्रशिक्षक के रूप में युवा सामाजिक उद्यमियों और स्वयंसेवियों की सहायता भी कर रही हैं। उनसे khushboo@umoyasports.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

नाटकीय खेल और भाषा का विकास

मेघना बास्त्रि

बच्चे के घर की भाषा (प्रथम भाषा या L1) के विकास पर खेल का महत्त्वपूर्ण प्रभाव पड़ता है। यह मानसिक और शारीरिक गतिविधियों को सार्थक तरीक़े से एकीकृत करता है, बच्चे को मज़ेदार व दिलचस्प लगता है और उसका मन लगा रहता है। खेल में अक्सर निजी बातें शामिल होती हैं (2-7 वर्ष की आयु के बच्चों में, L1 में), जिसे आमतौर पर 'ख़ुद से बात करने' के रूप में जाना जाता है और जिससे भाषा कौशलों का विकास होता है। जब बच्चा ख़ुद को खेल में संलग्न करता है तो वह अपने व्यवहार को नियंत्रित करने के लिए ख़ुद से बातें करता है। समय के साथ-साथ ख़ुद से की जाने वाली बातें विचारों के रूप में प्रकट होती हैं। इस प्रक्रिया में शिक्षार्थी के पास अपने ग्रहणशील और भावबोधक कौशलों का अभ्यास करने के पर्याप्त अवसर भी होते हैं। जैसे-जैसे बच्चे बड़े होते हैं, अपने स्वांग नाटक में उनके द्वारा इस्तेमाल की जाने वाली भाषा भी उस स्तर तक विकसित हो जाती है, जहाँ न केवल वे अपने कार्यों का, बल्कि खेल के परिदृश्य और भूमिकाओं का भी वर्णन कर सकते हैं जिससे उनमें प्रतितथ्यात्मक सोच की क्षमता पैदा होती है।

शुरुआती वर्षों में भी बच्चा किताबों और ऐसी अन्य सामग्री को देखकर शब्दों से परिचित हो जाता है जिन पर अक्षर/ छपी हुई इबारत हो। अपने पूरे स्कूली वर्षों में बच्चा खेल के माध्यम से लगातार अपने भाषा कौशल विकसित कर रहा होता है (सीफ़ेल्ट, 2001)। उदाहरण के लिए, जब कोई बच्चा घर-घर खेलता है तो वह अपने साथियों के साथ बातचीत करता है जो कि भाषा के विकास में योगदान देने वाला एक महत्त्वपूर्ण कारक है। जब समन्वित गतिविधियों के साथ सावधानीपूर्वक योजना बनाकर नाटकीय खेल खेला जाता है तो वह बच्चों में सक्रिय ढंग से सीखने को बढ़ावा देता है।

नाटकीय खेल और प्रथम भाषा

मैं बचपन में अक्सर अपने छोटे भाई और एक चचेरे भाई के साथ खेला करती थी। हमारे पसन्दीदा खेलों में से एक था घर का खेल। दोपहर को जब घर के सभी बड़े लोग आराम कर रहे होते थे, तब हम यह खेल खेलते थे। मैं हमेशा माँ की भूमिका निभाती और मुझसे ढाई साल छोटा मेरा भाई और चचेरा भाई, दोनों, बच्चों की भूमिका निभाते। हर बार, हालाँकि हमारी भूमिकाएँ तो वही रहती थीं, लेकिन स्थिति अलग होती थी, जिसके बारे में हम खेल के पहले ही सोच लिया करते थे। हम प्रथम भाषा में बात करते और मुझे स्पष्ट रूप से ऐसे कई उदाहरण याद हैं जब मैं अपनी दादी, माँ और चाची के व्यवहार का अनुकरण किया करती थी, जो मेरे निकटतम आदर्श थे। हम अपने नाटक के अभिनय को और अधिक प्रामाणिक बनाने के लिए घरेलू सामानों जैसे अख़बार, नोटबुक, रसोई के बर्तन आदि का उपयोग करते थे।

यह सहज व नाटकीय खेल का एक उदाहरण है। नाटकीय खेल से बच्चे प्रायः उन उद्देश्यों/ उदाहरणों के साथ प्रयोग कर पाते हैं जो साक्षरता विकास की ओर ले जाते हैं। मैं उपर्युक्त उदाहरण में अक्सर अख़बार पढ़ने का नाटक करती जैसा कि मेरी चाची हर सुबह कॉफ़ी पीते हुए करतीं थीं। मेरा भाई और चचेरा भाई होमवर्क करने का नाटक करने के लिए हमारी नर्सरी क्लास की नोटबुक (अपनी-अपनी कक्षाओं में अंक और अक्षर लिखने के अभ्यास के लिए उपयोग की जाने वाली) का उपयोग करते, जिसका निरीक्षण मैं ('माँ' के रूप में) करती। यह सभी पहलू बच्चे के भाषा विकास में महत्त्वपूर्ण योगदान देते हैं। नाटक में जो संवाद होते हैं, वह रोल मॉडल की नक़ल से शुरू होते हैं और जल्द ही ऐसी रचनात्मक अभिव्यक्तियों में बदल जाते हैं जो बच्चे के अनुभवों और अवलोकनों में निहित होती हैं। बच्चे भाषा के साथ जितना अधिक प्रयोग करते हैं, उतनी ही सहजता और आत्मविश्वास से वे ख़ुद को खुलकर व्यक्त करने में सक्षम होते जाते हैं। प्रायः ये रचनात्मक अभिव्यक्तियाँ साथ खेलने वाले बच्चों को एक-दूसरे से सीखने में भी मदद करती हैं।

शिक्षक द्वारा परिचित कहानियों पर कक्षा में इसी तरह के रोल-प्ले का आयोजन किया जा सकता है। कर्नाटक में कई शिक्षकों ने पहली से तीसरी तक की एमजीएमएल (मल्टी-ग्रेड, मल्टी-लेवल) कक्षाओं को प्रदान की गई अँग्रेज़ी किट की कहानियों का उपयोग करके ऐसे नाटक करवाए हैं। एक शिक्षक ने कुछ विद्यार्थियों को साथ लिया, रंगमंच की सामग्री बनाई और फिर विद्यार्थियों के साथ काम करके उन्हें *द फ़ैट किंग* नामक कहानी के पात्रों की भूमिकाओं के लिए तैयार किया। अगर विद्यार्थी अपने संवाद भूल जाते तो वे बेझिझक L1 और L2 (द्वितीय भाषा) को मिलाकर कहानी की जो पंक्तियाँ उन्हें याद आतीं, उन्हें ही बोल देते। कुल मिलाकर

पूरी कक्षा प्रेरित थी और अपनी भूमिकाओं में व एक-दूसरे के साथ उनकी भूमिकाओं के बारे में बात करने में, तल्लीन थी। शिक्षक द्वारा दी गई रचनात्मक अभिव्यक्ति की गुंजाइश बच्चों को न केवल रोल-प्ले में भाग लेने के लिए प्रोत्साहित करती है, बल्कि अप्रत्याशित परिस्थितियों में प्रतिक्रिया/ अनुक्रिया करना सीखने में भी उनकी मदद करती है। शिक्षक द्वारा तैयार किए गए नाटक के ऐसे अवसर शिक्षार्थियों में सम्प्रेषणशील आत्मविश्वास और क्षमता का निर्माण करते हैं, जो एक महत्त्वपूर्ण कौशल है और जिसकी कमी हमें अपने कार्य स्थल के कई शिक्षार्थियों में महसूस होती है।

अपने शोधपत्र में, मिलोनन व पैटर्सन (2009) ने कहा है कि बच्चे अपने नाटक के दौरान जिस भाषा का प्रयोग करते हैं, उसी भाषा का प्रयोग वे तब करते हैं जब वे पढ़ना और लिखना शुरू करते हैं। इन शोधकर्ताओं ने निश्चयात्मक रूप से कहा है कि जो बच्चे नाटकीय खेल करते थे, उन्होंने कथानक (नाटक हेतु) के लिए भाषा का प्रयोग किया और इस प्रकार खेल के साथ पढ़ने और लिखने के कौशलों का संयोजन किया। इन कौशलों का अभ्यास करने से शिक्षार्थी अपने कौशलों और ज्ञान का उपयोग स्कूल में पाठों को पढ़ने और समझने के लिए कर पाते हैं।

द्वितीय भाषा का विकास

अँग्रेज़ी माध्यम की एक अन्य पहली कक्षा में जब शिक्षिका को अचानक किसी काम से बाहर जाना पड़ा तो एक छात्रा उठकर कक्षा में उनकी भूमिका निभाने लगी। मैंने देखा कि छात्रा ने अपनी पोशाक को ठीक-ठाक किया (ठीक वैसे ही जैसे उसकी शिक्षिका अपनी साड़ी को ठीक करतीं थीं) और फिर बोर्ड पर लिखे हुए अक्षरों को दिखाने के लिए छड़ी उठाई और अन्य विद्यार्थियों से शिक्षिका द्वारा कक्षा में पढ़ाए जा रहे अक्षरों की पहचान करने के लिए कहा। बाक़ी विद्यार्थियों ने शिक्षिका बनी हुई लड़की के ग़लत जवाबों को ठीक किया और उसके साथ इस खेल में शामिल हो गए। 6 साल की छात्रा द्वारा इतनी आसानी से शिक्षिका की भूमिका निभाने लगना कक्षा में सहज खेल का एक उदाहरण है।

उपर्युक्त परिदृश्य में अँग्रेज़ी भाषा शिक्षार्थियों के लिए L2 है। शिक्षार्थी विभिन्न पृष्ठभूमियों से आते हैं और उनकी L1 कन्नड़, तेलुगू से लेकर लम्बानी या उर्दू भी होती है। उनमें से कई अभी भी अपने मौन काल में थे (वह अवधि जिसके दौरान शिक्षार्थी सक्रिय रूप से उस भाषा को संसाधित कर रहे होते हैं जो वे अपने आसपास सुनते और देखते हैं, लेकिन इसे प्रस्तुत नहीं करते/ बोलते नहीं हैं), फिर भी वे 6 साल की छात्रा के साथ अँग्रेज़ी की कक्षा में यथासम्भव भाग लेते रहे। इस छोटी-सी गतिविधि में शामिल होकर कई विद्यार्थियों को इस बात का अवसर मिला कि वे शिक्षिका के लौटने से पहले उन अक्षरों को दोहरा लें (अपने सहपाठियों की मदद से) और कक्षा में सीखी हुई अँग्रेज़ी की कुछ अभिव्यक्तियों का अभ्यास कर लें। इस खेल में शामिल होने वाले बच्चों को न केवल वयस्क भूमिकाओं में क़दम रखने और शब्दावली का अभ्यास करने का मौक़ा मिलता है, बल्कि रचनात्मक अभिव्यक्तियों का विकास और अभ्यास भी होता है। जब 6 साल की लड़की को अपने सहपाठियों से अप्रत्याशित उत्तर मिलते हैं तो वह स्वतः एक ऐसी नई अभिव्यक्ति खोजने के लिए अपने अनुभवों और ज्ञान को खँगालती है जो खेले जा रहे परिदृश्य में उसे स्वीकार्य लगती हो। अपनी रचनात्मक अभिव्यक्ति पर सहपाठियों की प्रतिक्रिया से, इस खेल के मापदण्डों के भीतर, सम्भव है कि भाषा व अभिव्यक्ति की और भी खोज हो सके और उसकी सम्प्रेषणशील क्षमता को बढ़ावा मिल सके।

कर्नाटक के अधिकांश स्कूलों में, अँग्रेज़ी दूसरी भाषा/ L2 है। फिर भी छोटे शहरों और गाँवों में बहुत-से शिक्षार्थियों का इस भाषा से बहुत कम या बिल्कुल भी परिचय नहीं है। उनके लिए कक्षा ही एक मात्र ऐसा स्थान है, जहाँ उन्हें अँग्रेज़ी सुनने और उपयोग करने का अवसर मिलता है और अँग्रेज़ी के शिक्षक अँग्रेज़ी सुनने के उनके एकमात्र स्रोत हैं। L2 कक्षा में नाटकीय खेल आयोजित करने से शिक्षार्थियों को अँग्रेज़ी के साथ ज़्यादा सक्रिय रूप से जुड़ने व भाषा सीखने के लिए और अधिक आत्मविश्वास तथा प्रेरणा प्राप्त करने में मदद मिल सकती है।

एक अन्य उदाहरण में, एक शिक्षिका ने अपनी पहली कक्षा के विद्यार्थियों के साथ मिलकर एक बाज़ार का आयोजन किया। बाज़ार में प्रत्येक विद्यार्थी की एक दुकान थी, जिसमें बेचने के लिए तरह-तरह का सामान था। शिक्षार्थियों को सहयोग दिया गया और उनसे अपने सामानों का नाम अँग्रेज़ी में रखवाया गया, साथ ही उन्हें ग्राहकों को प्रत्येक वस्तु की क़ीमत भी अँग्रेज़ी में बतानी थी। यह पूरी गतिविधि शिक्षार्थियों के लिए एक खेल बन गई। प्रत्येक विद्यार्थी अन्य दुकानों पर जाता और वहाँ से सामान 'खरीदता', और कुछ समय बाद वह अपनी दुकान पर आने वाले अन्य दुकान मालिकों को अपना सामान 'बेचने' की प्रक्रिया में लग जाता। शिक्षिका ने विद्यार्थियों को अपने घरों से कुछ सामान लाने के लिए कहा था जैसे छोटे कपड़े, रबर बैंड, बालों में लगाने वाली क्लिप और खिलौना कार आदि और इन सामानों को दुकानों में रखा गया था। पूरी गतिविधि की योजना शिक्षिका द्वारा इस तरह बनाई गई थी कि शिक्षार्थियों को अँग्रेज़ी में बोलने में अधिक सहजता महसूस हो सके और उसके बारे में उनकी जानकारी और बढ़ सके। जब शिक्षार्थी इस पूरे खेल के साथ सहज हो गए तो शिक्षिका ने अपनी कक्षा के सभी विद्यार्थियों के माता-पिता को एक

प्रदर्शन के लिए आमंत्रित किया। इस बार माता-पिता बच्चों द्वारा बेचे जा रहे सामानों के दर्शक/ ग्राहक थे।

उस दिन तो मैंने देखा कि शान्त रहने वाले विद्यार्थी भी अपनी दुकान पर आने वाले प्रत्येक व्यक्ति के साथ बड़े आत्मविश्वास के साथ बात कर रहे थे। ऐसे कई उदाहरण सामने आए जिनमें विद्यार्थी पहले से याद किए गए संवादों को भूल गए और उन्हें तत्काल संवाद रचने पड़े। अपने माता-पिता या भाई-बहनों के साथ बाज़ार जाने के समय उन्होंने जो कुछ देखा-सुना था, ये अनियोजित संवाद निःसन्देह उन पर ही आधारित थे। यह संवाद ज़्यादातर L1 और L2 (अँग्रेज़ी) का मिश्रण थे, लेकिन लगभग हर बार बच्चों ने बड़े आत्मविश्वास के साथ इनका प्रयोग किया था। शिक्षार्थियों को अँग्रेज़ी का उपयोग करने और अपनी रचनात्मक अभिव्यक्ति में काफ़ी आसानी हुई। जिसकी सीधी वजह थी नाटक की गतिविधियों में उनकी निरन्तर भागीदारी और दी गई विभिन्न भूमिकाओं को निभाना। इस निरन्तर मिले अनुभव के परिणामस्वरूप शिक्षार्थी अपनी भूमिका के संवादों में संशोधन भी कर लेते थे।

नाटकीय खेल की गतिविधियों में मौखिक और गैर-मौखिक संचार के संयोजन से कई विद्यार्थियों को नाटक के परिदृश्य, भूमिकाओं और संवादों को बेहतर ढंग से समझने में मदद मिल सकती है। इससे भी महत्त्वपूर्ण बात यह है कि नाटक की गतिविधि से L2 के शिक्षार्थियों को अपना ध्यान 'सही ढंग से' बोलने से हटाकर आत्मविश्वास से बोलने पर केन्द्रित करने में मदद मिलती है। L2 शिक्षार्थियों में यह बदलाव महत्त्वपूर्ण है क्योंकि बहुत से बच्चे ऐसी भाषा के साथ प्रयोग करने से हिचकिचाते हैं जो स्कूल में अँग्रेज़ी पढ़ाए जाने के बावजूद उनके लिए काफ़ी हद तक अपरिचित होती है।

शिक्षक की भूमिका

सरकारी स्कूलों को चाहिए कि वे अब शिक्षकों को अपनी कक्षाओं में सभी स्तरों पर नाटक का प्रयोग करने में सक्षम बनाएँ। ताकि विद्यार्थियों को विभिन्न भूमिकाएँ निभाने, परिचित वातावरण में भाषा का प्रयोग करने, नाटकों के विविध परिदृश्य विकसित करने और नाटकों में अपने लिए भूमिकाओं की योजना बनाने में मदद मिल सके। नाटक के माध्यम से सीखना प्राथमिक विद्यालय तक ही सीमित नहीं है, बल्कि यह उच्च प्राथमिक कक्षाओं में भी एक प्रभावी शिक्षण उपकरण हो सकता है। L1 और L2 के सभी स्तरों पर शिक्षार्थियों के एलएसआरडब्ल्यू (सुनना, बोलना, पढ़ना और लिखना) कौशलों को विकसित करने के लिए व्यवस्थित रूप से नियोजित नाटक (विभिन्न प्रकार के भाषा सम्बन्धी खेल और गतिविधियाँ) का उपयोग किया जा सकता है। सरकारी स्कूलों के शिक्षार्थियों में आयु के हिसाब से उपयुक्त कौशलों की गम्भीर कमी नज़र आती है। इन कौशलों को सम्भवतः नाटक का उपयोग करके अधिक प्रभावी ढंग से विकसित किया जा सकता है। नाटक वह माध्यम हो सकता है जिसके द्वारा विषय सामग्री को इस तरह से पढ़ाया जाए कि शिक्षार्थियों के भाषा कौशलों का निर्माण प्रभावी ढंग से हो सके।

भले ही नाटक मुख्य रूप से शिक्षार्थी द्वारा स्वयं शुरू किया गया हो, लेकिन उसके माध्यम से सीखना तब और बढ़ता है जब शिक्षक प्रक्रिया को सुगम बनाएँ। नाटक के दौरान एक शिक्षक का हस्तक्षेप कई सम्भावनाओं के रूप में सामने आ सकता है - समस्या-समाधान और सवाल पूछने में शिक्षार्थियों की सहायता करने से लेकर अवांछित व्यवहारों को सही दिशा में मोड़ने तक। शिक्षक को चाहिए कि वे उन बच्चों को भी नाटक के कौशल सिखाएँ जिन्हें नाटक के परिदृश्य से जुड़ने में कठिनाई होती है। प्रायः बड़ों के हस्तक्षेप से बच्चों को खिलौनों पर आधारित नाटकों से व्यक्तियों पर आधारित नाटकों तक जाने में मदद मिलती है। इस बदलाव से ही बच्चे अपने खेलों में भूमिकाएँ अपनाना शुरू कर देते हैं।

शिक्षक को विशिष्ट परिणामों को मद्देनज़र रखते हुए नाटक से जुड़ी हुई गतिविधियों की योजना बनानी चाहिए। शिक्षार्थियों के अवलोकन से विकसित उद्देश्यों को ही उनके खेल के अनुभवों को गढ़ना चाहिए ताकि उनकी विकासात्मक प्रगति उच्च स्तर तक जा सके। शिक्षक को शिक्षार्थियों के शारीरिक, संज्ञानात्मक, भावनात्मक, सामाजिक और भाषाई स्तरों के आधार पर नाटक के अनुभवों का वैयक्तिकरण करना चाहिए। यदि किसी शिक्षार्थी को नाटक में कठिनाई होती है तो शिक्षक को चाहिए कि उसकी भूमिकाओं को सरल बनाएँ ताकि वे बच्चे के लिए स्पष्ट और परिचित हों। लेकिन अगर कोई शिक्षार्थी ज़्यादा अभिव्यक्तिशील है तो उसे ऐसी भूमिकाएँ दी जा सकती हैं जो अधिक जटिल हों।

L1 और L2 कक्षा में शिक्षार्थियों के सामने आने वाले कई मुद्दों को शिक्षक द्वारा सावधानीपूर्वक तैयार किए गए नाटकीय खेल के माध्यम से सम्बोधित किया जा सकता है, फिर चाहे वह बोलने में शिक्षार्थियों की हिचकिचाहट हो या उनकी रचनात्मकता को बढ़ावा देना। कक्षा में नाटकीय खेलों का उपयोग करने की विभिन्न सम्भावनाओं की खोज शिक्षकों के लिए भाषा की कक्षा को जीवन्त बनाने और अपने विद्यार्थियों में सक्रिय अधिगम को बढ़ावा देने के कई विकल्प खोल सकती है।

References

Bennett-Armistead, S. V. (n.d.). What Is Dramatic Play and How Does It Support Literacy Development in Preschool? Scholastic. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/what-dramatic-play-and-how-does-it-support-literacy-development-preschool/

Building Language and Literacy Through Play (n.d.). Scholastic. https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/building-language-literacy-through-play/

Mielonen, A., & Paterson, W. (2009). Developing Literacy Through Play. Journal of Inquiry and Action in Education, 3 (1). Retrieved from https://digitalcommons.buffalostate.edu/jiae/vol3/iss1/2

Seefeldt, C. (2001). Playing to Learn: Activities and Experiences that Build Learning Connections (1st ed.). Gryphon House Inc.

The LEGO Foundation & UNICEF. (2018). Learning through Play. UNICEF. https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf

मेघना बास्रि वर्तमान में कर्नाटक के बल्लारी ज़िले में अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के साथ काम कर रही हैं। फ़ाउण्डेशन में शामिल होने से पहले, उन्होंने कुछ समय के लिए बेंगलूरु के एक सहायता प्राप्त स्कूल में हाई स्कूल के विद्यार्थियों की अँग्रेज़ी शिक्षिका के रूप में कार्य किया था। प्राथमिक स्तर पर अँग्रेज़ी पढ़ाने में उनकी रुचि हमेशा से रही है। उनसे meghana.baasri@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : नलिनी रावल

सीखने का खेल और खेल-खेल में सीखना

मुकेश मालवीय

बतौर शिक्षक मैंने इस विचार की ख़ूब वकालत सुनी है कि शुरुआती कक्षाओं में बच्चों का सीखना-सिखाना, खेल-खेल में होना चाहिए। पर अधिकांश विचारों में यह जिरह बहुत संकीर्ण रही है कि खेल से या खेल-खेल में सिखाना क्यों और कैसे किया जाए। इस लेख में खेल से सीखने के जुमले को स्कूलों ने किस रूप में स्वीकृत और विकृत रूप में प्रचलित किया है, उसको लिखने की बजाय मैं यह लिखने की कोशिश करूँगा कि इस सन्दर्भ में मैंने क्या समझा और इसे कैसे अपनाया। मेरे अनुभव शासकीय प्राथमिक विद्यालय के शिक्षक के रूप में उस समझ से बने हैं जो मुझमें *एकलव्य* के प्राथमिक शिक्षा कार्यक्रम (प्राशिका) के हिस्सा बनने से प्रस्फुटित हुई थी।

शुरुआती कक्षाओं में खेल के माध्यम से सीखना क्यों?

प्रारम्भिक कक्षाओं में बच्चों के सीखने की स्थिति सवालों के घेरे में है। स्कूल आने के पहले अपने पूरे संसार के साथ हस्तक्षेप कर उसे समझने और उसके साथ चलने वाले बच्चे स्कूल में आकर शुरुआत में ही, न सीखने वाले या पिछड़ जाने वाले बन जाते हैं। स्कूल में सिखाने का तरीक़ा, बच्चों की अभी तक की सीखने-समझने की प्रक्रिया से बहुत अलग हो जाता है। इस प्रक्रिया में उन्हें सम्बोधित तो किया जाता है पर शामिल नहीं किया जाता या अपर्याप्त रूप से किया जाता है।

> प्रारम्भिक कक्षाओं में बच्चे समझने, पढ़ने, लिखने, अवलोकन करने, अपने विचार व्यक्त करने, गणना करने इत्यादि के कौशल सीखते हैं, उनका विस्तार करते हैं। कौशलों को सीखना, भागीदार बनकर ही सम्भव है। केवल शिक्षक के बताने, समझाने से इन्हें हासिल करना बच्चों के लिए प्रायः अर्थहीन, दुष्कर और कष्टप्रद कार्य बन जाता है। शिक्षक की बताई हुई बातों को दोहराने भर से शिक्षण तो अवश्य होता है लेकिन सीखना कम ही हो पाता है।

मेरी समझ से इन कौशलों को तब ही बेहतर सीखा जा सकता है जब सीखने वाले के पास ख़ुद की समझ को इस्तेमाल करने के अवसर हों। साथ ही सीखने का अवसर एक ऐसी चुनौती के रूप में पेश हो कि जिसे स्वीकार करना उनके लिए एक अनिवार्यता बन जाए अर्थात यह प्रक्रिया ऐसी हो कि उन्हें लुभा सके। इसमें भागीदारी करके उन्हें कुछ हासिल होने या छूट जाने का अहसास हो।

स्कूल में सीखने का ऐसा माहौल बनाया जाना चाहिए, जिसमें बच्चे अपनी स्वाभाविक क्षमता का इस्तेमाल कर (सीखने की) चुनौती को स्वीकार करें और उसमें भागीदारी करते हुए अपनी व्यक्तिगत समझ का प्रदर्शन कर सकें और इस पूरी प्रक्रिया का आनन्द ले सकें। इस तरह की प्रक्रिया को ही हम सीखने का खेल, गतिविधि या क्रियाकलाप आदि कह रहे हैं।

खेल के माध्यम से सीखने का अर्थ

खेल के माध्यम से सीखना क्या होता है? इसके क्या गुण हैं, इससे क्या सीखा जाता है? खेल गतिविधि में खेल के सारे तत्व हो सकते हैं, पर इनमें खेल से अलग एक उद्देश्य छिपा होता है इसे हम शैक्षिक या 'स्कूली उद्देश्य' कह सकते हैं। खेल और गतिविधियाँ दो तरह की हो सकती हैं :

1. पहली, जिसमें शारीरिक गतिशीलता के साथ-साथ मानसिक गतिशीलता भी होती है, यानी ख़ुद के सोच-विचार का उपयोग करना होता है।
2. दूसरी, जिसमें शारीरिक गतिशीलता कम होती है या नहीं होती, केवल मानसिक गतिशीलता होती है।

दोनों ही गतिविधियों में समूह में भागीदारी करने या एकल भागीदारी की ज़रूरत होती है। प्रत्येक बच्चा भागीदारी करे, यह इन गतिविधियों का प्रमुख तत्व है। भागीदारी का मतलब है चल रही प्रक्रिया या संवाद में शामिल होने के लिए बच्चों को बराबरी के मौक़े मिलें और ऐसा अनिवार्य रूप से हो।

गतिविधि 1

एक कक्षा में बच्चे गोल घेरे में बैठे हैं। वे एक गतिविधि कर रहे हैं, जिसमें हर एक बच्चे को एक लम्बी और एक गोल वस्तु का नाम बताना है। इसे एक गीत और गेंद के ज़रिए खेला जा रहा है। बच्चे गा रहे हैं, 'क्या है लम्बा क्या है गोल, जल्दी बोल जल्दी बोल'। किसी एक बच्चे के पास गेंद फेंकी जाती है और यह लाइन दोहराई जाती है। जिसके पास गेंद आई है उसे एक लम्बी और एक गोल वस्तु का नाम बताना है। नियम यह भी है कि पहले बता दी गई वस्तुओं के नाम नहीं दोहरा सकते। गेंद किसी के पास भी जा सकती है इसलिए सबने

पहले से ही वस्तुओं के नाम सोच रखे हैं। परन्तु उन्हें बार-बार नया सोचना पड़ रहा है क्योंकि उनके सोचे हुए नाम दूसरों ने बोल दिए हैं।

इस गतिविधि की विवेचना करने पर जान सकते हैं कि इसमें शामिल प्रत्येक बच्चा उस समय सोचने की प्रक्रिया में है। वह अपनी स्मृति में मौजूद उन वस्तुओं को एक निश्चित गुण के आधार पर टटोल रहा है जिसमें लम्बे या गोल होने की पहचान छुपी हुई है। यह पहचान बिल्कुल स्पष्ट परिभाषा के रूप में मौजूद नहीं है। पर उसके पास 'लम्बेपन' और 'गोलपन के विचार के रूप में है। इसमें बच्चे अपने द्वारा बताई हुई वस्तु के लिए कई बार तर्क भी गढ़ते हैं। जैसे एक बच्चे ने गोल वस्तु के लिए 'गमला' कहा। जब अन्य बच्चों ने कहा कि यह तो लम्बा भी है तो उसने कहा कि गमले में ऊपर और नीचे तो गोल भाग है। फिर शिक्षक इस गतिविधि में बताई गई लम्बी और गोल वस्तुओं की सूची बोर्ड पर लिख देते हैं। फिर सूची को देखते हुए लम्बे और गोल की पहचान का क्या आधार है, इस पर बच्चों से बातचीत करते हैं।

प्रायः खेल गतिविधि एक से अधिक कौशल को समाहित किए होती है। मगर शिक्षक को किसी गतिविधि विशेष को कराने के पीछे एक निश्चित कौशल को ध्यान में रखना चाहिए। उपरोक्त गतिविधि में लम्बी और गोल वस्तु की पहचान कराना उद्देश्य नहीं है, क्योंकि पहचान तो बच्चों के पास पहले से है ही। यहाँ उद्देश्य यह है कि बच्चे एक निश्चित गुण या पहचान के आधार पर वस्तुओं को वर्गीकृत या समूहीकरण करने की तरफ अग्रसर हों।

गतिविधि 2

एक कक्षा में जहाँ बच्चे अभी पढ़ना-लिखना सीख रहे हैं, शिक्षक ने हरेक बच्चे को स्कूल के बाहर जाकर आसपास से कोई दो वस्तुएँ लाने को कहा। थोड़ी देर में बच्चे कुछ वस्तुएँ लेकर आ गए। शिक्षक ने बोर्ड पर एक तालिका बनाई, जिसमें तीन स्तम्भ थे : वस्तु का नाम, रंग और वह कहाँ मिली।

अब उन्होंने बच्चों से कहा कि आप जो वस्तु लेकर आए हैं, उसका नाम और उसका रंग बताना है। और यह भी बताना कि वह कहाँ मिली। बच्चे अपनी-अपनी वस्तु के बारे में बताते गए। शिक्षक बोर्ड पर उन्हें तालिका में लिखते गए। लिखते समय वे यह जतला रहे थे कि वे नाम कहाँ लिख रहे हैं, रंग कहाँ और मिलने की जगह कहाँ लिख रहे हैं। इस तरह जब तालिका बन गई तब सभी बच्चों की वस्तुओं को एक जगह इकट्ठा कर दिया गया। अब शिक्षक ने इस तालिका पर ख़ुद ऊँगली रखकर पढ़कर बताया। फिर बच्चों से कहा कि वे बोर्ड पर आकर बताएँ कि उनकी वस्तु का नाम कहाँ लिखा है। उन्हें उस वस्तु का रंग और वह कहाँ मिली यह भी लिखा दिखाना है। फिर उन्होंने दो-दो बच्चों की जोड़ी बना दी। अब इस जोड़ी को एक-दूसरे की वस्तु की लाईन पहचान कर पढ़ना था। यह होने के बाद शिक्षक ने कहा कि मैं किसी वस्तु के मिलने वाली जगह का नाम पढ़कर बताऊँगा, आपको बताना है वह कौन-सी वस्तु है। कहाँ लिखी है।

वस्तुतः इस गतिविधि में शिक्षक लिखित शब्दों को पहचान कर पढ़ना सिखा रहे थे। पर जानकारी को तालिका में लिखना और तालिका को समझना भी सह-उद्देश्य के रूप में साथ रखा है।

इन दोनों गतिविधियों को हम परखें, तो खेल-गतिविधियों के बारे में यह बिन्दु निकल कर आते हैं :

- गतिविधि में इस्तेमाल अवधारणा/ क्षमता का थोड़ा अंश बच्चों में पहले से मौजूद होता है।
- गतिविधि के दौरान प्रत्येक बच्चे के सामने ख़ुद की सोच और समझ का अनुप्रयोग करने की चुनौती होती है।
- इस भागीदारी के दौरान साथियों की प्रतिक्रिया या फीडबैक सीधे मिलता है जिससे उस अवधारणा की समझ में स्पष्टता आती है।
- इस प्रक्रिया में उत्साह पैदा होता है जो कि इस तरह की चुनौतियों को सहज स्वीकारने का हौसला देता है।

खेल गतिविधियों को शिक्षकों के लिए प्रासंगिक बनाना

बच्चों के सीखने की प्रक्रिया को समझना

बच्चे बहुत कुछ घर-परिवेश में सीखते हैं, जैसे - घर के काम करना, खेलना, नए व्यक्ति के सामने या नई जगह पर अच्छा व्यवहार करना आदि। इन उदाहरणों का विश्लेषण करने से बच्चों के सीखने की प्रक्रिया के कुछ बुनियादी तथ्य समझ में आते हैं। हम ख़ुद के सीखे हुए किसी हुनर के उदाहरण को लेकर भी सीखने की प्रक्रिया को समझ सकते हैं। जैसे मुझे अपनी माँ को रोटी बनाते देख बहुत मन करता था कि मैं भी रोटी बनाऊँ। मैंने ज़िद की तो माँ ने आख़िरी की दो रोटी बनाने का काम मुझे दे दिया। हर रोज़ मैं आख़िरी रोटी के इन्तज़ार में माँ के द्वारा रोटी गोल बेलने की प्रक्रिया को ध्यान से देखता। पर जब मैं रोटी बेलने की कोशिश करता तो वह बेलन के दबाव से चिपक जाती। गोल बनती ही नहीं। बीच में मोटी हो जाती। पर मैंने हार नहीं मानी। माँ के बताने और ख़ुद करने से एक-दो सप्ताह में गोल रोटी बनाना आ गया। मैं रोटी बनाना सीखने को विश्लेषित करूँ तो पाता हूँ कि सीखने में - देखकर ख़ुद समझना, अपनी समझ का इस्तेमाल करना, उस प्रक्रिया को दोहराना, ज़िम्मेदार होना, ख़ुद से शामिल होना, नए तरीक़े सोचना और गढ़ना, चुनौती स्वीकार करना, सीखने में उत्साह

दिखाना, व्यग्रता दिखाना, साहस करना, आनन्द लेना, पुनः प्रयास करना इत्यादि शामिल हैं। इससे मुझे बच्चों के स्कूली शिक्षण में सिखाने के तरीक़ों में खेल गतिविधियों को पिरोने का आधार मिलता है।

विषय की बुनियादी समझ का होना

मैं खेल-गतिविधियों की मदद से बच्चों के साथ सीखना-सिखाना इसलिए कर पाया, क्योंकि मुझे यह समझ में आया कि जो विषय बच्चों को सिखाया-पढ़ाया जा रहा है वह किन क्षमताओं का विकास उनमें करेगा। भाषा, पर्यावरण अध्ययन,विज्ञान या गणित एक जैसे तरीक़ों से सिखाए-पढ़ाए नहीं जा सकते हैं। मेरी यह समझ बनी कि भाषा (विषय) बच्चों को अपने मौलिक विचार बोलकर या लिखकर अभिव्यक्त करने की क्षमता देने के लिए है। तब मेरे सिखाने में ऐसे मौक़े या अवसर बने, जिसमें बच्चे किसी मुद्दे पर नए और ख़ुद के अनुभव व्यक्त कर रहे थे।

मैंने इस तरह की गतिविधियाँ बनाईं जिनमें बच्चे किसी विषय से जुड़े शब्द बताते। मुझे पर्यावरण विषय के अन्तर्गत रुककर सोचना था कि पानी के स्रोत क्या-क्या हैं, सिर्फ़ यह बताना सही है या गाँव में कितने हैंडपम्प और कुएँ हैं और कहाँ-कहाँ हैं यह पता करने उन्हें गाँव में ही भेजना। गणित में मुझे यह पता था कि गिनने की क्षमता हासिल करने का तात्पर्य किसी समूह में वस्तु की मात्रा पता करना है। इसके लिए मैंने ऐसी गतिविधियाँ बनाईं जिनमें बच्चों को गिनने की आवश्यकता पड़ती थी।

विषय की समझ एक व्यापक विमर्श की माँग करने वाला बिन्दु है। शिक्षा से जुड़े अधिकारी और शिक्षाविद, बच्चों को खेल-खेल में सिखाने के विचार से सहमत तो होते हैं, पर वे विषयों को इतने संकुचित दायरे में देखने और समझने के आदी होते हैं कि विषय की शुद्धता पर बल देते हैं या दूसरे शब्दों में कहें तो उसे व्याकरण या नियमसम्मत क़िताब की तरह देखते हैं। विचार का यह संक्रमण शिक्षकों में भी व्याप्त है। शुरुआती स्कूली शिक्षा में विषय की दीवार को कमज़ोर करना ज़रूरी है, तभी सीखने में खेल गतिविधियों को जगह मिलेगी।

शिक्षक का ख़ुद खेल गतिविधियों में शामिल होना और उनका निर्माण करना

शिक्षक खेल गतिविधियों में ख़ुद शामिल नहीं रहे हों, तो खेल के माध्यम से सीखने के प्रति उनका विश्वास हमेशा कमज़ोर रहता है। *प्राशिका* में हमने शिक्षक प्रशिक्षणों के दौरान बहुत से खेल बनाए और खेले। उनमें से कुछ से आपका परिचय कराता हूँ।

सभी शिक्षक एक बड़े गोल घेरे में बैठकर किसी शब्द विशेष पर अपने वाक्य कह रहे हैं। हर शिक्षक को अपना नया वाक्य कहना है जैसे 'कुर्सी' शब्द पर शुरुआती वाक्य तो उपयोग सम्बन्धी ही थे जैसे 'कुर्सी बैठने के काम आती है', 'कुर्सी लकड़ी या लोहे या प्लास्टिक की बनी होती है', कुर्सी के चार पैर होते हैं'। लेकिन जैसे-जैसे गतिविधि आगे बढ़ी वैसे-वैसे अनुभव और कल्पना पर आधारित वाक्य आने लगे। जब हमारे सामने 'कुर्सी' शब्द को बिल्कुल नए तरीक़े से इस्तेमाल करने की चुनौती पेश आई तब हम नए, मौलिक वाक्य बनाने की ओर अग्रसर हुए। हमारे भीतर एक नई भाषा जन्म ले रही थी।

इसी गतिविधि का अगला चरण था दो अलग-अलग शब्दों का उपयोग कर अपना वाक्य कहना। जैसे 'कुर्सी' और 'आसमान'। अब सभी को अपनी बारी आने पर ऐसे वाक्य बनाने थे जिसमें कुर्सी और आसमान का आपस में सम्बन्ध हो- 'मैं आसमान जितनी ऊँची कुर्सी पर बैठूँगा', 'ईश्वर आसमान की कुर्सी पर बैठे हैं', 'आसमान उड़ने के लिए है वहाँ कुर्सी की क्या ज़रूरत'। इस खेल-गतिविधि में हमने भाषा के रचनात्मक इस्तेमाल का सहज ही प्रयोग किया। नए वाक्य की सराहना और रचनात्मक प्रयोग से यह खेल आनन्ददायक और मज़ेदार बन गया।

एक दूसरी गतिविधि गणित के लिए थी - 'संख्या बूझो'। इसमें शिक्षकों के दो समूह बनाए गए। एक समूह 1 से 100 के बीच की कोई एक संख्या चुनता है। दूसरे समूह को इस संख्या का पता केवल प्रश्न पूछकर लगाना होता और प्रश्न इस तरह के होते कि उनके जवाब हाँ या नहीं में दिए जा सकते हों। जैसे क्या वह संख्या 50 से बड़ी है? क्या उसका दहाई का अंक 2 से बड़ा है? इस तरह कम-से-कम प्रश्नों में सही संख्या को ढूँढना होता।

एक-दो बार खेल लेने के बाद हमें समझ आया कि प्रश्न किस तरह बनाने हैं। एक शिक्षिका ने सुझाया कि पहला प्रश्न यह है सकता है कि क्या संख्या 50 से छोटी है? अब इसका उत्तर यदि नहीं है तो हम 1 से 49 तक की संख्या छोड़ देंगे। यह सचमुच अच्छा प्रश्न था जो बाद में अधिकतर बार पहले प्रश्न के रूप में दोहराया गया। अब अगले प्रश्न इस तरह बनाने की कोशिश करते कि खोजने वाली संख्या का दायरा छोटा होता जाए। नए प्रश्न सोचने में हम किसी संख्या को उसकी तमाम पहचान जैसे इकाई, दहाई, बड़ी, छोटी, विभाज्यता आदि मे बाँध रहे थे।

हमने इन गतिविधियों से सीखने के आनन्द को महसूस किया। इसमें शामिल होकर हमारे अन्दर की झिझक खत्म हुई थी। हमने इन गतिविधियों से नए हुनर जैसे कविता, कहानी बनाना, अभिनय करना, नई तरह से अपनी बात कहना, प्रयोग करना, सर्वे करना, संख्या को नए अर्थ में समझना आदि सीखे थे।

इन सीखे हुए खेल और इन अनुभवों का इस्तेमाल हमने अपने स्कूल के बच्चों के साथ इसलिए भी किया, क्योंकि इसमें हमें भी आनन्द और सिखाने की उपलब्धि का अहसास मिलता था।

पाठयपुस्तकों में खेल-गतिविधियाँ

शुरूआती कक्षाओं में सिखाने के लिए सबसे बेहतर तो यह होगा कि पाठ्यपुस्तकें ऐसी हों जिनमें हर पाठ के लिए गतिविधियाँ हों। लेकिन यदि ऐसा नहीं है तो शिक्षकों को बहुत सारी गतिविधियों से परिचित कराया जाना चाहिए। एक प्राथमिक शिक्षक होने के नाते हमारे पास सीखने-सिखाने से सम्बन्धित बहुत सारी खेल गतिविधियाँ होनी चाहिए। हमने *प्राशिका* के दौरान जो खेल/गतिविधियाँ सीखीं, निर्मित कीं और बच्चों के साथ अपनाई थीं उनमें से कुछ का ज़िक्र कर रहा हूँ :

1. कहानी आगे बढ़ाना, दिए गए शब्दों से कहानी बनाना, कहानी में पात्र बदलना।
2. कविता या गीत आगे बढ़ाना : *'हम तो सो रहे थे हमें मुर्गे ने जगाया बोला...'*, *'हम तो सो रहे थे हमें बिल्ली ने जगाया बोली...'*। हर बार इस पंक्ति में पिछली सारी वस्तुओं के साथ अपनी वस्तु जोड़ना।
3. कानाफूसी
4. आँख पर पट्टी बाँधकर चित्र बनाना
5. किसी दी गई आकृति, जैसे आधा गोला, आड़ी लाइन और तिकोने से चित्र बनाना।
6. गीली मिट्टी से वस्तुएँ बनाना।
7. आलू, भिण्डी आदि के कटे टुकड़ों से ठप्पे बनाना।
8. सरल प्रयोग करना, जैसे भरे गिलास में सिक्के डालना, घुलनशीलता देखना, लुढ़काना।
9. एक जैसे, अलग-अलग
10. नक्शे पर चलना

मेरा मानना है कि इन्हें क्रियान्वित करने में शिक्षक तभी सहज होंगे जब वे खुले मन से यह सीखने के लिए तैयार हों कि 'बच्चे कैसे सीखते हैं', जब वे बच्चों को विवेकशील मानते हों और जब विषय की व्यवहारवादी समझ के साथ-साथ उन्होंने विषय को ख़ुद के लिए नए अर्थों में समझा हो, जो रूढ़ियों से मुक्त हो।

मुकेश मालवीय वर्तमान में होशंगाबाद, मध्यप्रदेश में वंचित बच्चों के लिए संचालित शासकीय आवासीय विद्यालय *ज्ञानोदय* में अध्यापन कर रहे हैं। वे बच्चों के साथ हुए अपने अनुभवों के बारे में शैक्षिक पत्रिकाओं में लिखते रहे हैं। *'ए टीचर जर्नी'* नामक फ़िल्म उनके द्वारा अपनाई गई सीखने-सिखाने की प्रक्रियाओं पर आधारित है। वे बच्चों के लिए कविताएँ और कहानियाँ भी लिखते हैं। उनसे mukeshmalviya15@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है।

खेल और सीखना | सफलताएँ और चुनौतियाँ

रामकृष्ण भट

हम अक्सर माताओं को यह कहते हुए सुनते हैं कि उनका बच्चा कितना चंचल है। और इस बात की ख़ुशी की चमक उनके चेहरे पर साफ़ नज़र आती है। शिक्षक भी जब अपने प्रिय विद्यार्थियों के बारे में बात करते हैं तो कहते हैं कि वे 'बहुत सक्रिय' हैं। लेकिन क्या हम आमतौर पर बच्चों की चपलता को सक्रिय ढंग से सीखने की विशेषता के रूप में देखते हैं? वास्तविकता तो यह है कि खेल और विभिन्न गतिविधियाँ प्रभावी ढंग से सीखने के आवश्यक साधन हैं। सक्रिय रहना आनन्ददायक है क्योंकि इससे भावों का उद्दीपन होता है। प्रत्येक बच्चा स्वाभाविक रूप से सक्रिय, चंचल और निरन्तर सीखने वाला होता है, जब तक कि उस पर माता-पिता, समाज या स्कूल का वातावरण कोई प्रतिबन्ध नहीं लगाता।

जब बात कक्षा की हो तो खेल को आनन्दपूर्ण अधिगम के लिए रचा जाता है। लेकिन इस तथ्य के बावजूद कि सक्रिय और गतिविधि आधारित शिक्षण-अधिगम की अवधारणाओं की वकालत लम्बे समय से की जाती रही है, क्या हमें उपर्युक्त समझ के आधार पर बच्चों के लिए बनाई गई सीखने की रूपरेखाएँ मिलती हैं? कक्षा की रणनीति के रूप में इसे आसानी से और व्यापक रूप से प्रयोग में क्यों नहीं लाया जाता, इसके कारणों में जाने से पहले, मैं देश के दो अलग-अलग हिस्सों के शिक्षकों के दो उदाहरण प्रस्तुत कर रहा हूँ, जिन्होंने अपनी कक्षाओं में सीखने की आनन्दपूर्ण प्रक्रियाओं को सफलतापूर्वक अपनाया।

सफलता की कहानियाँ

जब केरल राज्य अपने स्कूलों में एनसीएफ 2005 के सिद्धान्तों को अपनाने की प्रक्रिया में लगा हुआ था, तब मैंने वहाँ कन्नूर जिले के एक सरकारी उच्च प्राथमिक विद्यालय का दौरा किया था। कक्षा 6 की एक शिक्षिका अपने विद्यार्थियों को गणित के पीरियड में खेल के मैदान में ले गईं। उन्होंने कक्षा को दो समूहों में विभाजित किया — लड़के और लड़कियों के एक समूह को 500 मीटर के ट्रैक पर दौड़ना था और दूसरे समूह को स्टॉपवॉच, पेन और पेपर लेकर पहले समूह के दौड़ने के समय को नोट करना था। प्रत्येक बच्चे को कुछ-न-कुछ करना था।

जब उनको दिए गए कार्य पूरे हो गए (लगभग 10 मिनट में) तो वे कक्षा में लौट आए और अपने-अपने समूहों में ज़मीन पर बैठ गए। शिक्षिका ने आठों धावकों के समय (मिनट और सेकण्ड में) की जानकारी दी और विद्यार्थियों से कहा कि वे डेटा को आरोही और अवरोही क्रम में लिखें, फिर संचित और औसत समय ज्ञात करें। शिक्षिका ने उन्हें स्पष्ट निर्देश दिए। विद्यार्थी बेहद अनुशासित थे और वे निर्देशों का पालन पूरी तत्परता के साथ कर रहे थे, जिससे यह बात स्पष्ट हो रही थी कि वे ऐसी गतिविधियों के आदी थे। सभी कार्यों को 40 मिनट के अधिगम चक्र में पूरा किया गया।

शिक्षिका के पास 'कैसे' पर आधारित कई प्रश्न थे, जैसे दौड़ कैसी रही? समय की गणना कैसी रही? आरोही व अवरोही क्रम और औसत समय आदि की प्रक्रिया को आपने कैसे समझा? इससे वे अपनी भावनाओं, अनुभवों और सीखने पर चिन्तन कर सके। विद्यार्थियों ने सोच-समझकर अपने उत्तर दिए।

केरल के स्कूल की इस शिक्षिका ने इस अभ्यास को सफल बनाने वाली तीन बातों का उल्लेख किया :

क. बच्चों को आनन्दपूर्ण अधिगम के अभ्यास का आदी बनाना

ख. शिक्षिका द्वारा स्पष्ट निर्देश देने के अलावा कार्य को सुचारु रूप से सुगम बनाना और प्रोत्साहन देना

ग. विद्यार्थियों में टीमवर्क की भावना

मुझे लगता है कि यह बात महत्त्वपूर्ण थी कि शिक्षिका ने विद्यार्थियों को बातचीत करने और सीखने पर सोचने के लिए प्रेरित किया। इस तरह विद्यार्थियों ने सोचने की प्रक्रिया का भी आनन्द लिया। यह एक आवश्यक शिक्षण कौशल है जिसने इस उदाहरण में अच्छा काम किया है। पारम्परिक स्कूल प्रणाली में आमतौर पर विद्यार्थियों को बेहतर प्रदर्शन करने के लिए प्रतिस्पर्धा में धकेला जाता है, जिससे ऐसी स्थितियों में सीखने की भावना समाप्त हो जाती है। इस उदाहरण में दौड़ के क्रमागत समय ने विद्यार्थियों को आरोही और अवरोही क्रम की कल्पना करने में मदद की। एक के बाद एक विद्यार्थियों की दौड़ ने उन्हें एक अमूर्त अवधारणा को अपनी आँखों से देखने के अवसर दिए।

कर्नाटक के हासन जिले के एक स्कूल में मेरी मुलाक़ात एक और शिक्षिका से हुई जो कक्षा के समय में तीसरी कक्षा के

विद्यार्थियों को एक खेल खिला रही थीं। वे एक-एक करके विद्यार्थियों को बुलातीं और उनकी आँखों पर पट्टी बाँधतीं। पट्टी बाँधे विद्यार्थी को कुछ संकेतों के आधार पर पाँच विद्यार्थियों को पहचानना होता था, जैसे कि उनकी आवाज़ सुनकर। बच्चों ने ख़ूब मस्ती की और वे बेहद उत्साहित थे। शिक्षिका ने कहा कि वे इस खेल के बाद बच्चों को 'सुनने' और 'स्पर्श करने' की इन्द्रियों पर चर्चा करवाएँगी और इस तरह पाठ के भीतर इससे सम्बन्धित विषयवस्तु को पढ़ाएँगी। उन्होंने अपने विद्यार्थियों के लिए होमवर्क और परियोजना कार्य के लिए ऐसी गतिविधियाँ भी तैयार की थीं जो 'देखने' और 'चखने' से सम्बन्धित थीं ताकि बच्चों को स्वयं खोजबीन करने का मौक़ा मिल सके।

कक्षा में खेले गए इस खेल ने बच्चों को उनकी इन्द्रियों सम्बन्धी ठोस अनुभव प्रदान किए। यदि शिक्षिका *क्यों* और *कैसे* प्रश्न पूछकर बच्चों की मदद करें तो बच्चे बिना किसी हिचकिचाहट के अपने अनुभव बताने लगेंगे। खेल और गतिविधियाँ विद्यार्थियों के भाषा विकास का एक पक्का साधन हैं। यहाँ इस बात का ध्यान रखना ज़रूरी है कि बच्चे के विकास के सबसे महत्त्वपूर्ण पहलुओं में से एक है, शरीर और मन के बीच का सामंजस्य। बच्चे की शारीरिक संलग्नताओं के माध्यम से मन विकसित होता है। यदि बच्चों को खेलने न दिया जाए तो वे अपने प्राकृतिक विकास से और भाषा के विकास की बारीकियों को समझने से महरूम हो जाएँगे। शरीर और शरीर के माध्यम से भावनाएँ, भाषा के विकास में बहुत अधिक योगदान देते हैं।

खेल को सीखने के उपकरणों के रूप में रचने में आने वाली बाधाएँ

क्या कारण है कि हम बच्चों की चंचलता को, कक्षाओं और स्कूलों में व्यापक पैमाने पर सीखने की रूपरेखा तैयार करने के साधन के रूप में उपयोग नहीं करते?

शिक्षक-केन्द्रित शिक्षण

शिक्षकगण खेल को कक्षा में या पाठ्यपुस्तक से सीखने के उपकरण के रूप में देखने के पीछे जो औचित्य है, उसे नहीं समझते। अधिकांश शिक्षक खेल गतिविधियों को मनोरंजन के साधन के रूप में देखते हैं। जब सीखने की बात आती है तो वे खेल को ध्यान बँटाने वाली अनुचित चीज़ समझते हैं। यह शिक्षक-केन्द्रित शिक्षण-अधिगम का परिणाम है, जो युगों से चला आ रहा है। आनन्दपूर्ण अधिगम के प्रभाव को समझने और फिर अपने शिक्षण में इसको प्रयोग में लाने के बारे में सोचने के लिए शिक्षकों में इसके बारे में वैचारिक समझ होना ज़रूरी है।

भले ही सीखना स्वाभाविक रूप से होता हो, लेकिन जब सीखने के विशिष्ट परिणामों की बात आती है तो विद्यार्थियों को सोच-विचार की तरफ़ ले जाना आवश्यक है, जिससे वे वांछित परिणाम प्राप्त करते हैं। विद्यार्थियों को इस प्रकार से चिन्तन की ओर अग्रसर करना उपर्युक्त दोनों मामलों में स्पष्ट है। प्रश्न पूछकर बच्चों को स्वयं सोच-विचार करने के लिए प्रेरित करना एक कौशल है और यह सुगमता का उच्च स्तर है। एक बार शिक्षक इसे समझ लें तो फिर इसे हासिल करना आसान है। लेकिन आमतौर पर हम शिक्षकों को अपने विद्यार्थियों से सांकेतिक प्रश्न पूछते हुए नहीं देखते। उन्हें तैयार उत्तर देने की आदत होती है जो सीधे पाठ्यपुस्तकों से ले लिए जाते हैं।

सामाजिक दृष्टिकोण

स्कूल जाने वाले बच्चों को प्रायः घर में खेलने की आज़ादी नहीं दी जाती। अधिकांश माता-पिता और समाज के अधिकांश हिस्से के लिए तो स्कूल पाठ्यपुस्तकों और उन्हें पढ़ना सीखने के लिए होते हैं। वे बच्चे के विकास की मानसिक प्रक्रियाओं और बच्चों की भाषा और सामाजिकता में खेल के अत्यधिक योगदान के बारे में बहुत कम जानते हैं।

खेल के दौरान बच्चे भावनात्मक रूप सचेत होते हैं और सकारात्मक सुझावों के लिए तैयार रहते हैं। माता-पिता स्कूल जाने वाले बच्चों को घर के काम करने से भी रोकते हैं क्योंकि वे बच्चों के भविष्य को हमारी वर्तमान स्कूल प्रणाली में उनकी सफलता से जोड़ते हैं। यह रवैया बच्चों के प्राकृतिक विकास को रोकता है और उनकी खोजबीन करने की स्वतंत्रता में बाधा डालता है। यही वह बिन्दु है जहाँ पर स्कूल के शिक्षकों को सार्थक सामुदायिक सेवा में संलग्न होने का अवसर मिलता है, अर्थात माता-पिता और समाज को खेल और स्वतंत्रता के महत्त्व के बारे में जागरूक करना।

स्थान की कमी

ऑनलाइन कार्यक्रमों के दौरान मैं बल्लारी (कर्नाटक) में एक *नली कली* शिक्षिका से मिला। मैं बाद में उनकी कक्षा में गया। शिक्षणशास्त्र के रूप में खेल के बारे में हमारी ऑनलाइन चर्चा के बाद वे इसे अपनी कक्षा में लागू करना चाहती थीं। लेकिन वे 70 से अधिक विद्यार्थियों की कक्षा में बच्चों को सम्भालने और उन्हें खेल के माध्यम से सीखने में संलग्न करने को लेकर झिझक रही थीं! चूँकि कक्षा में पर्याप्त जगह नहीं थी, इसलिए वहाँ बच्चों का यहाँ से वहाँ होना एक समस्या थी। उन्हें बाहर खुले में ले जाने की भी सम्भावना नहीं थी क्योंकि परिसर छोटा था और ऐसा करने से अन्य कक्षाओं को परेशानी होती। धान के दो खेतों से घिरे घनी आबादी वाले गाँव में बच्चों के बड़े समूह को बाहर किसी खुली जगह पर ले जाना भी उन्होंने सुरक्षित नहीं समझा। मैं भी उस समय उन्हें कोई रास्ता

नहीं सुझा पाया इसलिए मैंने उनसे कहानी सुनाने, रोल-प्ले या परिस्थितिजन्य बातचीत करवाने आदि के बारे में सोचने का अनुरोध किया।

कई अन्य स्कूलों में यह केवल भौतिक स्थान की कमी का सवाल नहीं है। या तो कक्षाएँ अव्यवस्थित होती हैं या उनमें अनुपयोगी वस्तुएँ भर दी जाती हैं; जहाँ पर्याप्त बड़े मैदान हैं; वहाँ उनका रखरखाव ठीक नहीं है और वे बच्चों के लिए साफ़ या सुरक्षित नहीं हैं। यह पूरी स्थिति गतिविधि-आधारित अधिगम के रास्ते में खुद ही खड़ी की गई बाधा जैसी लगती है। कई स्कूलों में शिक्षकों को बच्चों को खेल के मैदान या स्कूल के बाहर खुली जगहों पर ले जाना जोखिम भरा लगता है। यह एक सांस्कृतिक मुद्दा भी है कि अधिकांश शिक्षक और माता-पिता केवल कक्षा को ही सीखने की सही जगह के रूप में देखते हैं।

विद्यार्थियों में विविधता

सरकारी स्कूल के बच्चों के रवैयों, बर्तावों, पृष्ठभूमियों और अनुभवों से सम्बन्धित विविधता कई शिक्षकों को समस्याजनक लगती है। वे बताते हैं कि बिना बल प्रयोग के विद्यार्थियों को अनुशासित करना कितना चुनौतीपूर्ण है। इसलिए उन्हें खेल के माध्यम से सिखाना शिक्षकों को काफ़ी अवास्तविक लगता है। लेकिन अगर विद्यार्थियों की विविधता को एक संसाधन के रूप में और उनकी प्राकृतिक और विविध गतिविधियों को सीखने की प्रक्रियाओं के रूप में देखा जाए तो स्थितियाँ बदल सकती हैं।

यदि शिक्षक बच्चों की पृष्ठभूमियों, चुनौतीपूर्ण परिस्थितियों और क्षमताओं का सम्मान करना शुरू कर दें और उन पर आधारित खेलों की सहायता से सीखने की रूपरेखा तैयार करें तो प्रत्येक बच्चे को अपनी गरिमा और आत्मसम्मान का बोध होगा। यही वह बिन्दु है जहाँ से केरल की शिक्षिका ने सफलता प्राप्त करना शुरू कर दिया है, हासन की शिक्षिका को सफलता मिलने वाली थी और बल्लारी की शिक्षिका यही करना चाहती थीं। वे सभी इस बारे में सोच रही हैं कि बच्चों को खोजबीन करने के लिए आवश्यक स्वतंत्रता कैसे प्रदान की जाए।

निष्कर्ष

सच पूछा जाए तो खेल, बच्चों को वास्तविक रूप से सीखने में संलग्न करने का एक स्वाभाविक तरीक़ा है। मैं खेल के ऐसे तीन महत्त्वपूर्ण पहलुओं के साथ अपनी बात समाप्त करूँगा जिन्हें ध्यान में रखा जाना चाहिए :

- सबसे अच्छी बात तो यह होगी कि सीखने को बच्चों के घर या गाँव की प्राकृतिक गतिविधियों, परिस्थितियों और मौजूदा अनुभवों पर रचा जाए और इनके माध्यम से अपेक्षित दक्षताओं और सीखने के परिणामों को पाने के प्रयास किए जाएँ। हालाँकि पाठ्यपुस्तकों में कुछ पूर्व-गतिविधियाँ करवाने और कक्षा में सीखने के दौरान पूर्व-ज्ञान से सह-सम्बन्ध बनाने के सुझाव दिए गए हैं, लेकिन इसके बावजूद इस बारे में अधिकांश शिक्षक समुदाय में जागरूकता का लगभग पूर्णतः अभाव है। जो शिक्षक ऐसा करने का प्रयास करते हैं, वे भी ज़्यादातर इसे पिछली कक्षा की पाठ्यपुस्तक के ज्ञान (याद किए गए और उनके विद्यार्थियों के जीवन के अनुभवों से असम्बद्ध) और कुछ सतही पूर्व-गतिविधि तक ही सीमित रखते हैं।
- खेल को सीखने के ऐसे साधन के रूप में देखा जाना चाहिए जो बच्चों के लिए सहज और स्वाभाविक है। खेल सीखने का एक उपकरण है और इसका उपयोग करने से बच्चे के सीखने की स्वाभाविक इच्छा बिना किसी हिचक के इसे अपना लेगी। लेकिन इस बात का ध्यान रखा जाना चाहिए कि इसमें जिन खेलों का प्रयोग किया जाए, वे सीखने की विषय-सामग्री, बच्चे की उम्र और उसके रुझान के उपयुक्त हों।
- यह तरीक़ा तब सफल होगा जब शिक्षक प्रतिस्पर्धा को आनन्दपूर्ण अधिगम, टीमवर्क, परस्पर अधिगम और बच्चों के बीच स्वाभाविक सम्बन्धों के लिए एक रुकावट समझें। इसलिए शिक्षकों को प्रतिस्पर्धा की ओर ले जाने वाली स्थितियों या रवैयों से निपुणता से बचना चाहिए। भागीदारी, सोच-विचार और एक-दूसरे से सीखना — खेल में ये भावनाएँ होनी चाहिए। बच्चों के बीच सम्बन्ध तब मज़बूत होंगे जब शिक्षक उनके बीच सीखने के सम्बन्ध स्थापित करेंगे।

रामकृष्ण भट एक किसान हैं, जो अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के सदस्य के रूप में शिक्षकों के साथ काम करते हुए शैक्षिक विचारों से परिचित हुए। साहित्य पढ़ना, अनुवाद करना और बच्चों को कहानियाँ सुनाना उनके अन्य शौक हैं। उनसे rkbkrishi@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : नलिनी रावल

सीखने को सुदृढ़ करने के लिए इनडोर खेल

अक्षता एस बेल्लुडी

इस महामारी के दौरान, जब हमारे ज़्यादातर बच्चे स्कूल नहीं जा पा रहे हैं और उनमें से अधिकांश के लिए ऑनलाइन कक्षाओं का हिस्सा बनना सम्भव नहीं है, तो ऐसे में इनडोर खेल न केवल सीखने के लिए बल्कि विभिन्न संज्ञानात्मक और भावनात्मक कौशलों के निर्माण के लिए भी एक प्रभावी साधन साबित हो सकते हैं।

इस लेख में कुछ ऐसे खेलों के बारे में चर्चा की गई है जिनका उपयोग करके बच्चों के स्क्रीन समय को कम किया जा सकता है और साथ ही सीखने के परिणामों को प्राप्त करने में उनकी मदद भी की जा सकती है। हालाँकि इन खेलों को एक विशिष्ट तरीक़े से खेलने के लिए डिज़ाइन किया गया है, जिनमें कुछ नियमों का पालन करना होता है, लेकिन ये केवल बच्चे की कल्पना या शिक्षक की रचनात्मकता के रूप में ही सीमित होते हैं। *ज़ेंगा* के ब्लॉकों का उपयोग एक इमारत बनाने के लिए किया जा सकता है, किसी पहेली को एक सुन्दर कहानी में और डोमिनो की टाइलों को एक लम्बी ट्रेन में परिवर्तित किया जा सकता है।

इनमें से कई खेलों को कम लागत वाली सामग्री का उपयोग करके विकसित किया जा सकता है। हमारे शिक्षक ऐसा कर रहे हैं और इन खेलों का उपयोग अपने विद्यार्थियों के सीखने को सुदृढ़ करने के लिए कर रहे हैं।

शिक्षकों द्वारा विकसित इनडोर खेल

हमारे सक्रिय शिक्षकों में से एक, सुश्री जयम्मा ने कम लागत वाली सामग्री का उपयोग करके कई खेल विकसित किए हैं जो आसानी से मिल सकते हैं।

गेंदों के साथ संख्याओं का मिलान करना

इस बोर्ड गेम में, विद्यार्थियों को बोर्ड पर लगी थर्मोकोल गेंदों की संख्या का मिलान नम्बर कैपों के साथ करना होता है जिन्हें बोतलों पर लगाना होता है।

जयम्मा के शब्दों में, 'मैंने इस खेल को इस तरह से डिज़ाइन किया है कि मेरे विद्यार्थियों को ठोस सामग्री का उपयोग करके गिनने के अभ्यास के साथ ही साथ लिखने के लिए पकड़ विकसित करने के लिए अपनी उँगलियों का प्रयोग करने में मदद मिल सके।' आगे वे बतातीं हैं कि वे इस तरह के खेल क्यों विकसित करती है, 'मैं शिक्षण सहायक सामग्री के रूप में ऐसे खेल विकसित करती रहती हूँ क्योंकि इनसे मेरे बच्चे व्यस्त रहते हैं और जो कुछ उन्होंने सीखा है उसके सुदृढ़ीकरण में उन्हें मेरी ज़रूरत भी नहीं पड़ती; इससे मेरा काम आसान हो जाता है।'

इस खेल के माध्यम से सीखने के जो नतीज़े प्राप्त किए जा सकते हैं, वे इस प्रकार हैं :

- वस्तुओं का संख्याओं के साथ सम्बन्ध जोड़ना
- शून्य की अवधारणा को समझना
- शब्दावली विकसित करना (अवलोकनों की व्याख्या करके)
- 1 से 10 तक की संख्याओं की गिनती करना

पहेलियाँ

पहेलियाँ सूक्ष्म मोटर, समस्या-समाधान और छँटाई करने के कौशल विकसित करने की उत्कृष्ट उपकरण हैं। जयम्मा मैडम बाज़ार में बिकने वाली ब्राण्डेड पहेलियों की जाँच-पड़ताल

करती हैं और उससे प्रेरणा लेकर, कम लागत वाली सामग्री का उपयोग करके अपनी ही पहेली बना लेती हैं। इनका उपयोग बातचीत को बढ़ावा देने, शब्दावली विकसित करने और बच्चों को सोचने में मदद करने के लिए प्रभावी ढंग से किया जा सकता है। बच्चों को इन पहेलियों के इर्द-गिर्द कहानियाँ रचने के लिए भी प्रेरित किया जा सकता है।

डोमिनो

डोमिनोज़ के नियमित खेल में आयताकार टाइलें होती हैं और एक सेट की टाइलों के पिछले भाग में भेद नहीं किया जा सकता, वे या तो खाली होती हैं या सबमें कोई एक-सी डिज़ाइन होती है। इन टाइलों पर बिन्दुओं की बजाय मिलान किए जा सकने वाले चित्र छापे जा सकते हैं। यह खेल एक अकेला खिलाड़ी या फिर तीन से चार खिलाड़ियों का समूह खेल सकता है।

जयम्मा मैडम ने हमारे टीएलसी की काम में न आने वाली पैकिंग सामग्री का उपयोग करके डोमिनो बनाए। इसी तरह, इन डोमिनो टाइलों पर अँग्रेज़ी *नली कली* शृंखला के पात्र छापे जा सकते हैं। इस खेल का उपयोग करके शब्दावली के साथ-साथ मिलान और छँटाई के कौशलों को प्रभावी ढंग से विकसित किया जा सकता है।

आओ, मछली पकड़ें

इस खेल में, बच्चों को वह मछली उठानी होती है जिसमें वह शब्द लिखा होता है जिसे उनके शिक्षक या मित्र बोलें। जो सबसे अधिक मछलियाँ ले पाता है, वह विजयी होता है। जयम्मा मैडम ने इस खेल को और रोचक बनाने के लिए कार्डों पर चुम्बक लगाए हैं। ये चुम्बक इस्तेमाल की गई उन रिमोट-कंट्रोल कारों से लिए गए हैं जो उन्होंने अपने विद्यार्थियों से एकत्र की हैं।

पहले कौन भरेगा

एक अन्य शिक्षिका, सुश्री अन्नम्मा ने अपने विद्यार्थियों को गिनती का अभ्यास करने में मदद करने के लिए एक बोर्ड गेम विकसित किया है। यह खेल दो विद्यार्थियों द्वारा एक-दूसरे के सामने बैठकर खेला जाता है। वे बारी-बारी से कौड़ियाँ फेंकते हैं और उन पर आई संख्या जितने काउण्टरों (गणक) से बक्से को भर देते हैं। ये काउण्टर बीज या कंकड़ हो सकते हैं। जो पहले सभी बक्सों को भरने में सफल होता है, वह विजेता होता है।

‘यह खेल मेरे बच्चों को एक आकर्षक तरीक़े से गिनने का अभ्यास करने में मदद करता है। यह दरअसल उनके ख़ुद के सीखने की प्रक्रिया को तेज़ करने के साथ ही उनके साथियों के सीखने में भी सहायक होता है जो हमारी *नली कली* कक्षाओं का उद्देश्य है। मेरे बच्चे खेल की प्रक्रिया के दौरान अपने स्वयं के ज्ञान का निर्माण करने और गणितीय शब्दावली विकसित करने में सक्षम हो गए हैं जो मैं अपनी नियमित शिक्षण पद्धति के माध्यम से नहीं कर सकती थी।’

आओ, शब्द बनाएँ

यह खेल एक अन्य शिक्षिका सुश्री तुलसी द्वारा विकसित किया गया है। इस खेल में, बच्चे पहेलियों के अक्षर छपे रंगीन टुकड़ों का इस्तेमाल करके नए शब्दों का निर्माण करते हैं।

अधिगम को बढ़ावा देने वाले सरल इनडोर खेल

नाम	कैसे खेलें	कौशल
अलि गुलि मणे	*अलि गुलि मणे* एक अमूर्त रणनीति बोर्ड गेम है जिसकी उत्पत्ति कर्नाटक में हुई है। खेल का नाम तो केवल बोर्ड का विवरण है यानि 'छेद वाली लकड़ी का खण्ड'। *अलि गुलि मणे* को इमली के बीजों का उपयोग करके खेला जाता है। यदि लकड़ी का ब्लॉक उपलब्ध न हो तो फ़र्श पर गोला बनाकर भी यह खेल खेला जा सकता है।	इस खेल के माध्यम से अपनी बारी की प्रतीक्षा, गिनती और घटाव को प्रभावी ढंग से सिखाया और विकसित किया जा सकता है। इस खेल का उपयोग संख्याओं के समूहन की अवधारणा का पता लगाने और उसका अनुभव करने में बच्चों की मदद करने के लिए भी किया जा सकता है। उदाहरण के लिए, बच्चों से कहा जा सकता है कि वे दी गई संख्या को दो, तीन, चार, पाँच, दस आदि के विभिन्न समूहों में बाँटें। फिर इसका उपयोग, हर एक बीज को गिनने की बजाय, विभिन्न समूहों में बीज वितरित करके गिनती करने की सबसे तेज़ रणनीति को खोजने के लिए किया जा सकता है।
कवडे	यह एक और पारम्परिक खेल है जिसे चार खिलाड़ियों द्वारा खेला जा सकता है। इन खिलाड़ियों को अपने काउण्टरों (कायी) को अन्य खिलाड़ियों के काउण्टरों द्वारा 'मारे' जाने से बचाना होता है और उन्हें आगे बढ़ाना होता है। इमली या किन्हीं और बीजों को काउण्टर के रूप में इस्तेमाल किया जा सकता है। जो खिलाड़ी अपने काउण्टरों को सबसे पहले केन्द्र तक पहुँचाने में सफल होता है, वह विजेता होता है।	अपनी बारी की प्रतीक्षा करना, समस्या-समाधान, निर्णय लेना, गिनना, घटाना आदि को इस खेल के द्वारा प्रभावी ढंग से सिखाया और विकसित किया जा सकता है। इस खेल का उपयोग विषम और सम संख्याओं की अवधारणा को विकसित करने के लिए भी किया जा सकता है।
ज़ेंगा	इस खेल में खिलाड़ी बारी-बारी से 54 ब्लॉक से बने टावर से एक बार में एक ब्लॉक को हटाते हैं। इसे अकेले या फिर दो या उससे ज़्यादा खिलाड़ी खेल सकते हैं। जब दो खिलाड़ी खेलते हैं, तो जो अधिक-से-अधिक ब्लॉक निकालने में सक्षम होता है वह विजेता होता है। इस खेल को खेलने के लिए स्थानीय रूप से उपलब्ध लकड़ी के ब्लॉकों का उपयोग किया जा सकता है। बच्चे इन ब्लॉकों का उपयोग करके विभिन्न संरचनाएँ बनाने का आनन्द ले लेते हैं।	इस खेल के माध्यम से सूक्ष्म मोटर कौशल, धैर्य और एकाग्रता जैसी बातें सीखी जा सकती हैं। आवेगपूर्ण व्यवहार को नियंत्रित करने में भी इससे मदद मिलती है। इन ज़ेंगा ब्लॉकों का उपयोग समूहन, गिनती करने और आकारों को सिखाने के लिए भी किया जा सकता है। बच्चे इन ब्लॉकों को व्यवस्थित करने की ऐसी रणनीति सीखते और खोजते हैं जो इमारत को लम्बे समय तक टिकी रहने में मदद करे।
ब्लॉक का मिलान करना	विभिन्न आकृतियों और अक्षरों वाले मुद्रित ब्लॉकों का उपयोग करके ब्लॉकों पर मुद्रित अक्षरों और वस्तुओं से खेलने में बच्चों की मदद की जा सकती है।	इस खेल से सूक्ष्म मोटर कौशल, छँटाई, शब्दावली और ध्वन्यात्मक जागरूकता विकसित की जा सकती है।

डिस्क़ का मिलान करना	बच्चों को 50 से 60 डिस्क़ दी जाती हैं जिन पर अनेक वस्तुएँ मुद्रित होती हैं। डिस्क़ को उल्टा रखा जाता है और खिलाड़ी एक डिस्क़ उठाता है। फिर वह अपनी उठाई हुई डिस्क़ पर बनी वस्तु का मिलान करने के लिए उल्टी रखी हुई डिस्क़ों को उठाता रहता है।	डिस्क़ का उपयोग करके आकारों का मिलान जैसी गिनती की पूर्व अवधारणाएँ विकसित की जा सकती हैं।
कार को ट्रैफ़िक से बाहर निकालें	इस बोर्ड गेम का उपयोग करके कई पहेलियाँ खेली जा सकती हैं। खिलाड़ियों को विभिन्न रणनीतियों के सहारे कार को ट्रैफ़िक से बाहर निकालना होता है। इस खेल में खिलौना कार के स्थान पर लकड़ी या कार्डबोर्ड के ब्लॉक जैसी विभिन्न वस्तुओं का उपयोग किया जा सकता है।	इस खेल के द्वारा कौशलों का रणनीतिक रूप से प्रयोग करने के साथ ही समस्या सुलझाने और निर्णय लेने के कौशल विकसित किए जा सकते हैं।

आभार

यह लेख, शिक्षकों के साथ चर्चा का परिणाम है। खेलों पर अपने विचार साझा करने के लिए लेखिका सुश्री जयम्मा, सुश्री अन्नम्मा और सुश्री तुलसी को धन्यवाद देना चाहती हैं। बोर्ड गेमों की दुनिया से मुझे परिचित कराने के लिए मेरी बहन आशा और मेरी भाँजी सहाना का विशेष धन्यवाद।

अक्षता एस बेल्लुडी कोप्पल, कर्नाटक स्थित अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के ज़िला संस्थान में स्रोत व्यक्ति हैं। उन्होंने सीखने की सार्थक पद्धतियों को समझने के लिए वैकल्पिक स्कूलों में काम किया है। उनकी रुचि अनुभवजन्य अधिगम, घूमने-फिरने और आदिवासियों की देशज ज्ञान प्रणाली की खोजबीन करने में है।
उनसे akshatha.belludi@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है।
अनुवाद : नलिनी रावल

खेल : स्कूल के पहले दिन के लिए

गजेन्द्र कुमार देवांगन

बच्चे तब बड़ी आसानी से सीखते हैं जब उन्हें मज़ा आ रहा हो। ऐसे में जब कुछ सिखाने के उद्देश्य से खेल की गतिविधि कराई जाए तो सीखने की गति और परिणाम कई गुना अधिक हो जाता है। इसके माध्यम से कठिन-से-कठिन अवधारणाओं को आसानी से सिखाया जा सकता है, वह भी रुचिपूर्ण ढंग से और कम समय में। बस इतना ध्यान रखना है कि जिस भी गतिविधि का उपयोग किया जा रहा है वह उद्देश्यपूर्ण, योजनाबद्ध व पर्याप्त तैयारी के साथ हो।

बहुत छोटे बच्चों (3 से 8 वर्ष समूह) के लिए खेल की गतिविधियाँ करना महत्त्वपूर्ण और अधिक आवश्यक हो जाता है। विद्यालयों में कई खेल गतिविधियों के माध्यम से विकास के विभिन्न क्षेत्रों में काम किया जाता है। मैं कुछ ऐसी ही गतिविधियाँ साझा कर रहा हूँ जिनका उपयोग बच्चों के भावनात्मक विकास के लिए किया जा सकता है, ख़ासकर शैक्षिक सत्र की शुरुआत में।

'आइस ब्रेकर' खेल

प्रत्येक सत्र में अनेक बच्चे स्कूल में पहली बार आते हैं उनके लिए स्कूल पूरी तरह से नई जगह होता है। सिर्फ़ जगह ही नहीं बल्कि और बहुत कुछ नया होता है जैसे स्कूल की इमारत, अन्य बच्चे, शिक्षक, कक्षाएँ और न जाने क्या–क्या। और यह नयापन सिर्फ़ बच्चों के लिए नहीं होता बल्कि कुछ शिक्षकों के लिए भी होता है। नए सत्र में कितने ही नए बच्चे आते हैं, जिनमें कुछ आनन्द और उत्साह से लबरेज़ इधर–उधर दौड़ते-भागते, कुछ अपने भाई–बहनों का हाथ पकड़े, कुछ सहमे, कुछ सिसकते तो कुछ घर जाने की ज़िद करते हुए। ऐसे माहौल में बच्चे और शिक्षक दोनों ही के लिए बड़ी चुनौती होती है एक-दूसरे के मन में विश्वास जगाना और साथ काम करने का वातावरण बनाना।

शिक्षक के लिए चुनौती होती है बच्चों के मन में विद्यालय के प्रति विश्वास पैदा करना और उनकी सुरक्षा सुनिश्चित करना। इस समय शिक्षक बच्चों से अपरिचित होते हैं, इसलिए उनके व्यवहार, रुचियों व स्कूल में आने की इच्छा को जानना भी आवश्यक होता है। बच्चों से अपेक्षा होती है कि वे नए माहौल और सहपाठियों को जानें, समझें, सहयोग करें, दोस्त बनाएँ। अनेक बच्चों में दोस्ती करने और नई चीज़ें सीखने के गुण स्वाभाविक रूप से होते हैं लेकिन कुछ बच्चों को इन्हें विकसित करने की आवश्यकता होती है। इसलिए ज़रूरी है कि ऐसी गतिविधियाँ या खेल कराए जाएँ जिसमें बच्चे अपनी इच्छा से और ख़ुशी-ख़ुशी भाग लें।

परिचय - गतिविधि (बाल थ्रो)

शिक्षण सामग्री : आकर्षक, रंगीन चित्रों वाली एक गेंद। यह कक्षा एक के लिए, पहले दिन की पहली गतिविधि हो सकती है। बच्चे और शिक्षक एक–दूसरे से अपरिचित हैं, अतः सभी का नाम जानने के लिए इस खेल को कक्षा में किया जाता है। बच्चे एवं शिक्षक सभी, बड़ी गोलाकार आकृति बनाकर कक्षा या बाहर मैदान में खड़े रहेंगे। गेंद पर बने चित्र पर बच्चे और शिक्षक मिलकर चर्चा करते हैं। जिसके हाथ में गेंद होगी, वह गेंद किसी और को उछालकर देगा। जिसके पास गेंद जाएगी या जो भी इस गेंद को पकड़ेगा वह अपना नाम बताएगा। नाम बताने के बाद वह फिर किसी नए साथी की ओर गेंद उछालेगा। इस तरह से सभी के नाम बताने या जानने तक यह खेल चलता रहेगा।

इस गतिविधि से बच्चे बहुत सहजता से आपस में परिचित हो जाते हैं। उनमें दोस्ती होने की शुरुआत हो जाती है। वे एक–दूसरे का नाम लेते हुए गेंद को अपनी ओर उछालने की माँग करने लगते हैं। गेंद इधर–उधर जाने पर भागकर उसे लाने और जिस साथी की बारी है उस तक गेंद पहुँचाने जैसे कामों को स्वस्फूर्त करते हैं।

नेता–नेता चाल बदल

बच्चे और शिक्षक ज़मीन (कक्षा या मैदान) पर एक बड़ा गोला बनाकर बैठ जाते हैं। शिक्षक सबसे पहले नेता बनता है। और सबसे कहता है कि सब उसे देखते रहें और वह जैसा करे वैसा करते हुए, एक-साथ यह गीत गाते रहें – 'नेता–नेता चाल बदल'। शिक्षक ताली बजाते व गीत गाते हुए खेल की शुरुआत कर सकता है। उसे देख-सुन कर बच्चे भी ताली बजाते जाएँगे। शिक्षक ताली बजाने में कुछ परिवर्तन कर सकते हैं, जैसे दोनों हाथों से पैरों को पीटना, बच्चे भी वैसा ही करेंगे। शिक्षक, मज़ेदार चेहरे बनाने या सिर खुजाने जैसे एक्शन भी कर सकते हैं जिससे बच्चों को हँसी आए।

अब किसी एक बच्चे को समूह से बाहर भेजने के लिए चुना जाता है। उसके बाहर जाने के बाद बाक़ी बच्चे एक नेता चुनते हैं। वापस आने पर उसे किए जा रहे अभिनय को देखकर

बताना है कि नया नेता कौन है। नेता की पहचान हो जाने पर बाहर जाने की बारी उसकी होगी।

इस खेल में बच्चे नेता हेतु नाम सुझाना, नाम पर सहमत होना, टीम भावना, गहराई से अवलोकन करना, गाना व अभिनय करना आदि गुणों को सीखते हैं।

उड़ / खा

बच्चे–शिक्षक सभी कक्षा या बाहर मैदान में एक साथ गोला बनाकर खड़े होंगे। सब मिलकर 'खा' खेलेंगे। सभी का बायाँ हाथ सामने की ओर, सीधा होगा और उसके ऊपर दायाँ हाथ रखना है। शिक्षक खाने की किसी वस्तु का नाम बोलेगा। सबको तुरन्त दायाँ हाथ मुँह की ओर ले जाते हुए ज़ोर की आवाज़ में खा बोलना है। यदि शिक्षक किसी ऐसी वस्तु का नाम बोलता है जिसे खा नहीं सकते हैं, तो किसी को कुछ नहीं बोलना है और न ही कुछ करना है। जो ग़लत अभिनय करेगा वह खेल से आउट हो जाएगा। इसी तरह 'उड़' खेलते हुए शिक्षक वह नाम बोलेंगे जो उड़ सकते हैं या नहीं उड़ सकते।

इस खेल से बच्चों में ईमानदारी व निर्णय लेने के गुणों का विकास होता है। छोटे बच्चे ग़लत अभिनय करने पर बहुत ईमानदारी के साथ स्वीकार कर लेते हैं और खेल से बाहर हो जाते हैं। बच्चे दूसरों को भी देखते रहते हैं व ग़लत–सही का निर्णय देते हैं।

बोलो भाई कितने

सभी बच्चे और शिक्षक कक्षा या बाहर मैदान में एक साथ गोला बनाकर खड़े होंगे। सब ताली बजाते हुए व गीत गाते हुए गोले में दौड़ लगाएँगे। शिक्षक बोलेगा – बोलो भाई कितने? बच्चे बोलेंगे – आप बोलो जितने। शिक्षक, दौड़ते हुए कोई संख्या बोलेगा। बच्चों को उतनी संख्या के समूह बनाना है। जैसे यदि शिक्षक बोलता है, 'तीन', तो तीन-तीन बच्चे मिलकर समूह बनाएँगे। जिस किसी समूह में कम या अधिक बच्चे होंगे, वह समूह खेल से आउट माना जाएगा। यदि शिक्षक दौड़ते हुए मूर्ति बोलता है, तो शिक्षक के सुर्ती बोलने तक सभी को बिना हिले एक ही स्थिति में मूर्ति के समान खड़े रहना है। जो भी हिलेगा, वह आउट माना जाएगा।

इस खेल के द्वारा बच्चों में दोस्ती करने, त्वरित निर्णय लेने, टीम भावना, ईमानदारी, नेतृत्व करने व एकाग्रता जैसे गुणों का विकास होता है।

कविता वाचन

हाव-भाव व अभिनय के साथ कविता वाचन की गतिविधि छोटे बच्चों के विकास के लिए काफ़ी प्रभावकारी होती है। पहले शिक्षक एक-दो बार स्वयं करके दिखाता है और फिर प्रस्तुति के लिए बच्चों को आमंत्रित किया जाता है। हालाँकि इस दौरान कई बच्चे एक साथ सामने आने की कोशिश में धक्का-मुक्की करते हैं, लेकिन थोड़ी बातचीत के बाद समझ जाते हैं कि एक समय में एक ही को प्रस्तुत करना है। इस तरह वे अपनी बारी का इन्तज़ार करने और दूसरों को धैर्यपूर्वक सुनने–देखने के गुण भी सीख जाते हैं।

कई बार समूह में प्रस्तुति के लिए वे आपस में दोस्ती करते हैं, एक-दूसरे का सहयोग करते हैं और बेहतरीन टीम भावना का प्रदर्शन करते हुए प्रस्तुति देते हैं।

कहानी वाचन और अभिनय

पूरे हाव-भाव और आवाज़ में उतार-चढ़ाव के साथ कहानी सुनाने के बाद बच्चों से कहानी पर अभिनय करने के लिए कहा जाता है। बच्चे चर्चा करते हैं और आपसी सहमति से पात्रों का चयन करते हैं। किसी ख़ास किरदार के लिए उचित नाम भी सुझाते हैं। मिलकर आवश्यक सामग्री का प्रबन्ध करते हैं, बनाते हैं, अभ्यास व अभिनय के दौरान विभिन्न मुद्दों पर चर्चा करते हैं, संवाद, सामग्री व दृश्य के लिए सुझाव रखते हैं, आपस में सहमत होते हैं।

इस प्रकार बच्चे निर्णय लेने, सहमत होने, मिलकर काम करने, एक-दूसरे के काम की तारीफ़ करने जैसे गुणों को सीखते हैं व व्यवहार में लाते हैं।

यह मेरे विद्यालय के कुछ अनुभव एवं वहाँ की गई कुछ गतिविधियाँ थीं। विद्यालय में विभिन्न खेलों के द्वारा बच्चों में सहयोग करने व सहयोग लेने, सामूहिक निर्णय लेने, अपने क्रम का धैर्यपूर्वक इन्तज़ार करने, अन्य बच्चों व शिक्षक की बातों को ध्यान से सुनने, साथियों का उत्साह बढ़ाने, उनका सम्मान करने, समझने के लिए प्रश्न करने, संवेदनशील बनने जैसे गुणों का तेज़ी से विकास होते हुए देखा गया है।

गजेन्द्र कुमार देवांगन पिछले 9 वर्षों से अज़ीम प्रेमजी स्कूल, धमतरी (छत्तीसगढ़) में प्राथमिक कक्षाओं में अध्यापन कर रहे हैं। उन्होंने विज्ञान में स्नातक डिग्री, कला में स्नातकोत्तर डिग्री तथा शिक्षा में डिप्लोमा प्राप्त किया है। उन्हें प्राथमिक कक्षाओं में शिक्षण का 22 वर्षों का अनुभव है। वे छोटे बच्चों के लिए कविताएँ, कहानियाँ, गतिविधियाँ एवं चित्र बनाने में गहरी रुचि रखते हैं। अपने कार्य से सम्बन्धित लेख पढ़ने और अपने अनुभवों के बारे में लिखने में उन्हें आनन्द आता है। उनसे gajendra.dewangan@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है।

खेल के सत्रों की रूपरेखा तैयार करना | कुछ अच्छे अभ्यास

कुशल अग्रवाल

'खेल समग्र विकास के लिए महत्त्वपूर्ण हैं', 'खेल बच्चों की ख़ुशहाली में सुधार करते हैं', 'बच्चे खेल खेलते समय जीवन कौशल सीखते हैं' — इन बातों का उल्लेख शिक्षकों ने तब किया जब हम विकास और शान्ति हेतु अन्तर्राष्ट्रीय खेल दिवस के मौक़े पर *शिक्षा में खेल* विषय पर आयोजित वेबिनार में चर्चा कर रहे थे। यह दिन 6 अप्रैल को मनाया जाता है। संयुक्त राष्ट्र द्वारा 2013 में इसकी शुरुआत की गई थी ताकि खेल की उस शक्ति का उत्सव मनाया जाए जो सामाजिक बदलाव लाती है, सामुदायिक विकास को बढ़ावा देती है और शान्ति व सद्भाव को प्रोत्साहित करती है।

इस वेबिनार में रायगढ़ ज़िले (छत्तीसगढ़) के 30 से अधिक शिक्षकों ने भाग लिया। ऊपर बताए गए विचार स्पष्ट रूप से इंगित करते हैं कि शिक्षक बच्चों के जीवन में खेलों के महत्त्व से अवगत हैं। शिक्षक इस बात से भी अवगत हैं कि हक़ीक़त बहुत अलग है क्योंकि स्कूलों के पास खेल के मैदान और खेल सामग्री नहीं हैं। भले ही कई ग्रामीण स्कूलों के परिसर बड़े हैं, लेकिन मैदान बहुत ऊबड़-खाबड़ और असमान हैं जो बच्चों के खेलने के लिए सुरक्षित नहीं हैं। अधिकांश स्कूलों में, खेल के पीरियड का उपयोग सभा आयोजित करने या दोपहर के भोजन के लिए कर लिया जाता है या इसे स्कूल का अन्तिम पीरियड बना दिया जाता है जब अधिकांश बच्चे घर जाने के लिए स्कूल से जल्दी निकल जाते हैं। अगर खेलों का पीरियड लगाया भी जाता है तो उसमें ड्रिल (सामूहिक व्यायाम) और पीटी पर ध्यान दिया जाता है, जिसमें कई बच्चों को मज़ा नहीं आता।

इस चुनौती से निपटने के लिए, पिछले तीन वर्षों से मैं ऐसे खेल सत्र तैयार कर रहा हूँ जो व्यवहारिक हैं और शिक्षकों व प्रशिक्षकों को स्कूलों में खेलों का सफलतापूर्वक संचालन करने में मदद कर सकते हैं।

बदलती मानसिकता

मेरे अनुभव में और जो मैंने निजी और सरकारी स्कूलों में देखा है, शिक्षकों का ध्यान मार्च पास्ट और ड्रिल करवाने पर होता है, जो स्पष्ट रूप से उस पुरानी सोच को इंगित करता है, जो एकतरफ़ा संचार पर केन्द्रित है और जिसमें बच्चे केवल निर्देश प्राप्त करने वाले होते हैं। निश्चित रूप से, खेल बच्चों को महत्त्वपूर्ण कौशल विकसित करने का मौक़ा देते हैं जैसे कि रणनीति बनाना, समस्याओं का समाधान करना, सहयोग करना और सामाजिक कौशल। यदि आपने गली-क्रिकेट या गिल्ली-डण्डा जैसे मुक्त खेल (जो असंरचित होते हैं और उनमें वयस्कों का हस्तक्षेप नहीं होता) बच्चों के साथ खेले हैं या उन्हें खेलते देखा है तो आपने महसूस किया होगा कि बच्चे इन खेलों में उच्च स्तर की सोच और रणनीति का उपयोग करते हैं।

ऐसा ही एक उदाहरण *बिट-बाइ-बिट* क्रिकेट है। यह खेल ऐसे बच्चों द्वारा विकसित किया गया था जिन्हें अपने परिवेश में खेलने के लिए पर्याप्त जगह नहीं मिलती थी, तो उन्होंने नवाचार करते हुए अपने परिवेश के साथ समायोजन किया। *बिट-बाइ-बिट* क्रिकेट के खेल में, जो देश के कई हिस्सों में खेला जाता है, 100-200 वर्ग फ़ुट क्षेत्र में छह से आठ बच्चे शामिल हो सकते हैं। इस खेल को खेलने के लिए बच्चों ने नए नियम ईजाद किए हैं जो नियमित क्रिकेट से अलग हैं। नियमित क्रिकेट में चौका-छक्का मारकर या फिर एक रन, दो रन लेकर रन बनाए जाते हैं, लेकिन खेल के इस गली संस्करण में, खिलाड़ी केवल गेंद का सफलतापूर्वक बचाव करके रन बना सकते हैं। नियम इतने कठिन हैं (इसमें आउट होना बहुत आसान है) कि बल्लेबाज़ को अपना विकेट बचाने के लिए बड़ी उच्च स्तर की रणनीतिक सोच का उपयोग करना होता है। यह खेल धैर्य, रणनीति, दबाव से निपटने जैसे और भी कई कौशल सिखाता है, जो जीवन में बहुत महत्त्वपूर्ण होते हैं। फिर भी हम इसे नहीं पहचान पाते और कभी-कभी तो बच्चों को ऐसे खेल खेलने के लिए हतोत्साहित भी करते हैं क्योंकि हमें लगता है कि यह समय की बर्बादी है। इस तरह से सीखने के महत्त्व को समझाने के लिए मैं एक अलग क्षेत्र का उदाहरण देना चाहूँगा।

मध्य अमेरिका के निकारागुआ में, 1970 के दशक के अन्त तक, कोई सांकेतिक भाषा नहीं थी क्योंकि जो लोग बधिर थे, वे अलग-थलग ही रह जाते थे। इसलिए सरकार ने बधिर बच्चों के लिए एक स्कूल की स्थापना की, जो उन्हें होठों को पढ़ने (लिप-रीडिंग) और बोलने के प्रशिक्षण के माध्यम से भाषा सिखाने पर आधारित था। लेकिन परिणाम निराशाजनक रहे; बच्चों में कोई सुधार नहीं दिखा। फिर उन्हीं बच्चों ने खेल के मैदान में और स्कूल बसों में अपने साथियों के साथ संवाद करने के तरीक़ों का आविष्कार करना शुरू कर दिया, जहाँ कोई

वयस्क हस्तक्षेप करने के लिए नहीं होता था। शीघ्र ही, बच्चों के बीच इस तरह का संवाद एक ऐसी प्रणाली बन गया जिसे *लेंग्वाहे दे सिगनोस निकारागुएन्से* (एलएसएन) कहा जाता है, जिसे बाद में श्रवण बाधित बच्चों के लिए एक मानकीकृत संकेत भाषा के रूप में विकसित किया गया।

इसी तरह, बच्चों से ड्रिल और मार्च पास्ट करवाने की बजाय, जो साफ़ दिखता है कि उन्हें पसन्द नहीं आता, हमें बच्चों से सीखना चाहिए और उनके मुक्त खेल को अपने खेल सत्र में लाना चाहिए। वैसे तो मुक्त खेल से बच्चों में कई महत्त्वपूर्ण कौशल विकसित होते हैं, लेकिन कभी-कभी इसमें जोखिम भी हो सकता है और यह कुछ बच्चों को धौंस दिखाने और बहिष्कृत करने का कारण भी बन सकता है। इन परिस्थितियों में किसी वयस्क के हस्तक्षेप की आवश्यकता होती है। ये वयस्क कुछ ऐसे दिशा-निर्देश बनाने में मदद कर सकते हैं जो सब के समावेशन, सुरक्षा और मनोरंजन को बढ़ावा देते हों।

अपने अनुभवों के आधार पर मैंने यहाँ कुछ ऐसे अभ्यासों का सुझाव दिया है, जिनका उपयोग करके शिक्षक बच्चों के लिए खेलों को और अधिक मनोरंजक बना सकते हैं।

सुरक्षा

शारीरिक सुरक्षा की दृष्टि से हमें खेल के मैदानों को स्पष्ट रूप से चिह्नित करना चाहिए और बच्चों को उन जगहों से अवगत कराना चाहिए जो सीमा से बाहर या असुरक्षित हैं, उदाहरण के लिए, फिसलन वाले क्षेत्र और असमान व ठोस सतहें। खेल सत्र से पहले धक्का-मुक्की और लड़ाई न करना एवं सम्पर्क रहित खेल जैसे कुछ मूल नियमों के बारे में बताने तथा जीत, निष्पक्ष खेल और सहयोग को फिर से परिभाषित करने से खेल के मैदान में एक बेहतर और अधिक सकारात्मक वातावरण बनाने में मदद कर सकती है।

लैंगिक समानता

जब मैंने स्कूलों में खेल सत्र आयोजित करने शुरू किए तो जब भी मैं बच्चों से टीम बनाने के लिए कहता तो सभी लड़के एक तरफ़ और लड़कियाँ दूसरी तरफ़ खड़ी हो जातीं। मिश्रित समूह बनाने में मुझे बहुत प्रयास करने पड़े और समय भी लगा। जब एक सत्र में मुझे इसके लिए काफ़ी संघर्ष करना पड़ा तो मैंने बिना स्पष्ट निर्देश दिए, टीम को समान रूप से विभाजित करने के लिए 'बोलो-बोलो कितने' नाम की एक गतिविधि का उपयोग करने का निर्णय लिया। यह शुरुआती और एक खेल से दूसरे खेल में ले जाने वाली गतिविधि के रूप में काम कर सकती है। कोच या शिक्षक पुकारते हैं, 'बोलो-बोलो कितने?' और बच्चे, जो एक गोले में दौड़ रहे होते हैं, जवाब देते हैं, 'आप बोलें जितने'। जब तक बच्चे थोड़े चक्कर नहीं लगा लेते तब तक कोच उसी प्रश्न को दोहराते रहते हैं। उसके बाद कोच कोई एक संख्या बोलते हैं और बच्चों को उतनी संख्या वाले समूह बनाने होते हैं। उदाहरण के लिए, यदि कोच कहें, *चार*, तो बच्चों को चार-चार के समूह बनाने होते हैं। शुरू में तो वे इसमें भी लड़कों और लड़कियों के अलग-अलग समूह बनाएँगे। जो बच्चे समूहों का हिस्सा नहीं होते हैं, वे बीच में आकर कोच की मदद करते हैं। खेल कुछ चक्रों तक चलता है और अन्तिम चक्र में कोच कहते हैं कि बच्चों को लड़कों और लड़कियों की समान संख्या वाला एक समूह बनाना है। इस प्रकार गठित मिश्रित-लिंग समूहों को खेलों के लिए टीमों के रूप में घोषित किया जाता है।

यह तो केवल एक उदाहरण है; शिक्षक और कोच मिश्रित समूह बनाने के लिए बच्चों को स्पष्ट निर्देश दिए बिना अन्य खेलों या आइस ब्रेकिंग गतिविधियों का प्रयोग भी सकते हैं (जिसमें बहुत समय लग सकता है)।

खेल सत्रों को ज़्यादा सुरक्षित व समावेशी बनाने के लिए एक और महत्त्वपूर्ण तरीक़ा यह है कि नियमों को संशोधित किया जाए। उदाहरण के लिए, खो-खो के खेल के लिए, कोच स्पष्ट निर्देश दे सकते हैं और दिखा सकते हैं कि किसी व्यक्ति की पीठ पर ज़ोर से मारने की बजाय कैसे धीरे से थपथपाना है, कबड्डी में केवल एक लड़की को ही लड़की रेडर का बचाव करने देना, फुटबॉल में कड़े निर्देश देना कि कन्धे को धक्का 'नहीं' देना है या खेल को सम्पर्क रहित बनाना है और क्रिकेट में तेज़ गति की गेंदबाज़ी को रोकना।

मौज-मस्ती पर ध्यान दें

बच्चों के लिए सप्ताह में केवल एक या दो खेल सत्र होते हैं और कोच को यह ज़रूर देखना चाहिए कि बच्चे जितना समय हो सके खेलने का आनन्द लें। अच्छा होगा अगर खेल के मैदान और सामान को पहले ही तैयार कर लिया जाए और नियमों को समझाने या निर्देश देने में बहुत अधिक समय न लगाया जाए (80 : 20 नियम याद रखें - 80% खेलने का समय, 20% समय निर्देश देने, एक खेल से दूसरे में जाने और खेल सामग्री की तैयारी के लिए)। बच्चों के लिए सत्र को मज़ेदार बनाने के लिए उन्हें विभिन्न गतिविधियों में शामिल करना भी एक बढ़िया तरीक़ा है।

चिन्तन

कोच एक और अच्छा तरीक़ा अपना सकते हैं। वे सभी बच्चों को खेल सत्र के समाप्त होने से पाँच मिनट पहले अपनी गतिविधि पर चर्चा करने के लिए एक साथ इकट्ठा होने के लिए कह सकते हैं। खेल के दौरान, ताव में आकर बच्चे कभी-कभी एक दूसरे को बुरा बोल देते हैं, धक्का दे देते हैं और बेईमानी

करने लगते हैं। चिन्तन के समय में कोच ऐसे बच्चों की ओर इशारा किए बिना, निष्पक्ष खेल और सहयोग जैसे मूल्यों के महत्त्व को बता सकते हैं।

निष्कर्ष

हालाँकि यह लिखना आसान है कि हमें क्या करना चाहिए और हम क्या कर सकते हैं, लेकिन हक़ीक़त में इन्हें लागू करना मुश्किल हो सकता है। कुछ चुनौतियाँ अन्य हितधारकों जैसे माता-पिता और समुदाय और शायद कुछ अन्य शिक्षकों की ओर से भी आएँगी, जो चाहेंगे कि बच्चे केवल खेलों की प्रतिस्पर्धात्मक प्रकृति पर ही ध्यान दें, जैसे प्रतियोगिताओं को जीतना। वे लड़के और लड़कियों के एक साथ खेलने के भी विरुद्ध हो सकते हैं। अन्य चुनौतियाँ उन बच्चों की ओर से आ सकती हैं जो खेल के पीरियड में किसी वयस्क का हस्तक्षेप नहीं चाहते, क्योंकि उनके लिए खेल का समय उनका अपना खाली समय होता है जिसमें वे विशुद्ध रूप से आनन्द लेना चाहते हैं। इस वाले मामले में मैं शिक्षकों और प्रशिक्षकों से अनुरोध करूँगा कि वे बच्चों पर अपने मनोरंजन सम्बन्धी विचार न थोपें और उन्हें अपने स्वयं के खेलों का आनन्द लेने दें। उस समय आप उन बच्चों पर ध्यान दे सकते हैं जो अन्यथा खेलों में शामिल नहीं होते। उनके लिए आप सत्र को मज़ेदार बनाने का प्रयास कर सकते हैं।

ऐसी कई चुनौतियाँ हैं जिनका हमें सामना करना पड़ सकता है, जैसे योजना बनाना, उद्देश्य निर्धारित करना और सत्रों पर चिन्तन करना। यह सब करने से हमें ऐसे खेल सत्र बनाने में बहुत मदद मिलेगी जिनसे बच्चे अधिक आनन्द और लाभ प्राप्त कर सकें।

कुशल अग्रवाल छत्तीसगढ़ के रायगढ़ में अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन में फ़ेलो हैं। फ़ाउण्डेशन में शामिल होने से पहले कुशल ने खेल के माध्यम से बच्चों की ख़ुशहाली को बढ़ावा देने के लक्ष्य के साथ एक ग़ैर-लाभकारी संगठन, *मंकी स्पोर्ट्स* चलाया। इस संगठन ने 13 स्कूलों में 740 बच्चों और 8 प्रशिक्षकों के साथ काम किया। कुशल ने स्प्रिंगफ़ील्ड कॉलेज, मैसाचुसेट्स से खेल प्रबन्धन में स्नातकोत्तर की पढ़ाई पूरी की है।
उनसे kushal.agarwal@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

खेल को बाल केन्द्रित होना चाहिए और बच्चों को खेल का आनन्द मिलना चाहिए। खेल ऐसे होने चाहिए जो बच्चों को सोच-विचार और खोजबीन के माध्यम से अपने परिवेश को जानने के लिए प्रेरित करें ताकि वे अपनी जिज्ञासा को शान्त करने के उपाय खोज सकें।

***- योगेश जी आर**, 'आँगनवाड़ी केन्द्र में एक दिन', पेज 99*

प्रकृति की सैर : एक शैक्षणिक साधन

मद्दीरला साई प्रवीण

जब बच्चे विभिन्न प्रकार के बाहरी स्थानों में खेलकर सीखते हैं तो यह सीखना बहुत विस्तृत होता है और उन्हें सकल मोटर और मानसिक स्वास्थ्य से जुड़े अनेक लाभ प्राप्त होते हैं। प्रकृति की सैर एक ऐसा तरीक़ा है जिससे आँगनवाड़ी केन्द्रों में बच्चे अपने परिवेश से सीखते हैं। प्रकृति की सैर यानी खुली जगह की सैर, जिसके द्वारा शिक्षक बच्चों को किसी विशेष विषय पर विशिष्ट जानकारी देने की योजना बनाते हैं।[i] इससे बच्चों की दिनचर्या में थोड़ा बदलाव आ जाता है, जिसके दौरान वे पर्यावरण के सम्पर्क में आते हैं और उसके साथ अन्तःक्रिया कर सकते हैं। इस तरह की अन्तःक्रिया में बच्चे ख़ुशी और आश्चर्य का अनुभव करते हैं।

प्रकृति की सैर के प्रकार

शिक्षक द्वारा यात्रा के तय किए हुए उद्देश्य के आधार पर बच्चों को खेतों, बग़ीचों, खेल के मैदानों या किसी स्कूल में ले जाया जा सकता है। उदाहरण के लिए, यदि पेड़-पौधों का विषय चल रहा हो तो शिक्षक बच्चों को किसी बग़ीचे में ले जा सकते हैं। सीखना तब स्वाभाविक रूप से होता है, जब बच्चे बाहर अपने आसपास के वातावरण का अनुभव कर रहे होते हैं। ये सैर पास के डाकघर, साइकिल मरम्मत की दुकान, पुलिस स्टेशन, पूजा स्थल, प्राथमिक स्वास्थ्य केन्द्र, बढ़ई की दुकान आदि की भी हो सकती है, जहाँ बच्चे समुदाय के सदस्यों के साथ बातचीत कर सकते हैं और उनसे सीख सकते हैं। इस प्रकार की सैर, संवेदी प्रेरक अनुभवों के माध्यम से, व्यवहारिक व क्रियाशील रूप से सीखने के असीमित अवसर प्रदान करती है।

पेड़-पौधों को देखने के लिए प्रकृति की सैर

आइए, आँगनवाड़ी के बच्चों के साथ सैर पर चलें और इस शिक्षाशास्त्र की पूरी प्रक्रिया को समझें। प्रकृति की सैर के एक दिन पहले शिक्षिका ने माता-पिता को सूचित किया और उनसे कहा कि अगले दिन अपने बच्चे के साथ पानी की बोतल और नैपकिन भेजें। सैर पर जाने से पहले शिक्षिका ने सभी आवश्यक व्यवस्थाएँ कीं (उदाहरण के लिए, काग़ज़ और क्रेयॉन ले जाना) और बच्चों को उन स्थानों के बारे में भी बताया जहाँ वे जाने वाले थे। शिक्षिका ने इस बात पर भी ज़ोर दिया कि उन सभी को समूह में और एक साथ रहना चाहिए।

सैर

सैर आँगनवाड़ी से शुरू हुई, जिसमें शिक्षिका आगे चल रही थीं और बच्चे उनके पीछे एक क़तार में थे। आँगनवाड़ी सहायिका अन्तिम सिरे पर थीं। बच्चे एक खेत में गए, जहाँ सब्ज़ियाँ उगाई गई थीं। शिक्षिका ने बच्चों को वहाँ उग रहे पौधों के अलग-अलग अंगों को देखने को कहा जैसे फूल, तने, कलियाँ और सब्ज़ियाँ। बच्चों को पौधों, फूलों, फलों को छूकर अनुभव करने का अवसर मिला। फिर उन्होंने शिक्षिका से कुछ सवाल पूछे जैसे कि पौधे कैसे बढ़ते हैं? क्या पौधे खाना खाते हैं? चर्चा को आगे बढ़ाने के लिए, शिक्षिका ने पौधों के बारे में और बातें भी कीं जैसे पौधों के अंग, पौधे कैसे जीवित रहते हैं और पौधों के उपयोग आदि।

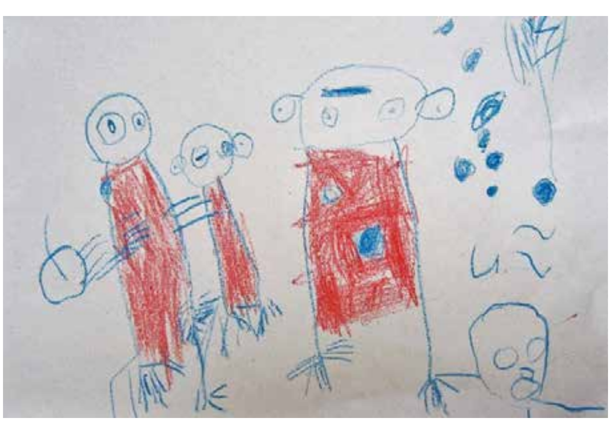
बच्चों को बाइक, ट्रैक्टर, भेड़ों का झुण्ड, गायें और भैंसें भी दिखाई दीं। उन्होंने अपने पड़ोसियों को देखकर हाथ हिलाए। इस तरह के अनुभव बच्चों की मनःस्थिति को तरोताज़ा कर

देते हैं। वे उस दुनिया में प्रवेश करने का आनन्द लेते हैं जिसमें वे अन्यथा स्वतंत्र और नियमित रूप से घूमते हैं। एक बच्ची ने अपने परिवार की भैंसों को देखकर प्रसन्नता व्यक्त की तो दूसरा अपने साथियों को वह स्थान दिखाकर बड़ा ख़ुश हुआ जहाँ से वे पानी लाते थे।

अनुवर्ती गतिविधियाँ

फिर समूह एक मन्दिर में आया, जहाँ पर्याप्त खुली जगह थी। वहाँ शिक्षिका ने बच्चों को एक गोले में बैठाया, उन्हें स्थिर करने के लिए एक वार्म-अप गतिविधि की और इसके बाद, बच्चों ने सैर के दौरान क्या देखा — इस विषय पर बातचीत की। जो बच्चे आँगनवाड़ी केन्द्र में होने वाली चर्चाओं में सक्रिय रूप से भाग नहीं लेते थे, उन्होंने भी यहाँ ख़ुशी-ख़ुशी अपने अनुभव साझा किए।

फिर शिक्षिका ने बच्चों से उन चीज़ों के चित्र बनाने को कहा जो उन्होंने सैर के दौरान देखी थीं। बच्चों ने क्रेयॉन का उपयोग करके चित्र बनाए (जो सूक्ष्म मोटर कौशलों के विकास के लिए अच्छा अभ्यास है)। उन्हें जितनी बातें आसानी से याद आईं, उनको शामिल करते हुए उन्होंने सुन्दर और रचनात्मक कला के रूप में अपनी ख़ुशी व्यक्त की। शिक्षिका इस गतिविधि को आँगनवाड़ी केन्द्र के अन्दर जितना कर सकती थीं उससे कहीं



गाँधी प्रतिमा (जो बच्चों ने रास्ते में देखी थी) और उसके बग़ल में खेल रहे दो बच्चों का चित्र, जिसे एक बच्चे ने बनाया।

बच्चे समझा रहे हैं कि नीले घेरे झीलें हैं और नारंगी घेरे धान के खेत हैं।

अधिक अब कर पाईं क्योंकि बच्चों ने जो कुछ भी देखा, वह उनके दिमाग में ताज़ा था।

सकल मोटर कौशलों के विकास के अवसर प्रदान करने के लिए शिक्षिका ने एक खेल तैयार किया था जिसमें बच्चों को गिरे हुए पत्ते, टहनियाँ और फूल इकट्ठा करने का निर्देश दिया गया था। उन्हें इकट्ठा करते समय बच्चे ख़ुशी से हँस रहे थे, एक-दूसरे से बात कर रहे थे, 'मुझे और पत्ते मिल गए', तुम्हें एक बड़ी डण्डी मिली' आदि। जहाँ आवश्यक लगा वहाँ शिक्षिका ने हस्तक्षेप किया और 'ज़्यादा व कम', 'बड़े और छोटे' की अवधारणाओं के बारे में उनकी समझ का निर्माण करने के लिए एक सुचारू चर्चा आयोजित की।

एक सुखद वातावरण में बच्चे अपने परिवेश की खोजबीन करने, अन्य बच्चों के साथ खेलने और शिक्षक द्वारा संचालित गतिविधियों में संलग्न होने के लिए प्रेरित होते हैं। ऐसे ख़ुशनुमा वातावरण में उनके आपस में लड़ने-झगड़ने की बहुत कम गुंजाइश होती है। फूल, पत्ते न तोड़ना, सड़क पर न दौड़ना, सावधानी से सड़क पार करना जैसे निर्देशों का पालन करने से बच्चे अच्छे सामाजिक व्यवहार का पालन करने के लिए प्रोत्साहित होते हैं।

निष्कर्ष

व्यवहारिक अनुभवों से सीखना बच्चों की मानसिक और व्यवहार संरचना में लम्बे समय तक चलने वाला प्रभाव डालता है। इसमें सफलता तब मिलती है जब हम बच्चों को केन्द्र से बाहर लाते हैं और उन्हें प्रकृति में खोज और प्रयोग करने के अवसर प्रदान करते हैं। शिक्षक को चाहिए कि इस पूरी प्रक्रिया में वे बच्चों को अपनी समझ का निर्माण करने के लिए उपयुक्त सहायता प्रदान करें।

प्रकृति की सैर एक महत्त्वपूर्ण शैक्षणिक साधन है, जो किसी विषयगत पाठ्यक्रम के साथ एकीकृत होने पर एक विशिष्ट विषय के बारे में बच्चों की समझ, सोच और जिज्ञासा को

बढ़ाने में सहायता कर सकता है। उपयुक्त अनुवर्ती गतिविधियों के साथ करवाई गई प्रकृति की सैर से बच्चों के सामाजिक, भावनात्मक, भाषा, संज्ञानात्मक, शारीरिक और रचनात्मक पहलुओं का विकास हो सकता है। प्रकृति की सैर के दौरान बच्चों की रुचि के स्तरों में वृद्धि होती है, जो अनुवर्ती गतिविधियों में उनकी भागीदारी को बढ़ाता है और इस प्रकार एक ख़ुशहाल वातावरण में उन्हें सीखने के अवसर प्रदान करता है।

आभार : लेखक इस लेख को लिखने में योगेश जी आर (ईसीई संगारेड्डी) की मदद और मार्गदर्शन के लिए आभारी हैं।

[1] ईसीई संगारेड्डी आँगनवाड़ी शिक्षकों की क्षमता का निर्माण करने के लिए की गई अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन की एक पहल है। इसके तहत, आँगनवाड़ी शिक्षकों को अपने केन्द्रों में विकासात्मक रूप से उपयुक्त सीखने का कार्यक्रम लागू करने में मदद की जाती है। पौधे, फल या मौसम जैसे 14 विषयों के लिए विस्तृत योजनाएँ बनाई गई हैं, जिनके बारे में बच्चे साल भर पता लगाते रहते हैं।

References

Herrington, S. &. (1998). *Landscape Interventions: New Directions for the Design of Children's Outdoor Play Environments.* Landscape and Urban Planning, 42, 191-2015

Kellert, S. R. (2004). *Building for Life: Designing and Understanding the Human-Nature Connection.* Island PressC

Kuo, F. &. (2001). *Aggression and Violence in the Inner city: Effects of Environment via Mental Fatigue.* Environment & Behavior, Special Issue 33(4)., 543-571.

Taylor, A. e. (2001). *Coping with ADD: The Surprising Connection to Green Play Settings.* Environment and Behaviour- Edition 33, 33: 54-77.

मद्दीरला साई प्रवीण वर्तमान में कर्नाटक के संगारेड्डी जिला संस्थान में आरम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा (ईसीई) के स्रोत व्यक्ति के रूप में कार्यरत हैं। अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय से स्नातकोत्तर डिग्री प्राप्त करने के बाद वे अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के साथ जुड़े हैं। उन्हें कहानी पढ़ना और संगीत सुनना पसन्द है। उनसे maddirala.praveen@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

व्यवहार में संशोधन के लिए सरल खेल गतिविधियाँ

मक़सूद अहमद

यह तो ज़ाहिर है कि मैं शारीरिक शिक्षा के शिक्षक के रूप में विद्यार्थियों के शारीरिक और मानसिक स्वास्थ्य व ख़ुशहाली के लिए मैदान में और उसके बाहर की जाने वाली खेल गतिविधियों का समर्थन करूँगा। लेकिन इसके साथ ही व्यवहार से जुड़े ऐसे कई और रूप हैं जिन्हें सामने आने पर साधारण खेल गतिविधियों का उपयोग करके संशोधित किया जा सकता है। यहाँ मैं अपने कुछ अनुभव साझा कर रहा हूँ।

समूह में बैठना

बच्चों को रोज़मर्रा की ज़िन्दगी में अनुशासन के महत्त्व को समझाने के लिए एक प्रयोगात्मक दृष्टिकोण अपनाना अच्छा रहता है ताकि बच्चे गतिविधियों और परिस्थितियों के सकारात्मक और नकारात्मक पहलुओं का मूल्यांकन कर सकें और ख़ुद ही निष्कर्षों पर पहुँच सकें।

मेरी प्राथमिक और उच्च प्राथमिक कक्षाओं के बच्चों को समूह में बैठकर शोर मचाने की आदत थी। मैंने उन्हें कई बार समझाया कि अगर वे इस तरह झुण्ड में बैठेंगे तो उनके हाथ टकराएँगे और उनकी लिखावट पर असर पड़ेगा। इसके अलावा, ब्लैकबोर्ड पर जो लिखा है, उसे हर कोई स्पष्ट रूप से नहीं पढ़ पाएगा।

जब उन्होंने मेरी बातों को नहीं माना तो मैंने उन्हें समझाने के लिए एक गतिविधि का सहारा लिया। मैंने बच्चों को एक समूह में खड़ा किया और हर एक को एक गेंद दी। मैंने उनसे थोड़ी दूरी पर एक वस्तु रखी और उन सभी को एक साथ अपनी गेंद से उसे मारने के लिए कहा। सिर्फ़ दो गेंदें उस पर लगीं। समूह में 21 बच्चे थे।

इस खेल गतिविधि की मदद से मैं उन्हें सफलतापूर्वक यह समझा पाया कि कक्षा में झुण्ड बनाकर बैठने का प्रभाव नकारात्मक होता है। इसके बाद बच्चे कक्षा में हमेशा एक-दूसरे से कुछ दूरी पर बैठते और वह भी बिना मेरे कुछ कहे।

कक्षा में शोर मचाना

बच्चों का कक्षा में शोर मचाना हर स्कूल में एक आम समस्या है। एक दिन मैंने देखा कि दूसरी और तीसरी कक्षा के बच्चे जब मैदान में खेलने के लिए आए तो वे कक्षा की तुलना में कम शोर कर रहे थे। मैं उनके सामने खड़ा हुआ और उनसे कहा कि मैं उन्हें एक कहानी सुनाऊँगा और उस दौरान, यानी शुरू से आख़िर तक, कोई भी बीच में बात नहीं करेगा या शोर नहीं मचाएगा। मैंने कहानी सुनाना शुरू किया और विद्यार्थी आपस में बात करने लगे। मैंने कहानी पूरी की और एक-एक करके हर एक बच्चे से उसी कहानी को सुनाने के लिए कहा। किसी ने आधी कहानी सुनी थी, तो किसी ने उससे भी कम और कुछ तो ऐसे थे जिन्हें कुछ भी याद नहीं था!

मैंने उन्हें बताया कि जब वे कक्षा में हमेशा एक-दूसरे के साथ बातें करते रहते हैं तो दूसरे किस तरह से परेशान होते हैं और विषयों को समझ नहीं पाते। इसके बाद से वे कक्षा में चुपचाप बैठने लगे और जब मैं मैदान में किसी खेल के नियमों और कौशलों को समझाता तो भी वे चुप रहते और ध्यान से सुनते।

सारांश

स्कूल में समूह खेल हमें बच्चों के बारे में, और वे ख़ुद को किस तरह देखते हैं, इस बारे में भी बहुत कुछ बताते हैं। कभी-कभी शिक्षकों का थोड़ा-सा मार्गदर्शन भी बच्चे को पूरी तरह से बदल सकता है। मैंने पाया कि मेरी कक्षा का एक लड़का समूह गतिविधियों के दौरान कक्षा के भीतर विद्यार्थियों के समूह को नियंत्रित करने और मार्गदर्शन करने में बहुत अच्छा था। लेकिन अगर मैं उससे बच्चों को अपनी अगुवाई में खेल के मैदान में ले जाने के लिए कहता तो वह हिचकिचाता, यहाँ तक कि हकलाना भी शुरू कर देता।

एक दिन जब विद्यार्थी कबड्डी खेल रहे थे तो मैंने उससे खेल में कुछ विद्यार्थियों का मार्गदर्शन करने के लिए कहा। धीरे-धीरे मैंने उसके समूह में विद्यार्थियों की संख्या बढ़ा दी। वह अनजाने में ही एक लीडर बन गया। मैंने इस बारे में प्रधानाचार्य से चर्चा की और हमने उसे प्राथमिक विद्यालय की सभा आयोजित करने का अवसर दिया। उस सभा में उसने बिना हकलाए नेतृत्व के ऊपर एक भाषण पढ़ा। एक हफ़्ते के बाद हमने प्राथमिक और उच्च प्राथमिक कक्षाओं के लिए एक संयुक्त सभा की और इस लड़के ने बिना किसी डर या झिझक के इसे संचालित किया। हम देख रहे हैं कि उसमें लगातार सुधार आ रहा है और उसका आत्मविश्वास बढ़ता जा रहा है।

ऐसे कई तरीक़े हैं जहाँ हम खेल की सरल तकनीकों का

उपयोग करके बच्चों को अपने व्यवहार में कुछ बदलाव करने, आत्मविश्वास हासिल करने और अपना डर या शर्म दूर करने में मदद कर सकते हैं। कई बच्चों के मन में समूह या सभा का सामना करने का डर होता है। वे सामने आकर कक्षा या स्कूल की सभा का सामना करने में झिझकते हैं। यह एक शिक्षक का काम है कि वह प्रत्येक बच्चे की भावनाओं को समझे और संवेदनशीलता व चतुराई से उसकी मदद करे।

मक़सूद अहमद को शारीरिक व स्वास्थ्य शिक्षा शिक्षक, और क्रिकेट, वॉलीबॉल व एथलेटिक्स कोच के रूप में दस साल का अनुभव हासिल है। उन्होंने राष्ट्रीय स्तर पर क्रिकेट और राज्य स्तर पर टेनिस और वॉलीबॉल खेला है। उन्होंने बीए और बीपी एड की डिग्री प्राप्त की है। राजस्थान के टोंक ज़िले के बामोर गाँव में स्थित अज़ीम प्रेमजी स्कूल में कार्य करने के बाद अब वे एक सरकारी स्कूल में कार्यरत हैं।
उनसे ahmedmaqsud177@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

बच्चे के माध्यम से, देखभाल करने वाले वयस्क तथा स्वयं बच्चे द्वारा, संयुक्त तौर पर संसार की खोजबीन के लिए एक पृष्ठभूमि तैयार होती है। वे भाषाई और बुद्धिसंगत साधन भी साझा करते हैं और चीज़ों को मूल्य तथा अर्थ प्रदान करने के तरीक़े भी हासिल करते हैं। बच्चा देखता, सुनता, चीज़ों को पकड़ता और चखता है। ऐसा करते हुए वह संसार की आनन्द भरी जाँच-पड़ताल कर रहा होता है। जब यह सब कुछ एक वयस्क के साथ मिल कर हो रहा होता है तो ज्ञान, मूल्यों, अर्थों और आस-पास की वस्तुओं के इस्तेमाल के तरीक़ों को लेकर उनके बीच अन्तःक्रियात्मक आदान-प्रदान होता है।

*- **सी एन सुब्रह्मण्यम् ,** 'खेल और शिक्षा : विचार करने योग्य कुछ बातें', पेज 1*

चित्र-कार्ड के खेल और सीखना | मेरे अनुभव

मुंशी लाल बारसे

बच्चों के शुरुआती विकास और शिक्षा में खेलों की महत्त्वपूर्ण भूमिका है। मेरा अनुभव कक्षा आठ तक शिक्षण का रहा है, जहाँ मैंने खेल और शिक्षा की कई सम्भावनाएँ देखीं और उन पर काम किया है। मैं जिस दिन कोई गतिविधि न करूँ, तो ऐसा लगता है जैसे कुछ छूट-सा गया है। कई बार किसी तरह की अवधारणा पर खेल की सम्भावना नहीं लगती है, तो मैं कक्षा की शुरुआत किसी वार्मअप गतिविधि या खेल के साथ करता हूँ जो बच्चों को सुनने-बोलने,पढ़ने-लिखने,तर्क/अनुमान लगाने में मदद करते हैं।

कार्ड तैयार करना

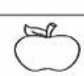
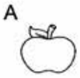
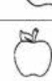
कक्षा पहली में आए 24 बच्चों को अँग्रेज़ी अक्षर और उन पर आधारित चित्र एवं शब्द बोलने, पढ़ने-लिखने, पहचानने में अस्पष्टता थी। शब्द-चित्र कार्डों की टोकरी, स्कूल/कक्षा में थी। मैं इन कार्डों का प्रयोग रोज़ उन्हें अँग्रेज़ी पढ़ने, बोलने से परिचित कराने के उद्देश्य से करता था। बच्चों से कहता था कि चित्र-कार्ड खाली समय में पढ़ें, समझें और इनसे खेलें। लेकिन उन्हें कभी ऐसा ख़ुद करते हुए नहीं देखा, कार्डों का इस्तेमाल करवाने के लिए मुझे ही शामिल होना पड़ता था। फिर मैंने देखा कि बच्चे 'फ़ोटो जीत' और 'ताश का खेल' छुपकर खेलते हैं और मेरे या अन्य किसी शिक्षक के आते ही खेल को रोक देते या कार्ड छिपा देते।

मैंने इन्हीं खेलों को अँग्रेज़ी के चित्र-कार्ड, चित्र-अक्षर कार्ड, अक्षर कार्ड एवं चित्र-शब्द कार्डों के साथ खेलने का विचार बनाया ताकि वे खेलते-खेलते इन्हें सीख सकें।

इसके लिए तैयारी के प्रमुख चरण निम्नानुसार थे :

1. कक्षा 2 के सभी कुंजीशब्द (keyword) की थीमवार सूची बनाना।
2. कुंजी शब्दों में सभी के लिए शब्द-चित्र कार्ड बनाना।
3. चयनित शब्दों के शब्द-चित्र और अक्षर-चित्र पोस्टर बनाना।
4. कुंजी शब्दों में से हर अक्षर के चुनिन्दा 4-4 शब्दों का चयन करना। फिर 5×10 सेमी साइज के आयताकार चित्र-कार्ड तैयार करना(चित्रों को बनाना या चिपकाना)। (कुल कार्ड संख्या $4 \times 4 \times 26 = 416$)
5. 5×10 सेमी साइज के आयताकार अक्षर-चित्र कार्ड तैयार करना और अक्षर लिखना। (कुल कार्ड संख्या $4 \times 4 \times 26 = 416$)
6. 5×10 सेमी साइज के आयताकार शब्द-चित्र-कार्ड तैयार करना और शब्द लिखना। (कुल कार्ड संख्या $4 \times 4 \times 26 = 416$)
7. 5×10 सेमी साइज के आयताकार शब्द-कार्ड तैयार करना, शब्द लिखना | (कुल $4 \times 4 \times 26 = 416$ कार्ड)
8. 5×10 सेमी साइज के आयताकार अक्षर-ध्वनि कार्ड तैयार करना। (कुल $4 \times 4 \times 26 = 416$ कार्ड)

A अक्षर का पूरा सेट नीचे की तालिका में है :

Types of cards	1	2	3	4	Total number of cards
Picture card					1 X 4 X 4 =16
Picture+letter card	A  a	A a	A a	A a	1 X 4 X 4 =16
Word+picture card	 apple	axe	ant	aeroplane	1X4X4 =16
Word card	Apple	Axe	ant	aeroplane	1 X 4 X 4 =16
Letter card with sound	A a ऐ	A a ऐ	A a ऐ	A a ऐ	1 X 4 X 4 =16

इस तरह एक अक्षर के लिए 20 कार्ड। चार सेट में कुल 80 कार्ड थे। अतः 26 अक्षर के 26 × 80 = 2080 कार्ड। समस्त कार्ड का प्रयोग दो खेलों में किया। यानी चित्र, अक्षर-चित्र, शब्द-चित्र, शब्द और अक्षर- ध्वनि कार्ड के कुल 10 सेट बनाए गए। इस सेट में हर अक्षर, शब्द, चित्र को चार अलग-अलग रंग (काला,लाल,नीला,हरा) से रंगा गया। हर सेट के कार्डों की खाली साइड को भी एक अलग रंग से रंगा गया।

अक्षर-ध्वनि खेल

पहला दिन : इनका प्रयोग कराने के लिए बच्चों को 'सम्पर्क फ़ाउण्डेशन' का अक्षर-ध्वनि वीडियो दिखाया। जिसमें आए 6 अक्षरों के चित्रों पर चर्चा करते हुए, परिचय करना और what is this? करके पूछना बताया गया था। इसे कक्षा में समूह और जोड़ी बनाकर गतिविधि स्वरूप किया गया। लेखन व पहचान हेतु कक्षा में तीन अक्षरों के बारह चित्रों पर रंग कराया। बाक़ी तीन अक्षरों के बारह चित्रों पर घर में रंग करने के अभ्यास दिए।

दूसरा दिन : अक्षर-ध्वनि आडियो सुनकर दोहराया व शेष 6 अक्षरों के चित्रों के लिए पहले दिन की तरह के अभ्यास किए।

तीसरा दिन : बच्चों को बिना सुने, समूह में m, n, o, p, q, r, s के लिए letter's sound poem बोलना था। उसके बाद 'कार्ड झपट' खेलना था।

खेल से पहले यह बातचीत की गई–

'क्या आप खेलना चाहते हैं?' मैंने पूछा।

बच्चों ने कहा, 'हाँ.. हाँ... हाँ।'

मैंने पुन: पूछा, 'खेल में क्या-क्या होता है?'

बच्चों के जवाब थे, 'मज़ा आता है, दौड़ते हैं, छुपते हैं, पकड़ते हैं।'

मैंने पूछा, 'मज़ा क्यों आता है?'

'क्योंकि हम जीत जाते हैं।' बच्चों ने कहा।

मैंने बच्चों से कहा, 'इसका मतलब कोई हारता है और कोई जीतता है। तब हारने वाले को कैसा लगता है?'

एक बच्चा बोला, 'बुरा लगता है।'

मैंने (दूसरे बच्चों की ओर मुख़ातिब होकर) पूछा, 'बच्चो, बताओ आपको कैसा लगता है?'

एक बच्चे का जवाब था, 'नहीं टीचर मैं दूसरी बार जीत जाता हूँ।'

मैंने बातचीत जारी रखते हुए कहा, 'इसका मतलब कभी एक जीतेगा, तो कभी दूसरा। हम किसी भी काम को मन से, नियम से रोज़-रोज़ करें, तो ज़रूर जीतेंगे। खेलों में हार और जीत तो होती ही रहती है। जो जीतते हैं उन्हें ख़ुश होना चाहिए। लेकिन जो हारते हैं उन्हें अगली बार अच्छे से खेलने के लिए तैयार होना चाहिए। और जो जीता है उसे बधाई देना चाहिए वरना कोई खेल ही नहीं हो पाएगा।'

'लेकिन कुछ बच्चे हारने वाले को चिढ़ाते हैं।' कुछ बच्चों ने कहा।

'ऐसा क्यों?' मैंने सवाल किया।

सब बच्चे चुप थे। मैंने कहा, 'ठीक है! अच्छा जीतने वाले सोचें! अगर हारने वाले फिर खेलें नहीं तो एक समय जीतने वाला अकेला बच जाएगा। तब फिर वह किसके साथ खेलेगा।'

'किसी के साथ नहीं खेल पाएगा।' बच्चों ने जवाब दिया।

'फिर कैसा लगेगा?' मैंने पूछा।

'अच्छा नहीं लगेगा' बच्चों ने कहा।

'तो बताओ चिढ़ाना ठीक है?' मैंने पुन: सवाल पूछा।

'नहीं।' बच्चों का जवाब आया।

मैंने सभी बच्चों को सम्बोधित करते हुए अपनी बातचीत आगे बढ़ाई, 'तो इस बात को ध्यान में रखते हुए ही हम खेल खेलेंगे कि किसी को हारने पर चिढ़ाएँगे नहीं। तो अब बताओ, खेल खेलना है या नहीं?'

सभी बच्चे एक सुर में, 'खेलना है...खेलना है' चिल्लाने लगे। लगभग सभी बच्चे खेल की भावना को समझ चुके थे। ऐसा मुझे प्रतीत हुआ।

मैंने सहजता से बच्चों से कहा, 'ठीक है आज का खेल शुरू करते हैं।'

कार्ड झपट

इसमें 7 पिक्चर कार्ड दो–दो फिट की दूरी पर रखे जाते हैं। हर कार्ड के आमने-सामने बच्चे खड़े होते हैं। खेल कराने वाले व्यक्ति के द्वारा पिक्चर का नाम कहते ही कार्ड छूना होता है। जो पहले छूता है, उसे तय किए गए पॉइंट मिलते हैं। अंक बोर्ड में दर्शाए जाते हैं। जैसे - निम्न तालिका अनुसार (p = person)

खेल के बाद कक्षा में बिन्दु मिलान कर चित्रों को पूर्ण कर, रंग भरवाया गया। बाक़ी 14 चित्रों को घर से रंग करके लाने के लिए दिया गया। अन्त में बचे हुए सात अक्षरों के चित्रों के लिए भी इसी भाँति अभ्यास किया गया।

P-1		P-3		P-5			P-7		P-9		P-11		P-13
Mango		Nest		Orange			Parrot		Queen		Rat		Sun
P-2		P-4		P-6			P-8		P-10		P-12		P-14

चौथा दिन : सुनने-समझने की प्रक्रिया के उपरान्त, मैंने सभी कार्ड को मिला दिया ताकि यह पुख़्ता हो सके कि बच्चे चित्रों के नाम अँग्रेज़ी में अच्छे से जान गए हैं, बच्चों को फैले हुए कार्डों में से कोई भी 14 कार्ड उठाने के लिए कहा। फिर बच्चों को पाँच-पाँच के समूह में बाँट दिया ।

बच्चों को खेलने का तरीक़ा बताया। सबको अपने फ़ोटो छुपा कर रखना है। अब क्रम से हर बच्चा एक फ़ोटो पर लिखा अँग्रेज़ी नाम लेते हुए उसे बीच में रखेगा। जैसे ही पहले से रखी फ़ोटो से किसी बच्चे की फ़ोटो मैच करेगी, वह बीच में रखी सारी फ़ोटो जीत जाएगा। बचे हुए फ़ोटो से खेल जारी रहेगा। अगर किसी के पास फ़ोटो नहीं बचें, तो वह जीतने वाले से उधार लेकर खेलता रह सकता है। बाद में उन्हें लौटाया जा सकता है। बच्चे बोले, ''हम ऐसे ही **'फ़ोटो जीत'** खेलते हैं''। बच्चे खेलने के लिए काफ़ी उत्साहित थे। खेल शुरू हुआ और बच्चों को बहुत मज़ा आया। खेल के बाद मैंने बच्चों से कहा कि वे खाली समय में जब मन करे इसे खेल सकते हैं।

पाँचवाँ दिन : हमने चार्ट से अँग्रेज़ी अक्षर पढ़ने और उसे ज़ोर से बोलने की गतिविधि की और कार्डों की खाली साइड के रंग के आधार पर सेट तैयार किया। बच्चों को नया खेल बताया **- 'जोड़ी मिलान',** जो कि बच्चे ताश के पत्तों से अक्सर खेलते हैं।

कुछ बच्चे इसे खेलना चाहते थे तभी एक बच्चे ने कहा पत्ते खेलना अच्छी बात नहीं है, पुलिस पकड़कर ले जाती है। मैंने कहा कि लेकिन हम तो पैसे वाला नहीं खेल रहे हैं। हम तो मज़े से पढ़ना सीखने के लिए खेल रहे हैं। हमारे कार्ड तो कुछ सीखने की चीज़ है, असली ताश के पत्ते नहीं। तब बच्चों ने माना कि हाँ इसे खेला जा सकता है।

छठा दिन : a b c d e f g... कविता बोलने और अक्षर-चित्र कार्ड से **'पारी जीत'** खेल की बारी थी। इसमें 6-6 के समूह में 3-3 की टीम बनाकर खेलना होता है। दोनों टीम के सदस्य 1-1 कर कार्ड बोलते हुए बीच में रखते जाते हैं। जैसे ही एक जैसे कार्ड मिलते हैं, मिलाने वाली टीम 'पारी विजेता' होती है। इस तरह यह खेल चलता रहता है। अन्त में जो टीम अधिक बार विजेता रहती है, वह आज की विजेता कहलाती है। यह खेल दो लोगों में भी खेल सकते हैं।

बच्चों ने कहा, यह भी फ़ोटो खेल जैसा ही है, उन्हें खेलने में मज़ा आया। उन्होंने यह भी कहा कि वे इसे अपने खाली समय में भी खेलना चाहेंगे। एक शिक्षक के नाते मैं चाहता था कि बच्चे स्वयं कहें कि हम खेलेंगे। और बच्चे इन खेलों को स्वयं खेलने के लिए उत्सुक थे यह जानकर एक संतुष्टि और उपलब्धि का एहसास हुआ।

इसके बाद एक चार्ट पेपर में पूर्व में पढ़े गए चित्रों के साथ नाम पढ़ना, चित्रों के साथ शब्दों की जोड़ी मिलाना, अधूरे शब्द पूरे करना, चित्रों की सहायता से शब्द पढ़ना और शब्दों में रंग करना, शब्दों में आए अक्षरों को एक-एक कर पढ़ना और अगले चार दिन कक्षाकार्य-गृहकार्य के रूप में शब्द-चित्र-कार्ड से 'फ़ोटो जीत', 'पारी जीत' खेलकर अभ्यास किया गया।

शब्द-खेल

अगले चरण में शब्दों को पढ़ने, पहचानने और लिखने का अभ्यास आरम्भ किया गया। सामूहिक रूप से कविता बोलने के बाद 'बताओ मैं कौन हूँ' खेल कराया गया। खेल में एक बच्चे की पीठ पर कपड़े में सेफ्टी पिन से एक शब्द-कार्ड लगा दिया जाता है। जिसकी पीठ पर कार्ड लगा है उसे वह दिखाई नहीं देता है, न ही उसे बताया जाता है। बाक़ी बच्चे पीठ में लगे शब्द-कार्ड को मन में पढ़ लेते हैं। जिसे पढ़ने में दिक्क़त है उसे समूह में से कोई एक सदस्य क़रीब जाकर धीरे-से बता देता है। अब कार्डधारी बच्चे को इस शब्द को बूझना है। वह बाक़ी बच्चों से कुछ प्रश्न करता है। बच्चों को उनके जवाब हाँ या न में ही देना है। ऐसे ही प्रश्न-उत्तर करते हुए शब्द पता किया जाता है। इस खेल में शुरुआत में नाम बूझने में समस्या आती है लेकिन एक-दो बार के अभ्यास के बाद बच्चे प्रक्रिया/ पैटर्न समझ जाते हैं।

शब्दों को पढ़ने-लिखने के अभ्यास के दौरान बच्चे काफ़ी हद तक शब्दों की बनावट से परिचित हो चुके थे। बच्चे कई शब्दों को पढ़ने-लिखने लगे थे। उसके बाद उन्हें कहानियों, कविताओं को सुनकर, उनमें आए कुछ ख़ास शब्दों को लिखना, शब्दों को पढ़ना, शब्दों में आए अक्षरों को एक-एक

कर पढ़ना, शब्द को पढ़कर चित्र बनाना, चित्रों के लिए शब्द लिखना आदि गतिविधियों का क्रमशः अभ्यास करवाया।

अब बारी थी अक्षर और उसकी ध्वनि को समझने की जिसके लिए सबसे पहले 'सम्पर्क फ़ाउण्डेशन' का वीडियो देखा गया। उसे देखने के बाद बच्चों ने ध्वनि-कविता को दोहराया, गाया एवं चर्चा करके यह समझा कि A, B, C या अन्य अक्षरों की, किसी शब्द में कैसी ध्वनि होगी। जैसे A = ऐ, B = ब , C = क और स। अन्त में अक्षर-ध्वनि(letter-sound) कार्ड सेट से उपरोक्त खेल खेलना और अक्षर-कार्ड जोड़-जोड़कर पढ़ने, सुनकर लिखने और rhyming word पढ़ने-लिखने के अभ्यास से, पढ़ने-लिखने की आरम्भिक दहलीज़ तक पहुँचना हुआ।

निष्कर्ष

यह मेरे 30-35 घण्टों के, प्रत्यक्ष-अप्रत्यक्ष कार्य-अभ्यास की कहानी है। कार्डों का यह खेल बच्चे खाली समय में खेलते रहते हैं। वे अपना समय अर्थपूर्ण गतिविधियों और सीखने में लगा रहे हैं। इसका आशय यह है कि स्कूल के शुरुआती दिनों में पढ़ने-लिखने के सीधे अभ्यास से बच्चे बोरियत महसूस न करें, इसके लिए शिक्षण के दौरान यदि कुछ खेलों को शामिल कर लिया जाए तो बच्चे सीख भी जाते हैं और सीखना मज़ेदार बन जाता है। सीखने-सिखाने में खेलों का अपना योगदान है जिसने मुझे प्रत्यक्ष मदद की है।

साथ-ही-साथ इन खेलों को बच्चों के साथ खेलते हुए यह भी समझ बनी कि :

- खेल से सम्बन्धित नियमों, सामाजिक अनुभवों, मान्यताओं पर चर्चा करना ज़रूरी है वरना खेलों से सब बच्चों को जोड़ना नामुमकिन होगा।
- खेलों में कुछ नयापन भी लाते रहना चाहिए। मैंने नए कार्ड या नए खेल के ज़रिए नयापन लाने की कोशिश की।
- बच्चे सीख ही जाएँ, ऐसा कठोर आग्रह रखने से खेल में भी बोरियत होने लगती है। बच्चों द्वारा कार्ड का नाम नहीं बता पाने पर जितनी बार वे पूछते उतनी बार मैं बताता और उन्हें दोबारा कोशिश करने के लिए कहता। मेरा मानना है कि साथ खेलने के दौरान बच्चे एक-दूसरे से सीख जाते हैं।

मुंशी लाल बारसे अज़ीम प्रेमजी स्कूल, धमतरी, छत्तीसगढ़ में 2012 से अध्यापन कर रहे हैं। वे हिन्दी एवं समाजशास्त्र में स्नातकोत्तर हैं। बतौर शिक्षक वे भाषा एवं गणित सीखने की प्रक्रिया को समझने के लिए प्राथमिक कक्षाओं के बच्चों के साथ काम करने में रुचि रखते हैं। उनसे munshi.barse@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है।

नशामुक्ति के लिए खेल

नरसिम्हा एम एस

खेल मानव जीवन का अभिन्न अंग है। बच्चों के शारीरिक, भावनात्मक और सामाजिक विकास की दृष्टि से इसके कई फ़ायदे हैं। यहाँ पर मैं अपना एक अनुभव साझा कर रहा हूँ। मेरे स्कूल में कुछ ऐसे किशोर लड़के थे जिन्हें शराब पीने की लत थी। मैंने उन्हें *अल्टीमेट फ्रिस्बी* के खेल से परिचित कराया और इससे उन्हें इस आदत पर क़ाबू पाने में बहुत मदद मिली।

बचपन से वयस्कता के संक्रमण काल और युवा वयस्क बनने का समय कई चुनौतियों से भरा होता है; शारीरिक और भावनात्मक दोनों तरह की चुनौतियाँ सामने होती हैं। इस समय में किशोर बच्चे साथियों के दबाव या जोखिम लेने के रोमांच के कारण अवांछनीय व्यवहार और आदतें अपना सकते हैं। मैंने एक स्कूल में काम किया जिसमें किशोरों का एक समूह था जो स्कूल के मैदान के एक कोने में नियमित रूप से शराब पिया करता था। मैंने उन्हें अल्टीमेट फ्रिस्बी के खेल में शामिल करने का फ़ैसला किया।

अल्टीमेट फ्रिस्बी खेल मिश्रित-लिंग और ग़ैर-सम्पर्क वाला खेल है, जिसे टीम में खेला जाता है। इस खेल में खिलाड़ी ख़ुद ही निर्णायक होते हैं और इसमें खेल की भावना को अत्यधिक महत्त्व दिया जाता है। प्रत्येक खिलाड़ी अपने कार्यों और प्रतिक्रियाओं के लिए ज़िम्मेदार होता है। इसके नियम बास्केटबॉल और रग्बी के नियमों का मिश्रण हैं। खेल की भावना इसकी सबसे आकर्षक विशेषता है। इसका मैदान फुटबॉल के मैदान से आधा होता है और प्रत्येक पक्ष में सात खिलाड़ी होते हैं। इसके लिए शारीरिक फुर्ती, टीमवर्क और फ़ोकस की आवश्यकता होती है।

जब मैंने पहली बार किशोरों के इस समूह से सम्पर्क किया और उनसे पूछा कि क्या वे डिस्क फेंकना चाहेंगे तो उन्हें लगा कि यह तो एक आसान काम है। लेकिन जब उन्होंने कोशिश की और सही तरीक़े से नहीं फेंक सके तो उन्हें लगा कि यह काफ़ी चुनौतीपूर्ण है। तब उन्होंने सवाल पूछना शुरू किया कि इसे कैसे फेंका जाए और यह खेल कैसे खेला जाता है आदि। तब मैंने उन्हें इस खेल के बारे में समझाया।

शुरुआती चुनौतियों पर क़ाबू पाना

शुरुआत में वे दूसरे लड़कों के साथ खेलने के लिए तैयार नहीं थे; वे केवल अपने मित्रों के साथ सहज महसूस करते थे। कोई भी लड़का रणनीति या खेल की योजना पर चर्चा करने के लिए तैयार नहीं था, उन्होंने जैसा चाहा वैसा खेला। उन्होंने अपनी शारीरिक चुस्ती-फ़ुर्ती (फ़िटनेस) पर भी बिल्कुल ध्यान नहीं दिया जो कि किसी भी खेल को खेलने का मूल मंत्र है। खिलाड़ियों के बीच ग़लतफ़हमियाँ थीं और छोटी-छोटी बातों पर झगड़े हो जाते थे। उन्हें एक-दूसरे के साथ खेलने और एक-दूसरे की बात सुनने में छह महीने से ज़्यादा का समय लगा। धीरे-धीरे उनकी आक्रामकता नियंत्रण में आई और मैदान में लड़ाई-झगड़े बन्द हो गए।

उनका फ़िटनेस स्तर शुरू में बहुत ख़राब था और वे दौड़ नहीं पाते थे। इस वजह से खेलने के लिए नियमित रूप से आने के बावजूद वे खेलने में अनिच्छा दिखाते थे। भले ही खेलने के लिए धीरे-धीरे उन्हें खेल में फ़िटनेस के महत्त्व की बात समझ में आने लगी और वे इस दिशा में काम करने लगे।

अल्टीमेट फ्रिस्बी मिश्रित-लिंग वाला खेल है, लेकिन लड़कों ने लड़कियों को डिस्क 'पास' करने से इनकार कर दिया। वे लड़कियों को खेल में बराबर की भागीदार नहीं समझते थे। उनका मानना था कि लड़कियाँ डिस्क को पकड़ नहीं सकेंगी या उसे 'पास' नहीं कर पाएँगी। लड़कों को यह बात स्वीकार करने में लगभग 10-12 महीने लग गए कि लड़कियाँ भी लड़कों जितना अच्छा ही खेल सकती हैं।

परिणाम

धीरे-धीरे लड़कों में सकारात्मक बदलाव देखने को मिले। उनमें से अधिकांश ने पहले व्यक्तिगत खेल खेले थे लेकिन टीम वाले इस खेल, अल्टीमेट फ्रिस्बी, को खेलना उनके लिए एक चुनौती थी। समय के साथ उनमें जो मुख्य परिवर्तन दिखाई दे रहा था, वह था दूसरों के प्रति उनके व्यवहार में परिवर्तन और खेल के दौरान सामने आने वाली सभी चुनौतियों के प्रति उनका दृष्टिकोण। उनके आत्मविश्वास का स्तर बहुत बढ़ गया और उनके सहयोग करने के कौशल में कई गुना सुधार हुआ।

उनकी आक्रामकता भी नियंत्रण में आई और वे मैदान के अन्दर और बाहर काफ़ी धैर्य का परिचय दे रहे थे। अब वे खेल में किसी को भी शामिल करने के लिए तैयार थे और खेल को सीखने और सिखाने में भी उन्हें कोई दिक़्क़त नहीं थी।

शराब की लत पर लम्बी बातचीत और चर्चाओं ने उन्हें इसका सेवन कम करने में मदद की। एक वर्ष की अवधि में वे बिना थके खेलने में सक्षम हो गए।

मुझे यह जानकर ख़ुशी हो रही है कि मेरे द्वारा उन्हें इस खेल में शामिल करने के लगभग दो साल बाद वे अभी भी एक टीम के रूप में इसे खेल रहे हैं। वे अब शराब का सेवन नहीं करते और अपने-अपने कैरियर में अच्छा कर रहे हैं और कड़ी मेहनत कर रहे हैं। उन्होंने अपने दोस्तों को भी इस खेल से परिचित कराया है। उनमें से कुछ ने दुनिया भर में आयोजित विभिन्न प्रतियोगिताओं में हमारे देश का प्रतिनिधित्व किया है। समय के साथ ये सभी परिवर्तन हुए, जिसका कारण था इस खेल की कठोरता और जिसने उनसे अत्यधिक प्रतिबद्धता की माँग की।

निष्कर्ष

खेल, छोटे बच्चों की विकासात्मक और सीखने की ज़रूरतों को पूरा करने के लिए जितनी महत्त्वपूर्ण रणनीति है उतनी ही बड़े बच्चों के लिए भी है। ऊपर वर्णित अनुभव मुझे किशोरावस्था के बच्चों के साथ हुआ था। मैंने बाद में, अल्टीमेट फ्रिस्बी की शुरुआत स्कूल के छोटे बच्चों के साथ भी की और उतनी ही अच्छी प्रतिक्रिया मिली। इन बच्चों के व्यवहार में एक सकारात्मक बदलाव आया है। अब ये सारी बातें देखी जा सकती हैं — बेहतर सहयोगात्मक कौशल, एक-दूसरे के साथ निकटता, अपने और दूसरों के प्रति संवेदनशील होना, ईमानदारी, अन्य लोगों के मतों और विचारों को सुनना, टीम का नेतृत्व करना, खेल से पहले रणनीति बनाना और मतभिन्नता का प्रबन्धन।

खेल के दौरान व्यक्ति को कई लोगों से मिलने और बातचीत करने का मौक़ा मिलता है, जो उसके दृष्टिकोण को व्यापक बनाने में मदद करता है, रूढ़िवादी मानसिकता को तोड़ता है एवं पूर्वाग्रहों, रूढ़ियों और बाधाओं की पुनः समीक्षा करता है। हमने देखा कि लड़कों के जिस समूह के साथ मैंने काम किया था, वे शुरू में लड़कियों की उपेक्षा इसलिए करते थे क्योंकि उनके मन में लैंगिकता को लेकर कई पूर्वाग्रह थे।

खेलने से अनुभवात्मक सीखना सम्भव हो पाता है और यह बच्चों को अपनी शक्तियों और सीमाओं को समझने में मदद करता है। वे समझ जाते हैं कि शक्तियों को पूरी क्षमता तक ले जाया जा सकता है, लेकिन सीमाएँ किसी की कमजोरियाँ नहीं होतीं। खेल से टीम में सभी खिलाड़ियों के बीच एक मज़बूत बन्धन विकसित होता है और निर्णय लेने में मदद मिलती है। निर्णय लेना चयन का कार्य है, हमें केवल तभी निर्णय लेना होता है जब विकल्प सामने हों, यह अपने सामने आई किसी समस्या को हल करने का एक सचेत तरीक़ा है।

खेल खेलना तनाव और परेशानियों से राहत देता है और भावनात्मक और शारीरिक शक्ति विकसित कर सकता है, ख़ासकर जब युवा वयस्क (या बच्चे) निराश, क्रोधित, उदास या घबराए हुए हों। यह सकारात्मक रवैयों को बढ़ावा देता है, जैसे जो है उसमें ख़ुश रहना, स्वयं को विकसित करते रहना, सभी पहलुओं में अपना सुधार जारी रखना और साथ ही दूसरों को भी प्रोत्साहित करना। उपर्युक्त उदाहरण से यह स्पष्ट है कि इस खेल ने लड़कों को ख़ुद को साबित करने का अवसर प्रदान किया और शारीरिक गतिविधि ने उनमें ख़ुशी और उपलब्धि की भावना को उत्प्रेरित किया।

नरसिम्हा एम एस अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन, बेंगलूरु के ज़िला संस्थान, में स्रोत व्यक्ति (शारीरिक शिक्षा) हैं। सरकारी स्कूलों के साथ काम करने के अलावा वे अज़ीम प्रेमजी स्कूलों के शारीरिक शिक्षा शिक्षकों की इस बात में सहायता करते हैं कि बच्चों में सकारात्मक व्यवहारगत परिवर्तन लाने के लिए शारीरिक शिक्षा का उपयोग एक साधन के रूप में कैसे किया जाए। फ़ाउण्डेशन के साथ जुड़ने से पहले उन्होंने मैजिक बस इण्डिया फ़ाउण्डेशन के साथ उनके *स्पोर्ट्स फ़ॉर डेवलपमेंट* पाठ्यक्रम के लिए प्रशिक्षक के रूप में काम किया है, साथ ही कॉरपोरेट्स तथा भिन्न-भिन्न आयु वर्ग व सीखने की क्षमताओं वाले बच्चों के लिए आउटडोर एडवेंचर स्पोर्ट्स के प्रशिक्षक के रूप में भी काम किया है। उनसे narasimha.ms@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

खेल-खेल में सीखना : क्षेत्रफल और परिमाप

राहुल सिंह राठौड़

खेल उन मुख्य तरीक़ों में से एक है जिसके माध्यम से बच्चे सीखते हैं और विकास करते हैं। जब भी हम किसी विषय में, किसी अवधारणा की व्याख्या करते हैं जैसे इतिहास की किसी घटना का वर्णन या कोई कविता या गणित की किसी अवधारणा को लेकर कार्य करते हैं, तब हम खेलों के माध्यम से उसे अधिक रुचिपूर्ण और अर्थपूर्ण बना सकते हैं। इन खेलों में विभिन्न सामग्रियों के उपयोग से अधिगम और अवधारणा की समझ को बेहतर बनाया जा सकता है। यदि बच्चों को ऐसा माहौल मिले जिसमें बच्चे स्वयं करके देख सकें तो वे अधिक आसानी और तेज़ी से सीखने की ओर अग्रसर होते हैं। इस सन्दर्भ में मेरा एक अनुभव है, जिसे मैं आपके सामने रखना चाहता हूँ।

कक्षा 5 में मुझे बच्चों के साथ *परिमाप और क्षेत्रफल* की अवधारणा पर कार्य करना था। एक विचार आया कि क्यों न बच्चों को खेल के माध्यम से क्षेत्रफल और परिमाप की अवधारणा तक ले जाया जाए। मैं बच्चों को एक खुले मैदान में ले गया। मैंने बच्चों से पूछा उनको कौन-सा खेल पसन्द है, आज हम वही खेल खेलेंगे। सभी बच्चे कबड्डी खेलना चाहते थे। मैंने बच्चों को दो टीमों में बाँट दिया, टीम 'ए' और टीम 'बी'। कबड्डी का मैच शुरू हो गया। टीम 'ए' के बच्चे ज़्यादा पॉइंट ले रहे थे, तो टीम 'बी' ने कहा कि टीम 'ए' का पाला बड़ा है इसलिए वे लोग ज़्यादा पॉइंट ले रहे हैं। टीम 'ए' ने कहा कि यह बात सही नहीं है। दोनों टीमों में बहस होने लगी।

मैंने कहा, चलो हम मैदान नापकर देखते हैं। उन बच्चों ने कक्षा 4 में जो कार्य किया था उसके आधार पर कहा कि इसका क्षेत्रफल नापेंगे तो पता चल जाएगा। इस सुझाव पर सभी बच्चे राज़ी हो गए।

लेकिन अब समस्या यह थी कि नापें कैसे? एक बच्चे ने सुझाव दिया कि पहले छोटा हिस्सा नापते हैं, फिर उसके आधार पर बाक़ी का हिस्सा नाप लेंगे। इस पर सभी में सहमति हुई। मैंने सभी बच्चों को तीन ग्रुप में बाँट दिया। उन्हें ज़मीन का कुछ हिस्सा देकर क्षेत्रफल व परिमाप निकालने को कहा। उनसे कहा कि मैदान में जो सामान दिख रहा है उसका उपयोग करके आपको यह काम करना है। सबने अपने स्व-विवेक से सामग्री चुन कर अपना कार्य करना शुरू किया। कुछ बच्चों ने लकड़ी का टुकड़ा, कुछ ने टाइल्स और कुछ ने अपनी ऊँगली का उपयोग किया।

कुछ बच्चों की बातचीत यहाँ प्रस्तुत है। एक शिक्षक होने के नाते मैंने इस चर्चा को सही दिशा में ले जाने में उनकी मदद की।

ग्रुप-A

रवीन्द्र : हमने अपनी ज़मीन के हिस्से के चारों ओर लाइन तो खींच दी। पर उसके बाद हमको समझ नहीं आ रहा कि आगे क्या करना है।

शिक्षक : हम जितने एरिया में खेल रहे थे उसका क्षेत्रफल निकालना है।

रवीन्द्र : लेकिन क्षेत्रफल तो जितनी जगह घेरी उसका ही होगा।

शिक्षक : हाँ।

रवीन्द्र : तो यह कैसे पता करें कि यह वाला टुकड़ा जो आपने दिया है यह कितनी जगह घेरता है?

शिक्षक : तुम लोगों ने कक्षा 4 में पत्तियों का क्षेत्रफल कैसे निकाला था?

बच्चे : हमने पत्ती को ग्राफ़ पेपर पर रखकर खाने गिने थे। जितने खाने आए, उतने वर्ग इकाई क्षेत्रफल कहा था।

शिक्षक : तो वैसे ही आज भी कर सकते हैं।

गैरकी : लेकिन ग्राफ़ पेपर भी तो चाहिए होगा।

शिक्षक : तो क्या कबड्डी के पूरे मैदान पर पेपर लगा कर उसको नापेंगे? ऐसे तो अगर खेत का क्षेत्रफल नापना है तो पूरे खेत पर काग़ज़ चिपकाकर वर्ग गिनने पड़ेंगे।

गैरकी : ऐसे में तो सब पेपर उड़ जाएँगे। फिर नापेंगे कैसे। इतने सारे पेज कहाँ से लाएँगे?

शिक्षक : कोई भी वस्तु लेकर नाप सकते हैं।

गैरकी : ठीक है। मुझे यह प्लास्टिक का टुकड़ा मिला है। इसको मैंने वर्गाकार आकृति में कर लिया है। अब हम इससे नापेंगे।

शिक्षक : ठीक है।

राजू : पर इससे कैसे नापेंगे?

प्रवीण : मैं बताऊँ, हम यह प्लास्टिक का टुकड़ा जहाँ–जहाँ रखेंगे, वहाँ-वहाँ निशान बना देंगे। इस प्रकार जितनी जगह यह टुकड़े आएँगे वह उसका क्षेत्रफल हो जाएगा।

मोनिका : लेकिन इसमें तो कुछ जगह तो छूट रही है उसको कैसे नापेंगे?

प्रवीण : हमने ग्राफ़ पेपर में पत्तियों का क्षेत्रफल निकालने के लिए आधे से ज़्यादा खानों को 1 वर्ग गिना था और आधे से कम को नहीं गिना। वैसा ही हम यहाँ भी कर देते हैं।

राजू : ठीक है।

प्रवीण : यह देखो यहाँ पर कुल बीस खाने आ रहे हैं। यानि इसका क्षेत्रफल 20 वर्ग इकाई है।

ग्रुप-B

मयंक : हमने भी इस प्रकार से नापा है।

शिक्षक : बताओ आप लोगों ने कैसे किया। ग्रुप-A वाले भी देख सकते हैं कि इन लोगों ने कैसे किया जिससे हम अपने खेल के मैदान को नाप सकें।

मयंक : हमने रबड़ (Eraser) से नापा है। हमने पूरे 300 बार रबड़ को रखा। यानि हमारे हिस्से का क्षेत्रफल 300 रबड़ आया।

राजू : लेकिन हमारा भी हिस्सा तो इनके जितना ही था। हमारा तो 20 वर्ग ही आया। इनका 300 रबड़ जितना आ गया, यानि इनका क्षेत्रफल ज़्यादा है।

ग्रुप-C

सुनील : हमारे ग्रुप ने लकड़ी से नापा था। हमारा भी लगभग इनके जितना ही हिस्सा था। लेकिन सौ बार लकड़ी रखने पर हमारा हिस्सा पूरा भर गया था। इसलिए हमारा क्षेत्रफल 100 इकाई होगा। सभी का क्षेत्रफल अलग-अलग आ रहा है जबकि ज़मीन का टुकड़ा समान है तो यह कैसे सही होगा।

दीवा : क्यों न हम, सभी के हिस्से को एक जैसी चीज़ों से नापें, शायद उत्तर सही आ जाए ।

शिक्षक : हाँ ऐसा ही होता है। सभी जगह एक तरह की इकाई से नापने से ही सबका उत्तर सही आएगा। क्योंकि हमारे खेत, घर, प्लॉट आदि का क्षेत्रफल जब नापते हैं तो सभी जगह एक जैसा आता है, जिससे आसानी रहती है और सभी जगह उसका मान समान रहता है।

दीवा : लेकिन यह तो हम इतना छोटा–छोटा टुकड़ा नाप रहे थे। अपने खेल के मैदान को हम कैसे नापें, वह तो इतना बड़ा है।

शिक्षक : तो अपना-अपना हिस्सा देखो और कुछ विचार आए तो सोचो कि किस सामग्री से हम क्षेत्रफल निकाल सकते हैं।

मयंक : मेरे अंकल किसी फ़ीते से नाप कर क्षेत्रफल निकाल देते हैं।

दीवा : लेकिन उससे तो केवल लम्बाई ही नाप सकते हैं, उससे क्षेत्रफल कैसे निकालेंगे?

शिक्षक : तुम लोग अपने-अपने हिस्से को देखो। क्या कोई पैटर्न निकलता है जिससे हम जल्दी से यह क्षेत्रफल वाला काम कर सकें?

बच्चे : ठीक है हम जाते हैं, देख कर आते हैं।

गौरव : मैंने सभी का हिस्सा देखा मुझे ऐसा लग रहा है कि यदि एक साइड को दूसरी साइड से गुणा करते हैं तो अन्दर जितनी बार चीज़ों को जमाया वह पता चल जाता है।

गैरकी : यानी चारों तरफ की बाउन्ड्री को भी हम नाप सकते हैं।

शिक्षक : हाँ क्यों नहीं। इसको ही तो परिमाप यानि चारों तरफ की नाप कहते हैं।

राजू : तो क्या हम अपने खेल के मैदान को भी एक बड़ी लकड़ी की सहायता से नाप कर क्षेत्रफल निकल सकते हैं।

शिक्षक : हाँ क्यों नहीं।

इस प्रकार सभी बच्चों ने लकड़ी की सहायता से कबड्डी का मैदान बराबर बाँट कर उपयोग किया। स्कूल के अन्य बच्चों ने भी उसका उपयोग किया, जिससे अवधारणा की समझ बनने में मदद मिली। कक्षा–कक्ष में समान इकाई के ऊपर कार्य करते हुए उसको आगे बढ़ाया गया और उसी के आधार पर आयत और वर्ग के सूत्रों को प्रतिपादित किया गया।

बच्चे विभिन्न प्रकार की सामग्रियों के साथ खेलना पसन्द करते हैं। वे आसानी से सामग्रियों को विभिन्न तरीक़ों से इस्तेमाल करने में व्यस्त हो जाते हैं। जब पर्याप्त व उपयुक्त

सामग्री के साथ उपयुक्त कार्य दिया जाता है तो बच्चे प्राकृतिक रूप से सामग्रियों की ओर आकर्षित होते हैं और कार्यों को पूरा करने के लिए सामग्रियों का उपयोग करना पसन्द करते हैं। बिना खेल और सामग्री के साथ कार्य करना बच्चों को बोझ के समान व अरुचिपूर्ण महसूस होता है।

सामान्यतः छोटे बच्चे विभिन्न प्रकार के रंगों व आकारों की वस्तुओं की ओर आकर्षित होते हैं। विभिन्न तरीक़ों से इनके साथ काम करने में अपनी जिज्ञासा दिखाते हैं। इससे उनमें विभिन्न वस्तुओं के साथ खेलने की आदत के विकास में सहायता मिलती है। यह उनकी सृजनात्मकता को बढ़ाती है। शिक्षकों के उचित मार्गदर्शन में, इन तरीक़ों का उपयोग कर बच्चों के अधिगम को बढ़ाया जा सकता है।

** बच्चों की पहचान की सुरक्षा के लिए नाम बदल दिए गए हैं।*

राहुल सिंह राठौर अज़ीम प्रेमजी स्कूल, सिरोही, राजस्थान में गणित के शिक्षक हैं। इसके पूर्व वे राजस्थान की कई अन्य संस्थाओं में काम कर चुके हैं। उन्होंने गणित में स्नातकोत्तर के साथ बीएड एवं कंप्यूटर एप्लीकेशन में पोस्ट-ग्रेजुएट डिप्लोमा प्राप्त किया है। उनसे **rahul.rathore@azimpremjifoundation.org** पर सम्पर्क किया जा सकता है।

खेल-खेल में अँग्रेज़ी सीखना

रामचन्दर गिरि

मैं अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के फ़ील्ड इंस्टीट्यूट का सदस्य हूँ और इस नाते, हमारे ज़िलों के स्कूलों का दौरा करता हूँ और शिक्षकों के साथ नियमित रूप से बातचीत करता हूँ। यहाँ पर मैं अपना एक अनुभव साझा कर रहा हूँ जो बेंगलूरु के एक सरकारी उच्च प्राथमिक विद्यालय से सम्बन्धित है। मैं वहाँ पहले भी कई बार जा चुका था। महामारी के कारण कई महीनों से स्कूल बन्द था। बच्चे लम्बे अन्तराल के बाद कक्षाओं में लौटे थे और शिक्षक उन्हें 'सीखने' की प्रक्रिया से जोड़ने के लिए हर सम्भव प्रयास कर रहे थे। पाठ्यक्रम को कम कर दिया गया था, शिक्षण गहन और गम्भीर था और इसके साथ हो रहे थे नियमित टेस्ट। यह सब ठीक-ठाक लग रहा था। लेकिन इन प्रयासों में शायद एक बात की कमी रह गई थी। हमें इस बात का बोध नहीं हो पाया कि अगर हमें इन किशोर लड़कों और लड़कियों के सीखने में हुई क्षति को समझना है तो उनकी जटिल पारिवारिक स्थितियों, कठिन समय और बिगड़े हुए भावनात्मक स्वास्थ्य को समझना होगा। कुल मिलाकर, वातावरण बोझिल और उदास था। ऐसे में हर उस चीज़ का स्वागत था जो हम सभी को ख़ुश कर सके।

मैंने इन शिक्षकों के साथ काम किया हुआ था इसलिए हम एक-दूसरे से भली-भाँति परिचित थे। तो जब मैंने उनके सामने यह प्रस्ताव रखा कि इन बच्चों को कहानी पढ़कर सुनाते हुए उनसे बातचीत की जाए तो वे तुरन्त सहमत हो गए। मैं किशोरावस्था वाले लगभग 20 बच्चों की कक्षा में गया, सभी फ़र्श पर बैठे हुए थे और प्रतीक्षा कर रहे थे कि शिक्षक आकर उन्हें पढ़ाएँ। मैंने अपना परिचय दिया। उनसे पूछा कि वे अँग्रेज़ी में कितने अच्छे हैं। कोई प्रतिक्रिया नहीं आई। यह आश्चर्य की बात नहीं थी क्योंकि अधिकांश कक्षाओं में अँग्रेज़ी को एक यांत्रिक अभ्यास के रूप में पढ़ाया जाता है। बच्चे अपनी नोटबुक में उत्तर 'कॉपी' करते हैं और परीक्षा में रटे हुए उत्तर लिख आते हैं। अँग्रेज़ी में बोलना तो कई शिक्षकों के लिए भी एक आकांक्षापूर्ण कौशल बना हुआ है। मैंने तुरन्त कन्नड़ में बोलना शुरू कर दिया। उन्होंने राहत की साँस ली।

अब मैंने उनके सामने यह विचार रखा कि मैं अँग्रेज़ी में एक कहानी पढ़ूँगा पर उस पर चर्चा कन्नड़ में होगी। बच्चों ने स्वीकृति में सिर हिलाया। मैंने कहानी की जो किताब ली थी उसमें सिद्धार्थ और देवदत्त की कहानी थी। अँग्रेज़ी में कहानी पढ़ते हुए और विद्यार्थियों को चित्र दिखाते हुए मैं उन्हें उत्तर देने के लिए प्रोत्साहित करने की कोशिश कर रहा था और उन्हें (उन शब्दों को) ब्लैकबोर्ड पर लिख रहा था। कहानी पढ़ने और चित्रों के साथ-साथ कन्नड़ में स्पष्टीकरण देने से बच्चों को कहानी समझने में मदद मिली और कक्षा इस गतिविधि के साथ काफ़ी हद तक जुड़ पाई। जैसे-जैसे हम आगे बढ़ते गए कुछ बच्चों ने स्वेच्छा से कुछ पन्ने पढ़ने की इच्छा प्रकट की। इस पठन के अन्त तक आते-आते ब्लैकबोर्ड पर *garden, swan, arrow, hit, save, king, servant, court, kindness, fight, fluttering* और ऐसे ही बहुत सारे शब्द लिखे जा चुके थे — यह सारे शब्द उसी कहानी के थे जिसे हमने अभी-अभी एक साथ पढ़ा था।

फिर मैंने कुछ सामान्य प्रश्न पूछे, जैसे उन्हें कहानी कैसी लगी? उन्हें सबसे ज़्यादा क्या पसन्द आया और क्या नहीं? बच्चे अब तक खुल गए थे और अँग्रेज़ी और कन्नड़ को मिश्रित करके बोलने लगे थे। उन्होंने कहा कि उन्हें कहानी पसन्द आई और वे समझ गए कि अच्छे कामों का पुरस्कार हमेशा मिलता है। मैंने उन्हें थोड़ा और टटोला तथा पूछा कि क्या हमेशा अच्छे बने रहना मुश्किल नहीं है? एक लड़की ने जवाब दिया कि यह सच है, लेकिन वे कोशिश तो कर सकते हैं।

इस बीच, एक शिक्षक कक्षा में आए और बोले कि अगर मैं चाहूँ तो आधा घण्टा और जारी रख सकता हूँ। मैंने बच्चों से पूछा कि क्या वे कोई खेल खेलना चाहेंगे। बच्चे मानो दहाड़ते हुए बोले 'हाँ'। मैंने उन्हें अपनी नोटबुक खोलने या एक खाली पन्ना लेने के लिए कहा। थोड़े से बदलाव के साथ *बिंगो!* खेलने के लिए मैंने उनसे कहा कि वे 3x3 के साँचे में बॉक्स बनाएँ और ब्लैकबोर्ड से किन्हीं नौ शब्दों को कॉपी करें। मैंने उन्हें आगाह किया कि वे एक-दूसरे की नक़ल न करें। शब्दों को ध्यान से चुनने और कॉपी करने में सभी को लगभग दस मिनट का समय लगा। जब वे तैयार हो गए तो मैंने खेल के बारे में समझाया।

चरण 1 : मैं ब्लैकबोर्ड पर लिखे शब्दों में से कोई भी एक शब्द बोलूँगा और उन्हें यह देखना होगा कि वह शब्द उनके पन्ने पर है या नहीं। अगर उनके पास वह शब्द हो तो वे उसे काट दें।

चरण 2 : जब तीन शब्दों की एक पंक्ति या स्तम्भ के सभी शब्द काट दिए जाएँ तो वे अपना हाथ उठाएँ और उन शब्दों को पढ़ें।

चरण 3 : जब उनके पन्ने/ नोटबुक के सभी नौ शब्द कट जाएँ तो वे ज़ोर से कहें, *बिंगो!*।

खेल बहुत ही अच्छी तरह से खेला गया। सभी विद्यार्थी ख़ुश और सन्तुष्ट दिखे कि उन्होंने अपना खेल पूरा कर लिया है। जैसे-जैसे मैं शब्द बोलता गया, वैसे-वैसे उन्हें ब्लैकबोर्ड से मिटाता गया, इसलिए, अन्त में ब्लैकबोर्ड एकदम साफ़ हो गया।

इस तरह का खेल भाषा सीखने में कैसे मदद करता है? इस बारे में आगे कुछ विचार हैं :

शब्दावली निर्माण : कहने की ज़रूरत नहीं है कि कहानी में आए कई शब्द बच्चों के लिए नए थे। और अब उनकी अँग्रेज़ी शब्दावली में नए शब्द जुड़ गए थे।

अर्थ-निर्माण : कहानी से बच्चों को भाषा सीखने के लिए एक सन्दर्भ मिला। विद्यार्थियों ने नए शब्द सीखे और अर्थपूर्ण वाक्यों में उनका प्रयोग करना भी सीखा।

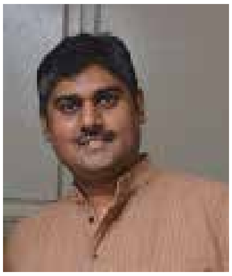
स्पेलिंग सीखना : शिक्षक द्वारा दिए जाने वाले नीरस श्रुतलेख के विपरीत, जब विद्यार्थियों ने शब्दों की नक़ल की तो उन्होंने यह समझने की कोशिश की कि उन्हें कैसे लिखा जाता है। जब उन्होंने *बिंगो!* कहा, तब तक मैं ब्लैकबोर्ड से शब्दों को मिटा चुका था, इसलिए उन्होंने जिस तरह उन्हें अपनी कॉपी में लिखा था, उसी तरह उनकी स्पेलिंग बतानी पड़ी।

उच्चारण : जैसा कि हम सभी जानते हैं कि उच्चारण की दृष्टि से अँग्रेज़ी मुश्किल है। इन बच्चों को अँग्रेज़ी बोलने वाले लोगों को सुनने का अधिक अवसर नहीं मिलता। जब उन्होंने मेरा पढ़ना सुना तो उन्होंने ख़ुद भी पढ़ने और शब्दों का उच्चारण करने का प्रयास किया।

मौलिक सोच : बच्चे कहानियों से अलग-अलग तरह के विचार निकालने में सक्षम हुए। जहाँ एक बच्चे ने कहा, 'अच्छे कामों से अच्छे फल मिलते हैं', वहीं दूसरे ने कहा, 'दूसरों की परवाह करना ज़रूरी है, फिर चाहे वे इन्सान हों या जानवर।'

अन्ततः यह एक घण्टा बहुत विवेकपूर्ण ढंग से बीता। बच्चों ने उत्साह दिखाया और पूरी तरह से सीखने में लगे रहे। जब मैं जाने लगा तो एक लड़की ने मुझसे पूछा कि क्या मैं अगले दिन वापस आऊँगा। मैंने कहा कि मैं तभी आऊँगा अगर आप सब चाहेंगे। तो सभी बच्चे एक साथ चिल्लाए कि हाँ, वे चाहते हैं कि मैं हर रोज़ कक्षा में आऊँ और यह खेल खेलूँ। वह पल, मेरे लिए उस दिन का सबसे अच्छा पल था।

खेल से कक्षा में सीखने-सिखाने का एक ऐसा वातावरण बन सकता है, जिसमें बच्चे को डर न लगे। यह शिक्षक को कुछ नया सिखाने और शिक्षार्थियों के साथ बेहतर तरीक़े से जुड़ने में तो सक्षम बनाता ही है, साथ ही ध्यान से तैयार किया गया खेल बच्चों में सीखने की चुनौतियों का निदान करने के लिए एक साधन के रूप में भी काम कर सकता है। खेल यह सुनिश्चित करता है कि बच्चे सक्रिय रूप से भागीदारी करें, प्रभावी ढंग से सीखें और सूक्ष्म रूप से अपने स्वयं के प्रदर्शन पर सोच-विचार करें। खेल अकादमिक विषयों से परे भी कुछ सीखें दे सकता है, जैसे प्रतिस्पर्धी होना और खिलाड़ी भाव रखना, टीमों में काम करना और सबसे महत्त्वपूर्ण बात यह है कि यह असफलताओं से सीखना सिखाता है। खेल में जीवन की परिस्थितियों के साथ सीखने को जोड़ने की अनूठी क्षमता होती है। हम सभी इस महामारी के समाप्त होने की प्रतीक्षा कर रहे हैं और चाहते हैं कि कक्षाओं सहित हमारे जीवन के सभी पहलू पुनः सामान्य हो जाएँ। इस स्थिति में ऊपर बताए गए खेलों की योजना बनाई जा सकती है ताकि विद्यार्थियों और शिक्षकों, दोनों के लिए भाषा का सीखना-सिखाना आकर्षक और सार्थक बन सके।



रामचन्दर गिरि ज़िला संस्थान, अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन, बेंगलूरु के साथ काम करते हैं। वहाँ वे शिक्षक प्रशिक्षण का कार्य सम्भालते हैं और उनका ज़्यादा ध्यान आरम्भिक भाषा और अँग्रेज़ी पर होता है। इससे पहले उन्होंने 12 साल तक सूचना प्रौद्योगिकी के क्षेत्र में कार्य किया। उनकी रुचि बच्चों के साहित्य, कहानी सुनाने और बच्चों व वयस्कों के साथ समान रूप से मिलने-जुड़ने, संवाद करने में है। उनसे ramchender.giri@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

सीखने-सिखाने में लोक खेलों की भूमिका

सलाइ सेल्वम

बचपन से ही मज़े-मज़े में लोक खेल खेलते हुए मैं बड़ी हुई। मुझे यक़ीन है कि इन खेलों ने मेरे व्यक्तित्व को गढ़ा है और मेरे जीवन को भी आनन्दित किया है। इतना कि मैं आज भी अपने आसपास के बच्चों के साथ ये लोक खेल खेलती हूँ। तमिल समाज में, लोक खेल लोगों के दैनिक जीवन का हिस्सा होते हैं। *संगम* साहित्य भी उन बेशुमार लोक खेलों की बात करता है जिन्हें बच्चे घण्टों बिना थके खेलते हैं। उनका बचपन, नाचते-गाते, पेड़ों पर चढ़ते हुए, दौड़ते-भागते, छिपन-छिपाई खेलते, कूदते-फाँदते, आँखों पर पट्टी बाँधने वाला खेल खेलते, खेलों के नियम और उनकी योजनाएँ बनाते बीतता है। कुछेक दिलचस्प तमिल खेल हैं — *कुला कुलैयाँ मुन्दिरिका, सम्निालि पुंगिलि, टिक टिक, कन्ना मूची रे रे, पल्लानगुझी, त्राइ त्राइ बन्धम, ओत्तेया रेत्तैया, चुंगिक का, कबड्डी, दायम* ।

शहरी बच्चों व उनके अभिभावकों के लिए पेबल लाइब्रेरी (मदुरै स्थित *कूड़ांगल* बाल पुस्तकालय) द्वारा आयोजित एक लोक खेल उत्सव के दौरान मैंने इन खेलों में अभिभावकों की सक्रिय भागीदारी देखी थी। अपने बच्चों को ये लोक खेल सिखाते समय अभिभावक ख़ूब ख़ुश नज़र आते थे। एक शिक्षक के नाते, प्राथमिक विद्यालय के अपने विद्यार्थियों के साथ इन खेलों का प्रयोग मैंने अलग रूपों में किया।

ज्ञान को जीवन से जोड़ना, यह सुनिश्चित करना कि सीखना रटने से मुक्त हो, पाठ्यचर्या को समृद्ध करना ताकि वह पाठ्यपुस्तकों के परे जा सके, और कुल मिलाकर आनन्दपूर्ण शिक्षा को बढ़ावा देना, ख़ासतौर से प्राथमिक कक्षाओं में- राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा 2005 के ये सभी मार्गदर्शक सिद्धान्त सीखने की प्रक्रिया में खेलों के प्रयोग के पक्षधर हैं। मैं यहाँ, तमिल भाषा सीखने की प्रक्रिया में लोक खेलों के प्रयोगों सम्बन्धी अपने अनुभव साझा कर रही हूँ।

शिक्षकों के लिए लोक खेल

द डिस्ट्रिक्ट इंस्टिट्यूट, पुडुचेरी[1] ने हमारे वॉलण्टरी टीचर्स फ़ोरम (वीटीएफ़)[2] के लिए एक 'लोक खेल महोत्सव' आयोजित किया। महोत्सव के एक हिस्से के तौर पर हमने एक मंच बनाया जहाँ शिक्षक अपने बचपन के लोक खेल खेल सकते थे, जैसे कि *दायम, गुण्डू, किट्टि, नोण्डि, पल्लानगुझी, कुला कुलैयां मुन्दिरिका, सम्निगिलि पुंगिलि, कतावा तोरा,* कलर-कलर आदि। इन खेलों को खेलने में *गोलि-गुण्डू,*

दायाकट्टाइ, कट्टम जैसी चीज़ों और *कल्लांगल* के लिए पत्थरों का प्रयोग किया गया। इन खेलों में ख़ूब सारी बातचीत और गानों का इस्तेमाल होता है।

महोत्सव सुबह शुरू हुआ। शुरू में प्रत्येक खेल कोई 30 से 60 मिनट तक खेला गया। उसके बाद, शिक्षकों ने अपनी पसन्द के खेल चुने। कुछ तो लगातार एक ही खेल बार-बार खेलते रहे; जबकि दूसरों ने तमाम तरह के खेलों को आज़माया। फिर जल्दी ही उन लोगों ने अपने-अपने समूह बना लिए। भोजन के बाद का सत्र अनुभवों को साझा करने के लिए था।

शिक्षकों की प्रतिक्रियाएँ

- उनकी पुरानी यादें ताज़ा हो गईं। ये खेल उन्हें उनके बचपन में ले गए।
- खेलने में उन्हें इतना मज़ा आ रहा था कि वे रुकना ही नहीं चाह रहे थे।
- उन्हें खेलने का तरीक़ा और खेलों के नियम याद आ गए थे।
- वे इस बात से दुखी हुए कि नई पीढ़ी ये लोक खेल नहीं खेलती।

शिक्षकों दवारा अपने अनुभवों को साझा करना

वीटीएफ़ में शिक्षकों ने बहुत उत्साह से अपने-अपने अनुभवों और अर्जित की हुई सीखों को साझा किया, जिससे सबको अलग-अलग चीज़ें जानने-सीखने को मिलीं। इससे पहले, अपना सिलेबस पूरा करने की धुन में, उन्हें कभी यह ध्यान ही नहीं आया था कि ये खेल उनकी सीखने-सिखाने की प्रक्रिया को समृद्ध बना सकते हैं। अनुभवों को साझा करने से वे अपनी शिक्षण प्रक्रियाओं को इन खेलों के साथ जोड़ सके।

इसके अलावा, शारीरिक शिक्षा के शिक्षक ने अपने अनुभव साझा करने के साथ-साथ प्राथमिक कक्षाओं के शिक्षकों से आग्रह किया कि उन्हें प्राथमिक स्कूल के बच्चों को नियमित रूप से खेलने देना चाहिए। इससे बच्चे न केवल ख़ुश रहेंगे बल्कि उनके सूक्ष्म पेशीय कौशल भी विकसित होंगे। पाँचवीं कक्षा के बाद तो, विद्यार्थियों के लिए व्यवस्थित खेल व क्रीड़ाएँ होने के साथ-साथ इनके नियत पीरियड भी होते हैं, और ज़िला स्तर की प्रतियोगिताएँ भी होती हैं। लेकिन प्राथमिक कक्षाओं के लिए ये सब नहीं होता। उन्होंने यह भी कहा कि बच्चे जो लोक खेल अपने आप ही खेल सकते हैं, उनसे उनके भीतर समूह में काम करने, टीम का नेतृत्व करने, निर्णय लेने जैसे जीवन-कौशल विकसित होंगे तथा उनकी बहुमुखी प्रतिभाएँ व बौद्धिक क्षमता का सहज विकास सुनिश्चित होगा।

शिक्षकों ने बड़े उत्साह से अपने अनुभव साझा किए और हमारे शिक्षक संसाधन केन्द्र से लोक खेलों पर किताबें उधार लीं, *पल्लानगुझी, दायाकट्टाइ* जैसे खेलों की सामग्री और *किट्टि* के लिए लाठियाँ (स्टिक) इकट्ठी कीं। इस कार्यशाला के बाद, हमें शिक्षकों से ये प्रतिक्रियाएँ मिलीं :

- *कल्लांगल* खेल का इस्तेमाल मैंने नियमों का पालन करने के लिए किया।
- अपने स्कूल में मैंने एक लोक खेल महोत्सव का आयोजन किया।
- हमने अपनी कक्षा में एक पीरियड प्रति सप्ताह कोई एक

लोक खेल खेलने के लिए नियत किया। बच्चे इन खेलों में मस्त हैं।

- हमने लोक खेल गीत इकट्ठे करने के लिए एक प्रोजेक्ट किया।

लोक खेलों के द्वारा भाषार्जन

हमने शिक्षकों हेतु भाषा सीखने और सिखाने के लिए भी खेलों पर एक सत्र आयोजित किया। इस सत्र में, हमने खेलों के ज़रिए भाषार्जन दिखलाने के लिए तमिलनाडु के पारम्परिक लोक खेल कबड्डी को चुना। शिक्षकों ने ख़ुशी-ख़ुशी कबड्डी खेलने से जुड़े अपने अनुभव साझा किए और फिर इस खेल को भाषा-शिक्षण से जोड़ा। उन्होनें अपनी कक्षाओं के लिए नमूना योजनाएँ बनाईं जैसे कि :

- स्थानीय स्तर पर कबड्डी गीत इकट्ठे करना
- इकट्ठे किए गए ये गीत विद्यार्थियों को पढ़ने व गाने के लिए देना
- स्कूल में कबड्डी खेलना (अनुभव और संवाद पर ध्यान देना)
- खेल के नियमों का संकलन बनाना
- अभिभावकों व पड़ोसियों के साथ खेल के अनुभवों का संकलन करना
- खेल के दृश्यों के चित्र बनाना
- मौजूदा गीतों में नई पंक्तियाँ जोड़ना
- कक्षा, स्कूल, अभिभावकों और समुदाय के सामने ये तमाम गतिविधियाँ प्रस्तुत करना।

बच्चों के जीवन अनुभवों को कक्षा में लाना सीखने-सिखाने की प्रक्रिया का एक महत्त्वपूर्ण पड़ाव है। कक्षा में भाषा सीखने के अलावा हम समुदाय को भी शामिल कर सके। इस खेल पर एकाग्र होने के चलते शिक्षकों का उत्साह बढ़ा जो भाषा की कक्षा में बच्चों की अनुकूलनीय गतिविधियों की योजना बना पाए और फिर उन्हें कक्षा में ले गए ताकि बच्चों द्वारा खेला गया हर खेल कक्षा के हिसाब से संशोधित किया जा सके।

कक्षा में लोक खेलों का इस्तेमाल

लोक खेलों का प्रयोग इनके लिए हो सकता है :

- भाषा विकास (बातचीत, व्याकरण)
- गणितीय कौशलों का विकास (*तायम, पल्लानगुझी* जैसे खेल)
- कक्षा प्रबन्धन– मसलन, *कुला कुलैयाँ मुन्दिरिका* जैसा खेल, जो प्रदेश भर में 10-4 वर्ष के बच्चे खेलते हैं। बच्चे एक गोल घेरा बनाकर बैठते हैं, एक-साथ एक गाना गाते हैं, जिसे पकड़ना है उस पर नज़र रखते हैं, और फिर दौड़ने लगते हैं। 20 बच्चे तक एक गोल घेरे में बैठ इस खेल को खेल सकते हैं। कक्षा प्रबन्धन के लिहाज़ से इस खेल का इस्तेमाल अनेक तरीक़ों से किया जा सकता है, जैसे कि सीखने के लिए एक भयमुक्त वातावरण बनाना।
- अपने मोहल्ले में बच्चे जो लोक खेल खेला करते हैं, उन्हें स्कूल में खेलने देकर हम एक दोस्ताना माहौल बनाते हैं।
- सूचियाँ व योजनाएँ बनाना सीखने में बच्चों की मदद कर सकते हैं।
- ऐसे खेलों के लिए समय निर्धारित कर हम एक भयमुक्त ज्ञानार्जन का सृजन कर सकते हैं।

सार

आमतौर पर, मैं बच्चों के साथ बातचीत करती हूँ कि वे कौन-से खेल खेलते हैं और सबसे ज़्यादा मज़ा उन्हें किन खेलों में आता है। बच्चों को यह सारी जानकारी साझा करने में बड़ा मज़ा आता है – कब, कहाँ, किसने वह खेल जीता, उस लड़की/लड़के ने क्या बेईमानी की, खेल के कायदे, उनके 'भोंदू' लीडर ने क्या किया आादि। इस तरह की अनौपचारिक बातचीत से उनकी शख़्सियत में निखार आता है, ख़ासकर तब जब इससे किसी बच्चे को एक टीम में जगह मिलती है, उन्हें एक ख़ास तरह का हुनर सीखने को मिलता है। मैं उन्हें मन भर खेलने देती हूँ। लेकिन साथ ही मैं उन्हें यह भी समझाती हूँ कि उन्हें वह खेल क्यों खेलने चाहिए जो उन्हें पसन्द नहीं, और यह भी कि उन्हें उन लोगों के साथ भी खेलना चाहिए जो उन्हें अच्छे नहीं लगते। मैं उन्हें समय निकाल कर कहानियाँ पढ़ने के लिए भी कहती हूँ क्योंकि कहानियाँ भी खेलों की मानिन्द होती हैं जिनसे बहुत-सी दिलचस्प चीज़ें सीखी और जानी जा सकती हैं। मैं खेलों या खेलों पर बातचीत के ज़रिए सीखने को एक विस्तार देती हूँ क्योंकि जैसा हॉवर्ड गार्डनर (Howard Gardner) कहते हैं, खेल बच्चों की बहु बुद्धियों को विकसित करने में मदद करते हैं।

एक शिक्षक-प्रशिक्षक होने के नाते मैं शिक्षकों को सुझाती हूँ कि वे ऐसे खेल चुनें जो बच्चों को आनन्द देते हों और जो बच्चों के स्थानीय सन्दर्भ के उपयुक्त हों। कक्षा में पाठ शुरू करने से पहले या उसके बाद, या फिर उनके द्वारा कोई मुश्किल कार्य सम्पन्न करने के बाद, या कि यूँ ही, प्रसन्न मन बनाने के लिए भी, शिक्षक विद्यार्थियों को कक्षा में कुछ खेल खेलने दे सकते हैं।

मुझे विश्वास है कि आनन्दपूर्ण, सहज शिक्षा के लिए, बच्चों के

सामाजिक अनुभवों को समुचित महत्त्व देने के लिए, और खेल के माध्यम से सीखने के लिए हम लोक खेलों को प्राथमिक स्कूल में सीखने की गतिविधियों का केन्द्र बिन्दु बना सकते हैं। आज शिक्षकों के लिए यह जानना ज़रूरी है कि बच्चों के खेल अनुभवों में तमाम छिपे हुए गणितीय फलन तथा भाषा-कौशल और व्यक्तित्व के तत्व निहित होते हैं। हम कक्षाओं में शुरुआती संख्यात्मकता व साक्षरता के साथ लोक खेलों की इस अवधारणा के गठजोड़ की कल्पना सहज ही कर सकते हैं।

टिप्पणियाँ

1. डिस्ट्रिक्ट इंस्टिट्यूट्स (डीआई)– अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन द्वारा स्थापित डीआई का लक्ष्य है शिक्षकों, प्रधान अध्यापकों व शिक्षा से जुड़े अन्य पदाधिकारियों की पेशेवर क्षमताओं के निर्माण पर ध्यान केन्द्रित करते हुए बच्चों के सीखने के स्तरों को बेहतर करना। यह कार्य इन बहुविध जुड़ावों द्वारा किया जाता है– अनौपचारिक शिक्षण समूह, छोटी चर्चाएँ, शिक्षकों के सीखने के केन्द्र (टीएलसी), कार्यशालाएँ, स्कूल भ्रमण, अनुभवात्मक भ्रमण आदि। टीएलसी के विस्तृत नेटवर्क के ज़रिए शिक्षकों को पुस्तकें, शिक्षण व सीखने की सामग्रियाँ, कम्प्यूटर व इंटरनेट कनेक्शन, प्रयोगशाला के उपकरण व सामग्री जैसे संसाधन उपलब्ध कराए जाते हैं।
2. वॉलण्टरी टीचर्स फ़ोरम (वीटीएफ़)– अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन (एपीएफ़) की इस पहल की केन्द्रीय प्रेरणा है निरन्तर पेशेवर विकास के ज़रिए शिक्षकों का क्षमता-संवर्धन करना। ये वीटीएफ़, शिक्षक के सतत पेशेवर विकास की ओर एपीएफ़ के बहु-विध (मल्टी-मॉडल) व समेकित दृष्टिकोण का एक अटूट हिस्सा हैं।

सलाइ सेल्वम अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन के पुडुचेरी डिस्ट्रिक्ट इंस्टिट्यूट की स्रोत व्यक्ति हैं। वह शिक्षकों के क्षमता-संवर्धन कार्यक्रम से जुड़ी हैं और भाषा-विकास पर उनका विशेष आग्रह रहता है। वे एक लेखक व अनुवादक भी हैं और एक बाल पत्रिका की सम्पादक भी रही हैं। एक शिक्षाविद् होने के नाते, वे कक्षा पुस्तकालयों के लिए सर्व शिक्षा अभियान की पुस्तक पठन परियोजना जैसे प्रयोगों से जुड़ी रही हैं। तमिलनाडु की पाठ्यक्रम पाठ्यपुस्तक समिति की सदस्य भी रही हैं। वे तमिलनाडु विमेन को-ऑर्डिनेशन फ़ोरम की सदस्य होने के साथ ही मदुरै विमेन रीडर्स फ़ोरम (2006) की संस्थापक हैं। नारी सशक्तिकरण के लिए चलाए जाने वाले कई और अभियानों से जुड़ी हुई हैं। उनसे salai.selvam@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** मनोहर नोतानी

सीखना और खेल | कक्षा के लिए खेल

शहनाज़ डीके

बचपन से ही हर बच्चे का सीखना और खेलना साथ-साथ चलता है। स्कूल जाने से पहले भी और स्कूल जाना शुरू करने के बाद भी बच्चों का बहुत सारा सीखना खेल-खेल में ही होता है। परन्तु एक उम्र के बाद सीखना तो जारी रहता है लेकिन खेलना धीरे-धीरे कम होता जाता है। स्कूलों में भी प्राथमिक और उच्च-प्राथमिक कक्षाओं में ही गतिविधि-आधारित सीखना-सिखाना अधिक होता है जबकि उच्चतर कक्षाओं में न के बराबर होता है।

यह तो हम सभी जानते हैं कि बिना तनाव और बिना दबाव के सीखना आसान हो जाता है। यदि खेल को हम विषयों के शिक्षण के साथ जोड़ दें तो भाषा और गणित की दक्षताओं को सिखाने में हमें मदद मिलती है।

कुछ गणितीय खेल

मैं गणित के कुछ ऐसे सामान्य खेल साझा कर रही हूँ जिन्हें प्राथमिक और उच्च-प्राथमिक कक्षाओं के मेरे विद्यार्थी हमेशा खेलते हैं। प्राथमिक कक्षाओं में बच्चे शुरुआत में मौखिक खेल खेलते हैं और बाद में जोड़-बाकी, गुणा-भाग को बेहतर ढंग से करने के लिए लिखित रूप में खेलते हैं।

गणना खेल

इस खेल में तीन-चार बच्चे समूह में खेलते हैं। उनके पास, दो पासे संख्या वाले और एक पासा चिह्न (+,-,×,÷) वाला होता है। हर बच्चा अपनी बारी आने पर तीनों पासे डालता है। चिह्न के अनुसार संक्रिया करता है और पूरे समूह को बताता है व अपनी कॉपी में लिखता है। यदि संक्रिया सही है तो वह (✓) का निशान लगा देता है। परन्तु यदि गलत है तो इस पर (×) निशान लगाकर समूह की मदद से सही करके लिखा जाता है। यहाँ बच्चों को एक नियम याद रखना होता है कि जोड़ व गुणा का चिह्न आने पर तो वे किसी भी संख्या को पहले लिख सकते हैं लेकिन घटाव व भाग का चिह्न आने पर बड़ी संख्या ही पहले लिखनी है। कई बार जब बच्चे भाग की संक्रिया नहीं कर पाते हैं तो वे शिक्षक से चर्चा के लिए उसे छोड़ देते हैं। खेल समाप्त होने पर वे स्वयं के सुधार के लिए देखते हैं कि आज पासा डालने की उनकी बारी कितनी बार आई, उन्होंने कौन-कौन-सी संक्रिया की और उसमें से कितनी संक्रिया उन्होंने सही की। इस गतिविधि में बच्चे एक-दूसरे की मदद से सीखते हैं।

दुकानदारी खेल

दुकानदारी के खेल में बच्चे सामान का खरीदना-बेचना तो करते ही हैं, साथ-साथ वे बिल भी बनाते हैं। दुकान लगाने वाला खेल छोटे-बड़े सभी बच्चों को आनन्द भी देता है, साथ ही इसमें सीखने के भी बहुत अवसर होते हैं। ऐसे कई बच्चे हैं जिनके माता-पिता कोई व्यवसाय (किराना की दुकान, सब्ज़ी बेचना आदि) करते हैं और बच्चे उनकी मदद करते हैं। यह बच्चे, दूसरे बच्चों को सिखाते हैं कि सामान की सूची कैसे बनानी है, कैसे हिसाब लगाना है आदि।

इस खेल की तैयारी बच्चे स्वयं करते हैं। वे घर से अपने खिलौने और कई सामान लाते हैं, और उन्हें बेचते हैं। वे उसकी कीमत तय करते हैं और जो सामान बेचा उसका बिल बनाते हैं। बड़े बच्चे, लेन-देन में हुआ नफ़ा-नुकसान भी निकालते हैं। इससे बच्चे आधा, पौना, पाव का हिसाब भी सीखते हैं।

यह खेल कक्षा 1 से 8 तक सभी स्तर पर अलग-अलग प्रकार से खेला जाता है। कक्षा 8 में बच्चों ने 'कपड़ों की सेल' लगाकर भी आनन्द लिया। उन्होंने कपड़ों के फ़ोटो लगाकर उस पर अंकित मूल्य और 10 प्रतिशत व 15 प्रतिशत की छूट (बट्टा) के स्टीकर लगाकर खेला। इस खेल की मदद से वे लाभ-हानि, छूट और प्रतिशत के सवालों को हल करने में होने वाली काफ़ी गलतियों में सुधार कर पाए।

मापन खेल

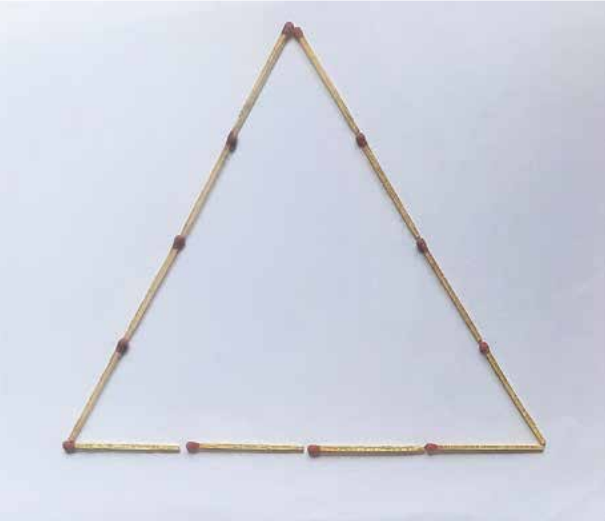
उच्च-प्राथमिक कक्षा में बच्चे 'मापन' सीखने के लिए कुछ विशेष खेल खेलते हैं। जैसे ज़मीन पर लम्बी लाइन बनाते हैं और उसे स्केल से नापकर लिखते हैं। फिर सभी बारी-बारी से लम्बी कूद लगाकर अपनी कूद की लम्बाई, मीटर और सेन्टीमीटर में लिखते हैं। और धीरे-धीरे कूद की लम्बाई बढ़ाने की कोशिश करते हैं।

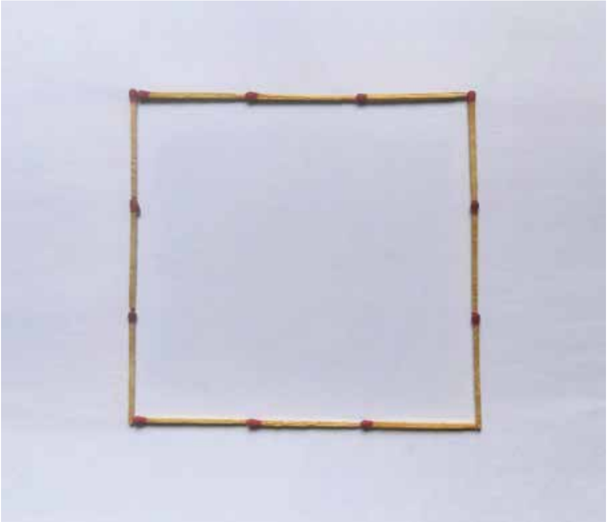
लम्बी कूद वाला खेल छोटे बच्चे बहुत पसन्द करते हैं। सामान्यतः वे केवल निशान लगाकर देखते जाते हैं कि कौन सबसे आगे कूदा। लेकिन, जब वे मापन सीख रहे होते हैं तब वे ज़मीन पर संख्या-रेखा बनाते हैं और अपनी स्केल से नापकर सेन्टीमीटर की 0,10,20,30 नाप लिखते हैं। फिर 0 सेमी पर एक निशान बनाते हैं, जहाँ से पहला पैर रखकर वे कूदते हैं। संख्या-रेखा पर वे 100 सेमी पर, 'एक मीटर' भी लिखते हैं

और यदि किसी की कूद 115 सेमी तक है तो वे आसानी से समझकर बता सकते हैं कि यह एक मीटर और 15 सेमी लम्बी कूद है।

आकृतियाँ एवं परिमाप

इस खेल में परिमाप की अवधारणा की समझ बनाने के लिए बच्चे समान लम्बाई (12 सेमी या 18 सेमी) के तीन-चार धागे घर से लेकर आते हैं। इनसे वे कक्षा में समूह में बैठकर अपनी कॉपी में अलग-अलग आकृतियाँ (वर्ग, त्रिभुज, आयत) बनाते हैं। फिर वे चर्चा करते हैं कि देखने में कौन-सी आकृति बड़ी दिखाई देती है। परन्तु बाहरी नाप सबकी समान है क्योंकि उन्होंने तो समान लम्बाई के ही धागे लेकर भिन्न आकृतियाँ बनाई हैं। ऐसी ही आकृतियाँ वे तीलियों से बनाते हैं जिसमें वर्ग में तीन-तीन तीलियों से भुजा बनाते हैं। त्रिभुज में चार-चार तीलियों की प्रत्येक भुजा और आयत में 4-4 और 2-2 तीलियों की भुजाएँ बनाते हैं। इससे वे देख पाते हैं कि प्रत्येक आकृति 12 तीलियों से ही बनी है यानी बाहरी माप सबकी समान है।





मौखिक गणना

मौखिक अभ्यास के लिए कक्षा को दो समूहों में बाँटा जाता है। समूह A, समूह B से मौखिक गणना करके उत्तर बताने को कहता है। कक्षा 7 व 8 के विद्यार्थी स्वयं ही सवाल बनाते हैं, जैसे :

1. 700 का आधा कितना होता है ।
2. 500 रु. के दो नोट और 100 रु. के चार नोट, कुल मिलाकर कितने होते हैं।
3. 280 में 70 जोड़ें तो कितने होते हैं।

कई बार बच्चे, सवाल अपने बड़े भाई-बहनों से पूछकर और लिखकर भी लाते हैं और कक्षा में पूछते हैं। कुछ बच्चे जो लगातार दो-तीन साल से ऐसा करना सीख रहे होते हें वे इबारती सवाल भी बनाने लगते हैं :

1. एक पेन अगर 12 रुपए का है तो ऐसे 12 पेन कितने रुपए के होंगे।
2. मैं मम्मी के साथ बाज़ार गई थी। आलू 20 रुपए किलो मिल रहे थे। मम्मी ने डेढ़ किलो आलू खरीदे, तो बताओ उन्होंने कितने रुपए दिए।

इस तरह बच्चे सवाल बनाने का और मौखिक हल करने का प्रयास करते हैं। इसमें उनके सोचने और हिसाब लगाने व गणना करने के अभ्यास अच्छे-से होते हैं। परन्तु इस गतिविधि में पूरा समूह क्रियाशील नहीं होता है, केवल अधिक बोलने वाले बच्चे ही बार-बार सवाल पूछते हैं और जवाब भी जल्दी से बता देते हैं। इससे कम बोलने वाले बच्चों को मौक़ा नहीं मिल पाता है।

कुछ भाषाई खेल

शब्दों का खेल

जब बच्चों को अपनी पसन्द की किताब नहीं मिलती या पुस्तकालय के समय में वे खेलना चाहते हैं तो उनके पास कई खेल हैं।

एक बच्चा क़िताब में से पढ़ता है लेकिन कुछ शब्दों को छोड़ते हुए और दूसरे बच्चों को वह शब्द बताने होते हैं। ऐसा करने पर बच्चे बहुत ही ध्यान से सुनते हैं।

एक अन्य खेल में, हर समूह में कोई एक अक्षर या शब्द दिया जाता है जिसमें जोड़ते हुए नए शब्द बनाने होते हैं। जो समूह सबसे ज़्यादा शब्द बनाता है वह जीत जाता है।

पत्र लिखना

बच्चे अपने दोस्तों को पत्र लिखते हैंI इसमें वे कई तरह से अलग-अलग बातों को लेकर पत्र लिखते हैं, जो कि उनकी भावनाओं की अभिव्यक्ति होती है। इसमें वे लिखते हैं कि उन्हें कौन-कौन-से व्यंजन पसन्द हैं या बनाने आते हैं या खाने की इच्छा है। इसी तरह कभी-कभी वे अपने घर में होने वाली सभी अच्छी और बुरी बातों या वे किसी त्यौहार पर क्या-क्या करने वाले हैं, इस बारे में लिखते हैंI

इसी तरह मौखिक अभिव्यक्ति के लिए भी वे अपनी इच्छा से खेल बनाते हैं। जैसे एक-दूसरे को कोई विषय देते हैं जिस पर वे दो मिनट बोलते हैं।

निष्कर्ष

अब यदि हम स्कूल के बाहर खेले जाने वाले खेलों की बात करें तो लड़के और लड़कियाँ सभी साइकिल चलाना बहुत पसन्द करते हैं। इससे उनमें आत्मविश्वास आता है, साथ ही खेल-खेल में कई बातें सीख जाते हैं जैसे साइकिल की चेन चढ़ाना, ब्रेक जाँचना, साइकिल उथले पानी में, रेत में किस प्रकार से गति करती है आदि। जब वे तैरना सीखते हैं तो अपने डर पर काबू पाना भी सीखते हैं, उसमें आनन्द लेते हैं और फिर पानी के साथ तालमेल बैठ जाने पर शरीर की गति, फेफड़ों की मज़बूती और बहुत सारा शरीर-विज्ञान धीरे-धीरे सीख लेते हैंI

इन खेलों की बात मैंने इसलिए की है कि कक्षा के भीतर और कक्षा से बाहर के खेलों को हम ध्यान से देखें तो पाएँगे कि इनमें सीखने का आनन्द तो है, लेकिन बच्चे पर किसी भी तरह का दबाव नहीं है। बच्चे सीखने में आनन्द लेते हैं यदि खेल उनकी मर्ज़ी का हो, उनके बनाए नियमों पर आधारित हो और जिसमें तुलना हो तो केवल स्वयं से।

शहनाज़ डीके पिछले 28 वर्षों से उच्च-प्राथमिक कक्षाओं में शिक्षण कर रही हैं। उनके कार्य का एक प्रमुख केन्द्र बिन्दु है अधिगम की चुनौतियों की लगातार समझ बनाना ताकि सीखने-सिखाने की प्रक्रिया में बदलाव लाया जा सके और वह आनन्ददायक बन सके। उनसे shehnazakir@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है।

खेल का डिजिटल होना | प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षकों की भूमिका

सिमरनजीत कौर

कोई बच्चा किस तरह के खेल में संलग्न होता है, यह उसकी उम्र से निर्धारित होता है, जैसे, एकल खेल (Solitary play), रचनात्मक खेल (Constructive play), समानान्तर खेल (Parallel play) इत्यादि। इनमें से बहुत-सी अवधारणाएँ खेल को एक सार्वभौमिक रचना के रूप में देखती हैं जो बच्चे की जैविक उम्र के अनुसार अनुमानित तरीक़ों से सामने आती हैं। मगर इस सोच में यह पहलू नदारद दिखता है कि मीडिया की नई टेक्नोलॉजी और उपकरणों, जैसे कि टैबलेट, मोबाइल फ़ोन और कम्प्यूटर की बढ़ती पहुँच से बच्चों के खेलने के मौक़ों में किस तरह बदलाव आया है।

पिछले वर्ष में, महामारी के कारण गतिशीलता पर प्रतिबन्ध लगने से, डिजिटल प्ले पारम्परिक खेल के विकल्प के रूप में मज़बूती से स्थापित हो गया है। बढ़े हुए *स्क्रीन टाइम* के कारण यह शिक्षकों और अभिभावकों के लिए एक चिन्ता का विषय भी बन गया है। हालाँकि यह चिन्ताएँ सही हैं, फिर भी डिजिटल प्ले के विचार को पूरी तरह से ख़ारिज करना बुद्धिमानी नहीं होगी। इसे हम खेल के एक अन्य रूप के तौर पर देख सकते है जिसका मज़ा बच्चे किफ़ायत के साथ उठा सकते हैं।

इस लेख में, मेरा उद्देश्य पाठकों को बच्चे के शुरुआती वर्षों में डिजिटल प्ले को एक नए और उभरते हुए खेल के रूप में परिचित कराना है। मैं डिजिटल प्ले का एक *प्राइमर* (शुरुआती हैण्डबुक) उपलब्ध कराना चाहूँगी और शुरुआती वर्षों में सीखने में इसके फ़ायदों की व्याख्या करना चाहूँगी। मैं आखिर में, डिजिटल प्ले को कक्षा और उसके बाहर बढ़ावा देने में प्रारम्भिक बाल्यावस्था के शिक्षकों की भूमिका पर खुल कर बात करूँगी। डिजिटल प्ले में बाधा उत्पन्न करने वाले डिजिटल विभाजन की क्रूर वास्तविकता और डिजिटल उपकरणों तक असमान पहुँच को ध्यान में रखते हुए, मैंने ऐसे सुझाव देने की कोशिश की है जिनमें जटिल टेक्नोलॉजी की ज़रूरत न हो।

डिजिटल प्ले और सीखना

अध्यापकों के रूप में, हमारे पास सौर मण्डल, डायनासोर या हवाई जहाज़ जैसे विषयों को समझने में रुचि रखने वाले विद्यार्थी हैं। कक्षा में सीमित समय में बहुत-सी चीज़ों को समाविष्ट करने का भार, इन खोजपूर्ण विषयों को पीछे धकेल देता है। इस तरह की स्थितियों में, टेक्नोलॉजी बच्चे को एक अलग दुनिया में जाने में सक्षम बनाने में मदद कर सकती है।

इम्मर्सिव डिजिटल प्ले, या सीधे शब्दों में कहें, तो वह खेल जो स्व-निर्देशित है, बच्चों को खेल में रहते हुए ज्ञान की अपनी खोज को पूरा करने का मौक़ा देता है। इस मान्यता पर, कि छोटे बच्चे टेक्नोलॉजी का सक्रिय उपयोग करते हैं, डिजिटल प्ले उन्हें डिजिटल खेलों, पहेलियों, ब्लॉक, *ओपन-एंडेड सैंडबॉक्स और प्रिटेंड गेम* (स्वाँग वाले खेल) के साथ जुड़ने के मौक़े भी देता है। इस तरह की गतिविधियाँ बच्चों को काल्पनिक के साथ-साथ वास्तविक जीवन की स्थितियों में पड़ने के लिए सक्षम बनाती हैं। बच्चे की सामाजिक और काल्पनिक दुनिया को जोड़ने की डिजिटल प्ले की यह क्षमता ही इसका मूल तत्व है। उपयोग किए गए ऐप्लिकेशन या उपकरण के प्रकार के आधार पर डिजिटल प्ले कई अलग-अलग प्रकार के हो सकते हैं (तालिका 1 देखें)।

जिस तरह पारम्परिक खेल सीखने में मदद करता है, उसी तरह डिजिटल प्ले भी बच्चों को दक्षताओं का एक व्यापक समूह विकसित करने में सक्षम बनाता है। लेगो फ़ाउण्डेशन (2020) द्वारा दक्षिण अफ्रीका और यूनाइटेड किंगडम के लगभग 3500 उत्तरदाताओं की मदद से किए गए एक अध्ययन में डिजिटल प्ले और सीखने के बीच सकारात्मक सम्बन्ध पाया गया। शोधकर्ताओं ने पाया कि डिजिटल प्ले के माध्यम से सीखना इच्छानुरूप और अनपेक्षित, दोनों हो सकता है। उन्होंने यह भी पाया कि ऑनलाइन गेम खेलना निम्नलिखित तरीक़ों से बच्चों के समग्र विकास में मदद करता है :

1. इससे विषय ज्ञान में वृद्धि हो सकती है जैसे कि बच्चों को गणितीय अवधारणाओं, ध्वन्यात्मक जागरूकता और शब्द-निर्माण पर खेल खेलने के अवसर मिलते हैं। ऐसे खेल खेलना, जो स्कूल पाठ्यक्रम से नज़दीकी रूप से सम्बन्धित हों, सीखने को बढ़ावा देता है।
2. कुछ खेल अन्य खिलाड़ियों को जुड़ने का मौक़ा भी देते हैं और बच्चों को ऑनलाइन और ऑफ़लाइन, दोनों तरह से अपने साथियों के साथ खेलने का विकल्प प्रदान करते हैं। यह उनके बीच सहयोग को बढ़ाता है क्योंकि वे एक सामान्य लक्ष्य या किसी समस्या के समाधान के लिए मिलकर काम करते हैं।

3. ऑनलाइन रोल-प्लेइंग गेम बच्चों को दुकानदार, किसान, शिक्षक, ब्यूटीशियन आदि कई डिजिटल अवतारों में से चुनने का विकल्प प्रदान करते हैं। इस तरह के खेल खेलने से बच्चों को जीवन के विभिन्न क्षेत्रों के लोगों के रोज़मर्रा के कार्यों और चुनौतियों को समझने में मदद मिल सकती है।
4. डिजिटल प्ले से एकाग्रता, याददाश्त और समस्या सुलझाने के कौशल में सुधार होता है और बच्चों में रचनात्मकता बढ़ती है। यह धैर्य और अपनी बारी का इन्तज़ार करने की प्रवृत्ति को बढ़ाने में भी मदद करता है।
5. एक ऐसी दुनिया जिसमे टेक्नोलॉजी एक ज़रूरी कड़ी है, डिजिटल प्ले छोटे बच्चों को डिजिटल साक्षरता का पहला पाठ प्रदान करता है, जो भविष्य में उनके लिए मददगार हो सकता है।
6. डिजिटल उपकरणों पर खेलने से बच्चों में स्वतंत्रता और अपने दम पर चीज़ों को करने की भावना भी विकसित होती है क्योंकि वे विभिन्न ऐप चलाते हैं और निर्णय लेते हैं।

ऐप्लिकेशन का चुनाव

सॉफ़्टवेयर अपडेट और नए ऐप (ऐप्लिकेशन) के आते रहने से, डिजिटल दुनिया का विस्फोटक रूप से विस्तार हो रहा है। चुनने के लिए इतने सारे विकल्पों को देखते हुए, यह स्वाभाविक है कि शिक्षकों को उपयुक्त ऐप का चयन करने में असमंजस महसूस हो। अपने विद्यार्थियों के लिए उपयुक्त ऐप्स चुनने के लिए कुछ सुझाव जो उनकी मदद कर सकते हैं :

1. यदि ऐप अत्यधिक संरचित, दोहराव वाला और प्रत्याशित है, तो सम्भावना है कि यह सीखने वालों को चुनने के लिए कम-से-कम विकल्प प्रदान करे और उनकी कल्पना को बाधित करे।
2. ऐप ऐसा हो कि वह सीखने वाले को उसमें हेर-फेर करने, खोज-बीन करने और अपनी रचनात्मकता को खुलकर इस्तेमाल करने का अवसर प्रदान करे। किसी भी ऐप को चुनने के लिए व्यावहारिक नियम यही है कि वह बच्चों को 'रचने' का मौक़ा देता हो, न कि बस 'उपभोग' करने का।
3. ऐसे ऐप्लिकेशन जो सहभागिता का मौक़ा देते हैं और एकल-उपयोगकर्ता इंटरफ़ेस तक सीमित नहीं हैं, वे बेहतर हैं क्योंकि डिजिटल स्पेस में भी दोस्तों, साथियों, परिवार के सदस्यों और शिक्षकों के साथ संवाद करना और उनसे जुड़ना उतना ही आवश्यक है जितना कि अन्यथा।
4. ऐप की डिज़ाइन, परिवेश, किरदारों और भाषा में कोई छिपे हुए पूर्वाग्रह नहीं होने चाहिए और उनसे रूढ़िवादिता को बढ़ावा नहीं मिलना चाहिए।
5. इस चिन्ता को देखते हुए कि डिजिटल प्ले में शारीरिक गतिविधि शामिल नहीं होती। आप उन ऐप का चयन कर सकते हैं जिनकी डिज़ाइन इंटरफ़ेस ऐसी हो कि उसमें किसी तरह की शारीरिक गतिविधि की आवश्यकता होती हो।

अध्यापकों की भूमिका

डिजिटल प्ले को (बच्चों से) परिचित कराने में और उसके साथ जुड़ने के दौरान शिक्षकों को कई भूमिकाएँ निभानी पड़ती हैं। इनमें से एक भूमिका एक ऐसे सुगमकर्ता की हो सकती है जो बच्चों को डिजिटल रूप से खेलने के लिए तकनीकी संसाधन और स्थान प्रदान करता है। या उनकी भूमिका एक अनुदेशक की हो सकती है जो बच्चों को किसी विशिष्ट कार्य को करने की आवश्यकता होने पर उन्हें सीधे निर्देश देता है। यह भूमिका किसी ऐसे सहायक की भी हो सकती है जो बच्चों के ऑनलाइन खेलने के दौरान उन्हें प्रोत्साहन और प्रतिक्रिया देता हो। भूमिका जो भी हो, पहला और शायद सबसे ज़रूरी क़दम है कि आप (शिक्षक) टेक्नोलॉजी से दोस्ती करें और उसकी पड़ताल में सक्रिय रुचि लें। यह ज़रूरी है कि किसी ऐप/गेम को शिक्षार्थियों के सामने रखने से पहले शिक्षक उसकी अच्छी तरह से छानबीन करें।

उनकी भूमिका यह भी है कि समय और संसाधनों की उपलब्धता के आधार पर विद्यार्थियों को जोड़ों में, समूहों में या अकेले खेलने के लिए प्रोत्साहित करें। सबसे ज़रूरी बात कि, विद्यार्थियों से ऑनलाइन दुनिया में सुरक्षित रहने के बारे में बात करें और किसी भी नए ऐप को डाउनलोड करने से पहले हमेशा किसी वयस्क के साथ चर्चा करने को कहें। शिक्षकों को इसे ऐसे मौक़े के रूप में भी देखना चाहिए जहाँ वे बच्चों के माता-पिता को इस बारे में शिक्षित करें, उन्हें सहयोग दें कि वे अपने बच्चों के साथ टेक्नोलॉजी का इस्तेमाल उनके विकास व उनकी परिस्थिति के लिए उपयुक्त तरीक़ों से कर सकें। टेक्नोलॉजी अब हमारे जीवन का एक अभिन्न हिस्सा बन गया है और इसलिए यह बेहतर होगा कि डिजिटल प्ले वह पहला क़दम हो जिसके माध्यम से हमारे बच्चे टेक्नोलॉजी को अपनाने की तरफ बढ़ें।

तालिका-1 : डिजिटल प्ले के प्रकार

प्रकार	विवरण
खोजपूर्ण	ये ऐसे खेल हैं जहाँ डिजिटल उपकरणों के उपयोग द्वारा बच्चों को खोज करने, प्रयोग करने और समस्या-समाधान के प्रत्यक्ष अनुभव हासिल होते हैं और इससे उन्हें इन उपकरणों का उपयोग करने में और अधिक आत्मविश्वास मिलता है। विद्यार्थियों को उनके परिवेश की तस्वीरें लेने के लिए स्मार्टफ़ोन या टैबलेट देना खोजपूर्ण डिजिटल प्ले का एक तरीक़ा हो सकता है।
कल्पनाशील	बच्चों को किसी ऐसे विषय या टॉपिक से परिचित कराने के लिए डिजिटल उपकरणों को शामिल करना जो उन्होंने पहले अनुभव नहीं किया है। उदाहरण के लिए, बच्चों की कल्पना जगाने के लिए छवियों को 3D (Google पर मुफ़्त में उपलब्ध) में देखने में मदद करना या उन्हें किसी ऐप में दी गई परिस्थिति को उसके अन्त तक ले जाने देना।
खेल-आधारित	विज्ञान, गणित, साक्षरता और भाषा जैसे विभिन्न विषयों से सम्बद्ध खेल या ऐप विषय-आधारित शिक्षा के साथ ही आलोचनात्मक सोच और समस्याओं का समाधान करने के कौशलों को बढ़ावा देते हैं।
रचनात्मक	विद्यार्थियों को ऐसे ऐप के साथ जुड़ने के अवसर मिलते हैं जो उन्हें डिजिटल आर्टवर्क, ड्रॉइंग या फ़िल्म बनाने का मौक़ा देते हैं। इन्हें विद्यार्थियों के पोर्टफ़ोलियो का हिस्सा बनाया जा सकता है और इससे उनके सामाजिक-भावनात्मक विकास को बढ़ावा मिल सकता है।

तालिका-2 : कुछ गेम/ऐप के सुझाव

प्रमुख विकास क्षेत्र	सुझाव
खेल-आधारित सीखना	प्रारम्भिक शिक्षा के लिए बने भारतीय ऐप, कुटुकी के भीतर क्षेत्रीय भाषाओं में कई विषयों को शामिल किया गया है। विद्यार्थियों के समक्ष प्रोग्रामिंग, टीम वर्क और समस्या-समाधान के मूल सिद्धान्तों को स्पष्ट करने के लिए आप माइनक्राफ़्ट और स्क्रैच जैसे लोकप्रिय विकल्पों को भी चुन सकते है।
रचनात्मक डिजिटल प्ले	माइक्रोसॉफ़्ट फ़्रेश पेंट और स्कैचेज़, बच्चों के लिए ऑनलाइन चित्र बनाने, स्केच करने या फिर डूडल बनाने के लिए उपलब्ध मुफ़्त ऐप हैं। फ़ोटो एडिटिंग के लिए, पिक्सलर फ़ोटो एडिटर ने बच्चों के लिए अपनी तस्वीरों को एडिट करने के लिए इमेज टूल पहले से ही लोड किए हुए हैं।
विविधता	बच्चों को शरणार्थियों और विविधता जैसे विषयों से परिचित कराने के लिए, अवर ग्लोबल किड्स, अगेंस्ट ऑल ऑड्स, डारफ़ुर इज़ डाइंग जैसे ऐप उपयोगी हैं।
डिजिटल स्टोरीटेलिंग	मोनाश विश्वविद्यालय में, लॉरिएट प्रोफ़ेसर मर्लिन फ़्लीयर द्वारा विकसित, *कॉन्सेप्चुअल प्लेवर्ल्ड* शिक्षकों को किसी बच्चों की किताब या किसी परिकथा से प्रेरित काल्पनिक परिदृश्य विकसित करने में मदद करता है ताकि बच्चे काल्पनिक यात्राओं पर जा सकें और खेल-खेल में चुनौतियों का समाधान कर सकें।

References

Marsh et al. 2020. Children, Technology and Play. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. https://www.legofoundation.com/media/2965/children-tech-and-play_full-report.pdf

सिमरनजीत कौर कनाडा के ऑन्टेरियो राज्य के सेंट कैथरीन्स शहर में स्थित ब्रॉक विश्वविद्यालय के शिक्षा विभाग में डॉक्टरेट की छात्रा हैं। उनकी रुचि के क्षेत्रों में तकनीकी-साक्षरता, नई मीडिया तकनीकें और बहुसाक्षरता शामिल हैं। उनसे simranjeet.kaur@broku.ca पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** सिमरन साध

भाषा की कक्षा में खेल

स्मृति राठौर

खेल हमारे शारीरिक, मानसिक और सामाजिक विकास का एक अभिन्न हिस्सा है। अपने शिक्षण में खेल को शामिल करते समय, मैंने यह पाया है कि खेल से सुनने की क्षमता बढ़ जाती है, तय किए नियमों के प्रति सम्मान बढ़ता है और हम अपनी भावनाओं पर नियंत्रण कर पाते हैं। अपनी भाषा की कक्षा को जीवन्त बनाने के लिए, मैंने भाषा सम्बन्धी उन खेलों का सहारा लिया, जिनसे अँग्रेज़ी भाषा के साथ विद्यार्थियों की सहजता और आत्मविश्वास बढ़ सके। साथ ही, जब भी तथा जहाँ भी ज़रूरी हो उन्हें ग़लतियाँ करने, अनुभव करने, सीखने और उसे लागू करने के पर्याप्त अवसर मिल सकें। भाषा के खेल खेलने का फ़ायदा यह होता है कि बच्चों को हारने पर निराशा नहीं होती क्योंकि सभी सीखने के समान चरण में होते हैं। इसके अलावा, चूँकि अधिकांश बच्चे, एक-दूसरे की ग़लतियों को सुधारे बिना नहीं रह पाते, ऐसे में उन्हें अपने मित्र समूह से जल्दी फ़ीडबैक मिल जाता है। एक अध्यापिका के बतौर, यह मेरी ज़िम्मेदारी है कि मैं अपने विद्यार्थियों को यथासम्भव सबसे अच्छी शिक्षण सामग्री प्रदान करूँ। यहाँ मैं कक्षा में भाषा के खेल के इस्तेमाल के अपने कुछ अनुभवों को साझा कर रही हूँ।

शुरुआती कक्षाओं के लिए खेल

कक्षा 1 में, मैंने साबुन की कहानी को ज़ोर-ज़ोर से पढ़ने का सत्र शुरू किया। मेरी पाठ योजना के हिसाब से मैंने चित्रों वाले फ़्लैशकार्ड, आवाज़ के उतार-चढ़ाव और एक छोटे-से नाटक का इस्तेमाल किया। सत्र के बाद, मैंने विद्यार्थियों से पूछा कि कहानी के जो-जो शब्द उन्हें याद रह गए हैं वे बताएँ। एक-एक करके, विद्यार्थियों ने शब्दों को बताना शुरू किया और मैंने प्रत्येक शब्द को ब्लैक बोर्ड पर क्रमांक के साथ लिख लिया। फिर मैंने प्रत्येक विद्यार्थी को क्रमानुसार खड़े होकर एक संख्या बोलने को कहा, और इसकी शुरुआत संख्या एक से की। इससे हर एक विद्यार्थी को एक संख्या मिल गई। इसके पश्चात्, मैंने बारी-बारी से एक-एक संख्या बोलनी शुरू की और उस संख्या वाले विद्यार्थी को खड़े होकर बोर्ड पर लिखे उसी क्रमांक के शब्द को पढ़ना था। यहाँ, जो विद्यार्थी अक्षर सीखने के चरण में थे, उनसे केवल अक्षर पहचानने को कहा गया अथवा वे किसी दोस्त की मदद ले सकते थे।

इस क्रम में, अगला भाषा खेल था 'याददाशत' का खेल। यह एक आम भाषा खेल है जिसका विद्यार्थी बहुत लुत्फ़ उठाते हैं। इस खेल में, विद्यार्थी अपनी आँख बन्द कर लेते हैं, और शिक्षिका ब्लैक बोर्ड से एक शब्द को मिटा देती हैं। आँख खोलने पर उन्हें उस मिटाए हुए शब्द का अनुमान लगाना होता है। बच्चे पाँच या छह प्रयास में सही शब्द का अनुमान लगा पाते हैं क्योंकि इसके लिए पहले तो विद्यार्थी को यह याद करना पड़ता है कि कौन-सा शब्द मिटाया गया है, और फिर, उस शब्द को अभिव्यक्त करने के लिए उसे उसका उच्चारण अथवा स्पेलिंग (लगभग आसपास का उच्चारण या स्पेलिंग) पता होना चाहिए। लेकिन, जब ब्लैक बोर्ड पर शब्द कम रह जाते हैं, तो बच्चों के चेहरे पर उत्साह साफ़ नज़र आने लगता है। उनके जवाब जल्दी मिलने लगते हैं और प्रयासों की संख्या भी कम होने लगती है। कुछ बच्चों की स्मृति चित्रात्मक होती है और बोर्ड पर अंकित शब्दों की छवियाँ उनके दिमाग़ में बैठ जाती हैं। लेकिन उन्हें यह पता होना ज़रूरी है कि उसे कैसे सही तरह से व्यक्त करें।

अधिकांश बच्चे स्कूल में ऐसी शब्दावलियों से लैस होकर आते हैं जो प्रतिदिन के जीवन के लिए उपयुक्त होती हैं, और जिनका व्याकरण जटिल होता है। साथ ही उनके पास अनुभवों और कहानियों की गहरी समझ भी होती है। इस बात को दशकों हो चुके हैं जब यह माना जाता था कि ग़रीब और अल्पसंख्यक बच्चे स्कूल में 'बग़ैर किसी भाषा' के आते हैं (लाबोव,1972; जी, 1996, जी 2002 में उद्धृत)। अतः, जब विद्यार्थी स्कूल आते हैं, तो वे एक विशाल शब्दावली के साथ आते हैं, और स्कूल की भूमिका होती है कि वह उनकी शब्दावली को अर्थपूर्ण सन्दर्भों में और ज़्यादा गहरी समझ के साथ समृद्ध करे ताकि उनका बोलना और लिखना स्पष्ट और अभिव्यक्तिपूर्ण बन सके। स्वाभाविक है कि पाठ के सारे शब्दों को पढ़ाना सम्भव नहीं होता। मेरे हिसाब से यह अनावश्यक भी है। पाठ से बुद्धिमानीपूर्वक शब्दों का चयन करते हुए विद्यार्थियों को उनका अर्थपूर्ण तरीक़े से इस्तेमाल करना सिखाना कहीं अधिक महत्त्वपूर्ण होता है। भाषा के ये खेल, जिनका उल्लेख मैंने ऊपर किया है, वे शुरुआती कक्षाओं के लिए अधिक उपयुक्त हैं, जब हम संज्ञा के साथ काम करते हैं। दूसरी भाषा को ग्रहण करते समय, सभी सीखने वालों के लिए संज्ञा के सभी शब्द समान रूप से नए होते हैं।

अधिक जटिल खेल

कक्षा 4 के विद्यार्थियों के लिए, मैंने एक खेल बनाया। यह खेल *कुत्ता और हड्डी* खेल से प्रेरित था। मैंने विद्यार्थियों को दो समूहों में बाँट दिया। दोनों समूह एक-दूसरे की ओर मुँह करके खड़े हो गए और हर एक बच्चे को एक संख्या दी गई। मैंने उनके पाठों से शब्द लेकर पर्चियों पर लिखे और उन्हें दोनों समूहों के बीच एक घेरे में बिखरा दिया। उसके बाद मैं एक शब्द को दो बार बोलती। फिर मैं एक संख्या बोलती। दोनों समूह से उस संख्या के बच्चे आगे आते और जो शब्द मैंने बोला था उसकी तलाश उन पर्चियों में करते। जो उसे पहले पा जाता, वह उसे ज़ोर से पढ़ता। दूसरी टीम का बच्चा उस शब्द का इस्तेमाल करते हुए एक वाक्य बनाने की कोशिश करता। दोनों टीमों के दो और बच्चों को भी यह मौक़ा दिया जाता कि उस शब्द का प्रयोग करते हुए एक वाक्य बनाएँ।

हर एक बच्चा एक अलग सन्दर्भ के साथ एक अलग वाक्य बनाता है। कुछ बच्चे शब्द का सकारात्मक अर्थ में प्रयोग करते हैं तो कुछ नकारात्मक में। यहाँ तक कि वे शब्द को प्रश्न में भी इस्तेमाल करने की कोशिश करते हैं। उदाहरण के लिए, ‘sound’ शब्द का प्रयोग करते हुए बच्चों ने इस तरह वाक्य बनाए - ‘The *koel* has a sweet sound,’ ‘I can make the sound of a tiger’ और ‘What sound does the car make?’

‘शब्दों का इस्तेमाल बेहद विविध प्रकार के सन्दर्भों में सही तरीक़े से किया जा सकता, और उनके अर्थों की महत्त्वपूर्ण बारीकियाँ सन्दर्भों के साथ इस हद तक बँधी होती हैं कि शब्दों के अर्थ सन्दर्भ से काट कर अमूर्तता में पढ़ाना वस्तुतः व्यर्थ होता है, और भ्रामक भी हो सकता है...’ (जेम्स पॉलजी द्वारा रचित *सिचुएटेड लैंग्वेज एंड लर्निंग : अ क्रिटीक ऑफ़ ट्रेडीशनल स्कूलिंग*)।

किसी शब्द को शब्दकोष में दिए गए उसके किसी एक अर्थ के साथ सीखने से बच्चे की शब्दावली को विस्तृत करने में मदद नहीं मिलेगी क्योंकि किसी शब्द का अलग-अलग सन्दर्भों में अलग-अलग अर्थ होता है। उदाहरण के लिए ‘star’ शब्द को अलग-अलग सन्दर्भों में इस्तेमाल करने पर उसके कई अर्थ हो सकते हैं : ‘Stars are not in my favour,’ ‘Look at the stars shining so brightly’, ‘The box is star-shaped’, ‘She was the star of the class’.

विभिन्न सन्दर्भों में किसी शब्द के अर्थ अलग-अलग होते हैं। लेकिन अक्सर विद्यार्थी इस बात को ख़्याल में रख कर किसी शब्द से वाक्य नहीं बनाते हैं। एक बार जब हमें विद्यार्थियों से कई वाक्य मिल जाते हैं तो उनका सीखना और हमारा सिखाना आसान हो जाता है, क्योंकि वे यह समझ जाते हैं कि कैसे एक ही शब्द के अलग अर्थ हो सकते हैं। इसमें सफल होने के लिए, बच्चों को मौखिक अभिव्यक्ति और लेखन में शब्दों को तलाशने के ढेर सारे अवसर दिए जाने की ज़रूरत होती है।

चिन्तन

इस लॉकडाउन काल में मैंने एक किताब पढ़ी, जेम्स पॉल जी की *सिचुएटेड लैंग्वेज एंड लर्निंग : अ क्रिटीक ऑफ़ ट्रेडीशनल स्कूलिंग* । इस किताब में लेखक भाषा, सीखना और साक्षरता से जुड़े हुए मुद्दों पर बात करते हैं। इस किताब का फ़ोकस इस बात पर है कि कैसे 21वीं सदी के वीडियो गेम्स/गेम्स/ डिजिटल संसार से स्कूली विद्यार्थियों के लिए भाषा सीखने में मदद मिल सकती है।

किसी वीडियो अथवा डिजिटल गेम में हम गेम के सारे प्रतीकों या चिह्नों को एक ही बार में नहीं सीख लेते हैं, बल्कि धीरे-धीरे खेल की प्रमुख चीज़ों/चरणों को समझना शुरू करते हैं और फिर खेल को समझकर उसे बेहतर खेलने लगते हैं। ठीक इसी तरह, जब हम विद्यार्थियों को भाषा से परिचित कराते हैं, तो हमें साधारण से जटिल की ओर तथा ज्ञात से अज्ञात की ओर आगे बढ़ने की ज़रूरत होती है। इसलिए, मेरी नीति रही है – किसी किताब/पाठ/कहानी को पढ़ना, फिर उस पर आधारित भाषा के खेल ईजाद करना और खेलना। इससे विद्यार्थियों को विभिन्न सन्दर्भों में शब्दावली की अच्छी समझ हासिल करने में मदद मिलती है। जेम्स पॉल जी एक बात यह भी कहते हैं कि भाषा को सिखाते वक्त हम उसके नियम-क़ानून भी सिखाने लगते हैं और इससे मामला बिगड़ जाता है। हमारा दिमाग़ सबसे अच्छी तरह से काम तभी करता है जब वह ख़ुद सम्बन्ध बनाता हुआ चलता है।

स्मृति राठौर मातली, उत्तरकाशी में अज़ीम प्रेमजी स्कूल में प्राथमिक कक्षा की अँग्रेज़ी शिक्षिका हैं। विद्यार्थियों द्वारा द्वितीय भाषा के तौर पर अँग्रेज़ी सीखने के विषय में शिक्षाविदों द्वारा किए गए कामों को तलाशने में उनकी ख़ास रुचि है। पढ़ाने के अलावा नाचने और खाना बनाने में भी उनकी रुचि है।

उनसे smriti.rathore@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** अमिता शीरीं

कल्पनाशील खेलों के ज़रिए भाषा विकास

वैष्णवी वी

जब उसे अपने एक साल के छोटे भाई की देखभाल नहीं करनी होती थी, या कपड़े नहीं धोने होते या बर्तन नहीं माँजने होते थे तब पाँच साल की मोना अक्सर घर के बाहर खेलती हुई दिखती थी। मोना द्वारा की जाने वाली क्रियाओं को आप आसानी से किसी-न-किसी तरह के खेल के रूप में देख सकते हैं, चाहे वो ख़ुद के साथ कर रही हो या दूसरे जोड़ीदारों के साथ। उस मोना को जो मुझसे किसी भी तरीक़े की बातचीत से सकुचाती थी, मैंने धारा-प्रवाह शब्दों में रस्सी-कूद के खेल के दौरान अपने साथियों से अपनी बारी के लिए बहस करते और झगड़ते देखा।

मोना अपनी कल्पना की दुनियाएँ बुनती और ख़ुद एक से दूसरी चीज़ के बीच रूपान्तरित होती रहती, हालाँकि इनमें भी वह अपनी ख़ुद की शख़्सियत को काफ़ी हद तक बनाए रखती — एक विशालकाय बूढ़े पेड़ से एक गुस्सैल फल वाला तो कभी नदी में बैठी एक आलसी डूबी (भील भाषा में भैंस) व और भी कई चीज़ें। वह बेहिचक कई पशु-पक्षियों की आवाज़ें निकाल लेती। जिस तरह उसे अपनी क्लास में बैठना और व्यवहार करना होता या बड़े लोगों और शिक्षकों की निगरानी में बन के रहना होता, वह रूप उसके खेल में दिखते रूप से एकदम उलट था। खेल के दौरान उसका शरीर जिस भी तरह से वह चाहती उस तरह से तैरता हुआ लगता, मुक्त और तरल। उसके खेलों में *उसकी मौजूदगी* को महसूस किया जा सकता था।

सीखना बच्चों के लिए आज़ाद कर देने वाली प्रक्रिया होनी चाहिए, इस तरीक़े से कि हर चीज़ के लिए जगह दी जाए, उलझन से लेकर स्पष्टता तक और बीच की सभी चीज़ों के लिए भी। इस पर बहस हो सकती है कि इस तरह की सीखने की प्रक्रिया में मदद के लिए खेल से बेहतर माध्यम कुछ और है या नहीं। गतिविधियों पर आधारित सीखना (*ऐक्टिविटी-बेस्ड लर्निंग*), खेल-खेल में सीखना (*प्लेफ़ुल लर्निंग*) कुछेक ऐसे *ट्रेंडिंग* शब्द हैं जो शिक्षा के क्षेत्र में अक्सर सुनने को मिलते हैं और सभी ख़ासतौर पर खेल को शिक्षण-शास्त्र के केन्द्र में रखने की ज़रूरत पर बात करते हैं।

यह विचार हमारे सामने अक्सर आता है कि बच्चे अपनी दुनिया की समझ खेल के ज़रिए बनाते हैं, और यह उनकी कई सारी छुपी हुई क्षमताओं को ऊपर लाने में मदद करता है। उन अनेक कौशलों में से जो बच्चे सहजता से खेल के ज़रिए सीखते हैं। मैं, अपने विचार इस पर साझा करना चाहूँगी कि छोटे बच्चों में भाषा विकास का क्षेत्र किस तरह स्वाँग करने के खेल यानी कल्पनाशील नाटक खेल (*इमैजिनेटिव प्रिटेंड प्ले*) से जुड़ा हुआ है। जब 2020 में लॉकडाउन के बाद मध्य प्रदेश सरकार ने स्कूलों को बन्द रखते हुए गाँव/समुदाय के स्तर पर पढ़ाई फिर से शुरू करने के मक़सद से एक प्रोग्राम की शुरुआत की, तब मुझे समुदाय-आधारित कार्य के दौरान छोटे बच्चों से मेलजोल के ज़रिए इस विषय में अपनी सीमित समझ को विकसित करने के मौक़े मिले। आमतौर पर ये काम शहबासपुरा गाँव (जहाँ अधिकांश आबादी भील जनजाति की है) में छोटे समूहों में ऐसी कॉमन जगह पर किए गए जहाँ बच्चे आसानी से पहुँच पाते थे।

हम यह जानते हैं कि बच्चों द्वारा निर्मित स्वाँग-खेलों (*'प्रिटेन्ड प्ले'*)[1] की अपने आप में ही अहमियत होती है। ज़ाँ प्याज़े (Jean Piaget) और लेव वाइगोत्सकी (Lev Vygotsky) जैसे कई मनोवैज्ञानिकों और प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा से जुड़े शोधकर्ताओं ने भी बच्चों के सामाजिक, भावनात्मक और संज्ञानात्मक विकास में इन खेलों के योगदान पर लम्बी चर्चाएँ की हैं। मैं यह पता लगाना चाहती थी कि कल्पनाशील खेल को जब वयस्क सहजकर्ता के साथ एक निर्देशित माहौल में बढ़ाया जाए तो वह बच्चों में भाषा दक्षताओं के विकास में किस तरह सहयोग देता है। इस लेख में मैं छोटे बच्चों के कल्पनाशील खेलों के दौरान हुए अपने अवलोकनों से बनी समझ की चर्चा कर रही हूँ।

मोना की ख़ुद की रची (*मेक-बिलीव*) दुनिया

मोना के बारे में मेरी सबसे पसन्दीदा याद उस दिन की है जब मैंने उसे अपने आप में खेलते हुए और चिड़िया 'बनते' देखा था। अपनी बाँहों को फैलाए वह स्वाँग कर रही थी मानो आकाश में गोते खा रही हो। तभी अचानक वह एक बन्द मुट्ठी को अपने माथे तक लाई जैसे आसमान में कोई चीज़ उड़ते हुए आई और उसे लग गई हो। हमारी नन्ही चिड़िया धराशायी हो गई। वह ज़मीन पर यथासम्भव अचल हुई पड़ी रही और सबकी हँसी के लिए उसने अपने नाटक में अपनी जीभ भी थोड़ी बाहर निकाल ली। वह एक चिड़िया जैसी पैनी आवाज़ में रोती और चिल्लाती रही। अब तक मैंने अन्दाज़ा लगा लिया था कि उसकी कहानी में आगे क्या होगा- एक

नेक-दिल जीव आकर हमारी चिड़िया को उसकी तकलीफ़ से बाहर निकालेगा। लेकिन आगे जो हुआ उसने मुझे चौंका दिया। दूसरे बच्चे मोना के खेल में जुड़ने लगे, चिड़िया, जो कि असल में मोना थी, उसे उठाया और जश्न में जय-जयकार करते हुए उठाकर घूमने लगे। मोना का बड़ा भाई, बादल, चिड़िया के पंख निकालने का नाटक करने लगा और बाक़ी बच्चों ने चिड़िया को चारपाई पर रख दिया और यह एलान किया कि वे उसे दोपहर के खाने के लिए पकाएँगे। मोना से उसकी हँसी और नहीं रोकी गई और वह ठट्ठा मार कर हँसने लगी जिससे उनका नाटक ख़त्म हो गया। इसके काफ़ी देर बाद ही उसने और गाँव के दूसरे बच्चों ने मुझे बताया कि कैसे लड़कों द्वारा इस तरह पक्षियों और खरगोशों को गुलेल से उनके मांस के लिए मार गिराना भील समुदाय में एक आम चलन है — उनकी संस्कृति का एक चलन जो इस तीर चलाने वाली जनजाति में अब भी क़ायम है। यह घटना हमें बताती है कि कैसे छोटे बच्चे, अपने अनोखे तरीक़ों से, अपने शरीर और आवाज़ का इस्तेमाल कर, अपने रोज़मर्रा के जीवन से ली कहानियों को किसी-न-किसी रूप में हमेशा दोहराते रहते हैं।

साफतौर पर कहा जा सकता है कि जो कहानी उन्होंने मिल कर बुनी थी वह बहुत सांस्कृतिक अहमियत रखती थी। साथ ही, वह केवल उनके यथार्थ की एक नक़ल नहीं थी पर उसकी एक व्याख्या थी; वे जो ज़िन्दगी जीते थे, उसकी एक छोटी-सी फाँक उन्होंने पेश की थी जिस पर उनकी कल्पना का तड़का लगाया गया था।

मोना और उसके दोस्तों को अपनी ही काल्पनिक दुनिया बनाते और उसमें जीते हुए देख मुझे यह समझ आया कि किस तरह खेल के दौरान बना भावनात्मक सम्बन्ध और कल्पनात्मक जुड़ाव बच्चों के लिए मुक्त और बेहिचक बातचीत के मौक़े खोल देता है। इस ख़्याल ने भाषा शिक्षण को चिन्तामुक्त और मज़ेदार बनाने में इस तरह के खेलों का उपयोग करने के लिए मुझे हौसला दिया।

निर्देशित हस्तक्षेप

इसके बाद एक निर्देशित हस्तक्षेप तैयार किया गया जिसका उद्देश्य कल्पनाशील/नाटकीय खेल के ज़रिए अर्थपूर्ण भाषाई अनुभवों में बच्चों की सक्रिय भागीदारी कराना था। मुख्यतौर पर यह प्रयास आँगनवाड़ी और पहली से तीसरी कक्षा में जाने वाले बच्चों के समूहों के साथ किया गया जिनकी स्कूल तक पहुँच या तो बहुत कम रही थी या नहीं रही थी।

हस्तक्षेप के पहले हिस्से में समूह को एक स्थिति के बारे में मोटेतौर पर बातचीत के ज़रिए बताया गया और उन्हें दी गई स्थिति में इच्छानुसार व्यवहार करने को कहा गया। यह निश्चित किया गया कि दी जाने वाली स्थिति बच्चों के लिए परिचित हो और उनके परिवेश से मिलती-जुलती हो। उदाहरण के तौर पर, एक बरसात का दिन, जंगल, बाज़ार, मेले में एक शाम आदि। यह देखने में मज़ेदार था कि जब बारिश के दिन की स्थिति दी गई तब हर बच्चे की उस पर अलग-अलग प्रतिक्रिया से एक ही स्थिति के अलग-अलग मायने निकल कर आए। कुछ ने भाग कर छत के नीचे पनाह लेने का नाटक किया, कुछ ने छातों के लिए छड़ियों का इस्तेमाल किया, कुछ ने हाथ इस तरह आगे बढ़ाए मानो बारिश को गले लगा रहे हों, और कुछ ऐसे भी थे जिन्होंने घर में भरे हुए पानी को बाहर निकालने का नाटक किया। कुछ बच्चे ख़ुद से खेल रहे थे जबकि कुछ दूसरों के साथ मिलकर। कुछ ने अपना नाटक चुपचाप किया जबकि दूसरों ने आवाज़ और संवादों को काम में लिया।

इस तरह खेल की क्रियाओं में 15 मिनट तक लगे रहने के बाद, हम हर किसी के नाटक पर बात करने के लिए इकट्ठे होते। यह उनके अन्दर आत्मचिन्तन का अभ्यास शुरू करने के लिए एक प्रयास था, चाहे फिर वह एक या दो वाक्य जितना ही क्यों न हो। एक सप्ताह के अन्दर धीरे से वे इस अभ्यास के लिए तैयार होने लगे, पहले से ज़्यादा बातें रखने लगे। ऐसे सवाल पूछ कर जिनके कई तरह के प्रत्युत्तर हो सकते थे (*ओपन एंडेड* सवाल), शब्दावली पर ज़ोर देकर और उनके किस्सों पर प्रोत्साहन और सराहना देकर उन्हें आगे बढ़ने का थोड़ा बहुत ढाँचा (या *स्कैफोल्डिंग*) देने से हमने देखा कि बच्चे अपने नाटक को दोबारा बताते हुए नीचे लिखे हुए तरीक़ों को काम में ला रहे थे, जो कि भाषा शिक्षण के क्षेत्र में काफ़ी प्रासंगिकता रखते हैं :

अर्थानुरणन (Onomatopoeia) का इस्तेमाल

जिस तरह से बच्चों ने अपने आसपास की चीज़ों के साथ सहजता से जोड़ी जाने वाली आवाज़ों, जैसे गरज, बारिश और पत्तों की सरसराहट के बारे में बात की, उसने इनके बारे में विस्तार से चर्चा करने के कई मौक़े खोल दिए। समूह में हमने चर्चा की कि किस तरह छत पर पड़ने वाली बारिश की आवाज़ 'साधारण' बारिश की आवाज़ से अलग लगती है या किस तरह एक क्रोधित कुत्ते की आवाज़, एक घायल कुत्ते की आवाज़ से अलग होती है।

ख़ुद को दूसरों की जगह पर रखना

इन घटनाओं पर नाटक करते हुए, वे मुख्यतौर पर दूसरे व्यक्ति, जीव या चीज़ की विशेषताओं को अपनाने की कोशिश कर रहे थे। जैसे कि, वह बच्चा जिसने बिजली की भूमिका निभाई, वह दूसरों का पीछा कर, उन पर *गिरने* की धमकी दे रहा था, जो कि बिजली का गिरना किस तरह होता है और किसी को कैसा महसूस करा सकता है, उसका एक कल्पनीय और मौलिक रूपक था।

अपने अभिनय को क्रम में सुनाना

बच्चे कभी-कभी अपने निजी अनुभवों को अपने अभिनय से जुड़ी कहानियों के रूप में रखते थे। बारिश के दिन की स्थिति के दौरान घर में भरे हुए पानी को निकालने का स्वाँग करने वाली लड़की ने उस पर बात करते समय अपने साथ हुई असली घटना का वर्णन किया जिस पर उसका अभिनय आधारित था।

ये अवलोकन यह सुझाते हैं कि इस तरीक़े के कल्पनाशील खेल कई तरह के साहित्यिक और भाषाई कौशल के विकास की नींव रख सकते हैं, जैसे कि कथा कहने की क्षमता, जटिल भाषा का इस्तेमाल (अतीत और भविष्य की बात करना)। साहित्यिक उपकरणों को समझना (एकालाप या मोनोलॉग, रूपक, उपमा), प्रतीकात्मक निरूपण और पारस्परिक संप्रेषण।

सारांश में

इस तरह के निर्देशित रूप के कल्पनाशील खेलों को बाद में दूसरी सामूहिक गतिविधियों में भी कराया गया, जहाँ एक समूह ने एक दृश्य का अभिनय किया और दूसरे समूह ने केवल उसे देख कर अपनी बनी हुई समझ और मायनों को सामने रखा। इसका इस्तेमाल उन्हें बच्चों की नई किताबों से परिचित कराने के लिए भी किया गया, क्योंकि कहानियाँ नाटकीय रूप में अनुभव करने से स्मृति में बेहतर तरीक़े से बैठ जाती हैं। बच्चों के जवाब, उनके क़िस्से, नई सीखी गई शब्दावली, सब चार्टों पर लिख कर और चित्रित कर के रखे गए ताकि उन्हें दोबारा देखा जा सके। क्योंकि इन चार्टों पर लिखी चीज़ें आसानी से पहचानी जा सकती थीं और निजी स्तर पर अर्थ लिए हुई थीं, बच्चे (कक्षा दूसरी और तीसरी वाले) इन्हें जल्दी से पढ़ या डीकोड कर पाते थे।

अन्त में यह कहा जा सकता है कि हालाँकि बच्चों के पास दुनिया को देखने के अपने नज़रिए होना ज़रूरी है, यह भी उतना ही ज़रूरी है कि उनके पास उन नज़रियों को सामने रखने के लिए साधन और गुंजाइशें हों। इस सन्दर्भ में कल्पनाशील खेल इसको सुगम बनाने के लिए एक उपयुक्त साधन की तरह इस्तेमाल हो सकता है और साथ ही बड़ों को बच्चों को समझने के लिए एक माध्यम भी दे सकता है।

*पहचान की सुरक्षा के लिए नाम बदले गए हैं।

Endnotes

1. *प्रिटेंड प्ले*, जिसे कल्पनाशील खेल और प्रतीकात्मक खेल भी कहते हैं, प्रारम्भिक बाल्यावस्था में शुरू हो जाता है, जिसमें बच्चा ख़ुद के यथार्थ बनाता है और दूसरे लोगों, जानवरों और जगहों का अभिनय करता है। उनकी आसपास की चीज़ों को उनके कल्पना किए हुए यथार्थ को दर्शाने के लिए प्रतीकों के तौर पर इस्तेमाल किया जाता है।

वैष्णवी वी ने अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय से एम ए शिक्षा की स्नात्तकोतर उपाधि प्राप्त की है। इन दिनों वे अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन में रिसोर्स पर्सन (अँग्रेज़ी) के रूप में काम कर रही हैं। उनकी रुचि बच्चों का साहित्य पढ़ने में, भाषा शिक्षणशास्त्र में और समुदायों के साथ काम में है। उनसे vaishnavi.v@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** सिमरन साध

शिक्षकों को भी खेल की ज़रूरत है

विवेक सुन्दर पिल्लै

पुडुचेरी के एक अंचल में शिक्षकों के साथ अँग्रेज़ी पढ़ाने को लेकर तीन माह का सतत जुड़ाव कार्यक्रम (सीईपी) चल रहा था। चूँकि कई महीनों के लॉकडाउन के बाद, स्कूल अभी फिर से खुले ही थे, हम बहुत ख़ुश थे कि शिक्षकों के साथ आमने-सामने की मुलाक़ात हो रही है। हमने (सीईपी के) पहले सत्र के बाद, स्कूली भ्रमण किए व शिक्षकों के प्रयासों को आगे बढ़ाने में समर्थन प्रदान किया। लेकिन दूसरे सत्र के बाद, इससे पहले कि हम स्कूली यात्राओं के लिए तैयार होते, स्कूल फिर बन्द हो चले।

ऐसे में, जब शिक्षक अपने सीखे हुए को क्रियान्वित नहीं कर पा रहे थे, हम ऐसा क्या करें कि वे हमारे साथ लगातार जुड़े रहें? तिस पर, उस अधिगम अन्तराल (लर्निंग गैप) का क्या किया जाए जो स्कूल वापसी पर बच्चों के सामने मुँह बाए खड़ा होगा? इन जैसे अनेक सवालों के साथ जूझते-जूझते हमने शिक्षकों के साथ कुछ भाषा खेल खेलने के बारे में सोचा ताकि कम-से-कम सीईपी वॉट्सऐप ग्रुप तो सक्रिय बना रहे। हालाँकि पहले हमने इसमें कुछ शिक्षण विचारों की साझेदारी की थी और शिक्षकों से भी अपने विचार साझा करने के लिए कहा था। लेकिन शिक्षकों की प्रतिक्रिया कोई बहुत उत्साहजनक नहीं रही थी। इसलिए हमें लगा कि खेलों से शायद समूह में कुछ जोश आए।

मैं यहाँ बता रहा हूँ कि किस तरह इन भाषा खेलों ने हौले-हौले शिक्षकों को रिझाया और फिर किस तरह ज़्यादा और ज़्यादा शिक्षक इन खेलों के खिलाड़ी बनते चले।

रीबस पहेलियाँ

रीबस पहेलियाँ, अक्षरों और शब्दों से बने चित्र होती हैं। इनमें से कुछ हमने अपने वॉट्सऐप ग्रुप में डालीं। जैसे कि- *अगर चित्र में दी गई पहली पहेली का जवाब है ‹जलन से जलकुकड़ी हो जाना› तो बाकी के बारे में आपको क्या लगता है? (If the answer to the first one in the figure is 'Green with envy', what do you think are the others?)*

दो अध्यापकों ने फटाफट जवाब दे दिया। तो हमने ऐसी कुछ और पहेलियाँ साझा कीं। अब तीन शिक्षक और मैदान में आ गए। पहले तो हमने आसान पहेलियाँ पूछीं और तमाम जवाबों की हौसला-अफ़ज़ाई सकारात्मक *स्माइलियों* और *गिफ़्स* से की। जहाँ भी वे ग़लत हुए, ऐसा स्पष्ट बताने की बजाय हमने उन्हें कुछ संकेत दिए जिससे कि वे सही जवाब दे पाएँ।

भाषा पहेलियाँ

अगले दिन, हमने कुछ भाषा पहेलियाँ पूछीं, इस शर्त पर कि उन्हें बूझने वाले जवाब ढूँढ़ने इंटरनेट की गली नहीं जाएँगे।

क्या आप कुछेक पहेलियाँ बुझाएँगे?

1. सप्ताह के कौन-से चार दिन अक्षर 'T' से शुरू होते हैं?
2. अँग्रेज़ी भाषा का कौन-सा शब्द हमेशा इनकरेक्टली (incorrectly) स्पेल किया जाता है?
3. वह क्या शब्द है जो यूँ तो 4 अक्षरों से बना होता है, फिर भी 3 से बना होता है? हालाँकि लिखा तो 8 अक्षरों से जाता है, और फिर 4 अक्षरों से। शायद ही कभी 6 अक्षरों से बना हो, और 5 अक्षरों में तो कभी लिखा ही नहीं जाता।
4. एक आदमी कहता है, "भाई बहन मेरे कोई हैं नहीं, लेकिन उस आदमी का पिता मेरे पिता का बेटा है।" उसका इशारा किसकी ओर है?

बस फिर क्या था, दो नए शिक्षक और इस मस्ती में जुड़ गए और जैसे-जैसे उन्होंने पहेलियाँ बुझाईं, हमने कुछ और रख दीं, पर जटिलता के बढ़ते स्तर के हिसाब से।

शब्द सम्बन्ध पहेलियाँ (Analogy puzzles)

अब चूँकि शिक्षक लोग दिलचस्पी लेने लगे, हमने एक सुविधाजनक समय निश्चित कर दिया ताकि हर कोई शामिल

हो सके और सबके साथ खेल सके। हमने उन्हें कुछ शब्द सम्बन्ध पहेलियाँ दीं और उन्हें इंटरनेट इस्तेमाल करने की सुविधा भी दी चूँकि जवाब जो हैं एकदम साफ़-साफ़ मिलने वाले नहीं थे; उन्हें इसके बावजूद ख़ुद का दिमाग़ तो लगाना ही पड़ता। ये पहेलियाँ तो ख़ूब लोकप्रिय हुईं और शिक्षक अब एक घण्टे से भी ज़्यादा रमने लगे। अन्त में, उन्होंने इन 'दिमाग़-बढ़ाऊ' पहेलियों के लिए हमें ख़ूब-ख़ूब धन्यवाद दिए।

क्या आप चित्र में दी गई पहेलियों पर अपने सिर खुजा सकते हैं?

109 Import : Export :: Expenditure : ?

- [ ] A. Deficit
- [ ] B. Revenue
- [ ] C. Debt
- [ ] D. Tax

110 Country : President :: State : ?

- [ ] A. Governor
- [ ] B. Minister
- [ ] C. Chief Minister
- [ ] D. Citizen

111 Bread : Yeast :: Curd : ?

- [ ] A. Fungi
- [ ] B. Bacteria
- [ ] C. Germs
- [ ] D. Virus

गायें और बैल

गायें और बैल खेल कैसे खेलें, इस बाबत हमने एक वीडियो बनाया और उसे अपने ग्रुप में साझा किया। अब अगर सही स्थान पर आए हुए एक सही अक्षर के लिए 'बैल' इस्तेमाल किया गया है, और ग़लत जगह पर आए सही अक्षर के लिए एक 'गाय' का इस्तेमाल किया गया है, तो क्या *आप चित्र में दिए गए स्कोर को देखकर सही शब्द का अनुमान लगा सकते हैं?*

ROAD	1 bull
COAT	1 bull
COST	1 bull, 1 cow
GOAT	1 bull, 1 cow

अगले दिन, हमने सरल तीन-अक्षर वाले शब्दों के साथ यह खेल शुरू किया। एकबारगी जो उन्हें इसकी हवा लग गई, तो हम शिक्षकों को बूझने के लिए चार-अक्षरी शब्द देने लगे। उन्हें मुश्किल हुई, पर हमारे द्वारा मुहैया संकेतों के बूते वे उन्हें भी हल करने लगे। अब उनकी भूख और बढ़ चली। अन्तत: हमने उनका परिचय 'मास्टरमाइंड' नाम के बोर्ड गेम से करवाया। 'मास्टरमाइंड' में शब्दों की जगह रंग इस्तेमाल होते हैं; वे इस खेल को बाज़ार से भी ख़रीद सकते थे, और अपने परिवारों के साथ खेल सकते थे।

बेहतर शब्द क्या होगा?

शुरुआत में हमने अध्यापकों को बूझने के लिए आसान शब्द दिए। जैसे कि *tram (ट्राम)* और *windmill (पवनचक्की)*। फिर, *irresponsible (ग़ैर-ज़िम्मेदार)* और *witness (गवाह)* समान ज़्यादा कठिन शब्द दिए। टीचरों को यह खेल इतना अच्छा लगा कि अगले दिन भी हमने यही खेला; अबकी बार, शिक्षक लोग सोच रहे थे कि बूझने के लिए दिया जाने वाला शब्द (द गुड वर्ड) कौन-सा होगा।

अगर ये कुछ संकेत हैं- amusing, comical, funny, witty, joke; तो क्या आप वह 'शब्द' बूझ सकते हैं?

अब तक, इन खेलों से जब-तब जुड़ने वाले कोई सात शिक्षक थे। इस माथापच्ची में और शिक्षकों को भी जोड़ने के लिए हमने ऐसे खेल खेलने का यह तर्क साझा किया– ये खेल उन्हें ऐसी युक्तियों व विचारों से लैस करेंगे जिन्हें वे अपनी कक्षा के हिसाब से अनुकूल बना सकते हैं। तिस पर, ये खेल मज़ेदार हैं, रुचिकर हैं, और स्वयं शिक्षकों के लिए भी शिक्षाप्रद तो हैं ही।

शब्द-निर्माण खेल

हमने शिक्षकों को कुछ पहले व आखिरी अक्षर/ध्वनि के उदाहरण दिए और उनसे इनके आधार पर एक-शब्दांश (one-syllable), दो-शब्दांश और तीन-शब्दांश वाले शब्द बताने को कहे। *क्या आप इन संकेतों की मदद से मेरे मन के शब्द को भाँप सकते हैं? इसमें /s/ /t/ and /m/ ध्वनियाँ शामिल हैं और इसका सम्बन्ध कर्तव्य से है* ।

एक और शब्द-निर्माण खेल में एक दिए गए शब्द का एक अक्षर बदलकर/उसमें एक अक्षर जोड़कर/उसमें से एक अक्षर घटाकर नए शब्द बनाने थे। मसलन, हमने उन्हें 'TEAM' शब्द देकर एक बार में उसका एक अक्षर बदलते हुए पाँच नए शब्दों के साथ आने को कहा। सो, एक शिक्षक इस शब्द-शृंखला के साथ आए- TEAM-BEAM-BEAT-

BOAT-BOOT-HOOT और फिर उन्हें एक-साथ पिरोते हुए यह वाक्य/क़िस्सा बना लाए- The TEAM followed the HOOT sound in a BOAT with BOOTS and BEAMED with the BEAT (टीम ने बूट्स के साथ बोट की हूट की आवाज़ का पीछा किया और बीट के साथ मुस्काए)।

परिणाम

यह और ऐसे ही अन्य खेल खेलने के बाद, हम सिर्फ़ दो हफ़्तों के अन्दर इसके असर को महसूस कर पाए। इन खेलों में नियमित रूप से शामिल होने वाले ये छह-सात शिक्षक पहले के मुक़ाबले ज़्यादा दोस्ताना हो गए। उनसे फ़ोन पर बात करते समय उनकी आवाज़ों में एक जोश, एक उत्साह होता था। एक शिक्षक बोले, इन खेलों के चलते, एक लम्बे समय बाद, उन लोगों को अपने दिमाग़ों का इस्तेमाल करने को मिला। एक और शिक्षक बोलीं कि अब वह हर दिन ये खेल खेलना चाहती हैं। तिस पर तीसरी ने कहा कि इन खेलों को एक अलग समय पर खेला जाना चाहिए क्योंकि वह पहले के समय पर इनमें शामिल नहीं हो सकती थीं। एक और शिक्षिका बोलीं हालाँकि वह इनमें *लाइव* तो शामिल नहीं हो पाई थीं लेकिन बाद में समय मिलने पर वह उनका खेलना देख पाईं। *ऑनलाइन* हुए सीईपी के तीसरे व अन्तिम सत्र में इन शिक्षकों की भागीदारी पहले के मुक़ाबले निश्चित ही बेहतर रही। उन्होंने अपने कक्षा अनुभव साझा किए, सत्र के दौरान उनका परस्पर-संवाद बहुत सक्रिय रहा, और उनका फ़ीडबैक भी सकारात्मक रहा। कुल जमा, यह तो साफ़ था कि इन खेलों ने उनके दिल के तार छू लिए थे और उनके साथ हमारे सम्बन्ध को बेहतर किया था।

मेरे विचार

वैसे तो हमारा काम शिक्षक-अध्यापन है, पर मुख्यत: हमारा सरोकार विद्यार्थियों को लेकर रहता है। और यह बात समझ में भी आती है, क्योंकि हम न सिर्फ़ उनके वर्तमान की गुणवत्ता को ख़ासी हद तक प्रभावित कर सकते हैं (यह देखते हुए कि अपनी जागती अवस्था का कोई आधा समय वे स्कूल में बिताते हैं) बल्कि उनके भविष्य को भी काफ़ी कुछ दिशा दे सकते हैं। अध्यापकों के लिए हम इतने चिन्तित नहीं रहते क्योंकि हम उन्हें ऐसे स्वतंत्र वयस्कों के बतौर देखते हैं जो एक सुरक्षित सरकारी नौकरी में हैं। इसलिए मुमकिन है कि हम शिक्षकों को फ़क़त ऐसे माध्यम के बतौर देखें जिसके ज़रिए हम विद्यार्थियों के लिए एक बेहतर शिक्षार्जन अनुभव हासिल करने का हमारा मक़सद पूरा करें। लेकिन उपरोक्त अनुभव तो यह नहीं दर्शाता।

शिक्षकों को ऐसे व्यक्तियों के बतौर देखने की बजाय जिन्हें अपने विश्वास व व्यवहार बदलने ज़रूरी हैं, हमें उन्हें ऐसे स्वायत्त, तर्कसंगत व्यक्तियों के बतौर देखने की ज़रूरत है जिनमें अवलोकन व संवाद के द्वारा सीखने, सीखे हुए को भूल जाने और नए सिरे से सीखने का माद्दा है। वे महज़ पहुँचाने वाले पेशेवर नहीं होते, बल्कि औरों की मानिन्द अनेक ज़रूरतों से जूझते और तमाम ज़िम्मेदारियों को निभाने वाले इन्सान होते हैं। उनकी ज़रूरतों में शामिल है– काम से विराम, कुछ मस्ती, कुछ खेल जो फिर उनके द्वारा पढ़ाए जाने वाले विषय को बेहतर जानने, समझने का एक और तरीक़ा ही क्यों न हो।

पहेलियों के जवाब

Rebus: Broken Promise; A friend in need; Travel overseas

Riddles: Tuesday, Thursday, Today and Tomorrow; Incorrectly; It does not need an answer since it is not a question; His son

Analogy: B,A,B

Cows and Bulls: SONG

What’s the good word? Humour

Word-building games: Must

Resources

Cows and Bulls game: https://youtu.be/ydpnUviPPWE

Sources

Rebus puzzle: Rebus Puzzles, Jainco Publishers (an imprint of Jainco Enterprises), Delhi

Language riddles: From different sites on the internet

Analogy puzzle: Analogy Puzzles, Jainco Publishers (an imprint of Jainco Enterprises), Delhi

Word scramble: https://www.treevalleyacademy.com/back-to-school-unscramble/

विवेक सुन्दर पिल्लै अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन, पुडुचेरी के जिला संस्थान में स्रोत व्यक्ति (अँग्रेज़ी भाषा) हैं। वे क़रीब चार साल से फ़ाउण्डेशन के साथ काम कर रहे हैं। इसके पहले उन्होंने वैकल्पिक विद्यालयों में अँग्रेज़ी का अध्यापन-कार्य किया था। उनमें शिक्षा के प्रति बहुत जोश व लगन है। वे यह सोचते रहते हैं कि सीखने को किस तरह ज़्यादा सहज, सार्थक और समग्र बनाया जा सकता है। उनसे vivek.pillai@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** मनोहर नोतानी

विज्ञान की कक्षा के लिए खेल

शाम्भवी नाइक

मुझे जीवविज्ञान हमेशा से ही आकर्षित करता रहा है। जीवन का विज्ञान कितना जादुई है — एक अकेली कोशिका कैसे एक पूरे मनुष्य का निर्माण कर देती है, मधुमक्खियाँ कैसे संवाद करती हैं, पौधे सूर्य के प्रकाश के प्रति कैसे प्रतिक्रिया करते हैं। दूसरों को भी जीवविज्ञान का अध्ययन करने के लिए प्रेरित करने के उद्देश्य से मैंने 2016 में श्री देवी सातेरी हाई स्कूल के विद्यार्थियों को *विकासवाद* के बारे में पढ़ाने का फ़ैसला किया। यह स्कूल मेरे पैतृक गाँव के पास सिन्धुदुर्ग (महाराष्ट्र) के ग्रामीण इलाक़े में है। मुझे हमेशा से ही यह लगता रहा है कि कक्षाओं में सिद्धान्त के शिक्षण का तरीक़ा अप्रभावी है। न केवल विद्यार्थियों को इससे जोड़े रखना मुश्किल होता है, बल्कि जीवविज्ञान को तथ्यों की एक शृंखला के रूप में प्रस्तुत करना उन जटिल कोशिकीय और आणविक घटनाओं की समझ हासिल करने में रुकावट डालता है जो जैविक प्रक्रियाओं को संचालित करती हैं। यह बात केवल *विकासवाद* पढ़ाने तक ही सच नहीं है। जीवविज्ञान आमतौर पर कुछ व्याख्यानों या प्रयोगों के रूप में पढ़ाया जाता है। लेकिन जीवविज्ञान के पारम्परिक प्रयोगों के लिए अपेक्षाकृत महँगे बुनियादी ढाँचे और प्रशिक्षण की आवश्यकता होती है, जो ग्रामीण स्कूलों में हमेशा उपलब्ध नहीं हो सकते। तीसरा विकल्प था, इस कार्य को खेल जैसा बनाना जो वैज्ञानिक अवधारणाओं को पढ़ाते समय छोटे बच्चों को आकर्षित करने का एक बढ़िया तरीक़ा है। खेल, बच्चों को साझा रूप से सीखने, खोज करने और अपने लिए वैज्ञानिक सिद्धान्त हासिल करने का मौक़ा देते हैं। इसलिए मैंने जीवविज्ञान पर आधारित खेलों या गतिविधियों की तलाश की — लेकिन केवल भौतिकी या रसायनविज्ञान पर आधारित खेल ही मिले। इस बात ने मुझे जीवविज्ञान को दिलचस्प बनाने के लिए खेलों की रचना करने की राह पर ला खड़ा किया। इस तरह का कोई पूर्व अनुभव न होने के कारण मैंने सबसे पहले उन सिद्धान्तों को निर्धारित किया जिनका सहयोग खेलों के द्वारा किया जाना था।

शुरुआत

मुझे जीवविज्ञान पर आधारित कुछ गतिविधियाँ मिलीं, जिनसे मुझे शुरुआत करने में मदद मिली। एक उदाहरण है कोशिका के आकार को नियंत्रित करने वाले मापदण्डों को पढ़ाना। कोशिका का आकार कई कारकों पर निर्भर करता है, लेकिन इसमें एक प्रमुख बाधा है पोषक तत्वों द्वारा कोशिका की सतह से लक्षित कोशिका के अंगों तक यात्रा करने में लगने वाला समय। यदि पोषक तत्व समय रहते लक्ष्य तक नहीं पहुँचते हैं तो कोशिका मर सकती है। पोषक तत्वों की यात्रा का एक तरीक़ा है विसरण। किसी प्रयोगशाला में इस प्रक्रिया की नक़ल करने का एक आसान तरीक़ा है विभिन्न आकारों के एगारोज़ घनों (agarose cubes) का उपयोग करना है, जिनमें पीएच संकेतक मिला हुआ हो। अम्ल में डालने पर ये टुकड़े पीएच परिवर्तन की अनुक्रिया में अपना रंग बदलते हैं। टुकड़ा जितना बड़ा होगा, रंग के बदलाव को भीतर तक पहुँचने में उतना ही अधिक समय लगेगा। विद्यार्थियों से विभिन्न आकारों के एगारोज़ आसानी से बनवाए जा सकते हैं और एक बार टुकड़े तैयार हो जाएँ तो यह देखने के लिए एक स्पर्धा करवाइए कि किसका टुकड़ा पहले रंग बदलता है। यह दो तथ्यों को पक्का करने के लिए एक बढ़िया गतिविधि है : एक, पाठ्यपुस्तकों में दिखाए गए चित्रों के विपरीत, कोशिकाएँ वास्तव में त्रि-आयामी होती हैं और दूसरा, कोशिका जितनी बड़ी होती है, पोषक तत्वों को उसके भीतर सफ़र करने में उतना ही अधिक समय लगता है। चूँकि कोशिका के भीतर होने वाली कई आणविक प्रतिक्रियाएँ समय पर निर्भर करती हैं, इसलिए पोषक तत्व के स्थानान्तरण को अनुकूलित करने के लिए कोशिका के आकार को समानुरूपित करना पड़ता है। जिन स्कूलों में एगारोज़ के टुकड़े बनाने के लिए संसाधन उपलब्ध न हों, वहाँ इस तरह के प्रयोग चुकन्दर के टुकड़ों या क्रोमैटोग्राफ़ी पेपर के बण्डलों का उपयोग करके किए जा सकते हैं।

मैंने कुछ विद्यार्थियों के साथ यह गतिविधि की और उनकी प्रतिक्रिया से पता लगा कि सिद्धान्तों को गतिविधियों में बदलने से कितना लाभ होता है। एगारोज़ के इन टुकड़ों को बनाने में उन्हें बहुत मज़ा आया; वे बदलते रंगों से चकित हो रहे थे और उनके मन में जीत का उत्साह था क्योंकि वे समझ गए थे कि यह सरल गतिविधि जीवविज्ञान की एक प्रमुख घटना से कैसे सम्बन्धित है। इस प्रयोग को करने से मुझे वे सिद्धान्त मिले जिनका उपयोग मैं जीवविज्ञान को सरल बनाने वाले खेलों की रचना के लिए करने वाली थी।

खेलकरण के सिद्धान्त

खेल मूल सिद्धान्त सिखाने वाले होने चाहिए

खेलकरण का एक महत्त्वपूर्ण पहलू है इच्छित परिणाम। आप क्या चाहते हैं? विद्यार्थी किसी तथ्य को सीखें या सिद्धान्त को? वैसे तो खेल दोनों पर आधारित हो सकते हैं, लेकिन खेलकरण के पीछे मेरा उद्देश्य उन बुनियादी सिद्धान्तों को बताना था, जिन्हें बाद में विद्यार्थी किसी जैविक घटना पर लागू कर सकें। किसी जैविक अवधारणा को उसके मूल सिद्धान्तों पर लाने से खेल के डिज़ाइन और नियमों को परिष्कृत करने में मदद मिलती है।

उदाहरण के लिए, कोशिका के आकार वाली गतिविधि में सीधे कोशिका के आकार का अध्ययन करना शामिल नहीं है। इसकी बजाय यह आकार और विसरण के बीच के सम्बन्ध के बारे में सिखाती है और इस मूल सिद्धान्त को फिर कोशिका के आकार के सन्दर्भ में लागू किया जा सकता है। इस तरह गतिविधि कम कठिन हो जाती है और एक बार मूल सिद्धान्त सीख लेने के बाद उसे कई घटनाओं पर लागू किया जा सकता है।

खेल यानी साझा रूप से सीखना और खोजबीन करना

खेल का एक मुख्य सिद्धान्त है साझा रूप से सीखना — प्रतिभागी, किसी पहेली को हल करने में, किसी कोड को समझने में या किसी भूलभुलैया से बाहर आने का रास्ता तलाशने में साथ मिलकर काम करते हैं। इस दौरान वे अपनी ग़लतियों या सफलताओं के साथ-साथ अपने साथियों से भी सीख रहे होते हैं। खेलों में इस प्रकार से सीखने के अवसर होने चाहिए और खेल के समाप्त होने के बाद इस सीख पर सोच-विचार करने का समय भी होना चाहिए।

कोशिका के आकार वाली गतिविधि में कुछ विद्यार्थी एगारोज़ का बड़ा टुकड़ा बनाएँगे ही और सीखेंगे कि बड़ा आकार अन्तिम दौड़ जीतने में उनकी मदद नहीं करता। इस तरह साझा रूप से सीखना पूरी कक्षा को सिद्धान्तों को सीखने और याद रखने में मदद करता है।

खेल मज़ेदार होने चाहिए

हालाँकि खेल का प्राथमिक उद्देश्य जीवविज्ञान सीखना होना चाहिए, लेकिन इसका एक महत्त्वपूर्ण परिणाम है इसमें अन्तर्निहित मौज-मस्ती करने के अवसर। ये खेल, समूह या व्यक्तिगत गतिविधि के रूप में हो सकते हैं — जैसे कि दौड़, चित्रकारी या कोई अन्य खेल जैसे डम चराड्ज़ (Dumb Charades)। जब प्रतिभागियों को मज़ा आता है तो वे पुनः सीखने के अनुभव से जुड़ सकते हैं।

कोशिका के आकार वाली गतिविधि में यह सोचने में मज़ा आता है कि एगारोज़ के टुकड़ों की आकृति और आकार क्या होना चाहिए। विद्यार्थी इसे व्यक्तिगत रूप से या समूहों में कर सकते हैं और टुकड़े बनाने में अपनी रचनात्मकता का पूरा प्रयोग कर सकते हैं। भले ही सभी विद्यार्थियों को विसरण का सिद्धान्त याद न रहे, पर उनमें से अधिकांश को यह याद रहेगा कि उन्हें एगारोज़ से तारे का आकार या गोला बनाने में कितना मज़ा आया था।

खेल लचीले होने चाहिए

हो सकता है कि सभी स्कूलों में समान भौतिक आधारभूत सुविधाएँ न हों या एक ही स्कूल के भीतर भी नियत कक्षा में विद्यार्थियों की संख्या और दर्जे के आधार पर खेल के तौर-तरीक़े अलग-अलग हों। इसलिए खेल में लचीलापन रखना ज़रूरी है, ताकि कक्षा के सीखने के स्तर के आधार पर शिक्षक इसका उपयोग अपने हिसाब से कर सकें।

कोशिका के आकार वाला खेल अधिकांश स्कूलों में खेला जा सकता है और वहाँ उपलब्ध संसाधनों का उपयोग करके इसे नए रूप में कल्पित किया जा सकता है। खेल का महत्त्वपूर्ण बिन्दु, पढ़ाए जाने वाले मूल सिद्धान्त और उसका खेलकरण करने के तरीक़े का पता लगाना है। एक बार वह तरीक़ा समझ लेने के बाद शिक्षक अपने विद्यार्थियों के लिए खेल की पुनर्रचना करने के लिए अपने पास उपलब्ध उपकरणों का उपयोग कर सकते हैं।

विद्यार्थियों को खेल के केन्द्र में होना चाहिए

खेलों को इस तरह अनुकूलित करना ज़रूरी है कि विद्यार्थियों को खेलने में ज़्यादा-से-ज़्यादा मज़ा और सीख मिल सके। यह दृष्टिकोण खेल को डिज़ाइन करने की पारम्परिक अवधारणाओं को चुनौती दे सकता है, लेकिन खेल को पारम्परिक डिज़ाइन में फ़िट करने की कोशिश करने की बजाय विद्यार्थियों के अनुभव को प्राथमिकता देना महत्त्वपूर्ण है।

कोशिका के आकार वाले खेल में सभी विद्यार्थियों के मज़े लेने और रचनात्मक होने की बात सबसे प्रमुख है। इसमें उन्हें अपने हाथों से कुछ बनाने और उससे सीखने का मौक़ा मिलता है। जब वे गतिविधि में मज़ा लेने लगते हैं तो यह सम्भावना बढ़ जाती है कि वे खेल और सिद्धान्त, दोनों को याद रखेंगे।

खेल की रचना का दृष्टिकोण

इन मूल सिद्धान्तों को ध्यान में रखते हुए मैंने विकासवाद के आधारभूत सिद्धान्तों के आधार पर एक खेल बनाना शुरू किया। खेलकरण के कई तरीक़े हैं — आप कोई गतिविधि-आधारित खेल बना सकते हैं (जैसे कि कोशिका के आकार वाला) या फिर कार्ड गेम या कोई बोर्ड गेम। चूँकि विकासवाद

समय के गुज़रने के साथ चलने वाली प्रक्रिया है, इसलिए मैंने सोचा कि कालक्रम दर्शाने वाला बोर्ड गेम एक अच्छी शुरुआत होगा। इस प्रकार बोर्ड का प्रत्येक ब्लॉक समय की एक इकाई के अनुरूप होगा और प्रत्येक चाल के साथ प्रतिभागी समय में आगे बढ़ेगा।

अगला क़दम उन मूल सिद्धान्तों की पहचान करना था जिन्हें मैं खेल के माध्यम से सिखाना चाहती थी। मैंने निम्नलिखित सिद्धान्तों को तय किया :

1. पर्यावरण के दबाव प्रजातियों के अभिलक्षणों को प्रभावित करते हैं; इस प्रकार प्रजातियाँ पर्यावरण के अनुकूल होने के लिए ज़रूरी विशेषताएँ प्राप्त कर लेती हैं।
2. विकास के लिए प्रजातियों के स्तर पर परिवर्तन होने ज़रूरी हैं।
3. विकास एक सतत प्रक्रिया है।
4. ऐसे जीव/ प्रजातियाँ जो अपने पर्यावरण के अनुकूल नहीं हो पाते, अन्ततः मर जाते हैं।

अगला क़दम खेल की रूपरेखा तैयार करना था। परम्परागत रूप से देखें तो बोर्ड गेम में एक छोटा बोर्ड, मोहरे और क्यू (cue) होते हैं। मेरा पहला ख़्याल जानवर/ पेड़-आधारित मोहरे बनाना था, जिनके साथ प्रत्येक विद्यार्थी खेल सके। वैसे तो यह विचार अच्छा लग रहा था, लेकिन विद्यार्थी को खेल के केन्द्र में रखने के लिए यह उतना अच्छा तरीक़ा नहीं लगा। इस बोर्ड गेम को एक बार में केवल पाँच-छह खिलाड़ी ही खेल पाते और सभी विद्यार्थियों को खेल में संलग्न रखना मुश्किल होता। इसलिए मैंने पारम्परिक बोर्ड गेम के विचार को बदलने का फ़ैसला किया और विद्यार्थियों को ही मोहरा बनाने व कक्षा को एक विशाल बोर्ड में बदलने का फ़ैसला किया। इसका मतलब था कि अब हम 30-35 विद्यार्थियों के साथ खेल सकते थे और सभी विद्यार्थी खेल में संलग्न रहते।

खेल की मुख्य प्रक्रिया यह थी कि विद्यार्थी समय के साथ चलती हुई विभिन्न प्रजातियों की भूमिका निभाएँ, उन्हें विशिष्ट चयनात्मक दबाव दिए जाएँ, अनुकूलन का मौक़ा दिया जाए और हासिल की गई विशेषताओं व अन्त में जीवित रहने वाली प्रजातियों के सदस्यों के आधार पर अंक दिए जाएँ।

यह इस विचार की शुरुआत थी कि बोर्ड को कक्षा के फ़र्श या खेल के मैदान पर बनाया जा सकता है। बोर्ड बनाने के लिए कुछ शिक्षकों ने चॉक का इस्तेमाल किया, कुछ ने फ्लेक्स बोर्ड बनाए और कुछ ने अपने कॉमन रूम के फ़र्श पर पेंट करके बोर्ड बनाया। विद्यार्थियों को पाँच-पाँच की टीमों में विभाजित किया जाना था और फिर उन्हें तीन विशेषताओं को आकस्मिक रूप से चुनना था — उड़ना, बिल बनाना, तैरना आदि। कुछ शिक्षकों ने विद्यार्थियों को और भी अधिक संलग्न करने के लिए कुछ और वस्तुएँ भी बनाईं। प्रत्येक समूह का एक प्रतिनिधि बोर्ड पर खड़ा होता और बाक़ी सदस्य बोर्ड की बग़ल में एक समूह में बैठकर अपने प्रतिनिधि का हौसला बढ़ाते। बोर्ड कालक्रम का चित्रण कर रहा था और आकस्मिक रूप से कुछ चुनौतियों से भरा हुआ था। प्रत्येक चुनौती एक चयनात्मक दबाव थी — बाढ़, ज्वालामुखी, कोई नई बीमारी। कुछ जगहों पर हमने पारम्परिक बोर्ड गेम की तरह पूरे बोर्ड में चाल को नियंत्रित करने के लिए पासे का उपयोग किया। एक नवाचारी शिक्षक ने समय को चिह्नित करते हुए एक डायल बनाने के लिए इस विचार का उपयोग किया। विद्यार्थी यह पता लगाने के लिए डायल घुमाते कि वे बोर्ड पर कितने स्थानों पर आगे बढ़ सकते हैं।

चुनौतियों को बोर्ड पर संख्याओं द्वारा चिह्नित किया गया था। यदि समूह किसी चुनौती पर पहुँचता तो शिक्षक चुनौती देने के लिए 'चुनौती-संकेतों' का उपयोग करते। यदि समूह में ऐसी कोई विशेषता होती जो उसे उस चुनौती से निपटने में मदद कर सके तो समूह सुरक्षित माना जाता। उदाहरण के लिए, यदि बाढ़ चुनौती है और समूह तैर सकता है तो वे सुरक्षित हैं। यदि उनके पास उपयुक्त विशेषता न हो तो समूह को एक गतिविधि खेलकर अनुकूलन करने का मौक़ा दिया जाता। चुनौतियों को इस प्रकार से रचा गया था कि वे मज़ेदार और लचीली हों। उदाहरण के लिए यदि बाढ़ चुनौती हो, तो विशेषता हासिल करने की गतिविधि यह थी कि समूह काल्पनिक तालाब के पार कूदे। कुछ शिक्षकों ने विद्यार्थियों को फ़र्श पर एक तालाब को चिह्नित करने के लिए सफ़ेद और नीले चॉक का प्रयोग करने के लिए कहा तो कुछ ने इसके लिए नीले कपड़े का इस्तेमाल किया। 'तालाब' का आकार विद्यार्थियों की उम्र पर निर्भर करता था। जो लोग तालाब में गिर जाते, वे खेल से बाहर हो जाते और जो पार निकल जाते उन्हें चुनौती के अनुकूल माना जाता और वे एक विशेषता प्राप्त कर लेते।

खेल को इस तरह तैयार किया गया था कि विद्यार्थियों की उम्र, कक्षा के आकार और उपलब्ध संसाधनों के आधार पर शिक्षक अपनी चुनौतियों और गतिविधियों का पता लगा सकें। ये चुनौतियाँ स्कूल के नियमित पाठ्यक्रम पर आधारित हो सकती हैं या महामारी जैसी वर्तमान घटना पर हो सकती हैं। ये गतिविधियाँ, कक्षा के आधार पर, गधे की पूँछ को सही स्थान पर लगाने से लेकर तीन पैरों वाली दौड़ तक हो सकती हैं। इस लचीलेपन का कारण भी विद्यार्थियों को केन्द्र में रखना ही है ताकि उन्हें सीखने के दौरान मज़ा आए।

यह खेल चार या पाँच प्रतिस्पर्धी प्रजातियों के साथ शुरू होता है। अर्जित की गई नई विशेषताओं और प्रजातियों के जीवित सदस्यों के आधार पर अंक दिए जाते हैं। खेल आमतौर पर

30-45 मिनट तक चलता है। खेल के अन्त में विद्यार्थियों से पूछा जाता है कि उन्होंने खेल से क्या सीखा। पहली बार जब मैंने श्री देवी सातेरी हाई स्कूल के विद्यार्थियों के साथ यह अभ्यास किया था तो मैं उनके जवाबों से प्रभावित हुई थी। एक विद्यार्थी ने कहा, 'जब आप चुनौतियों का सामना करते हैं तो आप उनसे निपटने का रास्ता भी खोज सकते हैं।' दूसरे ने कहा, 'एक ही चुनौती से निपटने के कई तरीक़े होते हैं।' यह बात विकासवाद के बारे में भी सच है और मैंने खेल की रूपरेखा में इसे शामिल तक नहीं किया था!

फिर हमने सीखे गए प्रमुख सिद्धान्तों के बारे में विस्तार से बात की। जब भी कोई टीम किसी चुनौती पर विजय प्राप्त करती तो वह एक विशेषता हासिल करती और अगले दौर में बढ़ती। पर्यावरणीय दबावों के समायोजन के माध्यम से अनुकूलन, विकास का एक प्रमुख सिद्धान्त है। बोर्ड चुनौतियों से भरा होता है — विकास एक सतत प्रक्रिया है और प्रजातियाँ सदैव पर्यावरणीय दबावों पर प्रतिक्रिया करती हैं। जो किसी चुनौती में असफल हो जाते, वे 'मर जाते' — जो यह दर्शाता है कि, जो प्रजाति अनुकूलन में विफल रहती है, वह विलुप्त हो जाती है। खेल के अन्त में, सबसे अधिक विशेषताओं और जीवित सदस्यों वाली टीम जीत जाती है — इससे पता चलता है कि किसी प्रजाति के एक सदस्य के अनुकूलित होने का मतलब यह नहीं है कि प्रजाति सुरक्षित है। विकास प्रजाति या आबादी के स्तर पर होता है, व्यक्तिगत स्तर पर नहीं। जब हम इन सिद्धान्तों के बारे में जान लेते हैं तो विद्यार्थियों को अपने पसन्दीदा पौधे या जानवर की प्रजातियों के बारे में सोचने और उन विशेषताओं के बारे में बात करने के लिए कहा जाता है, जिनकी वजह से उन्हें लगता है कि उन प्रजातियों को अपने पर्यावरण के साथ अनुकूलित होने में मदद मिली है। ऐसा करना सिद्धान्तों को व्यापक अवधारणा से जोड़ता है और उस अवधारणा को व्यक्तिगत अनुभवों या पसन्द से जोड़कर विद्यार्थियों के सीखने को मज़बूती देता है।

खेल के सभी तत्व छापने योग्य हैं; यदि प्रिंटर उपलब्ध नहीं है तो इन्हें काग़ज़ या बोर्ड पर बनाया जा सकता है। ऐसा करने से खेल सभी के लिए आसान रूप से उपलब्ध और अनुकूलन योग्य बनता है।

इस खेल की सीमाएँ भी हैं, जिन पर चर्चा करना भी आवश्यक है। कोई भी प्रजाति आसानी से विशेषताएँ नहीं हासिल कर सकती — मछली के पंख भी हों, यह सम्भव नहीं। इस वास्तविकता को खेल के सरल संस्करणों में हटा दिया गया है, लेकिन बाद में, ज्यों-ज्यों विद्यार्थी सीखते हैं, त्यों-त्यों इसे शामिल किया जा सकता है। बाद के संस्करणों में विशेषताओं पर अंक दिए जा सकते हैं और कोई भी समूह अंकों की एक निश्चित की हुई ऊपरी सीमा तक ही अंक पा सकता है। इस प्रकार, यदि वे अनुकूलन करने के लिए कोई नई विशेषता हासिल करना चाहते हैं, लेकिन वह विशेषता उनके कुल अंकों को निश्चित सीमा से अधिक बढ़ा देती है तो उन्हें उस विशेषता के बदले उनके पास पहले से मौजूद किसी दूसरी विशेषता का सौदा करना होगा। यह बात कुछ हद तक विकासवादी सिद्धान्तों के सदृश भी है। खेल को ऐसे भी रचा जा सकता है कि जिसमें रास्तों का अतिक्रमण होता हो यानी प्रजातियाँ रास्ते पर एक साथ आएँ और एक-दूसरे का परभक्षण कर सकें। खेल के सिद्धान्त और उद्देश्य स्पष्ट हो जाने पर शिक्षक अपने विवेक के आधार पर उसमें और तत्व जोड़ सकते हैं। श्री देवी सातेरी हाई स्कूल में गणित के शिक्षकों ने इस खेल अवधारणा का उपयोग करके एक ऐसा ही खेल बनाया और उसकी मदद से गणित और नए आए जीएसटी के नियम पढ़ाए।

एक अन्य महत्त्वपूर्ण बिन्दु यह है कि इन खेलों को आभासी (virtual) भी बनाया जा सकता है — लेकिन इससे साझा रूप से सीखना और खेलने का शारीरिक अनुभव उस हद तक नहीं हो पाएगा। इसलिए मैं जानबूझकर बोर्ड या कार्ड गेम बनाने के प्रयास करती हूँ, आभासी गेम नहीं। फिर भी, आभासी खेल किन्हीं लक्षित दर्शकों के लिए आकर्षक हो सकते हैं और इन्हीं सिद्धान्तों का उपयोग करके विकासवाद के आभासी खेल बनाए जा सकते हैं।

निष्कर्ष

विकासवाद के खेल को अब कई स्कूलों और कक्षाओं में आज़माया जा चुका है, जिसमें अगस्त्य इंटरनेशनल फ़ाउण्डेशन, बेंगलूरु भी शामिल है और शिक्षकों ने एक परिवर्धन के रूप में इसका स्वागत किया है। जीवविज्ञान पर आधारित खेल बनाना सरल है : जिन जैविक तथ्यों को सिखाया जाना है उनकी बजाय उनके आधारभूत सिद्धान्तों पर ध्यान केन्द्रित करें। सिद्धान्तों को अनुकूलित करके उन्हें खेल के नियम बना सकते हैं। उस तरीक़े का पता लगाएँ जिसमें विद्यार्थियों को सबसे अधिक मज़ा आए और वे खेल खेलते समय सबसे ज़्यादा संलग्न रहें। खेल की रूपरेखा तैयार करते वक्त दिमाग़ खुला रखें और खेलों की पारम्परिक अवधारणाओं से अपने आप को सीमित न करें। खेल को स्तरित रखना अच्छा रहेगा ताकि उत्तरोत्तर जटिल होने वाली अवधारणाओं को समय के साथ पढ़ाया जा सके। यह सुनिश्चित करें कि विद्यार्थियों को सीखे हुए सिद्धान्तों पर सोच-विचार करने का समय मिले और वे अपने दम पर उन सिद्धान्तों को जैविक अवधारणाओं पर लागू कर सकें। जीवविज्ञान सिखाने के लिए खेल एक बढ़िया और मज़ेदार तरीक़ा हैं, विशेष रूप से ऐसी स्थितियों में जहाँ उच्च-स्तरीय प्रयोग के लिए संसाधन उपलब्ध न हों।

शाम्भवी नाइक तक्षशिला संस्थान में शोध प्रमुख हैं, जो सार्वजनिक नीति से सम्बद्ध एक स्वतंत्र विचार समूह है। साथ ही, वे क्लाउडक्रेट सॉल्यूशंस प्राइवेट लिमिटेड की सीईओ भी हैं, जो लाइफ़ साइन्स सप्लाई चेन से जुड़ी एक कम्पनी है। उन्होंने कैंसर बायोलॉजी में पीएचडी की है और वे जैविक अवधारणाओं पर आधारित खेल बनाने के लिए अगस्त्य इंटरनेशनल फ़ाउण्डेशन के साथ स्वैच्छिक रूप से कार्य करती हैं। उनसे shambhavi@takshashila.org.in पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : नलिनी रावल

खेल के माध्यम से सहमति पर बातचीत

शिल्पा बजाज

लैंगिकता मानव जीवन का एक अभिन्न अंग है। आमतौर पर, बच्चों में यौन-भावना से सम्बन्धित एकदम शुरुआती धारणाएँ बिलकुल प्रारम्भिक बचपन में ही बन जाती हैं, उनके बोलना शुरू करने से भी पहले। यौन विकास के कई चरण महत्त्वपूर्ण हैं जैसे कि वे चरण जब छोटे बच्चे अपने माता-पिता और अपने आसपास के अन्य वयस्कों की उपस्थिति देखते हैं, जब उन्हें शौचालय का प्रयोग करना सिखाया जा रहा होता है और जब उन्हें अपने जननांगों का पता चलता है और वे उनमें दिलचस्पी दिखाते हैं। इस दिलचस्पी के प्रति बच्चों के माता-पिता/ अभिभावकों का रवैया और दृष्टिकोण बच्चों के मनोलैंगिक विकास का मार्गदर्शन करता है। जैसे-जैसे बच्चे विकसित होते जाते हैं और उनकी जिज्ञासा बढ़ती जाती है, वे यौन-भावना, प्रजनन और जन्म से सम्बन्धित विभिन्न प्रश्न पूछते हैं। तीव्र वृद्धि और विकास के इस चरण के दौरान बच्चे अपने शरीर के बारे में अनुभव करते हैं और सीखते हैं। वे लैंगिक भूमिकाओं का अवलोकन करते हैं और आत्म-पहचान का निर्माण करते हैं।

हो सकता है कि हममें से कुछ लोग यह मानते हों कि यौन-भावना से सम्बन्धित बातों पर चर्चा करने से बच्चे अपनी 'मासूमियत' खो बैठेंगे। हम सबके लिए लैंगिक जागरूकता महत्त्वपूर्ण है; हमारे लिए भी और हमारे बच्चों के लिए भी। यह उनके निर्दोष दिमाग को भ्रष्ट नहीं करेगा बल्कि उन्हें शारीरिक और मानसिक ख़तरों से बचाएगा। जिस तरीक़े से हम बच्चों के सवालों का जवाब देते हैं, वह लैंगिकता के प्रति उनके नज़रियों को विकसित करने में योगदान देता है। इसलिए यह महत्त्वपूर्ण है कि उनकी जिज्ञासाओं को रचनात्मक रूप से और आयु-उपयुक्त तरीक़े से सम्बोधित किया जाए।

सहमति और ख़ुद अपने निर्णय करने की क्षमता से जुड़ी अवधारणाएँ

औपचारिक स्कूली शिक्षा की शुरुआत से ही व्यापक रूप से ऐसी यौन शिक्षा देनी चाहिए जो वैज्ञानिक रूप से सटीक, ग़ैर-निर्णयात्मक, आयु-उपयुक्त और यौन मामलों पर पूरी जानकारी देनी वाली हो। जब बच्चे लैंगिकता के संज्ञानात्मक, सामाजिक-भावनात्मक, अन्तःक्रियात्मक और शारीरिक पहलुओं के बारे में सीखते हैं तो वे जानकारियों, कौशलों और सकारात्मक मूल्यों से लैस हो जाते हैं जिनकी मदद से वे सुरक्षित व सन्तोषप्रद सम्बन्ध बनाने में सक्षम हो पाते हैं। जब बच्चे रिश्तों में समानता और सम्मान के बारे में सीखते हैं तो वे अनुचित व्यवहार करने वाले व्यक्तियों और स्थितियों को पहचानने में सक्षम होते हैं, जिससे उनके लिए अपनी और दूसरों की भलाई का ध्यान रखना आसान हो जाता है।

सुरक्षित और सम्मानजनक सम्बन्ध बनाने में, सहमति का होना बेहद महत्त्वपूर्ण बात है। सहमति की अवधारणा में हम एक-दूसरे की सीमाओं का सम्मान करते हैं, अपनी और दूसरों की सुरक्षा और गरिमा का ध्यान रखते हैं और इस प्रकार शारीरिक और भावनात्मक रूप से स्वस्थ सम्बन्ध बनाते हैं। छोटे बच्चों को सहमति के बारे में पढ़ाना न केवल उन्हें ग़लत लोगों से बचाता है बल्कि उनके बाद के जीवन में भावनात्मक और शारीरिक रूप से सुरक्षित सम्बन्धों की नींव भी रखता है। यह बच्चों के बीच स्वस्थ आपसी सम्बन्धों को बढ़ावा देकर कक्षा में सीखने का सुरक्षित माहौल भी सुनिश्चित करता है। वे शरीर, शारीरिक दूरी बनाए रखने, स्पर्श और सीमाओं की मूल अवधारणा सीखते हैं। वे अपनी और दूसरों की भावनाओं को बेहतर ढंग से समझते हैं और इससे उन्हें ऐसे कौशल प्राप्त होते हैं जिनकी मदद से वे आयु-उपयुक्त मुद्दों के बारे में निर्णय लेने की अपनी क्षमता को माँज सकते हैं।

शिक्षक, बच्चों के जीवन में सीखने के इन अनुभवों के महत्त्व को समझते हैं और प्रायः उन तरीक़ों के बारे में सोचते हैं जिनसे बच्चों के लिए इन मूल्यों को सीखने और अभ्यास करने के लिए अनुकूल वातावरण तैयार किया जा सके। लोकतांत्रिक वातावरण में दी जाने वाली खेल और गतिविधि-आधारित शिक्षा छोटे बच्चों को इन विचारों से परिचित कराने का सबसे अच्छा तरीक़ा हो सकती है। नीचे कुछ गतिविधियाँ दी जा रही हैं जो बच्चों को सुरक्षा और ख़ुद निर्णय करने की क्षमता से जुड़ी अवधारणा को मज़ेदार तरीक़े से सीखने में मदद करती हैं। शिक्षक सीखने के विभिन्न उद्देश्यों वाली ऐसी ही कई अन्य गतिविधियाँ तैयार कर सकते हैं जो छोटे बच्चों को यौन शिक्षा देने के लिए उपयुक्त हों।

गतिविधि : सुरक्षा बुलबुला

पहला दिन : कहानी

विद्यार्थियों को एक बड़े घेरे में 'अपने मन मुताबिक़ चलने' के

लिए कहें। तीन मिनट के बाद उन्हें वापस आकर बैठने के लिए कहें। अब उनके साथ इस गतिविधि के अनुभव की चर्चा करते हुए, इसके दौरान आने वाली कठिनाइयों पर चर्चा करें। उनसे पूछें कि अपने मन मुताबिक़ चलने की गतिविधि के दौरान उनके मन में क्या विचार आ रहे थे; क्या उन्हें अपने सहपाठियों के बिलकुल क़रीब पहुँचने और उनसे टकरा जाने की चिन्ता हो रही थी; यदि हाँ, तो क्यों?

एक चित्र दिखाकर (जैसा कि आगे दिया गया है) चर्चा को आगे बढ़ाएँ और विद्यार्थियों से बुलबुले से सम्बन्धित उनके

अवलोकन/ अनुभव पूछें। इसके बाद सुरक्षा बुलबुला की कहानी सुनाएँ।

कहानी : सुरक्षा बुलबुला

आप सभी ने बुलबुले तो देखे ही होंगे। मेरा नाम *सुरक्षा बुलबुला* है और मैं आपको अपने बारे में बताऊँगा। मैं कोई साधारण बुलबुला नहीं हूँ; मैं एक विशेष बुलबुला हूँ। दुनिया में हर कोई मुझे अपने आसपास रखता है — आप, आपके माता-पिता, दोस्त, दादा-दादी, यहाँ तक कि छोटे बच्चे भी (जैसा कि नीचे दिए गए चित्र में दिखाया गया है)। लेकिन मेरा ख़ास गुण यह है कि मैं दिखाई नहीं देता और मैं बिना दिखे ही अपना काम कर लेता हूँ।

अब आप सोच रहे होंगे कि क्या कोई बुलबुला भी काम करता है और वह भी एक सुरक्षा बुलबुला। तो मैं आपको बता दूँ कि मेरा काम भी मेरे ही नाम में ही छिपा है। क्या आप कल्पना कर सकते हैं कि किसी सुरक्षा बुलबुले का क्या काम हो सकता है? (बच्चों को अनुमान लगाने और जवाब देने का मौक़ा दें।)

मेरा काम हर व्यक्ति का इस तरह से ध्यान रखना है कि कोई भी उसके शरीर के पास न आए या बिना अनुमति के उसे न छुए। मेरे सभी सुरक्षा बुलबुले मित्र, मेरी ही तरह, हमेशा ख़ुद को एक-दूसरे से दूर रखने की कोशिश करते हैं ताकि हम एक-दूसरे से टकरा न जाएँ। लेकिन कई बार लोग हमारे बारे में पूरी तरह से भूल जाते हैं और बिना अनुमति के एक-दूसरे के इतने क़रीब चले जाते हैं कि हम फूट जाते हैं। लोग इधर-उधर देखना भूल जाते हैं और खेलते समय अपने दोस्तों से टकरा जाते हैं, वे अपने दोस्तों को बुलाने के लिए उनके कपड़े खींचते हैं, उन्हें मारते हैं या बिना अनुमति के उनके सामान को छूते हैं। जब ऐसा होता है तो लोग अपने सुरक्षा बुलबुले में सहज महसूस नहीं करते हैं और उनकी दोस्तियाँ भी कमज़ोर पड़ जाती हैं। इसलिए मैं आज आपकी कक्षा/ समूह में आप सभी से मदद माँगने आया हूँ। क्या आप कुछ ऐसे तरीक़ों के बारे में सोच सकते हैं जिनसे आप अपने और अन्य लोगों के सुरक्षा बुलबुलों की रक्षा कर सकें? (बच्चों को अनुमान लगाने और जवाब देने का मौक़ा दें।)

चर्चा : कहानी सुनाने के बाद बच्चों के साथ निम्नलिखित प्रश्नों पर चर्चा करें :

- सुरक्षा बुलबुले का क्या कार्य है?
- ऐसे कौन-से कारण हैं जो आपके और अन्य लोगों के सुरक्षा बुलबुले को हानि पहुँचाने/ उसके फूटने का कारण बन सकते हैं?
- अपने और दूसरों के सुरक्षा बुलबुलों का ध्यान रखना क्यों ज़रूरी है?
- अगर कोई आपके सुरक्षा बुलबुले का ध्यान न रखे तो आपको कैसा लगेगा?
- आप अपने और अपने आसपास के लोगों के सुरक्षा बुलबुले का ध्यान कैसे रख सकते हैं?

एक बार फिर बच्चों को कक्षा/ खेल के मैदान में एक घेरे में दो मिनट के लिए 'मन मुताबिक़ चलने' के लिए कहें। लेकिन, इस बार उन्हें अपने और दूसरों के सुरक्षा बुलबुलों का ध्यान रखने के लिए प्रोत्साहित करें। अब विद्यार्थियों से पूछें कि कहानी के पहले और बाद 'अपने मन मुताबिक़ चलने' की गतिविधि के उनके अनुभवों में क्या अन्तर है और उनके अनुसार उन्हें यह अन्तर क्यों महसूस हुआ।

‘मन मुताबिक़ चलने’ और कहानी की गतिविधियों के ज़रिए बच्चों को इस नतीज़े पर पहुँचने में मदद करें कि हमें अपने आसपास के अदृश्य बुलबुलों का ख़्याल रखना चाहिए और हमेशा इन्हें बचाने की कोशिश करनी चाहिए। हमें बिना अनुमति के अन्य लोगों के सुरक्षा बुलबुले में प्रवेश नहीं करना चाहिए। इन गतिविधियों की सहायता से बच्चों का ध्यान इस ओर आकर्षित करें कि अगर किसी की अनुमति के बिना उन्हें छुआ जाए तो उन्हें अच्छा नहीं लगता है और इसलिए हमें हमेशा यह सोचना चाहिए कि हर किसी के चारों ओर एक अदृश्य बुलबुला है और हमें उसे नहीं फोड़ना चाहिए।

दूसरा दिन : खेल

अगले दिन बच्चों के साथ सुरक्षा बुलबुले की कहानी पर चर्चा करें। फिर एक खुली जगह में उनके साथ *साइमन कहता है* खेल खेलें। उन्हें खेल के नियम समझाएँ यानी उन्हें वही करना होगा जो ‘साइमन’ उन्हें करने के लिए कहे, लेकिन साथ ही उन्हें अपने और बाक़ी सभी के सुरक्षा बुलबुले का ध्यान भी रखना होगा।

इस खेल को 10 मिनट तक खेलें और फिर बच्चों को कक्षा में वापस लाएँ। इसे खेलने के उनके अनुभव पर चर्चा करें और पूछें कि यदि खेलते समय उनके पास सुरक्षा बुलबुला (आपस में दूरी) न हो तो क्या होगा। इसके बाद इस खेल के साथ रोल-प्ले की गतिविधि करें। अदिति और विवेक दो दोस्त हैं जो *साइमन कहता है* खेलते हैं। दो शिक्षक, अदिति और विवेक की भूमिका निभाते हैं और बच्चे देखते हैं।

अदिति : साइमन कहता है, ताली बजाओ।

(विवेक ताली बजाता है)

अदिति : साइमन कहता है, हाथ ऊपर करो।

(विवेक हाथ ऊपर करता है)

अदिति : अब तुम्हारी बारी।

विवेक : साइमन कहता है, बैठ जाओ।

(अदिति बैठ जाती है।)

विवेक : साइमन कहता है, अपने दोस्त की नाक पकड़ो।

(फिर वह हँसता है और अदिति की नाक छूता है। अदिति पीछे हट जाती है और चली जाती है)

विवेक : क्या हुआ अदिति?

अदिति : मैं नहीं खेलूँगी।

विवेक : लेकिन हुआ क्या?

अदिति : अपने हाथ अपने तक रखो! खेलते समय भी।

विवेक : अपने हाथ अपने तक? क्या मतलब?

अदिति : कल लंच ब्रेक के दौरान, रिंकी और मैं ‘खरगोश और बन्दर’ का खेल रहे थे। हमें ख़ूब मज़ा आ रहा था, लेकिन जब रिंकी ने कहा कि ‘बन्दरों को गुदगुदी करना अच्छा लगता है’ और उसने मुझे गुदगुदी की तो मुझे अच्छा नहीं लगा। मैं नहीं चाहती थी कि वह मुझे गुदगुदी करे। और बाद में क्लास में उसने मुझसे पूछे बिना मेरे हेयरबैण्ड को छुआ; मुझे यह भी अच्छा नहीं लगा। फिर बाहर रेत में खेलते समय भी उसने मुझसे बिना पूछे मेरे हाथ से मेरी बोतल का ढक्कन ले लिया। वह अपने हाथ अपने तक नहीं रखती और बार-बार बिना पूछे मेरे सुरक्षा बुलबुले में आ जाती है।

विवेक : ओह! फिर तुमने क्या किया?

अदिति : मैंने रिंकी से बात की और उससे कहा कि वह अपने हाथ अपने तक नहीं रखती और बिना पूछे मेरे सुरक्षा बुलबुले में आ जाती है। इससे मेरा बुलबुला फूटता है और मुझे यह बिलकुल अच्छा नहीं लगता। मैंने उससे यह भी कहा कि बिना पूछे किसी को छूना या उनका सामान लेना अच्छी बात नहीं है। इससे उन्हें परेशानी हो सकती है। इसलिए ‘अपना हाथ अपने तक रखो’। हमें याद रखना चाहिए कि किसी को छूने से पहले हमें उनकी सहमति लेनी चाहिए और अगर वे मना करें तो हमें उन्हें नहीं छूना चाहिए।

विवेक : यह अच्छी बात है कि तुमने रिंकी से बात की। क्या रिंकी को यह बात समझ में आई?

अदिति : हाँ, उसने मुझसे कहा कि वह मुझे परेशान नहीं करना चाहती थी, वह तो सिर्फ़ खेल रही थी। उसने मुझसे वादा किया कि वह दूसरों को छूने या उनका सामान लेने से पहले हमेशा उनसे पूछेगी। उसने अपनी छोटी उँगली मेरी छोटी उँगली में फँसाकर ‘पिंकी प्रॉमिस’ किया, लेकिन ऐसा करने से पहले भी उसने मुझसे अनुमति ली और मैंने खुशी-खुशी ‘हामी’ भरी।

विवेक : अब मैं समझ गया कि ‘अपने हाथ अपने तक’ का क्या मतलब है। धन्यवाद, अदिति। क्या तुम मेरे साथ फिर से ‘साइमन कहता है’ खेलना चाहोगी?

अदिति : हाँ, क्यों नहीं। लेकिन अपने हाथ अपने तक।

विवेक : दोस्त न कहे तब तक।

अदिति : ध्यान रहे! देखो, बुलबुला न फूटे!

विवेक : दोस्त कोई न रूठे।

(अदिति और विवेक फिर से अपना पसन्दीदा खेल खेलना शुरू करते हैं।)

अदिति और विवेक के बीच हुई बातचीत पर बच्चों के साथ चर्चा करें। उनसे निम्नलिखित प्रश्न पूछें :

- खेल के बीच में अदिति ने विवेक के साथ खेलने से मना क्यों कर दिया?
- अदिति किस बात से परेशान हो गई थी?
- अगर आपका दोस्त आपसे पूछे बिना आपके सुरक्षा बुलबुले में आ जाए तो क्या होगा और आपको कैसा लगेगा?
- यदि ऐसा हो जाए तो आप अपने दोस्त को 'सहमति' का क्या सन्देश देंगे और कैसे?
- जैसे अदिति ने विवेक को 'अपने हाथ अपने तक' का नियम बताया, वैसे ही क्या आप अपनी कक्षा के लिए यह नियम बनाना चाहेंगे?

अदिति और विवेक की बातचीत पर चर्चा करके, बच्चों को इस निष्कर्ष पर पहुँचने में मदद करें कि हम सभी को अपने चारों ओर के सुरक्षा बुलबुले का ध्यान रखना चाहिए और यह सुनिश्चित करना चाहिए कि कोई भी हमसे पूछे बिना उसमें न आए। अगर कोई सहपाठी या दोस्त दूसरे के बुलबुले में क़दम रखे तो हम उन्हें इस नियम के बारे में शिष्टता से बता सकते हैं क्योंकि इसका पालन करने से हमारी दोस्ती भी मज़बूत बनी रहेगी।

आभार : लेखिका इस लेख में उल्लिखित गतिविधियों की रूपरेखा बनाने में मिली मदद के लिए प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा की विशेषज्ञों, लतिका और वंशिका दुआ के प्रति कृतज्ञता प्रकट करती हैं। लतिका आह्वान ट्रस्ट, नई दिल्ली में पाठ्यचर्या विकासकर्ता व शिक्षिका हैं और वंशिका दुआ उसी संगठन में पाठ्यचर्या विकासकर्ता और शिक्षक परामर्शदाता हैं।

Image Sources

https://images.agoramedia.com/wte3.0/gcms/Toddler-play-with-bubbles-722x406.jpg?width=574

https://i.ebayimg.com/images/g/X6EAAOSwrX1csGep/s-l500.png

शिल्पा बजाज अम्बेडकर विश्वविद्यालय, नई दिल्ली में शिक्षा अध्ययन की पीएचडी स्कॉलर हैं। उन्होंने शिक्षा और समाजशास्त्र में स्नातकोत्तर की उपाधि प्राप्त की है। वे प्राकृतिकविज्ञान में विशेषज्ञता के साथ स्कूल शिक्षिका रह चुकी हैं। उन्होंने गुरु गोबिन्द सिंह इन्द्रप्रस्थ विश्वविद्यालय, नई दिल्ली में बीएड कार्यक्रम भी पढ़ाया है। उनकी शोध और शिक्षण सम्बन्धी रुचियाँ यौनिकता और लैंगिकता; यौन शिक्षा; नारीवादी सिद्धान्त; समीक्षात्मक शिक्षणशास्त्र; शिक्षा का इतिहास, राजनीतिशास्त्र व समाजशास्त्र; नीति और पाठ्यक्रम अध्ययन विषयों में है। अपनी पीएचडी के लिए वे भारत के यौन शिक्षा कार्यक्रमों में यौनिकता और लैंगिकता की रचना का अध्ययन कर रही हैं। उनसे sbajaj2712@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : नलिनी रावल

खेल का एक मुख्य सिद्धान्त है साझा रूप से सीखना — प्रतिभागी, किसी पहेली को हल करने में, किसी कोड को समझने में या किसी भूलभुलैया से बाहर आने का रास्ता तलाशने में साथ मिलकर काम करते हैं। इस दौरान वे अपनी ग़लतियों या सफलताओं के साथ-साथ अपने साथियों से भी सीख रहे होते हैं। खेलों में इस प्रकार से सीखने के अवसर होने चाहिए और खेल के समाप्त होने के बाद इस सीख पर सोच-विचार करने का समय भी होना चाहिए।

*- **शाम्भवी नाइक**, विज्ञान की कक्षा के लिए खेल, पेज 82*

गणित में खेल और खोज

स्वाती सरकार

स्मार्टफोन का इस्तेमाल करना हमें किसने सिखाया? क्या हमने इसके साथ खेल-खेलकर ही इसे काम में लाना नहीं सीखा? हममें से कुछ तो अभी भी सीख रहे हैं!

जब बच्चों की शिक्षा की बात आती है तो कई लोग खेल के महत्त्व के पक्ष में तर्क देते हैं। हम सभी 'खेल, बाल्यावस्था का काम है' जैसे उद्धरणों से परिचित हैं। बच्चों के मामले में हम 'काम' और 'खेल' के विभाजन को धुँधला करने लगे हैं। लेकिन खेल इतना महत्त्वपूर्ण क्यों है? सीखने में यह बच्चों (और वयस्कों) की मदद कैसे करता है? विशेष रूप से गणित पढ़ाने और सीखने में इसकी क्या भूमिका है? आइए, इस लेख की शुरुआत हम इस बात से करें कि 'खेल' से हमारा क्या तात्पर्य है।

संरचित खेल

'खेल' को देखने का एक नज़रिया यह है कि इसे स्पष्ट जीत या हार (या अनिर्णीत) वाले 'खेलों' के रूप में देखा जाए; इन्हें एक या एक से अधिक खिलाड़ियों के साथ टीमों में या केवल अकेले ही खेला जा सकता है (जैसे *सॉलिटेयर*)। इनमें अनिवार्य रूप से नियम होते हैं, ये संयोग या सम्भाव्यता द्वारा निर्धारित हो सकते हैं (विशेषकर यदि कोई खेल पासे और/ या कार्डों (पत्तों) से खेला जाता हो) और/ या वे जो पूरी तरह रणनीति पर आधारित (शतरंज की तरह) हो सकते हैं या इनमें भाग्य और रणनीति (जैसे ब्रिज का खेल) दोनों का मेल हो सकता है। *जोड़ो ज्ञान* और अन्य संसाधन समूह भिन्नों, आकृतियों आदि के लिए कई संशोधित पासों का उपयोग करते हैं। कुछ कार्ड गेम भी हैं।

चूँकि यह बिलकुल स्पष्ट है कि इस तरह के खेल का अन्तिम लक्ष्य जीतना होता है, इसलिए इनमें दक्षता का होना वांछनीय है और उसकी माँग भी बहुत है। तो, खेल स्वाभाविक रूप से खिलाड़ी को यह उद्देश्य प्रदान करते हैं कि वह अपने कौशलों को बेहतर बना सके। इन कौशलों का उपयोग किसी भी विषय, विशेष रूप से गणित में किया जा सकता है, जिसमें अभिकलनात्मक (Computational) दक्षता महत्त्वपूर्ण होती है। अभिकलनों में महारत हासिल करने का सामान्य नुस्ख़ा अभ्यास और निरन्तर अभ्यास है, जो निस्सन्देह उबाऊ होता है और इससे बच्चों की रुचि इस विषय में कम हो जाती है। लेकिन अगर इसे एक खेल में बदल दिया जाए और उसे टीम के रूप में खेला जाए तो शिक्षार्थी कहीं ज़्यादा प्रेरित होकर भागीदारी करेंगे और वही लक्ष्य प्राप्त होंगे। इसके अलावा, इससे बच्चों द्वारा एक-दूसरे से सीखने को भी उत्प्रेरित किया जा सकता है क्योंकि टीमें अपने प्रदर्शन को बेहतर बनाने के लिए जी-तोड़ प्रयास करेंगी। लेकिन शिक्षक या सुगमकर्ता को चीज़ों की व्यवस्था इस तरह करनी होगी कि प्रत्येक बच्चा इसमें बेहतर हो सके।

सबसे आसान तरीक़ा है दो (या अधिक टीमें) बनाना और समय-समय पर उनसे सवाल-जवाब करना। वास्तविक क्विज़ (प्रश्नोत्तरी) को समयबद्ध किया जा सकता है क्योंकि प्रश्नों का उत्तर तुरन्त या कुछ मिनटों में देना होता है। इसे इस तरह से व्यवस्थित किया जा सकता है कि जिस टीम को उत्तर मिल जाए, वह बज़र दबाए। इसमें ग़लत उत्तर के लिए कुछ पेनल्टी (जुर्माना) भी होना चाहिए क्योंकि बच्चों को जल्दी उत्तर देने के जोश में सही उत्तरों से समझौता नहीं करना चाहिए। या इसे इस तरह से भी बनाया जा सकता है कि प्रत्येक टीम निर्धारित समय के बाद अपना-अपना उत्तर बताए। इस तरीक़े में पेनल्टी की आवश्यकता कम होती है और इसलिए, इस तरीक़े में जीत बच्चों की अपनी क्षमता के कारण ज़्यादा होती है न कि अन्य टीम/ टीमों की ग़लती/ ग़लतियों के कारण। इसलिए इस तरीक़े में दक्षता तो प्रोत्साहित होती है, लेकिन खेल बहुत प्रतिस्पर्धी नहीं बनता। साथ ही इस तरह की क्विज़ का विषय पहले ही घोषित किया जा सकता है और टीमों को स्वयं अभ्यास करने के लिए पर्याप्त समय दिया जा सकता है, जिसकी देखरेख शिक्षक (कोच के रूप में कार्य करने वाले) द्वारा की जानी चाहिए।

टीम का चयन महत्त्वपूर्ण है। एक सुझाव यह है कि प्रत्येक टीम में बच्चों का मिश्रण हो — वे जो कुशल हैं और वे जो अभी तक उस स्तर पर नहीं पहुँचे हैं। टीम के प्रत्येक सदस्य की भागीदारी सुनिश्चित करना भी महत्त्वपूर्ण है ताकि टीम प्रत्येक सदस्य के प्रदर्शन को बेहतर बनाने में सहायता करे और केवल अपने श्रेष्ठ खिलाड़ियों पर निर्भर न रहे।

जब बच्चे जोड़-घटाव (और बाद में गुणा-भाग) सीख रहे हों तो उस समय यदि वे कुछ संख्या तथ्यों को एकदम पक्का करके स्वचालित बना लें तो यह बहुत उपयोगी होगा, उदाहरण

के लिए, कौन-सी संख्याएँ जुड़कर दस बनती हैं, 1 + 9, 2 + 8, 3 + 7, 4 + 6 और किन्हीं भी दो एक-अंकीय संख्याओं का योग, उदाहरण के लिए, 7 + 8, 6 + 5 आदि (और बाद में 8 × 6, 7 × 9 आदि)। रैपिड-फायर राउण्ड बच्चों को इन संख्या तथ्यों को स्वचालित बना लेने के लिए प्रेरित कर सकते हैं। लेकिन यह सुनिश्चित करने के लिए कि ये चीज़ें केवल रटी नहीं गई हैं और यह जाँचने के लिए कि बच्चे इन परिणामों पर पहुँचना जानते हैं, क्विज़ में बोनस अंक दिए जा सकते हैं, जिन्हें पाने के लिए सही उत्तर देने वाले बच्चे (या टीम) को अपने उत्तर को तर्कसंगत बनाना होगा। 100 से अधिक की संख्याओं वाले अभिकलन से जुड़े प्रश्नों के लिए बोनस अंक और बढ़ाए जा सकते हैं : आप 37 + 56 को कितने तरीक़ों से हल कर सकते हैं? यहाँ पर प्रत्येक तरीक़े के लिए अंक दिए जा सकते हैं। इससे संख्या की समझ बढ़ती है क्योंकि वे मानक कलन विधि (Algorithm) से परे (और आदर्श रूप से देख जाए तो वहाँ पहुँचने से पहले) संख्याओं के साथ खेलेंगे। यह उन्हें मानसिक गणित के लिए अपनी ख़ुद की संक्षिप्त रीतियाँ/ शॉर्टकट बनाने में मदद करता है।

इस बात पर ध्यान दें कि संख्याओं के साथ खेलना इसके 'खेल' के अवतार से काफ़ी अलग है। खेलों के कुछ और पहलुओं पर चर्चा करने के बाद हम पुनः इस विषय पर आएँगे। खेलों की दुनिया नियमों पर आधारित होती है और खिलाड़ियों को कुछ निर्धारित सीमाओं के भीतर काम करने और सोचने के निर्देश देती है। इसलिए हमें दी गई सीमाओं के भीतर रचनात्मक होना चाहिए। इससे गणित की दुनिया में आगे बढ़ने में सुविधा होती है, जो नियमों पर आधारित होते हुए भी कई अद्भुत काम करने के अवसर देती है। एक और अच्छा विचार यह है कि बच्चों को इस बात का पता लगाने दिया जाए कि किसी खेल के नियमों के अन्तर्गत क्या सम्भव है और क्या नहीं (उदाहरण के लिए, शतरंज में काला घोड़ा कौन-से खाने पर रखा जा सकता है) और गणित के अन्तर्गत (उदाहरण के लिए ,क्या ऐसी दो विषम संख्याएँ ज्ञात करना सम्भव है जो जुड़कर एक और विषम संख्या बनाती हों? यदि कोई चतुर्भुज, एक पतंग और समलम्ब चतुर्भुज है तो उसके गुण क्या होंगे?) रणनीति-आधारित खेलों के लिए उच्च-स्तरीय चिन्तन कौशल, गहरी समझ और सम्भवतः कुछ रचनात्मकता की ज़रूरत होती है। *रैंडम डिजिट गेम* (सन्दर्भ देखें) ऐसा ही एक खेल है।

खेलों का उपयोग आकलनों के लिए भी किया जा सकता है। परिभाषाएँ पूछने की बजाय शिक्षक उदाहरण और आदर्श रूप से देखा जाए तो ग़ैर-उदाहरण पूछ सकते हैं। लेकिन 'खेल' के पहलू का इस्तेमाल और आगे तक भी किया जा सकता है। जब बच्चे एक निश्चित प्रकार के कार्यों को करना सीख जाते हैं तो उन्हें विशेष रूप से अन्य टीम (टीमों) को चुनौती देने के लिए इसी तरह के प्रश्न/ कार्य बनाने के लिए कहा जा सकता है। इस तरह बच्चे जटिल प्रश्न बनाने के लिए प्रेरित होंगे और उनकी रचनात्मकता को फलने-फूलने का मौक़ा मिलेगा।

मुक्त रूप से खोज करने के अवसर देने वाले खेल

आइए, अब दूसरे अवतार पर आते हैं। खेल का मतलब मुक्त रूप से खोज करना भी है जो किसी भी नियम से बँधा न हो, या अगर ज़रूरत पड़े तो नियम बनाए जा सकें। छोटे बच्चे अकेले या दूसरों (बच्चों और/ या वयस्कों) के साथ रोल-प्ले के माध्यम से बहुत कुछ सीखते हैं, जिसमें वे (ज़्यादातर) वयस्कों की नक़ल करते हैं और अपने आसपास के लोगों (या उन पात्रों के बारे में जिन्हें वे जानते हैं) की ज़िन्दगियों का अनुभव करके सीखते हैं। इस तरह के 'खोज करने' वाले खेल का एक अन्य पहलू यह है कि इसमें किसी स्थिति या सामग्री से ख़ुद को परिचित करना और उसकी सम्भावनाओं व सीमाओं की समझ विकसित करना भी शामिल है। उदाहरण के लिए जब कोई बच्चा ओरिगेमी के बारे में पता लगाता है तो वह सीखता है कि काग़ज़ कैसे काम करता है, उससे क्या किया जा सकता है, क्या करना मुश्किल है (और क्या असम्भव है)। खेलों के विपरीत, आमतौर पर, खोज करने में अन्तिम लक्ष्य स्पष्ट रूप से परिभाषित नहीं होता है, कम-से-कम शुरुआत में तो नहीं ही होता, पर किसी स्थिति या सामग्री के बारे में खोजकर्ताओं की समझ बढ़ने पर यह दिखाई दे सकता है। जब गणित सीखने की बात आती है तो खेल और खोज, दोनों महत्त्वपूर्ण होते हैं और दोनों का उपयोग किया जाना चाहिए।

सही शुरुआत

इससे पहले कि हम आगे बढ़ें, आइए हम इस स्कूली विषय पर क़रीब से नज़र डालें, जो न केवल अध्ययन का एक विषय है, बल्कि समझ का एक रूप भी है। माता-पिता और शिक्षकों सहित अधिकांश लोगों और उनकी वजह से बच्चों के दिमाग में भी गणित की छवि इस तरह की है कि यह नियमों द्वारा चलने वाला एक शुष्क विषय है जो पदानुक्रमों में सख़्ती से जकड़ा हुआ है और इसमें रचनात्मकता के लिए बहुत कम या कतई जगह नहीं होती; या तो आपको यह समझ में आता है या नहीं। लेकिन इसके विपरीत, गणित के बारे में खोज ख़ुद बच्चे कर सकते हैं और उन्हें करनी भी चाहिए और इसकी शुरुआत पहली कक्षा या उसके पहले हो जानी चाहिए। एक बार जब बुनियादी बातें सिखा दी जाती हैं, जैसे सम्बन्धित मात्राओं से सम्बद्ध करके विभिन्न संख्याओं के नामों का अर्थ, अंकों का संख्यात्मक निरूपण, स्थानीय मान या और महत्त्वपूर्ण बात कि, दहाई के बण्डल बनाना और इन्हें संख्याओं के रूप में कैसे निरूपित किया जाता है आदि, तो फिर बच्चों को ज़्यादा-कम

की समझ हो जानी चाहिए और उन्हें किन्हीं दी गई संख्याओं में से छोटे/ सबसे छोटे (या बड़े/ सबसे बड़े) अंकों को खोजने के लिए नियम बताने में सक्षम हो जाना चाहिए (उदाहरण के लिए, इन अंकों को सबसे छोटे से सबसे बड़े तक के क्रम में लगाएँ : 38, 83, 40, 9)।

यह आवश्यक है कि बच्चों के पास इन संख्याओं को बनाने के लिए कुछ वस्तुएँ/ मैनिपुलेटिव (बण्डल-डण्डियाँ और/ या गणितमाला) हों और फिर यह तय करें कि कौन-सा सबसे छोटी मात्रा (कोई बण्डल नहीं) को इंगित करता है और कौन-सा सबसे बड़ी मात्रा (बण्डलों की अधिकतम संख्या) को इंगित करता है। पता लगाने या संख्याओं के साथ खेलने की ये क्रियाएँ समूहों में की जा सकती हैं और शिक्षक बच्चों को अपने परिणामों को व्यक्त करने और उस समझ को एक नियम में बाँधने के लिए प्रेरित कर सकते हैं। यह अभ्यास गणितीय संवाद को विकसित करने और विद्यार्थियों को गणितीय भाषा की सटीक और संक्षिप्त प्रकृति को समझने में मदद करेगा। *भिन्न का अर्थ* (देखिए सन्दर्भ में वीडियो लिंक) यह दर्शाता है कि शिक्षक कैसे बच्चों से प्रश्न पूछकर और उत्तर न बताकर अपनी बात व्यक्त करने के लिए प्रेरित कर सकते हैं।

खोज और जाँच-पड़ताल

तो इस प्रकार जब जोड़, घटाव (और बाद में गुणा और भाग) का अर्थ समझाया और समझ लिया जाता है तो मात्राओं के साथ बच्चों के खेल से ही संख्याओं को जोड़ने और घटाने के विभिन्न तरीक़े सामने आने चाहिए। विभिन्न प्रकार की वस्तुएँ उन्हें अभिकलन के विभिन्न तरीक़ों की खोज करने में मदद करेंगी। ऐसे ‘खेलों’ से कलन विधि उभर सकती है और उभरनी भी चाहिए। बच्चे जो खोज करते हैं, उन्हें लिखित रूप देने में उनकी मदद करने में शिक्षक की भूमिका बहुत महत्त्वपूर्ण है। जब बच्चों को यह महसूस होता है कि उन्होंने स्वयं मानक कलन विधि की खोज की है तो यह एहसास उन्हें अत्यधिक सक्षम बनाता है और गणित उनके लिए एक ऐसा विषय बन जाता है जिसे स्वयं ही सीखा जा सकता है। वास्तव में, यही कारण है कि इस विषय से प्यार करने वाले लोग इसकी ओर आकर्षित होते हैं। इससे भी महत्त्वपूर्ण बात यह है कि जब बच्चों को इस आत्म-निर्भरता का स्वाद मिलता है तो उन्हें दूसरों द्वारा यह बताया जाना अच्छा नहीं लगता कि आगे कैसे बढ़ना है, बल्कि वे स्वयं ऐसे रोमांच का अनुभव करना चाहते हैं। ऐसे बच्चों और सामान्य बच्चों को पढ़ाने के अन्तर पर विचार करें तो ज़ाहिर है कि ऐसे बच्चों को पढ़ाना आसान है क्योंकि यहाँ शिक्षार्थी उत्सुक और तैयार हैं, लेकिन यह चुनौतीपूर्ण भी है क्योंकि सीखने की उनकी प्यास अलग तरह की होती है। शिक्षक को सामान्य से परे जाकर ऐसे सवालों, खोजों और जाँच-पड़ताल वाले तरीक़ों की तलाश करनी चाहिए जो ऐसे उत्साही व उद्यमी शिक्षार्थियों के अनुकूल हों अर्थात बहुत आसान (और इसलिए, उबाऊ) न हों लेकिन उन्हें आकर्षित करने और संलग्न करने के लिए पर्याप्त रूप से चुनौतीपूर्ण हों। भाग्यवश इंटरनेट ऐसी खोजों और जाँच-पड़तालों वाले अभ्यासों से भरा पड़ा है और अधिकांश शिक्षक (यदि सभी नहीं) स्मार्टफोन के माध्यम से इनका उपयोग कर सकते हैं। ऐसे कुछ संसाधनों के लिए सन्दर्भ देखें, विशेष रूप से *थिंकिंग स्किल्स* पुल-आउट।

गुणन सारणियों (पहाड़े) की रचना भी इसी प्रकार की जानी चाहिए और फिर उनमें विभिन्न पैटर्न का पता लगाया जा सकता है। बहुत से बच्चे 9 के गुणजों के अंकों के योग का गुण स्वयं ही खोज लेते हैं। ऐसी और भी खोजें सम्भव हैं जो गणित की कक्षा को काफ़ी जीवन्त और रोमांचक बना सकती हैं। 1-100 की संख्याओं के 10x10 ग्रिड पर संख्याओं के गुणजों की खोज करने से भाग देने के नियमों की खोज हो सकती है।

पैटर्न की खोज

इन खेलों और खोजों को संख्याओं और संक्रियाओं तक ही रखने की आवश्यकता नहीं है। बेस-10 ब्लॉकों (फ्लैट्स [सैकड़ा], लॉन्ग्स [दहाई], इकाइयाँ या एफएलयू) के साथ खेलने से बीजगणित टाइलों में जाने में मदद मिलती है, ठीक वैसे ही जैसे *गणितमाला* संख्या रेखा की मानसिक छवि बनाती है। इस तरह की खोजों से कई बातों की गहरी समझ प्राप्त हो सकती है, जिसका उपयोग करने के लिए बच्चों से कहना चाहिए कि वे पहले अनुमान लगाएँ और फिर उन्हें सही साबित करें। खोज करने की आदत बच्चों को पैटर्न देखने के लिए सक्षम बनाती है। इसे और बढ़ाने के लिए उन्हें अपने परिवेश और दैनिक जीवन में गणित का अवलोकन करने के लिए प्रोत्साहित किया जाना चाहिए।

उन्हें और अधिक प्रेरित करने के लिए ‘खेल’ अवतार के तहत उनसे कहा जा सकता है कि वे ‘अपने आस-पड़ोस में वर्ग खोजें’ (आयत और वृत्त बहुत आसान होंगे) जिसमें बोनस यह बताने पर मिलेगा कि ‘यह एक वर्ग क्यों है, आयत क्यों नहीं’। जाँच-पड़ताल का एक और विषय यह हो सकता है कि वे विभिन्न व्यवसायों/ हस्तकलाओं में गणित को खोजें — कोई बढ़ई या दर्ज़ी गणित का उपयोग कैसे करता है? ज्यामिति (आकार, सममिति और स्थानिक समझ) और बीजगणित की समझ विकसित होने के साथ बहुभुजों (और वृत्त आदि) के परिमापों और क्षेत्रफलों के लिए सूत्र निकाले जा सकते हैं और इसके लिए माचिस की तीलियों और कार्ड के टुकड़ों से आकार बनाए जा सकते हैं। इसी तरह, ठोस के जालों (घनाभ, बेलन, शंकु, गोले आदि) की खोज से, विशेष रूप से पृष्ठीय क्षेत्रफलों

की समझ तो बनती ही है, साथ ही, आयतनों को समझने में भी मदद मिलती है। विभिन्न प्रकार की टाइलों (सभी सम्भव प्रकार के त्रिभुज और चतुर्भुज) के साथ चारख़ानों की रचना (Tessellation) की खोज करने से कई प्रमेय बन सकते हैं।

चीज़ों के बारे में इस तरह पता करने से गणित के भीतर के कई दिलचस्प अवलोकनों, खोजों और अन्तर-सम्बन्धों तक पहुँचा जा सकता है (उदाहरण के लिए, कौन-सी संख्याएँ क्रमागत प्राकृतिक संख्याओं के योग के रूप में नहीं लिखी जा सकती हैं? 7 टुकड़ों वाले टैनग्राम में सबसे बड़े त्रिभुज का कर्ण वर्ग की भुजा के तीन गुने से थोड़ा छोटा क्यों होता है?)।

राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा (एनसीएफ) 2005 और गणित शिक्षण के आधार पत्र में, बच्चों की सोच के गणितीयकरण पर ज़ोर दिया गया है। विषय-सामग्री के साथ कई प्रक्रियाओं को एकीकृत करके खेल और विशेष रूप से खोज के रूप में खेल, इस लक्ष्य को हासिल कर सकते हैं। इसलिए यह कोई आश्चर्य की बात नहीं कि पाठ्यपुस्तकों में अब खेल शामिल किए जा रहे हैं। और आख़िर बच्चे ख़ुद को खेलने से कैसे रोक सकते हैं?

References

- Random Digits: http://teachersofindia.org/en/activity/number-game-random-digits
- Meaning of Fractions: https://www.youtube.com/watch?v=swpDWTm73_I
- NCTM: Activities with Rigor and Coherence: https://www.nctm.org/ARCs/
- Jodo Gyan: Various manipulatives and games: https://jodogyan.org/activity-resources/
- Thinking Skills: http://teachersofindia.org/en/ebook/thinking-skills-pullout
- Sum of Consecutive Natural Numbers: http://azimpremjiuniversity.edu.in/SitePages/resources-ara-august-2017-lfhc-sums-of-consecutive-natural numbers.aspx
- Tangrams: http://teachersofindia.org/en/ebook/getting-shape-tangram-time
- Other pull-outs, activities and related articles: https://azimpremjiuniversity.edu.in/SitePages/resources-at-right-angles.aspx
- NCERT textbooks: https://ncert.nic.in/textbook.php
- Sikkim textbooks: Class 1: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/pfdo/#p=1 Class 2: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/kgob/#p=1 Class 3: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/hsdm/#p=2 Class 4: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/ifaw/#p=1 Class 5: https://online.fliphtml5.com/iuwdn/pjgl/#p=1

स्वाती सरकार स्कूल ऑफ़ कंटिन्यूइंग एजुकेशन एण्ड यूनिवर्सिटी रिसोर्स सेंटर, अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी, बेंगलूरु में सहायक प्राध्यापक हैं। गणित उनके जीवन का दूसरा प्रेम है (पहला है चित्रकारी)। उन्होंने भारतीय सांख्यिकी संस्थान से बी स्टैट-एम स्टैट और वाशिंगटन विश्वविद्यालय, सिएटल से गणित में एमएस किया है। वे एक दशक से भी अधिक समय से बच्चों और शिक्षकों के साथ गणित पर काम कर रही हैं और प्रायोगिक कार्यों में गहरी दिलचस्पी रखती हैं, विशेष रूप से ओरिगेमी में। उनसे swati.sircar@apu.edu.in पर सम्पर्क किया जा सकता है।
अनुवाद : नलिनी रावल

खेल के माध्यम से भावनात्मक विकास

वेलेंटीना त्रिवेदी

हम जैसे-जैसे बड़े होते जाते हैं, 'काम' ज़्यादा करने लगते हैं और 'खेलना' कम कर देते हैं। काम की महिमा का बखान किया जाता है और उसे ऊँचा स्थान दे दिया जाता है, जबकि खेल को बहुत तुच्छ, बचकाना, मूर्खतापूर्ण, महत्त्वहीन और त्यागने योग्य माना जाता है। बच्चों से बार-बार यही कहा जाता है कि 'खेलना बन्द करो' और उनसे उस समय अपना होमवर्क करने, खाना खाने या वह सब कुछ करने को कहा जाता है जो उनके बड़े चाहते हैं कि वे उस समय करें। और फिर भी अल्बर्ट आइंस्टीन जैसे महान व्यक्ति ने कहा था, 'खेल अनुसन्धान का उच्चतम रूप है। सारी रचनात्मकता विशुद्ध खेल से पैदा होती है।'

पर्याप्त शोध इस बात को साबित कर चुके हैं कि प्रारम्भिक बचपन में असंरचित खेल का समय बच्चों के सामाजिक, भावनात्मक, संज्ञानात्मक व शारीरिक कल्याण और विकास के लिए बेहद महत्त्वपूर्ण है। उनके लिए खेल एक ऐसा प्राकृतिक साधन होता है जो उनमें कई अन्य कौशलों के साथ ही आत्मसम्मान, दृढ़ता, समानुभूति, सामाजिक कौशल और समस्याओं का समाधान करने के कौशल विकसित करता है क्योंकि खेल के दौरान वे सहयोग करना, चुनौतियों पर विजय पाना और दूसरों के साथ व्यवहार करना सीखते हैं। संक्षेप में कहें तो खेल ऐसे कौशलों का निर्माण करता है जो भावनात्मक रूप से स्थिर, समानुभूतिपूर्ण और आत्मविश्वासी वयस्क बनने की नींव होते हैं और यह हमारा कर्तव्य है कि हम अपने बच्चों को इससे वंचित न होने दें। यदि हम इस सच्चाई को स्वीकार करते हैं कि कई कारणों से बच्चे अपने घर में नहीं खेल पाते तो स्कूल में उन्हें खेलने का समय देने की हमारी ज़िम्मेदारी और भी बढ़ जाती है।

बच्चे के दैनिक कार्यक्रम में खेलने के लिए अधिक समय क्यों नहीं दिया जाता है? शिक्षकों के साथ *प्ले-शॉप* आयोजित करने का मेरा जो अनुभव है, उसमें मैंने पाया कि इसमें सबसे बड़ी बाधा यह है कि शिक्षक ख़ुद खेलना भूल गए हैं। माता-पिता और शिक्षक 'शिक्षण' को लेकर इतने गम्भीर हैं कि वे भूल जाते हैं कि बच्चों के सीखने के लिए खेल अत्यन्त महत्त्वपूर्ण हैं। और यहाँ खेलने का तात्पर्य मैदानी खेलों से नहीं है जो कई अन्य कारणों से महत्त्वपूर्ण होते हैं।

कहानियों के इर्द-गिर्द खेल का समय

प्रत्येक शिक्षक को कहानियाँ पढ़नी ही चाहिए, उसकी शैक्षिक योग्यताएँ चाहे जो भी हों और कहानियों के साथ जुड़ने में उसे उतना ही सहज होना चाहिए जितना कि अपनी प्रथम भाषा को बोलने में। कहानियों को सीखने (जो शिक्षण से अलग है) के साधन के रूप में अब उपयोग नहीं किया जाता। कारण यह है कि वयस्कों को लगता है कि कहानियाँ पढ़ना-सुनाना बचकानी बात है और उम्र बढ़ने के साथ इसे छोड़ देना चाहिए।

उम्र कोई भी हो, कहानियों के साथ जुड़ने के कई लाभ हैं और उसके बारे में चर्चा करने के लिए एक अलग लेख की आवश्यकता होगी; यहाँ इतना कहना पर्याप्त है कि इसे अल्पकालिक मनोरंजन मानना सरासर अनुचित है। कहानियों को पढ़ने और सुनाने के अलावा, यहाँ कुछ और तरीक़े बताए गए हैं जिनसे शिक्षक बच्चों को कहानियों के साथ खेलने और उन्हें रचने में संलग्न कर सकते हैं। क्योंकि सृजन चाहे किसी भी पैमाने पर हो, हमारी भावनाओं का उत्सव तो होता ही है, साथ ही हमारे विलक्षण मानव मस्तिष्क को भी कुछ हद तक तृप्त करता है। यह हमें ठहरने, अवलोकन करने, आश्चर्य करने, खेलने, विश्वास करने, समानुभूति व भावनाएँ व्यक्त करने तथा साझेदारी करने का मौक़ा देता है।

कहानी की रचना बारी-बारी से करें

इस खेल में कोई एक बच्चा कहानी शुरू करता है और फिर सभी बच्चे बारी-बारी से उसमें कुछ बातें जोड़ते रहते हैं और पिछले बच्चे की बात के आधार पर उसे आगे बढ़ाते हैं। बच्चों की संख्या के आधार पर आप इसे एक चरण से शुरू कर सकते हैं और अगली कहानी के लिए इसे दो चरणों में कर सकते हैं। प्रत्येक बच्चा केवल एक वाक्य कहता है। यह एक बहुत ही सरल रचनात्मक अभ्यास है जिसमें बच्चे एक साथ कुछ रचने का अनुभव कर सकते हैं क्योंकि प्रत्येक बच्चा पहले कही हुई बात के आधार पर आगे बढ़ता है न कि केवल स्वयं के विचारों के आधार पर। कभी-कभी यह अभ्यास बच्चे को व्याकरण की दृष्टि से सही एक वाक्य में वह सब कहने के लिए प्रोत्साहित करता है जो वह कहना चाहता है।

सोच विचार करके चुनना

तीन सूचियाँ बनाएँ : पात्र (हाथी, रानी, चूहा आदि), स्थान (जंगल, नदी, शहर, स्कूल, पहाड़ आदि) और वस्तुएँ (जादू की छड़ी, एक कप जो मानव की भाषा में बोलता है, एक घड़ी जो आपको समयचक्र में यात्रा करने का मौक़ा देती है, एक चोग़ा जिसे पहनकर आप अदृश्य हो सकते हैं आदि)। प्रत्येक बच्चे को इन तीनों सूचियों में से एक-एक चीज़ चुननी होती है और एक कहानी बनानी होती है। दूसरे भाग में आप बच्चों की जोड़ियाँ बना सकते हैं और उन्हें उनकी संयुक्त सूचियों की छह चीज़ों में से तीन या चार चीज़ों के साथ एक नई कहानी बनाने के लिए कह सकते हैं। यह एक ऐसी गतिविधि है जो बच्चों को अपनी कल्पना का विस्तार करने के अवसर देती है जिससे सीधे-सीधे बच्चों के समस्याओं के समाधान करने के कौशल में सुधार होता है।

दृष्टिकोण

एक ऐसी कहानी सुनाएँ जिसमें कई पात्र हों (पंचतंत्र की कुछ कहानियाँ इस गतिविधि के लिए बहुत अच्छी रहती हैं)। कहानी सुनाने के बाद बच्चों को समूहों में विभाजित करें और प्रत्येक समूह से कहें कि वह उस कहानी के किसी एक पात्र के दृष्टिकोण से कहानी सुनाए। यह तकनीक बच्चों को इस बात के लिए प्रेरित करती है कि वे चीजों को केवल सही और ग़लत के रूप में न देखें बल्कि उन पात्रों के कारणों को भी समझें जो कि ऐसे कार्य करते हैं जिन्हें स्वीकार्य नहीं माना जाता। यह बात बच्चों को अपने विचारों के अलावा अन्य दृष्टिकोणों को भी स्वीकार करने की ओर ले जाती है।

क्या होगा अगर?

यहाँ हम जानी-पहचानी कहानियों के वैकल्पिक दृश्य बनाने के लिए पात्रों और परिवेशों में बदलाव करते हैं। क्या होगा अगर दयालु व्यक्ति का हृदय परिवर्तन हो जाए, चूहे को जादुई महाशक्तियाँ मिल जाएँ, बन्दर लोगों के मन के विचारों को पढ़ सके, राजा दरअसल एक गायक बनना चाहता हो या कौवा उड़ने की बजाय चलना चाहता हो? सम्भावनाएँ अनन्त हैं जो युवा मस्तिष्क को ऊँची उड़ान भरने के लिए प्रेरित कर सकती हैं और वे कहानियों के लिए अनेक वैकल्पिक समाधान, अन्त और परिस्थितियों व पात्रों के होने तरीक़ों के बारे में सोच सकते हैं।

आधुनिक वस्तु/स्थान/व्यक्ति को प्रस्तुत करना

यह पिछले अभ्यास का ही एक रूपान्तर है। तो इसमें हम कहते हैं कि घोड़े के पास सेलफ़ोन था, चोर के पास स्कूटर था, डाकिया शाहरुख़ ख़ान से मिला, लड़के के पास अपना खेल का मैदान था, हाथी के पास माइक्रोवेव ओवन था आदि। यानी फिर से अनन्त सम्भावनाएँ। जब बच्चे कहानियों की रचना करते हैं या सह-रचना करते हैं तो मैं हमेशा उन्हें बताती हूँ कि उन्होंने एकदम नई कहानी रची है — जो इससे पहले तक दुनिया में मौजूद ही नहीं थी!

ये तो कहानियों के साथ खेलने के कुछ ही तरीक़े हैं। एक बार जब आप शुरुआत कर देंगे तो आपको स्वयं यह देखकर आश्चर्य होगा कि कहानियों के साथ खेलने के लिए नए-नए विचार आपके सामने वैसे ही उभरेंगे जैसे शाम को आकाश में सितारे एक के बाद उभरते रहते हैं।

और क्या किया जा सकता है?

अपने पास विभिन्न आकृतियों और आकारों वाली वस्तुएँ रखें। एक बार में एक ही वस्तु को उठाएँ और बच्चों से कहें कि पहले वे बताएँ कि वह क्या चीज़ है। हर कोई एक ही और प्रत्यक्ष दिखाई देने वाला जवाब देगा। अब उनकी रचनात्मकता को ज़रा-सा छेड़ें और उनसे पूछें कि यह चीज़ *और क्या* हो सकती है। उन्हें कुछ समय दें, थोड़ा रुकें और उनकी रचनात्मकता की चिंगारी को भड़कने दें। यदि कभी उनके उत्तर समाप्त हो जाएँ तो आपको उनके दिमाग़ की उड़ान को और ऊँचा ले जाने के लिए कुछ प्रश्न पूछकर उनकी मदद करनी पड़ सकती है, जैसे 'किसी चींटी के लिए यह क्या हो सकता है?' 'किसी दानव के लिए यह क्या हो सकता है?' आप उन्हें पहले एक कटोरा, कोस्टर, चम्मच या बोतल जैसी वस्तुएँ दिखा सकते हैं और फिर थोड़ी अनियमित आकार की वस्तुएँ दिखा सकते हैं।

यह एक सरल अभ्यास है जो बच्चों को खेल-खेल में प्रत्यक्ष दिखाई देने वाली वस्तुओं से परे देखने के लिए प्रोत्साहित करता है। इसके निहितार्थ दूरगामी हैं। वे खुले दिमाग़ से प्रत्यक्ष से परे जाकर देखने में सक्षम होंगे और वस्तुओं से आगे बढ़कर वे मनुष्यों के बारे में भी ऐसा कर पाएँगे। इससे वे सीखते हैं कि उन्हें लोगों को इस बात से नहीं आँकना चाहिए कि वे कैसे लगते हैं, बल्कि अपने दिमाग़ को व्यक्ति के भीतर की सम्भावनाओं को देखने के लिए खुला रखना चाहिए। यह उनके दृष्टिकोण को व्यापक बनाता है और उन्हें एक समग्र वैश्विक नज़रिया प्रदान करता है। इस खेल से शिक्षकों को भी यह बात याद आती रहेगी कि वे प्रत्येक बच्चे के भीतर की अपार सम्भावनाओं के प्रति अपने दिमाग़ को खुला रखें।

साधारण बातों में जादू

यह वाकई में 'होने' का एक जादुई ढंग है, जिसमें यह शक्ति है कि हम खेल-खेल में अपने आसपास की हर साधारण चीज़ को बदल दें। मानवीकरण बच्चों के लिए बहुत स्वाभाविक बात है। सरल शब्दों में कहें तो पशुओं या अन्य ग़ैर-मानवीय वस्तुओं (पदार्थों, पौधों और अलौकिक प्राणियों सहित) पर

मानवीय विशेषताओं, भावनाओं और व्यवहारों का आरोपण ही मानवीकरण है। बच्चे इसे बड़ी आसानी से कर लेते हैं और शिक्षक चीज़ों को देखने के इस नए तरीक़े का अनुभव करके हैरान हो जाते हैं।

पहले बताए गए, खेल के सभी लाभों के अलावा इस तरह की हँसी-खेल वाली सोच दो महत्त्वपूर्ण विशेषताओं की नींव रखने में मदद करती है : समानुभूति और जुड़ाव, जो प्रसन्न और सहानुभूतिशील मानसिकता के विकास में बहुत सहायक होते हैं।

इस विधि को शुरू करने का सबसे आसान तरीक़ा यह है कि आप कक्षा में कोई वस्तु लेकर आएँ जैसे एक कंकड़, फूल, पत्ता, गेंद, कप, चम्मच, चाभी या कंघा आदि। इसे बारी-बारी से बच्चों के हाथों में दें या ऑनलाइन कक्षा हो तो उन्हें दिखाएँ। अब बच्चों से यह सोचने के लिए कहें कि यह वस्तु आमतौर पर कहाँ पाई जाती है या रखी जाती है और नीचे दिए गए प्रश्नों के उत्तरों को सूचीबद्ध करें :

1. यह क्या देख रहा होगा?
2. यह क्या सुन रहा होगा?
3. आपको क्या लगता है कि इसे कैसा अनुभव होता है।

यह ज़रूरी है कि प्रश्नों को एक-एक करके पूछा जाए ताकि बच्चे एक बार में एक सूची बनाने पर ध्यान दे सकें। साथ ही वे केवल एक ही शब्द लिखें; वाक्य और पैराग्राफ़ नहीं क्योंकि यह भाषा या लेखन का अभ्यास नहीं है बल्कि उनकी रचनात्मक सोच को हरकत में लाने की कोशिश है। खेल का यह अभ्यास, हर बार एक नई वस्तु के साथ, अविरत रूप से हो सकता है।

4. अगला क़दम यह हो सकता है कि दो वस्तुओं के बीच संवाद की कल्पना और कोशिश की जाए। यह दो मिनट के कैप्सूलों में भी जारी रह सकता है : चॉक के टुकड़े ने मेज़ से क्या कहा? चाय के प्याले ने चम्मच से क्या कहा? आपके स्कूल बैग ने कुर्सी से क्या कहा?

खेल का समय : याद रखने वाली बातें

खेल, शिक्षण केन्द्रित होने की बजाय, सीखने पर केन्द्रित होता है। यह वयस्कों को अपनी भूमिकाओं से हटकर अपने सामने मौजूद बच्चों के साथ और अपने भीतर के बच्चे के साथ जुड़ने के लिए आमंत्रित करता है। खेल का लाभ केवल बच्चों को ही नहीं मिलता है। वयस्कों को बच्चों के साथ जुड़ने और दुनिया को उनके दृष्टिकोण से देखने का अवसर देने में, खेल एक अमूल्य तनाव-निवारक, अवसाद-रोधी, बुढ़ापा रोधी औषधि है। एरिक एच एरिकसन का कहना है, 'खेलने वाला वयस्क बग़ल की तरफ़ एक दूसरी वास्तविकता में क़दम रखता है; खेलने वाला बच्चा आगे की ओर महारत के नए चरणों की तरफ़ बढ़ता है।'

अनुभव के आधार पर विकसित की गई ये सरल, आज़माई हुई खेल गतिविधियाँ कहीं भी उपयोग में लाई जा सकती हैं, जैसे कक्षा में, घर पर, यात्रा के दौरान, डॉक्टर के प्रतीक्षालय में या और कहीं भी। इनसे बच्चों को स्वतंत्र रूप से सोचने, मौलिक विचार सामने लाने, रचना करने, सह-रचना करने और स्वयं को व्यक्त करने का मौक़ा मिलता है; साथ ही, इस प्रक्रिया में उन्हें समीक्षात्मक चिन्तन, सम्प्रेषण, सहयोग और सृजन को मनोरंजक तरीक़े से बेहतर करने का मौक़ा मिलता है। इस तरीक़े में, सीखने को सुगम बनाने के लिए सरल उपकरण ही लगते हैं, साज़-सामानों के लिए कोई अतिरिक्त ख़र्च नहीं करना पड़ता है और किसी भी उम्र के व्यक्ति द्वारा इसका आनन्द लिया जा सकता है। बस, ज़रूरत है थोड़े से समय की और इसे कारगर बनाने की प्रतिबद्धता की।

खेल में शामिल होने के दौरान शिक्षकों और माता-पिता को याद रखने के लिए कुछ बुनियादी बिन्दु :

1. अपनी 'शिक्षक' वाली टोपी उतारकर ताले में बन्द कर दें और इसकी बजाय 'खेल का भागीदार' वाली टोपी पहनें। याद रखें कि यह शुद्ध खेल का समय है और जिसका 'शिक्षण' के समय से कोई सम्बन्ध नहीं है।

2. अपनी उम्र, योग्यता, पसन्द, नापसन्द, मज़बूतियों, कमज़ोरियों और अन्य ज़िम्मेदारियों जैसी व्यक्तिगत बातों को दूर रखें। जब मैं बच्चों के साथ बातचीत करती हूँ तो उस पल मैं पूरी तरह से उनके साथ होती हूँ, उन्हें सुनती हूँ और जवाब देती हूँ। मैं अपना सेलफ़ोन दूर रख देती हूँ और उसे कभी भी अपने खेल के समय की पवित्रता को भंग नहीं करने देती। ऐसा करने से मुझे आनन्द से भरे सृजनात्मक अनुभव प्राप्त होते हैं।

3. खेल के दौरान आपको इस बात की झलक मिलेगी कि बच्चे अपनी दुनिया को कैसे देखते हैं, वे परिस्थितियों को कैसे देखते हैं आदि। आलोचनात्मक होने या त्वरित राय बनाने के प्रलोभन से बचें। आपको खेलते समय किसी प्रतिक्रिया के गुणों या अवगुणों को नहीं आँकना है। याद रखें, खेल की अवधि के दौरान वहाँ कोई शिक्षक नहीं है। आप सभी खेल के साथी हैं। बच्चे कह सकते हैं कि वे नहीं जानते, वे बातों को छिपाएँगे, झूठ बोलेंगे, दिखावा करेंगे और यह सब स्वीकार्य है क्योंकि यहाँ घाटे या नुक़सान वाली कोई बात नहीं है — ये तो केवल

काल्पनिक स्थितियाँ हैं। बच्चों को ख़ुद को स्वतंत्र रूप से व्यक्त करने के अवसर देकर आप उन्हें सीखने का स्वस्थ माहौल प्रदान कर रहे हैं।

ऐसे ही एक खेल के दौरान एक बच्ची से पूछा गया, 'अगर तुमने ग़लती से अपनी पार्टी वाली सबसे अच्छी फ्रॉक फाड़ दी तो तुम क्या करोगी?' उसने तुरन्त जवाब दिया, 'मैं अपनी बहन पर आरोप लगा दूँगी।' ऐसी स्थिति में सत्य के मूल्य पर उपदेश देने के लालच से बचें। मैं आपसे वादा करती हूँ कि आपके द्वारा इस तरह के जवाब को स्वीकार करना बच्चे को झूठा बनने के लिए प्रोत्साहित नहीं करेगा। यह सिर्फ़ बच्चे और आपके बीच विश्वास के रिश्ते को पक्का करेगा।

4. जब आप अपनी `शिक्षण टोपी' फिर से पहनें तो खेल के दौरान आई व्यक्तिगत प्रतिक्रियाओं का तर्क के रूप में उपयोग न करें। इसे एक क़िताब के रूप में लें — जब आप खेलना शुरू करते हैं तो आप क़िताब खोलते हैं और खेलने का समय समाप्त होने के बाद आप क़िताब को बन्द कर देते हैं। खेल का समय एक पवित्र, जादुई और सम्बन्ध बनाने का समय है। बहुत सम्भव है कि पढ़ाई के दौरान कोई बच्चा एकदम से खेल के समय से सम्बन्धित कोई बात करे क्योंकि उनकी रचनात्मकता खेलों से ही तो उभरी होती है व आगे और उमड़ना चाहती है। ऐसे समय में आपको 'दिन में सपने देखना बन्द करो और पढ़ाई पर ध्यान दो' कहने से बचना होगा और धीरे से उन्हें समझाना होगा यह विचार खेल के अगले दौर के लिए बचाकर रखना चाहिए।

खेल की ये कुछ गतिविधियाँ लागू करने में इतनी सरल हैं कि यक़ीन नहीं होता, लेकिन इनसे जिस तरह का सीखना होता है वह अनूठा है। एक बार यह शुरू कर दी जाएँ तो इनसे अनन्त सम्भावनाएँ प्राप्त होती हैं क्योंकि कोई नहीं जानता कि बच्चे कौन-से अद्भुत सोच-विचार को लेकर सामने आएँगे। तो हमें इस तथ्य को स्वीकार करना चाहिए कि खेल कोई सुख और विलास का साधन नहीं बल्कि कौशल-आधारित अधिगम की एक परम आवश्यकता और महत्त्वपूर्ण स्तम्भ है। बच्चे की दुनिया घर और कक्षा तक ही सीमित नहीं होनी चाहिए बल्कि उसमें कल्पना की एक जीवन्त दुनिया भी शामिल होनी चाहिए और हमें इस आन्तरिक दुनिया को समृद्ध करने के लिए लगातार प्रयास करना चाहिए।

वेलेंटीना त्रिवेदी एक लेखिका, कलाकार और शिक्षिका हैं। वह देहरादून के दून स्कूल के बोर्ड ऑफ़ गवर्नर्स की पहली महिला सदस्य हैं। उनके रचनात्मक कार्यों के दायरे में विभिन्न माध्यम शामिल हैं : कहानियों की प्रस्तुति देना, कथानक लेखन, लघु फिल्मों का निर्देशन एवं कहानियों का सम्पादन, अनुवाद, रूपान्तरण और उन्हें सुनाना, जिन्हें हाल ही में उनके कई पॉडकास्ट पर उपलब्ध कराया गया है। बच्चों में और सीखने के बारे में गहन रुचि रखने वाली वेलेंटीना, सीखने की प्रक्रिया को बच्चे के दृष्टिकोण से तैयार करने में विशिष्टता रखती हैं। उन्हें अपने विचार साझा करने के लिए कई शैक्षिक मंचों पर आमंत्रित किया जा चुका है। एक दास्तानगो के रूप में, गायन उनकी प्रस्तुतियों का एक अनूठा पहलू होता है। उन्होंने सामुदायिक प्रयासों को सक्रिय रूप से शुरू और प्रोत्साहित करते हुए औपचारिक और अनौपचारिक, दोनों क्षेत्रों में काम किया है। उनसे storyweaverval@gmail.com पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद :** नलिनी रावल

आँगनवाड़ी केन्द्र में एक दिन

योगेश जी आर

बच्चे के कल्याण, वृद्धि और स्वस्थ विकास के लिए खेल आवश्यक है। बाल अधिकारों पर संयुक्त राष्ट्र सम्मेलन (यूएनसीआरसी 1989), जो इतिहास में दुनिया की सबसे व्यापक रूप से अभिपुष्ट मानवाधिकार सन्धि है, के अनुच्छेद 31 में बच्चे के 'खेलने के अधिकार' पर ज़ोर दिया गया है।[i] आरम्भिक वर्षों के पाठ्यक्रम, शिक्षणशास्त्र और आकलन प्रक्रियाओं में खेल का एक महत्त्वपूर्ण स्थान है और यह बच्चों के सीखने और विकास में अहम योगदान देता है।

आज परिवार की संरचना में बदलाव आ रहा है, संयुक्त परिवारों की जगह एकल परिवार देखने को मिल रहे हैं, साथ ही जीवनशैली में भी बदलाव आ गया है क्योंकि माता-पिता दोनों काम करने के लिए बाहर जाते हैं; आजकल अकादमिक पक्ष पर अधिक ध्यान दिया जाने लगा है; इन सब बातों ने बच्चे के खेलने के समय को कम कर दिया है। इस मामले में शहरी बच्चे ग्रामीण बच्चों की तुलना में अधिक प्रभावित हुए हैं। तो इस प्रकार, अनेक लाभों के बावजूद, अधिकांश बच्चों के लिए खेलने का समय काफ़ी कम हो गया है।

आरम्भिक वर्षों में शिक्षणशास्त्र के रूप में खेल का महत्त्व

छोटे बच्चों में खेलने की एक अन्तर्निहित इच्छा और क्षमता होती है, जिसके कारण उन्हें खेलने के लिए किसी बाहरी प्रेरणा की आवश्यकता नहीं होती। खेल वह माध्यम है जिसके द्वारा वे अपने आसपास की दुनिया को समझते हैं। खेल उनके संज्ञानात्मक, शारीरिक, सामाजिक और भावनात्मक कल्याण में योगदान देता है और उनके विकास के लिए आवश्यक है। राष्ट्रीय शिक्षा नीति (एनईपी) 2020 इस बात पर ज़ोर देती है कि प्रारम्भिक बाल्यावस्था देखभाल और शिक्षा (ईसीसीई) आदर्श रूप से खेल और गतिविधि-आधारित होनी चाहिए और बच्चों के लिए इनडोर और आउटडोर, दोनों तरह के खेल की सुविधा होनी चाहिए।

खेल को बाल केन्द्रित होना चाहिए और बच्चों को खेल का आनन्द मिलना चाहिए। खेल ऐसे होने चाहिए जो बच्चों को सोच-विचार और खोजबीन के माध्यम से अपने परिवेश को जानने के लिए प्रेरित करें ताकि वे अपनी जिज्ञासा को शान्त करने के उपाय खोज सकें।

शिक्षिका की मदद के आधार पर, खेल को मोटेतौर पर मुक्त खेल और निर्देशित खेल में वर्गीकृत किया जा सकता है। मुक्त खेल में, बच्चा ही यह तय करता है और नियंत्रित करता है कि उसे क्या और कैसे खेलना है; शिक्षक सिर्फ़ एक निष्क्रिय पर्यवेक्षक होता है। लेकिन निर्देशित खेल में, शिक्षक भी एक खिलाड़ी बन जाता है और सीखने के उपलब्ध परिवेशों के भीतर ही बच्चे के साथ सहयोगी बनकर खेलता है। इसके अलावा, खेल को बच्चों के खेलने के स्थान के अनुसार इनडोर खेल और आउटडोर खेल में भी वर्गीकृत किया जा सकता है। शिक्षक को चाहिए कि वह सीखने के नए अवसर प्रदान करने और अभी तक के सीखे हुए को और मज़बूत करने के लिए खेल की इन श्रेणियों के सही मिश्रण की योजना बनाए और उनमें सन्तुलन बनाए रखे। खेल के माध्यम से व्यवस्थित ढंग से सीखना हो सके इसके लिए शिक्षक को काफ़ी पहले से ही खेल गतिविधियों की योजना बनाकर उनकी तैयारी कर लेनी चाहिए और निर्देशित खेल समय के दौरान बच्चों को उचित निर्देश देकर उनकी मदद करनी चाहिए।

60 मिनट के लिए, मुक्त व निर्देशित इनडोर तथा आउटडोर खेल खेलने के अवसर प्रदान करें

- वे गतिविधियाँ करवाएँ जिनमें बड़ी माँसपेशियों को काम में लाया जाए ताकि सकल मोटर कौशल और शरीर के सन्तुलन को विकसित किया जा सके।
- ऐसा वातावरण बनाएँ जो बच्चों को खोजबीन करने, प्रयोग करने और चयन करने में सक्षम बनाए।
- ऐसी गतिविधियाँ करवाएँ जिनमें छोटी माँसपेशियाँ शामिल हों ताकि सूक्ष्म मोटर कौशल और समन्वयन के कौशल विकसित हों।
- बच्चों को अन्य बच्चों के साथ खेलने, सहयोग करने, अनुभवों को साझा करने और स्थितियों को सुलझाने के अवसर प्रदान करें।
- उन्हें नाटकीय खेल, रोल प्ले और नाटकीय रूपान्तरण आदि के माध्यम से कल्पना, नक़ल और रचनात्मक अभिव्यक्ति के अवसर प्रदान करें।

संगारेड्डी में आँगनवाड़ी शिक्षकों के क्षमता निर्माण में हम जिन छह शिक्षण पद्धतियों पर ध्यान देते हैं, उनमें से एक खेल है। यह शिक्षण पद्धति इस बात पर ज़ोर देती है कि शिक्षक प्रतिदिन कम-से-कम 60 मिनट के लिए बच्चों को मुक्त व निर्देशित इनडोर तथा आउटडोर खेल खेलने के अवसर प्रदान करें।

क्या खेलना समय की बर्बादी है?

अधेम्मा हैदराबाद से करीब 120 किलोमीटर दूर एक आँगनवाड़ी केन्द्र में शिक्षिका हैं। शैलजा नाम की एक बच्ची उनकी देखरेख में है। एक शाम शैलजा की माँ अधेम्मा के पास आईं और कहा कि वे शैलजा को आँगनवाड़ी में ज़्यादातर समय खेलते हुए देखती हैं इसलिए वे चिन्तित हैं क्योंकि खेलने के कारण शैलजा कुछ अधिक सीख नहीं रही है और अगर ऐसा ही चलता रहा तो जब वह पहली कक्षा में जाएगी तो उसे दिक्क़त हो सकती है। अधेम्मा ने उनसे अगले दिन सुबह

10:30 बजे आँगनवाड़ी केन्द्र आने के लिए कहा।

अगले दिन जब शैलजा की माँ आईं तब बच्चे अण्डे खा रहे थे जो उन्हें वहाँ रोज़ाना दिए जाते थे। अधेम्मा ने शैलजा की माँ को बताया कि उन्होंने दिन की शुरुआत सुबह 9:00 बजे की, जब उन्होंने बच्चों का स्वागत अभिवादन के साथ किया। इसके बाद सर्कल-टाइम में पहले बातचीत, बाद में अभिनय के साथ कविता-पाठ और कहानी सुनाने की गतिविधियाँ हुईं; प्रत्येक गतिविधि 20 मिनट तक चली। इसके बाद बच्चों को खाने के लिए अण्डे दिए गए। खाना समाप्त करने के बाद उन्होंने हाथ धोए। फिर शिक्षिका ने घोषणा की कि अब वे खेलने के लिए बाहर जा सकते हैं।

प्रत्येक बच्चे ने शिक्षिका की मेज़ की बग़ल में रखे आउटडोर प्ले बॉक्स में से अपनी पसन्द के एक या दो खेल सामान चुने और बाहर चले गए। शिक्षिका ने बच्चों की ओर इशारा करते हुए शैलजा की माँ से कहा, 'देखिए, बाहर खेलने जाते वक्त बच्चे कितने ख़ुश होते हैं। और जो बच्चे ख़ुश होते हैं वे उदास बच्चों से ज़्यादा और बेहतर सीखते हैं।' शिक्षिका भी बाहर आ गईं और सामने वाले बरामदे में बैठ गईं जहाँ से वे बच्चों को खेलते हुए देख सकती थीं। शिक्षिका ने कहा, 'बच्चे बाहर

दो तरह के खेल खेलते हैं। मुक्त खेल वह होता है जब बच्चे बिना किसी नियम के अपने आप खेलते हैं। इस क्रियात्मक खेल में बच्चे शारीरिक गतिविधियाँ करते हैं, कभी वस्तुओं के बिना, जैसे दौड़ना, कूदना और फिसलना, तो कभी गेंद, बल्ला या हूला हूप जैसी वस्तुओं के साथ। इन सभी से उनके शरीर की माँसपेशियों का विकास होता है और वे मज़बूत बनती हैं।

20 मिनट बाद शिक्षिका ने शैलजा की माँ से कहा, 'अब निर्देशित खेल का समय है। निर्देशित आउटडोर खेल यानी जब बच्चे मेरे द्वारा दिए गए निर्देशों को सुनते हैं और खेल के नियमों का पालन करते हुए खेलते हैं।' उन्होंने बच्चों को बुलाया और उन्हें दो समूहों में विभाजित किया। फिर उन्होंने ज़मीन पर एक बड़ा गोला बनाया और एक समूह को उसके अन्दर खड़े होने को कहा। उन्होंने इस समूह के बच्चों को बताया कि इस खेल में वे बन्दर बनेंगे। उन्होंने दूसरे समूह को गोले के बाहर दूर-दूर खड़ा किया और उन्हें एक गेंद दी। फिर उनसे कहा कि उन्हें गेंद को केवल अपने समूह (यानी गोले के बाहर के) के बच्चों की तरफ़ इस तरह फेंकना है कि गोले के अन्दर वाले 'बन्दर' गेंद को न पकड़ सकें। जब भी 'बन्दर'

गेंद को पकड़ते तो वे 'बन्दर' समूह को एक अंक देतीं। 10 मिनट के बाद उन्होंने टीमों को आपस में बदल दिया। अन्त में, उन्होंने दोनों टीमों को एक-दूसरे के लिए ताली बजाने के लिए कहा।

इसके बाद शिक्षिका ने बच्चों से हाथ धोकर अन्दर जाने को कहा। एक बच्चे ने पानी डालने का ज़िम्मा लिया और दूसरे बच्चों ने बारी-बारी से साबुन से अपने हाथों को अच्छी तरह से साफ़ किया। शिक्षिका ने भी अपने हाथ धोए और शैलजा की माँ को बताया कि किस तरह गेंद फेंकने और पकड़ने से

बच्चों के आँख और हाथ के समन्वयन में सुधार होता है। 'यह बच्चों के लिए, सीखने का एक बहुत ही महत्त्वपूर्ण कौशल है क्योंकि अगले साल जब वे अक्षर और संख्या लिखना शुरू करेंगे तो यही उनकी मदद करेगा,' उन्होंने शैलजा की माँ को समझाया।

केन्द्र के अन्दर वापस आने के बाद, शिक्षिका ने प्रत्येक बच्चे को काग़ज़ की एक ख़ाली शीट और दो क्रेयॉन दिए और उनसे उन पौधों के चित्र बनाने को कहा, जिन्हें उन्होंने एक दिन पहले

अपनी प्रकृति की सैर के दौरान देखा था। जल्द ही मध्याह्न भोजन का समय हो गया, जिसके बाद बच्चों ने थोड़ी देर के लिए झपकी ली।

दोपहर के दो बजे शिक्षिका ने बच्चों को उठाया और उन्हें 'लर्निंग कॉर्नरों' में खेलने के लिए कहा। कुछ बच्चों ने बिल्डिंग ब्लॉक्स उठाए और उनसे ट्रेन, बस और बिल्डिंगें बनाने लगे। शिक्षिका ने उनकी ओर इशारा किया और शैलजा की माँ से कहा, 'जब बच्चे बिल्डिंग ब्लॉक्स से खेलते हैं तो उनके हाथ की उँगलियाँ मज़बूत होती हैं। वे अपने रचनात्मक कौशल का उपयोग विभिन्न संरचनाओं के निर्माण के लिए भी करते हैं और इसी तरह प्रयत्न करते-करते सीखते हैं। इससे बच्चों की लगन और एकाग्रता भी बढ़ती है।'

शिक्षिका ने कुछ बच्चों की ओर इशारा किया, जो 'बुक कॉर्नर' में थे, किताबों को उलट-पुलट रहे थे और उन्हें पढ़ने का नाटक कर रहे थे। कुछ बच्चे 'डॉल कॉर्नर' में थे, जहाँ एक बच्ची किचिन सेट के साथ खाना बनाते हुए माँ की भूमिका निभा रही थी। दो अन्य बच्चे डॉक्टर सेट के साथ खेल रहे थे, जिसमें एक बच्चा डॉक्टर और दूसरा रोगी होने का नाटक कर रहा था। शिक्षिका ने कहा, 'मुक्त खेल के दौरान बच्चे उन्हीं बातों का अनुकरण करते हैं जो वे वयस्कों की दुनिया में देखते हैं, नई वास्तविकताओं की कल्पना और निर्माण करते हैं और अन्य बच्चों के साथ उनका परीक्षण करते हैं। साथियों के साथ ये अन्तःक्रियाएँ उनके सामाजिक कौशल का विकास करती हैं।'

शैलजा की माँ को यह जानकर बड़ा आश्चर्य हुआ कि उनकी बच्ची साधारण खेलों के माध्यम से बहुत कुछ सीख रही है। वे समझ गईं, खेल को समय की बर्बादी समझना ग़लत है। उन्होंने आँगनवाड़ी केन्द्र की प्रक्रियाओं को धैर्यपूर्वक समझाने के लिए शिक्षिका को धन्यवाद दिया और हर सम्भव तरीक़े से शिक्षिका की सहायता करने का वादा किया। शिक्षिका ने उन्हें बताया, 'इस शनिवार, ईसीसीई दिवस (माता-पिता-शिक्षिका की मासिक बैठक) के दौरान आप अन्य माता-पिता को अपने आज के अनुभवों का विवरण दे सकती हैं ताकि वे भी समझ सकें कि वे अपने बच्चों की बेहतर रूप से सहायता कैसे कर सकते हैं।'

एक सक्षम वातावरण बनाना

भौतिक वातावरण

आँगनवाड़ी केन्द्र स्वच्छ, आरोग्यकारी और सुरक्षित होना चाहिए ताकि बच्चे खेल सकें। जहाँ केवल एक ही कमरा हो, वहाँ खाना पकाने (मध्याह्न भोजन के लिए) की जगह को एकदम अलग रखना चाहिए। शिक्षिका को चाहिए कि वे सीखने के कोनों में बच्चों के खेलने की पर्याप्त सामग्री की व्यवस्था रखें। खेल और मुद्रित सामग्री गतिशील होनी चाहिए और इस बात पर आधारित होनी चाहिए कि शिक्षिका किसी विशेष दिन बच्चों को क्या सिखाने की योजना बना रही हैं।

मनोवैज्ञानिक वातावरण

शिक्षिका को बच्चों की देखभाल और उनका सम्मान करना चाहिए और इस प्रकार उनके लिए भय मुक्त वातावरण बनाना चाहिए। बच्चों को बिना किसी हिचकिचाहट के ख़ुद को पूरी तरह से व्यक्त करने के लिए पर्याप्त रूप से सहज होना चाहिए। सभी बच्चों को उनके विकास के चरण के आधार पर अवसर मिलने चाहिए। खेल के दौरान उनके योगदान के लिए उनकी सराहना की जानी चाहिए, भले ही उनका प्रदर्शन कैसा भी हो।

आकलन और हस्तक्षेप में खेल की भूमिका

काग़ज़ और पेंसिल के साथ होने वाली परीक्षाएँ प्राथमिक कक्षाओं के बच्चों के आकलन के लिए उपयोगी होती हैं, आँगनवाड़ी केन्द्र के बच्चों के लिए नहीं। खेल, आँगनवाड़ी केन्द्र में बच्चों के विकास के स्तर को समझने का एक तरीक़ा है। यहाँ शिक्षिका वैयक्तिक और सामूहिक खेल गतिविधियाँ करवाती हैं, बच्चों का अवलोकन करती हैं और अपने अवलोकनों को छोटे-छोटे क़िस्सों, अवलोकन रिकॉर्ड और टिप्पणियों के रूप में नोट करती हैं। ये अवलोकन, जो लम्बी समयावधि तक नोट किए जाते हैं, विभिन्न क्षेत्रों में बच्चों के विकास के स्तर का मूल्यांकन करने के लिए उपयोग में लाए जाते हैं। इनका उपयोग, प्रत्येक बच्चे के लिए ज़रूरी अवसरों के सम्बन्ध में आगे के हस्तक्षेप की योजना बनाने के लिए किया जा सकता है। यह एक सतत प्रक्रिया है जिसका पालन शिक्षिका को पूरे वर्ष करना होता है।

खेलने के लाभ

खेल न केवल बच्चों के शारीरिक बल्कि उनके भाषाई, सामाजिक, संज्ञानात्मक, भावनात्मक और रचनात्मक विकास में भी मदद करता है। स्वस्थ मस्तिष्क के विकास के लिए खेल महत्त्वपूर्ण हैं क्योंकि यह अक्सर उपयोग किए जाने वाले कौशलों की पुनरावृत्ति के माध्यम से अन्तर्ग्रथनी सम्बन्धों (Synaptic Connections) को मज़बूत करता है।

खेल के दौरान बच्चे आपस में संवाद करते हैं। वे रोल प्ले और नाटकीय खेल के दौरान बात करते हैं, सुनते हैं और अन्य बच्चों के बीच की अन्तःक्रियाओं का अवलोकन करते हैं। वे शिक्षिका के निर्देश को सुनते हैं। ये सभी मौक़े उनके लिए सीखने और अपनी मौखिक-भाषाई क्षमताओं को विकसित करने के अवसर होते हैं।

खेल में शारीरिक गतिविधि शामिल होती है जो बच्चों को अपने शरीर में ताक़त, लचीलापन, कामों को करने की दक्षता, अंगों के बीच समन्वयन और अपनी माँसपेशियों पर अधिक नियंत्रण विकसित करने में मदद करती है। खेल के माध्यम से, वे अपने शरीर की क्षमताओं और सीमाओं का पता लगाते और समझते हैं। खेल के निर्धारित लक्ष्यों को प्राप्त करने के लिए सोच-विचार, विश्लेषण, तर्क, पूर्वानुमान और समस्या का समाधान करने की आवश्यकता होती है। जब बच्चे अपने साथियों के साथ खेलते हैं तो वे अपनी भावनाओं और सामाजिक सम्बन्धों के साथ ही साझेदारी करने, बातचीत करने, सहयोग करने और दूसरों की परवाह करने जैसे व्यवहारों के बारे में भी जान पाते हैं। बच्चे अपनी कल्पना का उपयोग अपनी वर्तमान समझ का उपयोग करने और उसे विस्तार देने के लिए तथा अपनी रचनात्मकता का उपयोग अपने आसपास मौजूद चीज़ों के साथ नई चीज़ें बनाने के लिए करते हैं।

एकल खेल बच्चे को अपनी गति से अपने परिवेश की खोजबीन करने में मदद करता है। बच्चे खिलौनों से खेलते हैं और खेलने के कई तरीक़े खोज लेते हैं। वे कल्पना के माध्यम से अपनी दुनिया बनाते हैं। नाटकीय खेल, बच्चों को पैसे जैसी अमूर्त अवधारणाओं का व्यवहारिक उपयोग समझने में मदद करता है। इसके अलावा, इसके माध्यम से बच्चे वयस्कों की भूमिकाओं का अभ्यास करके अपने मन के डर दूर करने और नए कौशलों का विकास करने की तरफ़ भी बढ़ते हैं। इन सभी के परिणामस्वरूप सामाजिक परिवेशों में भागीदारी करते हुए उनके आत्मविश्वास, दृढ़ता और आत्मसम्मान में वृद्धि होती है।

समूह खेल बच्चों को संचार, साझेदारी, बारी-बारी से कार्य करने, आत्मनियंत्रण, निर्णय लेने और नेतृत्व कौशल का अभ्यास करने में मदद करते हैं। जब कोई बच्चा नए बच्चों के साथ खेलना शुरू करता है तो उसकी चिन्ता और डर कम हो जाता है, जिससे समय के साथ, बच्चे को जीवन में नए लोगों का सामना करने का आत्मविश्वास मिलता है।

खेल का ऊर्ध्वगामी एकीकरण

पूर्व-प्राथमिक कक्षाओं में खेल को शैक्षिक वातावरण का एक अभिन्न अंग माना जाता है। पूर्व-प्राथमिक कक्षाओं के बाद खेल, 'खेल समय' की अवधि तक ही सीमित हो जाता है और इसे पृथक रूप से देखा जाता है। एनईपी 2020 में आरम्भिक कक्षाओं (I और II) को पूर्व-प्राथमिक के साथ 'बुनियादी वर्षों' के रूप में रखा गया है जो खेल को पूर्व-प्राथमिक से आगे शुरुआती कक्षाओं तक भी ले जाने में मदद करेगा। प्राथमिक और उच्च प्राथमिक कक्षाओं में खेल को सीखने के रूप में इस्तेमाल करने के लिए यह ज़रूरी होगा कि शिक्षक खेल को शिक्षणशास्त्र के रूप में स्वीकार करें। खेल के ऊर्ध्वगामी एकीकरण के लिए शिक्षकों के क्षमता निर्माण पर ध्यान देकर इस उद्देश्य को प्राप्त किया जा सकता है।

Endnotes

i United Nation Human Rights Office of the High Commissioner. Convention on the Rights of the Child. General Assembly Resolution 44/25 of 20 November 1989. Available at: https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx. Accessed April 22, 2021

Reference

Ministry of Human Resource Development. (2020). National Education Policy 2020, Delhi. Government of India.

Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2005). Play, development, and early education. Upper Saddle River, NJ: Pearson.

Vygotsky, L. (1978). Mind and society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

योगेश जी आर तेलंगाना के संगारेड्डी जिले में अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन की प्रारम्भिक बाल्यावस्था शिक्षा (ईसीई) पहल का नेतृत्व करते हैं। उन्होंने ईसीई में स्रोत व्यक्तियों की एक टीम का मार्गदर्शन करने और आँगनवाड़ी शिक्षकों के क्षमता निर्माण के लिए एक मापनीय बहुविध कार्यक्रम बनाने में महत्त्वपूर्ण भूमिका निभाई है। इससे पहले, उन्होंने पुदुचेरी जिला संस्थान में प्राथमिक और उच्च प्राथमिक शिक्षकों के क्षमता निर्माण का कार्य किया था। वे 22 वर्षों से विभिन्न रूपों में शिक्षा, आईटी और प्रबन्धन के क्षेत्र में काम कर रहे हैं। उनसे yogesh.r@azimpremjifoundation.org पर सम्पर्क किया जा सकता है। **अनुवाद** : नलिनी रावल

पत्र, सम्पादक के नाम

लर्निंग कर्व, दिसम्बर,2020 में प्रकाशित लेख *कान्फ्रेंस कॉल से पर्यावरण अध्ययन : अनिल कुमार पटेल* (*Learning to Adapt & Environmental Studies on Conference Calls*) बहुत ही प्रेरक है। वर्तमान परिस्थितियों में, शिक्षक/शिक्षिका का प्रयास बहुत ही प्रशंसनीय है। और जिस तरह से शिक्षक/शिक्षिकाएँ बच्चों के साथ जुड़ाव बनाते हैं उससे हमें यह पता चलता है कि वे कितने रचनात्मक हैं। ऑनलाइन ईवीएस कक्षाओं में और व्हॉट्सऐप असाइन्मेंट्स में विद्यार्थियों की नियमित प्रगति को वे जिस परिश्रम से फ़ॉलोअप करते हैं, वह आश्वस्त करने वाला है। इसके अलावा, मैं इसकी कल्पना नहीं कर सकती कि कितने अच्छे से शिक्षक/शिक्षिकाओं ने पूरे सत्र के दौरान बच्चों में रुचि बनाए रखी, क्योंकि वास्तविक कक्षा में ही बच्चों में रुचि बनाए रखना मुश्किल होता है। एक अन्य लेख में एक शिक्षक के बारे में की गई केस स्टडी प्रेरणादाई है, जिसमें उन्होंने अभिभावकों को प्रोत्साहित करते हुए बच्चों के लिए एक ऑनलाइन फ़ोरम शुरू किया है। अभिभावकों से शुरू करके बच्चों तक फिर ग्रामीण पंचायतों से जुड़ने की प्रक्रिया बेहद ही प्रोत्साहित करने वाली है। इससे मुझे उन पुराने दिनों की याद आती है जब स्कूल समुदाय का हिस्सा हुआ करता था और सभी एक समुदाय के रूप में एक साथ काम करते थे और सीखते थे।

गौतम टी आर*, जिला संस्थान, अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन, पुडुचेरी*

नमस्कार, मैं फ़ाइनल इयर की छात्रा हूँ। मैंने *लर्निंग कर्व* के कई लेख पढ़े हैं, जिन्होंने मेरे असाइन्मेंट और ITR (Introduction To Research) में बहुत मदद की है। मैं जानती हूँ कि यह पत्रिका कितनी प्रभावी है और विभिन्न लोगों के अनुभव के किस्से और विचार कितना मायने रखते हैं।

तनिषा आर वाई*, छात्रा, एम. ए. एजुकेशन, अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय, बेंगलूरु*

मैं *लर्निंग कर्व* के हालिया अंक 'नागरिकता के लिए शिक्षा' की तारीफ़ में यह पत्र लिख रहा हूँ। यह बहुत सामयिक है और एक बहुत ही महत्त्वपूर्ण विषय पर केन्द्रित है।

ताज़ा अंक में नागरिकता के विचार पर विभिन्न तरह के परिदृश्य, प्रयोग और चिन्तन हैं। मुझे पूरी ही सामग्री बहुत गहरी दृष्टि देने वाली लगी, और मैं विद्या भवन के अपने पूर्व साथियों, स्कूल और कॉलेज के शिक्षकों को यह अंक पढ़ने, इस पर चिन्तन करने और इस अंक के कुछ लेखों के हिसाब से काम करने के लिए प्रोत्साहित कर रहा हूँ। यह दुखद है कि महामारी और इससे जुड़ी चिन्ता तथा संघर्ष ने शिक्षा में नागरिकता के विचार के महत्त्व को कम कर दिया है इसलिए इसे चिह्नित करना और भी महत्त्वपूर्ण हो जाता है, जो *लर्निंग कर्व* का यह अंक कर रहा है।

सूरज जैकब*, विज़िटिंग फ़ैकल्टी, अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय, बेंगलूरु*

अनुवाद : अमिता शीरीं

Write to us at learningcurve@apu.edu.in

अज़ीम प्रेमजी यूनिवर्सिटी लर्निंग कर्व के पुराने अंक **http://azimpremjiuniversity.edu.in/Site Pages/resources-learing-curve.aspx** से डाउनलोड किए जा सकते हैं।

यह पत्रिका अँग्रेज़ी और कन्नड़ा में भी छपती एवं प्रकाशित होती है।

अपने सुझाव,टिप्पणियाँ, मत और अनुभव हमें इस ईमेल पते पर भेज सकते हैं :
learningcurve@apu.edu.in

मुद्रक तथा प्रकाशक मनोज पी. द्वारा अज़ीम प्रेमजी फ़ाउण्डेशन फॉर डेवलपमेंट के लिए
आदर्श प्रा.लि.,4 शिखरवार्ता, प्रेस काम्पलेक्स, जोन-1, एम.पी.नगर, भोपाल पिन 462 011 से मुद्रित

एवं अज़ीम प्रेमजी विश्वविद्यालय, सर्वे नम्बर 66, बुरुगुंटे विलेज, बिक्कनाहल्ली मेन रोड, सरजापुरा, बेंगलूरु, कर्नाटक - 562 125 से प्रकाशित
मुख्य सम्पादक : प्रेमा रघुनाथ

LEARNING *for* LIFE

Azim Premji University

UNDERGRADUATE PROGRAMMES 2022

Admissions Open!

3-Year B.A.

(Economics | English | History | Philosophy)

3-Year B.Sc.

(Biology | Mathematics | Physics)

4-Year B.Sc. B.Ed.

(Biology | Mathematics | Physics and Education)

Apply Now

E-mail: ugadmissions@apu.edu.in | Call +91 89718 89988 | www.azimpremjiuniversity.edu.in

DEVELOPING LEADERS
FOR SOCIAL CHANGE

Azim Premji University

POSTGRADUATE PROGRAMMES 2022

Admissions Open!

M.A. DEVELOPMENT

M.A. ECONOMICS

M.A. EDUCATION

M.A. PUBLIC POLICY & GOVERNANCE

LL.M. IN LAW & DEVELOPMENT

Apply Now

E-mail: admissions@apu.edu.in | Call +91 89718 89988 | www.azimpremjiuniversity.edu.in
Azim Premji University, Sarjapura, Bengaluru

अगला अंक

खोए हुए समय से मुक़ाबला

Azim Premji University
Survey No. 66, Burugunte Village,
Bikkanahalli Main Road, Sarjapura
Bengaluru, Karnataka – 562 125

080-6614 4900
www.azimpremjiuniversity.edu.in

Facebook: /azimpremjiuniversity
Instagram: @azimpremjiuniv
Twitter: @azimpremjiuniv