ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಮೋಡಿಯ ಮೂಲಕ ಉತ್ತಮ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ರಚಿಸುವುದು

ಸೌಮಿಲ್ ಮಜುಂದಾರ್

ಕಳೆದ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರು, ಶಾಲೆಯ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯರು, ಶಿಕ್ಷಕರು ಮತ್ತು ನೀತಿ ರೂಪಕರು ವಿವಿಧ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಮ್ಮೇಳನಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತಿರುವ ಬೃಹತ್ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡಿರುವುದನ್ನು ಕೇಳಿದ್ದೇನೆ.

ಬರುತ್ತಾಬರುತ್ತಾ ಕೆಲವೊಂದು ವಿಷಯಗಳು ಭಾಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಚರ್ವಿತ-ಚರ್ವಣ ಆಗುತ್ತಿರುವುವನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು:

1. ಬೋಧನೆಗಿಂತಲೂ ಕಲಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಗಮನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಬೇಕು.
2. ಖುಷಿ ಖುಷಿಯಿಂದ ಕಲಿಯುವ ವಾತಾವರಣ ಸೃಷ್ಟಿಸಿ – ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿತಿದ್ದನ್ನು ಇಡೀ ಜೀವನ ಮರೆಯುವುದಿಲ್ಲ.

ಮಕ್ಕಳು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿ-ಕೊಂಡಿರುವಂತಹ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಒಲವನ್ನು ಬೆಳಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದೇ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಸವಾಲು. ಇರಬಹುದು, ಒಬ್ಬ ಇಂಜಿನಿಯರನಿಗೆ ಸಮಸ್ಯೆ ಕಂಡುಬಂದಲ್ಲಿ ಅವರು ವಸ್ತುವಿನ ವಿನ್ಯಾಸದ ಬಗ್ಗೆ ಅದು ಹೊಸದಾಗಿ ತಯಾರಿಸುವುದು ಆಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಇರುವ ವಸ್ತುವನ್ನೇ ದುರಸ್ತಿ ಮಾಡುವುದಿರಬಹುದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಗಮನ ಹರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತರಲು ಏನಾದರೂ ಹೊಸದನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪದೇ ಪದೇ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನೇ ಮಾಡುತ್ತಾ ಇದ್ದರೂ ಪ್ರತಿಸಲವೂ ಭಿನ್ನವಾದ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುವುದೇ ಹುಚ್ಚು ಎಂದು ಶ್ರೀಯುತ ಐನ್‌ಸ್ಟೈನ್‌ರವರು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗಾದರೆ ನಮ್ಮಲ್ಲಿಯ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಅನೇಕ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರು ತಾತ್ಕಾಲಿಕ ಮರುಳುತನಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದವರೇ? ಮಾಡಿದ್ದನ್ನೇ ಮಾಡುತ್ತಾ ಭಿನ್ನವಾದ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರುವವರೇ?

ಯಾವುದೇ ಪರಿಸರವನ್ನು ಪ್ರಭಾವಿಸಬೇಕಾದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಂಡಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅವರ ಕಾರ್ಯ ವಿನ್ಯಾಸದ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಹೊಸ ವಿಧಾನವನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ "ವೈಜ್ಞಾನಿಕ" ವಿಧಾನಗಳು ವಿಫಲವಾದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸಮಸ್ಯೆಯು ಬಹಳ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮೋಡಿ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಲು ನೋಡಬೇಕು!

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾ ಪರಿಸರವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದು ಎಂಬ ನೋಡಲು ಅಪರಿಹಾರ್ಯವೆನಿಸುವ ಈ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಮೋಡಿಯನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿಸಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬೇಕಾದ ಸೂಕ್ತ ಸಮಯವಿದು ಎನಿಸುತ್ತದೆ.

ಇದರ ವಿವರಣೆ ಹೀಗಿದೆ:

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾ ಪರಿಸರವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಅತ್ಯಂತ ಕಾಳಜಿವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಪೋಷಕರು, ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರು, ಶಾಲಾ ಮುಖಂಡರು ಮತ್ತು ಇನ್ನಿತರ ಪರಿಣಿತರು ಒಂದು ಸರಳ ಅಂಶವನ್ನು ಗಮನಿಸಿಲ್ಲ: ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆಯೋ ಅದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ ಮಾತ್ರ ಆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಸದುಪಯೋಗವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯಲು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಯಾವ ಪ್ರಾಣಿಯೇ ಆಗಲಿ ಅದರ ಮರಿಯು ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ಕಲಿಯುವುದು. ಅವು ತಮ್ಮ ಪರಿಸರ, ಜೊತೆಗಾರರು, ತಮಗಿಂತ ಹಿರಿಯರು, ಕಿರಿಯರ ಬಗ್ಗೆ, ಯಾವುದರಿಂದ ನೋವಾಗುತ್ತದೆ, ಯಾವುದರಿಂದ ಆಗೊಲ್ಲ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ, ಯಾವುದರಿಂದ

ಸಾಧ್ಯ ಯಾವುದರಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಇವೆಲ್ಲದರ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಕಲಿಯುತ್ತವೆ. ಇದರಂತೆಯೇ ನಮ್ಮ ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು. ಹುಟ್ಟಿದ ಕೆಲವು ತಿಂಗಳಲ್ಲಿಯೇ ತನ್ನ ಅಮ್ಮನ ಜೊತೆ, ಒಡಹುಟ್ಟಿದವರ ಜೊತೆ, ಆಟಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಅದು ಕಲಿಯುತ್ತದೆ. ನಕ್ಕಾಗ ಜನರು ಹೇಗೆ ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅತ್ತು ಎಲ್ಲರ ಗಮನ ಸೆಳೆಯಬಹುದು, ವಿವಿಧ ಆಕಾರಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಕೂರುತ್ತವೆ, ಒಂದು ಗುಂಡಿಯನ್ನು ಒತ್ತಿದರೆ ಸಂಗೀತ ಹೊಮ್ಮುವುದು, ತೋಳನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೀಸಿದರೆ ಅದು ಪುಟ ಏಳುತ್ತದೆ. ಇಂತಹವುಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಆಡುತ್ತಾ ಆಡುತ್ತಾ ಅವರು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅನೇಕ ಬಾರಿ ನಾವು ಆಟವನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಯೆಂದು ತಪ್ಪಾಗಿ ಭಾವಿಸುವುದಿದೆ. ಆಟವೆನ್ನುವುದು ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವಂತಹದ್ದು, ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಂತಹದ್ದು, ಯಾವುದು ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ ಯಾವುದು ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಡು-ವಂತಹದ್ದು ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಏನಾದರೊಂದು ಹೊಸದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಪದೇ-ಪದೇ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನೇ ಮಾಡುವ ತನ್ಮಯತೆಯನ್ನು ನೀಡುವಂತಹದ್ದು ಹಾಗೂ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಆನಂದವನ್ನು ಕೊಡುವಂತಹದ್ದು.

ಕ್ರೀಡೆಯೆಂದರೆ, ಆಟದ ಒಂದು ಪರಿಷ್ಕೃತ ಮಾದರಿ. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಇದು ಬಹಳ ಪ್ರೀತಿಪಾತ್ರವಾದದ್ದು ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

ನಮ್ಮ ಸಲಹೆಗಾರರಾದ ಡಾ. ಜಾರ್ಜ್ ಸೆಲೆಕ್ ಹೇಳುವಂತೆ: "ಆಟವೆನ್ನುವುದು ಮಕ್ಕಳು ಮಾಡುವ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪ್ರಯೋಗ."

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವಾಡುವುದು ಬಹಳ ಇಷ್ಟವೆಂದು ಎಲ್ಲಾ ಪೋಷಕರಿಗೂ ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯರಿಗೂ ತಿಳಿದಿದೆ. ಮತ್ತು ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟಲ್ಲಿ, ಅವರು ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಮತ್ತು ಗಣಿತವನ್ನು ಕಲಿಯುವುದರ ಬದಲು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುವುದನ್ನು ಬಯಸುವರು. ಹೀಗಾಗಿ ಮಗುವಿನ ಮನೋವ್ಯವಸ್ಥೆ ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೇ ವಿನ್ಯಾಸವಾಗಿದೆ.

ಶಿಕ್ಷಣದ "ವ್ಯವಸ್ಥೆ" ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತಿರುವುದು-ಉತ್ತಮ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಇರುವ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವಿನ್ಯಾಸ ಏನನ್ನು ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿದೆ? ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಏಕರೂಪ ಶಿಕ್ಷಣಾನುಭವವನ್ನು ನೀಡಲು, ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಅಳೆಯಲು ಮತ್ತು ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು. ಪ್ರಸ್ತುತವಿರುವ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಒಂದಷ್ಟು ಮೀಟಿ ಎಬ್ಬಿಸಿ,

ವಿನ್ಯಾಸದ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವಾದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿ-ಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೋಡಿಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದು ನಮಗೆ ಉಪಯುಕ್ತ ಉತ್ತರವನ್ನು ನೀಡಬಹುದು.

ಮೋಡಿ? ಯಾವ ಮೋಡಿ?

ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯುತ್ತಾ ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅವರು ಹೊಸ ಹೊಸದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ, ಹೊಸ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಭೇಟಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ನೀವು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬೆರೆತು ಒಡನಾಡುವವರನ್ನು, ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರನ್ನು, ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ದುಡಿಯುವುದರ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಂತಹ ಮಕ್ಕಳನ್ನು, ಶಿಸ್ತಿನವರನ್ನು, ನಿರ್ಧರಿತ ಗುರಿ ಹೊಂದಿರುವವರನ್ನು, ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವವರನ್ನು, ಎಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡವರನ್ನು, ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಆರೋಗ್ಯಪೂರ್ಣ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಇದೆಲ್ಲವನ್ನು ಕೇವಲ ಆಟದಿಂದ ಪಡೆಯಬಹುದು! ಯಾವುದೇ ಬೋಧನೆಯಿಲ್ಲದೇ! ಶಿಕ್ಷಕರಿಲ್ಲದೆ, ತರಗತಿ ಇಲ್ಲದೆ. ಇದು ಯಕ್ಷಿಣಿ ತಾನೆ!

ಸುಮಾರು ಕಳೆದ ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ, ಈ ಯಕ್ಷಿಣಿಯು ಮಕ್ಕಳ, ಪೋಷಕರ, ಶಾಲಾ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯರ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರ ಮೇಲೆ ಮೋಡಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ನಾನು ಕಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಉತ್ತಮ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣಗಳೆಂದರೆ ಬೋಧನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೋಡಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಂತಹವು. ಆಟವೆಂದರೆ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲ. ಆದರೆ ಆಟದ ಮೈದಾನದಿಂದಲೂ ಕಲಿಯುವ ಬೆಲೆ ಕಟ್ಟಲಾಗದ ಪಾಠಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳು ವಿಜ್ಞಾನದೊಂದಿಗೆ ಆಡಬಹುದು, ಹೊಸ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಲು, ಹೊಸತನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ವಸ್ತುಗಳು ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ, ಇನ್ನೊಂದು ವಸ್ತುವಿನೊಂದಿಗೆ ಇದನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ ಯಾವ ರೀತಿ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಬರುತ್ತದೆ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಿ ನೋಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಭೂಗೋಳದಲ್ಲಿ, ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಗಣಿತದ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲೂ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಉತ್ತಮ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವುದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಟದ ಹತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಈ ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾ ಮತ್ತು 200,000 ಹೆಚ್ಚು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಟವಾಡುವಂತೆ ಮಾಡುವಾಗ ನಾನು ಕಲಿತಿರುವುದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಈ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರತಿಪಾದನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದೇನೆ. ಅವು ಹೀಗಿವೆ:

ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿರುವ ಆಟದ ಮೂಲಾಧಾರ: ಮೋಜಿಗಾಗಿ ಆಟವಾಡುವುದು.

ಮೋಜು ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಜೋರಾಗಿ ನಗುವುದು ಎಂದಲ್ಲ. ಮೋಜು ಎಂದರೆ, ಡಾ. ಸೆಲೆಕ್ ಬಹಳ ಸುಂದರವಾಗಿ ವರ್ಣಿಸಿರುವಂತೆ:

1. ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಗಹನವಾಗಿ ತೊಡಗಿ-ಕೊಳ್ಳುವುದು.
2. ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿರುವ ಗುಂಪಿನೊಡನೆ ಮಕ್ಕಳು ಸಂಪರ್ಕ ಏರ್ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಮಿತಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ದಾಟಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

ಆಟದ ಮೊದಲನೆ ನಿಯಮ: ನಿಮ್ಮಲ್ಲಿ ಏನಿದೆಯೋ ಅದರೊಂದಿಗೇ ಆಡುವುದು.

ಮಕ್ಕಳು ನಿರ್ಬಂಧಗಳಿದ್ದರೂ ಅದರ ಮಿತಿಯಲ್ಲೇ ಆಡಲು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ನಾವೀನ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತರಗತಿ ಕೋಣೆಯು ಸಣ್ಣದಿದೆಯೇ? ಏನೂ ತೊಂದರೆ ಇಲ್ಲ. ಸಮಯದ ಮಿತಿ ಇದೆಯೇ? ಏನೂ ತೊಂದರೆ ಇಲ್ಲ. ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆ? ಏನೂ ತೊಂದರೆ ಇಲ್ಲ. ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುವವರೆಗೂ ಮತ್ತು ಮೋಜು ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರೆಗೂ ಇವ್ಯಾವುದೂ ಅವರನ್ನು ಬಾಧಿಸದು.

ಆಟದ ಎರಡನೆಯ ನಿಯಮ: ನೀವೇ ಆಟವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ, ನೀವೇ ಅದಕ್ಕೆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಿ

ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪಂದನೆಯನ್ನು ತೋರುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಒಬ್ಬ ಸಿಟ್ಟಿಗೇಳುವ ನೆರೆ ಮನೆಯವನಿದ್ದರೆ ಅವರ ಮನೆಯ ಕಿಟಕಿಗೆ ನೀವು ಹೊಡೆಯುವ ಚೆಂಡು ತಗುಲಿದರೆ ನೀವು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಬಿದ್ದಂತೆ.

ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ನೀವು ಆಟವನ್ನು ಬದಲಿಸಬಹುದು. ಹೊಸ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳಲು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೊಸ ನಿರ್ಬಂಧಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಬಹುದು, ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಆಡಬೇಕು ಎಂಬುದರೊಂದಿಗೆ ಸಿಲುಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಡಿ. ಬೋಧಿಸಲು ಹೊಸ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ. "ಸರಿಯಾಗಿ" ಮಾಡುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಗುರಿಯಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿನ ಗುರಿ. ಆಟವಾಡುವುದು ಕಲಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಮೋಜು ಮಾಡುವುದಾಗಿದೆ.

ಆಟದ ಮೂರನೆಯ ನಿಯಮ: ಹೆಚ್ಚು ಆಟವಾಡಿದಷ್ಟೂ ನಿಮಗೆ ಕಡಿಮೆ ಆಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿಜವಾದ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ದೀರ್ಘ ಸಮಯದವರೆಗೂ ತಮ್ಮ ಗಮನವನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಬಲ್ಲರು. ಅವರು ಆಯಾಸಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅವರಿಗೆ ಹಸಿವೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅವರಿಗೆ ಶೌಚಾಲಯಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕೆನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅವರು ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಅದರೊಂದಿಗೆ ಕಲಿಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೇ? ಹಾಗಾದರೆ ಅವರು ಕಲಿಯುವಾಗ ಅವರನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿ.

ಆಟದ ನಾಲ್ಕನೇ ನಿಯಮ: ಆಟವು ಹೆಚ್ಚು ಹರಿವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವಷ್ಟೂ, ಅದರ ನಾಯಕ ಯಾರೆಂಬುದು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಗಣನೆಗೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಹರಿವನ್ನುಳ್ಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ (ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್‌ನಂತಹವು) ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ "ನಾಯಕ" ಅಥವಾ "ಮುಖಂಡ"ನ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಸನ್ನಿವೇಶವೇ ನಾಯಕನನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಸಂರಚನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ (ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಂತಹದ್ದರಲ್ಲಿ) ಔಪಚಾರಿಕ ನಾಯಕನ ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ತರಗತಿಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವುದರ ಬದಲು, ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹುರಿದುಂಬಿಸುವ ನಾಯಕನಾಗಬಹುದು. ತಂಡವನ್ನು ಸರಿಯಾದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾ, ಶಾಲಾ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಸುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆಟದ ಐದನೇ ನಿಯಮ: ಹೆಚ್ಚು ಗಾಯಗಳು = ಹೆಚ್ಚು ಮೋಜು = ಹೆಚ್ಚು ಕಲಿಕೆ

ಗಾಯಗಳು ನಿಜವಾಗಲೂ ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ, ಜವಾಬ್ದಾರಿಯಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ, ತಮ್ಮ ಆರಾಮದ ಮಿತಿಯನ್ನು ಮೀರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದಾರೆ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳು. ತಪ್ಪುಗಳು ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿನ ಒಂದು ಭಾಗ. ಮಕ್ಕಳು ಬೀಳಲಿ ಬಿಡಿ. ಹೀಗೆಯೇ ಅವರು ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಕಲಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಆಟದ 6ನೇ ನಿಯಮ: ನೀವು ಹೆಚ್ಚು ಆಟವಾಡಿದಷ್ಟು, ನೀವೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲುವಿರಿ.

ವಿಷಯ ವಸ್ತುವಿನೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಮಗುವು ಆಟವಾಡುವಾಗ ಆಹಾ! ಎನ್ನುವ ಭಾವನೆಯ ಕ್ಷಣಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಈ ಗೆಲುವು ಆಂತರಿಕವಾದದ್ದು ಮತ್ತು ಧೀರ್ಘಕಾಲ ಉಳಿಯುವಂತಹದ್ದು.

ಆಟದ 7ನೇ ನಿಯಮ: ನಿಮಗೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಗೆಲುವಿನ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಆಹಾ! ಎನಿಸುವ ಕ್ಷಣವೆಂದರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಜೀವನಪರ್ಯಂತ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಅರ್ಥವಾಗುವುದು.

ಆಟದ 8ನೇ ನಿಯಮ: ನಾಯಕರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿ. ಅವರನ್ನು ಅನುಕರಿಸ ಬೇಡಿ.

ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರಿಂದ, ಅವರ ಜೊತೆಗಾರರಿಂದ ಮತ್ತು ತಮ್ಮ "ನಾಯಕ"ರಿಂದ ಕಲಿಯುವರು. ಆದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮಗುವಿಗೂ ತನ್ನದೇ ಆದ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವಿದೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. "ನಾಯಕರು" ಏನನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮಗುವಿಗೆ ತೋರಿಸಲು ನೆರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಶೈಲಿಗೆ ಉತ್ತಮವಾದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಮಾಡಿ.

ಆಟದ 9ನೇ ನಿಯಮ: ಪರಿಣಿತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಬೇಕು ಮತ್ತು ಅಭ್ಯಾಸ ಸಾಕಷ್ಟು ಮಾಡಬೇಕು.

ಆಟದ ಮತ್ತು ಜೀವನದ ಈ ಮೂಲಭೂತ ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಕ್ರೀಡೆಯು ಒಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ. ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹೊಂದಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎಂದು ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಅವರ ಸ್ನೇಹಿತರು ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಏಕೆಂದರೆ ಅವರು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎನ್ನುವುದೂ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರನ್ನು ನಿಯಮಿತವಾಗಿ ಆಟವಾಡುವಂತೆಮಾಡಿ ಇದರಿಂದ ಅವರು ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದರ ಮತ್ತು ಶಿಸ್ತುಪಾಲನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವರು.

ಆಟದ 10ನೇ ನಿಯಮ: ಆಟ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

ಮಗುವಿಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಬಹಳ ತಡವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಆಟವನ್ನು ಮರುದಿನ ಮುಂದುವರೆಸಬಹುದು. ಮಳೆ ಬರುತಿದ್ದರೆ, ಮಳೆ ನಿಲ್ಲುವವರೆಗೂ ಕಾಯಬೇಕು – ಒಂದು ವೇಳೆ ಅವರಿಗೆ ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಅನುಮತಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ! ಆಟ ಮುಗಿಯುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಮೋಜು, ಕಲಿಕೆ ಹಾಗೂ ಆಟದ ಆನಂದ ಎಂದಿಗೂ ಮುಗಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ನಾವು ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದಲ್ಲಿನ ಆನಂದದ ಅನುಭವವನ್ನು ನೀಡಲು ಸಮರ್ಥರಾದರೆ ಅವರು ಅದನ್ನು ಜೀವನದಲ್ಲೂ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ಹೊಸದರ ಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರು ತನ್ನಂತೆಯೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುರಕ್ತಿ ಇರುವಂತಹ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಹುಡಿಕಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಅವರು

ಮೋಜಿಗಾಗಿ, ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ಮತ್ತು ಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ ಕಲಿಯುತ್ತಲೇ ಇರಲು ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಹೋಗುವರು.

ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಕೇಳಿರುವಂತಹ ಸೂಕ್ತಿ:

ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ನೀವು ಒಂದು ಮೀನನ್ನು ಕೊಟ್ಟರೆ ನೀವು ಒಂದು ದಿನಕ್ಕೆ ಅವನ ಹಸಿವನ್ನು ನೀಗಿಸಬಹುದು. ಅದೇ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ನೀವು ಕಲಿಸಿದಲ್ಲಿ, ಜೀವಮಾನ ಪೂರ್ತಿ ಅವನ ಹಸಿವನ್ನು ನೀಗಿಸಿದಂತೆ. ಇದನ್ನು ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಬಹುದು (ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ):

ಒಂದು ಮಗುವಿಗೆ ನೀವು ಒಂದು ಪಾಠವನ್ನು ಕಲಿಸಿದಲ್ಲಿ ನೀವು ಒಂದು ದಿನ ಕಲಿಸಿದಂತಾಯಿತು. ಮಗುವಿಗೆ ಆಟವಾಡಲು ಕಲಿಸಿ ನೀವು ಜೀವನಕ್ಕೆ ಪಾಠವನ್ನು ಕಲಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿನ ಆಟ, ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದಾಗುವ ಲಾಭ ಎಲ್ಲ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರಿಗೂ ತಿಳಿದಿದೆ. ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮಕ್ಕಳು. ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಆರೋಗ್ಯವಂತರು. ಉತ್ತಮ ಶಿಸ್ತಿನವರು, ಉತ್ತಮವಾದ ಗುರಿಯೆಡೆ ಲಕ್ಷ್ಯವಿರುವವರು. ತಂಡದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡುವಂತಹವರು, ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಲಾಭಗಳನ್ನು ಆಟವಾಡಲು ಕಲಿಸುವ ಮೂಲಕ ಪಡೆಯಬಹುದು.

ಕಳೆದ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಂದ, ರಚನಾತ್ಮಕ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ವಿಧಾನದಿಂದ, ಮೌಲ್ಯಮಾಪನದಿಂದ, ಶಿಕ್ಷಕರ ತರಬೇತಿಯಿಂದ, ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅನುಭವಕ್ಕೆ ನಿಗಾವಹಿಸುವುರ ಮೂಲಕ "ತರಗತಿ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ವಿಸ್ತರಿಸಲು" ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಆಟದ ಮೈದಾನವೂ ತರಗತಿಕೋಣೆಯಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಲು ಬಹಳಷ್ಟನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಆಟದ 10 ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣದ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಸಂಯೋಜಿಸುವುದರಿಂದ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿನ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವಾದ ಮಗುವಿಗೆ ಬೇಕಾದಂತಹ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುವುದು. ಈ ವಿಧಾನ ಹೊಸದು ಮತ್ತು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟಕರವಾದುದರಿಂದ ತರಗತಿ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಲು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುವ ಶಿಕ್ಷಕರು, ಎಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಇರಬಯಸುವರೋ, ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಎಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುವರೋ, ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಜೀವಮಾನದಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವಂತಹ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆನಂದವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವರೋ ಅಂತಹ ಮಾಂತ್ರಿಕ ಕಲಿಕಾ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮೋಜನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿ!

ಸೌಮಿಲ್ರವರು ಐಐಟಿ ಮುಂಬೈ ಮತ್ತು ಐಐಎಂ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದವರು. ಇವರು ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ತಂಡ ಮತ್ತು ಐಐಟಿ ಮುಂಬೈ ಫುಟ್ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದವರು. ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ವಿಲೇಜ್‌ನ ಸಂಸ್ಥಾಪಕ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿ ಮತ್ತು ಎಡುಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ನ ಸಹ-ಸಂಸ್ಥಾಪಕ ಮತ್ತು ಸಿಇಓ ಆಗಿ ಸೌಮಿಲ್‌ರವರು ಕಳೆದ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 100,000 ಮಕ್ಕಳು, 50000 ಪೋಷಕರನ್ನು ಶಾಲಾ ಕ್ರೀಡೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿನ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ತರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವ 50 ನಾಯಕರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾಗಿ ಎಡುಕೇಶನ್ ವರ್ಲ್ಡ್‌ನಿಂದ ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವ ಸೌಮಿಲ್‌ರವರು ಶಾಲೆಗಳೊಂದಿಗೆ, ಒಕ್ಕೂಟಗಳೊಂದಿಗೆ, ನೀತಿ ರೂಪಕರೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆ/ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಮೋಡಿಯನ್ನು ಅನುಭವಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಗುಣಾತ್ಮಕ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಪ್ರಾಯೋಜಕರಾಗಿಯೂ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು saumil@edusports.in ಇಲ್ಲಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.