ಕಲಿಕೆಯ ಮೋಜು ಮತ್ತು ಮೋಜಿನ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ

ಮುಕೇಶ್ ಮಾಲವೀಯ

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಗೆ ಒಲವು ತೋರುವ ವಾದಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕನಾದ ನಾನು ಬಹುಕಾಲದಿಂದಲೂ ಕೇಳಿಕೊಂಡು ಮತ್ತು ಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದೇನೆ ಆದರೆ, ಇಂತಹ ಬಹಳಷ್ಟು ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳಲ್ಲಿ ಏಕೆ ಮತ್ತು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದರ ಪರಿಶೀಲನೆ ವಿರಳವಾಗಿ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತದೆ. ಈ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ನಾನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು, ಅಂತೆಯೇ, ಅದನ್ನು ನಾನು ಹೇಗೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ತಿಳಿಸಿ-ಕೊಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇನೆ. ಏಕಲವ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವಾದ 'ಪ್ರಶಿಕ' (Prashika)ದ ಅಂಗವಾಗಿ ನಾನು ಏನನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ-ಕೊಂಡಿದ್ದೇನೋ ಅದು ಓರ್ವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕನಾಗಿ ನನ್ನ ಅನುಭವವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯಬೇಕೆ?

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯ ಸ್ಥಿತಿಗತಿಗಳು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವಿತುಹೋಗಿವೆ. ತಮ್ಮ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶಿಸಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರುತ್ತಿದ್ದ, ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಅವರು ಶಾಲೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲು ತುಳಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಮಂದಗಾಮಿಗಳೆಂಬ, ಕಲಿಯಲಾಗದವರೆಂಬ ಹಣೆಪಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ಬೋಧನೆಯ ವಿಧಾನಕ್ಕೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಯವಿರುವ ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೂ ಅಪಾರ ಅಂತರವಿರುತ್ತದೆ. ಶಾಲಾ ಬೋಧನೆ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಅವರ ಬಗೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತದೆ ಹೊರತು ಒಳಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ (ಅಥವಾ ಅಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ, ವಿರಳವಾಗಿ ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ).

ಮಕ್ಕಳು ಗ್ರಹಿಕೆ, ಓದುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಬರೆಯುವಿಕೆ, ವೀಕ್ಷಣೆ, ವಿಚಾರಗಳ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ಲೆಕ್ಕಹಾಕುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ, ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳು ಮೀಸಲಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅವರು ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಮಾತ್ರ ಈ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೇವಲ ಶಿಕ್ಷಕರ ವಿವರಣೆಗಳಿಂದ ಇವುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು ಬಹಳಷ್ಟು ಸಾರಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅರ್ಥಹೀನವೂ, ಅಸಂಬದ್ಧವೂ, ದುಸ್ತರವೂ, ತ್ರಾಸದಾಯಕವೂ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸುವುದರಿಂದ ಬೋಧನೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಬಹುದಾದರೂ, ಕಲಿಕೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಲಾಗದು.

ನನ್ನ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗೆ ತಾನು ತಿಳಿದಿರುವುದನ್ನು ಬಳಸುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತಾಗ ಮಾತ್ರ ಅವಳು/ಅವನು ಈ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಈ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಒಂದು ಸವಾಲಿನಂತೆ ಕಲಿಕಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಒಡ್ಡಿ, ಅವರು ಅದನ್ನು ಸ್ವಯಂಪ್ರೇರಿತರಾಗಿ, ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕಿದೆ. ಅಂದರೆ, ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಅವರಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಇರಬೇಕು. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವುದು ಅವರಿಗೆ ಏನನ್ನೋ ಗಳಿಸುವುದರ ಅನುಭವ ನೀಡಬೇಕು, ಇಲ್ಲ, ಭಾಗಿಯಾಗದೇ ಇರುವುದರಿಂದ ಏನನ್ನೋ ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಅನಿಸಬೇಕು.

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿನ ಕಲಿಕೆಯ ವಾತಾವರಣವು ಮಕ್ಕಳು ಕಲಿಕೆಯ ಸವಾಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ತಮ್ಮ ಸಹಜ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು. ತದನಂತರ, ತಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುವ ಮೂಲಕ ಹರ್ಷಿಸುವಂತಿರಬೇಕು. ಇಂತಹ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೇ ನಾವು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ, ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಚರಣೆ ಎನ್ನುವುದು.

'ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ'ಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ ಎಂದರೇನು? ಅದರ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳೇನು? ಅವುಗಳ ಮೂಲಕ ಏನನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ?

ಆಟ ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುವ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಎಲ್ಲಾ ಲಕ್ಷಣಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆಯಾದರೂ, ನಾವು "ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಉದ್ದೇಶ" ಅಥವಾ "ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲಾ ಕಲಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶ" ಎನ್ನಬಹುದಾದಂತಹ ಒಂದು ಉದ್ದೇಶವು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿರಬಹುದು:

1. ಭೌತಿಕ ಚಲನೆ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳು ಇವೆರಡೂ ಇರುವಂತಹವು (ಒಬ್ಬರ ಆಲೋಚನೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದು)

2. ಕೇವಲ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದು, ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಭೌತಿಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರದೇ ಇರುವಂತಹವು.

ಈ ಎರಡೂ ರೀತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ತಂಡವಾಗಿ ಅಥವಾ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಬಯಸುತ್ತವೆ. "ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಭಾಗಿಯಾಗಲಿ" ಎಂಬುದು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶವಾಗಿದೆ.

ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರೆ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸಂವಾದದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಬೇಕು ಎಂಬುದಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ನಿಸ್ಸಂದಿಗ್ಧವಾಗಿ ಅನುಸರಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಚಟುವಟಿಕೆ 1.
ತರಗತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಒಂದು ಎತ್ತರದ ಹಾಗು ಒಂದು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೆಸರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಮಗ್ನರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇದನ್ನು ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಹಾಡಿನ ಸಹಾಯ ಪಡೆದು ಆಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು, “ಯಾವುದು ಎತ್ತರ, ಯಾವುದು ದುಂಡು ಹೇಳಿ ಬೇಗ” ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಸುತ್ತಲೂ ಎಸೆಯಲಾಗುತ್ತಿದ್ದು, ಮೇಲಿನ ಪ್ರಾಸವನ್ನು ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಹಾಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಯಾರಿಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಗುತ್ತದೋ ಅವರು ಒಂದು ಎತ್ತರದ ಹಾಗೂ ಒಂದು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ಹೇಳಿದ ಹೆಸರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹೇಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡು ಯಾರ ಬಳಿಗಾದರೂ ಬರಬಹುದಾಗಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಯೋಚಿಸಿ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ತಾವು ಯೋಚಿಸಿದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಬೇರಾರೋ ಹೇಳಿರ-ಬಹುದಾದ್ದರಿಂದ ಅವರು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಹೊಸ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಯೋಚಿಸುತ್ತಿರಬೇಕಾಗಿ ಬರುತ್ತದೆ, ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದಾಗ ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿರುವ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಯೋಚನಾಪರವಾಗಿರುವುದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಎತ್ತರ ಅಥವಾ ದುಂಡಾದ ಗುಣವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಪ್ರಯಾಸದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ನೆನಪಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ತಡಕಾಡುತ್ತಿರುವುದು ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಎತ್ತರವಾಗಿರುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ದುಂಡಾಗಿರುವಿಕೆಯ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಹೊರತಾಗಿ ಈ ಎರಡೂ ಗುಣಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚಹರೆಗಳಾಗಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿದ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವನ್ನೂ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಒಂದು ಮಗು ಮಡಕೆಯೊಂದನ್ನು ದುಂಡಾದ ವಸ್ತು ಎಂದು ಹೇಳಿತು ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಮಧ್ಯೆ ಬಾಯಿಹಾಕಿ ಅದು ಒಂದು ಎತ್ತರದ ವಸ್ತುವೂ ಹೌದು ಎಂದಾಗ ಮೊದಲ ಮಗುವು ಅದಕ್ಕೆ ದುಂಡಾದ ಭಾಗಗಳಿವೆ ಎಂದಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಹೆಸರಿಸುವ ಎಲ್ಲಾ ದುಂಡಾದ ಹಾಗೂ ಎತ್ತರದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಪಟ್ಟಿಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೋಡಿ, ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ದುಂಡಾಗಿ ಅಥವಾ ಎತ್ತರದ್ದಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗಿದ್ದ ಕಾರಣಗಳ ವಿಷಯವಾಗಿ ಅವರೊಡನೆ ಮಾತನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಹುತೇಕ ಬಾರಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕೌಶಲಗಳು ಅಡಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಆಡುವಾಗ ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೌಶಲವನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಮೇಲಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವು ಮಕ್ಕಳು ಎತ್ತರದ ಹಾಗೂ ದುಂಡಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಲೇ ಆ ಜ್ಞಾನವಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಉದ್ದೇಶವು ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುಣಗಳ ಅಥವಾ ಚಹರೆಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದರ ಕಡೆಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದಾಗಿದೆ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.
ಈಗಿನ್ನೂ ಓದಲು ಹಾಗೂ ಬರೆಯಲು ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ತರಗತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತರಗತಿಯ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಸುತ್ತ-ಮುತ್ತ ಇರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರಬೇಕೆಂದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊಂಚ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಕಂಬಸಾಲುಗಳಿರುವ ಕೋಷ್ಟಕವೊಂದನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ: ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರು, ಅದರ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಅದು ದೊರಕಿದ ಸ್ಥಳ.

ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ತಂದ ಪ್ರತಿ ವಸ್ತುವಿನ ಬಗ್ಗೆ ಈ ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಈ ವಿವರಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅವುಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅದರ ಹೆಸರು, ಬಣ್ಣ, ಮತ್ತು ಅದು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳಗಳ ಕಡೆಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ, ಕೋಷ್ಟಕವು ಭರ್ತಿಯಾದಾಗ, ಮಕ್ಕಳು ತಂದ ಎಲ್ಲಾ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೂ ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿಸಿದಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಶಿಕ್ಷಕರು ಲಿಖಿತ ಪದಗಳ ಕಡೆ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾ, ಇಡೀ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನೊಮ್ಮೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದುತ್ತಾರೆ. ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಬಳಿ ಕರೆದು ಅವರು ತಂದ ವಸ್ತುವಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ತೋರಿಸಿ, ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಅದರ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಅದು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಹ ತೋರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳ ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ, ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಯ ಪ್ರತಿ ಸದಸ್ಯರೂ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗಾರರು ತಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಗುರುತಿಸಿ, ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಸ್ತುವು ದೊರೆತ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತಾವು ಜೋರಾಗಿ ಓದುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅದರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಲು ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಕಪ್ಪುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ತೋರಿಸಲು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಲಿಖಿತ ಪದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಓದುವುದನ್ನು ಬೋಧಿಸುತ್ತಿದ್ದರೂ, ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕೋಷ್ಟಕದಲ್ಲಿ ಒಪ್ಪವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಕೋಷ್ಟಕವೊಂದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕೂಡ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಲಾದ ಎರಡು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ, ನಾವು ಚಟುವಟಿಕೆ / ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ವಿಚಾರವಾಗಿ ಹೀಗೆ ಹೇಳಬಹುದು:

- ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾದ ಕೆಲವು ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳ / ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ತುಣುಕೊಂದು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಾಗಲೇ ಇತ್ತು.
- ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ತನ್ನ ಸ್ವಂತ ವಿಚಾರ, ತಿಳಿವಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಬಳಸುವಂತೆ ಸವಾಲೊಡ್ಡಲಾಗುತ್ತದೆ.
- ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ಮಗುವು ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳಿಂದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯೊಂದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿ-ಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯನ್ನು ನೀಡುವಂತಹ ನೇರ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.
- ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಉತ್ಸಾಹವು ಮಕ್ಕಳು ಇಂತಹ ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಒಡನೆಯೇ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ಬೇಕಿರುವ ಅವರ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ವರ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಟವನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪ್ರಸ್ತುತವಾಗಿಸುವುದು

ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಗೆಲಸ, ಆಟ, ಮನೆಗೆ ಬಂದವರ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ಹೊಸತೊಂದು ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ "ಒಳ್ಳೆ"ಯ ನಡವಳಿಕೆ ತೋರಿಸುವುದು, ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಕೆಲವು ಮೂಲಭೂತ ತತ್ವಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಮ್ಮ ಚಪಾತಿ ಬೇಯಿಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ನನಗೂ ಚಪಾತಿ ಮಾಡಬೇಕು ಎನಿಸಿತು. ಚಪಾತಿ ಹಿಟ್ಟು ಅರೆಯುತ್ತೇನೆಂದು ನಾನು ಹಠಮಾಡಿದಾಗ ಅಮ್ಮ ಅಂದಿನ ಕೊನೆಯ ಎರಡು ಚಪಾತಿ ಅರೆಯುವ ಕೆಲಸ ಕೊಟ್ಟಳು. ಪ್ರತಿ ದಿನವೂ, ಕೊನೆಯ ಚಪಾತಿ ಅರೆಯಲು ಕಾಯುವಾಗ ನಾನು ಅಮ್ಮ ಚಪಾತಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದುಂಡಾಗಿ ಅರೆಯುತ್ತಾಳೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನವಿಟ್ಟು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೆ. ಆದರೆ ನಾನೇ ಅರೆಯಲು ಮುಂದಾದಾಗ ಹಿಟ್ಟು ಲಟ್ಟಣಿಗೆಗೆ ಮೆತ್ತಿಕೊಂಡುಬಿಡುತ್ತಿತ್ತು. ನಾನು ಅರೆದ ಹಿಟ್ಟು ದುಂಡಾಗಿ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ದಪ್ಪನಾಗಿಯೂ, ಅಂಚುಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ತೆಳುವಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಆದರೆ ನಾನು ಸೋಲೊಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ತಯಾರಿರಲಿಲ್ಲ. ಅಮ್ಮನ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಿ, ಸ್ವತಃ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಚಪಾತಿಯನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ, ದುಂಡಾಗಿ ಅರೆಯಲು ನಾನು ಎರಡು ವಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿತೆ.

ನಾನು ಚಪಾತಿ ಅರೆಯಲು ಕಲಿತ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿದಾಗ ಅದು ಗಮನವಿಟ್ಟು ನೋಡುವ ಹಾಗೂ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಬಳಸುವ, ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಮಾಡುವ, ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಮರೆಯದ, ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಮಗ್ನಳಾಗುವ, ಹೊಸ ವಿಧಾನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುವ, ಅವುಗಳನ್ನು ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ, ಸವಾಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ, ಕಲಿಯಲು ಉತ್ಸಾಹ, ತವಕಗಳನ್ನು ತೋರುವ, ಧೈರ್ಯಮಾಡುವ, ಸಂತೃಪ್ತಿಯಿಂದಿರುವ ಹಾಗೂ ಮತ್ತೆ-ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿತ್ತು ಎಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲಾ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ನೇಯಲು ಇವು ಆಧಾರಭೂತ ಅಂಶಗಳಾಗಬೇಕು.

ವಿಷಯದ ಮೂಲಭೂತ ತಿಳಿವಳಿಕೆ

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೋಧಿಸುವ ವಿಷಯವು ಅವರಲ್ಲಿ ವಿಕಾಸಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದರಿಂದ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿ ಹೆಣೆಯಲು ನನಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಭಾಷೆ, ಪರಿಸರ ವಿಜ್ಞಾನ, ಗಣಿತ ಹಾಗೂ ವಿಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ರೀತಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೋಧಿಸಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮೂಲ ಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ನುಡಿ ಹಾಗೂ ಬರವಣಿಗೆಗಳ ಮೂಲಕ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು ಇರುವ ಸಾಧನವೇ ಭಾಷೆ ಎಂಬುದು ನನಗೆ ಅರ್ಥವಾಯಿತು. ನನ್ನ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ವಿವಾದಾಂಶದ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಅವಕಾಶಗಳಿದ್ದವು.

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ತಾವಾಗಿಯೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡೆ. ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಬೋಧಿಸುವಾಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೇವಲ ನೀರಿನ ಮೂಲಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತವೋ ಅಥವಾ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಕೈ ಪಂಪುಗಳು ಹಾಗೂ ಬಾವಿಗಳು ಇವೆ, ಅವು ಎಲ್ಲಿವೆ ಎಂದು ಅನ್ವೇಷಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ತೊಡಗಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತವೋ ಎಂದು ಸಾವಧಾನವಾಗಿ ಚಿಂತಿಸಿದೆ. ಗಣಿತದ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ, ಎಣಿಸಲು ಕಲಿಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂತು ಎಂದರೆ, ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಕಂಡು-ಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬಂದಂತೆ ಎಂದು ನನಗೆ ತಿಳಿದಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ನಾನು ಮಕ್ಕಳು ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಯಾವುದೇ ವಿಷಯವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಮಗ್ರ ಚಿಂತನೆಯನ್ನು ಬೇಡುತ್ತದೆ. ಶಿಕ್ಷಣಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿರುವವರು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೂ, ಇದನ್ನು ಅವರು ಅದೆಷ್ಟು ಸಂಕುಚಿತ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಲು ಮತ್ತು ವಿವರಿಸಲು ಒಗ್ಗಿಹೋಗಿರುತ್ತಾರೆ ಎಂದರೆ ಅವರು ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಸಂಪ್ರದಾಯವಾದದ ಅಥವಾ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೈಚಾರಿಕ ಸೋಂಕು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೂ ತಗಲದೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಪಠ್ಯವಿಷಯಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಬೆರೆಯದಂತೆ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ನೋಡುವ ಕ್ರಮವು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ತರಗತಿಗಳ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಡಿಲಗೊಂಡರೆ ಮಾತ್ರ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆ ಎಂಬುದು ಬೋಧನೆ-ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಭಾಗವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಆಟ ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಭಾಗವಾಗದಿದ್ದರೆ, ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿಶ್ವಾಸ ದುರ್ಬಲವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಶಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಶಿಕ್ಷಕ ತರಬೇತಿ ಕಲಾಪಗಳ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಾವು ಅನೇಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು, ಆಡಿದೆವು. ನಾನು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ನಿಮಗೆ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತೇನೆ.

ನಾವು ಶಿಕ್ಷಕರೆಲ್ಲರೂ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತೆವು. ನಮಗೊಂದಷ್ಟು ಪದಗಳನ್ನು ನೀಡಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಲಾಯಿತು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ವಿಭಿನ್ನ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಿತ್ತು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕುರ್ಚಿ ಎಂಬ ಪದಕ್ಕೆ ಮೊದಲ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳು, ಅದರ ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ರಚಿಸಿದ್ದಾಗಿದ್ದವು: "ಕುರ್ಚಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಇದೆ", "ಕುರ್ಚಿಗಳನ್ನು ಮರ, ಲೋಹ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ನಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ", "ಕುರ್ಚಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ" ಇತ್ಯಾದಿ. ಆದರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಮುಂದೆ ಸಾಗಿದಂತೆ, ಇನ್ನೂ ಕಲ್ಪನಾಪೂರ್ಣವೂ, ಅನುಭವಾತ್ಮಕವೂ ಆದ ವಾಕ್ಯಗಳು ಮೂಡಿಬಂದವು. ಪದವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಹೊಸ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಅಗತ್ಯದಿಂದ ಹೊಸ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಸವಾಲು ಉದ್ಭವಿಸುತ್ತದೆ. ಹೊಸ ಸಾಹಿತ್ಯದ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಚಿಂತಿಸುವ ಒತ್ತಡಕ್ಕೆ ನಾವು ಒಳಗಾದಾಗ ನೂತನ, ಮತ್ತು ಸ್ವಂತಿಕೆಯುಳ್ಳ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದೆವು. ನಮ್ಮೊಳಗೊಂದು ಹೊಸ ಭಾಷೆ ವಿಕಾಸವಾಗತೊಡಗಿತು.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮುಂದಿನ ಹಂತವು, "ಕುರ್ಚಿ" ಮತ್ತು "ಬಾನು" ಎಂಬಂತಹ, ಎರಡೂ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದಾಗಿತ್ತು. ಈಗ ಎಲ್ಲರೂ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ, ನೀಡಲಾದ ಎರಡು ಪದಗಳನ್ನೂ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಂಬಂಧಿಸಿರುವಂತೆ ಬಳಸಿ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಿತ್ತು. "ಬಾನೆತ್ತರದ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ", "ಬಾನ ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ದೇವರು

ಕುಳಿತಿದ್ದಾನೆ", "ಬಾನಿರುವುದು ಹಾರಾಡಲು, ಅದಕ್ಕೆ ಕುರ್ಚಿಯಿಂದ ಏನಾಗಬೇಕಿದೆ?" ಎಂಬ ಕೆಲವು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಾಡಿದರು. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಾಷೆಯ ಸೃಜನಶೀಲ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು (ಉತ್ಪಾದಕ ರಚನಾ ಗುಣ) ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಬಳಸಿದ್ದೆವು. ಹೊಸ ವಾಕ್ಯಕ್ಕೆ ಸಿಗುತ್ತಿದ್ದ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಹಾಗೂ ಸೃಜನಶೀಲ ಪ್ರಯೋಗವೇ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೋಜಿನ, ಹರ್ಷದ ಭಾವವನ್ನು ತಂದಿತ್ತವು.

ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮತ್ತೊಂದು ಚಟುವಟಿಕೆ ಗಣಿತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಒಂದು ತಂಡವು 1 ರಿಂದ 100ರವರೆಗಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಿತ್ತು; ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡವು ಮೊದಲ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೇವಲ "ಹೌದು" ಅಥವಾ "ಇಲ್ಲ" ಉತ್ತರದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು (ಈ ಸಂಖ್ಯೆ ಐವತ್ತಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡದೆ?) ಕೇಳುವ ಮೂಲಕ ಆರಿಸಿಕೊಂಡ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕಿತ್ತು. "ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹತ್ತರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿದೆಯೆ?" ಈ ರೀತಿ ಎರಡನೇ ತಂಡವು ಎಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಸಾಧ್ಯವೋ ಅಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕಿತ್ತು.

ಇದನ್ನು ಕೆಲವು ಸಲ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕೇಳಬಹುದು ಎಂಬುದು ಮನದಟ್ಟಾಯಿತು. ಶಿಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು ಮೊದಲ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿ, "ಸಂಖ್ಯೆ ಐವತ್ತಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದೆ?" ಎಂದು ಕೇಳಬಹುದೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದರು.

ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ "ಇಲ್ಲ" ಎಂದಾದರೆ, ಆಗ ನಾವು 1–49ರ ನಡುವಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಡಬಹುದು. ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಇದೊಂದು ಉತ್ತಮ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿದ್ದು, ಇದನ್ನು ಆಟದ ಅನೇಕ ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಕೇಳಲಾಯಿತು. ಬಳಿಕ ನಾವು ಉತ್ತರಗಳ (ಅಂದರೆ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳ) ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಇನ್ನೂ ಕಿರಿದಾಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮುಂದಿನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡೆವು. ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹೊಂದಿರಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲಾ ಅನನ್ಯತೆ/ಗುಣಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಲು ಮೊದಲು ಶುರುಮಾಡಿದೆವು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಅದರ ಸ್ಥಾನ ಬೆಲೆ, ಇತರ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಡನೆ ಹೋಲಿಕೆ, ಹೆಚ್ಚು, ಕಡಿಮೆ, ಭಾಗವಾಗುವಿಕೆ ಇತ್ಯಾದಿ.

ನಾವೆಲ್ಲರೂ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಂತಸವನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದೆವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರಿಂದ ನಾವು ನಮ್ಮ ಸಂಕೋಚಗಳನ್ನು ತೊರೆದು ಹೊರಬರು- ವಂತಾಯಿತು. ನಾವು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕವಿತೆ/ಪದ್ಯ ಕಟ್ಟುವ, ಕಥೆ ಹೆಣೆಯುವ, ನಮ್ಮನ್ನು ನೂತನ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ, ಪ್ರಯೋಗಶೀಲರಾಗುವ, ಸಮೀಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವ, ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೊಸ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥ- ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಇವೇ ಮೊದಲಾದ ನೂತನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಕಲಿತೆವು. ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ನಾವು ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅನುಭವಿಸಿದ ಸಂತಸ ಹಾಗೂ ಸಾಧನೆಯ ಭಾವನೆಯ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ನಾವು ಕಲಿತ ಈ ಆಟಗಳು ಹಾಗೂ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಗಳಿಸಿದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯೆಡೆಗೆ ಸಾರುವ ಆದರ್ಶಪ್ರಾಯ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ ಪ್ರತಿ ಪಾಠವೂ ಚಟುವಟಿಕೆಯೊಂದನ್ನು ಆಗ್ರಹಿಸುವಂತಹ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕಗಳಾಗಿವೆ. ಇವು ಲಭ್ಯವಿರದಿದ್ದರೆ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಬಹಳಷ್ಟು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಪರಿಚಯ ಹೊಂದಿರ- ಬೇಕಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ನಿಧಿಯನ್ನೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೆರೆಯುವಂತಿದ್ದು, ಮಕ್ಕಳು ಇವುಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವಂತಾಗಬೇಕು. ಪ್ರಶಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ನಾವು ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಿದ ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ನಾನಿಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ.

1. ಕಥೆಯ ವಿಸ್ತರಣೆ, ನೀಡಲಾದ ಪದಗಳಿಂದ ಕಥೆಯೊಂದನ್ನು ಹೆಣೆಯುವುದು, ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರವೊಂದನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದು
2. ಕವನ ಅಥವಾ ಹಾಡಿನ ವಿಸ್ತರಣೆ: "ಕೊಂಬೆ ಮ್ಯಾಗಡ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಗಣನಾಯ್ಕ...", "ಗರಿ ಕೆಳಗಣ ಕೆಂದೆಂಗು ಗಣನಾಯ್ಕ..." ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಈ ಸಾಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹೇಳುವಾಗ ಹೊಸತೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು
3. ಚೀನಿ ಗುಸುಗುಸು ಆಟ
4. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು
5. ಅರ್ಧವೃತ್ತ, ಓರೆಯಾದ ಗೆರೆಗಳು, ತ್ರಿಭುಜ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಂತಹ ಯಾವುದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಕೃತಿಯಿಂದ ಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ರಚಿಸುವುದು
6. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು
7. ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡ ಆಲೂಗಡ್ಡೆ, ಬೆಂಡೆಕಾಯಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಹೋಳುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಅದ್ದೊತ್ತುವುದು
8. ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ನೀರಿನ ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸುವಂತಹ, ಕರಗುವ ಗುಣವನ್ನು ಗಮನಿಸುವಂತಹ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಬಿಡುವಂತಹ ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವುದು
9. "ಯಾವುದು ಒಂದೇ ತರ, ಯಾವುದು ಬೇರೆತರ" ಆಟ
10. ನಕ್ಷೆ ಅನುಸರಿಸಿ ನಡೆಯುವುದು

ಮಕ್ಕಳು ಹೇಗೆ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಮನಸ್ಸನ್ನು ತೆರೆದಾಗ, ಮಕ್ಕಳ ತಾರ್ಕಿಕತೆಯನ್ನು ನಂಬುವಂತಹ ಸ್ನೇಹಪೂರ್ಣ ಮನೋಧರ್ಮವಿದ್ದಾಗ, ವಿಷಯವೊಂದರ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತ ಗಳಿಸಿದ್ದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಆ ವಿಷಯವನ್ನು ಕುರಿತಾಗಿ ರೂಢಿಗತ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದಿಂದ ಮುಕ್ತವಾದ ಹೊಸ ಅರ್ಥವೊಂದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟಗಳನ್ನು, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ನನ್ನ ನಂಬಿಕೆ.

ಮುಕೇಶ್ ಮಾಲವೀಯ ಅವರು ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಹೋಶಂಗಾಬಾದಿನಲ್ಲಿರುವ “ಜ್ಞಾನೋದಯ” ಎಂಬ ಹಿಂದುಳಿದ ವರ್ಗದ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಇರುವ ಸರ್ಕಾರಿ ವಸತಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಬೋಧಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗಿನ ತಮ್ಮ ಅನುಭವಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಬರೆಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಕೇಶ್ ಅವರ ಬೋಧನೆ–ಕಲಿಕೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದ “ಶಿಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನ ಪಯಣ” (A Teacher's Journey) ಎಂಬ ಚಲನಚಿತ್ರವು ಬೆಳಕುಕಂಡಿದೆ. ಅವರು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಕವನಗಳನ್ನೂ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು mukeshmalviya15@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಕುಶಾಲ್ ಬಿ.ಎಸ್.** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಲತಾ ಕೆ.ಸಿ.**