

## गैमीफिकेशन शिक्षण विधि द्वारा— आओ भारत की सैर करें



नीता कुमारी

सहायक अध्यापक

कंपोजिट विद्यालय बैरमगंज

जनपद— अलीगढ़, उ०प्र०।

### उद्देश्य—

एक शिक्षक के तौर पर कक्षा में पढ़ाते समय मुझे अक्सर एक अजीब स्थिति का सामना करना पड़ता था। जब भी मैं कक्षा 4 से 6 के बच्चों के सामने भारत का नक्शा या ग्लोब लाती, तो उनके चेहरों पर जिज्ञासा की जगह एक 'डर' या 'ऊब' दिखाई देती थी। बेंजामिन फ्रैंकलिन का एक प्रसिद्ध कथन है, **“मुझे बताओ और मैं भूल जाऊँगा, मुझे सिखाओ और शायद मैं याद रखूँ, मुझे शामिल करो और मैं सीख जाऊँगा।”** मेरी कक्षा में यही हो रहा था, मैं उन्हें राज्यों के नाम याद कराती, उनकी राजधानियाँ याद करवाती थी, लेकिन परिणाम शून्य होता था।

बच्चे 'केरल' और 'कश्मीर' जैसी भौगोलिक रूप से भिन्न जगहों के बीच का अंतर भूल जाते थे। रटा हुआ यह ज्ञान उनके लिए एक बोझ बन रहा था और वे दो-तीन दिन बाद सब कुछ भूल जाते थे। इसका सीधा असर उनकी उपस्थिति पर भी पड़ रहा था। बच्चों ने कक्षा से अनुपस्थित रहना शुरू कर दिया था क्योंकि उन्हें पढ़ाई नीरस और उबाऊ लग रही थी। यह एक गंभीर चुनौती थी, क्योंकि पारंपरिक तरीके बच्चों को विषय से जोड़ने में असफल हो रहे थे।

उपरोक्त समस्या को देखते हुए, मुझे यह स्पष्ट रूप से समझ आ गया था कि अगर बच्चे पढ़ाई के स्तर तक नहीं आ रहे, तो पढ़ाई को बच्चों के स्तर (खेल) तक ले जाना होगा। इसी सोच के साथ इस नवाचार का जन्म हुआ। जैसा कि महान वैज्ञानिक अल्बर्ट आइंस्टीन ने कहा है, **“खेल ही शोध का सर्वोच्च रूप है।”**

मेरा उद्देश्य 'गेमिफिकेशन' (खेल आधारित शिक्षण) का सहारा लेना था। इसका प्राथमिक उद्देश्य बच्चों के मन से मानचित्र और भूगोल के 'डर' को 'रुचि' में बदलना था। मैं शिक्षण को इतना सहज और मनोरंजक बनाना चाहती थी कि बच्चों को यह महसूस ही न हो कि वे पढ़ाई कर रहे हैं।

इसका एक अन्य प्रमुख उद्देश्य केवल भूगोल रटाना नहीं, बल्कि 'एकीकृत शिक्षण' (Integrated Learning) को चरितार्थ करना था। मैं एक ऐसी गतिविधि चाहती थी, जिसके माध्यम से बच्चे एक ही समय में कई विषय सीख सकें। इस खेल के माध्यम से, बच्चे भूगोल (नक्शा और राज्यों की स्थिति), गणित (पासे के अंकों को जोड़ना) और सामान्य ज्ञान (यातायात के साधन) को एक साथ, एक ही खेल में सीख सकते हैं। यह नवाचार 'करके सीखने' (Learning by Doing) के सिद्धांत पर आधारित है, जिसका लक्ष्य बच्चों को ऐसा ज्ञान देना था जो किताबी न होकर स्थायी और पक्का बन जाए। इस नवाचार का आरंभ जुलाई 2025 में हुआ था।

### क्रियान्वयन—

इस नवाचार की सफलता इसके सरल क्रियान्वयन और 'शून्य निवेश' (Zero Investment) मॉडल में निहित है। इसे पूरी तरह से 'कबाड़ से जुगाड़' की अवधारणा पर तैयार किया गया है।

सबसे पहले, एक पुराने, अप्रयुक्त चार्ट पेपर पर भारत का एक बड़ा और स्पष्ट नक्शा बनाया गया। इसके बाद, नक्शे पर अलग-अलग राज्यों से होते हुए रास्ते बनाए गए और उन पर 1 से

लेकर 100 तक की गिनतियों के पड़ाव बनाए गए, ठीक वैसे ही जैसे सांप-सीढ़ी के खेल में होते हैं। खेल को और अधिक रोचक बनाने के लिए, इन रास्तों पर बीच-बीच में बस, ट्रेन और हवाई जहाज के चित्र बनाए गए, जो 'शॉर्टकट' या 'बोनस' का काम करते हैं। इस पूरे निर्माण के लिए केवल एक पासा (Dice) और कुछ रंगीन गोटियों की आवश्यकता होती है।

- 1. समूह निर्माण:** सबसे पहले, कक्षा के बच्चों को उनकी सीखने की क्षमता के आधार पर (मिश्रित) दो-दो या चार-चार के छोटे समूहों में बाँट दिया जाता है, ताकि 'सहयोगी शिक्षण' (Peer Learning) को बढ़ावा मिल सके।
- 2. खेल की शुरुआत:** प्रत्येक समूह को यह चार्ट, पासा और गोटियाँ दी जाती हैं। खेल की शुरुआत में, बच्चा पासा फेंकता है (जैसे '4' आना) और अपनी गोटी को 'स्टार्ट' लाइन से 4 कदम आगे बढ़ाता है।
- 3. भौगोलिक चुनौती (उदाहरण):** यह सबसे महत्वपूर्ण क्षण होता है। जैसे ही गोटी किसी नंबर पर रुकती है, (मान लीजिए 22 पर, जो राजस्थान के नक्शे पर था), शिक्षिका पूछती है, 'अरे वाह! तुम्हारी गोटी 22 पर है! देखो नक्शे पर, यह कौन सा राज्य है जो अपनी 'चाय' के लिए नहीं, बल्कि 'रेगिस्तान' के लिए मशहूर है? बच्चे तुरंत नक्शे पर राज्य का नाम खोजते और चिल्लाकर कहते, 'राजस्थान!'।
- 4. गणित का तड़का (उदाहरण):** अगली चाल में असली मजा आता है। यदि बच्चा 22 पर था और पासे में 6 आया, तो उसे  $22 + 6 = 28$  जोड़कर अपनी गोटी 28 पर रखनी होती है। इस प्रक्रिया से उनका 'मानसिक गणित' (Mental Math) और जोड़ की अवधारणा बिना किसी दबाव के मजबूत होती है।
- 5. बोनस और सामान्य ज्ञान (उदाहरण):** जब गोटी 'हवाई जहाज' या 'रेलगाड़ी' के चित्र पर आती है, तो रोमांच चरम पर होता है। मान लीजिए कोई बच्चा 40 नंबर पर (जहाँ 'ट्रेन' का चित्र था) पहुँचता, तो वह 'छुक-छुक' की आवाज करता हुआ सीधे 65 पर (मान लीजिए दिल्ली) पहुँच जाता, और पूरी कक्षा उसके लिए तालियाँ बजाती है। इससे वे अनजाने में ही सीख जाते कि ट्रेन, बस से ज्यादा तेज चलती है।



### प्रभाव—

इस नवाचारी शिक्षण विधि का प्रयोग अत्यंत उत्साहवर्धक, गहरा और सकारात्मक रहा है। अब बच्चे 'भूगोल' को रटते नहीं हैं, बल्कि उसे 'जीते' हैं। रटने की प्रवृत्ति पूरी तरह समाप्त हो चुकी है। कक्षा का नीरस वातावरण अब पूर्णतः सक्रिय और अधिगम-केंद्रित हो गया है।

इसके परिणाम सिर्फ व्यवहारिक ही नहीं, बल्कि प्रामाणिक आँकड़ों में भी स्पष्ट दिखाई देते हैं:

- व्यवहारिक बदलाव:** बच्चों का आत्मविश्वास अभूतपूर्व रूप से बढ़ा है। जो बच्चे पहले नक्शे के पास जाने से डरते थे, वे अब गर्व से कहते हैं— 'मैम, देखो मैं पंजाब से चलकर महाराष्ट्र पहुँच गया'। इस नवाचार का आकर्षण इतना है कि जिस दिन यह खेल खिलाया जाता है, उस दिन कक्षा में बच्चों की उपस्थिति शत-प्रतिशत रहती है।

- **शैक्षणिक आँकड़े (मूल्यांकन):** नवाचार लागू करने के केवल एक महीने बाद किए गए मूल्यांकन ने अभूतपूर्व परिणाम दर्शाए:
  - **राज्यों की पहचान:** जहाँ नवाचार से पहले कक्षा के केवल 20–30% बच्चे ही नक्शे पर राज्यों की सही पहचान कर पाते थे, वहीं इस खेल के बाद यह आँकड़ा बढ़कर 90% से अधिक हो गया है।
  - **गणित (जोड़):** जो बच्चे पहले जोड़ने के लिए उंगलियों का प्रयोग करते थे, वे अब तेजी से 'मानसिक गणित' (Mental Math) करने में सक्षम हो गए हैं।
  - **सामान्य ज्ञान:** यातायात के साधनों के प्रति उनकी समझ, जो पहले लगभग शून्य थी, अब वे तीव्र और धीमे वाहनों का अंतर स्पष्ट रूप से बताने लगे हैं।
  - **विद्यार्थी अब भूगोल के तथ्यों को रट नहीं रहे हैं।** वे उन्हें समझ रहे हैं, वे अवधारणाओं को समझ रहे हैं, भूगोल, गणित, सामान्य ज्ञान सीख रहे हैं, और खेल-खेल में 'निपुण' बनने की राह पर अग्रसर हैं। यही इस नवाचार की सबसे बड़ी और वास्तविक जीत है।