खेल–खेल से सिखाएँ भाषा कौशल

(Teach language skills through play)

शिल्पी उपाध्याय
(सहायक अध्यापक)
प्राथमिक विद्यालय, बिहारीगढ़ ब्लॉक– मुज़फ़्फ़राबाद,
जनपद– सहारनपुर, उत्तर प्रदेश

उद्देश्य–

खेल के द्वारा विषय–वस्तु को सीखना बच्चों के लिए रोमांचक बन जाता है और शिक्षण की गुणवता में सुधार होता है। इसी विचार को आधार बनाते हुए पारंपरिक खेल जैसे लूडो, साँप–सीढ़ी और पासे को शिक्षण प्रक्रिया में शामिल किया गया, ताकि पठन कौशल का विकास सरल, रोचक एवं प्रभावी ढंग से किया जा सके।

इस नवाचार का प्रमुख उद्देश्य बच्चों में भाषा के प्रति रुचि विकसित करना, उन्हें खेल–खेल में सीखने के लिए प्रेरित करना तथा शब्दावली (Vocabulary), मात्राओं की पहचान एवं वाक्य पढ़ने की क्षमता, पठन की शुद्धता (accuracy) एवं प्रवाह (fluency), भाषा की समझ (comprehension) को विकसित करना है। इसके साथ ही बच्चों में आत्मविश्वास का विकास, झिझक को दूर करना तथा कक्षा में सक्रिय सहभागिता सुनिश्चित करना भी इसका महत्वपूर्ण उद्देश्य है। यह गतिविधि विभिन्न स्तर के बच्चों के लिए अनुकूल वातावरण प्रदान करती है, जिससे प्रत्येक बच्चा अपनी गति के अनुसार सीख सके। साथ ही, यह नवाचार निपुण भारत मिशन के अंतर्गत लक्ष्यों की प्राप्ति में भी सहायक है। खेल आधारित अधिगम के माध्यम से बच्चों को स्वप्रेरित अधिगम (Self–motivated Learning) की ओर प्रेरित किया जाना है, जिससे वे सीखने को अरुचिकर नहीं बल्कि आनंद के रूप में स्वीकार कर सकें। शून्य निवेश नवाचार के अंतर्गत इस नवाचार में केवल पुरानी वस्तुएं जैसे चार्ट पेपर, बोर्ड और रंगों का उपयोग किया गया हैं।

क्रियान्वयन –

"खेल–खेल से सिखाएं भाषा कौशल" नवाचार के अंतर्गत लूडो, साँप–सीढ़ी और पासे को शिक्षण–अधिगम प्रक्रिया से जोड़ते हुए कक्षा में एक योजनाबद्ध तरीके से लागू किया गया। सर्वप्रथम बच्चों के स्तर को ध्यान में रखते हुए लूडो एवं साँप–सीढ़ी के विशेष शैक्षिक बोर्ड तैयार किए गए, जिनके प्रत्येक खाने में शब्द, मात्राएँ एवं छोटे–छोटे वाक्य लिखे गए। इन शब्दों को सरल से जटिल क्रम में व्यवस्थित किया गया, ताकि बच्चे धीरे–धीरे अपने भाषाई कौशल में सुधार कर सकें। कक्षा में बच्चों को छोटे–छोटे समूहों में विभाजित किया गया, जिससे प्रत्येक बच्चे को सक्रिय भागीदारी का अवसर मिल सके।

क्रियान्वयन के दौरान प्रत्येक बच्चें के द्वारा क्रम से पासा फेंकता जाता हैं और उसकी गोटी जिस स्थान पर पहुँचती, वहाँ लिखे शब्द या वाक्य को पढ़ना अनिवार्य होता हैं। यदि बच्चा सही एवं स्पष्ट पठन करता हैं, तो उसे आगे बढ़ने का अवसर दिया जाता, अन्यथा उसे पुनः प्रयास करना पड़ता हैं। साँप–सीढ़ी के खेल में भी यही प्रक्रिया अपनाई गई, जहाँ सही पठन करने पर बच्चा सीढ़ी के माध्यम से आगे बढता हैं और गलत पठन पर साँप के माध्यम से पीछे आ जाता हैं। इस प्रक्रिया ने बच्चों में भाषा के प्रति एकाग्रता, सावधानी एवं अभ्यास की भावना को विकसित किया। इस पूरी गतिविधि के दौरान शिक्षक द्वारा निरंतर मार्गदर्शन, प्रोत्साहन एवं सुधारात्मक प्रतिक्रिया दी गई, जिससे बच्चों का आत्मविश्वास बढ़ा और उनकी झिझक धीरे–धीरे समाप्त हुई। खेल आधारित इस पद्धति ने कक्षा के वातावरण को अत्यंत रोचक, आनंदमय एवं सहभागितापूर्ण बना दिया, जहाँ बच्चे बिना किसी तनाव के सीखने लगे। इस प्रकार लूडो, साँप–सीढ़ी और पासे के माध्यम से किया गया यह नवाचार भाषा कौशल के विकास का एक प्रभावी, सरल एवं स्थायी माध्यम सिद्ध हुआ।

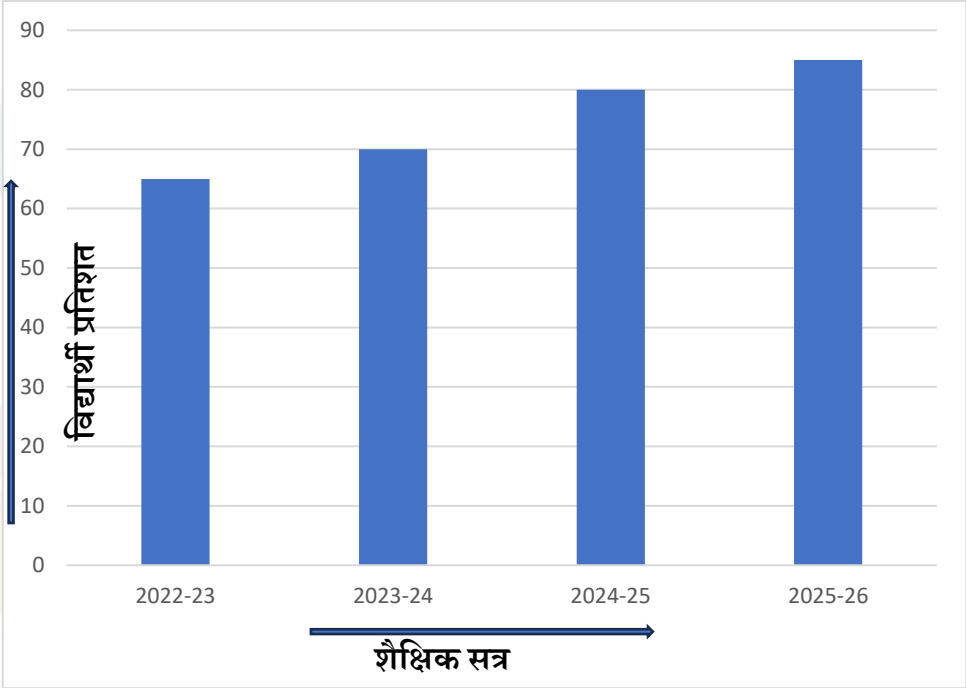
प्रभाव –

बच्चों में पठन के प्रति अरुचि थी तथा पारंपरिक शिक्षण विधियों से वे शीघ्र ऊब जाते थे तथा पठन में शुद्धता कम थी,शब्दों की पहचान और उच्चारण में कठिनाई होती थी। कई बच्चे शब्दों एवं मात्राओं को सही ढंग से नहीं पढ़ पाते थे। कक्षा में झिझक एवं आत्मविश्वास की कमी देखी गई। कक्षा शिक्षण में छात्र–छात्राओं की सक्रियता कम थी बच्चे सक्रिय रूप से प्रतिभाग कम करते थे। उपस्थिति भी संतोषजनक नहीं थी, बच्चों का विद्यालय के प्रति आकर्षण कम था। गतिविधि के क्रियान्वयन के पश्चात बच्चों में पठन के प्रति रुचि एवं उत्साह में स्पष्ट वृद्धि हुई और अधिकांश बच्चे शब्दों, मात्राओं एवं वाक्यों को सही ढंग से पढ़ने लगे।भाषा की शुद्धता में सुधार हुआ। उनके आत्मविश्वास में वृद्धि हुई, झिझक समाप्त होने लगी। खेल आधारित गतिविधियों के कारण कक्षा का आनंदमय वातावरण होने से विषयवस्तु में रुचि उत्पन्न हुई जिससे उनके अधिगम स्तर में भी सुधार हुआ। सभी बच्चों की सक्रिय सहभागिता सुनिश्चित हुई।

बच्चों की नियमित उपस्थिति में वृद्धि देखी गई। अभिभावकों का विद्यालय के प्रति विश्वास एवं जुड़ाव बढ़ा। सुंदर एवं आकर्षक लूडो सांप सीढ़ी तथा पासे को देखकर बच्चे गतिविधि की ओर आकर्षित हुए खेल के माध्यम से बच्चों में सीखने के प्रति रुचि जागृत हुई। बच्चे उत्साहपूर्वक भाषा तथा भाषा गतिविधियों में भाग लेने लगे खेलते खेलते बच्चों के पठन, शब्द पहचान एवं उच्चारण में सुधार होने लगा बच्चों का आत्मविश्वास, सहभागिता एवं अभिव्यक्ति क्षमता बढ़ी। कक्षा का वातावरण आनंदमय एवं सक्रिय बन गया। बच्चों के द्वारा नवाचार को विभिन्न रूपों में क्रियान्वयन किया गया जिससे उनकी रचनात्मकता और सृजनशीलता का विकास हुआ।

निपुण लक्ष्यों को प्राप्त करने में सहायता मिली। कक्षा 1–3 के बच्चों में अपेक्षित पठन स्तर हासिल करने में प्रगति हुई। बच्चों में आत्मनिर्भर अधिगम (Independent Learning) की भावना विकसित हुई। खेल आधारित शिक्षण के कारण बच्चों की विद्यालय आने की रुचि बढ़ी।

नियमित उपस्थिति में सुधार हुआ। अभिभावकों का विश्वास बढ़ा, जिससे नामांकन में वृद्धि हुई। अभिभावकों को इस नवाचार की जानकारी दी गई।उन्होंने बच्चों की सीखने की प्रगति को सराहा। समुदाय का भी विद्यालय के प्रति जुड़ाव और सहयोग बढ़ा। यह नवाचार न केवल भाषा कौशल के विकास में सहायक सिद्ध हुआ, बल्कि इसने शिक्षण प्रक्रिया को आनंददायक, प्रभावी एवं परिणामोन्मुख बनाया। इससे बच्चों के समग्र विकास के साथ–साथ विद्यालय की शैक्षिक गुणवत्ता एवं सामुदायिक विश्वास में भी सकारात्मक वृद्धि हुई।



(विद्यार्थी उपस्थिति प्रतिशत ग्राफ)