गेमीफिकेशन शिक्षण विधि द्वारा– आओ भारत की सैर करें

(Through the gamification teaching method – let's take a tour of India)

नीता कुमारी (सहायक अध्यापक)
कंपोजिट विद्यालय बैरमगंज, विकास खण्ड – टप्पल,
जनपद– अलीगढ़, उत्तर प्रदेश

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 विद्यार्थियों के सामने भारत का नक्शा या नक्शे वाली टेबल लगाती, 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 और उनकी राजधानियाँ याद कराती थी, लेकिन परिणाम शून्य होता था।

विद्यार्थी भौगोलिक रूप से भिन्न स्थलों जैसे केरल व कश्मीर के बीच का अन्तर नहीं कर पाते थे। रटंत पद्धति आधारित यह ज्ञान उनके लिए एक बोझ बन रहा था और दो-तीन दिन बाद सब कुछ भूल जाते थे। इसका सीधा असर उनकी उपस्थिति पर भी पड़ रहा था। विद्यार्थियों ने कक्षा से अनुपस्थित रहना शुरू कर दिया था क्योंकि उन्हें पढ़ाई नीरस और उबाऊ लग रही थी। यह एक गंभीर चुनौती थी, क्योंकि विद्यार्थियों को विषय से जोड़ने हेतु सीखने की प्रभावी रणनीतियों व् विधियों को कक्षाकक्ष शिक्षण में समावेशित करने की आवश्यकता थी।

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 विद्यार्थियों के स्तर (खेल) के अनुसार बनाया जाए। इसी सोच के साथ इस नवाचार का जन्म हुआ। जैसा कि महान वैज्ञानिक अल्बर्ट आइंस्टीन ने कहा है, **"खेल ही शोध का सर्वोत्तम रूप है।"**

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

इसका एक अन्य प्रमुख उद्देश्य केवल भूगोल रटना नहीं, बल्कि **'एकीकृत शिक्षण'** (Integrated Learning) को चरितार्थ करना था। शिक्षिका ने एक गतिविधि के माध्यम से विद्यार्थियों को एक ही समय में कई विषय सिखाने का प्रयास किया। इस खेल के माध्यम से, विद्यार्थी भूगोल (नक्शा और राज्यों की स्थिति), गणित (पढ़ने और अंकों को जोड़ना) और सामान्य ज्ञान (राज्य/राजधानी को साथ-साथ एक ही खेल में सीख सकते हैं। यह नवाचार 'करके सीखने' (Learning by Doing) के सिद्धांत पर आधारित है, जिसका लक्ष्य विद्यार्थियों को ऐसा ज्ञान देना था जो किताबी न होकर स्थायी और पक्का बन जाए। शिक्षिका द्वारा इस नवाचार का आरंभ जुलाई 2025 से किया जा रहा है।

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, अनुपयोगी 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 साँप-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 विद्यार्थियों 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, विद्यार्थी 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 चरण 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 'रेगिस्तान' के लिए मशहूर है?" विद्यार्थी तुरंत नक्शे पर राज्य का नाम खोजते और खिलखिलाकर कहते हैं, "राजस्थान!"

4. गणित का तड़का (उदाहरण)- अगली चाल में असली मजा आता है। यदि बच्चा 22 पर था और पासे में 6 आया, तो जैसे 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 हैं 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 प्रमाणिक आँकड़ों में भी स्पष्ट दिखाई देते हैं:

- **व्यवहारिक बदलाव-** विद्यार्थियों 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 विद्यार्थियों की उपस्थिति शत-प्रतिशत रहती है।
- **शैक्षिक आँकड़े (मूल्यांकन)-** नवाचार लागू करने के केवल एक महीने बाद किए गए मूल्यांकन में निम्नलिखित परिणाम प्राप्त हुए:

- **राज्यों की पहचान-** जहाँ नवाचार से पहले कक्षा के केवल 20–30% विद्यार्थी ही नक्शे पर राज्यों की सही पहचान कर पाते थे, वहीं इस नवाचार के बाद यह आँकड़ा बढ़कर 80–90% हो गया है।
- **गणित (जोड़)-** जो विद्यार्थी पहले जोड़ने के लिए उँगलियों 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 विकसित हुई और अब वे तीव्र और धीमें वाहनों का अन्तर 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 है। यही इस नवाचार की सबसे बड़ी और वास्तविक जीत है।