

वातावरण निर्माण बनाम

सिस्टम डिजाइन और जादुई सीख

सौमिल मजूमदार

पिछले 4 साल से मैं शिक्षा के विभिन्न सम्मेलनों और मीडिया में अलग-अलग शिक्षाविदों, स्कूल नेतृत्व से जुड़े लोगों, शिक्षकों और नीति-निर्माताओं को स्कूली शिक्षा की विशाल चुनौतियों पर बात करते हुए सुनता आया हूँ। मैंने पाया है कि कुछ मुद्दे बार-बार उभरकर आते हैं, जैसे –

1. सीखने-सिखाने पर ध्यान दिया जाए न कि शिक्षण पर।
2. सीखने में आनन्द पैदा किया जाए तो बच्चे जीवन भर के लिए सीख लेंगे।

लगता है कि सबसे बड़ी चुनौती सीखने के लिए ऐसे बेहतर वातावरण बनाने की है, जिनमें बच्चे पूरी तरह सम्बद्ध रहें और वे सीखने के प्रति प्रेम विकसित कर पाएँ।

एक इंजीनियर के तौर पर जब किसी समस्या का सामना करना पड़ता है तो ध्यान आमतौर पर डिजाइन पर रहता है – फिर वह चाहे कुछ नया निर्मित करने की बात हो या मौजूदा असबाब के साथ छेड़छाड़ की बात।

कुछ बदलना है तो कुछ नया करने की कोशिश करें। आइंस्टाइन ने पागलपन को परिभाषित करते हुए कहा था कि इसमें “एक ही बात को बार-बार किया जाता है और हर बार अलग निष्कर्ष की आशा की जाती है।” क्या स्कूल नेतृत्व के हमारे अधिकतर लोग अस्थाई पागलपन की अवस्था में रहते हैं? यानी वही बातें दोहराते हुए नए निष्कर्षों की आशा रखते हैं?

वातावरण को प्रभावित करना है तो सम्बद्ध व्यक्तियों के साथ-साथ डिजाइन/सिस्टम डिजाइन से सम्बन्धित उनके सिद्धान्तों को ध्यान में रखते हुए कोई नया दृष्टिकोण आजमाना होगा।

और जब सब “वैज्ञानिक” दृष्टिकोण असफल हो जाएँ तथा

समस्या बहुत गम्भीर हो, तो जादू का रुख करें! स्कूलों में सीखने का बेहतर माहौल बनाने में इस अनसुलझ समस्या को सुलझाने के लिए शायद समय आ गया है कि सिस्टम डिजाइन को जादू के साथ सम्बद्ध किया जाए।

मैं समझता हूँ। मुझे लगता है कि स्कूलों में सीखने के लिए एक बेहतर वातावरण बनाने के बारे में गहरी चिन्ता में लिप्त अधिकतर माता-पिता, शिक्षाविद, स्कूल नेतृत्व के लोग तथा अन्य विशेषज्ञ इस सरल-सी बात को अनदेखा कर रहे हैं कि –

एक व्यवस्था का सबसे बेहतर प्रयोग तब होता है जब आप उसे उसी बात के लिए प्रयोग करें जिसके लिए वह बनाई गई थी।

और बच्चे खेल के माध्यम से सीखने के लिए बने हैं।

जीवों की सभी प्रजातियों में छोटे बच्चे खेल के माध्यम से ही सीखते हैं। वे अपने वातावरण, अपने समकक्षों, अपने से बड़ों और छोटों के बारे में सीखते हैं। किससे चोट पहुँचती है और किससे नहीं, किससे काम बनता है और किससे नहीं – यह भी सीखते हैं।

यह बात मानव पर भी लागू होती है। कुछ महीनों के लिए मानव बच्चा “खेलता है” – माँ के साथ, भाई-बहनों के साथ, खिलौनों के साथ – और सीखता है। सीखता है कि किस तरह उसकी मुस्कुराहट से सकारात्मक प्रतिक्रिया मिलती है, किस तरह उसके रोने से उस पर ध्यान दिया जाता है, किस तरह आकृतियाँ खाली स्थानों में फिट हो जाती हैं, कैसे एक बटन के दबाने से संगीत पैदा होता है, किस तरह बाँह को हिलाकर गेंद को नीचे फेंका जाता है तो वह उछलती है।

खेल के माध्यम से बच्चे सीखते हैं।

‘खेल’ से हमारा तात्पर्य है कुछ भी इसलिए करना कि वह



दिलचस्प लगता है, अलग-अलग कुछ आजमाना, देखना कि क्या चल सकता है और क्या नहीं, उसे कई बार करना और हर बार कुछ नया सीखना – और यह सब करते हुए आनन्द उठाना।

दूसरी ओर खेलकूद या क्रीड़ा को हम खेल का कोई एक व्यवस्थित, सुपरिभाषित रूप कह सकते हैं। सब बच्चों को यह अच्छा लगता है, क्योंकि इसमें खेल रहता है। हमारे परामर्शदाता डॉ. ज्यॉर्ज सेलेक कहते हैं, “खेल बच्चों द्वारा किया गया एक वैज्ञानिक प्रयोग है।”

सब माँ-बाप और स्कूल का नेतृत्व करने वाले जानते हैं कि बच्चों को खेलना अच्छा लगता है। उन्हें विकल्प दिया जाए तो वे अंग्रेजी या गणित पढ़ने की बजाए खेलना चाहेंगे।

यानी बच्चे का ‘तन्त्र’ खेल के लिए ही बना है। शिक्षा का ‘तन्त्र’ क्या निर्मित करना चाहता है? – सीखने के बेहतर वातावरण।

शिक्षा का मौजूदा तन्त्र क्या करने के लिए बना है? सब बच्चों को एक संगत अकादमिक अनुभव प्रदान करने के लिए, परिणामों को मापने और प्रगति पर नजर रखने के लिए।

यदि हम शिक्षा की मौजूदा व्यवस्था की बनावट पर प्रभाव

डालने की कोशिश करें, बच्चों से सम्बन्धित उद्देश्यों को समझें और खेल के जादू को बीच में लाएँ तो हमें कुछ लाभदायक उत्तर मिल सकते हैं।

जादू? कैसा जादू?

बच्चे एक गेंद को इधर-उधर ठोकर मारते हैं, खेल के मैदान में दौड़ते हैं, बहुत कुछ नया परखते हैं, नए दोस्तों को मिलते हैं, और आपको टीम के बेहतर खिलाड़ी मिल जाते हैं – ऐसे बच्चे जो मेहनत और अनुशासन का मूल्य समझते हैं, जो अधिक केन्द्रित हैं और नियमों का आदर करते हैं, हदों को समझते हैं, जो शारीरिक और सामाजिक तौर पर अधिक स्वस्थ हैं।

यह सब केवल खेलने मात्र से हो जाता है! कोई भाषण नहीं, शिक्षक नहीं, कक्षाएँ नहीं। जादू !

पिछले 10 सालों में मैंने बच्चों को इस जादू के सम्मोहन में देखा है। बच्चों ही नहीं माता-पिता, शिक्षकों, स्कूल नेतृत्व के लोगों और शिक्षाविदों को भी।

इसलिए सीखने के सबसे बेहतरीन वातावरण वे होंगे जो सीखने-सिखाने की प्रक्रिया की बुनावट में खेल के जादू को शामिल कर लें। खेल का अर्थ क्रीड़ा नहीं है। लेकिन खेल के मैदान से बहुमूल्य सबक मिल सकते हैं।

बच्चे विज्ञान के साथ 'खेल' सकते हैं। वे नए प्रयोग कर सकते हैं, देख सकते हैं कि क्या कैसे काम करता है, कोई नया तत्व डाले जाने पर क्या प्रतिक्रिया होती है।

बच्चे भूगोल से 'खेल' सकते हैं। इतिहास से, गणित से भी 'खेल' सकते हैं।

यह समझने के लिए कि खेल के माध्यम से सीखने के लिए एक बेहतर माहौल कैसे बनाया जाए, 'खेल के 10 नियमों' को समझना आवश्यक है। ये नियम मैंने बच्चों को खेलते हुए देखने के अपने अनुभव और पिछले 10 सालों में इस कोशिश के आधार पर बनाए हैं कि 2,00,000 बच्चों को और अधिक खेलने के लिए प्रेरित किया जा सके।

खेल की सार्वभौमिक बुनियाद है कि आप मौज-मस्ती के लिए खेलते हैं।

मौज का अर्थ यह नहीं है कि बच्चों को हर समय हँसना होगा। डॉ. सेलेक के सुन्दर तरीके से अभिव्यक्त विचार के मुताबिक मौज-मस्ती का अर्थ है कि

1. बच्चे बहुत गहराई से गतिविधि में व्यस्त हों।
2. वे अपने आसपास के समूह के साथ जुड़े हों।
3. उन्हें अपनी सीमाओं से थोड़ा आगे तक धकेला जाए।

खेल का पहला नियम : जो भी आपके पास है, उसी से खेलें। बच्चे सीमाओं में रहते हुए काम करने को तैयार रहते हैं। वे नवाचारी होते हैं।

छोटा कमरा? कोई समस्या नहीं। सीमित समय? समस्या नहीं। साझा संसाधन? समस्या नहीं। जब तक कि वे खेल सकते हैं और मौज में रह सकते हैं, तब तक कोई समस्या नहीं।

दूसरा नियम : आप खेल चुनें, आप ही नियम बनाएँ।

खेलते-खेलते ही बच्चे नियम भी बना लेते हैं और ये वातावरण के हिसाब से अनुकूलित होते हैं। जैसे, किसी क्रोधी पड़ोसी की खिड़की को गेंद लगने का अर्थ माना जाएगा कि आप खेल से बाहर हो गए।

आवश्यकता पड़े तो खेल को बदल दो। नियमों को बदलकर नए खिलाड़ी, नई सीमाएँ तय कर सकते हैं।

इस बात में न उलझें कि कुछ कैसे किया जाना अपेक्षित था। शिक्षण के लिए नए दृष्टिकोण भी तलाशें।

उद्देश्य यह नहीं है कि कुछ "सही ढंग" से होना चाहिए। उद्देश्य तो है खेलने का, सीखने का और इस प्रक्रिया में आनन्द लेने का।

तीसरा नियम : जितना अधिक खेलेंगे, उतना ही कम थकेंगे।

यदि सच में खेल हो रहा हो तो बच्चे बहुत लम्बे समय तक के लिए एकाग्र रह सकते हैं। वे थकते नहीं हैं। उन्हें भूख का एहसास भी नहीं होता, न ही शौचालय जाने की आवश्यकता महसूस होती है। वे खेलते रहते हैं – और सीखते रहते हैं।

क्या आप चाहते हैं कि बच्चे कक्षा में व्यस्त रहें? उन्हें सीखते-सीखते 'खेलने' में लगा दें।

चौथा नियम : जितना अधिक 'बहता' खेल होगा, उतना ही कम कप्तान का महत्त्व।

फुटबॉल और बास्केटबॉल जैसे खेलों में खेल के दौरान किसी 'कप्तान' या 'नेता' की कोई विशेष आवश्यकता नहीं रहती। बल्कि स्थिति में से ही कप्तान निकलता है। औपचारिक कप्तान की आवश्यकता क्रिकेट जैसे व्यवस्थित खेलों में रहती है।

शिक्षक कक्षा का नेतृत्व करने की बजाए उसे प्रेरित करने का काम कर सकता है। टीम को सही दिशा में ले जाने का, सीखने-सिखाने को स्कूल के सन्दर्भ और पृष्ठभूमि के साथ जोड़ते हुए और सब बच्चों को सीखने की प्रक्रिया में शामिल करते हुए काम कर सकता है।

पाँचवाँ नियम : चोट के अधिक निशान = अधिक आनन्द = अधिक सीखना।

चोटों के निशान इस बात का सबूत हैं कि पूरी कोशिश की गई, जोखिम उठाया गया और आरामदायक अवस्था से आगे जाकर कुछ किया गया।

गलती करना सीखने की प्रक्रिया का ही एक हिस्सा है। बच्चों को "गिरने" दें। यही सीखने का तरीका भी है।

छठा नियम : अधिक खेलेंगे, अधिक जीतेंगे।

बच्चा विषयवस्तु के साथ खेलता है तो उस क्षण तक पहुँचने की गुंजाइश भी बढ़ती है जब वह कह उठे – "अहा!" और यह जीत देर तक रहने वाली और अन्तर्निहित भी होगी।

सातवाँ नियम : बस एक बड़ी जीत चाहिए।

एक बार का बड़ा क्षण जिसमें कुछ पाने का आभास हो, और बच्चा "अहा!" कह उठे, तो समझें कि उसने किसी अवधारणा को उम्र भर के लिए समझ लिया है।

आठवाँ नियम : अपने आदर्श इन्सानों का आदर करें, उनकी नकल न करें।

बच्चे अपने शिक्षकों, समकक्षों और "हीरो" या आदर्श व्यक्तियों से सीखते हैं। मगर प्रत्येक बच्चे की वैयक्तिकता भी होती है, स्वयं का अलग व्यक्तित्व भी होता है, जिसे सहारा मिलना चाहिए। बच्चों को यह देखने में मदद करें कि उनके "हीरो" क्या करते हैं। उनके व्यवहार के बेहतरीन तत्वों को बच्चों की शैली में एकीकृत करें।

नौवाँ नियम : कुशलता के लिए अभ्यास चाहिए, ढेरों अभ्यास।
खेलकूद शायद खेल और जीवन के इस बुनियादी नियम के लिए सबसे बेहतर शिक्षक है।

सब बच्चे समझते हैं कि अभ्यास के बिना उनमें बेहतरी नहीं आ सकती। और उनके मित्र इसलिए बेहतरी की ओर बढ़ रहे हैं क्योंकि वे अभ्यास करते हैं, नियमित और ढेरों अभ्यास।

उन्हें नियमित तौर पर खेलने के लिए प्रेरित करें तो वे कठिन परिश्रम और अनुशासन के मूल्य को जानें-समझेंगे।

दसवाँ नियम : खेल कभी समाप्त नहीं होता।

बच्चा चाहता है कि हमेशा खेलता ही रहे। देर बहुत हो चुकी हो तो अगले दिन जारी रखें। बारिश हो रही हो (और उन्हें बारिश में खेलने की अनुमति न देनी हो!) तो उसके बन्द होने की प्रतीक्षा करें।

खेल कभी समाप्त नहीं होता। और खेलने का आनन्द और उससे सीखना भी कभी समाप्त नहीं होता।

यदि हम बच्चों को स्कूल में खेलने के आनन्द का अनुभव करवा पाएँ तो वे जीवन भर के लिए खेल तलाश लेंगे। वे ऐसे मित्रों को तलाश लेंगे जो खेल के लिए उनके जोश और भावना, और नया कुछ टटोलने और सीखने के लिए उनके साझीदार बनें।

वे मौज-मस्ती के लिए, सीखने के लिए और जीवन भर सीखते रहने के लिए मौके तलाशते रहेंगे।

एक कहावत है – किसी को एक मछली दे दो तो तुम उसे एक दिन का भोजन दे रहे होगे। उसे मछली पकड़ना

सिखा दो तो आप उसके लिए उम्र भर भोजन का प्रबन्ध कर देंगे। स्कूलों में सीखने के वातावरण के सन्दर्भ में इस कहावत को कुछ इस तरह बदल कर देखना चाहिए –

बच्चे को एक सबक दोगे तो तुम उसे एक दिन के लिए पढ़ाओगे। उसे खेलना सिखा दोगे तो जीवन भर के लिए सिखा दोगे।

खेल और शारीरिक गतिविधि के लाभ सब शिक्षाविदों को अच्छे से मालूम हैं।

सेहतमन्द बच्चे, शारीरिक और सामाजिक तौर पर सेहतमन्द बच्चे।

बेहतर अनुशासन।

बेहतर एकाग्रता।

बेहतर टीमवर्क।

आदि आदि।

पिछले 4 सालों में हम "कक्षाओं के कमरों को खेल के मैदान तक विस्तार" देने के प्रयास करते रहे हैं। इसके लिए हमने खेलकूद के अनुभव में एक व्यवस्थित समावेशी दृष्टिकोण, मूल्यांकन, शिक्षक-प्रशिक्षण और निगरानी के पक्ष लाने की कोशिश की। इस अनुभव से हमें महसूस हुआ कि बहुत कुछ है जो खेल का मैदान भी कक्षा के कमरों को दे सकता है।

सीखने के वातावरण के उद्देश्य और उसके ढाँचे में खेल के इन 10 नियमों को एकीकृत करने से आपको एक ऐसा वातावरण बनाने में मदद मिलेगी जो बच्चे के साथ तालमेल में होगा – और याद रहे कि बच्चा ही शिक्षा का मुख्य पात्र है।

यह तो सही है कि यह दृष्टिकोण नया और कठिन है लेकिन जो शिक्षक खेल को कक्षा में एकीकृत करने में सफल होगा, वह एक ऐसा जादुई वातावरण बना पाएगा जिसमें बच्चे रहना पसन्द करते हैं, जिसमें सब बच्चे सीखते हैं और सीखने से ऐसा आनन्द विकसित करते हैं जो उम्र भर उन के साथ रहेगा।

खेल का आनन्द लो!

सौमिल मजूमदार आई.आई.टी. मुंबई और आई.आई.एम. बेंगलूरू के छात्र रहे हैं। वे महाराष्ट्र की बेडमिन्टन टीम तथा आई.आई.टी. मुंबई की फुटबॉल टीम के सदस्य रहे हैं। स्पोर्ट्सविलेज के संस्थापक-निदेशक तथा एजुस्पोर्ट्स के सह-संस्थापक और मुख्य कार्यकारी अधिकारी के तौर पर स्कूली खेलकूद के सन्दर्भ में वे पिछले एक दशक से 1 लाख बच्चों और 50 हजार माता-पिता के साथ व्यक्तिगत सम्पर्क में रहे हैं। एजुकेशन वर्ल्ड द्वारा भारतीय शिक्षा में बदलाव लाने वाले 50 में से एक अगुआ माने गए सौमिल स्कूलों, संघों, नीति-निर्धारकों और प्रायोजकों के साथ इस उद्देश्य से काम करते रहे हैं कि बच्चों के लिए खेलकूद और शारीरिक गतिविधि के जादू को महसूस कर पाने के लिए अधिक गुणवत्तापूर्ण मौके उपलब्ध हो सकें। उनसे saumil@edusports.in पर सम्पर्क किया जा सकता है।

अनुवाद: रमणीक मोहन

