ನಲಿವಿನ ಕಲಿಕೆಯ ಒಂದು ಸರ್ವಸಮರ್ಥ ಆಟವಾಗಿ ಬಿಂಗೋ

ಆಂಗ್ಲಮೂಲ: ಇಂದಿರಾ ವಿಜಯಸಿಂಹ

ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ತರಗತಿಯೊಳಗಿನ ಬೋಧನೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಗಳಂತಹ ಗಹನ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತವೆ. ಅವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮೋಜು, ಸಂತಸ, ನಲಿವು ಮತ್ತು ನಗುವಿನೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿದ್ದು, ತರಗತಿಯ ಒಳಗೆ ಅವುಗಳಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಸ್ಥಾನವಿರದಂತೆ ಅಥವಾ ಸೀಮಿತ ಸ್ಥಾನವಿರುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಇಷ್ಟಾದರೂ, ಆಟವು ಕಲಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಗಾಢ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿದೆ. ಆಟದ ವಿಷಯದ ಸಂಶೋಧನೆಯ ಪ್ರವರ್ತಕರಾದ ಡಾ|| ಸ್ಟೂವರ್ಟ್ ಬ್ರೌನ್ ಅವರ ಪ್ರಕಾರ, ಆಟ, ವಿನೋದ, ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಭ್ರಾಮಕ ಕಲ್ಪನೆಗಳು ಕೇವಲ ಮೋಜಿಗಿಂತಲೂ ಅಧಿಕವಾದದ್ದು. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುವುದು ಸಂತಸಭರಿತವೂ, ಚಾತುರ್ಯಪೂರ್ಣವೂ ಆದ ಪ್ರೌಢಜೀವನಕ್ಕೆ ಎಡೆಮಾಡುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನೇ ಮುಂದುವರಿಸಿಲಾದರೆ, ನಮ್ಮನ್ನು ಅದು ಎಲ್ಲಾ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೂ ಚತುರರನ್ನಾಗಿ ಇರಿಸುತ್ತದೆ.

ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ "ನಲಿವಿನ-ಕಲಿಕೆ" ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ರೆಸ್ನಿಕ್ (1999) ಅವರು ಔಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಬಳಸಿದರು. ಈ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಿಂದ ಮುಂದೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಬೆಳೆಸಲಾಗಿದೆ. ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಮುಕ್ತ ಆಟ ಅಥವಾ ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಬೆಂಬಲಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲೆಡೆಯೂ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಪಾಡಿಗೆ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಮುಕ್ತ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಸಹಪಾಠಿಗಳ ಜೊತೆಗೂಡಿ ತಮ್ಮದೇ ಕುತೂಹಲದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತ-ಮುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅನ್ವೇಷಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಅನ್ವೇಷಣೆಗಳು ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ಯಾರು, ತಾವು ಇಷ್ಟಪಡುವುದು ಅಥವಾ ಇಷ್ಟಪಡದಿರುವುದು ಏನನ್ನು ಹಾಗೂ ಜಗತ್ತು ಹೇಗೆ ವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ. ಮುಕ್ತ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಜ್ಞಾನಾತ್ಮಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಸಹ ಇದೆ (ಫಿಶರ್ ಮತ್ತು ಇತರರು, 2010). ಆದರೆ, ನಮ್ಮ ಎದುರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಲಿಕೆಯ ಗುರಿಗಳಿದ್ದಾಗ ನಾವು, ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ಸೂಕ್ತ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಮುಕ್ತ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಹಾರೈಕೆಯೊಂದಿಗೆ ಕೈಕಟ್ಟಿ ಕೂರಲಾಗದು.

ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟವು ಮುಕ್ತ ಆಟ ಮತ್ತು ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಬೋಧನೆಗಳ ನಡುವಿನ ಮಧ್ಯವಾಗಿದ್ದು, ಶಿಕ್ಷಕರು ಕಲಿಕೆಯ ಗುರಿಯನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಲು ಆಟದ ವಾತಾವರಣಕ್ಕೊಂದು ಚೌಕಟ್ಟು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಗುರಿಯು ಮಕ್ಕಳು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವುದಾಗಿದ್ದರೆ, ಆಗ ಅವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಕರು ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳ ಬ್ಲಾಕ್ ಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಮಣಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿ, ಪ್ರತಿ ಬಣ್ಣದ ಎಷ್ಟು ಮಣಿಗಳಿವೆ ಎಂಬಂತಹ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾ ಸಾಗಬಹುದು. ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರು ಅತಿಯಾದ ನಿಯಂತ್ರಣಕ್ಕೆ ಮುಂದಾದರೆ, ಆಗ "ಅದರ ಪಾತ್ರ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಉಪದೇಶಾತ್ಮಕ ಬೋಧನಶೈಲಿಯ ವಿಧಾನವಾದ "ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಬೋಧನೆ"ಯಾಗುತ್ತದೆ." (ಹ್ಯಾಸಿಂಗರ್-ದಾಸ್ ಮತ್ತು ಇತರರು, 2016). ನನ್ನ ಅನುಭವವೆಂದರೆ, ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಶಿಕ್ಷಕರು ಸುಲಭವಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ ಜಾರುವ ಅಪಾಯವಿದ್ದು, ಆಗ ಅದೊಂದು ವಿರುದ್ಧ-ಪರಿಣಾಮಕ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕಲಿಕೆಗೆ ಒತ್ತಾಸೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲಲು ಮುಕ್ತ ಆಟ ಹಾಗೂ ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟಗಳೆರಡೂ ಮಕ್ಕಳ ಬಾಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಯತ್ತತೆಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ

ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ವಯಸ್ಕರ ಮಧ್ಯಸ್ಥಿಕೆಯು ಅತಿ ಕಡಿಮೆ ಬೆಂಬಲ ನೀಡುವುದಕ್ಕಷ್ಟೇ ಸೀಮಿತವಾಗಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಆಟದ ವೇಳೆ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವಯಂ-ಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಸ್ವಯಂ-ಸ್ವೀಕೃತ ನಿರ್ಬಂಧಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವುದರಿಂದ ಅವರ “ತೋರಿಕೆ ಆಟ”ವು ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವನಿಯಂತ್ರಣ ಮತ್ತು ನಮ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೇಗೆ ಆಸ್ಪದ ನೀಡುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವೈಗೋಟ್ಸ್ಕಿ (1933/1978) ಸಾಬೀತುಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಆಟವು ಮೋಜು ಮತ್ತು ಸ್ವಯಂ-ಪ್ರೇರಿತ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವಂತೆಯೇ, ಮಕ್ಕಳು ಕ್ರಿಯಾಶೀಲರಾಗಿದ್ದು, ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡು, ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ಒಡನಾಡುತ್ತಾ, ತಮ್ಮ ಆಸಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಲಾಭದಾಯಕವೆಂದು ತೋರುವ ಸಾಮಗ್ರಿಯ ಮೇಲೆ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವುದರಿಂದ ಕಲಿಕೆಯು ಪೋಷಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ (ಚಿ, 2009; ಹರ್ಷ್-ಪಾಸೆಕ್ ಮತ್ತು ಇತರರು, 2015, ಹ್ಯಾಸಿಂಗರ್-ದಾಸ್ ಮತ್ತು ಇತರರು, 2016 ರಲ್ಲಿ ಉದ್ಧರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ). ಆಟವು ಮಗುವಿನಿಂದ ಮುನ್ನಡೆಸಲ್ಪಟ್ಟು, ವಯಸ್ಕರೇನಾದರೂ ಈ ಮೋಜಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸೂತ್ರವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡರೆ, ಅದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಲವಂತವಾಗಿ ತಿನ್ನಿಸುವ ಚಾಕೋಲೇಟ್ ಸವರಿದ ಮದ್ದು ಗುಳಿಗೆಯಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕಣ್ಣಿನ ಹೊಳಪು ಮಾಯವಾಗಿ, ಅವರು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯರಾಗುತ್ತಾರೆ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲದಕ್ಕೂ ಎದುರುತ್ತರ ಕೊಡುವ ಸ್ವಭಾವ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡು, ಆಟವಾಗಲೀ, ಕಲಿಕೆಯಾಗಲೀ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ನಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೇ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಹ್ಯಾಸಿಂಗರ್-ದಾಸ್ ಮತ್ತು ಇತರರು (2016), ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮೋಜಿನಿಂದ ಹಾಗೂ ಸಕ್ರಿಯ, ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ, ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ ಒಡನಾಟದ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲದ ಭಾವನೆಯಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತವಾದ್ದರಿಂದ ಅವು ಮುಕ್ತ ಆಟ ಮತ್ತು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಸರಸ-ಕಲಿಕೆಗಳ ಮೂರು ವಿಧದ-ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ವಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು-ಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಲಗೋರಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ಯದ ನೆನಪುಗಳು ಮಾಸದೇ ಹಾಗೇ ಉಳಿದಿರುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಉಳಿದ ಬಗೆಗಳಿಗೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧಾರಿತವಾದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದರ ಫಲಿತಾಂಶ ಪ್ರತಿಬಾರಿ ಒಂದೇ ಆಗಿದ್ದರೂ, ಆ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಹಾದಿ ಬದಲಾಗಬಹುದು.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಯ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅದೃಷ್ಟ ಅಥವಾ ಎರಡನ್ನೂ ಅವಲಂಬಿಸಿರಬಹುದು. ಚುಕ್ಕಿ ಇಡುವ ಆಟವು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಆಯ್ಕೆಯನ್ನಷ್ಟೇ ಒಳಗೊಂಡಿದ್ದು, ಅದೃಷ್ಟವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿಲ್ಲ; ಬದಲಿಗೆ, ಹಾವು-ಏಣಿ ಆಟವು ಅದೃಷ್ಟವನ್ನಷ್ಟೇ ಅವಲಂಬಿಸಿದ್ದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಯೇ ಉದ್ಭವಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಇನ್ನು ಪ್ರೌಢ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದೃಷ್ಟ ಎರಡನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರಬಹುದು. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಸಹಜಪ್ರೇರಣೆ ಮತ್ತು ಒಡನಾಟಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಯು ಕಷ್ಟ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಕೌಶಲದ ಮಟ್ಟಗಳ ನಡುವೆ ಸೂಕ್ತ ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ, ಅದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಅಥವಾ ಇತರ ವಯಸ್ಕರು ನೀಡಬಹುದಾದ ಬೆಂಬಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾದ ಸವಾಲನ್ನು ಒಡ್ಡುತ್ತದೆ. ಒಟ್ಟಾರೆ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವ ಮೋಜು, ಕುತೂಹಲದ ಭಾವನೆಯಂತಹ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತವೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಿಯಮ ಮತ್ತು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವ ರೀತಿಯು ನಲಿವಿನ-ಸರಸ-ಕಲಿಕೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಅದೃಷ್ಟಗಳು ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಉಂಟುಮಡುತ್ತವೆ; ವಯಸ್ಕರು ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಆಡುವಾಗ ಅವರು ಮಕ್ಕಳು ಕ್ರೀಡೆಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳಲು

ನೆರವಾಗುವಂತೆ ಕೊಂಚ ಬೆಂಬಲ ನೀಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಬೋಧನೆಯ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿ, ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡ ಮಗುವು ಆಟದ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮತ್ತು ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. “ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಬೋರ್ಡ್ ಬಳಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಮುಂಗಾಣಲಾಗದ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಭ್ರಮ, ಸಡಗರಗಳು ಮಿಳಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅಂತಹ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ವಯಸ್ಕರಿಗಿರುವ ನಿಯಂತ್ರಣವು ಮಗುವಿನ ನಿಯಂತ್ರಣಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಿನದೇನಲ್ಲ.” (ಹ್ಯಾಸಿಂಗರ್-ದಾಸ್ ಮತ್ತು ಇತರರು, 2016, ಪು. 197) ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಷಯವನ್ನು ಅಥವಾ ಕೌಶಲವಿಕಾಸವನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಲಿವಿನಸರಸ-ಕಲಿಕೆಗೆ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಿದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಗಮನ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವ ಸಂಶೋಧಕರು ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ರೂಪಿಸಲಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಈಗಾಗಲೇ “ಗಂಭೀರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು” ಎಂಬೊಂದು ಹೊಸ ಪದವನ್ನು ಹೊಸೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಲವಲವಿಕೆಯನ್ನಾಗಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ, ಸರಳವಾದರೂ, ಸರ್ವಸಮರ್ಥವಾದ ಕ್ರೀಡೆಯಾದ ಬಿಂಗೋ ಆಟವನ್ನು ನಾನಿಲ್ಲಿ ಪರಿಚಯಿಸಲು ಬಯಸುತ್ತೇನೆ. ಈ ಆಟದ ಮತ್ತೊಂದು ರೂಪಾಂತರವಾಗಿದ್ದು, ಸಂತೋಷ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆ “ಹೌಸಿ” ಅಥವಾ ತಂಬೋಲಾದ ಪರಿಚಯ ನಿಮಗೆ ಇರಬಹುದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿದ ಹದಿನೈದು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಎದುರಿಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಆಟ ಆಡಿಸುವವರು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಬಂದಂತೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೂ ಮೊದಲು ಕೂಗಲ್ಪಡುತ್ತದೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅವರು ಬಿಂಗೋ ಎಂದು ಕೂಗಿ ವಿಜೇತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ತರಗತಿಯ ಬಳಕೆಗಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿಕೊಂಡ ಈ ಆಟದ ಮೂರು ವಿಭಿನ್ನ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ನಾವು ಕೆಳಗೆ ಪ್ರಸ್ತುತಪಡಿಸಲಿದ್ದೇವೆ.

1. **ಚಿತ್ರ ಬಿಂಗೋ**: ಹೊಸತೊಂದು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಪರಿಚಯ ಪಡೆಯಬೇಕಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು/ಪ್ರಾಣಿಗಳು/ಹಣ್ಣುಗಳು/ಪಕ್ಷಿಗಳ 25 ಪದಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿ. ಸೂಚಿಪತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ನಿರ್ಧರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಪ್ರತಿ ಹೆಸರನ್ನೂ ಬರೆಯಿರಿ. ಮಿಂಚುಪಟ್ಟಿಗಳು ಆಗಲೇ ನಿಮಗೆ ದೊರೆಯುವಂತಿದ್ದರೆ ಈ ಹಂತ ನಿಮಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದು 9 ಚೌಕಗಳಿರುವ 3x3 ಚೌಕುಳಿ ಕಾಗದವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರ ಪ್ರತಿ ಚೌಕದಲ್ಲೂ ನಿಮ್ಮ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ವಸ್ತುವಿನ ಚಿತ್ರವಿರಬೇಕು. ಹಾಳೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲೇ ಗ್ರಿಡ್ ಒಳಗೂ ಚಿತ್ರಗಳಿರಬೇಕೆಂದೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಈಗ ಆಟ ಆಡಲು ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಹಾಳೆಯನ್ನು ನೀಡಿ. ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಇಡಲು ಕೆಲವು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೋ, ಅಥವಾ ಹುಣಸೆ ಬಿತ್ತಬೀಜಗಳನ್ನೋ ಅವರಿಗೆ ನೀಡಬಹುದು. ತಮ್ಮ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವ ಚಿತ್ರದ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆದಾಗ ಆ ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಕಲ್ಲೊಂದನ್ನು ಇಡಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿ. 20 ಸೂಚಿಪತ್ರಗಳನ್ನೂ ಕಲಸಿ, ಅವುಗಳ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕೂಗಿ ಹೇಳಿ. ಯಾವ ಮಗು ಮೊದಲು ತನ್ನ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲಿನ ಅಷ್ಟೂ ಚಿತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಡುತ್ತದೋ ಅದು ಬಿಂಗೋ ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತದೆ. ನೀವು ಇನ್ನೂ ಉಳಿದಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳ ಮೇಲಿನ ಪದಗಳನ್ನೂ ಓದಿ ಹೇಳಿ, ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಆಟ ಮುಗಿಸಲು ಅನುವುಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು, ಅಥವಾ, ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ, ಮೊದಲ ಮಗು ಬಿಂಗೋ ಎಂದು ಕೂಗಿಯಾದ ಬಳಿಕ ನೀವು ಎಲ್ಲಾ ಹಾಳೆಗಳನ್ನೂ ಹಿಂಪಡೆದು, ಅವುಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಸಿ, ಮತ್ತೆ ಅವುಗಳನ್ನು

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀಡಿ. ನಿಮ್ಮ ಬಳಿಯಿರುವ ಎಲ್ಲಾ 25 ಸೂಚಿಪತ್ರಗಳನ್ನೂ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕಲಸಿ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಲು ನಿಮ್ಮಿಂದಾಗದಿದ್ದರೆ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಮೂವರು ಮಕ್ಕಳು ಜೊತೆಗೂಡಿ ಒಂದೇ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವಂತೆ ಹೇಳಬಹುದು.

2. **ಆಕೃತಿಗಳು ಮತ್ತು ಘನವಸ್ತುಗಳ ಬಿಂಗೋ:** ಸೂಚಿಪತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಹಲವು ವಿಭಿನ್ನ ಆಕೃತಿಗಳು ಹಾಗೂ ಘನ ವಸ್ತುಗಳ 20 (ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು) ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು/ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಚೌಕ – ನಾಲ್ಕು ಸಮ ಬಾಹುಗಳು ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಲಂಬಕೋನಗಳಿಂದಾದ ಆಕೃತಿ. ಗೋಲ: ಚೆಂಡಿನ ಆಕಾರದ ಘನಾಕೃತಿ. ನೀವು ನೀಡುವ ಹಾಳೆಗಳ ಮೇಲೆ 3 x 3 ಚೌಕುಳಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರತಿ ಜಾಗದಲ್ಲೂ ಆಕೃತಿಗಳು ಮತ್ತು ಘನಾಕೃತಿಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರನ್ನು ತುಂಬುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಬಳಿಯಿರುವ ಸೂಚಿಪತ್ರದಿಂದ ನೀವು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಓದುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕರಪತ್ರಗಳ ಮೇಲಿನ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವ ಆಕೃತಿಗಳಿಗೆ ಗುರುತಿನ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಲು ಹೇಳಿ. ಒಬ್ಬ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಎಲ್ಲಾ ಒಂಬತ್ತು ಪದಗಳನ್ನೂ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಿ ಗುರುತು ಹಾಕುವವರೆಗೂ ಸುಳಿವು/ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಓದುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದವರು ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಿದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂದು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಬಳಸಲಾದ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ/ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಓದುವುದರ ಮೂಲಕ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ. ಈ ಹಂತವು ಎಲ್ಲರೂ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕರಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಕಲಿಕೆಯ ಬಲವರ್ಧನೆಯ ಹಂತವಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ.
3. **ಆವರ್ತಕ ಕೋಷ್ಟಕ ಬಿಂಗೋ:** ಇದಕ್ಕೆ 4 x 5 ಚೌಕುಳಿ ಕಾಗದ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದು, ಅದರ ಪ್ರತಿ ಚೌಕದಲ್ಲಿಯೂ ಧಾತುಗಳ ಹೆಸರು ಅಥವಾ ಸಂಕೇತವನ್ನು ನಮೂದಿಸಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಚೌಕುಳಿಯ ಮೇಲೆಯೂ ಧಾತುಗಳ ವಿಭಿನ್ನ ಕ್ರಮವಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಗೆಲ್ಲುವ ಜೋಡಣೆ ಯಾವುದೆಂದು ಮೊದಲೇ ನೀವು ನಿರ್ಧರಿಸಿರುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ: ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮಧ್ಯದ ಅಡ್ಡಸಾಲಿನಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲಾ ಧಾತುಗಳು ಅಥವಾ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಧಾತುಗಳು. ನಿಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಒಂದು ಆವರ್ತಕ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಡುವ ಅಥವಾ ಕೊಡದಿರುವ ಆಯ್ಕೆ ನಿಮ್ಮದು. ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೂ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದದ ತುಣುಕುಗಳು ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ. ಧಾತುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸುಳಿವುಗಳನ್ನು ಓದುವುದರಿಂದ ಮೊದಲುಮಾಡಿ; ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಡುಗಳ ಮೇಲೆ ಸುಳಿವಿಗೆ ಹೊಂದುವ ಧಾತುವನ್ನು ಗುರುತುಮಾಡಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಐದರಿಂದ ಹತ್ತು ಸೆಕೆಂಡುಗಳಷ್ಟು ಕಾಲಾವಕಾಶ ನೀಡಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸುಳಿವನ್ನು ಕೇಳಿಸಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಚೌಕುಳಿ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಆ ಧಾತು ಇದೆಯೋ, ಇಲ್ಲವೋ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಅಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಲಾದ ಸಂಕೇತದ ಮೇಲೆ ನಾಣ್ಯ, ಕಾಗದದ ತುಣುಕು ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನಾಗಲೀ ಇರಿಸಬೇಕು. ಬಿಂಗೋ ಕರಪತ್ರದ ಮೇಲೆ ಧಾತುಗಳ ಗೆಲ್ಲುವ ಪೂರ್ವನಿರ್ಧಾರಿತ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಮೊದಲು ಗುರುತಿಸಿದವರು ಬಿಂಗೋ ಎಂದು ಕೂಗಬೇಕು. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನೀವು ಧಾತುವಿನ ಆಣವಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿ ಹೇಳಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಆವರ್ತಕ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನು ನೋಡಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಿ. ನೀವು ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಆಡುತ್ತೀರೋ, ಅಷ್ಟು ನಿಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಧಾತುಗಳ ಆವರ್ತಕ ಕೋಷ್ಟಕದ ಪರಿಚಯ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನಿಮ್ಮಲ್ಲಿ ಹಲವರು ಬಿಂಗೋ ಆಟವನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸಿ ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುವ ಹಾಗೂ ನಿಮ್ಮದೇ ರೂಪಾಂತರಗಳನ್ನು ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಮೆರೆಯುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವಿರೆಂದು ನಂಬಿದ್ದೇನೆ. ನೀವೂ ಸಹ ನಾನು ಕಂಡುಕೊಂಡಂತೆ ಈ ಆಟ ಅದೆಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವಿರಿ. ಈ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಚಾರವಾಗಿ ಅಂತರ್ಜಾಲದಲ್ಲಿ ವಿಪುಲ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ಲಭ್ಯವಿವೆ. ನಾನು ಸಮಾಜಶಾಸ್ತ್ರದ ವಿಜ್ಞಾನದ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾದ ಒಂದು ಮಾರ್ಪಾಟನ್ನು ಸಹ ಕಂಡಿದ್ದೇನೆ (ಕೋಕೋ, ಏ, ಮತ್ತು ಇತರರು, 2001). ಶಿಕ್ಷಕರೊಂದಿಗಿನ ನನ್ನ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ನಾನು ಈ ಆಟದ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ರೂಪಾಂತರವನ್ನು ಹಲವೊಮ್ಮೆ ನಾನು ಬೋಧಿಸಿದ್ದು, ಶಿಕ್ಷಕರು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನನ್ನೊಡನೆ ಸಂತಸದಿಂದ ಹಂಚಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ! ಆಟ ಮತ್ತು ಮೋಜು ಗಂಭೀರಸ್ವರೂಪದ ಬೋಧನೆಯ ಅಂಗವಾಗಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಇದು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಸಂಶೋಧನೆ ಸಹ ನಲಿವಿನಸರಸ-ಕಲಿಕೆ ಬಹುತೇಕವಾಗಿ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಎಂಬ ವಿಚಾರವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

ಉಲ್ಲೇಖಗಳು:

Brown, S https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=en

2 Chi, M. T. H. (2009). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. Topics in Cognitive Science, 1,
73–105.

3 Coco, A, Woodward, I, Shaw, K, Cody, A, Lupton, G & Peake, AG 2001, ‘Bingo for beginners: A game strategy for facilitating action learning’,
Teaching Sociology, vol. 29, no. 4, pp. 492-503.

4 Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. G., Singer, D. G., & Berk, L. (2010). Playing around in school: Implications for learning and educational
policy. In A. Pellegrini (Ed.), Oxford handbook of the development of play (pp. 341–360). New York, NY: Oxford University Press

5 Hassinger-Das, B, Toub, T, S, Zosh, J.m, Michnick,J, Golinkoff, R & Hirsh-Pasek, K (2017) More than just fun: a place for games in playful
learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico, Infancia y Aprendizaje, 40:2, 191-218, DOI: 10.1080/02103702.2017.1292684

6 Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Eyer, D. (2003). Einstein never used flashcards: how our children really learn–And why they need to play more
and memorize less. Emmaus, PA: Rodale Books

7 Resnick, L. B. (1999, June 16). Making America smarter. Education Week, pp. 38–40

8 Vygotsky, L. S. (1933/1978). Mind in society. Cambridge, MA: Harvard University Press

ಇಂದಿರಾ ಅವರು ಅಜೀಂ ಪ್ರೇಮ್ ಜಿ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿಯ "ಸ್ಕೂಲ್ ಆಫ್ ಎಜುಕೇಷನ್"ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರತರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬೋಧಿಸಿದ ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ಅನುಭವವಿರುವ ಇವರು ಕಲಿಕೆಗೆ ಲವಲವಿಕೆಯು ಸಾರಭೂತವಾದುದೆಂದು ನಂಬುತ್ತಾರೆ. ಈ ಲೇಖನಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ನಿರತರಾಗಿದ್ದ ವೇಳೆ ನಲಿವಿನ-ಸರಸ-ಕಲಿಕೆ, ಕೀಡೆಗಳು ಹಾಗೂ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ವಿಷಯವಾಗಿ ಹಲವು ಸಂಶೋಧನಾ ಲೇಖನಗಳ ಇರುವಿಕೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಇವರ ಅನಿಸಿಕೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ದೃಢವಾಯಿತು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ತಮ್ಮ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಂದಷ್ಟು ಮೋಜನ್ನು ಕಾಣುವ ಭಾಗ್ಯ ಒದಗಿಬರಲಿ ಎಂಬುದು ಇವರ ಹಾರೈಕೆಯಾಗಿದೆ.

ಇವರನ್ನು indira@apu.edu.in ಇ-ಮೇಲ್ ಐಡಿಯ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು

==========