ಕಲಿಕೆಯ ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳು: ಬೋಧನಾ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಟ

ವಿನಿತಾ ಜೈಪ್ರಕಾಶ್ ಅಬಿಚಂದಾನಿ

ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷದ ಗಂಗೇಶ್ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳ ಕೆಲವು ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸೇರಿಸಿ ಅದನ್ನು ಶಾಲೆಯ ಆವರಣದೊಳಗೆ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಅದಕ್ಕೊಂದು ಭೌತಿಕ ಆಕಾರವಿತ್ತು ಮತ್ತು ಅದರ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಉದ್ದವಾಗಿ ಬಾಗಿದಂತಿತ್ತು. ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮೀನು ಮತ್ತು ಹೂವನ್ನು ಬಿಡಿಸುವುದನ್ನು ಅಥವಾ ತಯಾರಿಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿದ್ದ ನಾವು, ಇದನ್ನು ಆನೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದೆವು.

ಆದರೆ ಇದು ಆನೆ ಎಂಬ ನಮ್ಮ ತೀರ್ಮಾನವನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆಯುತ್ತಾ, ಆತ ಇದು ಟ್ರ್ಯಾಕ್-ಹೋ(ಅಗೆಯುವ ಮತ್ತು ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಬೃಹತ್ ಗಾತ್ರದ ಯಂತ್ರ/ಜೆಸಿಬಿ ಮೆಶಿನ್) ಎಂದು ಆತ ದೃಢವಾಗಿ ಘೋಷಿಸಿದ! (ಚಿತ್ರ 1)

ಚಿತ್ರ 1: ಗಂಗೇಶನ ಟ್ರ್ಯಾಕ್- ಹೋ

ಅವನ ಟ್ರ್ಯಾಕ್-ಹೋಗೆ ಚಕ್ರಗಳ ಅಗತ್ಯವಿರಲಿಲ್ಲ, ಗಂಗೇಶ್ ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬಹುದು, ಆದರೆ ಅದರ ಅಗೆಯುವ ಶಕ್ತಿ ಅವನ ಗಮನವನ್ನು ಸೆಳೆಯಿತು. ಟ್ರ್ಯಾಕ್-ಹೋ ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ವಿವರಿಸಲು ಕೇಳಿದಾಗ ಅವನು ಅದರ ಮುಂಭಾಗವನ್ನು ಹಿಡಿದು ನೆಲ ಅಗೆಯುವ ಚಲನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದ.

ಗೊಂಬೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಉಡುಗೊರೆ ನೀಡುವ ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಬಲ್ಲ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದರಿಂದ ಅಥವಾ ಅವರಿಗೆ ನೀಡಿದ ಆಟಿಕೆಯಿಂದ ಅವರು ತಮಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುವುದನ್ನು

ಪಡೆಯುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯೊಂದಿಗೆ, ಗೊಂಬೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಿಕೆಗಳು ಕಲಿಕೆಯ ಏಜೆಂಟ್ ಅಥವಾ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಮನೆಯಿಂದ ಶಾಲೆಗೆ ಕರೆತರಲು, ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳ ತರಗತಿ ಕೊಠಡಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿತ ಕಲಿಕೆಗಾಗಿ ರೂಪಿಸಲಾದ ಆಟಿಕೆಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾದಂತಹ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ತುಂಬಿಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಇಂದ್ರಿಯ ಸಂವೇದನೆ ಮತ್ತು ಚಲನಾ ಕೌಶಲಗಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ, ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ ಕೌಶಲಗಳು, ಕಾರಣ ಮತ್ತು ಪರಿಣಾಮದ ಗ್ರಹಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಂಕೇತಿಕ ಚಿಂತನೆಯ (ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಸ್ತುವಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು) ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇವುಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅಂತೆಯೇ, ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪಿಯಾಜೆ ಅವರ ಮಕ್ಕಳ ವಿವಿಧ ವಯೋಮಾನದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಂತಗಳಿಗೆ ಸರಿಹೊಂದುವಂತೆ ಮತ್ತು/ಅಥವಾ ಬೆಳೆಯುವ ಮಕ್ಕಳ ಸಂದರ್ಭದ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ (Guyton, 2011) (Montessori, n.d.).

ಗಂಗೇಶ್‌ನ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಬ್ರಿಯಾನ್ ಸುಟ್ಟನ್-ಸ್ಮಿತ್ ಒಂದು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಟಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಅವರು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ತಮ್ಮ ಆಸಕ್ತಿಗನುಗುಣವಾಗಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ನಿರೂಪಣೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಮಗುವಿನ ಸೃಜನಶೀಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವು ಅದಕ್ಕೆ ಒದಗಿಸಲಾದ ಆಟಿಕೆ ನೀಡುವ ಪ್ರಚೋದನೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರು ಎತ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ (Sutton-Smith, 1992). ಮಗು ಆಟಿಕೆಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದರ ಹಿಂದೆ ಮಗುವಿನ ಪೂರ್ವ ಮಾನಸಿಕ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಲೋಚನೆಗಳು ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಆಟಿಕೆಗಳು ಕಲಿಕೆಯ ಆರಂಭಿಕ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸಂಪನ್ಮೂಲವಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದು ಆದರೆ ಮಗು ಅದನ್ನು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿರಬಹುದು.

ಮೂರರಿಂದ ಐದು ವರ್ಷ ವಯೋಮಾನದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ತರಗತಿಯ ಶಿಕ್ಷಕಿ ದಿನೇಶ್ವರಿ ಮೇಡಂ, ಈ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಂದನೇ ತರಗತಿಗೆ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವ ಆಟಿಕೆಗಳು ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದಾಗಿರಬೇಕು, ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸುಲಭ ಮತ್ತು ಕಡಿಮೆ ವೆಚ್ಚದ್ದಾಗಿರಬೇಕು ಎಂದು ಅವರು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಇರುವ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳ ಉಗ್ರಾಣದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಆಟಿಕೆಗಳು ಇದ್ದರೂ, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಆಟಿಕೆ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಬಳಸಬಹುದಾದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವಸ್ತುವಾಗಿದೆ ಏಕೆಂದರೆ ಅದು ಅವರಿಗೆ ಹಾನಿ ಉಂಟುಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮುರಿಯುವುದಿಲ್ಲ, ಒಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅವರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಸುಲಭವಾಗಿ ಮುರಿದುಹೋಗದ ವಸ್ತುವಿನ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ನಾನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ, ಆದರೆ ಒಂದು ಘಟನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ನನ್ನ ಅವಲೋಕನವು ಮಗುವಿನ ಆಲೋಚನಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವನ್ನು ನನ್ನ ಗಮನಕ್ಕೆ ತಂದಿತು.

ನಾನು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮಗುವಿನ ಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು

ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸಲು ಆಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮಗು ಕೇಂದ್ರಿತ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡೆ (NCF, 2005).

ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದಲ್ಲಿ ಪೋಲಾ ಎಂಬ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಮರದ ತುಂಡಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಎತ್ತುಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳು ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಮರ ಹಾಗೂ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ನಾನು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನವರು ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಎತ್ತನ್ನು ಅದರ ನೋಟ ಮತ್ತು ಆಕಾರದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಎತ್ತು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿದರು; ಆದರೆ ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನು ಕೆಲವರು ಅದು ನಾಯಿ ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟರು. ಅವರು ಹಾಗೆ ಹೇಳಲು ಕಾರಣವನ್ನು ಕೇಳಿದಾಗ, ಒಂದೆರಡು ಮಕ್ಕಳು ಮಾದರಿಯು ಚಿಕ್ಕದಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಹಗುರವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಿದರು (ಚಿತ್ರ 2).

ಚಿತ್ರ 2: ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮತ್ತು ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಎತ್ತುಗಳು

ಎರಡು ವಿಷಯಗಳು: ಒಂದು, ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ವಸ್ತುಗಳ ತೂಕ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರ ಎರಡು, ಚಕ್ರಗಳಲ್ಲಿನ ಶಬ್ದದಿಂದ ಉದ್ಭವಿಸಿದ ವ್ಯತ್ಯಾಸವು ಇಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಕರವಾಗಿದೆ.

ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಎತ್ತುಗಳ ಚಕ್ರಗಳು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದವು ಮತ್ತು ಅದು ಆಟ ಆಡುವಾಗ ವಿಚಿತ್ರವಾದ ಶಬ್ದವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತಿತ್ತು, ಆದರೆ ಮರದ ಚಕ್ರಗಳು ವಿಭಿನ್ನವಾದ ಮತ್ತು ಮಣ್ಣಿನ ಆಟಿಕೆಗೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಥಿರವಾದ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದವು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಮಣ್ಣಿನ ಚಕ್ರಗಳು ಅವರ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಎತ್ತುಗಳು ಮಾಡಿದ ಶಬ್ದದಂತೆಯೇ ಅಥವಾ ಹಸುವಿನ ಕೊರಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಗಂಟೆಯ ಸದ್ದನ್ನು ನೆನಪಿಸಿತು. ಇಲ್ಲಿ, ನಾವು ಅವರಿಂದ ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿದಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ವಸ್ತುವನ್ನು ಅದರ ಅಮೂರ್ತ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ವಿವರವಾದ ಗುಣಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಅರ್ಥೈಸುವ ಮಗುವಿನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ನಾನು ಗಮನಿಸಿದೆ. ಎತ್ತುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಈಗಾಗಲೇ ತಿಳುವಳಿಕೆ ಹೊಂದಿದ್ದ ನಾನು ಎರಡನ್ನೂ ಎತ್ತುಗಳಂತೆ ಹೇಗೆ ನೋಡಿದೆ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನೆ, ಗಮನಿಸುವಿಕೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾವೇ ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ

ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡರು ಎಂಬುದರ ನಡುವೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು (Mohd. Yakin & Andreas, 2014).

ಇನ್ನೊಂದು ನಿದರ್ಶನದಲ್ಲಿ, ಗಂಗೇಶ್ ಮತ್ತು ಅವನ ಸ್ನೇಹಿತ ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಿಂದ ಟ್ರ್ಯಾಕ್-ಹೋ ಅಥವಾ ರೈಲನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದರು, ಅವರು ಮರದ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಿಂದ ಮನೆ ಅಥವಾ ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮಾಡುವರು. ಈ ಮರದ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ, ಆದರೆ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ಪೇರಿಸಬಹುದು. ಇದು ನಿರ್ಮಾಣ ಮತ್ತು ಕಟ್ಟುವಿಕೆಯ ಕುರಿತಂತೆ ಅವರ ಕಲ್ಪನೆಯ ಒಳನೋಟವನ್ನು ನನಗೆ ನೀಡಿತು. ಮುಂದುವರಿದು ನಾನು ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನೀರನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಜನರು ಮನೆಗೆ ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಕೇಳಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಅದು ಎರಡು ಕಡೆ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿತ್ತು. ಈ ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗರು ನಮ್ಮ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉತ್ತರ ನೀಡಬಲ್ಲರು. ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಗೆ ಮುಚ್ಚಿರುವ ಮರದ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ತೆರೆದು ಒಳಮುಖವಾಗಿ ತೋರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ನೀರನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಸಬಹುದು ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಮತ್ತು ಮನೆಯಂತಹ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಲಾಗಿರಿಸಿದ ದೊಡ್ಡ ತುಂಡನ್ನು ಸರಿಸಿ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಬರಲು ದಾರಿಯನ್ನು ತೋರಬಲ್ಲರು (ಚಿತ್ರ 3).

ಚಿತ್ರ 3: ಮರದ ಬ್ಲಾಕ್ ಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಗಂಗೇಶ್ ನ ನೀರಿನ ಟ್ಯಾಂಕ್, ಮರದ ಮುಚ್ಚಳ (1 ಭಾಗ), ನೀರನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಇರುವ ಜಾಗ (ಭಾಗ 2)

ಶಿಕ್ಷಣದ ಆರಂಭಿಕ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾಗಿ ಬಳಸುವ ಆಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮೂಡಿಸುವ ಸಾಂಕೇತಿಕ ಅಥವಾ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರಚನೆಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಕೇತ ಶಾಸ್ತ್ರ/ಸೆಮಿಯೋಟಿಕ್ಸ್ ಎನ್ನುವುದು ಭೌತಿಕ ಮತ್ತು ಭಾಷಾ ಪ್ರಪಂಚದ ಅಧ್ಯಯನವಾಗಿದೆ. ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ ಫರ್ಡಿನಾಂಡ್ ಡಿ ಸಾಸುರ್ ಅವರು ಚಿಹ್ನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಗೆ, ಭಾಷೆ ಸಂಕೇತಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿದೆ. ಈ ಚಿಹ್ನೆಗಳು ಸೂಚಕ (ಶಬ್ದ)- ಮತ್ತು ಸಂಕೇತ (ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವಿಕೆ)ಗಳ ಮೂಲಕ ನಮಗೆ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತವೆ. ಸೂಚಕ ಮತ್ತು ಸಂಕೇತ ಎರಡನ್ನೂ

ಬೇರ್ಪಡಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಅವು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಅರ್ಥದೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಚಿಹ್ನೆಗೆ ಅರ್ಥವನ್ನು ನೀಡಲು ಪರಸ್ಪರ ಪೂರಕವಾಗಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ (Mohd. Yakin & Andreas, 2014).

ಬ್ರಿಯಾನ್ ಸುಟ್ಟನ್-ಸ್ಮಿತ್ ಅವರು ಸಂಕೇತ ವಿಜ್ಞಾನ/ಸೆಮಿಯಾಲಜಿ ಅಥವಾ ಆಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಮಗು ಪಡೆಯುವ ಸಂಕೇತವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು, ಅಂದರೆ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನ ಶಬ್ದವು ಮಗುವಿನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಉಂಟು ಮಾಡಬಹುದಾದ ಭಾವನೆಗಳು, ಅದರ ಪ್ರಕಾರ, ಅದು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಅವರ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಅವರು ಮೂಲ ಅಥವಾ ನೈಜ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಆಟಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಕಲಿಕೆಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಮಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ, ಆಟಿಕೆ ಅಥವಾ ಆಟದ ವಸ್ತು ಎಂದರೆ ಮೂಲ/ನೈಜವಸ್ತುವಿನಿಂದ ದೂರವಾಗಿ, ಮೂಲ ವಸ್ತುವಿನ ವಿವರಣೆಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆದ್ಯತೆ ದೊರಕಿರುವುದು, ಇಲ್ಲಿ 'ಆಟಗಾರನ ಅನುಭವದಲ್ಲಿ ರಂಜನೀಯ ಅಂಶಗಳೇ ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ' (Sutton-Smith, A Toy Semiotics, 1984).

ಪಿ ಜೆ ಮಿಲ್ಲರ್ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು 'ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ನಿಯಮ-ಆಧಾರಿತ ವಸ್ತುನಿಷ್ಠ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನಗಳಿಂದ ಮಾತ್ರ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಬಾರದು, ಏಕೆಂದರೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಾರ್ಯತಂತ್ರದ ಸಾಧನವಾಗಿ ಅದು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ನಮ್ಯತೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ' (Gongoulis, 2003) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮಗು ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ತನ್ನದಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅದನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ, ಅದಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಅರ್ಥ ನೀಡಿ ಮರುನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಲು ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳ ನಮ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಮೃದುತ್ವದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ವಾದವನ್ನು ಮಂಡಿಸುತ್ತ, ಫ್ರೆಂಚ್ ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ ರೋಲ್ಯಾಂಡ್ ಬಾರ್ಥೆಸ್, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಮತ್ತು ಲೋಹದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು 'ಮಾನವೀಯ ಸ್ಪರ್ಶ' ವನ್ನು ದೂರಮಾಡಿದ ವಸ್ತುಗಳು ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ, ಆದರೆ ಮರವು 'ಗಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಮೃದು... ಕಾವ್ಯಾತ್ಮಕ ವಸ್ತು' (Barthes, 1957), ಇದು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಮುರಿಯುವುದಿಲ್ಲ, ಆದರೆ ಕಾಲಾನಂತರದಲ್ಲಿ ಅದರ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಬಳಸಿದವರ ಸಂಬಂಧದ ದ್ಯೋತಕ ಎಂಬಂತೆ ಸವೆದು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟಿಕೆಗೆ ' ನೋವಾಗಿದೆಯೇ' ಎಂದು ನಾನು ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ಅದು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಆಗಿದ್ದರೆ ಅದು ಎಂದಿಗೂ ಸಾಯುವುದಿಲ್ಲ, ಆದರೆ ಅದನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದು, ಎಂಬುದಾಗಿ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾನೆ.

ನನ್ನ ನಾಲ್ಕನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ, ನಾವು ಕಾಲುಚೀಲ (ಸಾಕ್ಸ್) ಮತ್ತು ಕಾಗದದಿಂದ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದಾಗ, ಒಂದು ಹುಡುಗಿಗೆ ಅದು ಗೊಂಬೆಯಾಗಿರಲಿಲ್ಲ, ಅವಳಿಗೆ ಅದು ನಾನೇ ಆಗಿದ್ದೆ. ದೇಹದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು, ಅವಳು ನನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ಗೊಂಬೆಯೊಂದಿಗೆ ಗುರುತಿಸಿದಳು. ಅದಕ್ಕೆ ಅವಳು ಬಿಂದಿ ಕಿವಿಯೋಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದ್ದಳು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ, ಬಟ್ಟೆ, ಹತ್ತಿ ಮತ್ತು ಉಂಡೆ ಕಟ್ಟಿದ ಕಾಗದದಂತಹ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಈ ಗೊಂಬೆ ಮಗುವಿಗೆ ಜೀವ ತುಂಬಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿತು. ನನ್ನ ಸ್ಥಿರ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವ ಆಕೆಯ ಹಿಂದಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಅವಳು

ಕಾಲಕಾಲಕ್ಕೆ ನನ್ನಲ್ಲಿ ಏನು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಳೋ ಅದನ್ನು ಗೊಂಬೆಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು (ಚಿತ್ರ 4).

ಚಿತ್ರ 4: ಕಾಲುಚೀಲ, ಕಾಗದ, ಹತ್ತಿಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಗೊಂಬೆ (ಎಡ); ಇದೇ ಗೊಂಬೆಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಿವಿಯೋಲೆ, ಬೊಟ್ಟು, ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು

ಇದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ವಿಷಯವೆಂದರೆ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಯ ವಸ್ತುಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಹೇಗೆ ಬೆಂಬಲಿಸಬಹುದು, ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದು ಮಕ್ಕಳ ಒಂದು ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೀಮೆಸುಣ್ಣದಿಂದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಿಂದಿ ಅಕ್ಷರ 'अ' ವನ್ನು ಬರೆದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣದ ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಅದೇ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಡುವ ಮೂಲಕ, ಅದನ್ನು ಸ್ವತಃ ತಮಗೆ ತಾವೇ ಜೀವಂತಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡರು (ಚಿತ್ರ 5).

ಚಿತ್ರ 5: ಮಕ್ಕಳು ಹಿಂದಿ ಅಕ್ಷರಗಳ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣದ ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುತ್ತಿರುವುದು

ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ವಯಸ್ಕರಾಗಿ, ಬೋಧನಾ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಜೊತೆ 'ಆಡುವಾಗ' ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವಾಗ, ಮಗುವು ಅದನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಆಟಿಕೆಯಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಆಟವಾಡಲು – ಆಟಿಕೆಯು ರಚನಾತ್ಮಕ ಕಲಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವಂತಿರಬೇಕು, ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾ ಕಲಿಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಅದು ಬರಿಯ ಕೇವಲ ಯಾವುದೋ ರಚನೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದಾಗಿರಬಾರದು (ಫಾರ್ಮನ್, 1998); ಆ ಆಟಿಕೆ ಮಗುವನ್ನು ಕೇವಲ ಅದರ ಮಾಲಿಕ ಮತ್ತು ಬಳಕೆದಾರ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಅದರ ಸೃಷ್ಟಿಕರ್ತರನ್ನಾಗಿಯೂ ಮಾಡಬೇಕು (Barthes, 1957).

ಪರಾಮರ್ಶನಗಳು:

Barthes, R. (1957). *Mythologies*. London: Vintage Books.
Forman, G. (1998). Constructive Play. In D. Pronin Fromberg, & D. Bergen, *Play from Birth to Twleve: Contexts, Perspectives and Meanings*. London: Routledge. Gongoulis, G.-C. (2003). The Material culture of Children's Playthings: Space, Toys and Commodification of Childhood in a Greek Community. London, United Kingdom: Unversity College London (UCL).
Guyton, G. (2011). Using Toys to Support Infant-Toddler Learning and Development . *Educate Bankstreet*.
Mohd. Yakin, H. S., & Andreas, T. (2014). The Semiotic Perspective of Peirce and Saussure: A brief Comparative Study. *Science Direct*.
Montessori, M. (n.d.). *American Montessori Society*. Retrieved from https://amshq.org/Montessori-Education/Introduction-to-Montessori/ Montessori-Learning-Materials
NCF. (2005). *National Council for Education Research and Training*. Retrieved from NCERT: http://www.ncert.nic.in/rightside/links/pdf/framework/ english/nf2005.pdf
Sutton-Smith, B. (1984). A Toy Semiotics. *Cildren's Environments*, 19-21.

Sutton-Smith, B. (1992). The Role of Toys in the Instigation of Playful Creativity. Creativity Research Journal.

***

ವಿನಿತಾ ಜೈಶಂಕರ್ ಅಬಿಚಂದಾನಿ: ಅವರು ಛತ್ತೀಸ್‌ಗಢದ ಧಮ್ತಾರಿಯಲ್ಲಿರುವ ಎಪಿಎಫ್‌ನ ಫೀಲ್ಡ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷಾ ವಿಷಯದ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಮುಂಬೈ ಮತ್ತು ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ ಕಾಲೇಜ್, ಲಂಡನ್‌ನಿಂದ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಭಾರತ ಮತ್ತು ಯುಕೆ ಎರಡೂ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು vinitia.abichandani@ azimpremjifoundation. org ನಲ್ಲಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: ಶ್ರೀನಿಧಿ ಅಡಿಗ : ಪರಿಶೀಲನೆ: ನಾಗಮಣಿ ಎಸ್. ಎನ್.