

प्रारंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता के लिए आधारभूत वर्षों में खिलौना-आधारित शिक्षाशास्त्र

रोमिला सोनी*

इस बात के पर्याप्त प्रमाण हैं कि खिलौनों से खेलना बाल विकास का एक बहुत ही महत्वपूर्ण पहलू है। सभी उम्र के बच्चे खिलौनों के साथ खेलने का आनंद लेते हैं और अपनी कल्पना और प्रत्यक्ष खेलों में, वे विभिन्न भूमिकाएँ निभाते हैं, लेकिन वास्तव में खिलौने साधारण खेलने की चीजों से कहीं अधिक हैं। खिलौने बच्चों को सीखने के ऐसे अवसर प्रदान करते हैं, जो बच्चों में बुनियादी कौशल पैदा कर सकते हैं और उन्हें अपने आगे के स्कूली जीवन के लिए लाभांशित कर सकते हैं।

खिलौने घरों में आमतौर पर बच्चों के पास होते ही हैं; फिर वे चाहे घर में उपलब्ध वस्तुएँ, जैसे— बर्तन, डिब्बे, देश में बने पारंपरिक खिलौने, ब्लॉक्स, पजल्स या कुछ भी हो, जिससे बच्चों का मनोरंजन हो सके। यह सभी खेल-खिलौने वास्तव में बच्चे के विकास के लिए महत्वपूर्ण होते हैं। इस लेख द्वारा हम जानेंगे कि खिलौनों के द्वारा बच्चे समाजीकरण करना, सोचना, समस्याओं को सुलझाना, नए-नए शब्दों का इस्तेमाल करना, छाँटना, जोड़े बनाना, परिपक्व होना और सबसे महत्वपूर्ण बात, यह सब खेल-खेल में करना सीखते हैं। खेल बच्चों को उनकी कल्पना, पर्यावरण, माता-पिता, परिवार और दुनिया से जोड़ते हैं। खिलौना-आधारित शिक्षा यानी कि खिलौनों द्वारा संकल्पना का विकास, विशेष तौर पर प्रारंभिक साक्षरता व संख्यात्मकता को सीखने के लिए एक अद्भुत और बोझ-रहित शिक्षा है।

भारत, कई खिलौना क्लस्टर और हजारों कारीगरों का घर है जो स्वदेशी खिलौनों का उत्पादन करता है। खिलौने सांस्कृतिक जुड़ाव में सहायक हैं साथ ही कम उम्र के बच्चों में जीवन कौशल और मनो-कौशल का निर्माण करने में भी मदद करते हैं। खिलौने शिक्षा की मूलभूत अवस्था के लिए बुनियादी जरूरत और विलक्षण साधन हैं। ये न केवल नन्हें बच्चों के

विकसित हो रहे दिमाग के लिए अद्भुत हैं बल्कि खिलौनों को जीवन के शुरुआती वर्षों में विभिन्न तरीकों से इस्तेमाल किया जा सकता है। यह बच्चों को न केवल भावनात्मक संतुष्टि देते हैं, बल्कि उन्हें व्यस्त रखते हैं और बोरियत से भी बचाते हैं। खिलौने सदैव बच्चों को सीखने, अभ्यास करने और नई क्षमताएँ विकसित करने में मदद करते हैं।

* सह-आचार्य, प्रारंभिक शिक्षा विभाग, राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नई दिल्ली

खिलौने बच्चों को खोज, जाँचना-परखना, आपस में बातचीत और प्रयोग करने में मदद करते हैं। यह उन्हें सिखाते हैं कि कैसे चीजें बनाई जाती हैं, कैसे काम करती हैं और कैसे अपनी चीजों को संभाला जाता है। इसके साथ ही खेल-खिलौने—दूसरों के साथ सहयोग करना, दोस्त बनाना, सद्भाव और उत्साह से काम करना सिखाते हैं। बच्चे खिलौनों और सीखने की सामग्रियों का अन्वेषण और हेरफेर करते हैं, और इस प्रक्रिया में कई बार खिलौने टूट सकते हैं व खराब हो सकते हैं। इसी कारण स्कूल में महंगे खिलौने देना मुश्किल होता है। खेल-खिलौने मुख्य रूप से स्कूल के बुनियादी स्तर पर शिक्षण-सीखने की प्रक्रिया के लिए उपयोग किए जाते हैं। इस कठिनाई का निश्चित रूप से एक बेहतर विकल्प स्वदेशी खिलौने हो सकते हैं। स्वदेशी खिलौनों की लागत कम होती, है क्योंकि वे स्थानीय रूप से उपलब्ध पर्यावरण के अनुकूल सामग्री से बने होते हैं, उदाहरण के लिए सिलाई इकाइयों के बेकार कपड़े, बेकार कागज से बने खिलौने, गुड़ियाँ/कठपुतलियाँ आदि। स्वदेशी खिलौने विशेष क्षेत्र या समुदाय की संस्कृति और परंपरा को दर्शाते हैं और बच्चों को अपने समुदाय के सांस्कृतिक पहलू से परिचित होने का अवसर मिलता है और अंततः ये ग्रामीण कारीगर को भी लाभ पहुँचाते हैं।

खिलौने बच्चों को आसानी से अवधारणाएँ सीखने में मदद करते हैं। उदाहरण के लिए यदि वे ग्रामीण कारीगर द्वारा बनाए गए परिचित जानवरों या गुड़िया को देखते हैं, जैसे—सुअर या हाथी जैसा एक स्टाफ खिलौना जानवर, जिसे वे अपने इलाके में देखते

हैं और उस पर वे आसानी से कुछ कहानियाँ बना सकते हैं, उनसे संबंधित शब्द पहेलियों को बूझ सकते हैं, उन पर 'देखो और बताओ' जैसी गतिविधियों को बेहतर कर सकते हैं, क्योंकि उन्होंने असल में हाथी या सुअर को देखा है। स्वदेशी खिलौने बनाने के लिए आमतौर पर लकड़ी, बाँस, पुराने समाचार-पत्र और बेकार पड़े सामान का उपयोग किया जाता है और इस प्रकार यह बच्चों की बनावट, रंग और आकार आदि के बारे में जानने में मदद करता है। कभी-कभी स्थानीय खिलौना बनाने वाले पंख, नारियल के खोल, विविध तरह के बीज आदि का उपयोग करते हैं जिनसे बच्चे विभिन्न पेड़ों के नाम और पर्यावरण के बारे में भी जान सकते हैं। स्वदेशी खिलौने उन्हें भावनात्मक संतुष्टि देते हैं क्योंकि खिलौने परिचित आकृतियों के होते हैं और बच्चे आसानी से उनसे जुड़ सकते हैं।

खिलौना-आधारित शिक्षा-शास्त्र का महत्व

आज बच्चे पांरपरिक भारतीय खिलौनों की सुंदरता से अनजान हैं जिनसे उनके माता-पिता, दादा-दादी के साथ खेला करते थे। सभी प्रकार के खेल-संबंधी अनुभव बढ़ते हुए मस्तिष्क को उद्दीप्त करते हैं और बच्चों की अपनी तात्कालिक दुनिया के बारे में पहली खोज खिलौनों के माध्यम से उनके सामने आती है। खिलौने और जोड़-तोड़ केवल बच्चों का मनोरंजन करने के लिए नहीं हैं, बल्कि 21वीं सदी के कौशल को विकसित करने और बढ़ाने के लिए भी हैं, जैसे—समस्याओं को हल करना, समीक्षात्मक सोच, सहयोग और रचनात्मकता आदि।

स्वदेशी खिलौनों का अर्थ है किसी विशेष क्षेत्र की संस्कृति, परंपरा और पर्यावरण का चित्रण करके स्थानीय रूप से उपलब्ध इको-फ्रेंडली सामग्री द्वारा बनाए गए खिलौने, जो कम उम्र में बच्चों में जीवन कौशल को विकसित करने में मदद करते हैं, ताकि वे विद्यालय शिक्षा का सामना सरलता से कर सकें। खिलौनों का उपयोग कल्पनाशील नाटक और समूह नाटक, रोल-प्ले, और एस.टी.ई.ए.एम. (STEAM), शिक्षण संवेदी विकास साथ ही-साथ अधिक सरल शिक्षण अवसर, जैसे— स्कूल परियोजनाएँ, मध्याह्न भोजन के समय या नाटकीय खेल समय के दौरान अच्छे पुराने कल्पनाशील नाटक आदि के लिए किया जा सकता है। इस तरह बच्चे प्रारंभिक साक्षरता के साथ खेल में ही जुड़ जाते हैं और उनके शब्द भंडार में भी वृद्धि होती है।

खिलौने बच्चों को सीखने और अनावश्यक स्क्रीन समय को कम करने के लिए हमेशा एक अद्भुत सहयोग देते हैं और प्रोत्साहित करते हैं। खिलौना-आधारित शिक्षाशास्त्र बच्चों में रुचि पैदा करता है जिससे शिक्षकों और बच्चों दोनों के लिए ही विभिन्न अवधारणाओं को समझना-समझाना आसान हो जाता है। खिलौना-आधारित शिक्षण से शिक्षण प्रक्रिया में सुधार होता है, क्योंकि बच्चे नई चीजों का अभ्यास करते रहते हैं और वे विभिन्न प्रकार के खिलौनों और सामग्रियों से खेलते हैं। वे समस्या में उलझने के बजाय समस्याओं को स्वयं ही हल करना सीखते हैं और इससे बच्चों को रटने वाली शिक्षा से बचाया जा सकता है। समस्याओं को सुलझाना,

पजल्स और मेज जैसी गतिविधियों से खेलते समय बच्चे अनायास ही बुनियादी संख्यात्मकता की तरफ का रुख बना लेते हैं। यह बच्चों को प्राथमिक कक्षा की औपचारिक शिक्षा के साथ समायोजित करने के लिए तैयार करता है और बच्चे नई औपचारिक शिक्षा से जुड़ने के लिए पिछली शिक्षा का उपयोग करते हैं। इससे बच्चों में आत्म-मूल्य की भावना आती है और वे खुद पर और अपनी क्षमताओं पर विश्वास करते हैं व अपने आत्मविश्वास को बढ़ाते हैं।

बच्चे “मैं ऐसा नहीं कर सकती” कहने के बजाय “मैं यह कर सकती हूँ” या “मुझे करने दें” जैसे वाक्यों का उपयोग करते हैं।

खिलौना-आधारित शिक्षाशास्त्र लागू करने के लिए कुछ आवश्यक बिंदु

खिलौनों को शिक्षा पद्धति का केंद्र बनाते समय निम्नलिखित बातों पर विचार किया जाना चाहिए, क्योंकि ये पूर्व-प्राथमिक शिक्षा केंद्र (प्री-स्कूल), बाल वाटिका से प्राथमिक विद्यालय की कक्षा 1, 2 और 3 से प्रारंभिक साक्षरता और गणित का आधार बनाते हैं।

सीखने का आनंददायी वातावरण तैयार करना

एक खेल-आधारित शिक्षा का वातावरण बच्चों को खिलौनों के साथ खेलने के लिए प्रेरित करने और शिक्षकों को शिक्षा-शिक्षण सामग्री के रूप में खिलौनों का उपयोग करने के लिए प्रेरित करना होगा। सुनियोजित और व्यवस्थित सीखने का माहौल बच्चों को बात करने, देखने, तलाशने, अवलोकन करने, पढ़ने, सोचने और बनाने के लिए प्रोत्साहित

करता है। ऐसी योजनाएँ जहाँ खिलौनों और सामग्रियों को उद्देश्यपूर्ण और सार्थकरूप से व्यवस्थित किया जाता है, जैसे— अलमारियों/शेल्फ और बक्से पर लेबल/नंबरिंग लगाना, वहाँ बच्चे साक्षरता और संख्यात्मकता को अपने रोजमर्रा के अनुभव के हिस्से के रूप में देखते हैं। जब वातावरण में मुद्रण का उपयोग उचित रूप से किया गया है, जैसे—खिलौनों के डिब्बों आदि पर तस्वीर के साथ लेबल लगा हो और संख्या लिखी हो, तो बच्चे मुद्रण (प्रिंट) की तरफ आकर्षित होते हैं और उनकी पढ़ने की तरफ रुझान बढ़ता है। इस तरह उद्दीप्त वातावरण अपने सहपाठियों, भाई-बहनों और बड़ों के साथ यहाँ तक कि अकेला खेलना भी उन्हें बेहतर सीखने में मदद करता है।

बच्चों के लिए शिक्षण-अधिगम की प्रक्रिया को आनंददाई बनाने और अधिगम तथा विकास के लिए खिलौने जो बच्चों के विकास और अधिगम को बढ़ाते हैं।

खेलना सीखने का एक स्वाभाविक रूप है जो बच्चों के विकास के लिए महत्वपूर्ण है। खेल के दौरान बच्चों को सबसे अधिक विकास प्राप्त करने में मदद करने के लिए, शैक्षिक खिलौने और खेल सामग्री में निवेश एक प्रभावी शिक्षाशास्त्र है। बच्चों के साथ खेलने के लिए मजेदार होने के अलावा शैक्षिक खिलौने उनकी रचनात्मकता, कल्पनाशीलता और समस्या को सुलझाने के कौशल जैसे— कई अलग-अलग मौलिक कौशल विकसित करने में मदद करके अतिरिक्त मूल्य प्रदान करते हैं।

योजनाबद्ध खेलने और गतिविधि-आधारित अभ्यास के लिए खिलौने

शिक्षकों के लिए विभिन्न विषयों/बाल विकास के विभिन्न पहलुओं की गतिविधियों की योजना बनाना और उस पर अमल करना आसान हो जाता है जब उसके लिए उपयुक्त खिलौनों के सहयोग से बच्चे उस विचार को जल्दी और मजेदार तरीके से सीख सकते हैं। शिक्षकों को खिलौनों को विभिन्न कौशलों और संकल्पना (कॉनसेप्ट) के आधार पर चिह्नित करना चाहिए।

ठोस सामग्री, आयु और विकास के उपयुक्त खिलौनों का प्रावधान

सभी आयु वर्ग के बच्चों में विशेषकर आरंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता विकसित करने के लिए तरह-तरह के बहुदेशीय खिलौने होने चाहिए। उदाहरण के लिए बच्चों को जब जवाबदारी दी जाती है, उन्हें गलती करने के मौके दिए जाते हैं, निर्णयों और विकल्पों को बनाने की अनुमति दी जाती है, और उन्हें स्वायत्त शिक्षार्थियों के रूप में स्वीकार किया जाता है, तब वह बेहतर तरीके से सीखते हैं। ठोस खिलौने और अधिगम सामग्री बच्चों को प्रत्यक्ष अनुभव देते हैं और साथ ही बच्चे बेहतर और तेजी से सीखते हैं।

खिलौना-आधारित शिक्षा प्रणाली के साथ संबंध बनाने के लिए माता-पिता और परिवारों को शामिल करना

सभी शिक्षकों को बच्चों की आयु और विकास के अनुसार गतिविधियों और उनके अभ्यास को, जानना चाहिए। इस योजना के क्रियान्वयन के लिए शिक्षक

को हर बच्चे को गहराई से समझना जरूरी है जिसमें वह किन स्थितियों में रहता है, यह भी शामिल है। इससे शिक्षकों को अपनी कक्षा के लिए आवश्यक सभी प्रकार के खिलौनों के बारे में सोचने और उनकी गतिविधि-योजना बनाने में मदद मिलेगी और वे सभी बच्चों की जरूरतों को पूरा कर सकेंगे। तदनुसार शिक्षक, माता-पिता और परिवारों को मार्गदर्शन और उन्मुख कर पाएंगे, जिससे माता-पिता के लिए घर पर उपयुक्त खिलौने और शिक्षण सामग्री खरीदना/चयन करना आसान हो जाएगा व उनका उपयोग प्रभावी शिक्षण अधिगम के लिए किया जा सकेगा।

आरंभिक अवस्था के लिए काम करने वालों का प्रशिक्षण और उन्मुखीकरण

यह बहुत ही महत्वपूर्ण है कि आरंभिक अवस्था में बच्चों के साथ कार्य करने वाले सभी शिक्षकों का नियमित रूप से प्रशिक्षण हो और उन्हें नवीनतम तरीकों और गतिविधियों से अवगत कराया जाए। जहाँ तक संभव हो सके, इस तरह के प्रशिक्षण कार्यक्रम में अधिकाधिक क्रियाकलाप और गतिविधियों का समायोजन करना चाहिए। 'खिलौना-आधारित शिक्षक' को नर्सरी टीचर ट्रेनिंग के पाठ्यक्रम का भी हिस्सा बनाना बहुत आवश्यक है। स्कूल के अध्यापकों को चाहिए कि वे अपने-अपने घर राज्यों के खिलौना कारीगरों को मिलें और उन्हें भी स्कूल में बुलाएँ। निष्ठा 3.0 कार्यक्रम, जो कि शिक्षा-पोर्टल पर उपलब्ध है— शिक्षकों का उन्मुखीकरण करने में बहुत मदद देगा।

प्रारंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता के लिए खिलौना-आधारित शिक्षण पद्धतियों का एकीकरण

इससे संबंधित शिक्षक को कुछ विशिष्ट दिशा-निर्देश का ध्यान रखना है तभी वे बेहतर रूप से खिलौना-आधारित शिक्षण को आरंभिक साक्षरता व संख्यात्मकता के साथ एकीकृत कर पाएँगे।

अभिनव, स्वदेशी, आयु-आधारित और विकास योग्य खिलौने की पहचान और चयन

खिलौने न केवल शुरुआती वर्षों के लिए, बल्कि स्कूली उम्र के सभी बच्चों के लिए खेलने और सीखने का माध्यम हैं। खिलौने और सीखने की सामग्री का चयन बहुत महत्वपूर्ण है क्योंकि, खिलौनों का चयन मूल्यों को निर्धारित करेगा और अंतर-व्यक्तिगत कौशल विकसित करेगा। अधिगम के उन्मुखीकरण के लिए खिलौनों का चुनाव सावधानीपूर्वक किया जाना चाहिए। खिलौनों के चयन के समय निम्नलिखित बातों का ध्यान रखा जाना चाहिए—

- खिलौनों को भारतीय संस्कृति और मान्यताओं से जुड़ा हुआ होना चाहिए, ताकि इसे बच्चों के संपूर्ण विकास के लिए अधिगम के माध्यम के रूप में प्रयोग किया जा सके।
- खिलौनों में स्थानीय संस्कृति प्रतिबिंबित होनी चाहिए, ताकि बच्चे स्थानीय संस्कृति से जुड़ सकें।
- खिलौने आयु के अनुरूप होने चाहिए, क्योंकि समान आयु के बच्चों में भी विकास का स्तर अलग-अलग होता है।

- खिलौने का आकार बच्चे के नियंत्रण, क्षमता और सुरक्षा के अनुपात में होना चाहिए।
- खिलौने मजबूत और टिकाऊ होने चाहिए और उन्हें इस तरह का बनाया जाना चाहिए कि वे हर स्थिति को झेल पाएँ, तभी बच्चा एक समयावधि के बाद खिलौने के साथ महत्वपूर्ण व्यक्तिगत रिश्ता बना पाता है और खेलकर उससे आनंद ले पाता है।
- खिलौने के चयन में जो बात सबसे महत्वपूर्ण होती है वह है सुरक्षा, खिलौनों का चयन करते समय खतरनाक, जहरीला पेंट/रंग, नुकीले कोने या खराब गुणवत्ता वाले खिलौनों और सामग्री के चयन से बचना चाहिए। यह देखना महत्वपूर्ण है कि खिलौने का या उसके जिन हिस्सों को अलग किया जा सकता है वे बच्चे को चोट पहुँचाने के लिए तेज न हों, और वे इतने छोटे भी न हों जिन्हें साँस के जरिये खींचा और निगला जा सके। वे आसानी से ज्वलनशील नहीं होने चाहिए, न ही उसका पेंट निकलने वाला होना चाहिए।
- साधारण खिलौने की आमतौर पर सरल से जटिल चुनौतियाँ होती हैं और उनके अलग-अलग उपयोग होने चाहिए।
- खिलौने के निर्माण और बनावट समझने में आसानी होनी चाहिए (यह बच्चे की उम्र, चरण और विकास के स्तर के आधार पर होने चाहिए)।

- एक खिलौना बनाते समय इस बात पर ध्यान दिया जाना चाहिए कि वह कल्पना, रचनात्मकता और एकाग्रता को उत्प्रेरित करने वाला हो।
- खिलौने प्रारंभिक शिक्षण परिणामों को हासिल करने वाले होने चाहिए।
- प्रारंभिक साक्षरता कौशल को बढ़ावा देने के लिए खिलौने

खिलौने बच्चों की बातचीत को बढ़ावा देते हैं, सामान्यतः यह देखा गया है कि बच्चों ने जो बनाया है उसे वे साझा करना चाहते हैं, उसके विषय में बातचीत करना चाहते हैं। खिलौना-टेलीफोन और बात करने वाली किताबें तकनीक पर आधारित हैं और यह बच्चों के बात करने के कौशल और संचार को बढ़ाती हैं। बिग बुक, कहानी की किताबों आदि को शुरुआती वर्षों में आरंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता सिखाने के लिए इस्तेमाल किया जा सकता है। आरंभिक अधिगम के वर्षों में कठपुतली का प्रयोग बहुत बखूबी किया जा सकता है। कठपुतलियाँ कई तरह की होती हैं और उनसे संदर्भ कक्ष या कक्षा में एक 'कठपुतली-क्षेत्र' भी बनाया जा सकता है और बच्चों को उन्हें छूने, देखने, और समझने का मौका दिया जा सकता है। कठपुतली कहानियाँ सुनाने का एक सशक्त माध्यम भी हैं और साथ ही जब बच्चे इनका संचालन करते हैं तो बच्चों की सूक्ष्म मांसपेशियाँ मजबूत होती हैं। संगीत भी एक महत्वपूर्ण उत्प्रेरक है और स्कूली शिक्षा के सभी स्तरों के लिए संगीत वाद्ययंत्र बच्चों के सीखने का एक हिस्सा होना चाहिए, क्योंकि यह

बाल विकास में महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है हमारी संस्कृति में संगीतमय पहेलियों और संगीत के खेल का संग्रह भी होना चाहिए और शिक्षकों को स्कूली शिक्षा की दैनिक गतिविधियों में उनका उपयोग करने के लिए प्रशिक्षित किया जाना चाहिए। कई पारंपरिक खिलौने-खेलों में से कई में मजबूत भाषा और संज्ञानात्मक घटक हैं और यह बहुत जरूरी है कि बड़े लोग और शिक्षक इसे जानते हों, ताकि वह अपने बच्चों के साथ उसका अभ्यास करा सकें। पुरानी पड़ी वस्तुओं से संगीत वाद्ययंत्र भी बना सकते हैं, जैसे— ड्रम-डफली, बाँसुरी, तुनतुना आदि।

विचार करने की क्षमता और आधारभूत गणितीय ज्ञान को बढ़ाने के लिए खिलौने व खेल सामग्री

जो खिलौने बच्चों की सोच और मूलभूत संख्यात्मक कौशल को प्रोत्साहित कर सकते हैं, उन्हें इस तरह के खेल-सामग्री के आनंदमई पाठ्यक्रम का हिस्सा होना चाहिए। जब बच्चे इंटरलॉकिंग और अन्य निर्माण ब्लॉक्स उपयोग करके ब्लॉक बिल्डिंग में लगे होते हैं, तो माप जैसे— ऊँचाई और गहराई तथा क्रमबद्धता, अनुक्रम, तर्क-विवेचन आदि के बारे में सीखते हैं। इसी तरह सोचने और चिंतन वाले खेल-खिलौने बच्चों को प्रत्यक्ष अनुभव प्रदान करते हैं जो अवधारणाओं, जैसे—आकृति, आकार और रंग-माप आदि को विकसित करने में मदद करते हैं।

- खेल की सामग्री और खिलौनों में बदलाव करके बच्चे अपनी समस्याओं को हल करना सीखते हैं और इस तरह वे आत्म-खोज पर पहुँचते हैं।
- बिल्डिंग ब्लॉक सरल, मजबूत और तरह-तरह के बदलाव करने वाली सामग्री है, जो बच्चों को संतुलन, गुरुत्वाकर्षण और अपना स्थान बनाने में पहला सबक देती है।
- जब बच्चे ब्लॉक्स से खेलते हैं तो वह उन्हें छोटी मांसपेशियों के नियंत्रण व आंखों और हाथ के समन्वय का अभ्यास करने में सक्षम बनाता है।
- विशेष संख्या ज्ञान के लिए भूलभुलैया बोर्ड, अंक-पहेलियाँ, आकृति सॉर्टर, रंग सॉर्टर, इंटरलॉकिंग ब्लॉक्स, पैटर्न कार्ड, जियो-बोर्ड, आकृति बोर्ड, चित्र-कार्ड, चित्र-पठन, वर्गीकरण कार्ड आदि विशिष्ट खिलौने व सामग्री हो सकते हैं।
- खिलौने महँगे नहीं होने चाहिए बल्कि उनकी शैक्षणिक गुणवत्ता बेहतर होनी चाहिए। साथ ही भविष्य के कौशल, जैसे— समस्या समाधान, सहयोग, संचार, रचनात्मकता और महत्वपूर्ण सोच कौशल को बढ़ावा देने वाले होने चाहिए।
- प्रत्येक आयु वर्ग के लिए आयु और विकास के अनुरूप खिलौने होने चाहिए, जो बाल विकास के विभिन्न पहलुओं को पूरा करते हैं।
- खिलौने ऐसे होने चाहिए जिससे बच्चे अपने जोड़-तोड़ के कौशल को विकसित कर सकें, जैसे— फिटिंग करना, संयोजन करना,

अलग-अलग करना, निकालना और खींचना आदि। इसके लिए आस-पास के वातावरण में उपलब्ध प्राकृतिक सामग्री का उपयोग किया जा सकता है, जैसे—रेत, पानी, बीज, छोटे चिकने पत्थर, पंख, पत्ते, टहनियाँ, फूल आदि बच्चों को उनकी अवधारणा के विकास में मदद करते हैं।

बच्चों के खेलने और सीखने के अवलोकन और आकलन के लिए खिलौने और शिक्षण सामग्री

आरंभिक वर्षों में बच्चों का अवलोकन अनौपचारिक रूप से किया जाना चाहिए। विशेषकर जब वह खिलौनों से खेल रहे हों या वह खिलौनों के जोड़-तोड़ में जुड़े होते हैं, क्योंकि कक्षा में 'खिलौना-आधारित शिक्षा' लाने का उद्देश्य बच्चों को पढ़ाई-लिखाई की ओर आकर्षित करना और ऊब महसूस किए बिना सार्थक सीखने की ओर आकर्षित करना है। अगर बच्चों को पारंपरिक और पुराने तरीके से सीधे गणित या भाषा सिखाई जाती है, तो वे बस अपनी अनिच्छा दिखा सकते हैं या अपनी एकाग्रता खो सकते हैं अथवा एक समय-अवधि में बिना उद्देश्य के व्यस्त रह सकते हैं। ऐसा ज्यादातर गणित सीखने के समय होता है, कभी-कभी भाषा पढ़ने और समझने के दौरान भी होता है। इस प्रकार यह आकलन करना आसान होगा जब वे उपयुक्त खिलौनों के बारे में अधिक जानना चाहते हैं और उनमें बदलाव करते हैं, जो उनकी मूलभूत साक्षरता

और संख्यात्मक कौशल को बढ़ाते हैं। इससे बच्चे के मजबूत पक्ष को समझने के साथ ही कमजोर क्षेत्र को चिह्नित करके विकसित करने में भी मदद मिलती है। इसी तरह से यह बाल केंद्रित आकलन हो सकता है। शिक्षक के लिए, प्रत्येक बच्चे के लिए कार्यक्रम-योजना में 'खिलौना-आधारित शिक्षा' को एकीकृत करना और बच्चे की जरूरत के अनुसार खिलौनों और सामग्री का चयन करना सरल हो जाता है। खिलौना-आधारित शिक्षण को जब हम प्रत्येक दक्षताओं और कौशलों से जोड़ते हैं और उनसे संबंधित क्रियाकलाप और गतिविधियों का मिलान करते हैं तो बच्चों का 'सीखने के प्रतिफल' तक पहुँचना सरल हो जाता है।

सीखने के आरंभिक वर्षों के लिए खिलौनों के कुछ उदाहरण

बच्चों को जब उपयुक्त खिलौने दिए जाते हैं तब वे लंबे समय तक उससे खेलते हैं और उससे उन्हें खेलने से मिलने वाले बाल-विकास के सभी क्षेत्रों में लाभ मिलता है। चढ़ाई, चलना, दौड़ना, रेंगना, कूदना जैसे— बुनियादी गत्यात्मक कौशल सीखना इन शुरुआती वर्षों के दौरान बहुत आसान है, खासकर जब उपयुक्त खिलौने और खेलने के उपकरण प्रदान किए जाते हैं। स्थूल मांसपेशियों के विकास के लिए स्विंग (पूल), स्लाइड, सी-सॉबॉल्स, म्यूजिकल बॉल की आवश्यकता होती है और ब्लॉक, पहेलियाँ, क्रेयॉन, स्ट्रिंग, मोतियाँ, बटनिंग, लेसिंग, नेस्टिंग और स्कैटिंग खिलौने आदि छोटी मांसपेशियों के विकास

कौशल के लिए आवश्यक होती हैं। बहुउद्देशीय खिलौनों से छोटे-बड़े दोनों समूहों में खेला जा सकता है और वे बच्चों को साझा करने और सहयोग के बारे में जानने में मदद करते हैं।

विभिन्न आयु समूहों के लिए समग्र विकास के साथ-साथ मूलभूत या आरंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता को बढ़ावा देने के लिए खिलौनों के कुछ उदाहरण इस प्रकार हैं—

	प्री-स्कूल 1 3-4 वर्ष	प्री-स्कूल 2 4-5 वर्ष	प्री-स्कूल/ बालवाटिका 5-6 वर्ष	कक्षा 1 6-7 वर्ष	कक्षा 2 7-8 वर्ष
1.	इंटरलॉक होने वाले लकड़ी के खिलौने या प्लास्टिक के कार्ड, छोटी-बड़ी गेंद, निर्माण वाले खेल, बाहरी और आंतरिक खेल-सामग्री और खिलौने पुश और पुल खिलौने	लकड़ी अथवा किसी अन्य सामग्री पर चित्र पहेली (4-5 पीस वाली) छोटी कारें और ट्रक, सिलाई कार्ड और किट, पेग-बोर्ड	10 टुकड़ों वाली चित्र पहेली स्वयं से निर्माण करने वाली किट/ वस्तुएँ मैग्नेट स्टिक, लेसिंग बोर्ड	बल्ला व गेंद और निर्माण वाली किट स्वयं से निर्माण करने वाली किट/ वस्तुएँ सिलाई के फ्रेम, बुनाई बोर्ड	छोटी-बड़ी गेंद, निर्माण वाले खेल, बाहरी और आंतरिक खेल-सामग्री और खिलौने सिलाई किट बुनाई किट
2.	क्रेयोंस और कलरिंग की सामग्री कागज	ऊँगलियों और छड़ी पर चलने वाली कठपुतलियाँ क्रेयोंस और कलरिंग की सामग्री कागज	सैनिक खिलौने और किले- (जोड़-तोड़-निर्माण किट) क्रेयोंस और कलरिंग की सामग्री कागज	जिओ बोर्ड, नंबर रॉड, नंबर डॉमिनोज, क्रेयोंस और कलरिंग की सामग्री कागज	जीओ बोर्ड नंबर बोर्ड
3.	मिलाने के लिए रंगीन पट्टियाँ और स्पूल्स	5-6 टुकड़ों वाली पहेलियाँ/ पजल्स	चुंबक, मेग्नीट्युइंग ग्लास 6-8 पीस वाला पजल्स मेज (Maze)	जटिल पहेलियाँ चुंबक, मेग्नीट्युइंग ग्लास	बहुत से हिस्सों वाली पहेलियाँ मेज कार्य-पत्रक
4.	कागज, बालानुकूल कैंची और गोंद	प्लास्टिक मोजेक ब्लॉक कागज, बालानुकूल कैंची और गोंद	स्टेप्लर, छेद करने वाला पंच और ऑफिस में न आने वाले सपलाई कागज, बालानुकूल कैंची और गोंद	आर्ट एंड क्राफ्ट किट	आर्ट एंड क्राफ्ट किट

5.	ईजल (Easel) और ब्रुश	ईजल और ब्रुश (पेंटिंग के लिए छोटे बच्चों हेतु मोटे और फ्लैट ब्रुश लें)	स्टैम (STEM) से संबंधित नाटक खेलने के लिए नकद रजिस्टर और पुराना खिलौना या असली टाइपराइटर, ईजल और ब्रुश	कंप्यूटर, स्टैम से संबंधित प्रौद्योगिकी सहायता प्राप्त खिलौने, ईजल और ब्रुश	स्टैम स्टैम से संबंधित खिलौने, ईजल और ब्रुश
6.	स्टिक तथा अंगुलियाँ की कठपुतली	गुड़ियाघर और सामान स्टिक तथा अंगुलियाँ की कठपुतली	रंगीन चॉक, किट कठपुतली गुड़िया व संबंधित सामग्री, गुड़ियाघर	कठपुतली के विभिन्न प्रकार	कठपुतली के विभिन्न प्रकार
7.	चित्र-पठन पोस्टर (आयु अनुरूप)	चित्र-पठन पोस्टर (आयु अनुरूप)	कहानी की किताबें, चित्र पढ़ना, पोस्टर पढ़ना आदि	आयु-अनुरूप, ग्रेडेड कहानियाँ कमांड कार्ड	आयु-अनुरूप, ग्रेडेड कहानियाँ कमांड कार्ड
8.	बड़े चक्के वाली तिपहिया साइकिल	ट्राइसाइकिल बच्चों की स्कूटर	गोल दायरे में खेले जाने वाले बाहरी खेल सतुलन बनाने वाला बेलैस बीम-बोर्ड	भीतर तथा बाहर खेले जाने वाले थोड़े जटिल सूक्ष्म मांसपेशियों के विकास हेतु खेल-खिलौने	भीतर तथा बाहर खेले जाने वाले थोड़े जटिल सूक्ष्म मांसपेशियों के विकास हेतु खेल-खिलौने
9.	कपड़े पहनने और उतार सकने वाली गुड़िया	कपड़े पहनने और उतार सकने वाली गुड़िया	बाह्य यंत्र— हारमोनियम, ढफली, तबला, ढोलक	ड्रेस वाले कपड़े	रचनात्मक खेल व स्वयं से बनाने हेतु सामग्री
10.	झांझ, ताल की छड़ें, घंटियाँ, जाइलोफोन	झांझ, ताल की छड़ें, घंटियाँ, जाइलोफोन	वॉकी-टॉकी बाह्य यंत्र— हारमोनियम, ढफली, तबला, ढोलक	बात करने वाले खेल— 'देखो और बताओ' कहानी कार्ड चित्र पठन पोस्टर	सुनने, पढ़ने और समझने वाले खेल-खिलौने

खेल-खिलौने द्वारा सीखने-सिखाने की बेहद करने से पहले निम्न बातों पर विचार अवश्य मनोरंजक और मजेदार पद्धति को कक्षा में लागू करना चाहिए—

- क्या आपने अपनी कक्षा में बच्चों की सीखने की प्रक्रिया को सरल बनाने के लिए खेल व रुचि क्षेत्रों को स्थापित किया है?
- क्या आपने प्रारंभिक साक्षरता व संख्यात्मकता बोध के सीखने-सिखाने हेतु खेल व खिलौनों का चयन अपने बच्चों की आयु अनुरूप पहले से कर रखा है?
- क्या आपने अपनी कक्षा का वातावरण मुद्रण समृद्ध (प्रिंट रिच) तथा न्यूमेरीसी समृद्ध बनाया है?
- क्या आप स्वयं अपने व्यवहार में भाषा व गणित संबंधित शब्दावली का प्रयोग करते हैं?
- आपकी कक्षा का माहौल बच्चों को स्वयं सीखने के लिए प्रेरित करता है?

आयु और विकास के अनुरूप खिलौनों को 'खिलौना-आधारित शिक्षण' के माध्यम से सीखने के मूलभूत या आरंभिक वर्षों में बखूबी कक्षा-प्रणाली में लागू किया जा सकता है। विशेषकर आरंभिक साक्षरता और संख्यात्मकता बोध की समझ को सरलता और रुचिकर रूप से छोटे बच्चों तक पहुँचाने के लिए यह एक बहुत ही सुगम, मजेदार और साथ ही सीखने का बेहतरीन तरीका है।

संदर्भ

- शिक्षा मंत्रालय. 2020. *निपुण भारत मिशन गाइडलाइंस*. भारत सरकार, नई दिल्ली.
- . 2020. *राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 (एन.ई.पी.)*. भारत सरकार, नई दिल्ली.
- सोनी, रोमिला. 2015. *थीम बेस्ड अलर्ली चाइल्डहुड एजुकेशन*. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नई दिल्ली.
- . और संध्या संघई. 2018. *हर बच्चा अहम*. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नई दिल्ली.