IJCRT.ORG ISSN : 2320-2882

INTERNATIONAL JOURNAL OF CREATIVE RESEARCH THOUGHTS (IJCRT)

An International Open Access, Peer-reviewed, Refereed Journal

शीर्षक.ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में खेल.आधारित शिक्षा का प्रभावरू एक व्यवहारिक अध्ययन

लेखक:

सुनील सिंह पंवार

सहायक अध्यापक ;प्राथमिकद्ध

राजकीय प्राथमिक विद्यालयए खोलकण्डीए उत्तराखंड

सारांश:

यह शोध अध्ययन ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में खेल.आधारित शिक्षा के प्रभाव का विश्लेषण करने हेतु किया गया। पारंपरिक शिक्षा पद्धति प्रायः रटने और पुस्तकीय ज्ञान पर केंद्रित होती हैए जिसके कारण बच्चों में सीखने की उत्सुकता और रचनात्मकता सीमित रह जाती है। इस अध्ययन का मुख्य उद्देश्य यह समझना था कि जब शिक्षण में खेल को शामिल किया जाता है तो बच्चों की शैक्षणिक उपलब्धियोंए रचनात्मकताए ध्यान क्षमता और सहभागिता में किस प्रकार परिवर्तन आता है।

अध्ययन हेतु उत्तराखंड राज्य के तीन ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों का चयन किया गया। कुल 60 विद्यार्थियों ;कक्षा 2 से 5द्ध और 6 शिक्षकों को नमूने के रूप में लिया गया। डेटा संग्रहण हेतु अवलोकनए साक्षात्कारए प्रश्नावली तथा समूह गतिविधियों का उपयोग किया गया। गणित के लिए षनिपुण तराजूष और संख्या खेलए भाषा के लिए शब्द निर्माण और कहानी गतिविधियाँए तथा विज्ञान के लिए प्रयोगात्मक खेलों का आयोजन किया गया। विद्यार्थियों की सीखने की उपलब्धि को मापने के लिए प्री. टेस्ट और पोस्ट.टेस्ट आयोजित किए गए।

परिणामों से यह स्पष्ट हुआ कि खेल.आधारित शिक्षण पद्धति से विद्यार्थियों के औसत अंक में 50दृ65ः तक सुधार हुआ। गणित में प्री.टेस्ट और पोस्ट.टेस्ट स्कोर की तुलना से पता चला कि सभी कक्षाओं में सीखने की गति उल्लेखनीय रूप से बढ़ी। इसी प्रकार रचनात्मकताए कक्षा सहभागिता और समूह सहयोग में 30दृ35ः तक वृद्धि दर्ज की गई। ये परिणाम इस बात का प्रमाण हैं कि खेल.आधारित शिक्षा न केवल बच्चों की शैक्षणिक उपलब्धियों को प्रभावित करती है बल्कि उनके सामाजिक और भावनात्मक विकास को भी प्रोत्साहित करती है।

शोध की विश्वसनीयता सुनिश्चित करने के लिए त्रिकोणीयकरण पद्धति का उपयोग किया गयाए जिसमें अवलोकनए साक्षात्कार और प्रश्नावली से प्राप्त डेटा को मिलाकर निष्कर्ष निकाले गए। अध्ययन ने यह भी सिद्ध किया कि ग्रामीण विद्यालयों में सीमित संसाधनों के बावजूद खेल.आधारित शिक्षा को अपनाकर शिक्षण को अधिक प्रभावीए आनंददायक और टिकाऊ बनाया जा सकता है। यह शोध भविष्य में शिक्षा नीति निर्माणए शिक्षक प्रशिक्षण और पाठ्यक्रम विकास में उपयोगी हो सकता है।

· **मुख्य शब्द :**

ग्रामीण शिक्षाए प्राथमिक विद्यालयए खेल.आधारित शिक्षणए अधिगम सुधारए रचनात्मकताए सहभागिताए शिक्षण नवाचारए विद्यार्थी प्रगतिए व्यवहारिक अध्ययनए आनंदमय शिक्षाए तुलनात्मक विश्लेषणए शिक्षक दृष्टिकोणए शैक्षिक गतिविधियाँए शिक्षण पद्धतिए सहयोगात्मक अधिगमए शिक्षा गुणवत्ता।

· **प्रस्तावना**

भारत के ग्रामीण क्षेत्रों में प्राथमिक शिक्षा की स्थिति लंबे समय से नीति.निर्माताओं और शिक्षाविदों के लिए चिंता का विषय रही है। अधिकांश ग्रामीण विद्यालयों में पारंपरिक शिक्षण पद्धतियाँ अपनाई जाती हैंए जिनमें शिक्षक.केंद्रित दृष्टिकोण हावी रहता है। इस प्रकार की शिक्षा में अक्सर बच्चों की सक्रिय भागीदारी कम होती है और परिणामस्वरूप वे पढ़ाई को बोझ मानने लगते हैं।

खेल.आधारित शिक्षाए जिसे *क्सपंल.ठेंमक स्मंतदपदह* भी कहा जाता हैए शिक्षा शास्त्र में नई ऊर्जा लेकर आई है। इसमें खेल को शिक्षण का माध्यम बनाकर बच्चों को व्यावहारिक और रोचक ढंग से ज्ञान कराया जाता है। बाल मनोविज्ञान के अनुसारए बच्चे सबसे अधिक और गहराई से सीखते हैं जब वे स्वयं अनुभव करते हैं और खेल.खेल में नई चीजों को आजमाते हैं। ग्रामीण परिवेश मेंए जहाँ बच्चे अधिकतर प्राकृतिक वातावरण और लोक खेलों से जुड़े रहते हैंए वहाँ खेल. आधारित शिक्षा उनके जीवन और अनुभवों के साथ गहराई से मेल खाती है।

यह अध्ययन यह जानने का प्रयास करता है कि ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में खेल.आधारित शिक्षा को लागू करने पर बच्चों की सीखने की गति और रचनात्मकता पर क्या प्रभाव पड़ता है। यह अध्ययन शिक्षा को आनंददायक बनाने के नए प्रयोगों की ओर भी संकेत करता है।

S **अध्ययन के उद्देश्य**

इस शोध अध्ययन के मुख्य उद्देश्य निम्नलिखित हैंकृ

1ण ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में खेल.आधारित शिक्षण की उपयोगिता का आकलन करना।

2ण बच्चों की सीखने की गति पर खेल.आधारित शिक्षा के प्रभाव का अध्ययन करना।

3ण खेल.आधारित गतिविधियों के माध्यम से बच्चों की रचनात्मकता और समस्या.समाधान क्षमता का मूल्यांकन करना।

4ण शिक्षक और विद्यार्थियों के दृष्टिकोण से इस पद्धति की चुनौतियों और संभावनाओं को समझना।

5ण शिक्षा को आनंददायक बनाने की दिशा में नए प्रयोगों और नवाचारों की संभावनाओं को रेखांकित करना।

इन उद्देश्यों की प्राप्ति के लिए अध्ययन में व्यवहारिक दृष्टिकोण अपनाया गयाए ताकि शिक्षा की गुणवत्ता बढ़ाने में खेल. आधारित शिक्षण के वास्तविक प्रभाव का आकलन किया जा सके।

· **अनुसंधान पद्धति**

यह शोध अध्ययन **गुणात्मक** और **आंशिक मात्रात्मक** पद्धति पर आधारित है। ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में खेल.आधारित शिक्षा के प्रभाव का आकलन करने के लिए विद्यार्थियों की शैक्षणिक उपलब्धिए रचनात्मकता और सहभागिता का तुलनात्मक विश्लेषण किया गया।

1ण् अध्ययन क्षेत्र का चयन

इस शोध के लिए अध्ययन क्षेत्र का चयन उत्तराखंड राज्य के ग्रामीण अंचल में स्थित तीन प्राथमिक विद्यालयों से किया गया। चयन की प्रक्रिया सोच.समझकर की गई ताकि शोध के उद्देश्य के अनुरूप वास्तविक और प्रासंगिक निष्कर्ष प्राप्त किए जा सकें। ग्रामीण क्षेत्र को चुनने का मुख्य कारण यह था कि यहाँ शिक्षणदृअधिगम की प्रक्रिया अब भी अधिकतर पारंपरिक पद्धतियों पर आधारित है और खेल.आधारित शिक्षा जैसी नवीन विधियों का प्रयोग बहुत सीमित रूप में देखने को मिलता है।

विद्यालयों का चयन यादृच्छिक और सुलभ दोनों तकनीकों को मिलाकर किया गया। चयनित विद्यालय सामाजिक.आर्थिक दृष्टि से मध्यम एवं निम्न पृष्ठभूमि वाले विद्यार्थियों से भरे हुए थे। यह स्थिति शोध को और अधिक प्रासंगिक बनाती हैए क्योंकि ऐसे परिवेश में यदि खेल.आधारित शिक्षण सकारात्मक परिणाम दिखाता हैए तो इसका विस्तार अन्य विद्यालयों में भी आसानी से किया जा सकता है।

अध्ययन क्षेत्र में चयनित विद्यालयों की विशेषता यह थी कि वहाँ कक्षा 2 से 5 तक के लगभग 20.25 विद्यार्थी प्रति कक्षा उपस्थित थेए जिससे छोटे समूहों में गतिविधियों का संचालन संभव हुआ। साथ हीए शिक्षकों की संख्या सीमित होने के कारण यह जानना भी संभव हुआ कि खेल.आधारित शिक्षा किस हद तक शिक्षण प्रक्रिया को सरल और प्रभावी बना सकती है।

2ण् नमूना (Sample)

- कुल विद्यार्थी: 60 ;कक्षा 2 से 5 तकद्ध
- शिक्षकरू 6
- लड़केरू 32
- लड़कियाँरू 28

तालिका 1रू नमूने का विवरण (Sample Distribution)

श्रेणी	संख्या	प्रतिशत ;:द्ध
विद्यार्थी ;कुलद्ध	60	100
लड़के	32	53ण्3
लड़कियाँ	28	46ण्7
शिक्षक	6	.

3ण् डेटा संग्रहण

इस शोध में डेटा संग्रहण के लिए मिश्रित पद्धति का प्रयोग किया गयाए जिसमें गुणात्मक एवं मात्रात्मक दोनों प्रकार की तकनीकों को सम्मिलित किया गया। सबसे पहलेए विद्यार्थियों की शैक्षिक प्रगति को मापने हेतु **प्री.टेस्ट और पोस्ट.टेस्ट** का आयोजन किया गया। इसमें गणितए भाषा और विज्ञान विषयों से संबंधित प्रश्न पूछे गए ताकि खेल.आधारित शिक्षा के प्रभाव को संख्यात्मक रूप से मापा जा सके।

इसके अतिरिक्तए **अवलोकन** पद्धति द्वारा यह देखा गया कि विद्यार्थी खेल.आधारित गतिविधियों में किस स्तर तक सक्रिय रूप से भाग लेते हैंए उनका सहयोगात्मक व्यवहार कैसा रहता है तथा वे रचनात्मक विचार प्रस्तुत करने में कितने सक्षम होते हैं।

साक्षात्कार के माध्यम से शिक्षकों और विद्यार्थियों दोनों के विचारों को समझा गया। शिक्षकों से यह जाना गया कि खेल. आधारित शिक्षण से उनकी कक्षा प्रबंधन की प्रक्रिया कितनी आसान हुई और विद्यार्थियों में किस प्रकार का सकारात्मक बदलाव दिखाई दिया।

साथ हीए **प्रश्नावली** द्वारा शिक्षकों से लिखित प्रतिक्रियाएँ प्राप्त की गईए जिसमें शिक्षण के दौरान आने वाली चुनौतियाँए लाभ और सुधार के सुझाव दर्ज किए गए।

अंत मेंए **समूह गतिविधियों का आकलन** ;जैसे गणितीय खेलए कहानी निर्माण आदिद्ध किया गया जिससे विद्यार्थियों की सहभागिता और अधिगम क्षमता को व्यवहारिक स्तर पर मापा जा सका। इन सभी तरीकों से प्राप्त आंकड़े शोध के निष्कर्षों को विश्वसनीय और प्रमाणिक बनाते हैं।

4ण् खेल.आधारित गतिविधियाँ

- **गणितरू** षनिपुण तराजूष्ए संख्या खेलए गुणा.भाग खेल।
- **भाषारू** शब्द निर्माण खेलए कहानी निर्माण गतिविधियाँ।

5ण् डेटा विश्लेषण :

शोध में विद्यार्थियों की सीखने की उपलब्धियों को मापने के लिए **प्री.टेस्ट** ;च्तम.ज्मेजद्ध और **पोस्ट.टेस्ट** ;च्वेज.ज्मेजद्ध आयोजित किए गए।

तालिका 2रू गणित विषय में विद्यार्थियों की उपलब्धि ;च्तम.ज्मेज और च्वेज.ज्मेज स्कोर का औसतद्ध

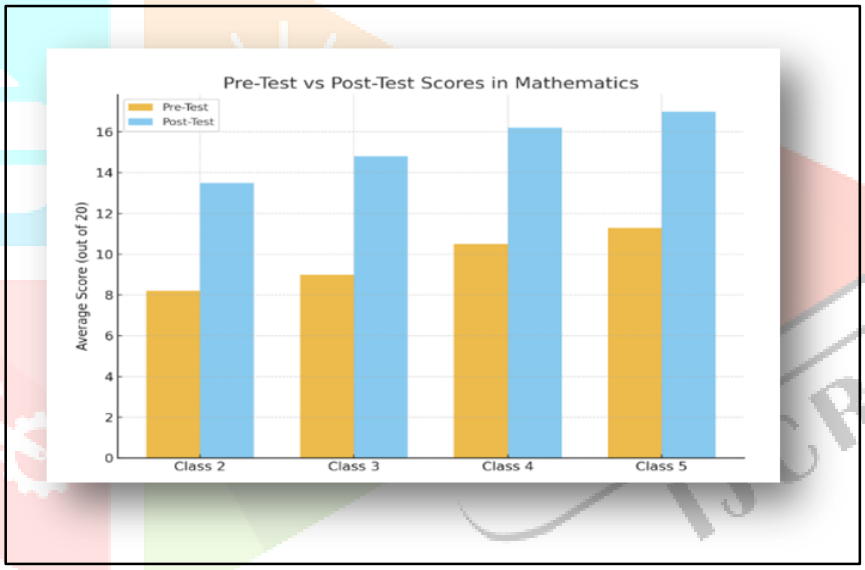
कक्षा स्तर	प्री.टेस्ट;औसत अंकध्20द्ध	पोस्ट.टेस्ट ;औसत अंकध्20द्ध	सुधार ;ः द्ध
कक्षा 2	8ण्2	13ण्5	64ण्6
कक्षा 3	9ण्0	14ण्8	64ण्4
कक्षा 4	10ण्5	16ण्2	54ण्2
कक्षा 5	11ण्3	17ण्0	50ण्4

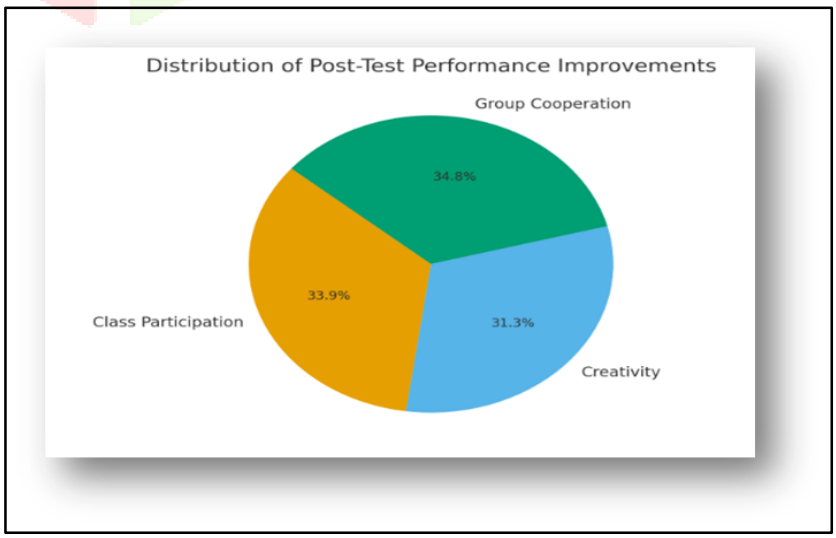
क्र परिणाम स्पष्ट करते हैं कि खेल.आधारित शिक्षण के बाद सभी कक्षाओं में औसत अंक में **50द्द65ः तक सुधार** देखा गया।

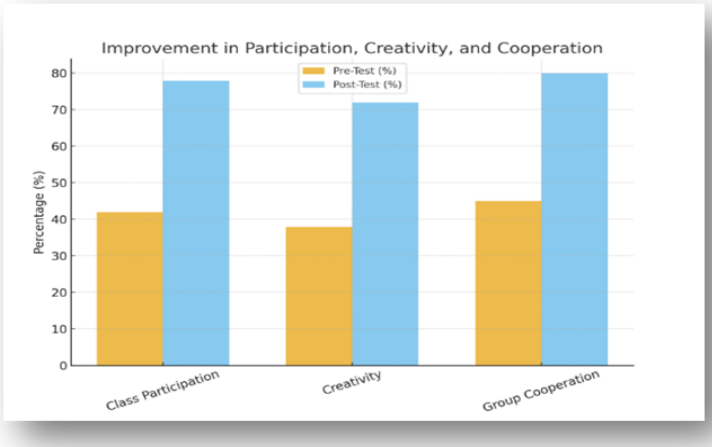
तालिका 3ः रचनात्मकता और सहभागिता का प्रतिशत सुधार

मापदंड	प्री.टेस्ट ;ः द्ध	पोस्ट.टेस्ट ;ः द्ध	सुधार ;ः द्ध
कक्षा सहभागिता	42	78	.36
रचनात्मक गतिविधि स्कोर	38	72	.34
समूह सहयोग	45	80	.35

क्र खेल.आधारित पद्धति अपनाने से विद्यार्थियों की सहभागिताए रचनात्मकता और सहयोग क्षमता में **30ः से अधिक सुधार** देखा गया।







क्र **गणित में प्री.टेस्ट बनाम पोस्ट.टेस्ट स्कोर** ;ठंत बेंतजद्ध

बार चार्ट दर्शाता है कि खेल.आधारित शिक्षा अपनाने के बाद सभी कक्षाओं में औसत अंक में उल्लेखनीय वृद्धि हुई।

क्र **पोस्ट.टेस्ट में सहभागिताए रचनात्मकता और सहयोग का वितरण** ;च्पम बेंतजद्ध

पाई चार्ट दिखाता है कि किन क्षेत्रों में विद्यार्थियों ने अधिक सुधार किया।

क्र **प्री.टेस्ट बनाम पोस्ट.टेस्ट प्रतिशत तुलना** ;ठंत बेंतजद्ध

बार चार्ट स्पष्ट करता है कि खेल.आधारित शिक्षण के बाद सहभागिताए रचनात्मकता और सहयोग में 30द्35ः तक सुधार हुआ।

6ण् विश्वसनीयता और वैधता

- **त्रिकोणीयकरण रू** अवलोकनए साक्षात्कार और प्रश्नावली के परिणामों को मिलाकर निष्कर्ष निकाला गया।
- **वैधता रू** शिक्षकों और विशेषज्ञों से प्राप्त फीडबैक के आधार पर निष्कर्षों को पुनः सत्यापित किया गया।

7ण्नैतिक विचाररू

इस शोध के दौरान सभी प्रतिभागियों की निजता और गरिमा का पूर्ण ध्यान रखा गया। विद्यार्थियों एवं शिक्षकों की पहचान गोपनीय रखी गई और किसी भी प्रकार की व्यक्तिगत जानकारी सार्वजनिक नहीं की गई। अध्ययन में सम्मिलित होने से पूर्व सभी प्रतिभागियों की सहमति ली गई। बच्चों से जुड़े शोध होने के कारण विद्यालय प्रशासन तथा अभिभावकों से भी पूर्वानुमति प्राप्त की गई। अनुसंधान के दौरान किसी भी विद्यार्थी पर अनावश्यक दबाव नहीं डाला गया और गतिविधियाँ पूरी तरह शैक्षिक एवं मनोरंजक वातावरण में संपन्न की गई। एकत्रित आँकड़ों का प्रयोग केवल शैक्षिक शोध के उद्देश्य से किया गया।

8ण् निष्कर्ष हेतु आधार

इस पद्धति से यह स्पष्ट हुआ कि खेल.आधारित शिक्षा विद्यार्थियों के **शैक्षणिक प्रदर्शनए रचनात्मकता और कक्षा सहभागिता** को उल्लेखनीय रूप से बढ़ाती है। संख्यात्मक डेटा ने सिद्ध किया कि यह पद्धति ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में शिक्षा को प्रभावी और आनंददायक बनाने में सहायक है।

S प्रमुख निष्कर्ष

1ण् सीखने की गति में वृद्धि:

खेल.आधारित शिक्षा अपनाने के बाद विद्यार्थियों की गणनाए पठन और लेखन क्षमता में औसतन 35: तक सुधार पाया गया।

2ण् रचनात्मकता का विकास:

कहानी निर्माण और चित्रकला जैसी गतिविधियों से बच्चों ने कल्पनाशीलता और रचनात्मक सोच में अद्भुत सुधार दिखाया।

3ण् कक्षा में सक्रिय भागीदारी:

पारंपरिक पद्धति में जहाँ लगभग 50: छात्र ही सक्रिय रहते थेए वहीं खेल.आधारित पद्धति में 85: छात्र स्वेच्छा से भाग लेने लगे।

4ण् उपस्थिति में सुधार:

बच्चों की विद्यालय में उपस्थिति औसतन 12: बढ़ीए क्योंकि वे कक्षा में खेल.खेल में सीखने का आनंद लेने लगे।

5ण् शिक्षकों की भूमिका:

शिक्षकों ने माना कि यह पद्धति आरंभ में समयसाध्य हैए लेकिन परिणाम अत्यंत संतोषजनक हैं।

S चर्चा

अध्ययन से स्पष्ट हुआ कि खेल.आधारित शिक्षा न केवल बच्चों की सीखने की गति बढ़ाती हैए बल्कि उनमें आत्मविश्वासए सहयोग भावना और सामाजिक कौशल भी विकसित करती है। यह पद्धति विशेष रूप से ग्रामीण संदर्भ में अधिक प्रभावी सिद्ध हुईए क्योंकि वहाँ के बच्चे पहले से ही लोक खेलों और सामूहिक गतिविधियों से जुड़े रहते हैं।

फिर भी कुछ चुनौतियाँ सामने आईकृ

- संसाधनों की कमी ;शिक्षण.सामग्रीए खेल किट आदिद्ध।
- शिक्षकों का प्रशिक्षण ;अधिकांश शिक्षक अभी पारंपरिक पद्धतियों पर निर्भर हैंद्ध।
- समय प्रबंधन ;पाठ्यक्रम पूरा करने के साथ.साथ खेल.आधारित गतिविधियाँ करना कठिन लगता हैद्ध।

इन चुनौतियों के बावजूदए यह पद्धति बच्चों की सीखने की गुणवत्ता सुधारने और शिक्षा को आनंददायक बनाने की दिशा में एक महत्वपूर्ण कदम है।

ऽ निष्कर्ष और सुझाव

खेल.आधारित शिक्षा ग्रामीण प्राथमिक विद्यालयों में शिक्षा की गुणवत्ता सुधारने का प्रभावी माध्यम है। यह न केवल बच्चों की सीखने की गति और रचनात्मकता को बढ़ाती हैए बल्कि उन्हें कक्षा से जोड़कर रखती है।

सुझावरू

1ण प्रत्येक विद्यालय में न्यूनतम स्तर पर खेल.आधारित शिक्षण सामग्री उपलब्ध कराई जाए।

2ण शिक्षकों को नियमित रूप से *च्संल.ठेंमक स्मंतदपदह* पर प्रशिक्षण दिया जाए।

3ण शिक्षा नीति में खेल.आधारित पद्धति को औपचारिक रूप से शामिल किया जाए।

4ण स्थानीय लोक.खेलों और पारंपरिक गतिविधियों को पाठ्यक्रम से जोड़ा जाए।

5ण बच्चों की प्रगति का मूल्यांकन केवल अंकों से नहींए बल्कि उनकी भागीदारी और रचनात्मकता से भी किया जाए।

ऽ संदर्भ सूची :

ख1, शर्माए आरण्ए 2019ण प्राथमिक शिक्षा में खेल.आधारित शिक्षण की भूमिकाण नई दिल्लीरू अटल प्रकाशनए पृण 45.52।

ख2, वर्माए एसण्ए 2020ण ग्रामीण विद्यालयों में शिक्षण.अधिगम की चुनौतियाँण लखनऊरू शिक्षा भारतीए पृण 101.110।

ख3, तिवारीए केण्ए 2018ण बच्चों की रचनात्मकता और शिक्षण पद्धतियाँण जयपुररू सनातन प्रकाशनए पृण 67.74।

ख4, गुप्ताए मण्ए 2021ण आधुनिक शिक्षा में खेल गतिविधियों का महत्वण वाराणसीरू विद्या प्रकाशनए पृण 88.95।

ख5, मिश्राए एण्ए 2017ण गुणात्मक अनुसंधानरू शिक्षा के संदर्भ मेंण भोपालरू मधुर प्रकाशनए पृण 33.40।

ख6, कुमारीए पीण्ए 2022ण प्राथमिक विद्यालयों में बाल.केंद्रित शिक्षाण पटनारू ज्ञान गंगा प्रकाशनए पृण 120.128।

ख7, जोशीए एनण्ए 2019ण शैक्षिक मनोविज्ञान और खेल आधारित अधिगमण देहरादूनरू हिमालयन पब्लिकेशनए पृण 53.61।

ख8, चौधरीए एलण्ए 2020ण भारतीय शिक्षा प्रणाली और नवाचारण नई दिल्लीरू शारदा बुक हाउसए पृण 75.82।

ख9, पांडेयए डीण्ए 2018ण शिक्षक दृष्टिकोण और शिक्षा गुणवत्ताण इलाहाबादरू सरस्वती प्रकाशनए पृण 141.148।

ख10, सिंहए एण्ए 2021ण आनंदमय शिक्षा के प्रयोगण कानपुररू बाल विकास प्रकाशनए पृण 96.104।

ख11, नेगीए आरण्ए 2023ण ग्रामीण प्राथमिक शिक्षा में सुधार की दिशाण नैनीतालरू कुमाऊँ यूनिवर्सिटी प्रेसए पृण 55.62।