ஆரம்ப நிலையிலேயே ஆய்வுத் திறனையும், வாழ்க்கை திறன்களையும் வளர்க்க வழிசெய்தல்

அடிப்படை தகவல்கள்:

குழந்தைகளுக்கு, வாழ்நாள் முழுதும் அவர்களை வழிநடத்தும் வாழ்க்கை திறன்களையும், ஆய்வுத் திறனையும், ஆரம்ப நிலையிலேயே எவ்வாறு கற்பிக்கலாம்? இத்திறன்கள் சார்ந்த கருப்பொருட்களை, குழந்தைகளுக்கு புரியும் படியும், அவர்கள் பாராட்டும் வகையிலும் கற்பிக்க வேண்டும். கோட்பாட்டளவில், குழந்தைகளுடையை மூளைக்கு எட்டா வகையில், சொற்பொழிவாற்றுவதற்கு மாறாக, விளையாட்டுகள் மூலமும், செயல்பாடுகள் மூலமும் சிறப்பாக கற்பிக்கலாம். ஒரு சில விளையாட்டுகள் இங்கு பகிரப்பட்டுள்ளது.

முன்னுரை:

குழந்தைகளுக்கு, வாழ்நாள் முழுதும் அவர்களை வழிநடத்தும் வாழ்க்கை திறன்களையும், ஆய்வுத் திறனையும், ஆசிரியர்கள் வழங்க வேண்டும் என எதிர்ப்பார்க்கப்படுகிறார்கள். இத்தறன்களை ஆய்வு செய்த பின், மாணவர்களாலும் ஏற்று கொண்ட பிறகு, குழந்தைகளுக்கு குறைந்தபட்ச உதவியிலேயே மிக எளிதில் பாடத்திட்டத்திற்கு செல்வார்கள். உதாரணத்திற்கு முதலாம் வகுப்பு குழந்தைகளுக்கு, இதை, எவ்வாறு தொடங்குவது? நாம் கற்பிக்க கூடிய சில கருப்பொருட்கள் என்னென்ன? அதை குழந்தைகள் புரிந்து கொள்ளும் அளவிற்கும், அவர்கள் பாராட்டும்படியும் எவ்வாறு கற்பிப்பது?

குறிக்கோள்:

நேர நிர்வாகம் பற்றி, எல்லா வயது குழந்தைகளுக்கும், கண்டிப்பாக விளக்கவும், கற்பிக்கவும் வேண்டியது அவசியமானதாகும். “வீட்டுப்பாடம் முடிக்க எனக்கு நேரமில்லை”(வீட்டில் மற்ற வேலைகளான, சமிஅத்தல், துவைத்தல், அம்மாவின் வேலை அல்லது அப்பாவின் வேலை பொன்ற வேலைகள் செய்யாத குழந்தைகள்), “அறிக்கை அட்டையில் தந்தையின் கையெழுத்தை வாங்கி வர மறந்துவிட்டேன்”, “நான் களப்பயணத்திற்கு செல்ல பணம் கொண்டு வர மறந்துவிட்டேன். எனது தோழனிடம்/தோழியிடம் கடன் வாங்கி கொள்ளவா?” என ஓயாமல் இன்னும் பல சாக்குகளை சொல்லிக்கொள்ளும் மாணவர்கள் நம்மிடம் உள்ளனர். இது போன்ற போலிக் காரணங்களை எண்ணற்ற முறை, ஆசிரியர்களாக நாம் கேட்டிருப்போம். மாணவர்கள் அவர்களுடைய வேலையை செய்ய ஆயத்தமாவதையும்,

பிற்காலத்தில் அவர்களுடைய பணி, சொந்த வாழ்க்கை, அவர்களுடைய குறிக்கோள் ஆகிய அனைத்திற்கும் போராடாமல் அவைகளை திறமையாக கையாள்வதை உறுதி படுத்த வேண்டுமென்றால், இது போன்ற சாக்குகள் சொல்லும் பழக்கத்தை, எவ்வாறு முளையிலேயே கிள்ளி எறிவது?

நேரம் தன்னை முடிவில்லா காலத்திற்கு நீட்டித்து கொள்வதுமில்லை, ஒருவருடைய வேலையை முடிக்கும் வரை பொறுமையாக காத்திருப்பதுமில்லை என்பதை குழந்தைகள் புரிந்துகொண்டால், அவர்களால் நேரத்தை சரியாக பயன்படுத்தாதவர்கள் என்ற நம்பிக்கையற்ற உணர்வில் மூழ்காமல், தங்களது வேலைகளை குறித்த நேரத்தில் செய்ய தயாராவார்கள். சுத்தமான சாக்ஸின்(காலுறையில்) பொருத்தமான ஜோடிய கண்டுபிடிப்பதாக இருக்கட்டும், சரியாக வீட்டுப்பாடத்தை முடித்து பள்ளிக்கு கொண்டுவருவதாக இருக்கட்டும் அல்லது மதிய உணவை டிபன் பாக்ஸில் பேக் செய்து பள்ளிக்கு எடுத்து வரும் பையில் போடுவதாக இருக்கட்டும், ஆக எதுவாக இருந்தாலும், மகிழ்ச்சியான எளிதான செய்லாகிவிடும்!

செயல்பாட்டு படிகள்:

குழந்தைகளுடன் விளையாடுவது, ஒரு சாதாரண அடிப்படை செயல்களில் ஈடுபடும் போது, எவ்வளவு நேரம் செலவழிக்கின்றனர் என்பதை புரிந்துகொள்ள உதவும்.

விளையாட்டு 1:

ஆசிரியர்கள், வகுப்பிலுள்ள குழந்தைகளை 5 குழுக்குக்களாக பிரிக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவும் ஒரு செயல்பாட்டில் ஈடுபட, ஆசிரியர் அவர்கள் எதுத்துக்கொண்ட நேரத்தை கணக்கிடுவார். “மாணவர்கள், அவர்களுடைய பென்ஸில்(கரிக்கோல்) பெட்டியிலிருந்து பென்ஸிலை எடுத்து அதை குர்மை படுத்த வேண்டும். அவ்வாறு கூராக்கும் பொழுது, அத்துகல்கள் டப்பாவில் விழ வேண்டும். மாறாக, அக்குப்பைகள் பெட்டிக்கு வெளியில், தரையில் விழுந்தால், அதை எடுக்க வேண்டும்” என்ற வழிமுறைகளை மாணவர்களிடம் கூற வேண்டும்.

மற்ற குழுவிலுள்ள மாணவர்கள் அமைதியாக கவனித்து அவர்களுடைய கருத்தை இறுதியில் கூற வேண்டும். அவர்களுடைய கருத்துகள்: பென்சிலை சீக்கிரமாகாவும், கூர்மையானதுமாக துருவினார்கள், அந்த பென்சில் சரியாக கூர்மையாக்கப்படவில்லை, பென்சிலின் சீவல்கள் பெட்டியில் சேகரிக்கப்படவில்லை அல்லது உடனிருந்த மாணவர் சீவும் போது இடையில் இந்த மாணவர் செல்லுதல் முதலிய அளவிலான கருத்துகள் இருக்கலாம். ஆசிரியர் ஒவ்வொருவரும்

எடுத்துக்கொண்ட நேரத்தை படித்துக்காட்டி, அதை கரும்பலகையில் மாணவர்களுக்கு புரியும்படி எழுதுவார்.

மாணவரின் பெயர்	பென்சிலை சரியாக கூர்மைபடுத்த எடுத்துக்கொண்ட நேரம்	கருத்துகள்
1. ராகுல்	2 நிமிடங்கள்	சுத்தமான வேலை
2. அனிதா	3 நிமிடங்கள்	இருப்பினும் பென்சிலின் கூர் மொக்கையாக/கூரற்று உள்ளது
3. சாம்	1.5 நிமிடங்கள்	சுத்தமான பணி
4. சமீர்	2.5 நிமிடங்கள்	குழுவிலுள்ள மற்ற மாணவரை வேலையே செய்ய விடவில்லை.
5. குமார்	3 நிமிடங்கள்	சுத்தமான வேலை

ஒரு வேலை செய்ய, எவ்வளவு நேரம் எடுத்துக்கொண்டோம் என்பது மட்டுமல்லாமல், அதை எந்த அளவிற்கு நேர்த்தியாக செய்தோம் என்பதே முக்கியமானதாகும் என்பதை ஆசிரியர் மாணவர்களுக்கு விளக்க வேண்டும். இவ்வகையான விளக்கம், ஒரு செயலை எவ்வளவு விரைவாக செய்கிறோம் என்பதை காட்டிலும், அச்செயலை எவ்வளவு வலிமையாக செய்கிறோம் என்பதை அடிப்படையாக கொண்டு அவர்கள் எதிர்பார்க்கும் பாராட்டை பெற்று, அவர்களின் குறிக்கோல் நிறைவேறவும் உதவும் என்பதை குழந்தைகள் புரிந்துகொள்ள ஏதுவாய்

உள்ளது. இவ்விளையாட்டின் மூலம் கற்ற பாடத்தினால், , எவ்வளவு நன்றாக பரீட்சையை மேற்கொள்ள வேண்டும் என்பதை விட எவ்வளவு சீக்கிரம் பரீட்சையை முடிப்பது என்பதிலே அதிகம் கவனத்தை செலுத்தும் சில மாணவர்களின் இந்த தவறான பழக்கத்தை குறைக்கின்றது. இது போன்ற விளையாட்டுகள் மாணவர்களிடையே நன்றாக, சுத்தமாக ஆராய்ந்து கற்கும் பழக்கத்தை வளர்ரக உதவுகின்றது.

விளையாட்டு 2:

குழந்தைகளுக்கு, ஏற்கனவே பரீட்சயமான ஆனால் அதற்குரிய எழுத்துக்கூட்டுரு (ஸ்பெல்லிங்-spelling) தெரிந்துகொள்ள வேண்டிய 6 சொற்களை ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் ஆசிரியர் வழங்குவார். வகுப்பிலுள்ள பலவகைப்பட்ட மாணவர்களை கொண்ட 6 குழுக்களாக பிரித்தால், கூட்டாக கற்பது எளிதாகும். வகுப்பிலுள்ளவர்களின் திறமையை சார்ந்து , ஆசிரியர் 10 அல்லது அதற்கு குறைவாக நேரத்தை அமைக்கலாம். மாணவர்கள் அவர்களுடைய இணை மாணவர்களுடன் சேர்ந்து எழுத்துக்கூட்டுருவை தேர்ச்சியாளராக உதவ வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவிலுமுள்ள ஒரு நியமிக்கப்பட்ட தலைவர் எழுத்துக்கூட்டுருவை குழுவிலுள்ளோர் கற்றனரா என்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ள வேண்டும். எப்பொழுது மாணவர்களிடையே அச்சொல்லை படிக்க தடை ஏற்படுகிறதோ இல்லை குழந்தைகளுக்கிடையே பூசல்கள் ஏற்படுகிறதோ அப்பொழுது ஆசிரியர் பின்னாலிருந்து இதுபோன்ற பிரச்சனைகளை களைய உதவ வேண்டும். இதற்கிடையில் ஆசிரியர் கரும்பலகையில் ஒரு அட்டவணையை வரைய வேண்டும். அதானால், குழந்தைகள் எவ்வாறு இச்செயல்பாட்டை செய்தனர் என்பதை புரிந்து கொண்டு, குழுவிலுள்ள நல்ல செயல்கள் மற்றும் கெட்ட செயல்களுக்கு பின்னால் இருப்பவற்றை நுண்ணறிவுத் திறம் பெறுவர்.

10 நிமிடங்கள் கழித்து, ஆசிரியர் மணி அடித்து, மாணவர்கள் கற்ற சொற்களை பட்டியலிட கூறுவார். தற்போக்கு முறையில் ஒவ்வொரு மாணவரையும் தனித்தனியாக பட்டியலிடப்பட்ட ஒரு சொல்லின் எழுத்துக்கூட்டுருவை கூற சொல்லி, அவர்கள் அளித்த விடையை சரிப்பார்த்து அதற்கேற்றவாரு, பின்னூட்டம் அளிப்பார். அட்டவணை கீழே உள்ளது போன்று இருக்கும்:

குழு	தலைவர்	புள்ளிகள்
அ	அனுஷா	4
ஆ	அர்ஷத்	6
இ	ரீனா	2
ஈ	வினிதா	1
உ	கமல்	5

ஆசிரியர், பின்வருவனவற்றை மாணவர்களிடம் கலந்துரையாடலாம்: எந்த குழு மிக அருமையாக செய்தார்கள்? இவர்கள் ஏன் நன்றாக செய்தனர் என்று யாருக்கேனும் தெரியுமா? அவர்கள் என்ன செய்தனர் என்று அவர்களிடமே கேட்போமா? “ஆ” குழு, நீங்கள் முதலில் சொற்களை கற்று, பின் உங்களுக்கிடையே திரும்பவும் பார்த்து பிழைகள் இருப்பின் திருத்திக்கொண்டு, ஒருவரியொருவர் சோதித்துக் கொண்டிர்களா? மற்ற குழுவினர்களே, இது சரியான முறை என்று என்னவில்லையா? அடுத்த முறை, இதை நினைவில் வைத்து செய்வீர்களா? வீட்டில் நீங்களே படிக்கும் போது கூட இதை செய்வீர்களா? இவ்விளையாட்டை மறுபடியும் ஆடலாமா?(உற்சாகமாக

சரி என்ற பதிலளிப்பர். ஆசிரியரும், மாணவர்களும் இம்முறை மேம்பட்ட முடிவுகளை கண்டு மகிழ்ச்சியடைவர்.)

சில சமயங்களில் ஆரோக்கியமான போட்டி நல்லதாகும். இதன் மூலம் தங்களால் முடியும் என்பதை மாணவர்கள் புரிந்து கொள்வர்; அவர்கள் செய்ய வேண்டியதெல்லாம் இரண்டு மட்டுமே: முயற்சி எடுத்தல், திட்டமிட்டு முறைமைப்படுத்தலும்.குழந்தைகளுக்கு விளையாட்டு மூலமும், செயல்பாடுகள் மூலமும் தான் வாழ்க்கை திறன்களையும், பண்புகளையும் கற்றுத்தர இயலும். அவர்கள், மூளைக்கு எட்டா வகையில், சொற்பொழிவாற்றுவதை கேட்க தயாராக இருக்கமாட்டார்கள். இப்பண்புகளை காட்சிப்படுத்தன் மூலம் உற்சாகத்தை தூண்டிவிட்டு , குழந்தைகளிடம் சரியாக பிரதிபலிக்க செய்யலாம்.