



शिक्षक प्रशिक्षणाच्या संस्थामध्ये सृजनात्मकतेच्या सराव

डॉ. सौ. मुग्धा प्रभाकर सांगेलकर

प्राचार्या पाल राजेंद्र बी.एड.
कॉलेज कांदिवली (ईस्ट)

आपल्या समोरचे विद्यार्थी ,त्याच्या वयोगटाच्या गरजा, अभिरुची वृत्ती लक्षात घेवून विद्यापीठाने अभ्यासक्रम तयार केलेला असतो. तसेच त्यानुसार अध्यापनाची उदिष्टेही निश्चित केलेली असतात . या उदिष्टानुसार पाठयवस्तू किंवा आशय निश्चित केला जातो आता हा आशय कोणत्या माध्यमातून विद्यार्थ्यांपर्यंत पोहचविता येईल त्यासाठी कोणती अध्यापन पध्दती अधिक उपयुक्त ठरेल ,कोणत्या प्रकारची कार्यनीती अवलंबिली पाहिजे. या सर्व बाबींचा निर्णय शिक्षकालाच घ्यावा लागतो. आशयाचे स्वरूप व उदिष्टे या अनुषंगाने अध्यापन पध्दती निश्चित करणे अपेक्षितच असते. उदा. आशय हा केवळ माहितीपर असेल तर त्यासाठी व्याख्यान पध्दती उपयुक्त ठरेल,संबोध शिकवायचे असतील तर संबोध प्राप्ती प्रतिमान अधिक उपयुक्त ठरेल तर तत्वे किंवा सामान्यी करणे शिकवायची असतील तर उद्गामी पध्दती उपयुक्त ठरेल. तसेच जर विद्यार्थ्यांच्या तर्कशक्तीचा विकास करणे हे उदिष्ट असेल तर पृथक्करण पध्दतीचाच अवलंब करणे आवश्यक ठरेल. तसेच विद्यार्थ्यांचा वयोगट, गटातील विद्यार्थी संख्या , उपलब्ध असलेली भौतिक परिस्थिती विचारात घेवून आपण कोणत्या कार्यनीतीचा अवलंब केला पाहिजे याचाही निर्णय शिक्षकाला घ्यावा लागतो. वर्गात विद्यार्थी संख्या जास्त असेल तर त्यांचे गट पाडून चर्चा घडवून आणणे. पाठयांशाचे स्वरूप तर्कशुद्ध व कमबद्ध असेल तर अभिक्रमित अध्ययनाचा उपयोग करणे , विद्यार्थी महाविद्यालयीन विद्यार्थ्यांच्या वयोगटातील असतील तर चर्चा, परिसंवाद ,सेमिनार्स अशा कार्यनीतींचा अवलंब करणे हितावह ठरेल आणि हे सर्व शिक्षकाने ठरवायचे आहे. त्यासाठी खालील काही अध्यापन पध्दती पाहणे आवश्यक आहे.

क्रमन्वित अनुदेशन (programmed learning)

शिक्षणशास्त्रात अध्ययन –अध्यापनविषयक प्रयोग आणि मानसशास्त्रीय प्रयोग यांच्या आधारे नवनविन अध्यापन व अध्यापनविषयक तंत्रे विकसित करण्यात आली. यापैकीच एक तंत्र म्हणजे क्रमन्वित अध्ययन होय. डॉ.स्कनर यांनी हे तंत्र विकसित केले आहे. या नवीन शिक्षण तंत्रात वर्तनबदलाचे व वर्गनियंत्रणाचे नियम उपयोगात आणले जातात. यामुळे शिक्षकाला विशिष्ट उदिष्ट साधण्यासाठी संबंधित संपूर्ण अध्ययन प्रक्रिया क्रमन्वित करता येते.अशा या तंत्रालाच क्रमन्वित अध्ययन असे म्हणतात.

व्यक्तिगत अनुदेशन प्रणाली

व्यक्तिगत अनुदेशन प्रणाली 1965 मध्ये फ्रेड केलर हिने शोधली म्हणून त्यास केलर प्लॉन असेही म्हणतात.या प्रणालीचा उपयोगमहाविद्यालयीन स्तरावर जास्त प्रमाणात होतो. या मध्ये अध्ययनाचे तीन स्तर चक्रीय पध्दतीने कार्यरत असलेले दिसून येतात.

वैशिष्ट्ये—

1.व्यक्तिगत अनुदेशन प्रणालीच्या साहाय्याने शिक्षक व विद्यार्थी यांच्यातील संबंध दृढ करण्याचा प्रयत्न केला जातो.



2. विद्यार्थी स्वतःहाच्या गतीने अध्ययनात प्रगती करतो. त्यामुळे पारंपारिक अध्यापन प्रक्रियेत होणारी अतिहुशार व मंद अध्ययनार्थीची कुचंबणा होत नाही.
3. विद्यार्थ्यांच्या लिखित कार्यावर भर दिला जातो.
4. व्यक्तिगत अनुदेशन प्रणालीत विविध माध्यमांचा, तंत्राचा व क्लुप्त्याचा वापर केला जातो.
5. प्रत्येक विद्यार्थ्यांला प्रत्येक घटकावर प्रभुत्व प्राप्त करण्याची पुरेशी संधी प्राप्त करून दिली जाते.
6. विद्यार्थ्यांना समर्पक प्रेरणा मिळण्याची संधी उपलब्ध करून दिली जाते.

बुद्धीमंथन (Brain storming)

मानसशास्त्रातील समस्या निराकरण व सर्जनशीलता या विचार प्रक्रियांच्या पायावर बुद्धिमंथन ही पध्दत आधारलेली आहे. विचार करण्याच्या एकदिक् व भिन्नदिक् पध्दतींचा सुरेख मिलाफ या पध्दतीमध्ये केलेला आढळून येतो. ही समुह अध्यापनाची पध्दत आहे. या समूहापुढे एक समस्या द्यावयाची व गटातील प्रत्येकाने त्या समस्येचे निराकरण करण्याच्या दृष्टीने पर्याय सुचवायचे हे पर्याय शिक्षकाने लिहून काढावेत. या सर्व पर्यायाची एकेक करून सर्वांगीण अशी चर्चा घडवून आणावयाची मग त्यातील जास्तीत जास्त समर्पक, अचूक अशा पर्यायांची निवड करायची. आता फलकावरिल सर्व मजकूर पुसून टाकून समस्या व तिच्या निराकरणासाठीचे अचूक पर्याय एवढेच फलकावर ठेवावे. उदा. सुनामीमुळे होणारे नुकसान टाळण्यासाठी काय करावे.

अभिरूप अध्यापन पध्दती (Simulation Method)

अभिरूपता म्हणजे काय तर एका वस्तुस्थितीसारखी दुसरी परंतु भासमय स्थिती म्हणजे अभिरूपता अशी सोपी व्याख्या करता येईल. अभिरूपता ही वस्तुस्थिती नसते. एखादी कथा किंवा कांदबरी ही वास्तवता नसते परंतु आपल्या डोळ्यासमोर जे चित्र उभे करते त्याच्याशी आपण एकरूप होऊन त्यामधील पात्रांची सुख दुःखे आपण वाटून घेतो लहानपणी मुले स्वतः ती मोठी माणसे समजून काल्पनिक खेळ खेळतात. आपण या अभिरूपतेच्या अध्यापना साठी जास्तीत जास्त चांगला उपयोग करण्याच्या दृष्टीने विविध पध्दती उदयास आल्या आहेत.

अ. प्रसंग प्रक्रिया

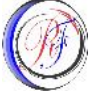
या पध्दतीमध्ये विद्यार्थ्यांना एखादा प्रसंग सांगितला जातो. या प्रसंगामध्ये विविध पात्रे असतात व एखादी घटना असते. या घटनेवर विद्यार्थ्यांनी विचार करणे अपेक्षित असते. विद्यार्थ्यांनी त्यातील एक पात्र आपण स्वतः आहोत अशी कल्पना करून त्या घटनेवर आधारीत प्रश्नांची उत्तरे देणे अपेक्षित आहेत.

ब. केस मेथड (Case method)

ही प्रसंग प्रक्रियेपेक्षा अधिक सर्व समावेशक अशी असते. यामध्ये वेळ व घटनेचे स्वरूप या दोन्ही बाबी अधिक विस्तारपूर्वक दिलेल्या असतात. उदा. त्या ठिकाणाची संपूर्ण पार्श्वभूमी तेथिल परिस्थिती, परंपरा इ. ची ऐतिहासिक पार्श्वभूमी सांगितली की केस तयार होईल.

क. भूमिकाभिनय पध्दती (Role playing Method)

आपण आपल्या दैनंदिन जीवनात विविध भूमिका बजावित असतो. त्यापैकी काही भूमिका आपण जाणिवपूर्वक तर काही भूमिका आपण इतक्या सहजपणे बजावित असतो की त्यासाठी आपण कोणतीही विशेष तयारी करीत नसतो तरीही कोणत्याही भूमिकेसंबंधीचे ज्ञान व काही कौशल्ये ही आत्मसात करावीच लागतात. उदा. मंत्रीमंडळाची रचना तेव्हा वर्गातील विविध विद्यार्थ्यांना विविध खात्याचे मंत्री बनवून अधिक परिणामकारकरीत्या शिकवू शकतो.



ड. स्वाध्याय समूह (Inbasket Exercises)

या पध्दतीमध्ये विद्यार्थ्यांला एखादी विशेष भूमिका देउन त्याला विविध प्रकारची कामे सांगितली जातात. त्या कामांचा योग्य क्रम त्या विद्यार्थ्यांने लावणे अपेक्षित असते व त्याने लावलेल्या क्रमावरून त्याची कार्यक्षमता अजमाविली जाते. यामध्ये विशेषतः निर्णय शक्ती अजमावली जाते व निर्णय कसे घ्यावेत याचे प्रशिक्षण मिळते.

इ. प्राधान्यक्रमित स्वाध्याय (Prioritised Exercises)

या पध्दतीमध्ये विद्यार्थ्यांना विशेष अशी भूमिका देवून ते कोणत्या बाबींना अधिक प्राधान्य देतात हे अजमाविले जाते. 15 ते 20 मिनीटांचा वेळ दिला जातो गटातील सदस्य स्वतंत्ररित्या असे क्रम देतात शेवटी गटातील सर्व विद्यार्थ्यांनी आपापले प्राधान्यक्रम सांगायचे हे प्राधान्यक्रम आपल्या स्वतःच्या प्राधान्यक्रमानुसार आहेत की नाही हे प्रत्येकाने पाहावे गटामध्ये चर्चा करावी आपला प्राधान्यक्रम इतरांच्या प्राधान्यक्रमाशी जुळेलच असे नाही.पण आपण लावलेल्या प्राधान्यक्रमाबद्दल समर्पक स्पष्टीकरण द्यायचे

फ. कृती कोडी (Action Mare)

आपण यापूर्वी अभिक्रमित अध्ययन पध्दतीमध्ये क्राउडरच्या शाखीय अभिक्रम पध्दतीचा अभ्यास केलेला आहे. तसेच येथे प्रसंग प्रक्रिया, केस मेथड व भूमिकाअभिनय पध्दतींचा अभ्यास केलेला आहे. या सर्वांचा समन्वय साधून ही कृती कोडी तयार केली जातात.

चौकट 1 समजा आपल्या शाळेत मुख्याध्यापकाची नेमणूक नुकतीच झालेली आहे.त्या शाळेचा निकाल सतत तीन वर्ष 30 ते 40 % इतका लागतो त्यात सुधारणा व्हावी असे वाटत असेल तर तुम्ही काय करू शकता.

1. सर्व शिक्षकांची सभा बोलवाल
2. सर्व शिक्षकांना कडक समज द्याल
3. शाळेच्या वेळामध्ये बदल कराल
4. संस्था चालकांशी विचार विनिमय कराल

आता या विधानासमोर दिलेल्या चौकटीमध्ये त्याच्या संदर्भातील बाबींचे मार्गदर्शन केलेले असेल उदा. समजा तुम्ही पहिला पर्याय निवडला असेल तर चौकट 5 मध्ये सभेमध्ये तुमचा दृष्टिकोन कसा असावा, शिक्षकांना कसे विश्वासात घ्यावे, शिक्षकांची मते कशी विचारात घ्यावीत शिक्षकांना कोणत्या पध्दतीने मार्गदर्शन करावे इत्यादी संबंधीचे मार्गदर्शन असेल.

ग. अभिरूप खेळ

अभिरूप खेळामधून बौद्धिक स्वरूपाची कौशल्ये विकसित होणे अपेक्षित असते. खेळाचे काही नियम असतात व नियमाच्या चौकटीतच आपण खेळ खेळत असतो खेळ खेळतांना इतर खेळांडूशी किंवा एखादया संघाशी आपण संबंधित असतो. व त्या संघामध्ये विविध आंतरक्रिया चालू असतात खेळाचे यश हे खेळ किती व्यवस्थित खेळला गेला याचे मोजमाप असते.

ह. रिंग टॉस गेम (Ring toss game)

हा खेळ विद्यार्थ्यांमध्ये धाडस किंवा धोका पत्करण्याची तयारी करण्यासाठी खेळविला जातो. समोर ठेवलेल्या खोक्यामध्ये अथवा भांड्यामध्ये एखादे नाणे किंवा चेंडू टाकणे अपेक्षित असते. त्यांनी कोणत्या अंतरावरून नाणी खोक्यात टाकावीत असे बंधन नसते.

या विद्यार्थ्यांने प्रत्येक प्रयत्नासाठी निवडलेले अंतर व मिळालेले यश याची नोंद शिक्षक प्रत्येक विद्यार्थ्यांला त्याने विशिष्ट अंतर का निवडले हे विचारून घेतील याची नोंद शिक्षकाने घेउन संपूर्ण खेळाचे किंवा खेळाडूंच्या वर्तनाचे विश्लेषण करावयाचे.



आता शिक्षकाने या आधारे धोका पत्करण्याशी ,विद्यार्थ्यांचा दृष्टिकोन आत्मविश्वास, मनोधैर्य सामाजिक प्रतिमा यांचा कसा संबंध आहे हे लक्षात आणून द्यायचे या खेळात कोशल्याचा संबंध नाही तर आपण हा खेळ धोका पत्करण्याची तयारी या वर्तन विकासासाठी घेतलेला आहे. त्यामुळे खेळातील यश व अपयश हे देखिल पारंपारिक दृष्टिने न आजमाविता या संदर्भातच ध्यानी घ्यावयाचे आहे.

प. भाषाविषयक खेळ (Language Games)

आपणास पाचवी पासून विद्यार्थ्यांना हिंदी ही भाषा शिकवावी लागते भाषेच्या विविध उदिष्टांपैकी शब्द संग्रह हे एक उदिष्ट असते. जर आपण विद्यार्थ्यांना केवळ शब्द पाठ करावयास सांगितले तर ते त्यांना खूप कंटाळवाणे वाटते. त्याऐवजी विद्यार्थ्यांना केवळ शब्द पाठ करावयास सांगितले तर ते त्यांना खूप कंटाळवाणे वाटते त्या ऐवजी विद्यार्थ्यांना हिंदी सिनेमांच्या नावाचा संग्रह करून आणण्यास सांगावा म्हणजे विद्यार्थी शब्द कोशातून आता शिक्षकाने प्रत्येक विद्यार्थ्याने लिहून आणलेले हिंदी शब्द व त्याचा मराठीतील प्रतिशब्द फलकावर लिहावा म्हणजे सर्व विद्यार्थ्यांना इतरांचे देखील शब्द पाहता येतील शिक्षकाने या अर्थाच्या छटा लक्षात आणून द्याव्यात. असाच फरक थोडासा करून इंग्रजी भाषा विकसित करण्यासाठी होउ शकतो.

र . बिझिनेस गेम

या प्रकारचे खेळ विशेषतः वरच्या वर्गातील विद्यार्थ्यांसाठी , उपयुक्त ठरतात वर्गातील विद्यार्थ्यांचे छोटे छोटे गट करून त्यांना एखाद्या काल्पनिक कंपनीसाठी अथवा बँकेसाठी किंवा एखाद्या लघुउद्योगासाठी विशिष्ट योजना तयार करावयास सांगितली जाते. या योजना तयार करण्यासाठी त्यांनी विविध प्रकाराची माहिती गोळा करावी त्या योजनेची विविध अंगे लक्षात घ्यावीत अशी अपेक्षा असते. हयाचे स्वरूप आपल्या परिचयाच्या प्रकल्पपध्दतीप्रमाणे असते.

एम्.एस्. पॉवरपॉईंट (MS-Power point)

मुख्यतः माहितीचे सादरीकरण करण्यासाठी या साप.टवेअरची निर्मिती केली आहे.आपले सादरीकरण प्रभावी व परिणामकारक व्हावे याकरिता विविध प्रकारच्या सोईसुविधा यामध्ये आहेत. या साप.टवेअरच्या साहाय्याने टेक्स्ट,तक्ते,चित्रे,ग्राफिक्स इत्यादी प्रकारच्या माहितीचे प्रक्षेपण करतायेते. यासाठीस्व् प्रोजेक्टरची मदत घेतल्यास सादरीकरणाची परिणामकारकता वाढते. याशिवाय आपण तयार केलेल्या स्लाईडवरील मजकुराच्या छापील प्रतीदेखील काढता येतात.

संदर्भ

1. शैक्षणिक तंत्रविज्ञान व माहिती तंत्रविज्ञान डॉ. बी.एम्.पाटील, डॉ व्ही.पी. शिखरे
2. शैक्षणिक तंत्रविज्ञानातील आधुनिकता डॉ. उषा राव
3. प्रगत शैक्षणिक तंत्रविज्ञान आणि माहिती तंत्रविज्ञान डॉ. ह.ना.जगताप