ஆக்ககரமான கற்றலுக்கு வித்திடும் விளையாட்டு முறையிலான ஒரு குழு நடவடிக்கை

மன்னர் மன்னன் மருதை
மொழியியல் புலம், மலாயாப் பல்கலைக்கழகம்

முன்னுரை

இன்றைய கல்வியுலகில் பல மாற்றங்கள் ஏற்பட்டு வருகின்றன. இந்த மாற்றங்களுக்கேற்ப தமிழ்மொழி கற்றலிலும் மாற்றங்கள் ஏற்பட வேண்டிய அவசியமாகும். மாற்றம் ஏற்பட வேண்டுமென்பதற்காக வழிவழியாகப் பயன்படுத்தபட்டுவரும் முறைகளை முற்றாக நிராகரித்தல் முறையாகா. அவற்றில் சிறந்த முறைகளை மெருகூட்டிப் பயன்படுத்தல் நன்மை பயக்கும். அவ்வகையில் ஆசிரியர் தான் கையாண்டு வெற்றிகண்ட பட்டறிவினைப் பகிர்ந்து கொள்வதே இக்கட்டுரையின் நோக்கமாகும்.

உளவியற் கல்வியின் வளர்ச்சிக்கேற்ப கல்வியாளர்கள் இயல்பூக்கங்களுக்கும் அறிவுநிலைக்கும் உள்ள தொடர்பபைக் காண முற்பட்டனர். குழந்தைகளிடம் இயல்பாகக் காணும் விளையாட்டு உணர்வினைக் கைவித்துறையில் எவ்வாறு பயந்தரும் முறையில் திருப்பலாம் என ஆராய்ந்து சில முடிவுகளைக் கண்டனர். விளையாட்டு முறையின் வழி, கற்றலில் குழந்தைகைகள் மகிழ்ச்சியுடனும் உறசாகத்துடனும் ஈடுபடுவதைக் கண்டறிந்தனர்.

கல்டுவெல் குக் என்ற அறிஞரின் பற்பல பரிசோதனைகளின் வழி விளையாட்டு முறை அறிமுகமானது. ஆங்கில இலக்கியம் கற்பதில் மானக்களிடம் கானபட்ட வெறுப்புணர்ச்சியையும் ஆர்வமின்மையும் நீக்கி ஆர்வத்துடன் கற்றுக்கொள்ளத் தூண்டுவதில் வெற்றிகண்டார். இலக்கியத்துக்குப் புதிய பொருள் தொடங்கிற்று; பாடங்கள் விளையாட்டாக மாறின. இம்முறை இலக்கணம், கட்டுரை வரைதல் போன்ற பிற பாடங்களுக்கும் ஊடுருவியது. கல்வி கேள்வி வழி மட்டுமின்றி செய்கையாலும், பட்டறிவாலும் கல்வியில் தேர்ச்சிப் பெறலாம் என்பதை கால்டுவெல் குக் நிரூபித்தார். இம்முறை ஊக்கத்தையும் உறச்சாகத்தையும் தந்து, உடலுக்கும் உள்ளத்திற்கும் நல்ல விருந்தளிக்க முடியும் என்பதை உலகுக்கு உணர்த்தினார்.
குழுமுறை விளையாடினால் விளையும் சில நன்மைகள்

i) *ஆர்வத்தோடும் பற்றோடும் கற்றலில் ஈடுபடுவர்.*
ii) *கல்வி பற்றிய மனப்பன்மை மாறும்; வெறுப்பும் சலிப்பும் மாறும்.*
iii) *ஐம்பொறிகள் வாயிலாக அறிவைப் பெறுவர்.*
iv) *ஒத்துழைப்பு, விதிகளுக்குக் கட்டுப்படல், தலைவருக்குக் கட்டுப்படல், புறங்கூறாமை, பிறர் கருத்தை மதித்தல், வெற்றி - தோல்விகளை ஒன்று போல் எண்ணுதல் போன்ற பண்புகள் வளரும்.*
v) *துணிவு, நுண்ணுணர்வு, விடாமுயற்சி, தன்னம்பிக்கை, தன்னடக்கம், தலைமைத்துவம், பொறுமை, சமூகத்துடன் சேர்ந்து இயங்கும் பன்புகள் வளரும்.*

ஒரு குழுமுறை மொழி விளையாட்டினைத் தேர்வு செய்யும் போது கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய முக்கியக் கூறுகள் (டைசன் - Tyson*, 2000)*

i) *மனமகிழ்வு தருவதாக மட்டும் அமையலாகாது.*
ii) *நட்பு முறையிலான போட்டியாக அமைதல் வேண்டும்.*
iii) *எல்லா மானவரிகளும் ஆர்வமுடன் பங்குபெறும் வகையில் அமைதல் வேண்டும்.*
iv) *மாணவர்கள் மொழியைக் கற்கவும் பயிற்சி செய்யவும் மீட்டுணரும் வகையில் அமைதல் வேண்டும்.*

மேற்கண்ட கூறுகளின் அடிப்படையில், குழு முறையிலான ஒரு மொழி விளையாட்டினை ஆராய்வோம். நான் எடுத்துக்கொண்ட மொழி விளையாட்டு "விஷப் பெட்டி" (Poison Box) அல்லது நட்டுப்பேழை என்பதாகும். நஞ்சு என்பது எதிர்மறையாக இருப்பதால், மாணவர்கள் கற்றலில் விரும்பி ஈடுபடுவதை உணர்த்த அதன் பெயரை அமுதப் பேழை என மாற்றினேன்.

அமுதப் பேழை - பழைய முறை

இவ்விலையாட்டினை வழக்கமாக வகுப்பில் நடத்தும் ஆசிரியர் வகுப்பை இரு குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்வார். இசை முடுக்கி விடப்பட்டதும் ஒரு குழுவிலுள்ள மாணவர்கள் தங்களுக்கிடையே அமுதப் பேழையை மாற்றிக் கொள்வர். இசை நின்றதும் யாரிடம் அமுதம் பேழை உள்ளதோ, அம்மாணவர் அமுதப் பேழையிலிருந்து ஒரு தாளை எடுப்பார். அத்தாளிலுள்ள கட்டக்கேற்ப அவர் துலங்குவார். எடுத்துக்காட்டாக, விடுகதை இருப்பின் அதற்கான விடையை அவர் கூறுவார். விடை சரியாக இருப்பின் ஆசிரியர் புள்ளி வழங்குவார். தொடர்ந்து அடுத்தக் குழுவினர் இதே நடவடிக்கையை மேற்கொள்வர்.

ஏறக்குறைய 15 மணித்துளிகள் நடத்தப்பபெறும் இந்நடவடிக்கையில் 8-10 மாணவர்கள் மட்டுமே பங்குபெற்றிருப்பர். உண்மையில், வகுப்பு இரு குழுவாகப் பிரிக்கப்பட்டிருப்பினும் இஃதொரு குழு நடவடிக்கையாகா; வகுப்பு நடவடிக்கையே!

அமுதப் பேழை - புதிய முறை

இதனையே எப்படி ஓர் ஆக்ககரமான குழுமுறை மொழி விளையாட்டாக நடத்த முயற்சியும் எனப் பார்ப்போம். வகுப்பினை மூன்று குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக, 30 மாணவர்கள் கொண்ட வகுப்பினைத் தலா 10 பேர் கொண்ட மூன்று குழுக்களாகப் பிரித்துக் கொள்ள வேண்டும். ஒவ்வொரு குழுவும் 15 மணித்துளிகளுள் ஆளுக்கு ஒரு விடுகதையாக 10 விடுகதைகள் தயாரித்தல் வேண்டும். ஆசிரியர் அவர்களுக்கு உதவியாக இருத்தல் வேண்டும். சிரமப்படும் குடுவினருக்கு/மாணவர்க்கு விடுகதை மூலங்களைக் கொடுத்து உதவலாம். ஒரே மாதிரியான விடுகதைகள் இல்லாமல் இருப்பதைக் குழுவினர் உறுதிசெய்து கொள்ள வேண்டும். தமிழில் ஆயிரக்கணக்கான விடுகதைகள் இருப்பதால், விடுகதைக்குரிய கருவினை வரயறுத்துக் கொள்ளல் நன்று. எடுத்துக்காட்டாக, விலங்கு, இயற்கை, காய்கனி.
ஒவ்வொரு விடுகதைக்கும் 1 முதல் 10 என எண்களிட்டு அமுதப் பேழையில் போட்டுவிட வேண்டும். இப்பொழுது தலா 10 விடுகதைகள் கொண்ட மூன்று அமுதப் பேழைகள் தயார். இந்த அமுதப் பேழைகளை ஒவ்வொரு முழுவிற்கும் முன் மாற்றி வைத்துவிட வேண்டும். குழு 1 தயாரித்த விடுகதைகளைக் குழு 3-க்கும், குழு 3 தயாரித்த விணாக்களைக் குழு 1-க்கும் என மாற்றி வைத்துவிட வேண்டும். கரும்பலகை அல்லது வெண்பலகையில் குழு 1, குழு 2, குழு 3 எனப் பிரித்தல் வேண்டும். குழுவிற்குப் பெயரிடுதல் நலம். எ.கா.: பாரதி, ஔவை, வள்ளுவன் / குயில், மயில், கிளி.

இசை ஒலிக்கப்பட்டதும் ஒவ்வொரு குழுவும் தங்களுக்குக்குரிய அமுதப் பேழையைத் தங்கள் குழுவினருக்கிடையே மாற்றிக் கொள்வர். இசை நிறுத்தப்பட்டதும் யாரிடம் அமுதப் பேழை இருக்கின்றதோ அதிலிருந்து அவர் ஒரு தாளை எடுக்க வேண்டும். விரைவாக முன்னே வந்து தங்கள் குழுவிற்குரிய இடத்தில் (கரும்பலகை அல்லது வெண்பலகை) விடுகதைக்குரிய விடையை எழுத வேண்டும். மெல்லிய இசை தொடர்ந்து ஒலித்துக் கொண்டே இருக்கும். கரும்பலகை அல்லது வெண்பலகையில் விடை எழுதி முடித்த மாணவர் தமது குழுவிற்கு வந்து மற்றொரு மாணவரின் கையைத் தட்ட வேண்டும். அம்மாணவர் அமுதப் பேழையிலிருந்து ஒரு தாளை எடுத்து அதற்குரிய விடையைக் கரும்பலகை அல்லது வெண்பலகையில் எழுதுவர்.

இப்படியே இக்குழுமுறை நடவடிக்கை எல்லா மாணவரிகளும் பங்குபெறும் வகையில் தொடரும். ஒரு சில மாணவர்கள் பள்ளிக்கு வராதபோது குழு எண்ணிக்கையில் சிக்கல் ஏற்படலாம். இதனைக் குறைவான எண்ணிக்கை கொண்ட குழுவின் ஒரே மாணவர் இரு முறை பங்கேற்பதின் வழி தவிர்க்கலாம். ஏறக்குறைய 10 மணித்துளிகளுக்குள் வகுப்பிலுள்ள/குழுவிலுள்ள எல்லா மாணவரிகளும் இந்நடவடிக்கையில் பங்கேற்க இயலும்.

விடைகளைச் சரிபார்த்தல்

அடுத்த நடவடிக்கையாகக் குழுவினர் எழுதிய விடைகளைச் சரிபார்த்தல் வேண்டும். வகுப்பை/குழுவைச் சார்ந்த ஒவ்வொருவரும் தங்களுக்குரிய கேள்வியைப் பத்திரமாக வைத்திருக்க வேண்டும். குழு ஒன்று தயாரித்த கேள்விகள் குழு இரண்டிடம் இருக்கும். குழு இரண்டு தயாரித்த கேள்விகள் குழு மூன்றிடம் இருக்கும். குழு மூன்று எழுதிய விடைகள் சரியா/பிழையா என்பதை, அவ்வினாவைத் தயாரித்த குழு மூன்றின் உறுப்பினர் கூருவர். இதுபோன்றே எல்லா விடைகளும் சரிபார்க்கபட்டு புள்ளிகள் வழங்கப்படும். குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் விரைவாகவும் சரியாகவும் முழுமையாக எல்லாக் கேள்விகளுக்கும் விடை தந்த குழுவே வெற்றிபெற்ற குழுவாகும்.

குழு நடவடிக்கைகள் இரண்டு வகைப்படும். ஒன்று வகுப்பிலுள்ள/குழுவிலுள்ள எல்லா மாணவரிகளும் பங்குபெறும் வகையில் அமைவது; மற்றது குழு தரத்திற்கேற்ப அமைவது. மேற்குறிப்பிட்ட நடவடிக்கையில் எல்லா மாணவரிகளும் பங்குபெற இயலும். ஒரு குழுவில் மீள்தர, நடுத்தர, மெது பயில் என எல்லாத் தர மாணவரிகளும் இடம்பெறுவர். கூடிக்கற்றல் மற்றும் இணைந்து கற்றல் அணுகுமுறைகளும் இந்நடவடிக்கைக்குப் பொருந்தி வருகின்றது.

கூடிக்கற்றல், எல்லா மாணவரிகளும் சேர்ந்து கற்பர். சக மாணவர்களின் கற்றலுக்குப் பொறுப்பு எடுத்துக்கொள்வர். குழு நோக்கத்திற்கும் வெற்றிக்கும் முக்கியத்துவம் வழங்கப்படுகின்றது. அதுபோன்றே இணைந்து கற்றல், குறிப்பிட்ட பணியினைக் குழுவாக நிறைவேற்றவும் கலந்துரையாடவும் முடிந்தால் தீர்வு காணவும் வழிகோலுகிறது.

குழுமுறையினை அமுதப் பேழை மொழி விளையாட்டு, கேட்டல், பேச்சு, வாசிப்பு, எழுத்து என எல்லா மொழித்திறன்களையும் வலப்படுத்தப் பயன்படுத்தலாம். விடுகதையைத் தவிர சொற்களஞ்சியம், பெருக்கல், பழமொழி, மரபுத்தொடர், இலக்கணம் கற்பித்தல் போன்ற பல்வேறு மொழிப் பயிற்சிகளுக்கும் இஃது உகந்ததாகும். மொழி விளையாட்டினை ஆசிரியர் வசதிக்கேற்ப பாட ஆரம்பத்திலோ இடையிலோ இறுதியிலோ நடத்தலாம். பாட ஆரம்பத்தில் நடத்தப்பெறும் மொழி விளையாட்டு மாணவர்களின் ஆர்வத்தை ஈர்க்கும் வகையிலும் தலைப்பிற்கும் திறனுக்கும் தொடர்புடையதாயும் குறைந்த நேரத்தில் நடத்தப்படக்கூடியதாகவும் இருத்தல் வேண்டும். பாட இடையில் நடத்தப்பெறும் மொழி விளையாட்டு மாணவர்களின் கற்கும் ஆர்வத்தைத் தொடர்ந்து நிலைநிறுத்தும் வண்ணம் அமைதல் சிறப்பு. அது போன்றே பாட இறுதியில் நடத்தப்பெறும் மொழி விளையாட்டு அன்றைய தினம் வளப்படுத்தும்/வலுப்படுத்தும் வகையில் அமைதல் நன்று.

குறையும் தீர்வும்

பெரும்பாலான மொழி விளையாட்டு நடவடிக்கைகளின்போது வகுப்பில் சத்தமாகவும் இரைச்சலாகவும் இருப்பதாகக் குறை சொல்லப்படுகின்றது. அதுபோன்றே அதிக நேரத்தை எடுத்துக்கொள்வதாகவும் போட்டியில் தோல்வியுறும் மாணவர்களிடையே அதிருப்தி ஏற்பட்டு மனக்கசப்பு ஏற்படும் வாய்ப்பு உள்ளதாகவும் கூறப்படுகின்றது. முறையாகத் திட்டமிட்டு செயற்படுத்துவதன்வழி இக்குறைகளைப் போக்க இயலும். மொழி விளையாட்டினைத் தேர்வு செய்யும்போது பின்வரும் கூறுகளுக்கு ஆசிரியர் முக்கியத்துவம் வழங்கவேண்டும்.

i) மொழி விளையாட்டு, திறன், நோக்கம், தலைப்பு மற்றும் மாணவர்களின் கற்றல் நிலைக்கேற்றவாறு அமைதல் வேண்டும்.
ii) மாணவர்களின் மொழித்திறனை அடையும், வளப்படுத்தும் வகையிலும் மொழி விளையாட்டு அமைதல் வேண்டும்.
iii) மொழி விளையாட்டு மாணவர்களை ஈர்க்கும் வண்ணமும் எளிமையாகப் பயன்படுத்தக்கூடியதாகவும் சவாலாகவும் இருத்தல் வேண்டும்.
iv) குழுவிலுள்ள அனைவரும் பங்குபெறும் வகையில் பயிற்சிகள்/விளையாட்டுகள் போதுமானதாக இருத்தல் வேண்டும்.
v) மொழி விளையாட்டு பல்வேறு பயன்களைக் கொண்டதாகவும் மொழியில் பல கூறுகளை உள்ளடக்கியதாகவும் இருத்தல் வேண்டும்.
vi) கட்டளைகளும் விதிமுறைகளும் மாணவர்களைக் குழப்பாதவாறு தெளிவாக இருத்தல் வேண்டும்.
vii) மொழி விளையாட்டிற்கு ஏற்றவாறு குழுத்தலைவர், நேரக்காப்பாளர், நடுவர் நியமித்தல் வேண்டும்.
viii) ஆசிரியரின் தலையீடு குறந்தபட்சம் இருத்தல் நலம், வழிநடத்துநராக இருந்து தேவைக்கேற்ப கண்காணித்து துணைபுரியலாம்.
ix) குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் நடத்தி முடித்தல் வேண்டும்.
x) மொழி விளையாட்டின் மூலம் கிடைக்கப்பேறும் திறன், பண்புக்கூறு, படிப்பினைப் போன்றவற்றை மாணவர்களுடன் கலந்துரையாடி, திடப்படுத்த வேண்டும்.

முடிவுரை

நன்கு திட்டமிடப்பட்டு நடத்தப்பெறும் குழு முறையிலான மொழி விளையாட்டுகள் நல்ல பலனைத் தரும் என்பது வெள்ளிடைமலை. குழுமுறை நடவடிக்கைகளில் ஈடுபடும்போது, மெதுபயில் மாணவரும் குழு உறுப்பினர் உதவியுடனும் ஆசிரியர் வழிகாட்டலுடனும் ஆர்வமுடன் ஈடுபடுவர். இதன்வழி அம்மாணவர்களிடையே கூச்சசுபாவம் அகன்று தன்னம்பிக்கை வளரும். ஆகவே, ஆசிரியப் பெருமக்கள், குழுமுறையிலான மொழி விளையாட்டின் வழி கற்பித்தலை மேம்படுத்தி, மாணவச் செல்வங்களைத் தன்வசம் ஈர்ப்பார்களாக!

"A teacher is no more a sage in the stage; But a guide by the side"

மேற்கோள்கள்

இரத்தினசபாபதி, 2000, தமிழ் கற்க கற்பிக்க, சென்னை: அம்சா படிப்பகம்.
கணபதி, வி. 2002, நற்றமிழ் கற்பிக்கும் முறைகள், சென்னை: அம்சா படிப்பகம்.
சுப்புரெட்டியார், ந. 2000, நற்றமிழ் பயிற்றும் முறை, திருத்திய பதிப்பு 2, சென்னை: மெய்யப்பன் தமிழாய்வகம்.
P. John Britto, 2005, 'U' Turn (A Critique on Modern Education), Tanjavur: Manitham Publication.
Margaret Williams, 1985, Thinking Games to Make and Play, New York: Macmillan Education.
W. R Lee, 1978, Language Teaching Games and Contests, New York: Oxford University Press.