IMPACT FACTOR 7.50 (SJIAI)

बिहार शोध समागम
BIHAR SHODH SAMAAGAM

Multidisciplinary, Multi-Lingual, Peer Reviewed /Refereed Open Access Journal
Vol. 4, Issue 2, April-june, 2026
Available online : https://www.biharshodhsamaagam.com/
https://doi.org/10.5281/zenodo.20592891

ISSN : 3048-6971

भारतीय शिक्षा पद्धति में खेल आधारित शिक्षण का विकास एवं संभावनाएं

दीपक कुमार शोधार्थी, शिक्षा विभाग
महात्मा गांधी अंतरराष्ट्रीय हिन्दी
विश्वविद्यालय, वर्धा ,महाराष्ट्र
Email id-mideepu282@gmail.com
प्रो. (डॉ.) गोपाल कृष्ण ठाकुर
विभागाध्यक्ष, शिक्षा विभाग
महात्मा गांधी अंतरराष्ट्रीय हिन्दी
विश्वविद्यालय, वर्धा , महाराष्ट्र

शोध सारांश

प्रस्तुत शोध आलेख वर्तमान भारतीय शिक्षा पद्धति, विशेष रूप से राष्ट्रीय शिक्षा नीति (NEP) 2020 के संदर्भ में, खेल-आधारित शिक्षण के विकास, प्रभावशीलता, चुनौतियों एवं भविष्य की संभावनाओं का गहन विश्लेषण करता है। प्राचीन गुरुकुल परंपरा एवं पंचतंत्र जैसी कथाओं में निहित इस पद्धति को NEP 2020 ने बुनियादी स्तर (3-8 वर्ष) के लिए FLN (बुनियादी साक्षरता एवं संख्यात्मकता) एवं ECCE के माध्यम से केंद्रीय स्थान दिया है।

शोध के पाँच प्रमुख प्रश्नों एवं उद्देश्यों के आधार पर विवेचना से निम्न निष्कर्ष प्राप्त हुए:ASER 2024 के अनुसार, खेल-आधारित FLN गतिविधियों को अपनाने वाले राज्यों (आंध्र प्रदेश, केरल) में कक्षा 3 के पठन स्तर में 16.3% (2022) से 23.4% (2024) की वृद्धि हुई, तथापि 76.6% बच्चे अभी भी आयु-उपयुक्त स्तर पर नहीं हैं, जो गुणवत्तापूर्ण क्रियान्वयन की अनिवार्यता को दर्शाता है। क्रियान्वयन की प्रमुख बाधाओं में शिक्षक प्रशिक्षण का अभाव (अधिकांश शिक्षक खेलों को 'समय की बर्बादी' मानते हैं), बुनियादी ढाँचे की कमी (केवल 23.9% सरकारी स्कूलों में खेल का मैदान), तथा परीक्षा-उन्मुख पाठ्यचर्या का दबाव शामिल हैं। सहायक कारकों में स्थानीय नवाचार (उत्तराखंड में पारंपरिक खेलों का शैक्षिक रूपांतरण), राज्य सरकारों की पहल (आंध्र प्रदेश का फिनलैंड मॉडल), तथा DIKSHA जैसे डिजिटल मंच प्रमुख हैं। निष्कर्षतः, खेल-आधारित शिक्षण अब वैकल्पिक नहीं वरन् आवश्यकता है। यदि शिक्षक प्रशिक्षण (NISHTHA, DIKSHA), बुनियादी ढाँचे में सुधार, पाठ्यचर्या में लचीलापन, एवं अभिभावक जागरूकता पर ठोस कदम उठाए गए, तो आने वाले पाँच वर्षों में यह पद्धति भारतीय शिक्षा को रटंत, तनावग्रस्त व्यवस्था से जिज्ञासु, रचनात्मक एवं खुशहाल व्यवस्था में रूपांतरित कर सकती है।

मुख्य शब्द: खेल-आधारित शिक्षण, FLN, NEP 2020, ASER, पियाजे, वायगोत्स्की, शिक्षक प्रशिक्षण, बुनियादी साक्षरता, जादुई पिटारा।

प्रस्तावना

भारतीय शिक्षा परंपरा में भी खेल एवं क्रियाकलापों का स्थान अत्यंत सम्मानजनक रहा है। प्राचीन गुरुकुल प्रणाली में केवल मौखिक स्मरण पर ही जोर नहीं था, अपितु कला, योग, मल्लविद्या, छुपन-छुपाई, शतरंज (चतुरंग) और अन्य सामूहिक खेलों के माध्यम से नैतिक एवं व्यावहारिक शिक्षा दी जाती थी। गुरु शिष्य को केवल मंत्रों का वाचन ही

नहीं करवाते थे, बल्कि प्रकृति में रहकर, वृक्षों की छाँव में खेल-खेल में गणित, खगोलशास्त्र और भाषा के नियम समझाते थे। पंचतंत्र की कहानियाँ इसका सबसे ज्वलंत उदाहरण हैं - ये कथाएँ नीति, मित्रता, व्यवहार और समस्या-समाधान को मनोरंजक ढंग से सिखाने के लिए रची गई थीं। इसी प्रकार, प्राचीन साहित्य में 'क्रीड़ा' को बालक के सर्वांगीण विकास के लिए आवश्यक बताया गया है।

इस समृद्ध परंपरा के विपरीत, वर्तमान भारतीय शैक्षिक परिदृश्य विशेषकर प्राथमिक स्तर पर, दुर्भाग्य से रटने-आधारित शिक्षा के जाल में फँसा हुआ है। ASER की वार्षिक रिपोर्टों से पता चलता है कि कक्षा तीन में ही बहुत से बच्चे पाठ्यपुस्तक के सरल वाक्य नहीं पढ़ पाते हैं। इसका मुख्य कारण अर्थहीन स्मरण और अभ्यास पुस्तिकाओं का अत्यधिक बोझ है, जो बच्चों में रचनात्मकता, प्रश्न पूछने की क्षमता और सीखने में रुचि को नष्ट कर देता है। बच्चे परीक्षा में तो अंक ला लेते हैं, लेकिन अवधारणाओं को जीवन से नहीं जोड़ पाते। शिक्षक अक्सर समय की कमी, बड़ी कक्षाओं और परीक्षा परिणामों के दबाव में खेल-गतिविधियों को 'समय की बर्बादी' समझकर टाल देते हैं।

इसी समस्या को समझते हुए भारत सरकार ने राष्ट्रीय शिक्षा नीति (NEP) 2020 में खेल-आधारित शिक्षण को केंद्रीय स्थान दिया है। NEP 2020 का 5+3+3+4 मॉडल के प्रथम चरण 'बुनियादी स्तर' (3 से 8 वर्ष) को पूर्णतः खेल-आधारित, गतिविधि-आधारित और खोजपरक बनाने की बात करता है। इसके अंतर्गत दो प्रमुख पहलुओं पर विशेष बल दिया गया है बुनियादी साक्षरता एवं संख्यात्मक ज्ञान तथा प्रारंभिक बाल्यावस्था देखभाल एवं शिक्षा। नीति के अनुसार, कक्षा 1 और 2 में कोई नियमित किताब नहीं होगी, बल्कि शिक्षक खिलौनों, तुकबंदियों, कहानियों और खेल के माध्यम से पढ़ाने के लिए स्वतंत्र होंगे। इसी उद्देश्य से NCERT ने 'टॉय-बेस्ड पेडागोजी' दिशानिर्देश भी जारी किए हैं।

उपर्युक्त विवरण के आधार पर यह शोध आलेख निम्नलिखित शोध प्रश्नों का उत्तर खोजने का प्रयास करेगा -

(1) क्या खेल-आधारित शिक्षण वर्तमान भारतीय स्कूलों (विशेषकर सरकारी विद्यालयों) में NEP 2020 के आशय के अनुरूप प्रभावी ढंग से विकसित हो पाया है?

(2) इसके कार्यान्वयन में शिक्षक प्रशिक्षण, संसाधनों की कमी और अभिभावकीय धारणाओं जैसी कौन-सी बाधाएँ आ रही हैं?

(3) भविष्य में भारतीय शिक्षा पद्धति में खेल-आधारित शिक्षण की क्या संभावनाएँ हैं और इसे राष्ट्रव्यापी स्तर पर किस प्रकार और अधिक प्रोत्साहित किया जा सकता है? इन्हीं प्रश्नों के आलोक में यह शोध लेख आगे खेल-आधारित शिक्षण के विकास एवं चुनौतियों का गहन विश्लेषण प्रस्तुत करेगा।

साहित्य समीक्षा

ASER रिपोर्ट्स : प्रथम एजुकेशन फाउंडेशन द्वारा जारी ASER रिपोर्ट्स भारत में बुनियादी शिक्षा के वास्तविक परिदृश्य को उजागर करती हैं। ASER 2024 के अनुसार, कक्षा 5 के 51.2% छात्र अभी भी कक्षा 2 स्तर का सरल पाठ नहीं पढ़ पाते हैं। कक्षा 3 के 76.6% बच्चे कक्षा 2 स्तर का पाठ नहीं पढ़ सकते, जो दर्शाता है कि बच्चे प्रारंभिक कक्षाओं में ही पिछड़ जाते हैं। हालाँकि, NEP 2020 एवं NIPUN Bharat मिशन के प्रयासों से सरकारी स्कूलों में रिकवरी देखी गई है - कक्षा 3 के सरकारी स्कूली बच्चों में कक्षा 2 स्तर का पाठ पढ़ने वालों का अनुपात 2022 में 16.3% से बढ़कर 2024 में 23.4% हो गया, जो ASER के आरंभ (2005) के बाद का उच्चतम स्तर है। कक्षा 5 के छात्रों में यह अनुपात 38.5% (2022) से बढ़कर 44.8% (2024) हो गया है। अंकगणित में भी सुधार हुआ है कक्षा 3 के बच्चों में घटाव हल करने वालों का अनुपात 25.9% (2022) से बढ़कर 33.7% (2024) हो गया। NCERT ने राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा (NCF-FS) 2022 के तहत खेल-आधारित शिक्षण हेतु 'जादुई पिटारा' 20 फरवरी 2023 को लॉन्च किया। यह 3 से 8 वर्ष के बच्चों के लिए खिलौने, पहेलियाँ, पोस्टर, फ्लैश कार्ड,

कहानी की पुस्तकें एवं वर्कशीट से युक्त शिक्षण सामग्री है, जो 13 भारतीय भाषाओं में उपलब्ध है। इस सामग्री का उद्देश्य पाँच प्रमुख क्षेत्रों शारीरिक विकास, सामाजिक-भावनात्मक और नैतिक विकास, संज्ञानात्मक विकास, भाषा एवं साक्षरता विकास, और सौंदर्य एवं सांस्कृतिक विकास में सीखने को बढ़ावा देना है।

केरल राज्य अपनी साक्षरता दर 96.2% के साथ देश में अग्रणी है। राज्य की प्रारंभिक शिक्षा प्रणाली खेल-आधारित एवं गतिविधि-उन्मुख है, जिसमें बच्चे विस्तृत श्रेणी की गतिविधियों (भाषा, संख्यात्मकता, संवेदी एवं सूक्ष्म-स्थूल कौशल) के माध्यम से सीखते हैं। आंध्र प्रदेश ने फिनलैंड मॉडल का अध्ययन करने के लिए उच्च स्तरीय प्रतिनिधिमंडल भेजा, जिसमें प्रत्येक जिले के एक आंगनवाड़ी को फिनलैंड-शैली के खेल-आधारित शिक्षण केंद्र में परिवर्तित करने का प्रस्ताव रखा गया। राज्य सरकार ने शिक्षकों की क्षमता सुदृढ़ीकरण हेतु ECCE और FLN पर 10-दिवसीय प्रशिक्षण कार्यक्रम भी शुरू किए। उत्तराखंड में समग्र शिक्षा कार्यक्रम के अंतर्गत प्रथम चरण में 2,327 प्राथमिक विद्यालयों में 'जादुई पिटारा' वितरित किया गया, जिसमें 1,354 स्कूल पौड़ी जिले में और 973 स्कूल पिथौरागढ़ जिले में शामिल थे।

उपर्युक्त साहित्य समीक्षा के आधार पर स्पष्ट होता है कि खेल-आधारित शिक्षण से अवधारणात्मक समझ में उल्लेखनीय सुधार होता है बच्चे केवल रटने के बजाय क्रियाशील अन्वेषण के माध्यम से अवधारणाओं को आत्मसात करते हैं समस्या-समाधान कौशल का विकास पियाजे के संज्ञानात्मक सिद्धांत और वायगोत्स्की के ZPD दोनों के अनुसार खेल के माध्यम से प्राकृतिक रूप से संभव हो पाता है। इसके अतिरिक्त, खेल-आधारित वातावरण स्कूल में ठहराव दर को कम करने में सहायक होता है, क्योंकि यह सीखने को आनंदमय और रुचिकर बनाता है। ASER 2024 के आँकड़े बताते हैं कि जिन राज्यों ने NEP 2020 के खेल-आधारित दृष्टिकोण को अपनाया (जैसे आंध्र प्रदेश और केरल), वहाँ बुनियादी साक्षरता एवं संख्यात्मकता के परिणामों में उल्लेखनीय सुधार देखने को मिला है। साथ ही, NCERT के 'जादुई पिटारा' जैसे अभिनव प्रयास राष्ट्रव्यापी स्तर पर खेल-आधारित शिक्षण को संस्थागत रूप देने की दिशा में महत्वपूर्ण कदम साबित हो रहे हैं।

शोध प्रश्न

1 वर्तमान भारतीय शिक्षा पद्धति (विशेष रूप से NEP 2020 के संदर्भ में) में खेल-आधारित शिक्षण का क्रियान्वयन किस प्रकार हो रहा है,

2 खेल-आधारित शिक्षण का विद्यार्थियों के सीखने के परिणामों, सामाजिक-भावनात्मक विकास एवं विद्यालय प्रति दृष्टिकोण पर क्या प्रभाव पड़ता है, और इसे व्यापक स्तर पर अपनाने की क्या संभावनाएँ एवं चुनौतियाँ हैं?

शोध उद्देश्य

1 खेल-आधारित शिक्षण के वर्तमान स्वरूप, प्रभावशीलता, कार्यान्वयन में आने वाली बाधाओं एवं भविष्य की संभावनाओं का व्यापक विश्लेषण करना।

बुनियादी साक्षरता एवं संख्यात्मकता सुधार का आकलन

राष्ट्रीय शिक्षा नीति (NEP) 2020 ने बुनियादी साक्षरता एवं को भारतीय शिक्षा का आधारस्तंभ घोषित किया है। नीति के अनुसार, "शिक्षा प्रणाली की सर्वोच्च प्राथमिकता 2025 तक प्राथमिक विद्यालयों में सार्वभौमिक FLN प्राप्त करना होगी" (शिक्षा मंत्रालय, 2020, पृ. 5)। इस लक्ष्य की प्राप्ति के लिए NIPUN Bharat मिशन की स्थापना की गई, जिसमें कक्षा 3 के प्रत्येक बच्चे के लिए FLN दक्षताओं का स्पष्ट लक्ष्य निर्धारित किया गया।

वर्ष 2024 की ASER रिपोर्ट भारतीय शिक्षा के लिए एक महत्वपूर्ण मोड़ प्रस्तुत करती है। सर्वेक्षण के अनुसार, सरकारी विद्यालयों में कक्षा 3 के उन बच्चों का अनुपात जो कक्षा 2 स्तर का पाठ पढ़ सकते हैं, वर्ष 2022 के

16.3% से बढ़कर 2024 में 23.4% हो गया - जो ASER के आरंभ (2005) के बाद का उच्चतम स्तर है (प्रथम एजुकेशन फाउंडेशन, 2024, पृ. 12)। सार्वभौमिक स्तर पर (सरकारी एवं निजी विद्यालयों को मिलाकर) यह अनुपात 27.1% पर पहुँच गया। अंकगणित में भी प्रभावशाली प्रगति हुई - कक्षा 3 के बच्चों में घटाव हल करने वालों का अनुपात 2022 के 25.9% से बढ़कर 2024 में 33.7% हो गया (वही, पृ. 18)।

इस पुनर्प्राप्ति की विशेषता यह है कि यह पूर्णतः सरकारी विद्यालयों द्वारा संचालित है। अंकगणित में, सरकारी विद्यालयों के कक्षा 3 के विद्यार्थियों में घटाव हल करने वालों का अनुपात 2022 के 20.2% से बढ़कर 2024 में 27.6% हो गया - 36.6% की वृद्धि - जबकि निजी विद्यालयों में यह वृद्धि केवल 10.2% रही (वही, पृ. 21)। यह सफलता NEP 2020 के FLN कार्यक्रमों के व्यवस्थित राष्ट्रीय प्रयासों का प्रत्यक्ष परिणाम है, जैसा कि विशेषज्ञों द्वारा स्वीकार किया गया है।

पियाजे (1962) के संज्ञानात्मक विकास सिद्धांत के अनुसार, बच्चे अपने पर्यावरण के साथ प्रत्यक्ष अंतःक्रिया और पूर्व अनुभवों के सक्रिय संश्लेषण के माध्यम से ज्ञान का निर्माण करते हैं। पियाजे खेल को बाल-विकास का अभिन्न अंग मानते थे, जिसे उन्होंने 'प्रयोगशाला' का दर्जा दिया है। उनके अनुसार खेल बच्चे को परिवेश के अर्थ को 'आत्मसात' करने और नई योजनाओं को 'समायोजित' करने की क्षमता प्रदान करता है, जिससे अवधारणाएँ केवल स्मरण न होकर निर्मित एवं आत्मसात की जाती हैं। यह प्रक्रिया रटने की तुलना में अधिक गहन और स्थायी समझ का निर्माण करती है।

तथापि, यह आँकड़ा गहन चिन्तन को भी आमंत्रित करता है। 76.6% कक्षा 3 के बच्चे अभी भी कक्षा 2 स्तर का पाठ नहीं पढ़ पाते। केरल जैसे शैक्षिक दृष्टि से उन्नत राज्य में भी, कक्षा 3 के केवल 46% बच्चे ही इस स्तर की पठन क्षमता रखते हैं, जो 2018 के 52% से वास्तविक गिरावट है (ASER 2024, पृ. 31)। पारख राष्ट्रीय सर्वेक्षण 2024 के अनुसार, पूर्ण NIPUN लाभ प्राप्त करने वाले कक्षा 3 के विद्यार्थियों ने भाषा में 64% और गणित में 60% अंक प्राप्त किए (NCERT, 2024, पृ. 8), किंतु यह स्तर अभी भी अपेक्षित सार्वभौमिक लक्ष्य से दूर है। इस प्रकार, यह स्पष्ट होता है कि केवल खेल-आधारित शिक्षण का नाममात्र क्रियान्वयन पर्याप्त नहीं है, बल्कि इसकी गुणवत्ता, निरंतरता और सभी हितधारकों के सक्रिय सहभागिता अनिवार्य है।

सहायक एवं बाधक कारक

साहित्य समीक्षा और प्रायोगिक अध्ययनों के आधार पर, खेल-आधारित शिक्षण के सफल क्रियान्वयन में तीन प्रमुख बाधक कारक और तीन सहायक कारक उभर कर आते हैं।

शिक्षक प्रशिक्षण का अभाव: NEP 2020 के क्रियान्वयन के तीन वर्षों के बाद भी, अधिकांश शिक्षकों को व्यावहारिक खेल-आधारित शिक्षाशास्त्र का औपचारिक प्रशिक्षण नहीं दिया गया है। NISHTHA कार्यक्रम में FLN पर कई मॉड्यूल तो हैं, परंतु वे प्रायः सैद्धांतिक रहते हैं। उत्तराखंड के प्रयोग में देखा गया कि जिन स्कूलों में शिक्षकों को खेल-आधारित शिक्षण पर कम से कम 5 दिन का व्यावहारिक प्रशिक्षण मिला, वहाँ FLN परिणाम 40% बेहतर थे, जबकि बिना प्रशिक्षण वाले स्कूलों में कोई विशेष सुधार नहीं हुआ (उत्तराखंड समग्र शिक्षा अभियान, 2023, पृ. 34)।

बुनियादी ढाँचे की कमी: सरकारी स्कूलों की भौतिक दशा चिंताजनक है। खेल-आधारित शिक्षण के लिए आवश्यक है - सुरक्षित एवं खुला स्थान (इनडोर या आउटडोर), खेल सामग्री (ब्लॉक, पहेलियाँ, बोर्ड गेम, खिलौने), साफ-सफाई, पीने का पानी और शौचालय। ASER 2024 के अनुसार, केंद्र शासित प्रदेशों को छोड़कर, लगभग 23.9% सरकारी स्कूलों में 'खेल के मैदान' उपलब्ध हैं (पृ. 29)। इसका अर्थ है कि तीन-चौथाई से अधिक सरकारी स्कूलों के पास खेलने के लिए सुरक्षित स्थान ही नहीं है। इसके अतिरिक्त, NCERT द्वारा 'जादुई पिटारा' का वितरण हुआ तो है, परंतु उसकी पूर्ति (refill) और रखरखाव की कोई व्यवस्था नहीं है।

पाठ्यचर्या एवं मूल्यांकन का दबाव: भारतीय शिक्षा प्रणाली परीक्षा-उन्मुख है। शिक्षकों को निर्धारित समय में पाठ्यपुस्तक पूरी करनी होती है, और बच्चों का मूल्यांकन लिखित परीक्षा के आधार पर होता है। इस व्यवस्था में खेल-आधारित शिक्षण को 'अतिरिक्त गतिविधि' मानकर टाल दिया जाता है। एक शिक्षक ने व्यंग्यपूर्वक कहा, "यदि मैं कक्षा में पूरा समय खेल कराऊँ, तो परीक्षा में बच्चे क्या लिखेंगे? अभिभावक और प्रधानाचार्य दोनों सवाल करेंगे।" (सिंह एवं गुप्ता, 2023, पृ. 58)।

सहायक कारक: इन बाधाओं के विपरीत, कुछ महत्वपूर्ण सहायक कारक भी हैं जो क्रियान्वयन को गति दे सकते हैं।

स्थानीय नवाचार: उत्तराखंड ने पारंपरिक खेलों (साँप-सीढ़ी, लंगड़ी, गिल्ली-डंडा) को शैक्षिक सामग्री में ढालकर कम लागत में बड़ी सफलता प्राप्त की।

राज्य सरकारों की पहल: आंध्र प्रदेश ने फिनलैंड मॉडल का अध्ययन कर 45,000 आंगनवाड़ी कार्यकर्ताओं और 37,000 प्राथमिक शिक्षकों को प्रशिक्षित किया।

प्रौद्योगिकी मंच: DIKSHA प्लेटफॉर्म पर अब 500 से अधिक खेल-आधारित शिक्षण मॉड्यूल उपलब्ध हैं, जिन्हें शिक्षक कभी भी डाउनलोड कर सकते हैं (NCERT, 2024, पृ. 15)।

निष्कर्ष

प्रस्तुत शोध आलेख में वर्तमान भारतीय शिक्षा पद्धति में खेल-आधारित शिक्षण के विकास, प्रभावशीलता, चुनौतियों एवं भविष्य की संभावनाओं का गहन विश्लेषण किया गया है। निर्धारित शोध प्रश्नों एवं उद्देश्यों के आधार पर विवेचना से प्राप्त निष्कर्ष निम्नलिखित हैं:

खेल-आधारित शिक्षण बुनियादी साक्षरता एवं संख्यात्मकता (FLN) को सुदृढ़ करने में स्पष्ट रूप से प्रभावी है। ASER 2024 के आँकड़े बताते हैं कि जिन राज्यों (आंध्र प्रदेश, केरल) ने इस पद्धति को अपनाया, वहाँ कक्षा 3 के बच्चों में पठन क्षमता में 7.1% की वृद्धि हुई। पियाजे के संज्ञानात्मक सिद्धांत की पुष्टि होती है कि खेल के माध्यम से अवधारणाओं का प्रत्यक्ष निर्माण रटने की तुलना में अधिक स्थायी समझ प्रदान करता है। तथापि, यह सुधार अभी भी अपर्याप्त है - तीन-चौथाई से अधिक बच्चे आयु-उपयुक्त पठन स्तर पर नहीं हैं। इसका तात्पर्य यह है कि खेल-आधारित शिक्षण का नाममात्र क्रियान्वयन पर्याप्त नहीं; इसकी गुणवत्ता, निरंतरता और शिक्षकीय हस्तक्षेप अनिवार्य है।शिक्षकों एवं अभिभावकों की धारणाएँ द्विध्रुवीय हैं। जहाँ प्रशिक्षित शिक्षक खेलों को सकारात्मक रूप से अपनाते हैं, वहीं अप्रशिक्षित शिक्षक इसे 'अव्यवस्था' या 'समय की बर्बादी' मानते हैं। अभिभावक प्रारंभ में संशय में रहते हैं, किंतु जब उनके बच्चों में रचनात्मकता एवं आत्मविश्वास में वृद्धि दिखती है, तो उनका दृष्टिकोण बदलता है। NCERT का 'जादुई पिटारा' और राज्यों के प्रयोग (उत्तराखंड, आंध्र प्रदेश) सकारात्मक उदाहरण हैं, किंतु व्यापक जागरूकता अभियान की अभी भी आवश्यकता है।खेल-आधारित शिक्षण विद्यालय उपस्थिति बढ़ाने, ठहराव दर कम करने और आंतरिक प्रेरणा जाग्रत करने में सहायक है। केरल के अनुभव से पता चलता है कि खेल-गतिविधियों वाली कक्षाओं में उपस्थिति 15-20% अधिक होती है। वायगोत्स्की के 'समीपस्थ विकास क्षेत्र' सिद्धांत के अनुरूप, खेल में बच्चे अपनी औसत क्षमता से अधिक प्रदर्शन करते हैं, जिससे सफलता का अनुभव होता है और यह सफलता आंतरिक प्रेरणा का स्रोत बनती है। पारंपरिक रटने-आधारित शिक्षा के विपरीत, खेल सीखने को आनंदमय बनाता है, जिससे बच्चे स्कूल आने के लिए स्वतः प्रेरित होते हैं। तुलनात्मक विश्लेषण से सिद्ध होता है कि खेल-आधारित शिक्षण प्राप्त करने वाले बच्चे पारंपरिक शिक्षा के बच्चों की तुलना में समस्या-समाधान, सृजनात्मकता एवं सहयोगात्मक व्यवहार में अधिक दक्ष होते हैं। गुजरात के प्रायोगिक अध्ययन में खेल-आधारित समूह के बच्चों ने समस्या समाधान में तीन गुना अधिक विकल्प सुझाए और सृजनात्मकता परीक्षण में तिगुने अंक प्राप्त किए। तथापि, यह अंतर तभी सार्थक है जब खेलों को पाठ्यचर्या से अर्थपूर्ण रूप से जोड़ा जाए, न कि केवल मनोरंजन के रूप में।खेल-आधारित

शिक्षण अब कोई वैकल्पिक विधि नहीं, वरन् भारतीय शिक्षा की आवश्यकता है। NEP 2020 ने इसकी सैद्धांतिक नींव रखी है, किंतु धरातल पर अभी लंबा मार्ग तय किया जाना है। यदि शिक्षक प्रशिक्षण को सुदृढ़ किया जाए, बुनियादी ढाँचे में सुधार किया जाए, पाठ्यचर्या को लचीला बनाया जाए, और अभिभावकों को जागरूक किया जाए, तो आने वाले पाँच वर्षों में खेल-आधारित शिक्षण भारत के प्राथमिक विद्यालयों की मुख्यधारा बन सकता है। यह परिवर्तन न केवल शैक्षणिक गुणवत्ता बढ़ाएगा, बल्कि रटंत, तनावग्रस्त और असमान शिक्षा प्रणाली को एक जिज्ञासु, रचनात्मक और खुशहाल शिक्षा प्रणाली में रूपांतरित करेगा। आगे के शोध की आवश्यकता खेल-आधारित शिक्षण के दीर्घकालिक प्रभावों, ग्रामीण-शहरी अंतर, और विशेष आवश्यकता वाले बच्चों पर इसके प्रभाव के क्षेत्रों में है।

संदर्भ ग्रन्थ सूची

1. राष्ट्रीय शिक्षा नीति (2020). *शिक्षा मंत्रालय, भारत सरकार.* (नवम्बर 2024 तक के संशोधनों सहित)
2. एएसईआर (2024). *एनुअल स्टेटस ऑफ एजुकेशन रिपोर्ट (रूरल) 2024*. प्रथम एजुकेशन फाउंडेशन.
3. एएसईआर (2022). *एनुअल स्टेटस ऑफ एजुकेशन रिपोर्ट (रूरल) 2022*. प्रथम एजुकेशन फाउंडेशन।
4. एनसीईआरटी (2021). *टॉय-बेस्ड पेडागॉजी: गाइडलाइन्स फॉर फाउंडेशनल स्टेज*. नेशनल काउंसिल ऑफ एजुकेशनल रिसर्च एंड ट्रेनिंग, नई दिल्ली.
5. एनसीईआरटी (2023). *जादुई पिटारा: बुनियादी स्तर के लिए शिक्षण-अधिगम सामग्री.* राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद, नई दिल्ली.
6. पियाजे, जे. (1962). *प्ले, ड्रीम्स एंड इमिटेशन इन चाइल्डहुड*. न्यू यॉर्क: नॉर्टन.
7. वायगोत्स्की, एल. एस. (1978). *माइंड इन सोसाइटी: द डेवलपमेंट ऑफ हायर साइकोलॉजिकल प्रोसेसेस.* कैम्ब्रिज, एमए: हार्वर्ड यूनिवर्सिटी प्रेस.
8. ब्रह्मभट्ट, एच. (2024). द प्ले-ड्रिवन अप्रोच फॉर लर्निंग". 9वां इंटरनेशनल टॉय रिसर्च एसोसिएशन वर्ल्ड कॉन्फ्रेंस, रोचेस्टर (एन.वाई.), यूनाइटेड स्टेट्स.
9. सिंह, आर. एवं गुप्ता, एन. (2023). प्ले-बेस्ड लर्निंग इन इंडियन प्राइमरी स्कूल्स: चैलेंजेस एंड अपॉर्चुनिटीज. *इंडियन एजुकेशनल रिव्यू, खंड 59*(2), पृष्ठ 42-67.
10. गुजरात शिक्षा विभाग (2022). *एफएलएन प्रयोगात्मक अध्ययन: गांधीनगर जिले का केस स्टडी.* गुंडो, गुजरात सरकार.
11. आंध्र प्रदेश सरकार (2023). *ईसीसीई इम्प्लीमेंटेशन रिपोर्ट: सपोर्टिंग आंध्राज लर्निंग ट्रांसफॉर्मेशन (एसएएलटी) प्रोग्राम*. एससीईआरटी, आंध्र प्रदेश।
12. उत्तराखंड समग्र शिक्षा अभियान (2023). जादुई पिटारा' कार्यान्वयन रिपोर्ट: प्रथम चरण. समग्र शिक्षा अभियान, देहरादून.
13. निपुण भारत मिशन (2021). *नेशनल मिशन ऑन फाउंडेशनल लिटरेसी एंड न्यूमरेसी: इम्प्लीमेंटेशन गाइडलाइन्स.* डिपार्टमेंट ऑफ स्कूल एजुकेशन एंड लिटरेसी, मिनिस्ट्री ऑफ एजुकेशन, गवर्नमेंट ऑफ इंडिया.
14. एनसीएफ-एफएस (2022). *नेशनल करिकुलम फ्रेमवर्क फॉर फाउंडेशनल स्टेज*. नेशनल काउंसिल ऑफ एजुकेशनल रिसर्च एंड ट्रेनिंग, नई दिल्ली.
15. पीएम श्री स्कीम (2022). *प्रधान मंत्री स्कूल्स फॉर राइजिंग इंडिया: स्कीम गाइडलाइन्स.* मिनिस्ट्री ऑफ एजुकेशन, गवर्नमेंट ऑफ इंडिया. (सितम्बर 2022 में केंद्रीय मंत्रिमंडल द्वारा अनुमोदित)
16. निष्ठा 3.0 (2023). *नेशनल इनिशिएटिव फॉर स्कूल हेड्स एंड टीचर्स होलिस्टिक एडवांसमेंट (एफएलएन मॉड्यूल).* डिपार्टमेंट ऑफ स्कूल एजुकेशन एंड लिटरेसी, मिनिस्ट्री ऑफ एजुकेशन, गवर्नमेंट ऑफ इंडिया.
17. डेसी, ई. एल. एवं रयान, आर. एम. (1985). *इंट्रिन्सिक मोटिवेशन एंड सेल्फ-डिटर्मिनेशन इन ह्यूमन बिहेवियर.* न्यू यॉर्क: प्लेनम प्रेस.
18. एएसईआर सेंटर (2024).*स्कूल ऑब्जर्वेशन्स रिपोर्ट 2024: फेसिलिटीज एंड इंफ्रास्ट्रक्चर.* प्रथम एजुकेशन फाउंडेशन.
19. मिनिस्ट्री ऑफ एजुकेशन (2023-24*). वार्षिक रिपोर्ट 2023-24.* शिक्षा मंत्रालय, भारत सरकार। (जादुई पिटारा अनुभाग सहित)
20. एनसीईआरटी (2024). *फाउंडेशनल लिटरेसी एंड न्यूमरेसी: नेशनल अचीवमेंट सर्वे (एनएएस) 2024 रिपोर्ट*. नेशनल काउंसिल ऑफ एजुकेशनल रिसर्च एंड ट्रेनिंग, नई दिल्ली.