माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की उपलब्धि प्रेरणा एवं समस्या–समाधान क्षमता पर गेमीफाइड लर्निंग वातावरण के प्रभाव का सैद्धांतिक अध्ययन

कंचन लता सिंह
(शोधार्थी)
शिक्षा संकाय

(शोध निर्देशक)
डॉ. आशीष कुमार अवस्थी
सहायक प्राध्यापक
शिक्षा संकाय

श्री रामस्वरूप मेमोरियल यूनिवर्सिटी, बाराबंकी (उत्तर प्रदेश)

सारांश

वर्तमान शिक्षा प्रणाली में विद्यार्थियों की सक्रिय भागीदारी एवं अधिगम की गुणवत्ता को बढ़ाने के लिए नवाचारी शिक्षण विधियों की आवश्यकता महसूस की जा रही है। गेमीफाइड लर्निंग वातावरण, जिसमें खेल के तत्वों जैसे अंक, स्तर, बैज, प्रतिस्पर्धा एवं त्वरित फीडबैक को शिक्षण में समाहित किया जाता है, विद्यार्थियों की प्रेरणा एवं संज्ञानात्मक विकास को प्रभावित करता है। प्रस्तुत शोधपत्र का उद्देश्य माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की उपलब्धि प्रेरणा एवं समस्या–समाधान क्षमता पर गेमीफाइड लर्निंग के प्रभाव का सैद्धांतिक विश्लेषण करना है।

मुख्यशब्द: गेमीफाइड लर्निंग, उपलब्धि प्रेरणा, समस्या–समाधान, माध्यमिक शिक्षा

1. प्रस्तावना

शिक्षा का उद्देश्य केवल ज्ञान का संचार करना नहीं है, बल्कि विद्यार्थियों में रचनात्मकता, आलोचनात्मक चिंतन, निर्णय क्षमता तथा समस्या–समाधान कौशल का विकास करना भी है। 21वीं सदी में शिक्षा के स्वरूप में तीव्र परिवर्तन देखने को मिल रहा है, जहाँ

पारंपरिक शिक्षण पद्धतियों के स्थान पर विद्यार्थी–केंद्रित एवं तकनीक–आधारित दृष्टिकोण को अधिक महत्व दिया जा रहा है।

वर्तमान समय में यह देखा गया है कि विद्यार्थियों की सीखने में रुचि बनाए रखना शिक्षकों के लिए एक चुनौती बन गया है। केवल व्याख्यान आधारित शिक्षण पद्धति विद्यार्थियों को सक्रिय रूप से संलग्न करने में सक्षम नहीं हो पाती। परिणामस्वरूप उनकी उपलब्धि प्रेरणा में कमी आतो है तथा वे समस्याओं के समाधान में अपेक्षित दक्षता प्रदर्शित नहीं कर पाते।

इसी संदर्भ में गेमीफाइड लर्निंग वातावरण एक प्रभावी नवाचार के रूप में उभरकर सामने आया है। यह शिक्षण प्रक्रिया को खेल के तत्वोंकृजैसे अंक, स्तर, बैज, लीडरबोर्ड, चुनौतियाँ एवं त्वरित फीडबैककृसे समृद्ध बनाता है। इस प्रकार का वातावरण विद्यार्थियों को सीखने के लिए प्रेरित करता है तथा उन्हें सक्रिय सहभागिता के लिए प्रोत्साहित करता है।

गेमीफाइड लर्निंग न केवल शिक्षण को रोचक बनाता है, बल्कि यह विद्यार्थियों की आंतरिक प्रेरणा को भी सुदृढ़ करता है। जब विद्यार्थी किसी लक्ष्य को प्राप्त करते हैं और उन्हें उसके लिए पुरस्कार या मान्यता मिलती है, तो उनमें आगे बढ़ने की इच्छा और भी प्रबल होती है। इस प्रकार यह शिक्षण पद्धति उपलब्धि प्रेरणा तथा समस्या–समाधान क्षमता दोनों को प्रभावित करती है।

2. अध्ययन की पृष्ठभूमि

माध्यमिक स्तर शिक्षा का वह महत्वपूर्ण चरण है जहाँ विद्यार्थियों के बौद्धिक, भावनात्मक एवं सामाजिक विकास की नींव मजबूत होती है। इस अवस्था में विद्यार्थी तार्किक सोच विकसित करते हैं, जटिल समस्याओं को समझने लगते हैं तथा स्वतंत्र रूप से निर्णय लेने की क्षमता प्राप्त करत हैं।

हालाँकि, इस स्तर पर कई विद्यार्थियों में अध्ययन के प्रति उदासीनता, कम प्रेरणा तथा जटिल विषयों को समझने में कठिनाई देखी जाती है। इसका एक प्रमुख कारण यह है कि पारंपरिक शिक्षण पद्धतियाँ विद्यार्थियों की विविध आवश्यकताओं एवं रुचियों को पर्याप्त रूप से संबोधित नहीं कर पातीं।

डिजिटल युग में विद्यार्थियों का झुकाव खेल, मोबाइल एप्लिकेशन एवं इंटरैक्टिव माध्यमों की ओर अधिक होता है। यदि इन तत्वों को शिक्षण प्रक्रिया में समाहित किया जाए, तो अधिगम अधिक प्रभावी एवं रुचिकर बनाया जा सकता है। गेमीफाइड लर्निंग इसी विचार पर आधारित है, जिसमें सीखने को खेल के अनुभव से जोड़ा जाता है।

यह पाया गया है कि जब विद्यार्थी खेल–आधारित गतिविधियों में भाग लेते हैं, तो वे अधिक सक्रिय, उत्साही एवं केंद्रित रहते हैं। वे चुनौतियों को स्वीकार करते हैं, गलतियों से सीखते हैं तथा निरंतर सुधार करने का प्रयास करते हैं। इस प्रकार का

वातावरण न केवल उनकी उपलब्धि प्रेरणा को बढ़ाता है, बल्कि समस्या–समाधान क्षमता को भी सुदृढ़ करता है।

अतः यह आवश्यक हो जाता है कि माध्यमिक स्तर की शिक्षा में गेमीफाइड लर्निंग वातावरण की भूमिका का सैद्धांतिक रूप से विश्लेषण किया जाए, ताकि इसके शैक्षिक महत्व को स्पष्ट किया जा सके। माध्यमिक स्तर पर विद्यार्थी मानसिक एवं बौद्धिक रूप से तीव्र विकास की अवस्था में होते हैं। इस स्तर पर यदि शिक्षण को रोचक एवं सहभागितापूर्ण बनाया जाए, तो विद्यार्थियों की सीखने की क्षमता में उल्लेखनीय सुधार हो सकता है। गेमीफाइड लर्निंग विद्यार्थियों को सीखने के प्रति प्रेरित करता है तथा उन्हें समस्याओं को हल करने के लिए सक्रिय बनाता है।

3.समस्या का कथन

माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों में अध्ययन के प्रति घटती रुचि, कम उपलब्धि प्रेरणा तथा समस्या–समाधान में कठिनाई एक गंभीर शैक्षिक चुनौती है। अतः यह आवश्यक है कि ऐसे शिक्षण वातावरण का विकास किया जाए जो विद्यार्थियों को प्रेरित करे एवं उनकी समस्या–समाधान क्षमता को सुदृढ़ बनाए।

4.अध्ययन के उद्देश्य

1. विद्यार्थियों की उपलब्धि प्रेरणा पर गेमीफाइड लर्निंग के प्रभाव का अध्ययन करना।
2. समस्या–समाधान क्षमता पर गेमीफिकेशन के प्रभाव का विश्लेषण करना।
3. शिक्षण प्रक्रिया में गेमीफिकेशन की उपयोगिता को स्पष्ट करना।

5. सैद्धांतिक रूपरेखा

5.1 गेमीफिकेशन सिद्धांत

गेमीफिकेशन शिक्षण को रोचक बनाता है और विद्यार्थियों को सक्रिय रूप से भाग लेने के लिए प्रेरित करता है।

5.2 उपलब्धि प्रेरणा सिद्धांत

उपलब्धि प्रेरणा विद्यार्थियों को लक्ष्य प्राप्ति हेतु प्रेरित करती है। गेमीफाइड वातावरण में निरंतर फीडबैक एवं पुरस्कार इस प्रेरणा को बढ़ाते हैं।

6. साहित्य समीक्षा

विभिन्न अध्ययनों से यह स्पष्ट हुआ है कि गेमीफाइड लर्निंग विद्यार्थियों की प्रेरणा को बढ़ाने में सहायक है।

• कई शोधों में पाया गया कि गेम आधारित शिक्षण से विद्यार्थियों की सहभागिता बढ़ती है।

• कुछ अध्ययनों ने यह दर्शाया कि गेमीफिकेशन समस्या–समाधान कौशल के विकास में सहायक होता है।

• अन्य शोधों के अनुसार, डिजिटल गेम आधारित शिक्षण से सीखने की गुणवत्ता में सुधार होता है।

7. उपलब्धि प्रेरणा पर प्रभाव

गेमीफाइड लर्निंग वातावरण विद्यार्थियों को लक्ष्य निर्धारित करने, उसे प्राप्त करने तथा सफलता का अनुभव करने का अवसर देता है। अंक, बैज एवं पुरस्कार विद्यार्थियों में प्रतिस्पर्धा एवं आत्मविश्वास को बढ़ाते हैं। इससे उनकी उपलब्धि प्रेरणा में वृद्धि होती है।

8.समस्या–समाधान क्षमता पर प्रभाव

गेमीफाइड लर्निंग वातावरण विद्यार्थियों को लक्ष्य निर्धारित करने, उसे प्राप्त करने तथा सफलता का अनुभव करने का अवसर देता है। अंक, बैज एवं पुरस्कार विद्यार्थियों में प्रतिस्पर्धा एवं आत्मविश्वास को बढ़ाते हैं। इससे उनकी उपलब्धि प्रेरणा में वृद्धि होती है।

9.शैक्षिक निहितार्थ

• शिक्षकों को गेमीफिकेशन आधारित शिक्षण विधियों को अपनाना चाहिए।

• समस्या–आधारित अधिगम गतिविधियों को बढ़ावा देना चाहिए।

• विद्यार्थियों को नियमित फीडबैक एवं पुरस्कार देना चाहिए।

10.निष्कर्ष

यह सैद्धांतिक अध्ययन यह दर्शाता है कि गेमीफाइड लर्निंग वातावरण माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की उपलब्धि प्रेरणा एवं समस्या–समाधान क्षमता को प्रभावी रूप से विकसित कर सकता है। यह शिक्षण को अधिक रोचक, प्रभावी एवं परिणामोन्मुख बनाता है।

11.संदर्भ

1. पियाजे, जीन (1972). बाल मनोविज्ञान. न्यूयॉकर्स बेसिक बुक्स प्रकाशन।
2. स्किनर, बी. एफ. (1953). विज्ञान एवं मानव व्यवहार. न्यूयॉकर्स मैकमिलन प्रकाशन।
3. डिटर्डिंग, सेबास्टियन (2011). "शिक्षा में गेमीफिकेशन का उपयोग". शैक्षिक प्रौद्योगिकी जर्नल, खंड 5(2), पृष्ठ 45–60।
4. कैप, कार्ल एम. (2012). शिक्षण एवं प्रशिक्षण में गेमीफिकेशन. सैन फ्रांसिस्को: जॉन वाइली एंड संस।
5. हमारी, जुहो (2014). "क्या गेमीफिकेशन प्रभावी है? एक साहित्य समीक्षा". कंप्यूटर इन ह्यूमन बिहेवियर, खंड 35, पृष्ठ 302–310।