

शालेय शिक्षणात कला व क्रीडा यांचे स्थान

महाराष्ट्राच्या शिक्षण विभागाने, दहावीच्या सर्व मुलांची, कल चाचणी घेतली. जवळ जवळ १७ लाख विद्यार्थ्यांची कल चाचणी घेण्याचे काम अफाट होते, आणि त्याहूनही हे काम आवश्यक असे होते. शासनाने हे घडवून आणले याबद्दल शासनाचे आपण सर्वांनीच अभिनंदन केले पाहिजे.

या कलचाचणीचे निष्कर्ष अलीकडेच प्रसिध्द झाले आहेत. ते डोळे उघडणारे आणि शालेय शिक्षणाच्या धोरणाला नवी दिशा देऊ शकणारे असेच आहेत. आजवर शालेय शिक्षण म्हणजे, विज्ञान, गणित व अन्य काही (सक्तीचे) विषय, त्यांची क्रमिक पुस्तके व त्यांवरील प्रश्नांची परीक्षा असेच मानले जात आहे. यांमध्ये गणित-विज्ञान-इंग्रजी यांना उगीचच अवास्तव महत्त्व आणि 'मोठेपण' प्राप्त झाले आहे. या शालेय विषयांत चमकणारांना हुशार म्हणण्याची प्रथाही पडली आहे. हे मूळ प्रारूप, विसाव्या शतकातील स्थिर स्वरूपाच्या औद्योगिक जगासाठी पुरेसे पडणारे असेलही कदाचित. परंतु या शतकाच्या वेगाने होणारे बदल पेलू पाहणाऱ्या समाजाच्या घडणीसाठी मात्र ते कालबाह्य होत आहे हे अप्रत्यक्षरित्याही या कलचाचणीतून स्पष्ट झाले आहे.

या कलचाचणीच्या आकडेवारीनुसार सुमारे १५ टक्के विद्यार्थ्यांचा ओढा कलांकडे आहे. कृषि व संरक्षण विभागांतील पेशांकडे आणखी २३ टक्के विद्यार्थ्यांचा कल आहे. त्यांच्या शारीरिक क्षमतांच्या विकासाकडे म्हणजे क्रीडा क्षेत्रांतून मिळणाऱ्या क्षमतांकडे हा कल आहे, असे म्हणता येईल. अशावेळी, या एकूण ३८ टक्के विद्यार्थ्यांकडे आवश्यक असणाऱ्या पात्रता देण्यासाठी लागणाऱ्या कला आणि क्रीडा व कार्यानुभव या क्षेत्रांच्या विकाससंधी कमी करण्याचा निर्णय मात्र, महाराष्ट्र शासनाने घेतला आहे. साहजिकच हे निर्णय विद्यार्थी कलविरोधी आहेत असे म्हणता येईल. (शिवाय या सर्व विद्यार्थ्यांसह वाणिज्य, समाजविज्ञान अशा विषयांकडे वळू इच्छिणाऱ्या विद्यार्थ्यांची संख्या विचारात घेतली तर शालांत परीक्षेस बसणाऱ्यांपैकी ७० टक्के ही संख्या आहे, त्यांचा कल पाहता, त्यांना त्यांच्या भावी पेशांसाठी अंकगणित पुरेसे ठरणारे आहे, असे म्हणता येईल. शासनाने ही संधीही वगळण्याचे कारण नाही!)

आपल्याला 'अभ्यास' नामक विषयक्षेत्रांत नवीनता, लवचिकता आणून प्राधान्यांची इष्टानिष्ठता नीटपणे ठरविण्याची गरज आहे. उदाहरणार्थ, कला व क्रीडा यांना दुय्यम स्थान देऊन, पारंपरिक विषयप्राधान्यांमध्ये अडकून पडण्याची मानसिकता दूर करण्याची गरज आहे. कला व क्रीडा यांवर आधारित क्षेत्रांकडे कल असणाऱ्या विद्यार्थ्यांसाठीच केवळ नव्हे तर, शालेय स्तरावर शिकणाऱ्या सर्वच विद्यार्थ्यांना या दोन्ही क्षेत्रांचे अनुभवांधारित शिक्षण त्यांच्या एकूणच बौद्धिक प्रगतीसाठी आवश्यक आहे, असा अलीकडच्या अनेक मॅदूविषयक संशोधनांचा निष्कर्ष आहे.

शालेय शिक्षणाचे वय हे वेगाने होत जाणाऱ्या मेंदू विकासाचेही वय असते. आणि मेंदू हाच माणसाचा शिकण्याचा अवयव असल्यामुळे, या कालावधीत, मेंदूचे पोषण नीट होणे, त्याच्या विकासात अडथळा न येणे, मेंदूवाढीस सहाय्य होणे अशा प्रकारे शालेय व वर्गशिक्षणाची धाटणी असावी ही आता, शास्त्रज्ञांची समान भूमिका असल्याचे दिसून येईल.

कलानुभव, अभ्यास व कलानंद

आपल्याकडे कला विषयांना शिक्षणात मनाचे स्थान कधीच मिळालेले नाही. असलीच तर चित्रकला थोडी-फार मुलांना ओळखीची झालेली असते. परंतु महाराष्ट्रात लाखभराच्या वर प्राथमिक शाळा आहेत, मला एकही शाळा माहीत नाही की जिथे स्वतंत्रपणे कलाशिक्षक नियुक्त केला आहे. असलाच तर काही खासगी माध्यमिक शाळांमध्ये असतो. परंतु कलाशिक्षकांची जमातही कलाशिक्षणाप्रमाणेच दुर्लक्षित आहे. शासनाला तर कलानुभव हा विषय-शिक्षणात अडथळाच वाटतो; त्यामुळे त्याच्या तासिका कमी करण्याचा मोह त्यांना नेहमीच होतो.

या पार्श्वभूमीवर, हॉवर्ड गार्डनर या आजच्या काळातील नामवंत आणि मुख्यतः आपल्या 'बहुविध बुद्धिमत्तांच्या सिद्धांता'ने प्रकाशझोतात आलेल्या मानसशास्त्रज्ञांचे एक संशोधन पाहण्यासारखे आहे. गार्डनर हे बालकांच्या कल्पकता किंवा निर्मिती क्षमतेचे अभ्यासक आहेत. त्यांच्या मते, दृश्यकला. आणि मुलांची शैक्षणिक कामगिरी यांच्यात घनिष्ठ संबंध आहे. त्यांच्या एका संशोधनात, असे आढळून आले आहे की पहिल्या इयत्तेतल्या ज्या ९६ विद्यार्थ्यांना दृश्यकलानुभवांचे संपन्न वातावरण पुरविले गेले त्यांची वाचन आणि गणित या विषयांतील गुणांची, सरासरी ७७ टक्के इतकी होती तर तीच अन्य (कलानुभववंचित) मुलांच्या बाबतीत ५५ टक्के इतकी होती.

स्कॉलॅस्टिक अचिवमेंट टेस्ट (सॅट) या प्रसिद्ध स्पर्धा परीक्षेबाबतच्या, एका अभ्यासात आढळून आले की, ज्या कॉलेजपूर्व मुलांना या परीक्षेस बसण्यापूर्वी दृश्यकलांची पार्श्वभूमी होती त्यांची कामगिरी इतरांपेक्षा गणितात ७७ टक्के आणि तोंडी परीक्षेत ३१ टक्के इतकी जास्त होती.

अशाप्रकारे, कलानुभव आणि अभ्यासविषयांतील कामगिरी यांच्या संबंधांबाबतचे अनेक अभ्यास उपलब्ध आहेत. मेंदूविषयक शास्त्रे आणि उत्क्रांती मानसशास्त्र या शास्त्रांमध्ये झालेले अनेक अभ्यास हे असे दर्शवितात की, मेंदू विकासात व मेंदूची कर्तबगारी टिकविण्यात फार मोठे योगदान कला देतात.

शिकणे हे मेंदूचे कार्य सातत्याने चालणारे असते; मेंदूची शिकण्याची अशी स्वतःची खास नैसर्गिक प्रक्रिया असते. या प्रक्रियेत दृश्यकलांच्या अनुभवांचे कार्य दिसून आले आहे. विशेषतः वाचनप्रक्रियेत (कारण यात डोळ्यांचा वापर करावा लागतो.) किंवा दृश्यप्रतिमांचे अर्थ लावण्याच्या कामांत अथवा जेव्हा दृश्य स्वरूपातील गोष्टींविषयी अमूर्त

पातळीवर विचार केला जातो, संकल्पना समजावून घेतल्या जातात, त्याठिकाणी, कलानुभवांची पार्श्वभूमी अत्यंत उपयुक्त ठरत असते. एकूणच आयुष्यभरच्या शिकण्यात कलांचा अनुभव आणि अभ्यास हा जीवनाला एका विशिष्ट उंचीवर नेऊन ठेवणारा ठरतो.

कलानिर्मिती हीच मुळी एक आकलनविषयक बौद्धिक प्रक्रिया असते. तिथे विचारांचे अधिष्ठान तर असतेच, पण शिवाय समस्या निवारण आणि कल्पक विचारांचेही यात महत्त्वाचे स्थान असते. परंतु आपल्या शालेय शिक्षण धोरणांत मात्र आपण कला आणि वैचारिकता, सर्जनशीलता यांत विरोध मानलेला आहे. कला काय किंवा क्रीडा काय ह्या अभ्यासेतर किंवा अभ्यासपूरक गोष्टी नाहीत तर त्या अभ्यासासाठी लागणाऱ्या क्षमतांच्या विकासाचे पायाभूत क्षेत्र आहे.

क्रीडा, शारीरिक हालचाल व मेंदूभरण

मानवी मेंदूचे वजन सरासरी दीड किलो, म्हणजे सरासरी प्रौढ वजनाच्या केवळ २ टक्के एवढेच आहे, पण शरीर वापरत असलेल्या एकूण उष्मांकांपैकी २० टक्के उष्मांक केवळ मेंदूकडून वापरले जातात. यावरून मेंदूची (शिकणाऱ्या अवयवाची) उष्मांकाची मोठी गरज लक्षात येईल. मेंदू जेव्हा नवे काही शिकत असतो, तेव्हा त्याला अधिक उष्मांकांची तीव्रतेने गरज भासते; पण एकदा शिकलेले सारावाचे झाले की, म्हणजे सहजपणे येऊ लागले की, मग उष्मांकांची गरज फारच अल्प असते. शाळेत तर मुले सततच, विविध विषयांच्या अंतर्गत, नवनवे शिकत असतात आणि म्हणून शाळेच्या दैनंदिन अभ्यासासाठी उर्जेची सततच मोठी गरज असते.

मेंदूला जिवंत राहण्यासाठी, कार्यरत राहण्यासाठी आणि सतत शिकते राहण्यासाठी प्राणवायू व रक्तातील शर्करा यांची नितांत आवश्यकता असते. हा पुरवठा थांबला तर अगदी दोन मिनिटांतच मेंदूचे सारे कार्य थंडावू लागते; मज्जापेशी निर्जीव होऊ लागतात. म्हणजे, प्राणवायू मिळत राहण्यासाठी मेंदूला सतत शुद्ध रक्तपुरवठा होत राहावा लागतो. त्यामुळे हृदयभिसरणातून होणाऱ्या रक्तपुरवठ्यापैकी १५ टक्के पुरवठा एकट्या मेंदूकडे जातो. त्यातून जो प्राणवायू प्राप्त होतो तो शरीराच्या एकूण प्राणवायूच्या वापरातील २५ टक्के इतका असतो. म्हणजे, हे प्रमाणही खूप मोठे असते. याच आकडेवारीतील शिकणाऱ्या दृष्टीने आणखी काही महत्त्वाची आकडेवारी आहे.

मेंदूमध्ये करडे द्रव्य व पांढरे द्रव्य अशी चेतापेशींची दोन रूपे आहेत. मज्जापेशींमध्ये जिथे, ज्ञाननिर्मिती होणे आणि शिकणे अशी निखळ बौद्धिक कामे होतात तो भाग रंगाने करडा असतो; आणि चेतापेशींचा संदेश वाहनाचे काम करणारा अक्षतंतूचा भाग हा पांढरे द्रव्य म्हणून ओळखला जातो. आपण आवर्जून लक्षात घेण्यासारखी गोष्ट अशी की, मेंदूमध्ये होणाऱ्या एकूण प्राणवायूच्या वापरातील १४ टक्के भाग हा केवळ मेंदूतील करडे द्रव्य आपल्या बौद्धिक

कामांसाठी वापरत असते. अर्थातच, असे एक गणित मांडता येईल की, उच्च बौद्धिक कार्ये जेवढी जास्त तेवढा प्राणवायूचा त्या ठिकाणचा वापर अधिक असतो.

या सगळ्या विवेचनाचा आशय असा आहे की, शिकत असताना, विद्यार्थ्यांना म्हणजे त्यांची कामे करीत असलेल्या मेंदूला प्राणवायूचा पुवठा पुरेशा प्रमाणात व अखंड होत राहिला पाहिजे. आणि शाळांतून त्यासाठीचे मुख्य साधन आहे ते म्हणजे खेळ. भरपूर शारीरिक हालचाल घडविणारे, स्नायूंना व्यायाम देणारे, वेगाने श्वासोच्छवास करावा लागणारे, घाम फुटणारे, दमवणारे असे शारीरिक खेळ होय. किती असावे प्रत्येक विद्यार्थ्यांच्या बाबतीत खेळांचे/शारीरिक हालचालींचे प्रमाण? माझे एक गणित आहे. समतोल मेंदूविकासासाठी आणि संतुलित बौद्धिक व शारीरिक विकासासाठी शाळेच्या एकूण वेळाचे तीन समान भाग करावेत. एक भाग विषयअभ्यासासाठी, दुसरा भाग खेळांसाठी म्हणजे क्रीडानुभवांसाठी आणि तिसरा भाग कलागिरीसाठी, कलात्मक अनुभवांसाठी असावा.

क्रीडानुभव हा शालेय विद्यार्थ्यांसाठी मूलतःच आनंदी करणारा आणि अत्यंत आवडता असा अनुभव असतो. तो सर्वच मुलांना पुरेशा प्रमाणात आणि रोजच मिळायला हवा. काही मुलांना क्रीडास्पर्धांसाठी तयार करणे आणि त्यांची बक्षिसे, करंडक मुख्याध्यापकांच्या खोलीत अभिमानाने मांडून ठेवणे ही सामान्यतः सर्वच शाळांची पद्धत असते. मुद्दा आहे तो सर्वच मुलांच्या मेंदूचे पोषण होण्यासाठी खेळांचा वापर होण्याचा. जाणीवपूर्वक करायचे ठरवले तर हे सहज घडू शकते. अगदी दररोजच्या वर्गशिक्षणात, खेळांचा व शारीरिक हालचालींचा छान समावेश करता येतो.

तीन भागांत याचे नियोजन करता येईल :

अ) वर्गातील अभ्यासक्रम सुरू करण्यापूर्वी. विद्यार्थ्यांना शारीरिकदृष्ट्या सजग आणि मानसिकदृष्ट्या प्रसन्न करणे ही मुलांना दिवसभरच्या बौद्धिक कामांसाठी उद्युक्त करण्याची क्लृप्ती आहे. याकरता परिपाठाच्यावेळी काहीतरी बौद्धिक पाठांऐवजी, सांघिक कवायती, उठावशा काढणे, जमल्यास जोर-बैठका मारणे अशा गोष्टींनी दिवसाची सुरुवात करता येईल. शाळेच्या मैदानाला दोन-चार फेऱ्या मारणे, दोरीवरच्या उड्या मारणे यांमुळेही दिवसाची सुरुवात मेंदूच्या प्राणवायूभरणाने होऊ शकते.

आ) वर्गातील नित्याची अभ्यासकामे चालू असताना, मेंदूची झीज होत असते, अशावेळी प्राणवायूच्या पुनर्भरणाची गरज भासते. मुलांना कंटाळा येणे, त्यांचे चित्त विचलित होणे ही त्याची लक्षणे आहेत. अशावेळी अभ्यास थांबवून, जागेवरच वैयक्तिक किंवा सांघिक उड्या मारणे, एखादी बाहेर चक्कर मारून येणे पुरेसे होते. वर्गातील बाके काढून टाकली असली आणि मुले छोट्या गटांत बसून कामे करीत असली तर, त्यांना केव्हाही उठण्याची, इकडून तिकडे जाण्याची, फेरफटका मारण्याची मुभा असणे योग्य ठरते. वर्गाची स्वच्छता मुलांनीच करणे, शैक्षणिक साधने जागेवरून काढणे, बदलणे, परत

ठेवणे ही सारी कामे मुले करू शकतात. मुख्य म्हणजे, केव्हाही पाणी पिण्यास अथवा लघवीला जाण्यास अटकाव असता कामा नये. यासाठी जागेवरून उठून थोडीशी शारीरिक हालचाल होणे ही सुद्धा मेंदूची पुनर्भरणाची गरज असते.

इ) वर्गातील अभ्यासकामे संपल्यानंतर आणि मधेमधे विद्यार्थ्यांना हालचालींची संधी मिळणे आरोग्यकारक असते. साधारणपणे, दर दोन तासिकांनंतर चक्क पंधरा मिनिटांची 'हुंदडण्या'ची सुट्टी द्यावी. दुपारी डबा खाण्याच्या सुट्टीत, पण डबा खाण्यापूर्वी निदान दहा मिनिटे तरी मोकळीक खेळण्यासाठी द्यायला हवीत. (आधी खेळणे मग डबा खाणे अशी विभागणी केल्यास खाण्याचे व खेळण्याचे दोन्ही कामे नीट होतात. अन्यथा खेळाच्या आकर्षणापोटी खाण्याचे काम नीट होतच नाही किंवा घाईघाईने कसेबसे होते.)

खेळ म्हणजे वैयक्तिक व सांघिक खेळ, ज्यांना आपण मैदानी खेळ असे म्हणतो हा वर्गशिक्षणाइतकाच महत्त्वाचा भाग आहे. लंगडी, खोखो, डॅजबॉल, धावण्याच्या शर्यती, लांबउडी, उंचउडी, फुटबॉल, रिंगटेनिस, यांच्याव्यतिरिक्त अनेक जुन्या खेळांना उर्जितावस्था आंत येईल. गोठ्या, सागरगोटे, विटीदांडू, हुतुतू(कबड्डी) असे अनेक खेळ मुलांना उपलब्ध करता येतील. मात्र स्पर्धा व बक्षिसांसाठी नव्हे तर सर्वच मुलांना खेळायला मिळाले पाहिजे.

मेंदूसंशोधनांतून असे सिद्ध झाले आहे की, अशा खेळांमुळे मेंदूचीच वाढ होते, कार्यक्षमता वाढते, मज्जापेशींच्या वाढीला व निर्मितीला गती मिळते, मज्जापेशींच्या परस्पर-जोडण्या वाढतात, हिप्पोकॅंपस हा स्मृतीविषयक मेंदूचा भाग नव्या चेतापेशींनी संपन्न होतो. तसेच, रक्ताभिसरण चांगले होऊन अधिक प्राणवायूयुक्त रक्तप्रवाह मेंदूला प्राप्त होतो. मेंदूसंशोधनांचे निष्कर्ष असेही आहेत की नियमित व्यायामाने (शारीरिक हालचाली व खेळांमुळे) वर्गातील शिकण्याची व परीक्षेतील शैक्षणिक पातळी उंचावते. विशेषतः विद्यार्थ्यांची बौद्धिक कामगिरी सुधारते. एकाग्रता वाढते, स्मरणशक्ती वाढते. मुख्य म्हणजे मुलांची स्व-प्रतिमा उंचावून त्यांचा आत्मविश्वास बळावतो. बुध्यंक वाढतो. खेळांचे सामने पाहण्यातही हिरीरीने भाग घेतला तरी मन उत्तेजित होते आणि मेंदूमध्ये डोपाईन हे रसायन पसरून आनंदभावना निर्माण होते, एकाग्रता वाढते आणि मन कृतीस प्रेरित होते.

कला आणि क्रीडा या मूलतः विद्यार्थ्यांना आनंदी करणाऱ्या गोष्टी आहेत. विद्यार्थी आनंदात असतात तेव्हा एकाग्रतेने शिकतात. भरपूर आणि वेगाने शिकतात. शेवटी हेही लक्षात घेतले पाहिजे की, शिकणे हीच निसर्गतः आनंदी प्रक्रिया आहे आणि ती तशी टिकवून ठेवण्यासाठी शिकण्याच्या क्षेत्रात कला व क्रीडा यांचे पायाभूत स्थान आहे. अभ्यासासाठी मेंदू बळकट हवा आणि मेंदू बळकटीसाठी कालानुभवांची व क्रीडानुभवांची नितांत गरज आहे ! धोरणकर्त्यांनी याची दखल घ्यावी.

