

नयी पाठ्यपुस्तक एवं क्यू.आर. कोड (क्विक रिस्पांस कोड)

रमेश कुमार*

राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् द्वारा विभिन्न पाठ्यपुस्तकों एवं उनके पाठों में क्विक रिस्पांस (क्यू.आर. कोड) दिए गए हैं। वास्तव में ये क्यू.आर. कोड मशीन से काले और सफ़ेद चौकोर के रूप में बनाए गए हैं। स्मार्टफ़ोन के कैमरे से इस कोड में स्टोर की गई वेब लिंक या सूचना को पढ़ा जा सकता है। इस आलेख में इसी क्यू.आर. कोड को विस्तार से जानने का प्रयास किया गया है।

राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा 2005 के निर्माण के उपरांत विभिन्न बारीकियों, जैसे— चित्रों की बात, जेंडर के मुद्दों, मूल्यों के विकास, मूल्यांकन आदि को ध्यान में रखते हुए नयी पाठ्यपुस्तकें निर्मित की गईं। इन पाठ्यपुस्तकों में अपार संभावनाएँ हैं। अनेक राज्यों ने उक्त पाठ्यपुस्तकों को अच्छी तरह से देखने के उपरांत उसे पूरी तरह से स्वीकार किया तथा बिना किसी बदलाव के राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् की पाठ्यपुस्तकों को यथावत अपने राज्यों में लागू भी कर दिया, परंतु कुछ राज्यों ने इन पाठ्यपुस्तकों में अपने राज्यों की अपेक्षा के अनुरूप कुछ बदलाव किए, जैसे आंध्र प्रदेश सरकार ने राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् की पाठ्यपुस्तक *वसंत* (भाग 1,2,3) के आवरण पृष्ठ में बदलाव करते हुए उक्त पुस्तक का नाम *बाल वसंत*

कर दिया। तात्पर्य यह है कि राज्य सरकारों ने अपनी कला संस्कृति को ध्यान में रखते हुए पाठ्यपुस्तकों में आवश्यक बदलाव किए।

समाज परिवर्तनशील है। इसमें बहुत सारे बदलाव आते रहते हैं। इन विभिन्न बदलावों पर विचार करने के उपरांत विद्वत परिषद् से अनुशंसा मिलने पर पाठ्यपुस्तकों में इन बदलावों को लागू किया जाता है। ऐसा ही एक बदलाव सामाजिक जीवन में प्रौद्योगिकी के अनुप्रयोग के संबंध में है। आज लगभग सभी बच्चे अपना ज़्यादातर समय मोबाइल, डेस्कटॉप, लैपटॉप आदि पर देते हैं। इन प्रौद्योगिकी संयंत्रों का सही इस्तेमाल उनके जीवन में अनुकूल परिवर्तन लाता है। परंतु यदि इन संयंत्रों का इस्तेमाल सही रूप में न किया जाए तो यह नुकसानदेह भी हो सकता है। बच्चे मोबाइल का इस्तेमाल विभिन्न वीडियो

गेम्स खेलने में करते हैं। बच्चों का ज्यादा समय इन गेम्स को खेलने में जाता है। वस्तुतः इनमें से कुछ गेम अच्छे होंगे जिससे उन्हें कुछ सीखने के लिए मिलता होगा, परंतु कुछ गेम निरर्थक होते हैं। बच्चे इन गेम्स में अपना समय व्यतीत कर देते हैं। उन्हें इस बात का ज्ञान नहीं होता कि ये गेम उन्हें आनंद देंगे, परंतु उनके सीखने-सिखाने की प्रक्रिया में वृद्धि नहीं हो पाएगी। बच्चा इन गेम्स को छोड़ना नहीं चाहता है और वह लगातार मना करने के बावजूद मोबाइल, लैपटॉप एवं डेस्कटॉप पर बैठकर ज्यादातर समय अपने आनंद के लिए इन गेम्स पर देता है। प्रधानमंत्री द्वारा 'परीक्षा पर चर्चा' जैसी सार्थक पहल पर अनेक अभिभावकों द्वारा यह प्रश्न उठाया गया था कि बच्चों को इस तरह कि स्थितियों से दूर कैसे रखा जाए? प्रधानमंत्री द्वारा दिए गए उत्तर को यदि ध्यान से देखा जाए तो वे भी बच्चों को तकनीकी से दूर करने की बात नहीं करते, बल्कि तकनीकी के सार्थक उपयोग की पहल करते हैं। ऐसी ही एक पहल पाठ्यपुस्तकों को लेकर राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् ने क्यू.आर. कोड के रूप में की है।

क्यू.आर. कोड मशीन से काले और सफेद चौकोर से बना विशेष प्रकार का कोड होता है। स्मार्टफोन के कैमरे से इसमें स्टोर की गई वेब लिंक या अन्य सूचना को पढ़ा जा सकता है। यह क्यू.आर. कोड बच्चों में उल्लास लाता है, साथ ही उन्हें बहुत कुछ जानने एवं समझने का मौका उपलब्ध कराता है।

क्यू.आर. कोड प्रत्येक अध्याय के ऊपर कोने पर अंकित है। क्यू.आर. कोड अर्थात् क्विक रिस्पांस कोड। क्यू.आर. कोड वस्तुतः दिए गए विषयों से संबंधित ई-सामग्री, जैसे ऑडियो, वीडियो, मल्टीमीडिया आदि को प्राप्त करने में सहायता करेगा।

पहला क्यू.आर. कोड संपूर्ण ई-पाठ्यपुस्तक प्राप्त करने के लिए है। इसके अनंतर अध्याय में दिए गए क्यू.आर. कोड उस अध्याय से संबंधित अतिरिक्त ई-सामग्री प्राप्त करने में मदद करेंगे। इसे निम्न चित्र के रूप में समझ सकते हैं—



रिमझिम-1

राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद् द्वारा विकसित प्रत्येक विषय की पाठ्यपुस्तक के आवरण पृष्ठ के पीछे चित्र दिया गया है जो उपरोक्त रूप में अंकित है। किताब के प्रथम पृष्ठ में दूसरा क्यू.आर. कोड है जो पुस्तक के लिए दिया गया है।



रिमझिम-1

इसमें प्रत्येक पाठ के साथ ही एक क्यू.आर. कोड दिया गया है। इस पाठ से संबंधित दृश्य, श्रव्य सामग्री क्यू.आर. कोड को स्कैन करने पर खुल जाएगी।



रिमझिम-1 पृ. 1

इसमें बच्चों से संबंधित बहुत सारी क्रियाएँ भी होंगी जो बच्चों को पाठ को समझने एवं उसके अनुप्रयोग में मदद कर पाएँगी।

शिक्षकों को प्रत्येक बच्चे से इन क्यू.आर. कोड को लेकर बातचीत करनी है। उन्हें शुरुआत में ही इसकी समझ देनी है, ताकि वे प्रत्येक पाठ पर दृश्य एवं श्रव्य सामग्री को देख सकें और उसपर अपनी प्रतिक्रियाएँ दे सकें। ऐसा करना बच्चों में एक नयी पहल की शुरुआत करेगा। बच्चे आनंदित होकर यह काम करेंगे। वस्तुतः कोई भी सामग्री यदि प्रिंट फार्म में हो तो वह कुछ समय के उपरांत बच्चे भूल जाते हैं। यदि उसी सामग्री को दृश्य रूप में दिखाया जाए तो वह लंबे समय तक स्मृति में रहती है। फिल्में उन्हें काफी लंबे अरसे तक याद रहती है क्योंकि फिल्मों में सामग्रियों का प्रस्तुतीकरण दृश्य रूप में होता है।

अतः बच्चे इन सामग्रियों को देखकर चीजों की समझ बना लेते हैं। इन सामग्रियों में अपार संभावनाएँ हैं। यदि कुशलतापूर्वक इनका अनुप्रयोग किया जाए तो आप बच्चों के समय को सृजनात्मक रूप से जोड़ सकते हैं। बच्चों को ऐसा करने में आनंद आएगा और वे कुछ नया करने के उत्साह से कार्य करते हुए अपनी पाठ्य सामग्री को समझ भी पाएँगे।

क्यू.आर. कोड के लाभ

विद्यार्थियों के लिए

- पाठ्यपुस्तक सामग्री को प्राप्त करने के लिए विद्यालय नहीं जाना पड़ता है।
- कठिन पाठ्य वस्तु को दृश्य रूप में अपने मोबाइल पर खुद प्राप्त कर सकते हैं।
- एक ही विषयवस्तु पर अनेक सामग्रियाँ आसानी से उपलब्ध हो जाती हैं।
- बच्चे विभिन्न चित्रकथाओं का आनंद ले सकते हैं।

शिक्षकों के लिए

दृश्य चित्र के माध्यम से

- विषयवस्तु को आसानी से बताया जा सकता है।
- कक्षा में जाने से पूर्व विषय सामग्री को समझ कर जा सकते हैं।
- विषय सामग्री को बताने के लिए विभिन्न दृश्य सामग्रियों का इस्तेमाल कर सकते हैं। इसे एक उदाहरण के रूप में बताया जा सकता है। 'रिमझिम' में कक्षा एक से पाँच तक में 4 प्रकार के चित्रों की शैली प्रस्तुत की गई है। इसमें बिहार की मधुबनी, उड़ीसा की पट्ट चित्र, महाराष्ट्र की वरली एवं छत्तीसगढ़ की गोडी मिट्टी शैली के

चित्र पाठ्यपुस्तकों में उपयोग किए गए हैं। इन चित्रों की शैली एवं कलाओं का ज्ञान देने के लिए शिक्षकों द्वारा बच्चों को अन्य कई चित्रों के रूप भी मोबाइल पर दिखाए जा सकते हैं। उन्हें विभिन्न शैलियों के बारे में ज्ञान 'दृश्य' रूप में दिया जा सकता है। विभिन्न शैली में कलाकारों द्वारा चित्र बनाते समय के फिल्मांकन को ऑडियो-वीडियो के रूप में बच्चों को क्यू.आर. कोड में प्रस्तुत किया जा सकता है।

अभिभावकों के लिए

- अभिभावक लगातार चर्चा करके बच्चों को विषयवस्तु से जोड़े रख सकते हैं।
- बिजली न होने पर भी बच्चों को आसानी से विषयवस्तु दे सकते हैं।

क्यू.आर. कोड एक नयी पहल है। यह शिक्षक, विद्यार्थी एवं अभिभावक तीनों को ही लाभ देती है। इसका इस्तेमाल ध्यान से करना है। यदि किसी विषय में कोई पाठ समझ में नहीं आ रहा है तो वह इस संबंध में अपने मित्रों या शिक्षकों से बात करके अपनी शंका को दूर कर सकते हैं।

क्यू.आर. कोड के लिए ध्यान रखने वाली बातें

1. बच्चों के पास एक मोबाइल फ़ोन होना चाहिए।
2. मोबाइल फ़ोन इंटरनेट से जुड़ा होना चाहिए।
3. बच्चों से लगातार संवाद बनाए रखना चाहिए। यदि बच्चों को कोई पाठ समझ में न आए तो शिक्षकों से संपर्क करने के लिए कहना चाहिए।
4. बच्चों को पर्याप्त स्वतंत्रता देनी चाहिए ताकि वे विषयवस्तु से संबंधित चीजों को दृश्य-श्रव्य रूप में ढूँढ़ सकें।

संदर्भ

- रा.शै.अ.प्र.प. राष्ट्रीय पाठ्यचर्या की रूपरेखा 2005. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.
- . 2006. रिमझिम- 1. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.
- . 2006. रिमझिम- 3. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.
- . 2007. रिमझिम- 2. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.
- . 2007. रिमझिम- 4. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.
- . 2008. रिमझिम- 5. राष्ट्रीय शैक्षिक अनुसंधान और प्रशिक्षण परिषद्, नयी दिल्ली.