



পরিমার্জিত ডিপিএড
(প্রাথমিক শিক্ষকদের জন্য মৌলিক প্রশিক্ষণ)

মডিউল ০৩: শিক্ষাক্রম,
শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল এবং মূল্যায়ন

শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল (তথ্যপুস্তক)

জুন ২০২৩



প্রাথমিক শিক্ষা অধিদপ্তর
প্রাথমিক ও গণশিক্ষা মন্ত্রণালয়

মুখবন্ধ

শিক্ষকের পেশাগত উন্নয়নের ধারাবাহিকতা রক্ষার জন্য প্রশিক্ষণের কোনও বিকল্প নেই। পরিবর্তীত শিক্ষা ব্যবস্থার আলোকে শিক্ষার্থীকে বিশ্বমানের করে গড়ে তুলতে শিক্ষক প্রশিক্ষণের মডেল সবসময় পরিবর্তনের ও পরিমার্জনের দাবি রাখে। অর্থাৎ শিক্ষকের প্রায়োগিক দক্ষতা বৃদ্ধির জন্য এবং প্রশিক্ষণকে অর্থবহ করতে আমাদের প্রশিক্ষণ ব্যবস্থার সমন্বয় করা দরকার। শিক্ষার্থীদের নির্ধারিত যোগ্যতা অর্জন বা কার্যকর শিখনের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ উপাদান হলো শিক্ষক। কিন্তু দেখা যায়, শিক্ষকের যথাযথ প্রস্তুতির অভাবে শিক্ষার্থীর উন্নয়ন পরিকল্পিতভাবে সম্পন্ন হয় না। আবার প্রশিক্ষণ উপকরণ, প্রশিক্ষণ ব্যবস্থাপনা, প্রশিক্ষকের মান ইত্যাদির ন্যূনতার কারণেও শিক্ষকের কাজক্ষিত উন্নয়ন ব্যাহত হয়। তাই একজন শিক্ষকের বিষয়বস্তু ও কার্যকর শিখন শেখানো কৌশল সম্পর্কে সম্যক ধারণা থাকা জরুরি।

বাংলাদেশের প্রাথমিক পর্যায়ের শিক্ষকদের প্রশিক্ষণের জন্য প্রচলিত ডিপিএড (ডিপে-আই-ইন-প্রাইমারি এডুকেশন) এর পাশাপাশি সার্টিফিকেট ইন এডুকেশন (সি-ইন-এড) কোর্সটিও চলমান রয়েছে। শিক্ষক প্রশিক্ষণের যেকোনো কোর্স পরিচালনার মূল কাজ হলো প্রাথমিক শিক্ষাক্রম ও সংশ্লিষ্ট শিখন সামগ্রীর সফল বাস্তবায়ন করা। ইতোমধ্যে শিক্ষাক্রমের যেমন ব্যাপক পরিমার্জন হয়েছে, তেমনি শিক্ষার্থীদের জন্য প্রণীত পাঠ্যপুস্তকেরও পরিমার্জনের কাজ চলমান রয়েছে। পাশাপাশি সময়ের প্রয়োজনে প্রশিক্ষণ ব্যবস্থায় সংস্কার ও যুগোপযোগী করার প্রয়োজনীয়তা সামনে এসে দাঁড়িয়েছে।

পরিমার্জিত ডিপিএড (প্রাথমিক শিক্ষকদের জন্য মৌলিক প্রশিক্ষণ) বৈশিষ্ট্যগত দিক থেকে অনেকটা হাতে-কলমে প্রশিক্ষণ বা অনুশীলনধর্মী। এই প্রশিক্ষণে মোট চারটি মডিউল রয়েছে এবং সেগুলো উন্নয়নের প্রক্রিয়া হিসেবে প্রথমে শিক্ষক প্রশিক্ষণ বিষয়ে পরিচালিত বিভিন্ন গবেষণার ফলাফল বিবেচনায় নিয়ে মাঠ পর্যায় থেকে শিক্ষকদের প্রশিক্ষণ চাহিদা নির্ধারণ করা হয়েছে। তারপর প্রাথমিক ও গণশিক্ষা মন্ত্রণালয়ের কর্মকর্তা, প্রাথমিক শিক্ষা অধিদপ্তরের কর্মকর্তা, জাতীয় প্রাথমিক শিক্ষা একাডেমির বিশেষজ্ঞ, জাতীয় প্রাথমিক শিক্ষাক্রম ও পাঠ্যপুস্তক বোর্ডের বিশেষজ্ঞ, বেডু'র বিশেষজ্ঞ, পিটিআই ইন্সট্রাক্টর, উপজেলা/থানা শিক্ষা কর্মকর্তা, ইউআরসি/টিআরসি ইন্সট্রাক্টর, সহকারী উপজেলা/থানা শিক্ষা কর্মকর্তা, সহকারী ইন্সট্রাক্টর এবং শিক্ষকদের অংশগ্রহণে জাতীয় পর্যায়ের কর্মশালার মাধ্যমে প্রাথমিক শিক্ষাক্রমের সাথে মিল রেখে শিক্ষক প্রশিক্ষণের কন্টেন্ট নির্বাচন করা হয়। পরবর্তীতে সকল পর্যায়ের বিশেষজ্ঞদের অংশগ্রহণে শিক্ষকদের পেশাগত প্রশিক্ষণের ক্ষেত্র বা শিখন স্ফুট নির্ধারণ করা হয় এবং শিখন স্ফুটের সাথে নির্বাচিত প্রশিক্ষণ বিষয়বস্তু যৌক্তিকভাবে বিন্যস্ত করা হয়। পরবর্তীতে জাতীয় পর্যায়ে আয়োজিত কর্মশালায় খসড়া প্রণীত মডিউলসমূহের উপর আলোচনা হয় এবং সবার মতামতের ভিত্তিতে এই মডিউলসমূহ চূড়ান্ত করা হয়।

এই প্রশিক্ষণ মডিউলসমূহ প্রণয়নে ও উন্নয়নে যারা অতি অল্প সময়ে অক্লান্ত পরিশ্রম করেছেন তাঁদের প্রতি আমি বিশেষভাবে কৃতজ্ঞ। বাংলা মডিউলটি সম্পাদনা ও পরিমার্জনের কাজে নিয়োজিত ব্যক্তিবর্গকে ধন্যবাদ জানাই। এ প্রশিক্ষণ মডিউলসমূহ উন্নয়নে বিভিন্ন পর্যায়ে যেসকল সংস্থা সহযোগিতা করে আসছেন তাদের প্রতিও কৃতজ্ঞতা জ্ঞাপন করছি।

আমি প্রত্যাশা করছি পরিকল্পিত ডিপিএড (প্রাথমিক শিক্ষকদের জন্য মৌলিক প্রশিক্ষণ) বাস্তবায়নের মাধ্যমে প্রাথমিক শিক্ষায় দক্ষতাভিত্তিক প্রশিক্ষণের ভিত্তি বিনির্মিত হবে এবং মানসম্মত প্রাথমিক শিক্ষা নিশ্চিতকরণে ভূমিকা রাখবে।

ফরিদ আহাম্মদ

সচিব

প্রাথমিক ও গণশিক্ষা মন্ত্রণালয়

প্রসঙ্গকথা

বাংলাদেশের প্রাথমিক শিক্ষার শিক্ষক উন্নয়নে ডিপিএড এবং সি-ইন-এড কর্মসূচি সুদীর্ঘকাল যাবৎ উলে-খযোগ্য অবদান রেখে আসছে। দেশের সরকারি ও বেসরকারি প্রাথমিক বিদ্যালয়ের অধিকাংশ শিক্ষক প্রশিক্ষণপ্রাপ্ত। এ প্রশিক্ষণ প্রাপ্তির ফলে প্রাথমিক শিক্ষাক্ষেত্রে এক ধরনের সদর্থক পরিবেশের সৃষ্টি হয়েছে। প্রাথমিক শিক্ষার গুণগত মানের ক্ষেত্রেও যথেষ্ট পরিবর্তন সাধিত হয়েছে। তবে এটা অনস্বীকার্য যে, প্রাথমিক শিক্ষার পরিমাণগত ও গুণগতমান উন্নয়নে এ কোর্স তার গ্রহণযোগ্যতা সর্বাংশে পালন করতে পারে নি। কারণ সময়ের পরিবর্তনের সাথে সাথে শিক্ষার্থী ও শিক্ষকদের শিখন চাহিদায়ও পরিবর্তন এসেছে। পরিমার্জন করা হয়েছে শিক্ষাক্রম, প্রণীত হয়েছে নতুন পাঠ্যপুস্তক এবং শিক্ষক সহায়িকা। পরিবর্তিত পরিস্থিতির প্রয়োজনে শিক্ষক-উন্নয়ন কার্যক্রমেরও পরিবর্তন অপরিহার্য হয়ে পড়ে। তাই বিদ্যমান প্রশিক্ষণ-ব্যবস্থায় পরিবর্তন এনে এবং ডিপিএড কোর্স পরিমার্জন করে প্রাথমিক শিক্ষকদের জন্য মৌলিক প্রশিক্ষণ কর্মসূচি প্রণীত হয়েছে।

শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল বিষয়ক প্রশিক্ষণ মডিউলটি প্রাথমিক বিদ্যালয়ের শিক্ষকদের হাতে-কলমে (Hands on) শিখন শেখানোর কার্যকর কৌশলে অভ্যস্ত হতে সহায়তা করবে বলে আশা করা যায়। এর মাধ্যমে শিক্ষকতা পেশায় আগত শিক্ষকগণের শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল নির্বাচন ও প্রয়োগে দক্ষ করে গড়ে তোলার বিষয়টি উলে-খ রয়েছে।

অংশীজনের মতামত ও চাহিদার ভিত্তিতে মডিউলে প্রশিক্ষণের বিষয়বস্তু নির্ধারণ করা হয়েছে। নির্বাচিত বিষয়বস্তুর আলোকে জাতীয় পর্যায়ে দক্ষ ও অভিজ্ঞ ব্যক্তিবর্গ কর্তৃক বিষয়বস্তুর প্রাথমিক পরিমার্জন ও ক্ষেত্র বিশেষে উন্নয়ন করা হয়। পরবর্তী সময়ে বাংলা বিষয়ের ব্যবহারকারী ও বিশেষজ্ঞগণের মতামত নিয়ে চূড়ান্তসূত্রে প্রণয়ন করা হয়।

প্রশিক্ষণের জন্য যেকোনও উপকরণ প্রণয়ন ও উন্নয়ন একটি চলমান প্রক্রিয়া। এই মডিউলটিও প্রশিক্ষণের পর শিক্ষকের প্রত্যাশিত উন্নয়নের ওপর প্রভাব পরিমাপ বিষয়ক গবেষণা পরিচালিত হবে। গবেষণায় প্রাপ্ত ফলাফলের ভিত্তিতে প্রয়োজনে এই মডিউলটি পরিমার্জনের পথ খোলা থাকবে। এছাড়াও প্রশিক্ষণ মডিউলটির অধিকতর উন্নয়নের জন্য যেকোনো গঠনমূলক ও যুক্তিসংগত পরামর্শ গুরুত্বের সঙ্গে বিবেচনায় নিয়ে বিষয়বস্তু এবং প্রশিক্ষণ কৌশলের বিষয়াদি সংযোজন করা হবে।

মেধা ও নিরলস শ্রম দিয়ে শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল বিষয়ক প্রশিক্ষণ মডিউল প্রণয়নে যাঁরা অবদান রেখেছেন তাঁদের আমি বিশেষভাবে ধন্যবাদ জ্ঞাপন করছি।

ড. উত্তম কুমার দাশ

পরিচালক (প্রশিক্ষণ)

প্রাথমিক শিক্ষা অধিদপ্তর, ঢাকা।

তথ্যপুস্তক ব্যবহারের নির্দেশনা

এই তথ্যপুস্তকটি পিটিআইতে প্রশিক্ষণের সময় ব্যবহার করতে হবে। এই তথ্যপুস্তকে প্রাথমিকস্‌টরের শিক্ষার্থীদের বিভিন্ন বিষয়ের শিখন শেখানো কৌশলের বিস্তারিত বিবরণ দেওয়া আছে। এই কারণে তথ্যপুস্তকটি প্রশিক্ষণের পরেও শিক্ষককে শিক্ষার্থীর শিখনফল অর্জনের জন্য সহায়ক হবে। তিনটি পর্যায়ে এই তথ্যপুস্তকটি ব্যবহার করতে হবে।

- অধিবেশন চালাকালীন প্রশিক্ষকের নির্দেশনা অনুযায়ী তথ্যপুস্তকটি ব্যবহার করবেন। কারণ প্রশিক্ষণের বিষয়বস্তু, ধারণা ও প্রক্রিয়া সম্পর্কে আপনার অভিজ্ঞতা পর্যালোচনার সুযোগ সৃষ্টি হবে।
- প্রশিক্ষণের প্রারম্ভে প্রদত্ত প্রশিক্ষণ সূচির সাথে মিল করে অধিবেশনটি পড়ে নিবেন। কারণ যে বিষয়টি আলোচিত হতে যাচ্ছে সে-বিষয় সম্পর্কে মানসিক প্রস্তুতি নিতে সহজতর হবে।
- প্রশিক্ষণ চলাকালীন আলোচিত বিষয় সম্পর্কে নিজের বক্তব্য লিপিবদ্ধ করবেন। প্রশিক্ষণে সহকর্মীর বক্তব্য শুনে সে-সম্পর্কে ধারণা লিখে রাখলে ভিন্নভাবে চিন্তা করার দক্ষতা বৃদ্ধি পাবে।



দ্বিতীয় পর্যায়



- একটি অধিবেশন শেষ কওয়ার প্রাক্কালে অধিবেশন বা আলোচিত বিষয় সম্পর্কে স্ব-অনুচিন্তা লিখে রাখবেন। এই লেখার মধ্য দিয়ে বিষয়বস্তু সম্পর্কে ধারণা, নিজের অবস্থান ও অধিবেশন থেকে প্রাপ্ত কোনো ভালো মতামতের মধ্যে যোগসূত্র খুঁজে পেতে সহায়তা করবে।
- অধিবেশন শেষে বিষয়বস্তু ও শ্রেণিকক্ষে শিখন শেখানোর মধ্যে কোনো নতুনত্ব এবং ভিন্নতা অনুচিন্তনের জন্য নির্ধারিত জায়গায় লিখে রাখবেন। এই বিষয়টি প্রশিক্ষণ শেষেও আপনার দৈনন্দিন শিখন শেখানো কাজে নতুনত্ব বা বৈচিত্র্য আনতে সহায়ক হবে।

- তথ্যপুস্তকটি প্রশিক্ষণ কালীন ব্যবহার হলেও বিদ্যালয়ে অন্যান্য শিক্ষকগণের প্রশিক্ষণ সম্পর্কে তথ্য পাওয়ার সুযোগ সৃষ্টির জন্য বিদ্যালয়ে সংরক্ষণ করতে হবে।
- শ্রেণিকক্ষে শিখন শেখানোর সহায়ক তথ্যভান্ডার হিসেবে গন্য করবেন। শিখন শেখানোর পূর্বে পাঠের ধরন অনুযায়ী নির্দেশনা পড়ে পাঠের জন্য প্রস্তুতি গ্রহণ করতে তথ্যপুস্তকটি সহায়ক ভূমিকা পালন করবে।

তৃতীয় পর্যায়



সূচিপত্র

অধিবেশন নম্বর	অধিবেশন শিরোনাম	পৃষ্ঠা
১	কার্যকর শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা	
২	শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল নির্বাচন	
৩	শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল অনুশীলন	
৪	একীভূত শিখন শেখানো কার্যক্রম	
৫	ইউনিভার্সাল ডিজাইন ফর লার্নিং (UDL)	
৬	অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন	
৭	অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন (সিমুলেশন ও পর্যালোচনা)	
৮	সহযোগিতামূলক শিখন শেখানো কৌশল	
৯	সহযোগিতামূলক শিখন শেখানো কৌশল (সিমুলেশন ও পর্যালোচনা)	
১০	প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন শেখানো কৌশল	
১১	প্রজেক্টভিত্তিক শিখন: সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন এবং পর্যালোচনা	
১২	খেলার ছলে শিখন	
১৩	খেলার ছলে শিখন: সিমুলেশন ও পর্যালোচনা	
১৪	মাল্টিসেন্সরি উপকরণ	
১৫	শিখন শেখানো কার্যক্রমে প্রযুক্তির ব্যবহার	
১৬	পাঠ পরিকল্পনা পর্যালোচনা ও উন্নয়ন	

শিখনফল:

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

- ক. শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন;
- খ. শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার উপাদানসমূহ চিহ্নিত করতে পারবেন;
- গ. কার্যকর শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার গুরুত্ব ব্যাখ্যা করতে পারবেন;
- ঘ. কার্যকর শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনায় নিজ অবস্থান এবং উন্নয়নের ক্ষেত্র চিহ্নিত করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: প্রদর্শন, আলোচনা, একাক কাজ, দলগত কাজ ও অন্যান্য।

অংশ-ক: শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা

শ্রেণি কার্যক্রমের প্রতিফলন ঘটে শ্রেণিকক্ষে। তাই শ্রেণিকক্ষে ইতিবাচক পরিবেশ আবশ্যিক। শ্রেণিকক্ষে উপযুক্ত জ্ঞান চর্চার অনুকূল পরিবেশ সৃষ্টির জন্যই প্রয়োজন শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা। বিদ্যালয়ের শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা বলতে শিক্ষার কাজিকত লক্ষ্য হাসিল করার জন্য ভৌত এবং মানবীয় উপাদানের সার্বিক ব্যবস্থাপনা করে জ্ঞান চর্চার অনুকূল পরিবেশ সৃষ্টির সামগ্রিক প্রক্রিয়াকেই বোঝায়। অর্থাৎ শিক্ষক শিক্ষাক্রমের আলোকে শ্রেণিকক্ষে শিক্ষার্থীদের শিখন প্রক্রিয়াকে সফলভাবে বাস্তবায়ন করার জন্য যে সকল কার্যক্রম গ্রহণ করে থাকেন তাকেই শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা বলে।

শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার উপাদানসমূহ

শ্রেণি ব্যবস্থাপনার উপাদানসমূহকে প্রধানত দুই ভাগে ভাগ করা হয়, যেমন

১. ভৌত ব্যবস্থাপনা
২. মানবীয় ব্যবস্থাপনা

১. ভৌত ব্যবস্থাপনা:

শ্রেণিকক্ষের ভৌত সুবিধাদি এ ব্যবস্থাপনার অন্ডর্ভুক্ত। যেমন,

- শ্রেণিকক্ষ
- শিক্ষার্থী উপযোগী আসন সামগ্রী
- বোর্ড
- বোর্ডে লেখার সামগ্রী

২. মানবীয় ব্যবস্থাপনা

শিক্ষার্থীর পাঠ ধারণ উপযোগী সুবিধাদি এ ব্যবস্থাপনার অন্ডর্ভুক্ত। যেমন,

- আসনবিন্যাস
- শিখন পদ্ধতি ও কৌশল
- পরিকল্পিত কাজ
- পাঠ উপযোগী পরিবেশ সৃষ্টি
- ফলপ্রসূ পাঠ উপস্থাপন
- শিক্ষার্থীর মনোযোগ ও আগ্রহ সৃষ্টি
- বিষয়বস্তু সংশি-ষ্ট উপকরণ ব্যবহার
- মূল্যায়ন ও ফলাবর্তন

অংশ-খ: শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার গুরুত্ব

কার্যকর পাঠদান ও পাঠগ্রহণের জন্য শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার গুরুত্ব অপরিসীম। কারণ শ্রেণিকক্ষেই শিক্ষার্থীর আচরণিক, সামাজিক ও নির্দেশনামূলক শিক্ষা প্রদান করা হয়। তাই পাঠদানের অনুকূল পরিবেশ সৃষ্টি করা আবশ্যিক। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে শ্রেণির কাজ শেষ করা, শ্রেণি শৃঙ্খলা বজায় রাখা, শিক্ষার্থীর উপস্থিতি নিশ্চিত করা, পাঠ পরিকল্পনা অনুযায়ী ধারাবাহিকভাবে শিখন শেখানো কার্যক্রম পরিচালনা করা হয়। উপরোক্ত কাজগুলো যথাযথভাবে সম্পন্ন করার জন্য শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার গুরুত্ব অত্যধিক। শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনা এবং কার্যকর শিখন পারস্পরিক সম্পর্কযুক্ত এবং একে অন্যের ওপর নির্ভরশীল ফলে শিক্ষাদান প্রক্রিয়াকে কার্যকর ও আনন্দময় করার ক্ষেত্রে শিক্ষাদান প্রক্রিয়ায় বৈচিত্র্য আনয়ন খুবই গুরুত্বপূর্ণ বিষয়। বিদ্যালয়ে শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার কয়েকটি দিক নিচে উল্লেখ করা হলো-

- শিক্ষার্থীর আগ্রহ ও কৌতূহল বৃদ্ধি পায়;
- শ্রেণিতে উপস্থিত শিক্ষার্থীদের দুইমি প্রবণতা কমে;
- শিক্ষার্থীর মনোযোগ বৃদ্ধি পায়;
- মাধ্যমে শ্রেণিতে শিক্ষার্থীর উপস্থিতি ও অংশগ্রহণ বৃদ্ধি পায়;
- শিক্ষক শিক্ষার্থীদের আত্মিক সম্পর্ক বৃদ্ধি পায়;
- বিদ্যালয়ে জ্ঞান চর্চার অনুকূল পরিবেশ তৈরি হয়;
- যথার্থ উপকরণের সঠিক ব্যবহার সুনিশ্চিত হয়;
- শিক্ষার্থীর মূল্যায়ন যথার্থভাবে সম্পন্ন করা যায়;
- বিদ্যালয়ে ধারাবাহিক মূল্যায়ন কার্যক্রম ফলপ্রসূ করা যায়;
- ঝরে পড়া বা অনুত্তীর্ণ শিক্ষার্থীর সংখ্যা হ্রাস পায়;
- সার্বিক মূল্যায়নে বিদ্যালয়ের ফলাফল ভাল হয়;
- শিক্ষকের দায়িত্ব সচেতনতা এবং কর্ম তৎপরতা সম্প্রসারিত হয়।

অংশ-গ: কার্যকর শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার কৌশলসমূহ

শ্রেণিকক্ষ শিক্ষক-শিক্ষার্থীর পাঠদান ও পাঠ গ্রহণের অন্যতম স্থান। এখানে শিক্ষক-শিক্ষার্থী একটি অন্যরকম আবহ সৃষ্টি করে। নিজের সব কিছুকে উজাড় করে দিয়ে বিষয়বস্তু শিক্ষার্থীর হৃদয়গ্রাহী করে তোলেন শিক্ষক, উদ্দেশ্য একটিই শিখনফল অর্জন। শিখনফল অর্জনে কার্যকর শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার কিছু কৌশল নিম্নে উল্লেখ করা হলো-

- শ্রেণিকক্ষ পরিপাটি সুসজ্জিত রাখা
- শিক্ষার্থীর শিখন চাহিদা ও চ্যালেঞ্জসমূহ বিবেচনায় রেখে আসনবিন্যাস ব্যবস্থাপনা
- যথাযথ পাঠ পরিকল্পনা প্রণয়ন ও ব্যবহার করা
- যথাযথ ও অংশগ্রহণমূলক শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল প্রয়োগ করা
- আকর্ষণীয় ও শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক শিখন শেখানো কৌশল প্রয়োগ করা
- বিষয়বস্তুর সাথে সামঞ্জস্য রেখে মাল্টিসেনসরি আকর্ষণীয় শিক্ষা উপকরণ ব্যবহার করা
- দলগত কাজ প্রদানে শিক্ষার্থীর সামর্থ্য বিবেচনায় রাখা
- শিক্ষার্থীর মনোযোগ ধরে রাখার ক্ষেত্র বিবেচনায় রাখা
- শিখনের জন্য মূল্যায়নের ওপর গুরুত্ব আরোপ করা
- শিক্ষার্থীর শিখন চাহিদা ও চ্যালেঞ্জসমূহ বিবেচনায় বিকল্প মূল্যায়নের প্রয়োগ করা

- শিক্ষার্থীদের প্রশ্ন করার ক্ষেত্রে তাদের বয়স চাহিদা ও সামর্থ্য বিবেচনা করা
- প্রমিত উচ্চারণে স্পষ্ট ভাষায় কথা বলা
- শিক্ষকের ব্যক্তিত্বে ব্যক্তিগত পরিচ্ছন্নতা, শালীন ও বুচিশীল পোশাক ইত্যাদি
- শিক্ষার্থীদের প্রদত্ত কাজের প্রশংসা করা
- শ্রেণির সকল শিক্ষার্থীর প্রতি সমান নজর রাখা ও শিক্ষার্থীদের নাম ধরে ডাকা ইত্যাদি।

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ-

- ক. বিভিন্ন শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশলসমূহ ব্যাখ্যা করতে পারবেন;
- খ. শিখনফলের আলোকে শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশল নির্বাচন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল : আলোচনা, প্রশ্নোত্তর, দলগত কাজ, পে-নারি আলোচনা, সিমুলেশন, উপস্থাপন।

অংশ-ক: শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশলসমূহ

<ul style="list-style-type: none"> • বক্তৃতা পদ্ধতি (Lecture Method) • প্রদর্শন পদ্ধতি (Demonstration Method) • আলোচনা পদ্ধতি (Discussion Method) • প্রশ্ন-উত্তর পদ্ধতি (Question-Answer Method) • আরোপিত কাজ পদ্ধতি (Assignment Method) • বিতর্ক পদ্ধতি (Debate Method) • মাথা খাটানো (Brain storming) • মাইন্ড ম্যাপিং (Mind Mapping) 	<ul style="list-style-type: none"> • দলগত আলোচনা (Group discussion) • দলীয় প্রকল্প/অনুসন্ধান (Group project) • সতীর্থ শিখন (Peer learning) • ভূমিকাভিনয় (Role Play) • একক কাজ (Individual work) • পোস্ট বক্স এন্টিভিটি (Post box activities) • সমস্যা-সমাধান পদ্ধতি (Problem-solving Method)
---	---

বক্তৃতা পদ্ধতি (Lecture Method)

শিখন শেখানো পদ্ধতি হিসেবে বক্তৃতা পদ্ধতি প্রাচীনকাল থেকেই ব্যবহৃত হয়ে আসছে। বক্তৃতা পদ্ধতি এমন একটি পদ্ধতি যার ক্ষেত্রে শিক্ষককে মৌখিক বিবৃতির সাহায্যে শিক্ষণীয় বিষয়বস্তু শিক্ষার্থীর কাছে উপস্থাপন করতে হয়। এখানে শিক্ষকের বক্তৃতাদানের পারদর্শিতা, বক্তৃতাদানের কলাকৌশল, বিষয়বস্তুকে শিক্ষার্থীর নিকট হৃদয়গ্রাহী করে তোলার ক্ষমতা, শিক্ষার্থীর বয়স, মেধা, আগ্রহ, পারগতা, বোধগম্যতা ইত্যাদির পরিপ্রেক্ষিতে বিষয়বস্তুকে আকর্ষণীয়ভাবে উপস্থাপনের দক্ষতার ওপর শিক্ষাদানের সার্থকতা অনেকাংশে নির্ভর করে। বাচনিক তৎপরতার মাধ্যমে বিষয়বস্তুর বিস্তৃত বর্ণনা এবং ব্যাখ্যা বিশ্লেষণ করা এ পদ্ধতির প্রধান বৈশিষ্ট্য। বক্তৃতা পদ্ধতিতে শেখানো সবচেয়ে কম ব্যয়সাপেক্ষ, কারণ শিক্ষকের মৌখিক বিবৃতিকে সম্বল করেই এই পদ্ধতিতে শিক্ষাদান চলে। তাছাড়া বক্তৃতা পদ্ধতিতে এক সাথে অনেক শিক্ষার্থীকে শিখনে সহায়তা করা সম্ভব হয়। অন্যদিকে বক্তৃতা পদ্ধতির সবচেয়ে বড় সীমাবদ্ধতা হলো শিক্ষার্থীদের সক্রিয়তার অভাব। শিক্ষার্থীরা নিষ্ক্রিয় বলে তারা অন্য কোন বিষয়ে মনোযোগী হয়ে পড়ে। বক্তৃতা পদ্ধতি অনুসরণে উন্নত মেধা ও ক্ষীণ মেধাসম্পন্ন শিক্ষার্থীরা সবচেয়ে বেশি ক্ষতিগ্রস্ত হয়। ফলে তারাই শ্রেণি শৃঙ্খলা বিনষ্ট করতে বেশি উদ্যোগী হয়।

প্রদর্শন পদ্ধতি (Demonstration Method)

শ্রেণি পাঠদানে কোন বাস্‌ড্র ঘটনা বা বিষয় প্রত্যক্ষভাবে উপস্থাপনের প্রক্রিয়াকে প্রদর্শন পদ্ধতি বলে অভিহিত করা হয়। এই পদ্ধতিতে পাঠ উপস্থাপনের মূল উদ্দেশ্য হল পাঠের বিষয়বস্তু শিক্ষার্থীদেরকে বাস্‌ড্রভাবে দেখানো। প্রদর্শন পদ্ধতিতে শিক্ষক উপস্থাপকের ভূমিকায় অবতীর্ণ হয়ে বিভিন্ন শিক্ষাপোষণের সাহায্যে এবং মৌখিক বিবৃতির মাধ্যম বিষয়বস্তু শিক্ষার্থীদের হৃদয়ঙ্গম করাতে সচেষ্ট হন। প্রদর্শন পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা সাধারণত নিষ্ক্রিয় শ্রোতা ও দর্শক

হিসেবে শ্রেণিকক্ষে উপস্থিত থাকলেও শিক্ষকের সিয়তা শিক্ষার্থীদের চেয়ে বেশি। তবে শ্রেণিতে শিক্ষার্থীদের সংখ্যা বেশি হলে তাদের নিরব শ্রোতা ও দর্শক হিসেবে উপস্থিত থাকা ছাড়া পাঠে সরাসরি অংশগ্রহণের সুযোগ কম। যে সব বিদ্যালয়ে শিক্ষার্থীর সংখ্যানুপাতে যন্ত্রপাতি ও উপকরণের অভাব রয়েছে সেখানে অপেক্ষাকৃত স্বল্প সংখ্যক যন্ত্রপাতি ও শিক্ষা উপকরণ ব্যবহার করে বেশি সংখ্যক শিক্ষার্থীকে শিক্ষা দেওয়া যায়। তবে শিক্ষাপোষণের অপ্রতুলতা হেতু এই পদ্ধতি সুষ্ঠুভাবে বাস্তবায়ন করা অধিকাংশ সময়ই সম্ভবপর হয়ে উঠে না।

আলোচনা পদ্ধতি (Discussion Method)

যে পদ্ধতি অনুসরণ করে পাঠ্য বিষয়বস্তুর মূল বক্তব্য শিক্ষার্থীরা নিজেরা একে অপরের সাথে আলাপ-আলোচনা করে আয়ত্ত করতে পারে এবং তা আয়ত্ত করতে কোন জটিল সমস্যার সম্মুখীন হলে বিষয় শিক্ষকের পরামর্শ ও তার সাথে আলাপ-আলোচনার মাধ্যমে সঠিক সমাধান খুঁজে পায়, তাকে আলোচনা পদ্ধতি নামে অভিহিত করা হয়। এই পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা স্বশিক্ষিত হওয়ার সুযোগ পায়। আলোচনা পদ্ধতিতে শিক্ষক ও শিক্ষার্থী উভয়ই সিয় ভূমিকা পালন করে থাকে। আলোচনা এক ধরনের দলগত পদ্ধতি। শিক্ষক-শিক্ষার্থীর সিয়তার ফলে শিখন-শেখানো কার্যমূহ অধিক কার্যকর হয়। সাধারণত নিষ্ক্রিয় ও অলঙ্ঘুখী শিক্ষার্থীরা সিয় হবার সুযোগ পায়। এই পদ্ধতিতে শিক্ষা লাভ করলে শিক্ষার্থীদের নিজস্ব অভিমত গঠনের সুযোগ সৃষ্টি হয়। স্বচেষ্টায় জ্ঞান অর্জনের ফলে লক্ষ্যজ্ঞান অভিজ্ঞতায় পরিণত হয় এবং সেই অভিজ্ঞতা তাদের মনে দীর্ঘস্থায়ী হয়। তবে এই পদ্ধতি উন্নত মেধার স্বল্প সংখ্যক শিক্ষার্থীর জন্য প্রযোজ্য হলেও মাঝারি ও নিম্নমেধা সম্পন্ন শিক্ষার্থীর জন্য বিশেষ ফলপ্রসূ হয় না। আলোচনা পদ্ধতি সফল করার জন্য পূর্বেই পরিকল্পনা প্রণয়ন করা প্রয়োজন। সে অনুসারে বিষয়বস্তু নির্বাচন ও সময় নির্ধারণ করে আলোচনা পদ্ধতি প্রয়োগ করলে ফলপ্রসূতা লাভ করা যায়।

প্রশ্ন-উত্তর পদ্ধতি (Question-Answer Method)

ছোট ছোট প্রশ্ন করে এবং প্রশ্নের উত্তর পেয়ে যখন কোন বিষয় শিক্ষার্থীরা জানতে ও বুঝতে চেষ্টা করে সে পদ্ধতিকে প্রশ্নোত্তর পদ্ধতি হিসেবে আখ্যায়িত করা হয়। এ পদ্ধতিতে কোন বিষয়কে কেন্দ্র করে কতগুলো ছোট ছোট প্রশ্নোত্তরের সাহায্যে পাঠের মূল বক্তব্যকে শিক্ষার্থীদের কাছে উপস্থাপনের মাধ্যমে শিখনফল বা আচরণিক উদ্দেশ্যগুলো অর্জনের চেষ্টা করা হয়। প্রশ্নোত্তর পদ্ধতিতে একই প্রশ্ন বিভিন্ন মেধার শিক্ষার্থীদের করা হয়। কোন প্রশ্নের উত্তর শিক্ষার্থীর জানা না থাকলে শিক্ষক নিজে সে প্রশ্নের উত্তর দেন, পরে শিক্ষার্থীদের দিয়ে সঠিক উত্তরের পুনরাবৃত্তি করে নেন। এ পদ্ধতির সবচেয়ে বড় সুবিধা হচ্ছে মূল বক্তব্য থেকে বিচ্যুতি হওয়ার সুযোগ শিক্ষক ও শিক্ষার্থী উভয়েরই কম থাকে। তবে এ পদ্ধতির সাফল্য অনেকাংশে নির্ভর করে শিক্ষকের প্রশ্ন করার দক্ষতা ও কৌশলের ওপর। দক্ষ ও অভিজ্ঞ শিক্ষকের সহায়তায় প্রশ্নোত্তর পদ্ধতি পরিচালিত হলে শিখন-শেখানোর মূল লক্ষ্য ও উদ্দেশ্য অর্জিত হতে পারে। প্রশ্নোত্তর পদ্ধতির সফল বাস্তবায়নের জন্য শিক্ষকের শিক্ষাগত ও প্রশিক্ষণগত যোগ্যতা ও অভিজ্ঞতার প্রয়োজন। উৎকৃষ্টমানের প্রশ্ন তৈরি এবং বিষয়বস্তু সম্পর্কে যে কোন ধরনের প্রশ্নোত্তর মোকাবেলা করার সামর্থ্য সব শিক্ষকের থাকে না। সর্বোপরি শিক্ষকের বিষয়বস্তু সম্পর্কে পূর্ব প্রস্তুতি যথার্থ না হলে প্রশ্নোত্তর পদ্ধতিতে সাফল্য অর্জন সম্ভবপর নয়। এ পদ্ধতির মাধ্যমে পাঠ দিলে শিক্ষার্থী চিন্তাশীল ও সিয় থাকে। শ্রেণি নিয়ন্ত্রণে এ পদ্ধতির প্রয়োগ কার্যকরী ফল লাভ ঘটে। শিক্ষার্থীদের মূল্যায়ন করা সহজ হয়।

আরোপিত কাজ পদ্ধতি (Assignment Method)

আরোপিত কাজ এমন একটি শিক্ষণ পদ্ধতি, যাতে শিক্ষক নিজে পাঠ্যবিষয় আলোচনা করার পূর্বেই শিক্ষক শিক্ষার্থীদের নিজেদেরই পাঠ্যবিষয়টি অনুধাবন করার নির্দেশ দান করেন। এই পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা স্বাধীনভাবে পাঠ্যবিষয় সম্পর্কে চিন্তা ভাবনা, মতামত প্রকাশ করার সুযোগ পায়। এই পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা স্বশিক্ষিত হওয়ার

সুযোগ লাভ করে থাকে। শিক্ষকের নির্দেশ মতো শিক্ষার্থীরা পাঠ্যবিষয়টি পড়ে ও বুঝে নিজেরাও তার মর্ম গ্রহণে তৎপর হলে তাদের কল্পনা শক্তি, চিন্তাশক্তি, বিচার-বিশে-ষণ ক্ষমতা, মতামত গঠনের দক্ষতা বৃদ্ধি পায়। পরবর্তী পর্যায়ে শিক্ষার্থীদের চিন্তা, কল্পনা, মতামত, সিদ্ধান্ত ইত্যাদিতে কোন অসামঞ্জস্য দেখা দিলে শিক্ষক আলাপ-আলোচনা, পর্যালোচনা ইত্যাদির ভিত্তিতে শিক্ষার্থীদের প্রয়োজনীয় নির্দেশ দান করতে পারেন।

বিতর্ক পদ্ধতি (Debate Method)

বিতর্ক মূলত একটি আলোচনা। কোন বিষয় যুক্তিসঙ্গত সিদ্ধান্তগ্রহণের জন্য সে বিষয়ে কোন নির্দিষ্ট প্রশ্নের পক্ষে বা বিপক্ষে প্রতিপক্ষের উপস্থিতিতে যুক্তি প্রমাণসহ বক্তৃতা করা হচ্ছে বিতর্ক। এই আলোচনায় নির্ধারিত কোন বিষয় বা ইস্যুতে দু'দল শিক্ষার্থী পক্ষে বা বিপক্ষে যুক্তি উপস্থাপন ও যুক্তিখণ্ডনের মাধ্যমে আলোচনায় সন্নিবিষ্ট হয়। অন্যায় শিক্ষার্থীরা এ আলোচনা শুনে। শিক্ষক বিতর্ক অনুষ্ঠানে সভাপতির দায়িত্ব পালন করেন। বিতর্ক মূল্যায়নের জন্য দুই বা ততোধিক বিচারক থাকেন। শিক্ষকগণ বিচারকের ভূমিকা পালন করেন। এ পদ্ধতিতে বিষয়বস্তু ও সময় নির্দিষ্ট করে দেওয়া হয়। বিতর্কের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা তাত্ক্ষণিক চিন্তা করে স্বাধীনভাবে মত প্রকাশ করতে সমর্থ হয়। আবার স্বাধীনভাবে সিদ্ধান্তও গ্রহণ করতে পারে। আমাদের দেশে বিতর্ক একটি জনপ্রিয় মাধ্যম। তবে সহ-পাঠ্যমিক কার্যক্রমে বিতর্ক বহুল ব্যবহৃত হলেও শ্রেণি শিক্ষণে এ পদ্ধতি তেমন প্রচলিত নয়।

মাথা খাটানো (Brain storming)

সাধারণভাবে ব্রেইন স্টর্মিং বলতে মাথা খাটানো, চিন্তার ঝড় বা আলোড়ন বুঝায়। তবে সাধারণত কোন গুরুত্বপূর্ণ ধারণা, সমস্যা বা ইস্যু নিয়ে শিক্ষার্থীদের কিছু সময় সাধারণত (১-২ মিনিট) চিন্তা করতে বলা হয়। পরে তাদের চিন্তার ফল বলে বা লিখে প্রকাশের সুযোগ দেওয়া হয়। শিক্ষার্থীকে একক বা দলীয়ভাবে কাজ করে, চিন্তা করে সমাধানের পথ খুঁজতে হয়। সমাধান সঠিক বা ভুল হোক, সম্পূর্ণ বা আংশিক যাই হোক তা নিয়ে সমাধানেরপথে এগিয়ে নিয়ে যায়। শিক্ষার্থীর চিন্তা করার এই প্রক্রিয়াকে মাথা খাটানো বলে। এ কে.শল পরিচালনার সময় প্রশিক্ষক বা শিক্ষককে দু'টো গুরুত্বপূর্ণ নীতি মেনে কার্যক্রম পরিচালনা করতে হয়। নীতি দু'টোর একটি হচ্ছে, প্রশিক্ষণার্থী/শিক্ষার্থী সকলের মতামত না পাওয়া পর্যন্ত শিক্ষক/প্রশিক্ষক সিদ্ধান্ত নেওয়া থেকে বিরত থাকেন। অন্যটি হচ্ছে, দল থেকে যত বেশি ধারণা বের করে আনা যাতে তত বেশি সঠিক এবং পূর্ণ কার্যক্রমের তালিকা ও ধারণা চিহ্নিত করা যায়। এ প্রক্রিয়ায় প্রাপ্ত ধারণাসমূহের তালিকা পরিশোধন প্রক্রিয়ায় পরিমার্জন করা যায়। শিক্ষার্থীদের শিখন-শেখানো কাজে ব্রেইন স্টর্মিং বা চিন্তার আলোড়ন নানা দিক দিয়ে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে।

মাইন্ড ম্যাপিং (Mind Mapping)

কোন বিষয়কে কেন্দ্র করে চিন্তা প্রক্রিয়ায় জড়িত হওয়া, চিন্তা সংরক্ষণ করা এবং সর্বোপরি তা দর্শনযোগ্যভাবে উপস্থাপন করার প্রক্রিয়াকে মাইন্ড ম্যাপিং বলে। অর্থাৎ কোন বিষয় নিয়ে শিক্ষার্থী যখন চিন্তা করে তখন সে সম্পর্কে তার বিচিত্র ধারণা বিক্ষিপ্তভাবে প্রকাশিত হতে থাকে। এক একটি ধারণার সাথে সম্পর্কিত অন্য বহু ধারণা একে একে মনে আসতে থাকে। এখানে উল্লেখ্য যে, শিক্ষার্থী এভাবে ভাবতে ভাবতে মূল বিষয় ছাড়িয়ে বহু দূর চলে যেতে পারে বা বিচ্ছিন্ন হয়ে পড়তে পারে। শিক্ষক এ ব্যাপারটি নিয়ন্ত্রণ করবেন। বিষয় নিয়ে বিক্ষিপ্তভাবে চিন্তাপ্রসূত ধারণাগুলোকে পরস্পর যুক্ত করলে একটি মানচিত্রের উদ্ভব হয়। এই প্রক্রিয়াকে মাইন্ড ম্যাপিং বা মানচিত্র বলা হয়। মানচিত্র চিন্তা প্রক্রিয়ায় সংশ্লিষ্ট হওয়ার একটি সংগঠিত উপায়। সাধারণত মানচিত্রের মাধ্যমে চিন্তাকৃত ধারণা ও এর বিভিন্ন অংশের মধ্যে সম্পর্ক প্রদর্শন করা হয় যা বোধগম্য হওয়া অপেক্ষাকৃত সহজ।

দলগত আলোচনা (Group discussion)

বিষয়বস্তু সংশ্লিষ্ট কোন কাজ বা সমস্যা সমাধানে শিক্ষার্থীরা দলগত অংশগ্রহণ করতে পারে। সমগ্র কাজটিকে ছোট ছোট অংশে ভাগ করে কাজের বন্টন করা যায়। আবার একই বিষয়ে সকলের নিজস্ব ধারণা সমন্বিত করে ফলাফল নির্ণয় করা যায়। দুটিই দলগত কাজ। লক্ষণীয় যে, উভয় ক্ষেত্রেই শিক্ষার্থীর সম্পূর্ণ অংশগ্রহণ অপরিহার্য। সব ক্ষেত্রেই প্রত্যেক শিক্ষার্থীকেই নিজে চিন্তা করতে হবে, বিচিত্র ধারণার প্রকাশ করতে হবে এবং একটি সিদ্ধান্তে স্থির হতে হবে। এভাবে দলীয় কাজের ফলাফলে বহুজনের স্বকীয়তার মিশ্রণে নতুন এবং কার্যকর পন্থার উদ্ভাবন ঘটে। বিভিন্নভাবে দল গঠন করা যায়। সম-সামর্থ্যের শিক্ষার্থীদের দল, মিশ্র সামর্থ্যের শিক্ষার্থীদের দল, বিষয়ভিত্তিক দল, অঞ্চলভিত্তিক দল ইত্যাদি।

দলীয় প্রকল্প/অনুসন্ধান (Group project)

প্রজেক্ট পদ্ধতি আরেকটি উলে-খযোগ্য শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক পদ্ধতি। এ পদ্ধতিতে পূর্ব নির্ধারিত কর্মসম্পাদনের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা শিখনফল অর্জন করে। জন ডিউই প্রবর্তিত সমস্যা সমাধান পদ্ধতির ধারাবাহিকতায় তাঁর শিষ্য উইলিয়াম হেড কিলপ্যাট্রিক প্রজেক্ট পদ্ধতির উদ্ভাবন করেন। স্বাভাবিক পরিবেশে কর্মসম্পাদনের মাধ্যমে শিখনফল অর্জন করা হচ্ছে এ পদ্ধতির মূল লক্ষ্য। প্রজেক্ট পদ্ধতিকে স্ট্রাটজি হিসেবে উলে-খ করেছেন। তিনি বলেছেন অর্থাৎ “প্রকল্প হলো একটি সমস্যামূলক কর্ম, যা এর প্রাকৃতিক বিন্যাস বা স্বাভাবিক পরিবেশে সম্পন্ন হয়। এখানে শিক্ষার্থীর যোগ্যতা ও আগ্রহের ওপর নির্ভর করে কাজ বন্টন করা হয়। শিক্ষার্থী তার স্বকীয় প্রেরণায় কাজ করে, প্রয়োজনে শিক্ষকের নির্দেশনা নেয়। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে সকলের কাজ শেষ হলে দলনেতা বা শিক্ষকের দায়িত্বে একটি সমন্বিত রূপ দাঁড় করানো হয় যা থেকে সমস্যার সমাধান নির্ণয় করা হয়। তবে, সমাধান সম্পর্কে সিদ্ধান্তে শিক্ষার্থীরা নিজেরা স্থির করে। এ পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা সৃজনশীল কাজে নিয়োজিত হয়ে কর্মের মাধ্যমে শিখন অভিজ্ঞতা লাভ করে। এতে শিক্ষার্থীদের নিজস্ব চিন্তা ও কর্মকে শল বিকশিত হয়। তাদের সৃজনশীল ক্ষমতাও বাড়ে। এ পদ্ধতিতে অর্জিত শিখন অভিজ্ঞতা শিক্ষার্থীদের বাস্তব জীবনেও কাজে লাগে। এ দিক থেকে শিক্ষা হয়ে উঠে জীবনমুখী। এ পদ্ধতিতে শিক্ষার্থীরা অন্যের বিশেষত শিক্ষকের প্রভাবমুক্ত হয়ে স্বাধীনভাবে নিজস্ব ধারায় শিখন অভিজ্ঞতা অর্জনে সক্ষম হয়।

সতীর্থ শিখন (Peer learning)

আধুনিক শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক পদ্ধতিতে সতীর্থ শিখন বা জুটিতে শিখন বা Peer Learning একটি জনপ্রিয় ও কার্যকর শিখন কৌশল। এর শাব্দিক অর্থ জোড়ায় জোড়ায় শেখা। যখন স্বগোষ্ঠীয় বা সমমনা শিক্ষার্থীদের একজন অন্যজনের জুটিবদ্ধ হয়ে শিখনে পরস্পরকে সাহায্য করে তাকে জুটিতে শিখন বলে। আধুনিক শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক পদ্ধতির বিশেষ বৈশিষ্ট্য হলো শিক্ষার্থীদেও সক্রিয় অংশগ্রহণ। জুটিতে শিখন সে ক্ষেত্রে একটি কার্যকর ও সফল পদ্ধতি হিসেবে বিবেচিত হতে পারে। তবে জুটি তৈরির সময় যদি পিছিয়ে পড়া শিক্ষার্থীর সাথে অগ্রগামী শিক্ষার্থীকে মিলিয়ে দেওয়া হয় তাহলে এটি আরো কার্যকর ও ফলপ্রসূ হওয়ার সম্ভাবনা বেশি। এ কৌশল প্রয়োগের ফলে শ্রেণিতে পারদর্শী শিক্ষার্থী তার শিখন অবস্থা যাচাই করতে পারে এবং আত্মবিশ্বাসী হয়। শ্রেণির অন্যান্য শিক্ষার্থীরা সহপাঠীর শিখনের সাথে নিজের অবস্থা তুলনা করতে পারে এবং সমদৃষ্টিভঙ্গি গড়ে তোলার সুযোগ লাভ করে।

ভূমিকাভিনয় (Role Play)

প্রাচীনকাল থেকেই পাঠ্যবিষয়কে নাটক আকারে রূপান্তরিত করে অভিনয়ের মাধ্যমে পড়াশোনার ব্যবস্থা চলে এসেছে। শ্রেণিকক্ষে শিখন-শেখানো কার্যমুমে এক্ষেয়েমি দূর করার উদ্দেশ্যেই এ পদ্ধতির উদ্ভব। অনুকরণপ্রিয় শিশুরা বিদ্যালয়ে ভর্তি হবার আগে থেকেই মা-বাবা, ভাই-বোন, প্রভৃতি আপনজনের কাজের অনুকরণ করে প্রচুর আনন্দ পায়। শিশুদের স্বতঃস্ফূর্ত আগ্রহকে শিখন শেখানোর কাজে প্রয়োগ করতে পারলে সুফল পাওয়া যেতে পারে। শিশুরা স্বভাবতই নাটক শুনতে ও দেখতে ভালবাসে, নাটক করতে আরো বেশি ভালবাসে। সুতরাং শিক্ষণীয় বিষয়কে নাটক আকারে রূপান্তরিত করে শিক্ষার্থীদের দিয়ে অভিনয় করালে তাতে আশাপ্রদ সুফল পাওয়ার সম্ভাবনা রয়েছে। কল্পিত বিষয় এবং অতীত ঘটনাকে বাস্তবের মতো দৃশ্যমান করে তোলা যায় অভিনয়ের মাধ্যমে। ভূমিকাভিনয় পদ্ধতির আর একটি সুবিধা হলো নাটকের বিষয়বস্তু সম্পর্কে ভাল রকম জ্ঞান হলেই অভিনয়ে বিভিন্ন চরিত্র রূপ বা হাবভাব ফুটিয়ে তোলা সম্ভব। সুতরাং শিক্ষার্থীরা যখন কোন বিষয় নিয়ে নাটক রচনা করে ও অভিনয় করে অথবা ঐ বিষয়ের ওপর রচিত নাটকের বিভিন্ন চরিত্রে অভিনয় করে তখন সেই বিষয়বস্তুর ওপর তাদের সম্পূর্ণ অধিকার জন্মায়। সাহিত্য, ইতিহাসের বিষয়বস্তু অভিনয়ের মাধ্যমে অত্যন্ত সার্থকভাবে শেখানো যায়। তবে ভূমিকাভিনয়ের জন্য যোগ্য পারদর্শী শিক্ষক প্রয়োজন। কারণ সঠিকভাবে পরিচালিত না হলে শিখনের উদ্দেশ্য ব্যাহত এমনকি ব্যর্থ হতে পারে।

একক কাজ (Individual work)

কোন কাজ যখন শিক্ষার্থী একাই সম্পন্ন করে এবং কাজটির ফলাফলে তার একক মতামত প্রতিফলিত হয় তখন সেই কাজকে একক কাজ বলে। শিক্ষার্থী যখন কোন কাজে নিজেকে সম্পূর্ণভাবে নিবেদিত করে অর্থাৎ একাত্মচিত্তে কোন কাজ সম্পন্ন করে তখন সে কাজটির প্রতিটি পদক্ষেপে নিজস্ব প্রতিভা ও সৃজনশীলতা ও আত্মবিশ্বাসের প্রয়োগ ঘটায়। সে অর্থে একক কাজও এক ধরনের স্মিয় অংশগ্রহণমূলক কাজ। এ ধরনের কাজে শিক্ষার্থী নিজেই সব করে, ফলে কাজের সব অংশে তার ব্যক্তিত্বের সম্পূর্ণ প্রকাশ ঘটার সুযোগ থাকে।

পোস্ট বক্স এন্টিভিটি (Post box activities)

ডাক প্রেরণের মত এটি শিখনের একটি জনপ্রিয় প্রমিয়া। এ কৌশলে শিক্ষার্থীরা শ্রেণিতে স্মিয় থাকে, পাঠদান বৈচিত্র্যময় ও আকর্ষণীয় হয় এবং আনন্দঘন পরিবেশে নিজেদের মতামত প্রকাশের মাধ্যমে শেখার কাজটি সম্পাদন করতে পারে। এ কৌশলটি প্রয়োগের জন্য পূর্বেই নম্বর দেওয়া ৫/৬ টি বাক্স সংগ্রহ করে রাখতে হয় (যেমন-টিস্যু বক্স, ঔষধের বাক্স বা মোটা কাগজের দ্বারা তৈরি বাক্স)। শিক্ষক সংশি-ষ্ট বিষয়ভিত্তিক ৫/৬ টি প্রশ্ন টুকরো কাগজে লিখে রাখবেন। কাজ শুরু আগে দল গঠন করে নিবেন। ১ নম্বর প্রশ্নের উত্তর লিখিত কাগজটি ১ নম্বর বাক্সে ফেলতে হবে। এভাবে নম্বর অনুসারে উত্তরের কাগজগুলো সব বাক্সে ফেলতে হবে। শিক্ষক ডিজিটাল ছবি ডিজিটাল কন্টেন্টের মাধ্যমে পোস্ট বক্স দেখাবেন। এ বিষয়ে সংক্ষিপ্ত আলোচনা করে ধারণা স্পষ্ট করবেন। শিক্ষক ৫/৬ টি দল গঠন করে সংশি-ষ্ট সমস্যা নিয়ে পোস্ট বক্স কৌশল প্রয়োগ করার প্রমিয়া দেখিয়ে দিবেন।

সমস্যা-সমাধান পদ্ধতি (Problem-solving Method)

যে প্রমিয়ায় শিক্ষক ও শিক্ষার্থী সম্মিলিত প্রচেষ্টায় শিক্ষাসংমুন্ড কোন সমস্যা বা অসুবিধা দূর করে তাকেই সমস্যা-সমাধান পদ্ধতি বলা হয়। শিক্ষণে এ পদ্ধতি অন্যান্য পদ্ধতির মতই গুরুত্বপূর্ণ। সমস্যা-সমাধান পদ্ধতিতে কোন সমস্যা বা বিষয়ের সমাধান বা অনুশীলন শিক্ষার্থীদের দিয়েই করা হয়। বিশ্ববিখ্যাত শিক্ষাদার্শনিক জন ডিউই প্রয়োগবাদী দর্শনের ভিত্তিতে এ পদ্ধতির প্রবর্তন করেন। শিক্ষার লক্ষ্য হলো শিক্ষার্থীদের বাস্তব জীবনের উপযোগী করে তোলা। এ ক্ষেত্রে সমস্যা-সমাধান পদ্ধতি খুবই কার্যকর হতে পারে। এ পদ্ধতি শিক্ষার্থীদের চিন্তাশক্তির বিকাশ ঘটায়। সাথে সাথে শিক্ষার্থীদের পর্যবেক্ষণ ও পর্যালোচনামূলক দৃষ্টিভঙ্গির বিকাশ ঘটায়। যে পদ্ধতির মাধ্যমে শিক্ষক

শ্রেণিকক্ষে বিষয়বস্তু সংশি-ষ্ট কোনো সমস্যার সঠিক ও উপযুক্ত সমাধান চিহ্নিত করার জন্য শিক্ষার্থীদের নিকট উপস্থাপন করেন সেটাই সমস্যা সমাধান পদ্ধতি। আর শ্রেণিকক্ষে শিক্ষার্থীরা শিক্ষক কর্তৃক উত্থাপিত সমস্যার বাস্‌ড বভিত্তিক সমাধান চিহ্নিত করার লক্ষ্যে প্রচেষ্টা চালায়। শিখন-শেখানো কার্যম কার্যকর করার জন্যে এই পদ্ধতি প্রয়োগে শিক্ষক কর্তৃক বিষয়বস্তু সংশি-ষ্ট কোনো সমস্যা শিক্ষার্থীদের নিকট উপস্থাপন করতে হয়। শিক্ষার্থীরা এ সমস্যাটির যুক্তিগ্রাহ্য সঠিক ও উপযুক্ত সমাধান খুঁজে বের করার জন্য প্রচেষ্টা চালায়। এই পদ্ধতি প্রয়োগের ফলে শিক্ষার্থীদের যৌক্তিক চিন্তা ও উদ্ভাবনীমূলক দক্ষতার কার্যকরী বিকাশ সাধিত হয়। বুদ্ধিবৃত্তিক বিকাশ সাধনের জন্য এই পদ্ধতি অত্যন্ড কার্যকরী। এই পদ্ধতি অনুসরণের মাধ্যমে শিক্ষার্থীদের জ্ঞানাত্মক দৃষ্টিভঙ্গি গঠন এবং জ্ঞানমূলক দক্ষতার বিকাশ সাধন হয়।

অংশ খ: পদ্ধতি ও কৌশল নির্বাচনে বিবেচ্য বিষয়সমূহ

১. শিক্ষার্থীর চাহিদা, সামর্থ্য ও আগ্রহ
২. শিখনফল
৩. শিক্ষার্থীদের বিশেষ চাহিদা ও প্রতিবন্ধকতা
৪. শ্রেণিকক্ষে শিক্ষার্থীর সংখ্যা
৫. পাঠের সময়
৬. উপকরণের প্রাপ্যতা ও সহজলভ্যতা
৭. ঐতিহ্য ও সংস্কৃতি

কয়েকটি শিখন শেখানো পদ্ধতির নাম

শিক্ষককেন্দ্রিক পদ্ধতি	শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক পদ্ধতি
<ul style="list-style-type: none"> ● বক্তৃতা পদ্ধতি ● প্রদর্শন পদ্ধতি ● টিউটোরিয়াল পদ্ধতি ● আবৃত্তি পদ্ধতি ● সর্দার-পড়ো ব্যবস্থা 	<ul style="list-style-type: none"> ● আলোচনা পদ্ধতি ● প্রশ্ন-উত্তর পদ্ধতি ● আরোপিত কাজ পদ্ধতি ● সেমিনার পদ্ধতি ● বিতর্ক পদ্ধতি

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারিগণ-

ক. শিক্ষার্থীকেন্দ্রিক শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশলসমূহ অনুশীলন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল : সিমুলেশন, আলোচনা।

অংশ-ক: শিখন শেখানো পদ্ধতি ও কৌশলসমূহ

১. প্রদর্শন পদ্ধতি (Demonstration Method)
২. আলোচনা পদ্ধতি (Discussion Method)
৩. প্রশ্ন-উত্তর পদ্ধতি (Question-Answer Method)
৪. আরোপিত কাজ পদ্ধতি (Assignment Method)
৫. বিতর্ক পদ্ধতি (Debate Method)
৬. মাথা খাটানো (Brain storming)
৭. মাইন্ড ম্যাপিং (Mind Mapping)
৮. দলগত আলোচনা (Group discussion)
৯. দলীয় প্রকল্প/অনুসন্ধান (Group project)
১০. সতীর্থ শিখন (Peer learning)
১১. ভূমিকাভিনয় (Role Play)
১২. একক কাজ (Individual work)
১৩. পোস্ট বক্স এন্টিভিটি (Post box activities)
১৪. সমস্যা-সমাধান পদ্ধতি (Problem-solving Method)
১৫. জিগসো (Jigsaw)

শিখনফল :

এ অধিবেশন শেষে প্রশিক্ষণার্থীগণ-

- ক. মানুষের ভিন্নতা ও এর শক্তি অনুধাবন করতে পারবেন;
- খ. শিখন শেখানো কার্যক্রমে একীভূতকরণের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন;

পদ্ধতি ও কৌশল: খেলা, প্রশ্নোত্তর, আলোচনা

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল:

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. ইউনিভার্সাল ডিজাইন ফর লার্নিং এর ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন।

খ. ইউনিভার্সাল ডিজাইন ফর লার্নিং পদ্ধতি/কৌশলের ক্ষেত্র চিহ্নিত করতে পারবেন

পদ্ধতি ও কৌশল: আলোচনা, দলগত কাজ, জোড়ায় কাজ, কেস, উপস্থাপন, প্রদর্শন, ফলাবর্তন, ভূমিকাভিনয়

ইউনিভার্সাল ডিজাইন ফর লার্নিং (ইউডিএল)

প্রত্যেক শিশুই ভিন্ন। প্রত্যেক শিশুই স্বতন্ত্র। এই বৈচিত্র্যপূর্ণ শিশুর শিখনে সম-সুযোগ প্রদান করাই হল ইউডিএল। শ্রেণিকক্ষে সকল শিশুর শিখন অর্জনের জন্য সমসুযোগ প্রদান করার পরিকল্পনাই ইউনিভার্সাল ডিজাইন ফর লার্নিং (ইউডিএল)। ইউডিএল এর মূল ভিত্তি তিনটি:

- সম্পৃক্তকরণের বিভিন্ন উপায় (Multiple means of Engagement)
- উপস্থাপনের বিভিন্ন উপায় (Strategies for Multiple Means of Representation)
- কাজ ও অভিব্যক্তি প্রকাশের বিভিন্ন উপায় (Strategies for Multiple Means of Action and Expression)

১। সম্পৃক্তকরণের বিভিন্ন উপায় (Multiple means of Engagement)

কৌশল	ব্যাখ্যা
সকালের আলোচনা (Morning meeting)	শিক্ষার্থীরা বৃত্তাকার বা ইউ (U) আকারে বসবে। তারা এমনভাবে বসবে যেন একে অপরকে দেখতে পায়। এতে তারা আগের ক্লাসে শেখা বিষয়বস্তু পর্যালোচনা করতে এবং আগামী দিনের নতুন পাঠ্যবিষয়ের পরিকল্পনা নিয়ে আলোচনা করতে পারবে।
নাম লেখা (Name tents)	শিক্ষার্থীদের একটি ভাঁজ করা কাগজে তাদের নাম লিখতে বলা (ভাঁজ করা কাগজটি যেন তাদের টেবিল/ডেস্কের উপরে থাকে)। শিক্ষক শিক্ষার্থীদের (যদি প্রয়োজন হয়) নাম লিখতে সহায়তা করবেন। শিক্ষার্থীরা তাদের নাম লেখার পাশাপাশি কাগজে ছবি যুক্ত করতে পারে, রং করতে পারে অথবা কাগজের কোণে নিজের সম্পর্কে কোনো তথ্যও যুক্ত করতে পারে।
দৃশ্যমান পরিকল্পনা (Visual Schedules)	আজকের দিনের পরিকল্পনা বা কর্মসূচি শিক্ষার্থীদের দিন। যে সমস্ত শিক্ষার্থীরা এখনো পড়তে পারে না তাদের বিষয়ের নাম বোঝানোর জন্য প্রতিটি বিষয়ের সংশ্লিষ্ট ছবি ব্যবহার একটি চমৎকার কৌশল হতে পারে।
বাস্তুর উপকরণ (Concrete Objectives)	শিক্ষার্থীদের নতুন ধারণার সাথে পরিচয় করানোর জন্য বাস্তুর উপকরণ ব্যবহার করা। যেমন: প্রথমবার যোগের ধারণা দেবার সময় শিক্ষার্থীদের বোতলের ছিপি বা মটরশুটি দিয়ে গণনা করতে সাহায্য করুন।
ব্যক্তিগত যোগাযোগ (Personal connection)	বিভিন্ন বিষয় শেখানোর সময় শিক্ষার্থীদের বাস্তব জীবনের পরিস্থিতি বা অভিজ্ঞতার সাথে যুক্ত করা। যেমন: সংখ্যার অনুশীলন করার সময় ভাবতে বলুন তাদের কতজন ভাইবোন আছে। তারপর পরিবারের মোট সদস্য সংখ্যা কত- তা বলতে বা লিখতে বলুন।

শিক্ষার্থীদের সুযোগ প্রদান (Student Choice)	শিক্ষার্থীদের সুযোগ দিন যেন তারা নিজেরাই নিজেদের পছন্দমত বা সুবিধামত শেখার পদ্ধতি বাছাই করতে পারে। যেমন: গাণিতিক সমস্যা সমাধানের ক্ষেত্রে তারা যেন নিজেরাই ঠিক করতে পারে যে সমস্যাটি তারা নিজেই সমাধান করবে নাকি জোড়ায় বা দলে করবে।
সঙ্গীত (Music)	সংশ্লিষ্ট বিষয়বস্তু সম্পর্কিত গান গেয়ে শিক্ষার্থীদের উৎসাহিত করা। যেমন: সংখ্যার পাঠের শুরুতে শিক্ষার্থীদের উদ্দীপ্ত করতে সংখ্যা সম্পর্কিত একটি গান গাওয়া। শিক্ষার্থীরাও যাতে গানের তালে তালে অঙ্গভঙ্গি, হাততালি বা পা দিয়ে শব্দ করে অংশগ্রহণ করতে পারে তার সুযোগ করে দেয়া।
পুরস্কার প্রদান (Offer a reward)	যদি শিক্ষার্থীরা ভাল আচরণ করে, শিক্ষকের নির্দেশনা অনুযায়ী কাজ করে তাহলে শিক্ষার্থীদের পুরস্কার বাছাই করার সুযোগ দিন। এক্ষেত্রে পুরস্কার হতে পারে একটি প্রিয় গান গাওয়া, পছন্দের একটি কাজ করা বা গল্প বলার সুযোগ। শিক্ষার্থীদের ভালো আচরণের রেকর্ড রাখার জন্য শিক্ষক প-স্টিকের একটি বোতল ব্যবহার করতে পারেন। শিক্ষার্থীরা কাজিত আচরণ করলে শিক্ষক বোতলের মধ্যে একটি নুড়ি পাথর রাখবেন, অনাকাঙ্ক্ষিত আচরণ করলে কিংবা কাজ বন্ধ রাখলে/কাজে বিরত থাকলে একটি পাথর অপসারণ করবেন।

২। উপস্থাপনের বিভিন্ন উপায় (Strategies for Multiple Means of Representation)

কৌশল	ব্যাখ্যা
একক-জোড়া- উপস্থাপন (Think-pair- share)	<ul style="list-style-type: none"> আলোচনার জন্য শিক্ষার্থীদের একটি প্রশ্ন অথবা অ্যাসাইনমেন্ট দিন প্রথমে প্রশ্নের উত্তর দেওয়ার জন্য তারা এককভাবে চিন্তা করবে এরপর তারা জোড়ায় একে অন্যের ধারণা নিয়ে আলোচনা করবে। পরিশেষে, প্রত্যেক জোড়া তাদের আলোচনা ক্লাসের সবার সামনে উপস্থাপন করবে অথবা ছোটো দলে শেয়ার করবে। <p>যেসব শিশুর পড়তে বা লিখতে চ্যালেঞ্জ রয়েছে, তারাও এ প্রক্রিয়ায় অংশগ্রহণ করতে পারে। যেমন:</p> <ul style="list-style-type: none"> শিক্ষার্থীরা জোড়ায় একে অপরের সহায়তায় মটরশুটি বা নুড়ি পাথর ব্যবহার করে সংখ্যাবিষয়ক সমস্যা সমাধান করতে পারে। যেমন: শিক্ষার্থীরা শিম, শস্যদানা বা বোতলের ছিপি ব্যবহার করে ১০ থেকে ২ বিয়োগ করলে কত হয় তা বের করতে পারবে। <p>শিক্ষার্থীরা একটি নির্দিষ্ট বর্ণ দিয়ে শুরু হয় এমন যতগুলো সম্ভব শব্দ চিহ্নিত করতে পারে। যদি বর্ণটি 'ব' হয় তাহলে সম্ভাব্য উত্তর হতে পারে বই, বল ইত্যাদি।</p>
ছোট দলে কাজ (Small group work)	<p>শিক্ষার্থীদের শিখন প্রক্রিয়ায় সম্পৃক্ত করার অন্যতম কৌশল হল দলীয় কাজ। আর দলীয় কাজে সফলতার চাবিকাঠি হল পূর্ব পরিকল্পনা। শিক্ষার্থীদের কোনো কাজ ছোট দলে (৫- ৭ জনের) অনুশীলন করার সুযোগ করে দিন। প্রয়োজনীয় সহায়তার জন্য শিক্ষার্থীদের বৃত্তাকারে বসতে বলুন এবং যাদের প্রয়োজন তাদের প্রতি মনোযোগ দিন।</p> <p>ছোট দলের কাজ সফলভাবে করতে হলে আগাম পরিকল্পনা করতে হবে। উদাহরণস্বরূপ:</p> <ul style="list-style-type: none"> কাজটি চিহ্নিত করুন এবং কতক্ষণ সময় লাগবে তাও অনুমান করুন। কাজের আগেই উপকরণ তৈরি করুন। পাঠের মাধ্যমে কী অর্জন করতে চান এবং দলীয় কাজটি কী -সে সম্পর্কে পরিষ্কার নির্দেশনা দিন।

	<ul style="list-style-type: none"> ছোট দলে কাজ শুরু করার আগে কাজটি কিভাবে করতে হবে তা পুরো ক্লাসকে প্রদর্শন (demonstration) করুন দলীয় কাজ সফলভাবে সম্পন্ন করার জন্য এমন কিছু নিয়ম ঠিক করা যাতে দলের সকলে কথা বলার সুযোগ পায় ও অন্যের মতামতকে সম্মান করে। পড়াশোনায় অগ্রসর শিক্ষার্থীদের মধ্য থেকে দলনেতা বাছাই করা যাতে তারা অন্য শিক্ষার্থীদের প্রয়োজনীয় সহায়তা করতে পারে। তবে বিভিন্ন সময়ে ভিন্ন ভিন্ন শিক্ষার্থীকে দলনেতা নির্বাচন করুন।
বিভিন্নমুখী শিখন (Multiple ways)	শুধু একটি পদ্ধতির ওপর নির্ভর না করে শিক্ষার্থীদের একই বিষয় বা তথ্য বিভিন্ন শিখন প্রক্রিয়ার মাধ্যমে শেখান। যেমন: একটি নতুন বর্ণ শেখানোর সময় বর্ণটি উচ্চস্বরে উচ্চারণ করুন, ব-গ্যাকবোর্ডে লিখুন এবং কাপড়ের টুকরো, ফোম, মটরশুটি বা নুড়ি পাথরের তৈরি উপকরণ ব্যবহার করে শিক্ষার্থীদের বর্ণটির আকার স্পর্শ করার সুযোগ দিন।
ভূমিকাভিনয় (Role play)	নতুন যে কোন বিষয় যেমন গল্পের মূল বিষয়বস্তু বা নৈতিক ধারণা, নতুন শব্দ, সমস্যা, সমাধান ইত্যাদি শিক্ষার্থীদের অভিনয় (Role play) করে দেখাতে বলুন। গণিতের বিষয়ের জন্য, শ্রেণিকক্ষে বাজার বা দোকান বানিয়ে সেখানে কেনাকাটার অভিনয় করে শিক্ষার্থীরা টাকার ধারণা দেয়া যেতে পারে।
স্পর্শ উপকরণ (Manipulative)	এমনসব উপকরণ ব্যবহার করুন যেগুলো শিক্ষার্থীরা স্পর্শ করতে পারে ও সেগুলো দিয়ে কাজ বিনিময় (interact) করতে পারে। উদাহরণস্বরূপ, কার্ড, কাউন্টার, কাঠি বা নুড়ি পাথর ব্যবহার করে সংখ্যা গণনা অনুশীলন করা। অথবা একটি ছোট বলের বিভিন্ন পাশে বেশ কিছু বর্ণ বা সংখ্যা দিয়ে লেবেল করা। শিক্ষার্থীরা একে অপরের কাছে বলটি ছুঁতে এবং তাদের বৃদ্ধাপুল বলটির যেখানটায় স্পর্শ করবে সেখানে লেবেল করা বর্ণ বা সংখ্যা তারা জোরে জোরে পড়বে।
গেম (Games)	শিক্ষার্থীদের নতুন ধারণার সাথে পরিচয় করানোর জন্য গেম (Game) একটি চমৎকার মাধ্যম। যেমন- শিক্ষার্থীদের গণিতের ধারণা দেওয়ার জন্য সংখ্যার লাইন বা হাতে তৈরি বোর্ড গেম ইত্যাদি ব্যবহৃত হতে পারে।
শেখার জন্য পরিবেশ (Using the environment to learn)	কোন কিছু শেখার জন্য প্রাকৃতিক পরিবেশ, ছাপানো উপকরণ ও অন্যান্য বস্তু ব্যবহার করতে শিক্ষার্থীদের উৎসাহিত করা। যেমন, ছোট শিশুদের রং, আকার, বর্ণ ইত্যাদি শেখানোর ক্ষেত্রে শ্রেণিকক্ষে থাকা বিভিন্ন রং, আকার, বর্ণ ইত্যাদি ব্যবহার করা ও সেগুলো তাদেরকে খুঁজে বের করতে বলা। যেমন - একটি জানালার আকার একটি বর্গ হতে পারে, ডেস্ক হতে পারে ড বর্ণ দিয়ে তৈরি একটি শব্দ, একজন বন্ধু হয়তো লাল রঙের জামা পরেছে ইত্যাদি। শিক্ষার্থীরা নিজের জায়গা থেকেই এই বিষয়গুলো নির্দেশ করতে বা দেখাতে পারে। অথবা একজন একজন করে বিষয়বস্তুর কাছে গিয়েও সকলকে দেখানোর জন্য নির্দেশ করতে পারে। অনুরূপ অ্যাকটিভিটি দেওয়ালে চিত্র বা পোস্টার প্রদর্শনের মাধ্যমেও করা যেতে পারে।

৩। কাজ ও অভিব্যক্তি প্রকাশের বিভিন্ন উপায় (Strategies for Multiple Means of Action and Expression)

কৌশল	ব্যাখ্যা
শিক্ষার্থীদের পছন্দ (Students choice)	কোন একটি প্রশ্নের উত্তর শিক্ষার্থীরা কোন পদ্ধতিতে দিতে চায় তা তাদের বাছাই করতে দিন। উত্তর দেওয়ার পদ্ধতি হতে পারে: লিখে প্রশ্নের উত্তর দেয়া, উত্তরটি আপনার কানে কানে বলা কিংবা ছবি এঁকে বোঝানো। অথবা বোর্ডে চারটি প্রশ্ন লিপিবদ্ধ করুন ও শিক্ষার্থীদের তাদের পছন্দের যে কোনো দুটি প্রশ্নের উত্তর দিতে বলুন। তার মানে সব শিক্ষার্থীকে একইভাবে উত্তর

	দিতে হবে না।
কথা বলতে সুযোগ দেয়া (Turn and talk)	প্রশ্ন অথবা আলোচ্য বিষয় নিয়ে কথা বলার জন্য শিক্ষার্থীদের তাদের পাশের সহপাঠির দিকে ঘুরে বসতে বলুন। এই কৌশলটি শিক্ষার্থীদের অংশগ্রহণ নিশ্চিত করতে সহায়তা করে এবং যেসব শিক্ষার্থী বড় দলের সামনে কথা বলতে তেমন স্বাচ্ছন্দ্য বোধ করে না তাদের অংশগ্রহণের সুযোগ তৈরি করে দেয়। অনগ্রসর শিক্ষার্থীদের সাথে অগ্রসর (একাডেমিকভাবে শক্তিশালী) শিক্ষার্থীদের জুটি তৈরি করে সহপাঠী সহায়তাকে (peer support) উৎসাহিত করা।
হাত তোলা (Hand raise)	কোন একটি প্রশ্ন ক্লাসের সবাইকে করা হলে, যাদের উত্তরটি জানা আছে তারা শব্দ না করে হাত তুলে দেখাবে। ফলে যাদের প্রশ্নটি নিয়ে চিন্তা করতে আরও সময় দরকার তারা আরও সময় পাবে। একইসঙ্গে শিক্ষকও শিক্ষার্থীদের বোঝার সামর্থ্য সম্পর্কে ধারণা পাবেন।
সম্মতি/অসম্মতি (Thumbs up/thumbs down)	শিক্ষার্থীরা যদি কোন বিবৃতি বা উত্তরের সাথে সম্মত হয় তাহলে thumbs up এবং অসম্মত হলে thumbs down দেখাবে। যেসব শিক্ষার্থী কথা বলতে স্বাচ্ছন্দ্য বোধ করে না তাদের এই পদ্ধতি তাদের প্রশ্নের উত্তর দেবার সুযোগ তৈরি করে। এ পদ্ধতি ব্যবহার না করলে হয়তো খুব অল্প সংখ্যক শিক্ষার্থীই প্রশ্নের উত্তর প্রদানে আগ্রহী হতো। এটি একইসঙ্গে একটি অনানুষ্ঠানিক মূল্যায়ন কৌশলও বটে।
সঠিক নম্বরটি নির্দেশ করা (Selection of three)	একজন শিক্ষার্থীকে একটি নম্বর শনাক্ত করার জন্য তিনটি নম্বর কার্ড দেখান ও সঠিক নম্বরটি নির্দেশ করতে বলুন। একই কৌশল বর্ণ বা শব্দাংশ এবং প্রাক-সাক্ষর শিক্ষার্থীদের রং ও আকার ইত্যাদি শনাক্ত করার ক্ষেত্রে ব্যবহার করা যেতে পারে।
বাইরে যাবার ছাড়পত্র Ticket out the door	বিরতিতে যাবার আগে বা ক্লাস শেষ হবার পর শিক্ষার্থীদের একটি ছোট কাগজে কিছু লিখে আপনাকে দিতে বলুন। এটি হতে পারে খুব সাধারণ একটি লেখা, যেমন- শ্রুতিলিপি থেকে পাওয়া একটি শব্দ, একটি গণিত সমস্যার সমাধান কিংবা ছবি বা আকৃতির মতো সহজ কিছু। এটি হবে তাদের বাইরে যাবার ছাড়পত্র।
অপেক্ষা Wait time	শিক্ষার্থীদের একটি প্রশ্নের উত্তর দিতে বলার আগে ইচ্ছাকৃতভাবে অতিরিক্ত কয়েক সেকেন্ডের বিরতি নেয়া। এই বিরতি শিক্ষার্থীদের প্রশ্নটি বুঝতে সহায়তা করে এবং যারা দ্রুত উত্তর দেয় তাদের পরিবর্তে আরও বেশি সংখ্যক শিক্ষার্থীকে অংশগ্রহণ করতে উৎসাহিত করে।
আঁকা Draw	শিক্ষার্থীরা আজ যা শিখেছে তার সাথে সম্পর্কিত একটি ছবি আঁকবে এবং ক্লাসে সকলের সামনে ছবিটি সম্পর্কে বলবে। যেমন- শিক্ষার্থীরা যদি পরিবারের সদস্য সম্পর্কে শিখে থাকে, তাহলে তারা নিজের পরিবারের যে কারও ছবি আঁকতে পারে এবং তার সম্পর্কে তা বলতে পারে।
অনুকরণ Act it out	আবেগ, পশুপাখি অথবা অন্য যে কোন অনুকরণীয় ধারণা শেখানোর জন্য শিক্ষার্থীদের অভিনয় করতে বলা। যেমন: শিক্ষক বর্ণমালা থেকে একটি নির্দিষ্ট বর্ণ অথবা প্রাণীর নাম শিক্ষার্থীর কানে কানে বলবেন। শিক্ষার্থী তখন প্রাণীটির কোন কিছু অভিনয় করে সকলকে দেখাবে অথবা নিজের শরীরকে বর্ণটির মতো আকার দেয়ার চেষ্টা করবে। ক্লাসের বাকি শিক্ষার্থীরা অভিনয় দেখে কী অনুমান করেছে এবং কেন এমন চিন্তা করেছেন ব্যাখ্যা করবে।

ওয়ার্কশীট

	সম্পৃক্তকরণের বিভিন্ন উপায় (Multiple means of Engagement): প্রত্যেকেই বিভিন্ন পদ্ধতিতে শিখতে আগ্রহী	উপস্থাপনের বিভিন্ন উপায় (Multiple means of representation): তথ্য বিভিন্ন উপায়ে উপস্থাপন করা উচিত (যেমন: লিখিত, দৃশ্যমান বা মৌখিক)। এটি শিক্ষার্থীদের বিভিন্নভাবে তথ্য পাওয়ার সুযোগ তৈরি করে দেয়।	কাজ ও অভিব্যক্তি প্রকাশের বিভিন্ন উপায় (Multiple means of Action and Expressions): বিভিন্ন পদ্ধতিতে (যেমন: লিখিত, মৌখিক, অভিনয়) শেখার ফলে শিক্ষার্থীরা তাদের শিখন বিভিন্নভাবে প্রকাশ করতে পারে।
১. শিক্ষক প্রতি বৃহস্পতিবার শিক্ষার্থীদের তাদের বাড়ি থেকে এমন একটি জিনিস আনতে বলেন যার প্রথম অক্ষরটি তারা ইতিমধ্যে এই সপ্তাহে শিখেছে।			
২. আজকে সারা দিনে ক্লাসে কী করা হবে তা শিক্ষার্থীদের দেখানোর জন্য শিক্ষক একটি দৃশ্যমান সময়সূচী তৈরি করেন। প্রতিটি সেশন/ক্লাস/ কাজের পূর্বে নির্ধারিত সময়সূচীকে নির্দেশ করে শিক্ষক বলেন যে প্রথমে আমরা পড়ব (reading) ও পরে গণিত শিখব।			
৩. উদ্ভিদের জীবনচক্র শেখানোর সময় শিক্ষার্থীদের স্থানীয় ফল, বীজ ও পাতা স্পর্শ করার জন্য শিক্ষক অন্য শিক্ষার্থীদের কাছে উপকরণগুলো প্রদান করেন।			
৪. পাঠ শুরু করার পূর্বে শিক্ষক চক বোর্ডে লেখেন এবং পাঠের সাথে সংশ্লিষ্ট আলোচ্য প্রশ্নগুলো ব্যাখ্যা করেন যাতে শিক্ষার্থীরা চিন্তিত্ব করতে সক্ষম হয় ও প্রয়োজন অনুযায়ী উত্তর প্রদান করতে পারে।			
৫. যেসব শিক্ষার্থীর উত্তর লিখতে চ্যালেঞ্জ হয় তাদের পরীক্ষার পর শিক্ষকের সাথে দেখা করতে ও তাদের সমস্যাগুলো নিয়ে কথা বলার সুযোগ দেয়া হয়।			
৬. নতুন কিছু শেখার পর শিক্ষার্থীদের তা অভিনয় করে দেখানোর কাজ দেয়া হয়। ধরা যাক, শিক্ষার্থীরা টাকা গণনা করা শিখছে। এক্ষেত্রে শ্রেণিকক্ষে বাজার বা দোকান বানিয়ে সেখানে কেনাকাটার অভিনয় করে শিক্ষার্থীরা টাকা গণনা অনুশীলন করতে পারে।			
৭. শিক্ষার্থীরা বিভিন্ন উপায়ে তাদের শিখন প্রকাশ করতে পারে। যেমন- দৃষ্টি প্রতিবন্ধি শিক্ষার্থীদের মৌখিক ও ব্রেইল পদ্ধতিতে পরীক্ষা দেয়ার অনুমতি প্রদান করা।			

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখনের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন।

খ. অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন কার্যক্রম পরিকল্পনা প্রণয়ন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল : প্রদর্শন, আলোচনা, একাক কাজ, দলগত কাজ ও অন্যান্য।

অংশ-ক: অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন

মানুষ অভিজ্ঞতার মাধ্যমে শেখে। আমরা ক্রমাগত আমাদের সব ইন্দ্রিয়কে কাজে লাগিয়ে পারিপার্শ্বিক পরিবেশের সঙ্গে যোগাযোগ করি আর এভাবেই অভিজ্ঞতার মাধ্যমে আমরা আমাদের জগতের সঙ্গে পরিচিত হই। অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখনের মূল দিক হলো শিক্ষার্থীর দৈনন্দিন জীবনের বাস্‌ড্র অভিজ্ঞতার সঙ্গে শিখনের বিষয়গুলোর সমন্বয় ঘটানো হয় যাতে শিখন সহজ, আনন্দময় ও অর্থবহ হয় এবং তারা বাস্‌ড্র জীবনের সঙ্গে শিক্ষার সংযোগ ঘটাতে পারে। অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন কার্যক্রমকে এমনভাবে পরিকল্পনা করা হয় যাতে শিক্ষার্থীরা সক্রিয় অংশগ্রহণ, সুষ্ঠুভাবে পরিবেশের সাথে যোগাযোগ স্থাপন এবং সূক্ষ্মচিন্তনের প্রতিফলনের মাধ্যমে অভিজ্ঞতা অর্জন করতে পারে। এর মধ্য দিয়ে শিক্ষার্থীরা প্রয়োজনীয় জ্ঞান, দক্ষতা, মূল্যবোধ ও দৃষ্টিভঙ্গি অর্জন করতে পারে।

মোট চারটি ধাপে অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন কার্যক্রম অনুশীলন করা হয়:

১. বাস্‌ড্র অভিজ্ঞতা (Concrete Experience): শিক্ষার্থী পাঠের বিষয়ের সম্পর্কিত তার নিজস্ব ধারণা, মতামত ও অভিজ্ঞতা প্রকাশ করবে।
২. প্রতিফলনমূলক পর্যবেক্ষণ (Reflective Observation): পর্যবেক্ষণ, আলোচনা ও অনুশীলনের মাধ্যমে অন্যের সঙ্গে নিজের ধারণা, মতামত ও অভিজ্ঞতা যাচাই করবে।
৩. বিমূর্ত ধারণায়ন (Abstract Conceptualization): পাঠের বিষয় সম্পর্কে শিক্ষার্থী নিজস্ব ধারণায় উপনীত হবে।
৪. সক্রিয় পরীক্ষণ (Active Experimentation): অর্জিত ধারণা কোনো নতুন বা পরিবর্তিত পরিস্থিতিতে হাতে-কলমে অনুশীলন করবে।



ছবি: অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখনের ধাপ

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন পদ্ধতি/কৌশল ব্যবহার করে সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন করতে পারবেন।

খ. অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখন পদ্ধতি/কৌশল ব্যবহার করে পাঠ উপস্থাপনায় দক্ষতা প্রদর্শন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: ভূমিকাভিনয়, দলগত কাজ, আলোচনা এবং ফলাবর্তন।

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

- ক. সহযোগিতামূলক শিখনের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন।
- খ. সহযোগিতামূলক শিখন শেখানো কৌশলসমূহ ব্যাখ্যা করতে পারবেন।
- গ. সহযোগিতামূলক শিখন শেখানো কৌশলসমূহ প্রদর্শন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল : প্রদর্শন, আলোচনা, একাক কাজ, দলগত কাজ ও অন্যান্য।

অংশ-ক: সহযোগিতামূলক শিখন শেখানো কৌশল

শ্রেণিকক্ষে মানসম্মত শিক্ষা নিশ্চিত করার জন্য শিক্ষার্থীর চাহিদাভিত্তিক ও শিক্ষনবান্ধব পরিবেশ তৈরি করতে হবে। সকলের অংশগ্রহণমূলক শিখন প্রক্রিয়া থেকে শিশুরা যেমন অনেক বেশি আত্মবিশ্বাসী হয়ে ওঠে এবং একই সাথে শিক্ষকরাও বিভিন্ন ধরনের শিক্ষার্থীকে শেখানোর মাধ্যমে বিভিন্ন প্রেক্ষাপটে বিভিন্ন শিখন পদ্ধতির কার্যকারিতা যাচাই করা সুযোগ পান। শ্রেণিকক্ষের বিভিন্ন বাধাসমূহ মোকাবেলায় শিক্ষকরা যখন নতুন পথ খোঁজেন তখন তারা শিক্ষার্থী ও পরিবেশ সম্পর্কে আরও ইতিবাচক হন এবং শিখন শেখানো প্রক্রিয়া হয় আনন্দদায়ক। তাই শিখনকে ফলপ্রসূ করতে শ্রেণিকক্ষে শিক্ষক-শিক্ষার্থী উভরের ক্ষেত্রেই শ্রেণিকক্ষ ব্যবস্থাপনার (শৃঙ্খলা) ভূমিকা অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ।

ক) সহযোগিতামূলক শিখন

সহযোগিতামূলক শিখন হচ্ছে এমন একটি শিখন শেখানো কৌশল যেখানে অধিক সংখ্যক শিক্ষার্থী শিক্ষকের জন্য বোঝা না হয়ে বরং সম্পদ হয়ে যায়। শিক্ষক বিভিন্ন শিক্ষার্থীর জ্ঞান ও অভিজ্ঞতাকে কাজে লাগিয়ে শ্রেণিকক্ষে সকলের শিখন নিশ্চিত করার জন্যে সহায়ক ভূমিকা পালন করেন। মাত্রা বুঝে জ্ঞান ও অভিজ্ঞতা যোগ করে শিখনকে সর্বোচ্চ পর্যায়ে নিয়ে যেতে সহায়তা করেন। এই প্রক্রিয়ায় যেহেতু শিশুর সক্রিয় অংশগ্রহণ থাকে এবং তাদের নিজস্ব অভিজ্ঞতাকে কাজে লাগিয়েই তারা পরস্পর থেকে শিখে তাই শ্রেণিকক্ষে শিশুরা স্বতঃস্ফূর্ত ও স্বাচ্ছন্দে থাকে এবং তাদের অংশগ্রহণের মাত্রাও বেড়ে যায়।

খ) সহযোগিতামূলক শিখনের সুবিধা

- শ্রেণিকক্ষে শিক্ষকের কথা বলার পরিমাণ কমিয়ে কাজের চাপ কমিয়ে দেয়
- বড় শ্রেণিকক্ষে একসাথে সকল শিক্ষার্থীকে অংশগ্রহণ করানো যায়
- যেসব শিশুর চাহিদাভিত্তিক একক সহায়তা দরকার হয় শিক্ষক তাদেরকেই সহায়তা করতে পারে
- শিক্ষার্থীদের নিজস্ব অভিজ্ঞতার ব্যবহার তার শিখন বাড়িয়ে দেয় এবং তা শিশুর কাছে আনন্দায়ক করে

গ) সহযোগিতামূলক শিখন কৌশল যা সর্বোচ্চ শিখনে সহায়তা করে

ইতিবাচক পারস্পরিক নির্ভরশীলতা (Positive interdependence): সহযোগিতামূলক শিখন কৌশল এমন বিষয় থাকতে হবে যেন তা সহপাঠীদের একজন আরেকজনকে পাঠে ও শ্রেণিকক্ষে স্বতঃস্ফূর্তভাবে সাহায্য করে, সহায়তা ও উৎসাহ দেয় এবং একজন আরেকজনের শেখা থেকে শিখতে পারে। শিক্ষার্থীরা যেন বিশ্বাস করতে পারে যে তারা একজনকে ছাড়া সফল হতে পারে না।

মুখোমুখি যোগাযোগ (Face to face interaction): এমন প্রক্রিয়া নিতে হবে যেন তা শিক্ষার্থীরা কাজ করার সময় একজন আরেকজনের মুখোমুখি বসে, দলের সবাই সবাইকে দেখতে পায়, সকলে সকলের সাথে কথা বলে শ্রেণিকাজে সহায়তা করতে পারে।




একক দায়িত্ব ও জবাবদিহিতা (Individual accountability): এমন কৌশল নিতে হবে যেন দলে কাজ করার সময় প্রতিটা শিক্ষার্থীর কিছু দায়িত্ব পায় কাজ করার সময় সে যে কাজ করছে তা নিশ্চিত করা যায়। শিক্ষার্থীর কাজ অনুযায়ী যেন তার পারফরমেন্সকে মূল্যায়ন করা হয় এবং এর ফলাফল দলগত ও একক উভয়ভাবেই যেন শিক্ষার্থী পায়।

পারস্পরিক ও ছোট দলে কাজ করার দক্ষতা (Interpersonal and small group skills): দলীয় কাজ এমনভাবে দিতে হবে যেন ছোট দলে কাজ করার জন্যে যে দক্ষতা লাগে যেমন: পারস্পরিক যোগাযোগ, নেতৃত্ব, সিদ্ধান্তগ্রহণ দক্ষতা, বিশ্বাস এবং দ্বন্দ্ব নিরসন দক্ষতা অর্জন ও চর্চা করতে পারে। এটা বিশ্বাস করাতে হবে যে যার যার কাজ সে না করলে, অন্যকে সহায়তা না করলে দল সমষ্টিগতভাবে সফল হয় না।

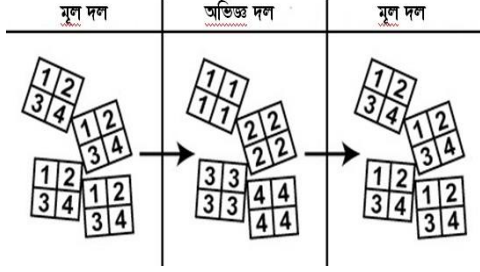
দলীয় কাজের সারমর্মকরণ (Group processing): দলীয় কাজের সারমর্ম করণ এমনভাবে করতে হবে যেন শিক্ষার্থীরা দলে কাজ শেষ করে নিজেরাই নিজেদের মূল্যায়ন করতে পারে যে তারা সবাই কি সমানভাবে দলে অংশগ্রহণ করতে পেরেছে কি-না। পরবর্তীতে দলের কাজকে সারাংশ করে উপস্থাপন করতে পারবে।

ঘ) সহযোগিতামূলক শিখনের বিভিন্ন কৌশল

শ্রেণিকাজে সহযোগিতামূলক শিখন বিভিন্নভাবে করানো যেতে পারে। শিক্ষক যেকোন একটি কৌশল ব্যবহার করতে পারেন আবার কয়েকটা কৌশলের সংমিশ্রণ করতে পারেন। শিক্ষক পাঠ পরিকল্পনা তৈরির সময়, তার শ্রেণির অবস্থা, শিক্ষার্থীদের চাহিদা বিবেচনা করে কৌশল ঠিক করবেন। নিম্নে কতগুলো কৌশল আলোচনা করা হলো-

কৌশল	প্রক্রিয়া
<p>চিন্তা করা- জোড়ায় আলোচনা-উপস্থাপন (Think-pair-share)</p>   	<ol style="list-style-type: none"> শিক্ষক প্রথমে শিক্ষার্থীদের কোন বিষয় সম্পর্কে চিন্তা করার সময় দিবেন। এরপর সহপাঠীর সাথে জোড়া করে ঐ বিষয়টি আলোচনা করতে বলবেন। শিক্ষক, আলোচনা করার সময় ঘুরে ঘুরে দেখবেন যে শিক্ষার্থীরা ঠিকমত বিষয়টি বুঝতে পারছে কি-না। পরবর্তীতে কিছু শিক্ষার্থীকে ডেকে, পুরো ক্লাসের সামনে বিষয়টি সম্পর্কে বলতে বলবেন। পাঠ উপস্থাপন শেষে কোন ভুল ধারণা থাকলে তা শিক্ষক ঠিক করে দিবেন। <p>উপকরণ: কোন নির্দিষ্ট উপকরণ লাগে না।</p> <p>সুবিধা: এর মাধ্যমে শিক্ষার্থীর চিন্তার স্ফূর্তিকে আরও বাড়ানো যায়। এই প্রক্রিয়ার অন্যতম সুবিধা হলো, শিক্ষার্থীর সৃজনশীল চিন্তাকে উদ্বুদ্ধ করা, তার চিন্তার প্রতিফলন ও জ্ঞান সম্পর্কে সহজে জানা।</p>

জিগসো (Jigsaw)



১. পুরো ক্লাসকে ৫-৭ জন করে শিক্ষার্থী নিয়ে দল করে ভাগ করে নিবেন।
২. প্রত্যেক শিক্ষার্থীকে পাঠের একটি অংশ বা সমস্যার একটি অংশ দিবেন। তারা ঐ অংশে অভিজ্ঞ হবে।
৩. তারপর এই শিক্ষার্থীদেরকে ঐ পাঠ নিয়ে আলোচনা করে অভিজ্ঞ হওয়ার জন্যে আরেকটি এক দলে আনবেন।
৪. ঐ পাঠ সম্পর্কে আরও আলোচনা করার পর তারা আবার মূল দলে ফেরত গিয়ে ঐ পাঠটি আলোচনা করবে।

একটি দলের মধ্যেও জিগসো করা যায় আবার “মূল দল-অভিজ্ঞ দল-মূল দল” এভাবে ভাগ করেও জিগসো করা যায়।

উপকরণ: কোন নির্দিষ্ট উপকরণ লাগে না।

সুবিধা: কোন একটি পাঠ পড়ানোর পরে শিক্ষার্থীদের সকলের কাছে তা বোধগম্য হলো কি-না তার জন্যে বা অল্প সময়ে বেশি পাঠ শিক্ষার্থীদের পড়ানোর জন্যে ব্যবহার করা যায়। বৈচিত্রপূর্ণ ক্লাসে সকলের সামনে উপস্থাপনের চেয়ে সহপাঠীর সাথে আলোচনা করলে অনেক শিক্ষার্থী সহজে শিখতে পারে।

চার কর্নার (Four corners)



১. ক্লাসে একটি তথ্য, বাক্য, মতামত বা প্রশ্ন লিখুন বা বলুন।
২. মতামত প্রদানের জন্যে চার ধরনের মতামত লিখে, মুডের ছবি এঁকে ক্লাসের চার কোণায় দেওয়ালে লাগিয়ে দিন ও কথা বলে কর্নারগুলো চিনিয়ে দিন।
৩. প্রত্যেক শিক্ষার্থীকে চিন্তা করে তার ইচ্ছামত কর্নারে যেতে বলুন। তার মতামত ঐ কর্নারের অন্যদের সাথে শেয়ার করতে এবং অন্যদের যুক্তি ও জানতে বলবেন।
৪. তারপর প্রতিটা কর্নার থেকে অল্পত ১ জন শিক্ষার্থীকে তাদের অবস্থান সম্পর্কে বলতে বলবেন।
৫. শিক্ষক এক্ষেত্রে যে বিষয়টি খেয়াল রাখবেন তা হলো কোন ভুল ব্যাখ্যা যেন না হয়।

উপকরণ: চার ধরনের মতামত সম্বলিত পোস্টার বা কার্ড

সুবিধা: পাঠে শিক্ষার্থীদের সৃজনশীল চিন্তাকে উদ্ভুদ্ধ করার জন্যে ব্যবহার করা যায়। সকলের সামনে উপস্থাপনের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা আত্মবিশ্বাসী হয়ে ওঠে ও সকলের মতামতের গুরুত্ব পায়।

ভেতর-বাহির দলে (inside-outside circle)



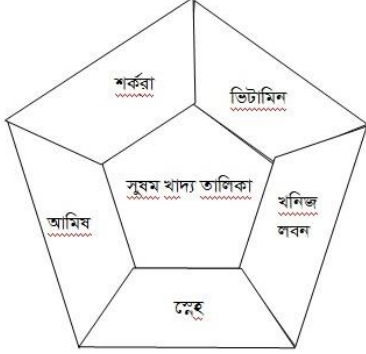
১. শ্রেণিকক্ষের আকার অনুসারে, শিক্ষার্থীদের দুইটি করে দল করে ভাগ করবেন। এটি শ্রেণিকক্ষের বাইরেও করা যেতে পারে।
২. একটি দলকে পাঠের একাংশ দিবেন এবং আরেকটি দলকে আর একাংশ দিবেন। দলগুলোকে তাদের নিজেদের মধ্যে আলোচনার সময় দিন।
৩. দলগুলোর নিজেদের মধ্যে শেয়ার করার পরে অন্য দলের সাথে শেয়ার করার জন্য আরেকটি ধাপ করতে হবে। তাই যদি শ্রেণিকক্ষে পর্যাপ্ত জায়গা থাকে তবে দুইটি দলকে ভেতরের দলে ও বাইরের দলে দাঁড় করিয়ে দিতে হবে। [পাশের চিত্রের মতো করে করবেন]
৪. দলগুলো নিজেদের মধ্যে শেয়ার করার পরে ভিতরের দলের সদস্যরা উল্টো হয়ে বাইরের দলের সদস্যদের সাথে শেয়ার করবে।
৫. মাঝে মাঝে দলগুলোর ভেতরে শিক্ষার্থীদের জায়গা বদল করে দিবেন। যাতে প্রায় সকল শিক্ষার্থীই সকলের সাথে শেয়ার করার সুযোগ পায়।

এক্ষেত্রে সময় ও স্থানের কথা মাথায় রেখে শিক্ষক তার সুবিধামতো ধাপগুলো পরিমার্জন করে নিতে পারেন।

উপকরণ: কোন নির্দিষ্ট উপকরণ লাগে না।

সুবিধা: কোন একটি পাঠ পড়ানোর পরে শিক্ষার্থীদের সকলের কাছে তা বোধগম্য হলো কি-না তার জন্যে, কোন প্রশ্নের উত্তর পড়ানোর জন্যে ব্যবহার করা যায়। অল্প সময়ে বেশি পাঠ শিক্ষার্থীদের পড়ানো যায়। আবার সকলের সামনে উপস্থাপনের চেয়ে সহপাঠীর সাথে আলোচনা করলে অনেকে সহজে শিখতে পারে।

পে-স ম্যাট (Place Mat)



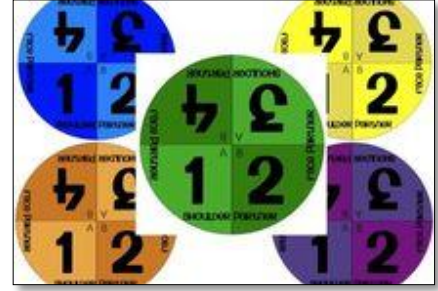
১. ক্লাসে একটি প্রশ্ন বা বিষয় লিখুন বা বলুন। সেই বিষয়ের উপর ভিত্তি করে কাগজে মূল কথা লেখার জন্যে ছক করে দিন। মূল ছকের চারদিকে পাঠ/বিষয়সূত্র অনুসারে ভাগ করে লেখার জায়গা করে দিবেন। [নমুনা: পাশের চিত্রের ছক]
২. শিক্ষার্থীদের দলে ভাগ করে ঐ পাঠটি সম্পর্কে মূল বক্তব্য আলোচনা করে লিপিবদ্ধ করতে বলুন। এক্ষেত্রে উলে-খ্য হচ্ছে, দল ভাগ করার জন্য শিক্ষক পাঠের কয়টি অংশ আলোচনা করে মূল ভাব আনা হবে, সে সংখ্যাটি বিবেচনা করে ততো জনের দলে ভাগ করতে পারেন। যেমন- সুস্বাদু খাদ্যের উপাদান ৫টি তাই শিক্ষক এখানে ৫ জনের দলে ভাগ করে দলে সুস্বাদু খাদ্যের তালিকা তৈরি করার কাজটি দিয়েছেন।
৩. দলের প্রত্যেক শিক্ষার্থীকে চিন্তা করে তার বক্তব্য/মূল শব্দ নির্দিষ্ট ঘরে লিখতে হবে।
৪. নিজেদের কাজ শেষ করার পরে সকলে আলোচনা করে সারসংক্ষেপ করে জন্যে মাঝের ঘরে লিখবে।
৫. তারপর প্রতিটা দল থেকে শিক্ষার্থীদের তাদের করা সারসংক্ষেপ উপস্থাপন করতে বলবেন। কিংবা শিক্ষক তার সুবিধামতো প্রক্রিয়াতে মূল্যায়ন করবেন।

সুবিধা: পাঠে শিক্ষার্থীদের সৃজনশীল চিন্তাকে উদ্বুদ্ধ করার জন্যে, পাঠ সারাংশ করার জন্যে ব্যবহার করা যায়। সকলের সামনে উপস্থাপনের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা আত্মবিশ্বাসী হয়ে ওঠে ও সকলের মতামতের গুরুত্ব পায়।

সংখ্যা-দল (Numbered Heads Together) : সংখ্যা-দল এমন একটি সহযোগিতামূলক শিখন পদ্ধতি যার মাধ্যমে প্রতিটি শিক্ষার্থীকে একসাথে একই বিষয় শেখানো যায়। যেহেতু এই কৌশলে সকল শিক্ষার্থীকে একটা বিষয়বস্তু দেওয়া যায় তাই এটা দিয়ে শিক্ষার্থীদের দলীয় আলোচনা করানো যায় আবার একক ও দলীয় দুই ধরনের দায়িত্ব দেওয়া যায়। কোন পাঠ পুনরালোচনা করার জন্যে এবং পাঠের বিষয়বস্তু সমন্বয় করার জন্যে এই কৌশলটি সুবিধাজনক। এই কৌশলের মাধ্যমে প্রতিবন্ধী শিশুদেরও সহজে শ্রেণিপাঠে অংশগ্রহণ করানো যায়। শিক্ষার্থীরা দলে ভাগ হওয়ার পরে পাঠের বিষয়বস্তু নিয়ে অনুশীলন, আলোচনা ও পুনরালোচনা করতে পারে। বিশেষ করে কোন পরীক্ষা শুরুর আগে পুনরালোচনাগুলো এভাবে করানো যেতে পারে।

ধাপ:

- শিক্ষার্থীদের ৫ জন করে দলে ভাগ করতে হবে এবং প্রত্যেককে ৫ এর মধ্যে একটি করে সংখ্যা দিন। অর্থাৎ যদি ৫ জন শিক্ষার্থী নিয়ে দল গঠন করা হয় তবে দলে সদস্যদেরকে ১-৫ সংখ্যায় নাম দিন।
- নির্দিষ্ট পাঠের উপর শিক্ষক প্রথমে একটি প্রশ্ন করবেন বা সমস্যা সমাধান করতে দিবেন।
- এরপর শিক্ষার্থীদেরকে ঐ প্রশ্ন/সমস্যা নিয়ে ভাবতে বলবেন ও উত্তরটি দলে আলোচনা করে বের করতে বলবেন। শিক্ষক আরও বলবেন যে, উত্তরটি যেন দলের প্রতি সদস্য শেখে ও জেনে নেয় যাতে যে কাউকে প্রশ্ন করলেই উত্তরটা দিতে পারে।
- শিক্ষক ঐ পাঠ বিবেচনা করে শিক্ষার্থীদেরকে নিজেদের দলে আলোচনা করার জন্যে সময় নির্ধারণ করে দিবেন-যেমন ১০ মিনিট অথবা ১৫ মিনিট।
- নির্ধারিত সময় শেষ করার পরে শিক্ষক তার ইচ্ছামত (randomly) কোন একটি সংখ্যা বলবেন এবং প্রতিটি দলের ঐ সংখ্যাধারী শিক্ষার্থী হাত তুলবেন। শিক্ষক সেখান থেকে যে কাউকে উত্তরটি দিতে বলবেন।
- সেই শিক্ষার্থী উত্তর দেওয়ার পরে, শিক্ষক ঐ সংখ্যাধারী অন্যান্য শিক্ষার্থীদেরকে উত্তরের সাথে কিছু যোগ করার থাকলে তা করতে বলবেন।
- পরবর্তীতে শিক্ষক আবার একটি প্রশ্ন করে একই প্রক্রিয়ায় পাঠের পুনরালোচনা ও মূল্যায়ন করতে পারেন।



কোন কোন বিষয়ে ব্যবহার করা যাবে?

- ভাষা/সামাজিক বিজ্ঞান অনুশীলনী:** রচনামূলক প্রশ্ন দেওয়া যেতে পারে যেখানে শিক্ষার্থীরা দলে কাজ করে উত্তর ঠিক করতে পারে। যেমন-কোন গল্প বা কবিতায় চরিত্র বিশ্লেষণ করার ক্ষেত্রে, সারমর্ম, মূলভাব বের করার ক্ষেত্রে এই কৌশল ব্যবহার করা যেতে পারে। এটা মৌখিক করা যেতে পারে আবার দলে লেখার কাজ দিয়েও সেই লেখা মূল্যায়ন করানো যেতে পারে। যেমন-কোন প্রশ্নের উত্তরকে ১০ এর মধ্যে নম্বর দিতে বললে কোন দল কত দিল এবং কেন ঐ নম্বর দিল তার যৌক্তিকতা এই কৌশলে দেওয়া যেতে পারে।
- কোন অধ্যায় শেষ করে অথবা অধ্যায়ের কোন গুরুত্বপূর্ণ অংশ শেষ করার পরে এই কৌশল ব্যবহার করে শিক্ষার্থীরা তা বুঝল কি-না তা বের করা যায়।
- গণিত:** সমস্যা সমাধান অনুশীলনগুলোতে এই কৌশল ব্যবহার করা যেতে পারে। বিশেষ করে একটি অংকের সমাধান কতভাবে করানো যেতে পারে তা এর মাধ্যমে বের করা যাবে এবং সবাইকে সেটি অল্প সময়ে অনুশীলন করে দেখানো যাবে।

গোল টেবিল (Round Table): এটি সহযোগিতামূলক শিখনের খুব সহজ একটি কৌশল যার মাধ্যমে অল্প সময়ে অনেক বেশি বিষয় আলোচনায় আনা যায়, দলীয় কাজের পরিমাণ বাড়ে এবং শিক্ষার্থীদের ক্লাসে লেখানো যায়।

ধাপ:

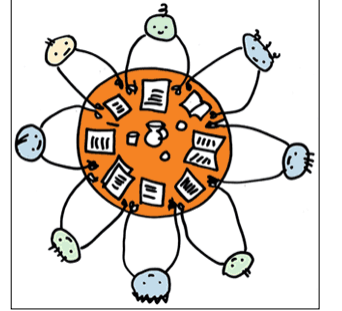
১. শিক্ষক শ্রেণিকক্ষের ব্যবস্থাপনার সুবিধানুযায়ী শিক্ষার্থীদেরকে ৫ জনের দলে ভাগ করবেন।
২. শিক্ষক এমন একটি প্রশ্ন দিবেন যার একাধিক উত্তর হতে পারে বা ভিন্ন ভিন্ন ক্ষেত্র থাকতে পারে। যেমন- খাদ্যের উপাদান কত প্রকার ও কি কি? / আদর্শ খাদ্যে কি কি উপাদান থাকে?
৩. এরপর আলোচনা করার জন্যে পাঠের সুবিধামত সময় নির্ধারণ করে দিবেন এবং প্রতি দলে লেখার জন্যে একটি আলাদা কাগজ দিবেন এবং শিক্ষার্থীদেরকে বলবেন এক এক করে উত্তর লিখে দলের অন্য সহপাঠীকে pass করতে।
৪. তারপর দল থেকে সারমর্ম করতে বলবেন ও সকলের সামনে উপস্থাপন করতে বলবেন।

উদাহরণ: যেমন-শিক্ষক খাদ্যচক্র পড়ানোর পর, পুরো চক্রটা সম্পর্কে লিখতে বা তৈরি করার অনুশীলন করানোর সময় এই কৌশল ব্যবহার করতে পারে। শিক্ষক বোর্ডে প্রশ্নটি লিখে ও পড়ে শুনাবেন। এরপর দলে ভাগ করে প্রতি দলে একটি সাদা কাগজ দিয়ে তাতে খাদ্যের চক্রটি আলোচনা করে পূর্ণ করতে বলবেন। এটি একইসাথে পুনরালোচনা ও মূল্যায়ণে এই কৌশল ব্যবহার করা যেতে পারে।

কোন কোন বিষয়ে ব্যবহার করা যাবে?

মূলত বিজ্ঞান, সামাজিক বিজ্ঞান বিষয়ে পাঠদানের ক্ষেত্রে ব্যবহার করা যাবে। যেসব প্রশ্নের উত্তরে অনেক ক্ষেত্র আসতে পারে সেসব পাঠেই এটি ব্যবহার করা যেতে পারে।

উপরোক্ত পদ্ধতি গুলো থেকে যে কোন একটি নিয়ে শ্রেণি পাঠদান পরিচালনা করতে বলেন। পাঠদানশেষে প্রয়োজনীয় পরামর্শ প্রদান করতে বলেন।



সহযোগিতামূলক শিখন কৌশলের যেকোন পদ্ধতি শিক্ষক তার সুবিধামতো পরিবর্তন/পরিমার্জন করে ব্যবহার করতে পারবেন, শুধু সহযোগিতামূলক শিখন কৌশলের মূল বিষয়গুলোকে মাথায় রাখতে হবে।

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. সহযোগিতামূলক শিখন কৌশল ব্যবহার করে সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন করতে পারবেন।

খ. সহযোগিতামূলক শিখন কৌশল ব্যবহার করে পাঠ উপস্থাপনায় দক্ষতা প্রদর্শন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: ভূমিকাভিনয়, দলগত কাজ, আলোচনা এবং ফলাবর্তন।

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন-শেখানো ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন।

খ. প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন পদ্ধতির প্রয়োগ কৌশল হাতে-কলমে অনুশীলন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: প্রশ্নোত্তর, একক কাজ, দলগত কাজ, আলোচনা, প্রদর্শন, কেস স্ট্যাডি এবং ফলাবর্তন।

প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন পদ্ধতি:

বিংশ শতাব্দীর প্রথম দিকে মার্কিন যুক্তরাষ্ট্রের প্রয়োগবাদী দার্শনিক জন ডিউই (১৮৫৯-১৯৫৩) শিক্ষা পদ্ধতি সম্বন্ধে একটি নতুন চিন্তাধারার নাম দিয়েছিলেন সমস্যা পদ্ধতি ('Problem method')। পরে তাঁর একজন অনুগামী শিষ্য উইলিয়াম হার্ড কিলপ্যাট্রিক ১৯১৮ সালে ডিউই -এর সমস্যা পদ্ধতিটিকে পরিমার্জিত ও পরিবর্তিত করে প্রজেক্ট পদ্ধতি উদ্ভাবন করেন।

প্রজেক্ট পদ্ধতিকে বাংলায় কার্য-সমস্যা পদ্ধতি বলা যায়। এই পদ্ধতির মূল কথা হচ্ছে শিক্ষার্থীদের স্বাভাবিক ও সার্থক কাজের মধ্যে দিয়ে শিক্ষা লাভ।

প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন হচ্ছে একটি শিখন প্রক্রিয়া যেখানে শিক্ষার্থীরা বাস্তব জীবনে বিভিন্ন অর্থপূর্ণ কার্যক্রমে সক্রিয়ভাবে অংশগ্রহণের মাধ্যমে শেখে। প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন শিখন কার্যক্রমের মাধ্যমে শিক্ষক শিখনকে শিক্ষার্থীদের কাছে জীবন্ত করে তোলে। প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন হল অভিজ্ঞতাভিত্তিক শিখনের একটি প্রক্রিয়া, যেখানে শিক্ষার্থীরা একটা নির্দিষ্ট সময় ধরে সুনির্দিষ্ট প্রক্রিয়া মেনে ও অভিজ্ঞতা অর্জনের মাধ্যমে কোন বাস্তব সমস্যা সমাধানের চেষ্টা করে কিংবা কোন নির্দিষ্ট প্রশ্নের উত্তর খুঁজে বের করতে চেষ্টা করে, যেটা এক সপ্তাহ থেকে তিন কিংবা ছয় মাস বা বছর ধরেও চলতে পারে। এ কার্যক্রমের মাধ্যমে শিক্ষার্থীরা একটা চূড়ান্ত ফলাফল তৈরি করে বা কোন সমাধান উপস্থাপন করে যা বাস্তব জীবনের সঙ্গে সংশ্লিষ্ট। অভিজ্ঞতা অর্জনের মাধ্যমে বাস্তব সমস্যা সমাধান করতে গিয়ে শিক্ষার্থী শুরু তার শিখনফল অর্জন করতে সক্ষম হয়। তা-ই নয়, বরং তার মধ্যে সূক্ষ্ম চিন্তন দক্ষতা, সৃজনশীল চিন্তন দক্ষতা, সমস্যা সমাধানের দক্ষতা, সিদ্ধান্ত নেবার দক্ষতা, যোগাযোগের দক্ষতা ইত্যাদি গড়ে উঠে। একই সাথে দলীয় কাজের চর্চার মাধ্যমে প্রতিযোগিতামূলক মনোভাবের বদলে সহমর্মিতা ও সহযোগিতামূলক মনোভাব গড়ে উঠে, নিজের শিখনে দায়িত্ব নিজের উপর অর্পিত হওয়ায় তার মধ্যে দায়িত্বশীলতা তৈরি হয়। ক্রমাগত অনুসন্ধান এ প্রক্রিয়া শিক্ষার্থী ও শিক্ষকদের মাঝে নতুন উৎসাহ ও শক্তির সঞ্চার করে ফলে শিখন আনন্দময় ও স্বতস্কৃত হয়। শিক্ষার্থী এই পুরো কার্যক্রম শেষে যে নিজস্ব উপলব্ধি বা সমাধানে উপনীত হয় বাস্তব জীবনেও তার একটা ব্যবহারিক তাৎপর্য থাকে। অর্থাৎ শিক্ষার্থী এখানে শুধুই জ্ঞান বা তথ্য অন্বেষণকারীর ভূমিকায় থাকবে এমন নয়, বরং সে যেন নতুন জ্ঞান সৃষ্টিও করতে পারে, এমন সম্ভাবনাও উন্মোচিত হয়।

প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন এ কি শিখতে হবে এবং কতটুকু শিখতে হবে তা আগে থেকে নির্ধারিত থাকে না। সমস্যা সমাধানের প্রয়োজনে প্রয়োজনীয় বিষয়গুলো শিক্ষার্থীরা শিখে নেয়। এই শিখন পদ্ধতিটি বিদ্যালয়ের চার দেয়ালের মাঝে সীমাবদ্ধ নয়। এই পদ্ধতিতে শিখন অনেক আনন্দময় হয়, শিশুর বিকাশে সহায়ক, জীবন-দক্ষতা অর্জনে বাস্তবতার মুখোমুখি হওয়ার সুযোগ, চিন্তাশক্তির বিকাশ, সামাজিক গুণাবলির বিকাশ ঘটে।

প্রকল্প/প্রজেক্টভিত্তিক শিখন কার্যক্রমের জন্য যে উপাদানসমূহ থাকা প্রয়োজন:

- চ্যালেঞ্জিং প্রশ্ন বা সমস্যা: প্রকল্পটি একটি অর্থপূর্ণ প্রশ্ন বা সমস্যার উত্তর বা সমাধান খোঁজার জন্য ডিজাইন করতে হবে এবং তা হতে হবে শিক্ষার্থীর বয়স উপযোগী।
- অনুসন্ধানমূলক: শিক্ষার্থীরা একটি অপেক্ষাকৃত দীর্ঘ প্রক্রিয়ার মধ্যে সম্পৃক্ত হয়ে প্রতিনিয়ত প্রশ্ন, অনুসন্ধান, উত্তর খোঁজা এবং তার প্রয়োগ করতে পারে।
- বাস্তবসম্মত প্রেক্ষাপট: প্রকল্পটি বাস্তব প্রেক্ষাপটে শিক্ষার্থীদের ব্যক্তিগত ইচ্ছা, পছন্দ বা তাদের সঙ্গে সংশ্লিষ্ট হবে।
- শিক্ষার্থীর পছন্দ এবং কথা গুরুত্বপূর্ণ: প্রকল্পে শিক্ষার্থীর ইচ্ছা, পছন্দ অনুযায়ী পরিকল্পনা করার, সিদ্ধান্ত নেয়ার এবং তাদের কথা ও ধারণা নিজেদের মতো করে প্রকাশ করার সুযোগ থাকতে হবে।
- প্রতিফলন: শিক্ষার্থীরা শিখন, প্রক্রিয়া, কাজ বা ফলাফলের মান, যথার্থতা এবং কী কী সমস্যা বা চ্যালেঞ্জ মোকাবেলা করতে হয়েছে এবং কী কৌশলে তা করেছে, এসকল বিষয়ে আলোচনা করার সুযোগ থাকতে হবে।
- সমালোচনা ও সংশোধন: শিক্ষার্থীরা নিজেদের কাজের সমালোচনা করার পাশাপাশি অন্যের সমালোচনা শোনার এবং গ্রহণ করে প্রক্রিয়া ও ফলাফল উন্নয়নের জন্য সংশোধন করার সুযোগ থাকতে হবে।
- প্রকল্প ফলাফল উন্মুক্তকরণ ও উপস্থাপন: শিক্ষার্থীদের প্রকল্প ফলাফল সকলের জন্য উন্মুক্ত করে তার উপস্থাপন ও ব্যাখ্যা করার সুযোগ থাকতে হবে।

প্রকল্প: আমার পরিবার এর জন্য প্রশিক্ষকের গাইডলাইন

ধাপ-১: প্রকল্প প্রক্রিয়া সম্পর্কে ধারণা

দল গঠন করবেন। প্রশিক্ষক দলের নাম ও উদ্দেশ্য ঠিক করে দিবে। প্রকল্পের সময় হবে ৭-৮ মাস। দলের প্রত্যেক সদস্যই সক্রিয়ভাবে প্রকল্পের কাজে অংশগ্রহণ করবেন। কে কি কাজ করবে এবং কত সময়ের মধ্যে করবে সেটা ঠিক করে নিবে। প্রশিক্ষক ঘুরে ঘুরে দেখবে তারা কীভাবে তাদের পরিকল্পনা করেছে। দলীয় পরিকল্পনা শেষ হলে প্রশিক্ষক সেসব শুনবে প্রয়োজন হলে তাদের সহায়তা করবে। এই ধাপে মূল কাজ হলো শিক্ষার্থীদের প্রকল্পভিত্তিক কাজের জন্য প্রস্তুত করা।

ধাপ-২: নিজ পরিবারকে জানা

এই ধাপে শিক্ষার্থী নিজের পরিবার সম্পর্কে ধারণা পাবে। প্রশিক্ষক তাদের প্রশ্ন দিয়ে দিবে। তোমাদের বাড়িতে কে কে থাকেন? তাদের সবার ছবি আঁকবে। কার পরিবারে কত জন আছে? তার মধ্যে কত জন ছেলে আর কত জন মেয়ে আছে? তাদের নাম জেনে নিবে। (শিক্ষার্থীরা কি উপস্থাপন করল, কিসের মাধ্যমে করল, তা মূখ্য বিষয় না। তারা প্রক্রিয়াটি অনুসরণ করতে পারছে কি না সেটা মূল বিষয়।)

শিক্ষার্থীরা ধাপ-২ এর কাজ শেষে উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৩: পরিবারের ধারণা

এই ধাপে পরিবারের সকলের ছবি সাজাবে। প্রত্যেকের পরিবারের সাথে মিল অমিল খুঁজে বের করবে। কার পরিবারে কতজন বেশি, কত জন বড়, কত জন ছোট এসবের তুলনা করবে। এসবের তুলনা উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৪: পরিবারের সদস্যদের কাজ

এই ধাপে একটা চার্ট তৈরি করবে। আগের ধাপে করা ছবি দিয়ে পরিবারের সদস্যের সাজাবে। ছবির পাশে কে কি কাজ করে সেটা ছবি আঁকার মাধ্যমে প্রকাশ করবে (যেহেতু প্রথম শ্রেণির শিক্ষার্থীরা লিখতে পারে না।) পরিবারের সদস্যদের কাজ নিয়ে দলগত আলোচনা এবং শিক্ষার্থী নিজে বাড়িতে কি কাজ করে সেসব আলোচনা করবে। আলোচনা শেষে উপস্থাপন করবে।

ধাপ -৫: পশু-পাখির পরিবার

শিক্ষক প্রশ্ন দিবে- কার বাড়িতে কি ধরনের পশু-পাখি আছে, তার ছবি আঁকবে। আমাদের মতো কি পশু-পাখির পরিবার আছে? তাদের পরিবারে কারা আছে? তারা কি খায়? কি কাজ করে? কোথায় থাকে? এসব তথ্য বাড়িতে গিয়ে সংগ্রহ করবে। সেসবের ছবি আঁকবে। দলগত আলোচনা করবে এবং উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৬: উৎসব এবং খাদ্যাভ্যাস

শিক্ষক প্রশ্ন দিবে- কার বাড়িতে কি ধরনের উৎসব হয়? কে কি খায়? সকালে কি খায়? বিকেলে কি খায়? রাতে কি খায়? এসব লিখবে বা ছবি আঁকবে। লেখা/ ছবি আঁকা শেষ হলে দলগত আলোচনা করবে। উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৭: সকলে এক সাথে থাকা

সবার এক সাথে থাকতে ভালো লাগে কি? কেন লাগে?

তথ্য সংগ্রহ করবে। দলগত আলোচনা করবে। উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৮: রোগী যত্ন

বাড়িতে কে কে অসুস্থ হয়েছে? কি রোগ হয়েছে? কারা তার সেবা করেছে? তুমি কি করেছো? এসব তথ্য লিখবে/ছবি আঁকবে। দলগত আলোচনা করবে। উপস্থাপন করবে।

ধাপ-৯: পছন্দের মানুষ

পরিবারের কাকে সব থেকে ভালো লাগে? কেন লাগে?

এসব তথ্য দলগত আলোচনা করবে এবং উপস্থাপন করবে।

ধাপ-১০: আমার পরিবার বই তৈরি

প্রত্যেক ধাপে যা যা কাজ করেছে, তা সাজিয়ে একটা বই তৈরি করবে। বই উৎসব করবে।

প্রকল্প সমাপ্ত হবে।

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. প্রজেক্টভিত্তিক শিক্ষণ কৌশল ব্যবহার করে সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন করতে পারবেন।

খ. প্রজেক্টভিত্তিক শিক্ষণ কৌশল ব্যবহার করে পাঠ উপস্থাপনায় দক্ষতা প্রদর্শন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: ভূমিকাভিনয়, দলগত কাজ, আলোচনা এবং ফলাবর্তন।

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল :

এ অধিবেশন শেষে প্রশিক্ষণার্থীগণ-

- গ. খেলার ছলে শিখনের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন;
- ঘ. খেলার ছলে শিখনের পরিবেশ তৈরি করতে পারবেন;
- ঙ. বিদ্যালয় প্রাঙ্গনে খেলার স্থানের পরিকল্পনা করতে পারবেন;
- চ. খেলার ছলে শিখনে শিক্ষকের করণীয় চিহ্নিত করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: দলীয় কাজ ও পোস্টার প্রদর্শন ও পিপিটি প্রদর্শন

অংশ ক: পে-ফুলনেস

সক্রিয় অংশগ্রহণ, ইতিবাচক আবেগ প্রকাশ, সৃজনশীলতা, আগ্রহ, স্বতঃস্ফূর্ততা, আনন্দময় ইত্যাদি খেলার বৈশিষ্ট্যগুলো যখন শিক্ষার্থীর শিখনে প্রত্যক্ষ ভূমিকা রাখে সেটাই পে-ফুলনেস।

খেলার ছলে শিখনের বৈশিষ্ট্যসমূহ

- খেলায় ইতিবাচক আবেগ
- খেলায় সক্রিয় অংশগ্রহণ
- অন্যদের সাথে খেলা শুরু করা
- খেলায় সৃজনশীলতা দেখানো
- খেলার সময় অন্যকে সহায়তা করা ও অন্যের সাথে আলোচনা করা
- বন্ধুত্বপূর্ণ পরিবেশ
- আনন্দিতভাবে বা হৃদয়তার সাথে খেলা
- খেলনা, ধারণা, বন্ধু ইত্যাদি ভাগাভাগি করা
- মানসিক সামর্থ্য
- সামাজিক গুণের বিকাশ
- দীর্ঘস্থায়ী শিখন
- শৃংখলা
- সহমর্মিতা ও সহযোগিতা
- পুনরাবৃত্তির সুবিধা

খেলার ছলে শিখনের ভূমিকা:

একটি গবেষণায় দেখা যায়, যারা বেশি পে-ফুল তাদের আবেগ প্রকাশের মাত্রা অন্যান্যদের তুলনায় বেশি (বারনেট, ১৯৯১)। আরেকটি গবেষণায় দেখা যায়, যাদের জীবনে মানসিক চাপের উপলব্ধির পরিমাণ বেশি তাদের উপর পে-ফুল আচরণের অনেক প্রভাব রয়েছে। তারা যখন মানসিক চাপের মধ্যে থাকে, তখন তারা সহজেই তাদের পারিপার্শ্বিক অবস্থার সাথে নিজেদের খাপ খাইয়ে নিতে পারে (ব্রাউন ২০১৪, গর্ডন ২০১৪, গ্রে ২০১১)। যেহেতু শিশুরা খেলার মাধ্যমে তাদের মনের আবেগ-অনুভূতি, চিন্তা-ভাবনা, ধ্যান-ধারণা, কল্পনাশক্তি ইত্যাদির প্রকাশ করে

থাকে, তাই তাদের জন্য খেলার সময় পে-ফুল হওয়ার গুরুত্ব অপরিসীম। এছাড়াও তাদের সর্বোপরি বিকাশের জন্য পে-ফুলনেসের গুরুত্ব রয়েছে। পে-ফুলনেসের মাধ্যমে-

- বিকাশ ত্বরান্বিত হয়
- মনোযোগ বৃদ্ধি পায়
- উদ্যোগী হয়
- সু-সম্পর্ক তৈরী করতে পারে
- সৃজনশীল হতে পারে
- বিভিন্ন সামাজিক দক্ষতা আয়ত্ত করতে পারে
- স্বাধীনভাবে চিন্তা করতে পারে
- দুঃশ্চিন্তা কমে
- সহনশীলতা (Resilience) বাড়ে
- পরিবেশের সাথে খাপ খাইয়ে নিতে পারে
- পরিস্থিতি মোকাবেলা করতে পারে
- সর্বোপরি শিশুরা মানসিকভাবে ভালো (wellbeing) থাকে

অংশ খ: শিক্ষকের করণীয়:

- শিক্ষার্থীর নাম ধরে ডাকা
- হাসিমুখে সম্ভাষণ করা
- হাতে কলমে অনুশীলন করা
- বন্ধুসুলভ আচরণ করা
- শিক্ষার্থীর প্রয়োজনীয় দক্ষতা উন্নয়নে সহায়তা করা
- প্রশংসা করা
- পুরস্কৃত করা (অবস্কৃত)

অংশ গ: শিক্ষার্থীর নিরাপত্তায় বিবেচ্য বিষয়সমূহ:

- খেলার জায়গা এমন হওয়া উচিত যেখানে পিছলে পড়ে শিক্ষার্থী ব্যথা না পায়
- উন্মুক্ত নালা, খাল, পুকুর, রাস্তা কিংবা বিপদজনক কোন জায়গা থেকে খেলার স্থানকে আলাদা করতে যথেষ্ট উচ্চতা সম্পন্ন বেড়া ব্যবহার করা উচিত
- একটি খেলার উপকরণ থেকে আরেকটি খেলার উপকরণের মাঝে যথেষ্ট ফাঁকা জায়গা রাখা উচিত যাতে শিক্ষার্থীর চলাচল বাঁধাগ্রস্ত না হয়
- খেলার উপকরণের ধারালো কিনারা মসৃণ করে নিতে হবে যাতে শরীরের কোন অংশ লেগে কেটে না যায়
- খেলার উপকরণসমূহ নিয়মিত তদারকি করে তা মেরামতের ব্যবস্থা নিতে হবে
- বিদ্যুৎস্পৃষ্ট হবার সম্ভাবনা রয়েছে এমন জায়গা থেকে খেলার স্থান দূরে থাকতে হবে
- খেলার বিভিন্ন অংশের উচ্চতা এমন হতে হবে যাতে শিক্ষার্থী পড়ে গিয়ে ব্যথা না পায়
- পরিত্যক্ত গাছের গুঁড়ি ভাঙ্গা পোস্ট, বড় পাথর কিংবা ইটের সাথে ধাক্কা লেগে শিক্ষার্থী যেন আহত না হয় সেজন্য উপযুক্ত ব্যবস্থা নিতে হবে

- খেলার কৌশল শিক্ষক আগে নিজে দেখাবেন, পরে শিক্ষার্থীদের অনুশীলন করানো।

অধিবেশন-১৩

শিরোনাম: খেলার ছলে শিখন: সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন এবং
পর্যালোচনা

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ:

ক. খেলার ছলে শিখন কৌশল ব্যবহার করে সিমুলেশন পাঠ উপস্থাপন করতে পারবেন।

খ. খেলার ছলে শিখন কৌশল ব্যবহার করে পাঠ উপস্থাপনায় দক্ষতা প্রদর্শন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: ভূমিকাভিনয়, দলগত কাজ, আলোচনা এবং ফলাবর্তন।

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল :

এ অধিবেশন শেষে প্রশিক্ষণার্থীগণ-

ক. পাঠদানে ব্যবহৃত মাল্টিসেন্সরি উপকরণের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবেন;

খ. শিখন শেখানো কার্যক্রমে মাল্টিসেন্সরি উপকরণ ব্যবহারের গুরুত্ব বর্ণনা করতে পারবেন;

পদ্ধতি ও কৌশল: মাইন্ড ম্যাপিং, একক কাজ, Think-pair-share

অংশ ক: মাল্টিসেন্সরি উপকরণ

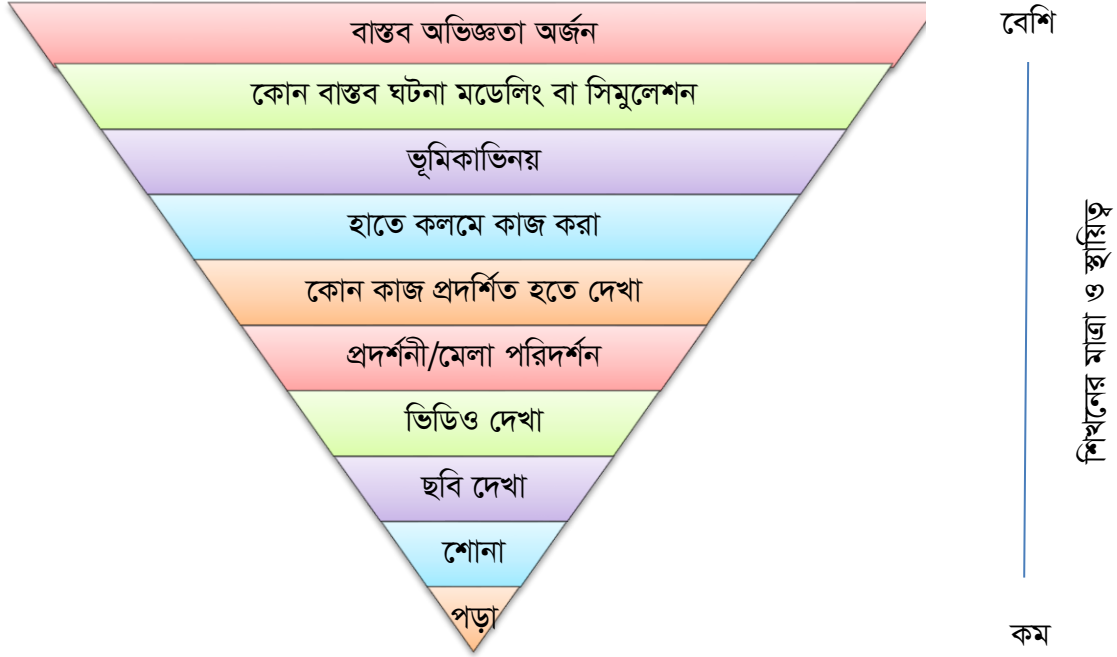
মানুষের পাঁচটি ইন্দ্রিয় রয়েছে। এগুলো হল: চোখ, কান, নাক, জিহবা ও ত্বক। প্রতিটি মানুষ এই পঞ্চ ইন্দ্রিয় ব্যবহার করে নতুন নতুন বিষয় শিখে বা অভিজ্ঞতা লাভ করে। তারা চোখ দিয়ে দেখে শিখে, কান দিয়ে শুনে শিখে, নাক দিয়ে গন্ধ শিখে, জিহবা দিয়ে স্বাদ নিয়ে শিখে এবং ত্বক দিয়ে স্পর্শ করে শিখে। মানুষ যেমন একটি ইন্দ্রিয় ব্যবহার করে নতুন কিছু শিখতে পারে, তেমনি একাধিক ইন্দ্রিয় ব্যবহার করেও নতুন অভিজ্ঞতা লাভ করে। আবার কোন শিখনে তাদের সকল ইন্দ্রিয় একসাথে ব্যবহার হতে পারে। যেসব উপকরণ ব্যবহারে শিক্ষার্থীর একের অধিক ইন্দ্রিয় কাজে লাগে সেসব উপকরণসমূহকে মাল্টিসেন্সরি উপকরণ বলা হয়।

মানব মস্তিষ্কের বিভিন্ন অংশ থাকে। এই অংশগুলো একটি অপরটির সাথে আন্দ্রসম্পর্কযুক্ত। Whole brain learning theory অনুযায়ী যখন নির্দেশনা বিভিন্ন ইন্দ্রিয় দ্বারা মস্তিষ্কে গৃহীত হয় তখন শিখন অধিকতর কার্যকর হয় ও স্থায়ী। তাই পাঠদানে এমন মাল্টিসেন্সরি উপকরণ ব্যবহার করা উচিত যা শিক্ষার্থীর দুই বা ততোধিক ইন্দ্রিয়কে কাজে লাগানোর মাধ্যমে শিখনে সহায়তা করে।

মাল্টিসেন্সরি উপকরণের প্রকারভেদ

প্রকারভেদ	সংজ্ঞা	ইন্দ্রিয়ের ব্যবহার	উদাহরণ
দর্শনযোগ্য উপকরণসমূহ (Visual Aids)	যেসব উপকরণ শিক্ষার্থীর দৃষ্টির ব্যবহার ঘটায়	চোখ	পাঠ্যপুস্তক, মডেল, কর্মপত্র, বাস্‌ড্র নমুনা, বোর্ড, বুলেটিন বোর্ড, হোয়াইট বোর্ড, অঙ্কিত চিত্র, ছবি, মানচিত্র, ভিপি কার্ড, প্রবাহ চিত্র, মোবাইল, চার্ট, ওভারহেড প্রজেক্টর (OHP), ফ্লিপচার্ট, নির্বাক চলচ্চিত্র।
শ্রবণযোগ্য উপকরণসমূহ (Auditory Aids)	যেসব উপকরণ শিক্ষার্থীর শ্রবণেন্দ্রিয়ের ব্যবহার ঘটায়	কান	রেডিও, গ্রামোফোন, সিডি পে-য়ার, ক্যাসেট পে-য়ার, টেলিফোন,
শ্রবণ-দর্শনযোগ্য উপকরণসমূহ (Audio-Visual Aids)	যেসব উপকরণ শিক্ষার্থীর দৃষ্টি ও শ্রবণেন্দ্রিয় উভয়ের ব্যবহার ঘটায়	চোখ ও কান	চলচ্চিত্র, টেলিভিশন, ভিডিও, কম্পিউটার
স্পর্শযোগ্য উপকরণ (Tactile Aids)	যেসব উপকরণ স্পর্শ করা যায়	চোখ ও ত্বক	পাঠ্যপুস্তক, মডেল, বাস্‌ড্র বস্তু, পরীক্ষণের উপকরণ
স্বাদযোগ্য উপকরণ (Gustatory Aids)	যেসব উপকরণের স্বাদ নেয়া যায়	চোখ, জিহবা	চিনি, লবণ, রাসায়নিক দ্রব্য
গন্ধযুক্ত উপকরণ (Olfactory Aids)	যেসব উপকরণে গন্ধ রয়েছে	চোখ, নাক	ফুল, ফল, রাসায়নিক দ্রব্য
শারীরবৃত্তীয় উপকরণ (Kinesthetic Aids)	যেসব উপকরণ ব্যবহারে শিক্ষার্থীর শারীরিক নড়াচড়া করতে হয়	সকল ইন্দ্রিয়	খেলার উপকরণ

অংশ খ: মাল্টিসেন্সরি উপকরণ ব্যবহারের প্রয়োজনীয়তা
এডগার ডেল এর অভিজ্ঞতার কোণ



চিত্র: এডগার ডেল এর অভিজ্ঞতার কোণ

সূত্র: Dale, E. (1969). Audiovisual Methods in Teaching. থেকে সংগৃহীত ও অনুবাদিত

এডগার ডেল এর অভিজ্ঞতার কোণ অনুযায়ী একজন মানুষ সবচেয়ে কম শেখে শুধু পড়ার মাধ্যমে। এর চেয়ে আরেকটু বেশি শেখে শোনার মাধ্যমে, তারপর ছবি দেখার মাধ্যমে। ভিডিও দেখলে তাদের শিখন আরো বেশি স্থায়ী হয়। আরো বেশি শিখন স্থায়ী হয় কোন কিছু ঘটতে দেখে এবং ঘটনার ভূমিকাভিনয় করে। তবে কোন কাজে বা ঘটনায় অংশ নিয়ে অভিজ্ঞতা অর্জনের মাধ্যমে যা শিখে তা সবচেয়ে বেশি কার্যকর ও স্থায়ী হয়।

হাওয়ার্ড গার্ডনারের বহুমুখী বুদ্ধিমত্তা তত্ত্ব

গার্ডনারের বহুমুখী বুদ্ধিমত্তা তত্ত্ব অনুযায়ী প্রত্যেক মানুষের শেখার ধরণ ভিন্ন। কেউ দেখে ভালো শিখে, কেউ শুনে ভালো শিখে, আবার কেউ কাজটি করার মাধ্যমে ভালো শিখে। অর্থাৎ একেক মানুষ একেকভাবে শিখতে বেশি পছন্দ করে। গার্ডনারের ১৯৮৩ সালে প্রকাশিত তার বিখ্যাত বই Frames of Mind: The theory of multiple intelligence এ বলেছেন, পৃথিবীর মানুষের মাঝে আট ধরণের বুদ্ধিমত্তা রয়েছে।

১. মৌখিক ও ভাষাবৃত্তীয় বুদ্ধিমত্তা
২. যৌক্তিক ও গাণিতিক বুদ্ধিমত্তা
৩. দৃষ্টি ও অবস্থানমূলক বুদ্ধিমত্তা
৪. ছন্দ ও সঙ্গীতমূলক বুদ্ধিমত্তা
৫. অনুভূতি ও শারীরবৃত্তীয় বুদ্ধিমত্তা
৬. অন্দ্রব্যক্তি বুদ্ধিমত্তা
৭. আন্দ্রব্যক্তিক বুদ্ধিমত্তা
৮. প্রাকৃতিক বুদ্ধিমত্তা

শিখনফল :

অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ-

ক. শিখন শেখানো কার্যক্রমে প্রযুক্তির ব্যবহার পর্যালোচনা করতে পারবেন।

খ. শিখন শেখানো কার্যক্রমে প্রযুক্তি প্রয়োগের ক্ষেত্র চিহ্নিত করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল : দলগত কাজ, বিতর্ক প্রতিযোগিতা, উপস্থাপন ও আলোচনা।

এই অধিবেশনে কোন তথ্যপত্র নেই

শিখনফল

এ অধিবেশন শেষে অংশগ্রহণকারীগণ-

- ক. পাঠ-পরিকল্পনার ধারণা ও প্রয়োজনীয়তা ব্যাখ্যা করতে পারবেন।
- খ. পাঠ-পরিকল্পনার উপাদানসমূহ ব্যাখ্যা করতে পারবেন।
- গ. পাঠ-পরিকল্পনার ছক প্রণয়ন করতে পারবেন।

পদ্ধতি ও কৌশল: অভিজ্ঞতা বিনিময়, প্রশ্নোত্তর, বক্তৃতা, ব্রেইনস্টর্মিং, জোড়ায় কাজ, মুক্ত আলোচনা, দলগত আলোচনা।

পাঠ পরিকল্পনার ধারণা ও প্রয়োজনীয়তা

কোনো কাজ সুষ্ঠুভাবে সম্পাদনের জন্য সুচিন্তিত ধারাবাহিক প্রক্রিয়াসমূহের রূপরেখাই হলো পরিকল্পনা। যে কোনো কাজ সুষ্ঠুভাবে সম্পন্ন করতে হলে তা অবশ্যই পূর্ব পরিকল্পিত হতে হয়। শ্রেণিকক্ষে শিক্ষক নির্দিষ্ট শিখনফল অর্জনের জন্য পাঠ কার্যক্রম পরিচালনা করেন। এই পাঠ কার্যক্রমের মাধ্যমে শিক্ষক শিক্ষার্থীর আচরণের পরিবর্তন ঘটান। শিক্ষক আগে থেকেই পরিকল্পনা করবেন তিনি কী শেখাবেন? কীভাবে শেখাবেন? কাকে শেখাবেন? কেন শেখাবেন?

শ্রেণিকক্ষে শিক্ষার্থীদের সামনে একটি বিশেষ পাঠ উপস্থাপনের উদ্দেশ্যে প্রস্তুতকৃত লিখিত রূপটি হলো দৈনন্দিন পাঠ পরিকল্পনা। পরিকল্পিত শিখন-শেখানো কার্যক্রম হচ্ছে শিক্ষাক্রম বাস্তবায়নের সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ অংশ। সঠিক, নির্ভুল ও সযত্নে তৈরিকৃত পাঠ পরিকল্পনাই পারে শিখনফল অনুসারে শিক্ষার্থীর শিখনকে নিশ্চিত করতে।

সুষ্ঠু পাঠ পরিকল্পনা একজন শিক্ষককে তাঁর পাঠের প্রতিটি ধাপ মানসপটে দেখতে (visualization) অগ্রিম সাহায্য করে, ফলে শিক্ষক ভালো প্রস্তুতি নিতে পারেন এবং তাঁর সফলতা বৃদ্ধি করে। পাঠ পরিকল্পনা একজন দক্ষ শিক্ষককে তাঁর পূর্ববর্তী পাঠের ভালো-মন্দ বিশ্লেষণ করার জন্য তথ্য সরবরাহ করে যা তাঁর পরবর্তী পাঠকে উন্নত করতে সাহায্য করে।

পাঠ পরিকল্পনার সম্ভাব্য উপকারিতা (Potential benefits)

- পাঠ কার্যক্রমকে নিয়ন্ত্রিত, সংগঠিত ও ধারাবাহিক করা যায়;
- উপস্থাপন পর্যায়ের সবকয়টি কাজ নির্ধারিত সময়ে শেষ করা যায়;
- শিখনশেখানো কার্যক্রম আকর্ষণীয় হয়;
- শিক্ষার্থীর শিখন সহজ ও স্থায়ী হয় ;
- হতাশা এবং অবাঞ্ছিত (আনন্দহীন) অবস্থা এড়ানো যায়;
- শিখন বিষয়বস্তুর মধ্যেই সীমাবদ্ধ থাকে (Stay on track);
- কাজক্ষিত শিখনফল অর্জন সম্ভব হয়;
- উপকরণের সঠিক ব্যবহার করা যায়;

- শিক্ষকের আত্মবিশ্বাস বৃদ্ধি পায়।

পাঠ-পরিকল্পনা না থাকলে একজন শিক্ষক সম্ভাব্য যেসব সমস্যার (Potential problems) মুখোমুখি হতে পারেন-

- উদ্দেশ্যহীন ঘোরাফেরা/ খেই হারিয়ে ফেলা (Aimless wondering);
- শিখনফল অর্জন না হওয়া;
- প্রয়োজনীয় শিক্ষা উপকরণ সাথে না থাকা;
- পূর্ববর্তী ও পরবর্তী পাঠের ধারাবাহিকতা না থাকা;

এই সমস্যার অনিবার্য ফলাফল -

- শিখন কাজিক্ত মানের না হওয়া;
- হতাশা দেখা দেওয়া (শিক্ষক ও ছাত্র উভয়েরই মধ্যে);
- সময়, শ্রম এবং অর্থের অপচয় হওয়া।

পাঠ-পরিকল্পনার নমুনা ছক

শ্রেণি:

শাখা:

বিষয়:

অধ্যায়:

শিখনফল:

পাঠের শিরোনাম:

প্রয়োজনীয় উপকরণ :

সময় ৬০ মি.	পাঠ পরিকল্পনার ধাপসমূহ	শিখন- শেখানো কার্যক্রম		অতিরিক্ত তথ্য
৫০ মিনিট	<ul style="list-style-type: none"> • • • 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ শুভেচ্ছা বিনিময় ✓ পূর্ব জ্ঞান যাচাই ✓ শিখনফল পরিচিতি ✓ উপযুক্ত শিখনশেখানো কৌশল অবলম্বনে শ্রেণি কার্যক্রম পরিচালনা 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ শোনা ✓ আগ্রহী হওয়া ✓ অংশগ্রহণ ✓ চিন্তা ও আলোচনা (একক/দলগত) ✓ প্রশ্নোত্তর ✓ সহযোগিতা ✓ অংশগ্রহণ 	
১০ মিনিট	<ul style="list-style-type: none"> • • 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ মূল্যায়ন নির্দেশনা অনুযায়ী ✓ শিক্ষার্থীদের প্রয়োজন অনুযায়ী 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ প্রশ্নোত্তর ✓ অংশগ্রহণ ✓ শোনা ✓ লেখা 	

* আপনাদের ম্যানুয়ালের শেষে কয়েকটি নমুনা পাঠ-পরিকল্পনা দেওয়া আছে। আপনারা প্রয়োজনে তা দেখে নিতে পারেন।

পাঠ-পরিকল্পনার উপাদানসমূহ

সাধারণ তথ্য : শ্রেণি, শাখা, বিষয়, অধ্যায়, পাঠের শিরোনাম এই অংশে উলে-খ থাকবে।

● শিখনফল

পাঠ কার্যক্রম শেষে শিক্ষার্থী কী অর্জন করবে তা এই অংশে সুনির্দিষ্ট থাকে। শিখনফল নির্দিষ্ট থাকলে শিক্ষক কোন পথে যাবেন, কতটুকু যাবেন, কিভাবে গেলে ছাত্র-শিক্ষক সহজে আনন্দময় পরিবেশে সহজে গম্ভূব্যে পৌঁছতে পারবেন তা ঠিক করে নেওয়া যায়। প্রয়োজনে শিখনফল বিভাজন করে নিলে শ্রেণি কার্যক্রম পরিচালনা সহজ হয়। শিখনফল অর্জন নিশ্চিত করার জন্য প্রথমেই পিরিয়ড সংখ্যা নির্দিষ্ট করে নিতে হয়।

● উপকরণ

পাঠ কার্যক্রম সহজ ও আকর্ষণীয়করণে কী কী উপকরণ ব্যবহার করতে হবে তার তালিকা থাকে উপকরণ অংশে। এমন একটি অবস্থার কথা ভাবুন তো ক্লাস চলাকালীন হঠাৎ আপনার মনে পড়লো এই মুহূর্তে বোর্ডে লিখে বিষয়বস্তুটি শিক্ষার্থীদের বুঝানো সহজ হবে। আপনি বোর্ডের দিকে এগিয়ে গেলেন এবং মার্কার/চকের জন্য টেবিল, অনেক জায়গায় খুঁজলেন কিন্তু কোথাও মার্কার/চক খুঁজে পেলেন না- কেমন লাগবে আপনার? পাঠ কার্যক্রমের মাঝপথে এসে শিক্ষক এবং একই সাথে শিক্ষার্থীকে এই ধরনের বিব্রতকর অবস্থা থেকে মুক্তি দিতে পারে পাঠ পরিকল্পনার উপকরণ অংশটি। স্বল্প খরচ ও সহজে তৈরি করা যায় এবং স্থানীয়ভাবে সহজলভ্য এমন উপকরণ ব্যবহারের সুযোগ রাখতে হবে।

● ওয়ার্ম আপ/ রিভিউ / নতুন পাঠের সূচনা

কোনো ক্লাস ওয়ার্ম আপ দিয়ে আবার কোনো ক্লাস রিভিউ দিয়ে শুরু হয়। এমনও দেখা যায় ওয়ার্ম আপ ও রিভিউ উভয়ই ক্লাস শুরুতে করা হয়। এসবই নির্ভর করে ক্লাসের পরিস্থিতির উপর। পূর্ববর্তী পাঠের কিছু পয়েন্ট উলে-খ বা আলোচনা করে বর্তমান পাঠের সাথে সংযোগ স্থাপনের পছন্দই হলো রিভিউ। কার্যকরী রিভিউ শিক্ষক নয় বরং ছাত্র-ছাত্রীদের মাধ্যমেই হওয়া উচিত। ওয়ার্ম আপ এর উদ্দেশ্য শিক্ষার্থীকে ক্লাসের জন্য মানসিকভাবে প্রস্তুত করা। নতুন পাঠের সূচনা অর্থাৎ নতুন পাঠের প্রতি শিক্ষার্থীর আগ্রহ সৃষ্টি করা এবং এ পাঠের জন্য প্রয়োজনীয় পূর্বজ্ঞান বা অভিজ্ঞতা যাচাই করা। শিক্ষক শিক্ষার্থীর পূর্বজ্ঞান যাচাই করবেন প্রশ্ন বা আলোচনার মাধ্যমে। অনেক সময় চিত্র, মডেল, বাস্‌ড্র নমুনা, ঘটনার বর্ণনার মাধ্যমেও পাঠের পরিবেশ সৃষ্টি করা যায়।

● উপস্থাপনা

উপস্থাপন শিক্ষক কর্তৃক হলেও সেখানে শিক্ষার্থীদের অংশগ্রহণের সুযোগ থাকে এবং তা মিথস্ক্রিয়ামূলক হয়। একজন শিক্ষককে উপস্থাপন ধাপে অবশ্যই যে বিষয়গুলো খেয়াল রাখতে হয় - উপস্থাপিত নতুন উপাদানের সাথে পুরনো জ্ঞান ও অভিজ্ঞতার সংযোগ স্থাপন, শিক্ষার্থীরা বুঝলো কিনা সেটা যাচাই করা, অনুশীলন ধাপে ব্যবহার করতে পারে এমন মডেল এর উদাহরণ দেওয়া।

● অনুশীলন

অনুশীলন নানাভাবে সম্ভব। শিক্ষার্থীর আগ্রহকে সর্বাত্মে বিবেচনায় নিয়ে অনুশীলন পদ্ধতি নির্বাচন করতে হয়। একই রকম অনুশীলনের পুনরাবৃত্তি শিক্ষার্থীর মধ্যে বিরক্তির উদ্বেক করে এবং তা তাদের আগ্রহ ও উদ্দীপনায় নেতিবাচক প্রভাব ফেলে।

- **মূল্যায়ন ও ফলাবর্তন (Feedback)**

শিখন-শেখনো কার্যক্রম চলাকালীন শিক্ষার্থীর সকল কাজকে শিক্ষক মূল্যায়ন করবেন। এ মূল্যায়ন আনুষ্ঠানিক কিংবা অনানুষ্ঠানিক হতে পারে। ক্লাস শুরুতে, ক্লাস চলাকালীন ও ক্লাস শেষে মূল্যায়ন সম্ভব এবং তা হওয়া উচিত। মূল্যায়নের মাধ্যমেই শিক্ষার্থী কতটুকু শিখল এবং শিখন কাজক্ষিত মানের হয়েছে কিনা তা জানা যায়। বার বার মূল্যায়নের ফলে শিক্ষার্থীর শিখন জড়তা ও মূল্যায়ন ভীতি দূর হয় এবং ভালো পাঠাভ্যাস গড়ে উঠে। শিক্ষার্থীর কাজ মূল্যায়ন করে এর উপর নিয়মিত শিখন সহায়তা দেওয়াই হচ্ছে ফিডব্যাক। পাঠ শেষে শিক্ষক ফলোআপ হিসেবে সমাপ্তি বক্তব্য দিতে পারেন।

- **স্ব-মূল্যায়ন**

স্ব-মূল্যায়নকে আত্মসমালোচনাও বলা যেতে পারে। স্ব-মূল্যায়নের মাধ্যমেই শিক্ষক শ্রেণিতে কোনো সমস্যার মুখোমুখি হয়েছিলেন কিনা এবং কেন? শিখন কাজক্ষিত মানের হয়েছিল কিনা? না হয়ে থাকলে, কেন হয়নি? ভিন্নভাবে কিছু করা যেত কিনা? নতুন কোনো অভিজ্ঞতা অর্জিত হয়েছিল কিনা যা ভবিষ্যতে সাহায্য করবে -এসব প্রশ্নের উত্তর পেতে পারেন।

শিখনফল, উপস্থাপনা (অনুশীলন) ও মূল্যায়ন/ফিডব্যাক হচ্ছে পাঠ পরিকল্পনার মূল উপাদান।