ಏಸರ್ ಸಮೀಕ್ಷೆ

ಏಸರ್ (Annual Status for Education Report) ಹಳ್ಳಿಭಾಗದ ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕಾ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಪ್ರತೀವರ್ಷ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಮೂಲಕ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. 2016ರ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಪ್ರಕಾರ ದೇಶದಲ್ಲಿ 3ನೇ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಕೇವಲ ಶೇಕಡಾ 20.2 ರಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು 2 ಅಂಕೆಗಳ ವ್ಯವಕಲನಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು. 5ನೇ ತರಗತಿಯ ಕೇವಲ ಶೇಕಡಾ 26ರಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಹಾಗೂ 8ನೇ ತರಗತಿಯ ಶೇಕಡಾ 43.3ರಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರಸಕ್ತವಾದ (ಸಂಬಂಧಿತ) ಭಾಗಾಕಾರ ಮಾಡಬಲ್ಲವರು ಎಂದು ತಿಳಿದು ಬಂತು.

ಶೇಕಡಾ 40 ರಷ್ಟು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು 10ನೇ ತರಗತಿಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವ ಮುನ್ನವೇ ಶಾಲೆಯಿಂದ ಹೊರಬರುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ ಅವರು ಗಣಿತ ಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ದುರ್ಬಲರಾಗಿರುವುದು. ಗಣಿತ ಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಬಿದ್ದ ಕಾರಣ ಬಹುತೇಕ ಮಕ್ಕಳು ಮುಂದೆ ವಿಜ್ಞಾನ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಹಿಂಜರಿದು 'ಕಲಾ' ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಗಳ ಶೇ. 90ರಷ್ಟು ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ತರಬೇತಿಯೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಗಣಿತದ ಈ ಹೊಸ ಆ್ಯಪ್ ಬಹಳಷ್ಟು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ.

ಸ್ಟೋರ್‌ನಿಂದ ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇದು ಕನ್ನಡ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಹಿಂದಿ ಹಾಗೂ ಒರಿಯಾ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿದ್ದು ಕಡಿಮೆ ಬೆಲೆಯ ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್‌ನಲ್ಲೂ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಪ್ರವೇಶ ಮಟ್ಟದ 1 ಜಿಬಿ RAM ಹೊಂದಿರುವ ಫೋನ್ ಇದಕ್ಕೆ ಸಾಕಾಗುವುದು. ಈ ಆ್ಯಪ್‌ನಲ್ಲಿ 150 ಗೇಮ್‌ಗಳಿದ್ದು, ಈ ವರ್ಷದ ಅಂತ್ಯಕ್ಕೆ ಇನ್ನೂ 40 ಗಣಿತ ಗೇಮ್‌ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

'ಸುಲಭ ಗಣಿತವನ್ನು ಆ್ಯಪ್‌ನ ಮೂಲಕ ಮೊಬೈಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಾ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 150ರಿಂದ 200 ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಆರನೇ ತರಗತಿ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ 2016ರ ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಿಂದ ರಾಜ್ಯದಾದ್ಯಂತ ಸುಮಾರು 2000 ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಲಕ್ಷ ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ವಿಜೇತ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಬಹುಮಾನವನ್ನೂ ನೀಡುತ್ತೇವೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ ಅಕ್ಷರ ಫೌಂಡೇಶನ್‌ನ ಪುಷ್ಪಾ ತಂತ್ರಿ.

'ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಪೋಷಕರ ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಯ ಸಮಯವನ್ನು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ ಉಳಿದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಗಣಿತವನ್ನು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಕಲಿಯಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಗಣಿತದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಮೋಜಿನ ವಿಧಗಳ ಮೂಲಕ ವರ್ಧಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಈ ಆ್ಯಪ್ ಅನ್ನು ಒಂದು ಸಂವಾದಾತ್ಮಕ/ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಗ್ರಾಮೀಣ ಮತ್ತು ನಗರ ಪ್ರದೇಶಗಳೆರಡರ ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ಗುರಿಯಾಗಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ, ಈ ಆಟವನ್ನು ಫೋನ್ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಆಫ್‌ಲೈನ್ ಕ್ರಮಗಳೆರಡರಲ್ಲಿ ಇರುವಾಗಲೂ ಆಡಲಾಗುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ' ಎಂದು ವಿವರ ನೀಡುತ್ತಾರೆ ಅವರು.

ಈ ಆಟವನ್ನು 1 – 5ನೇ ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಚೌಕಟ್ಟು 2005 ಕ್ಕೆ (NCF 2005) ತಕ್ಕಂತೆ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಆ್ಯಪ್ ಅನ್ನು ಗಣಿತ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರದ ಪರಿಣತರು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ್ದು, ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಕ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಆಟಗಳ ವ್ಯವಹಾರದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾಗಿರುವವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಆಟ-ಅಭ್ಯಾಸ ಕ್ರಮ

ಈ ಆಟಗಳು 'ಅಭ್ಯಾಸ ಕ್ರಮ' ಮತ್ತು 'ಸವಾಲು ಕ್ರಮ' ಎಂಬ ಎರಡು ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. 'ಅಭ್ಯಾಸ ಕ್ರಮ' ದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿತು ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರಬಲಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವುದು. 'ಸವಾಲು ಕ್ರಮ'ದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಯಾಣದಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿಯಲು ಸಹಾಯವಾಗುವುದು. ಈ ಪ್ರಯಾಣದ ಜಾಡನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದರಿಂದ ಮಗು ತನ್ನಿಂದ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಕಲಿಕೆಯ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಮೀರಿದೆಯೇ ಅಥವಾ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಕನಿಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಮಾಣಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಕಡಿಮೆ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ತೋರಿದೆಯೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಆ ಕಾರಣದಿಂದ ಪೋಷಕರು ತಮ್ಮ ಮಗುವಿನ ಸಾಧನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಪರ್ಕ: ಅಶೋಕ್ ಕಾಮತ್ 9844007560

ಮಾಹಿತಿಗೆ http://akshara.org.in/en/whatwedo/gka/