இணையவழி விளையாட்டுக்கள் க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றலில் ஏற்படுத்தும் தாக்கம்

(கோறளைப்பற்று வடக்கு கோட்ட 1AB, 1C,வகை II பாடசாலைகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஓர் அளவை நிலை ஆய்வு)

மதியழகன் சுலக்ஷன்

Registration No : EU/IS/2016/AC/476

CS 7376

LIBRARY
22 DEC 2023
EUSL, SRI LANKA

FAC1148
Project Report
Library - EUSL

இந்த ஆய்வானது கிழக்குப்பல்கலைக்கழகத்தின் கலை கலாசார பீடத்தினால் வழங்கப்படும் கல்வி இளங்கலைமாணி கற்கைநெறியின் ஓர் அங்கமாகக் கல்வி, பிள்ளை நலத்துறைக்கு சமர்ப்பிக்கப்படுகின்றது

2023

ஆய்வுச் சுருக்கம் (Abstract of the Study)

மாணவர்களின் பொழுதுபோக்கு செயற்பாடுகளை வினைத்திறனாக மாற்றியமைப்பதில் ஆசிரியர்கள், மாணவர்களின் பங்கு மிக அவசியமானதாகும். மாணவர்கள் இணையவழி விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதனால் பல பிரச்சினைகளுக்கு ஆளாகின்றனர் என்பதை அறியும் பொருட்டு இவ்வாய்வானது மேற்கொள்ளப்பட்து. இணையவழி விளையாட்டுக்களின் அதீத வளர்ச்சியானது க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றல் செயற்பாடு, நடத்தைகளில் எவ்வாறு தாக்கங்களை ஏற்படுத்துகின்றது என்பதை அறிந்து அதிலிருந்து மாணவர்களை மீட்டெடுப்பதற்கான தீர்வுகளையும் ஆலோசனைகளையும் முன்வைத்தல். என்ற பொதுநோக்கத்தினை அடிப்படையாக கொண்ட இந்த ஆய்வு பிரதான நான்கு சிறப்புநோக்கங்களை கொண்டு அமையப்பெற்றுள்ளது. ஆய்வுப் பிரதேசமாக கோறளைப்பற்று வடக்கு கோட்டம் ஆய்வாளரினால் தெரிவு செய்யப்பட்டது. இவ் கோட்டத்தில் உள்ள 20 பாடசாலைகளில் இருந்து நோக்க மாதிரியின் அடிப்படையில் 09 பாடசாலைகளும் அவற்றின் 09 அதிபர்களும், க.பொ.த சாதாணர தரத்திற்கு கற்பிக்கின்ற ஆசிரியர்கள் என்ற நோக்கத்தின் அடிப்படையில் 75 ஆசிரியர்களும் தெரிவு செய்யப்பட்டனர். க.பொ.த சாதாரண தர வகுப்பு மாணவர்கள் பால்நிலை வேறுபாட்டிற்கேற்ப படையாக்கப்பட்ட மாதிரி அடிப்படையில் 3:1 எனும் விகிதத்தில் 101 மாணவர்கள் மாதிரிகளாக தெரிவு செய்யப்பட்டனர். எளிய எழுமாற்று மாதிரியின் அடிப்படையில் 6:1 எனும் விகிதத்தில் 52 பெற்றோர்கள் தெரிவுசெய்யப்பட்டனர். இந்த ஆய்வில் வினாக்கொத்து, நேர்காணல் ஆகிய ஆய்வுக் கருவிகள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. இவற்றின் மூலம் தரவுகள் பெறப்பட்டு அவை அளவு ரீதியான மற்றும் பண்பு ரீதியான தரவுகள் வரைபுகள், அட்டவணைகள் மூலமாக பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டன. வியாக்கியானமும் கலந்துரையாடலும் இடம்பெறுகின்றது. தரவுகளின் பகுப்பாய்விற்காக Microsoft Excel மென்பொருள் பயன்படுத்தப்பட்டது. இவ் ஆய்வு முடிவுகளின் பிரகாரம், இணையவழி விளையாட்டுகளில் அதிகமாக மாணவர்கள் ஈடுபடுவதனால் கற்றலில் தாக்கத்திற்கு உள்ளாகும் நிலை அதிகமாக உள்ளது. இவை மாணவர்களின் உடல், உள, கற்றல் சார் மற்றும் குடும்பம் சார் பாதிப்புக்களையும் தோற்றுவித்துள்ளது. இதனடிப்படையில் இணையவழி விளையாட்டிற்காக பயன்படுத்தும் நேரத்தினை பயன் மிக்க முறையில் கற்றல் - கற்பித்தல், இணைப்பாட விதான செயற்பாடுகளில் ஈடுபடுவதற்கான வழிகாட்டல் விதப்புரைகள் முன்வைக்கப்பட்டுள்ளன.

திறவுச்சொற்கள்: இணையவழி விளையாட்டுக்கள், கற்றல், க.பொ.த சாதாரண தரம்.

பொருளடக்கம் (Contents)

விபரம் பக்கம்

உறுதிமொழி (Declaration)..I

சான்றிதல் (Certification)..II

நன்றி நவிலல் (Acknowledgement)..III

ஆய்வுச் சுருக்கம் (Abstract of the study)..IV

பொருளடக்கம் (Contents)..V

அட்டவணைகள் (List of Tables)..XII

உருக்கள் (List of Figures)..XIII

அத்தியாயம் 1 அறிமுகம்

1.1 அறிமுகம்..01

1.2 ஆய்வின் பின்னணி..02

1.3 ஆய்வுப்பிரச்சினை..04

1.4 ஆய்வின் நோக்கம்..08

1.5 ஆய்விற்கான நியாயம்..09

1.6 ஆய்வின் முக்கியத்துவம்..11

1.7 அருஞ்சொற்பதங்களின் விளக்கம்..14

1.7.1 இணையம்..14

1.7.2 இணையவழி விளையாட்டு..14

1.7.3 கற்றல்..14

1.7.4 க.பொ.த சாதாரண தரம்..15

1.8 சாராம்சம்..15

அத்தியாயம் 2 இலக்கியமீளாய்வு

2.1 அறிமுகம்...16

2.2 கற்றல்..17

2.2.1 கற்றலின் முக்கியத்துவம்..17

2.3 கற்றலில் செல்வாக்குச் செலுத்தும் காரணிகள்.....................................19

2.3.1 குடும்பம்..19

2.3.2 பாடசாலை...20

2.3.3 சமூகம்..21

2.3.4 சகபாடிக்குழுக்கள்..21

2.3.5 வீட்டுச்சூழல்...21

2.3.6 பொருளாதாரம்..22

2.3.7 ஊடகம்...22

2.3.8 உளவியல் அம்சம்..22

2.4 கற்றலும் விளையாட்டும்...23

2.4.1 விளையாட்டு...23

2.4.2 பாரம்பரிய விளையாட்டு..23

2.4.3 முன்பள்ளியும் விளையாட்டும்..25

2.4.4 பாடசாலையும் விளையாட்டும்..27

2.4.5 விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல் முறை......................27

2.4.5.1 கற்பித்தல் விளையாட்டுக்கள்...28

2.4.5.2 கற்பித்தல் விளையாட்டுக்களின் நோக்கம்....................................29

2.4.5.3 மாணவர் கற்றலில் கற்பித்தல் விளையாட்டுக்களின் தாக்கம்.................32

2.5 இணையவழி விளையாட்டும் இணையப்பாவனையும்...............................32

2.5.1 இணையம்..32

2.5.1.1 உலகலாவிய ரீதியில் இணைய வளர்ச்சி......................................34

2.5.2 தொடர்பாடல்..35

2.5.3 இணையவழி விளையாட்டுக்கள்..36

2.5.3.1 இணையவழி விளையாட்டுக்களின் வளர்ச்சி..................................37

2.5.3.2 இணையவழி விளையாட்டுக்களின் இயல்பு........................38

2.5.3.3 இணையவழி விளையாட்டுக்களின் நோக்கங்கள்..............39

2.5.3.4 இணையவழி விளையாட்டுக்களை விளையாடுவதற்கான காரணிகள்..39

2.5.4 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் ஈடுபடுவதற்காண சாதனங்கள்.........41

2.5.4.1 கனிணி...41

2.5.4.2 கையடக்கத்தொலைபேசி..42

2.5.4.2.1 திறன்பேசி...43

2.5.4.3 கைக்கனிணி..44

2.5.5 இணையவழி விளையாட்டுக்களின் சில வகைகள்...........................45

2.5.5.1 மிகப்பெரிய இணையவிளையாட்டு..45

2.5.5.2 உருவமெடுத்தல் விளையாட்டு..45

2.5.5.3 செயல்வோட்டம்..45

2.5.5.4 நேரசெயல்திட்டம்..45

2.5.5.5 புதிர் விளையாட்டு..45

2.5.5.6 அதிரடி விளையாட்டு...46

2.5.5.7 மைதான விளையாட்டு...46

2.5.5.8 கல்வி விளையாட்டுக்கள்..46

2.5.6 பிரபல இணையவழி விளையாட்டுக்கள்..46

2.5.6.1 பப்ஜி...46

2.5.6.2 கரீனா ப்ரீ பையர்...47

2.5.7 இணையவழி விளையாட்டிற்கு தேவையான செயலிகள்...................47

2.5.7.1 கூகுள்..47

2.5.7.2 கூகுள் பிளேஸ்டோர்..48

2.5.8 இணைய, இணையவழி விளையாட்டிற்கு அடிமையாகுதல்..............48

2.5.9 இணையவழி விளையாட்டுக்களும் வன்முறைகளும்.........................50

2.6 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் கற்றலில் ஏற்படுத்தும் தாக்கம்..................51

2.6.1 இணைய வழி விளையாட்டுகளில் சாதகமான பங்களிப்பு..................51

2.6.2 இணைய வழி விளையாட்டுகளில் பாதகமான பங்களிப்பு..................52

2.7 சாராம்சம்...58

அத்தியாயம் 3 ஆய்வு முறையியல்

3.1 அறிமுகம்.....59

3.2 ஆய்வின் நோக்கமும் சிறப்பு நோக்கமும்.....60

3.2.1 பொது நோக்கம்.....60

3.2.2 சிறப்பு நோக்கம்.....60

3.2.3 ஆய்வு வினாக்கள்.....61

3.3 ஆய்வின் ஒழுங்கமைப்பும் அணுகுமுறையும்.....61

3.4 ஆய்வுப் பிரதேசம்.....61

3.5 குடித்தொகை.....64

3.6 மாதிரியைத் தெரிவு செய்தல்.....65

3.6.1 மாதிரித் தெரிவை நியாயப்படுத்தல்.....67

3.7 ஆய்வுக் கருவிகளும் தரவுகளைச் சேகரித்தலும்.....67

3.7.1 ஆய்வுக் கருவிகளும் அளவிடும் முறைகளும்.....68

3.7.2 ஆய்வுக் கருவிகளை அமைப்பாக்கல்.....69

3.7.2.1 வினாக்கொத்து.....69

3.7.2.2 நேர்காணல்.....69

3.7.3 ஆவணங்கள்.....70

3.7.4 ஆய்வுக் கருவிகளை முன்னாயத்தம் செய்தல்.....70

3.7.5 ஆய்வுக் கருவிகளின் நம்பகமும் தகுதியும்.....70

3.8 தரவுகளைச் சேகரித்தல்.....71

3.9 தரவுப் பகுப்பாய்வு.....72

3.10 நீதிநெறிக்கான யோசனை.....73

3.11 சாராம்சம்.....73

அதியாயம் 4 தரவுப்பகுப்பாய்வு, வியாக்கியானமும், கலந்துரையாடலும்

4.1 அறிமுகம்...74

4.2 க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்கள் இணையவழி விளையாட்டில் ஈடுபடுமாற்றினை கண்டறிதல்...75

4.2.1 மாணவர்களின் பொழுதுபோக்குச் செயற்பாடு தொடர்பாக அறிதல்......75

4.2.2 மாணவர்களின் இணையப்பாவனையை அறிதல்...........................78

4.2.3 நாளொன்றில் இணையப்பாவனைக்காக மாணவர்கள் செலவிடும் நேரம்...80

4.2.4 இணையப்பாவனைக்கு பயன்படுத்தும் தொழில்நுட்ப சாதனம் தொடர்பாக அறிதல்...81

4.2.5 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் தொடர்பாக அறிதல்.....................82

4.2.6 இணையவழி விளையாட்டுக்களை விளையாடும் கால அளவு தொடர்பாக அறிதல்...84

4.2.7 இணையவழி விளையாட்டுக்களை தரவிறக்கம் செய்யும் செயலிகள் தொடர்பாக அறிதல்..85

4.2.8 இணையவழி விளையாட்டுக்களை விளையாடும் முறைகள்...............86

4.2.9 மாணவர்களின் வீட்டுச்சூழல் தொடர்பான நிலைப்பாட்டை அறிதல்.....88

4.2.10 இணையவழி விளையாட்டுக்களின் வகை தொடர்பாக அறிதல்........89

4.3 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றலில் தொடர்பு கொள்ளும் விதத்தை மதிப்பிடல்..91

4.3.1 இணையவழி விளையாட்டுக்களை அதிகம் விரும்புவதற்கான காரணங்களை இனங்காணல்..91

4.4 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றலில் ஏற்படுத்தும் தாக்கத்தினை அறிதல்..94

4.4.1 இணையவழி விளையாட்டில் ஈடுபடுபவர்களின் நிலையினை அறிதல்...94

4.4.2 இணையவழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுபவர்களுக்கு ஏற்படும் உடலியல் ரீதியான பாதிப்புக்களை அறிதல்.......................................97

4.4.3 இணையவழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுபவர்களுக்கு ஏற்படும் உளவியல் ரீதியான பாதிப்புக்களை அறிதல்......................................99

4.4.4 இணையவழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுபவர்களுக்கு ஏற்படும் குடும்பம் சார் பிரச்சினைகள்...101

4.4.5 இணையவழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடுபவர்களுக்கு ஏற்படும் கல்வி சார் பிரச்சினைகள்...101

4.5 இணையவழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடும் நேரத்தினை எவ்வாறு பயன் மிக்க முறையில் மாற்றியமைக்கலாம் என்பதற்கான தீர்வுகளையும் ஆலோசனைகளையும் முன்வைத்தல்..105

4.5.1 மாணவர்கள் இணைப்பாடவிதான செயற்பாடுகளில் காட்டும் விருப்பம்..105

4.5.2 விளையாட்டுமுறை கற்பித்தல் தொடர்பாக அறிதல்......................107

4.6 சாராம்சம்..109

அத்தியாயம் 5 முடிவுகளும் விதப்புரைகளும்

5.1 அறிமுகம்..110

5.2 க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்கள் இணைய வழி விளையாட்டில் ஈடுபடுமாற்றினை கண்டறிதல்..111

5.3 இணையவழி விளையாட்டுக்கள் க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றலில் தொடர்பு கொள்ளும் விதத்தை மதிப்பிடல்..................................112

5.4 க.பொ.த சாதாரண தர மாணவர்களின் கற்றலில் ஏற்படுத்தும் தாக்கத்தினை அறிதல்..114

5.5 இணைய வழி விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடும் நேரத்தினை எவ்வாறு பயன்மிக்க முறையில் மாற்றி அமைக்கலாம் என்பதற்கான தீர்வுகளையும் ஆலோசனைகளையும் முன்வைத்தல்..115

5.6 ஆய்வின் வரையறை..117

5.7 ஆய்வின் முடிவுகளின் பிரயோகம்..118

5.8 எதிர்காலத்தில் தொடர வேண்டிய ஆய்வுகள்....................................119