

கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி (Cartoon), கணினி விளையாட்டுக்களைப்  
(Computer games) பயன்படுத்தும் ஆரம்பப் பிரிவு  
மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படும் நடத்தை மாற்றம் அவர்களின்  
கற்றலில் செல்வாக்குச் செலுத்தும் விதம்”

(ஹட்டன் கல்வி வலயத்திற்குட்பட்ட கோட்டம் 2 இல் உள்ள ஐந்து  
பாடசாலைகளை யைமமாகக் கொண்ட ஆய்வு)

இராஜேந்திரன் மோகன செல்வி  
EU/IS/2012/AC/96



Project Report  
Library - EUSL

கல்வி பிள்ளை நலத்துறை  
கலை கலாசார பீடம்  
கிழக்குப் பல்கலைக்கழகம்  
வந்தாறுமுலை  
இலங்கை  
2018

## ஆய்வுச் சுருக்கம்

பிரச்சினைக்கான தேடலின் விளைவு ஆய்வு என்பதற்கினங்க ஹட்டன் கல்வி வலயத்திற்குட்பட்ட ஐந்து பாடசாலைகளின் “கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி (Cartoon), கணினி விளையாட்டுக்களை (Computer games) பயன்படுத்தும் ஆரம்ப பரிவு மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படும் நடத்தை மாற்றம் அவர்களின் கற்றலில் செல்வாக்கு செலுத்தும் விதம்” எனும் தலைப்பின் கீழ் செய்யப்பட்ட ஆய்வானது பல விடயங்களின் உள்ளடக்கமாக காணப்படுகின்றது.

ஆய்வு பிரதேச ஆரம்ப வினைத்திறனான வகையில் கற்பித்தல் செயற்பாடு இடம் பெறுவதில்லை. அதற்கு அங்கு காணப்படும் தொழிநுட்ப சாதனங்களின் பாவனை காரணமாக அமைகின்றது. என்பதான ஆய்வு பிரச்சினையினை உள்ளடக்கிய வகையில் செய்யப்பட்ட இவ் ஆய்வானது நவீன தொழிநுட்ப சாதனங்களின் பாவனை எத்தகையது, கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும், கணினி விளையாட்டுக்களும் ஆரம்ப பிரிவி மாணவர்களின் கற்றலில் எவ்வாறு செல்வாக்கு செலுத்துகின்றது என்பதைக் கண்டறிதல், பிள்ளைகள் மீதான பெற்றோரின் கவனம் கற்றலுக்கு எந்தளவில் பங்களிப்புச் செய்கின்றதென்பதை தொகுத்தறிதல். மற்றும் கணினி விளையாட்டு, கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளைப் பயன்படுத்துவதைக் குறைப்பதற்கான வழிவகையையும், தீர்வாலேசனைகளையும் முன்வைத்தல் போன்ற சிறப்பு நோக்கங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு இவ் ஆய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. ஆய்வுக்கான பிரச்சினைக்குத் தேவையான விடயங்களை பெற்றுக் கொள்வதற்காக இங்கு மாதிரி தெரிவு இடம் பெற்றது அதில் பாடசாலையின் அதிபர்கள், ஆரம்ப பிரிவு ஆசிரியர்கள், ஆரம்ப பிரிவு மாணவர்கள், பெற்றோர்கள் மாதிரிகளாகத் தெரிவு செய்யப்பட்டுள்ளனர்.

அந்தவகையில் ஹட்டன் கல்வி வலயத்திற்குட்பட்ட கோட்டம் 2 இல் உள்ள பாடசாலைகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு 2 IC பாடசாலைகளும், 3 வகை II பாடசாலைகளும் தெரிவு செய்யப்பட்டுள்ளது. ஆரம்ப பிரிவு மாணவர்களும், மாணவர்களின் பெற்றோர்கள் அப்பாடசாலையின் அதிபர்களும், ஆசிரியர்களும் இலகு எழுமாற்று மாதிரி மூலம் தெரிவு செய்யப்பட்டுள்ளனர். இவ்வாய்விற்கான ஆய்வு கருவிகளாக வினாக்கொத்து, நேர்காணல் மூறை என்பன பயன்படுத்தப்பட்டு தரவு சேகரிக்கப்பட்டுள்ளது. ஆய்வுகருவிகளின் மூலம் சேகரிக்கப்பட்ட தரவுகளானது அளவு ரீதியாகவும், பண்பு ரீதியாகவும் பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டு அவை இலக்கியமீளாய்வுடன் இணைத்துக் கலந்துரையாடப்பட்டுள்ளது.

## பொருளடக்கம்

உறுதிமொழி	i
சான்றிதழ்	ii
நன்றியுரை	iii
ஆய்வுச்சுருக்கம்	iv
பொருளடக்கம்	v
அட்டவணைகள்	vi
உருக்கள்	vi
உசாத்துணைகள்	x
பின்னினைப்புகள்	xi

### அத்தியாயம் 1 ஆய்வின் அறிமுகம்

1.1 அறிமுகம்	1
1.2 ஆய்வுப் பின்னணி	2
1.3 ஆய்வுப் பிரச்சினை	4
1.4 ஆய்வின் நோக்கம்	6
1.4.1 பொது நோக்கம்	6
1.4.2 சிறப்பு நோக்கங்கள்	6
1.5 ஆய்விற்கான நியாயம்	7
1.6 ஆய்வின் முக்கியத்துவம்	9
1.7 அருஞ்சொற்பதங்கள்	12
1.7.1 ஆரம்பப் பிரிவு மாணவர்கள்	12
1.7.2 கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகள்	12
1.7.3 கணினி விளையாட்டுக்கள்	13
1.8 சாராம்சம்	13

## அத்தியாயம் 2 இலக்கிய மீளாய்வு

2.1	அறிமுகம்	14
2.2	கல்வி	14
2.2.1	கற்றல்	15
2.2.2	கற்பித்தல்	15
2.3	ஆரம்பப் பிரிவு மாணவர்கள்	16
2.4	தொடர்பாடல் சாதனங்கள்	17
2.4.1	தொழிநுட்பம் பற்றிய விளக்கம்	17
2.5	கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சியின் வரலாறு	19
2.5.1	கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிக் கதாபாத்திரங்களின் வரலாறு	19
2.5.2	கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி வரைவிலக்கணம்	20
2.5.3	மாணவர்கள் அதிகமாக பயன்படுத்தும் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகள்	20
2.5.4	கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும் கற்றலில் அவற்றின் செல்வாக்கும்.	21
2.6	கணினி பற்றிய அறிஞர்களது வரைவிலக்கணம்	27
2.6.1	மாணவர்களிடத்தில் அதிகம் செல்வாக்குப் பெற்றுக் காணப்படும் கணினி விளையாட்டுகள்	27
2.6.2	கணினி விளையாட்டுக்களும் கற்றலில் அவற்றின் செல்வாக்கும்	27
2.7	சாராம்சம்	34

## அத்தியாயம் 3 ஆய்வு முறையியல்

3.1	அறிமுகம்	35
3.2	ஆய்வின் நோக்கம்	37
3.2.1	ஆய்வின் பொது நோக்கம்	37
3.2.2	ஆய்வின் சிறப்பு நோக்கங்கள்	37
3.3	ஆய்வுப்பிரதேசம்	37
3.3.1	நுவரெலியா மாவட்டம்	37
3.3.2	ஆய்விற்காகத் தெரிவு செய்யப்பட்ட பிரதேசம்	38

3.4	சனத்தொகை	40
3.5	மாதிரித் தெரிவு	41
3.6	ஆய்வுக்கருவி	42
3.6.1	வினாக்கொத்து	43
3.6.2	நேர்காணல்	46
3.6.3	ஆவணச்சான்றுகள்	46
3.7	ஆய்வு கருவிகளின் நம்பகமும், தகுதியும்	46
3.8	தரவுகளின் பகுப்பாய்வு	47
3.9	சாராம்சம்	48

## அத்தியாயம் 4 தரவுப்பகுப்பாய்வும் வியாக்கியானமும்

### கலந்துரையாடலும்

4.1	அறிமுகம்	49
4.2	தொழிநுட்ப சாதனங்களை இனங்காணல்	50
4.2.1	மாணவர்களிடம் செல்வாக்கு பெற்று காணப்படும் பொழுதுபோக்கு சாதனம்	50
4.2.2	மாணவர்கள் அதிகமாக பயன்படுத்தும் தொழிநுட்ப சாதனம்	51
4.2.3	தொழிநுட்ப சாதனங்களை மாணவர்கள் பயன்படுத்தும் நேர அளவு	53
4.2.4	மாணவர்கள் அதிகமாக விளையாடும் கணினி விளையாட்டுக்கள்	
4.2.5	மாணவர்கள் அதிகமாக பார்வையிடும் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகள்	
4.3	தொழிநுட்ப சாதனங்களின் பாவனையும் கற்றல் சார் செல்வாக்கும்	57
4.3.1	பாடசாலைக்கு சமூகமளிப்பது தொடர்பான மாணவர் ஈடுபாடு	57
4.3.2	பாடசாலையில் கணினி பாவனை தொடர்பான விபரம்	58

- 4.3.3 கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளையும், கணினி விளையாட்டுக்களையும் பயன்படுத்தும் மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படும் உடல, உள ரீதியான இடர்பாடுகள். 59
- 4.3.4 மாணவர்களிடத்தில் வகுப்பறை கற்றல் செயற்பாடுகளில் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி, கணினி விளையாட்டின் செல்வாக்கு 62
- 4.3.5 மாணவர்களிடத்தில் கேலிச்சித்திர நிகழ்வுகளின் கதாபாத்திர செல்வாக்கு 64
- 4.3.6 வீட்டில் பிள்ளை கற்றலுக்காக செலவிடும் நேரம் 64
- 4.3.7 கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும், கணினி விளையாட்டுக்களும் பிள்ளையின் நடத்தையில் ஏற்படுத்தும் மாற்றம். 64
- 4.3.8 கணினி விளையாட்டு, கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி கற்றலில் செல்வாக்கு செலுத்தும் விதம். 66
- 4.4 பிள்ளைகள் மீதான பெற்றோரின் கவனம் 67  
கற்றலுக்கு பங்களிப்பு செய்யும் விதம்.
- 4.4.1 பிள்ளைகளின் கற்றலுக்கு பெற்றோரின் பங்களிப்பு 67
- 4.4.2 பிள்ளைகளின் வீட்டுப்பாடங்களை செய்வதில் பெற்றோரின் பங்களிப்பு 68
- 4.4.3 கணினி விளையாட்டு கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளை பார்வையிடுவதற்கு பெற்றோர்களால் பிள்ளைகளுக்கு வழங்கப்படும் நேர அவகாசம். 69
- 4.4.4 பிள்ளைகளின் கற்றல் சார் விடயங்கள் தொடர்பாக பெற்றோரின் ஆசிரயர், அதிபருடனான கலந்துரையாடல். 70
- 4.4.5 கணினி விளையாட்டுக்களும், கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும் ஒழுக்கம், நடத்தையில் ஏற்படுத்தும் மாற்றம் தொடர்பான பெற்றோரின் முறைப்பாடுகள். 72

4.4.6	பிள்ளையிடத்தில் உணவு, உடற்பயிற்சி, வெளிக்கள விளையாட்டு, உறக்கம் தொடர்பான ஆர்வம்.	73
4.5	கணினி விளையாட்டுக்கள் மற்றும் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளின் பாவனையைக் குறைத்துக் கொள்வதற்கான தீர்வாலோசனைகள்.	73
4.5.1	பிள்ளையின் கல்விசார் நடவடிக்கை தொடர்பாக பெற்றோர், ஆசிரியரின் கலந்துரையாடலும், தீர்வுகளும்	74
4.5.2	பிள்ளைகளிடத்தில் கணினி விளையாட்டு, கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளின் பாவனை குறைத்தலுக்கான பெற்றோரின் செயற்பாடு.	75
4.5.3	பிள்ளைகளின் கற்றல்சார் விடயம் தொடர்பான பெற்றோர், ஆசிரியர், அதிபருடனான கலந்துரையாடல்.	76
4.5.4	பிள்ளைகளிடத்தில் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகள், கணினி விளையாட்டின் பாதிப்பு குறித்து அதிபரின் ஆலோசனைகள்.	78
4.5.5	கற்றலில் ஈடுபாட்டை அதிகரிக்க ஆசிரியர்களுக்கு அதிபர் கூறும் ஆலோசனைகள்.	78
4.6	சாராம்சம்	79

## அத்தியாயம் 5 விதப்புரைகள்

5.1	அறிமுகம்	83
5.2	மாணவர்கள் எவ்வாறான கணினி விளையாட்டுக்கள், கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளை பயன்படுத்துகின்றார்கள் என்பது தொடர்பான விளக்கம்.	84
5.2.1	மாணவர்களின் பொழுதுபோக்கு ஊடகம்	84
5.2.2	மாணவர்கள் அதிகமாக பயன்படுத்தும் தொழிநுட்ப சாதனம்	84
5.2.3	தொழிநுட்ப சாதனங்களை மாணவர்கள் பயன்படுத்தும் நேர அளவு	85

- 5.2.4 மாணவர்கள் அதிகமாக விளையாடும் கணினி 86  
விளையாட்டுக்கள் பற்றிய விபரம்
- 5.2.5 மாணவர்கள் அதிகமாக பார்வையிடும் கேலிச்சித்திர 87  
நிகழ்ச்சிகள் பற்றிய விபரம்
- 5.3 கணினி விளையாட்டுக்களும், கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும் 87  
ஆரம்பப் பிரிவு மணவர்களின் கற்றல் கற்பித்தலில்  
ஏற்படுத்தும் தாக்கம்.
- 5.3.1 பாடசாலைக்கு சமூகமளிப்பதில் பிள்ளைகளிடத்தில் 89  
காணப்படும் ஆர்வம்.
- 5.3.2 பாடசாலையில் கணினி பாவனை தொடர்பான மாணவர்களின்  
விபரம்
- 5.3.3 கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளையும், கணினி 90  
விளையாட்டுக்களையும் பயன்படுத்தும் மாணவர்களின்  
உடல், உள ரீதியிலான இடர்பாடுகள்.
- 5.3.4 மாணவர்களிடத்தில் வகுப்பறை கற்றல் 92  
செயற்பாடுகளில் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சி, கணினி  
விளையாட்டுக்களின் செல்வாக்கு.
- 5.3.5 மாணவர்களிடத்தில் கேலிச்சித்திர நிகழ்வுகளின் 92  
கதாப்பாத்திரங்களின் செல்வாக்கு
- 5.3.6 வீட்டில் பிள்ளை கற்றலுக்காக செல்விடும் நேரம் 93
- 5.3.7 கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளும், கணினி  
விளையாட்டுக்களும் பிள்ளையின் நடத்தையில்  
ஏற்படுத்தும் பிறழ்வான செயற்பாடுகள்.
- 5.3.8 கணினி விளையாட்டுக்களும், கேலிச்சித்திர 93  
நிகழ்ச்சிகளும் மாணவர்களின் கற்பித்தலில் செல்வாக்கு செலுத்தும்  
விதம்.
- 5.4 பிள்ளைகள் மீதான பெற்றோரின் கவனம் கற்றலுக்கு 94  
பங்களிப்பு செய்யும் விதம்.
- 5.4.1 பிள்ளைகளின் கற்றலுக்கு பெற்றோரின் பங்களிப்பு 94



5.4.2 பிள்ளைகளின் வீட்டுப்பாடங்களை செய்வதில் பெற்றோரின் பங்களிப்பு

5.4.3 கணினி விளையாட்டு கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளை பார்வையிடுவதற்கு பெற்றோர்களால் பிள்ளைகளுக்கு வழங்கப்படும் நேர அவகாசம்.

5.4.4 பிள்ளைகளின் கற்றல் சார் விடயங்கள் தொடர்பாக பெற்றோரின் மற்றும் அதிபர், ஆசிரியர்களுக்கிடையிலான சந்திப்பும் கலந்துரையாடலும்.

5.5 கணினி விளையாட்டுக்கள் மற்றும் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளின் பாவனையை குறைத்துக் கொள்ளுவதற்கான தீர்வாலோசனைகள்.

5.5.1 பிள்ளைகளிடத்தில் கணினி விளையாட்டு, கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகளின் பாவனை குறைத்தலுக்கான பெற்றோரின் செயற்பாடு.

5.5.2 பிள்ளைகளின் கற்றல் சார் விடயம் தொடர்பான பெற்றோர் ஆசிரியர் அதிபருடனான கலந்துரையாடல்.

5.5.3 பிள்ளைகளிடத்தில் கேலிச்சித்திர நிகழ்ச்சிகள், கணினி விளையாட்டின் பாதிப்புக் குறித்து அதிபரின் ஆலோசனைகள்.

5.6 சாராம்சம்