05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

தமிழ் இலக்கண வல்லினம் மிகும் இடங்களை “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” மூலம் மேம்படுத்துதல்

DEVELOPMENT AND VALIDATION OF A COMPREHENSIVE ASSESSMENT INSTRUMENT FOR GAME-BASED LEARNING TO ENHANCE UNDERSTANDING OF “VALI MIKUMIDAM” IN TAMIL GRAMMAR.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

பர்வீன் த/ பெ முருகதேவன்

PARVEEN D/O MURUGADEVAN

சுல்தான் இட்ரிஸ் கல்வியியல் பல்கலைக்கழகம்

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

படைப்புரிமை உறுதிமொழி - PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

இந்த உறுதிமொழி ___/ ___/ 2024 அன்று வழங்கப்பட்டது. Perakuan ini telah dibuat pada seperti tarikh di atas.

I. மாணவர் உறுதிமொழி (Perakuan Pelajar)

தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப் பட்டத்திற்காக தமிழ் இலக்கண வல்லினம் மிகும் இடங்களை "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" மூலம் மேம்படுத்துதல் எனும் தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு என்னுடைய சுய முயற்சியால் உருவாக்கபட்டது என மொழி தொடர்பியல் புலத்தின் மாணவியான நான் பர்வீன் த/பெ முருகதேவன் (D20211100678) உறுதிமொழி வழங்குகிறேன். இந்த ஆய்வில் பதிப்புரிமை யுடைய படைப்புகள் யாவும் அனுமதி பெறப்பட்டு அவற்றின் மூலங்களைக் குறிப்பிட்டதோடு, துணைபுரிந்த அனைத்து மேற்கோள்களும் துணைநூற்பட்டியலில் முறையாகவும் தெளிவாகவும் எழுதப்பட்டுள்ளன.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Saya, **PARVEEN A/P MJURUGADEVAN (D20211100678)** FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI dengan ini mengaku bahawa projek penyelidikan yang bertajuk **PEMBANGUNAN DAN PENGESAHAN INSTRUMEN PENILAIAN KOMPREHENSIF DALAM PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN BAGI MENINGKATKAN PEMAHAMAN "VALI MIKUMIDAM" DALAM TATABAHASA BAHASA TAMIL** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya.

TANDATANGAN:

____

PARVEEN A/P MURUGADEVAN

D2021100678

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

II. நெறியாளர் உறுதிமொழி

தமிழ் இலக்கண வல்லினம் மிகும் இடங்களை "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" மூலம் மேம்படுத்துதல் என்ற தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு பர்வீன் முருகதேவன் (D20211100678) என்ற மாணவியின் சுய முயற்சியால் உருவாக்கபட்டது என ஆய்வு நெறியாளராகிய நான், முனைவர் கிங்க்ஸ்டன் பால் தம்புராஜ் உறுதிமொழி வழங்குகிறேன். இந்த ஆய்வேடு தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப் பட்டத்தைப் பெறுவதற்காக மொழி தொடர்பியல் புலத்திடம் சமர்ப்பிக்கப்பட்டது.

Saya, DR KINGSTON PALTHAMBURAJ dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **PEMBANGUNAN DAN PENGESAHAN INSTRUMEN PENILAIAN KOMPREHENSIF DALAM PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN BAGI MENINGKATKAN PEMAHAMAN "VALI MIKUMIDAM" DALAM TATABAHASA BAHASA TAMIL** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (BAHASA TAMIL) DENGAN KEPUJIAN.

TANDATANGAN:

____

DR KINGSTON PALTHAMBURAJ,

PENYELIA,

FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI,

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

நன்றியுரை

இவ்வாய்வினை எந்தவொரு தடையின்றிச் சிறப்புடன் உருவாக்க எனக்கு உதவி புரிந்த இறைவனுக்கு நன்றியினை சமர்ப்பிக்கிறேன். இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ள அனுமதியளித்த சுல்தான் இட்ரிஸ் கல்வியியல் பல்கலைக்கழகத் தமிழ்மொழிப் பிரிவுக்கு மனமார்ந்த நன்றி. இவ்வாய்வு சிறந்த முறையில் ஆக்கம் பெறவும் திட்டமிட்டபடி செய்து முடிக்கவும், நான் துவண்டு விழும் நேரங்களில் எனக்கு பக்கபலமாக இருந்து வழிகாட்டி என்னை கொண்டு வந்த முனைவர் கிங்க்ஸ்டன் பால் தம்புராஜ் அவர்களுக்கு எனது நெஞ்சார்ந்த நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொன்கிறேன். அனைத்து நேரங்களிலும் எனக்கு ஊக்கம் கொடுத்து, துவண்டு போகும் தருணங்களில் எனக்கு முன் மாதிரியாக இருந்த எனது குடும்பத்தினர்களுக்கும், இவ்வாய்வை நன்முறையில் செய்து முடிக்க பல வழிகளில் உதவிகளைப் புரிந்த என் நண்பர்களுக்கும் நன்றியை கூறிக்கொள்கிறேன். இவ்வாய்வுக்குத் தரவுகளை திரட்ட உறுதுணையாக இருந்த ஹோர்லி மெதடிஸ்ட் இடைநிலைப்பள்ளி தமிழ்மொழி ஆசிரியருக்கும் மாணவர்களுக்கும் இவ்வேளையில் நன்றி கூறக் கடமைப்பட்டுள்ளேன்.

நன்றி வணக்கம்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ஆய்வுச்சுருக்கம்

ஆய்வாளர் இந்த ஆய்வில் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை என்ற விளையாட்டு அணுகுமுறை மூலம் தமிழ் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகுமிடம் புரிதலை மாணவர்களிடையே மேம்படுத்தும் பயிற்சியின் விளைவுகளை ஆராய்ந்துள்ளார். பாரம்பரிய முறைமைகளின் மூலம் இலக்கண விதிகளை கற்றுக்கொள்ளும் மாணவர்களுக்கு ஏற்படும் சவால்களை எதிர்கொள்ளும் வகையில், இந்த ஆராய்ச்சி, தமிழ் மொழியை கூடுதல் பாடமாக படிக்கும் மேல்நிலை பள்ளி மாணவர்களுக்கு தொடர்பான அணுகுமுறையை அறிமுகப்படுத்துகிறது. முன்னறித் தேர்வுகள் மற்றும் பின்னறித் தேர்வுகளை செயல்படுத்தி, இந்த ஆய்வு க ச த ப விளையாட்டு அட்டையை மையமாக கொண்டு மாணவர்களின் வல்லினம் மிகுமிடம் பற்றிய புரிதலும் மதிப்பிடுகிறது. ஆய்வு முடிவுகள், பின்னறித் தேர்வில் மாணவர்களின் அடைவுநிலை மேம்பாடு கண்டதை, விளையாட்டு மூலம் மாணவர்கள் இலக்கணத்தை விளக்கமாக மற்றும் செயல்முறையுடன் கற்றுக்கொள்கின்றனர் எனும் கருத்தை உறுதி செய்கின்றன. இந்த ஆய்வு, விளையாட்டு அடிப்படையிலான கருவிகள் குறிப்பிட்ட மொழி கற்றல் சிரமங்களை கையாளும் திறனை விளக்குகிறது மற்றும் தமிழ் மொழி பாடத்திட்டத்தில் புதிய முறைகள் வழி கற்றல் கற்பித்தல் அணுகுமுறைகளை அறிமுகப்படுத்துகிறது. ஆய்வின் கட்டுப்பாடுகள் மற்றும் எதிர்கால ஆராய்ச்சிக்கான பரிந்துரைகளும் விவாதிக்கப்பட்டுள்ளன. இதில் விளையாட்டு அடிப்படையிலான கருவிகளை தமிழ் மொழி கல்வியில் விரிவாக பயன்படுத்துவதற்கான சான்றுகளும் விளக்கப்படுள்ளன.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ABSTRAK

Kajian ini meneroka keberkesanan alat pembelajaran berasaskan permainan, permainan *Ka Sa Ta Pa*, dalam meningkatkan pemahaman pelajar terhadap *Vali Mikumidam* (tempat konsonan diperkuat) dalam tatabahasa Tamil. Menyedari cabaran yang dihadapi pelajar dalam menguasai peraturan tatabahasa yang kompleks melalui kaedah tradisional, penyelidikan ini memperkenalkan pendekatan interaktif yang disasarkan kepada pelajar sekolah menengah yang mempelajari bahasa Tamil sebagai subjek. Dengan menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen yang melibatkan ujian pra dan ujian pasca, kajian ini menilai kesan permainan tersebut terhadap kefahaman dan ingatan pelajar terhadap *Vali Mikumidam*. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor ujian pasca, mencadangkan bahawa permainan ini membantu pelajar memahami tatabahasa dengan lebih baik melalui pembelajaran yang menarik dan praktikal. Kajian ini menekankan potensi alat berasaskan permainan dalam menangani kesukaran pembelajaran bahasa tertentu, serta memberikan pandangan kepada pendidik dan pembuat dasar mengenai pelaksanaan kaedah inovatif dalam kurikulum bahasa Tamil. Keterbatasan kajian dan cadangan untuk penyelidikan masa depan turut dibincangkan, termasuk penyesuaian alat berasaskan permainan untuk aplikasi yang lebih meluas dalam pendidikan bahasa.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ABSTRACT

This study explores the effectiveness of a game-based learning tool, the *Ka Sa Ta Pa* game, in enhancing students' understanding of *Vali Mikumidam* (strengthened consonant places) in Tamil grammar. Recognizing the challenges students face in mastering complex grammatical rules through traditional methods, this research introduces an interactive approach aimed at secondary school students studying Tamil as a language subject. Utilizing a quasi-experimental design with pre-tests and post-tests, the study evaluates the game's impact on students' comprehension and retention of *Vali Mikumidam*. Findings indicate a significant improvement in post-test scores, suggesting that the game fosters a better grasp of grammar through engaging and hands-on learning. The study highlights the potential of game-based tools to address specific language learning difficulties, providing insights for educators and policymakers in implementing innovative methods within the Tamil language curriculum. Limitations and suggestions for future research are also discussed, including adapting game-based tools for broader applications within language education.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

பொருளடக்கம்

இயல் 1

அறிமுகம்

1.1 முன்னுரை.......................................1 – 2

1.2 ஆய்வு பின்னணி.......................................2 – 7

1.3 ஆய்வு சிக்கல்....................................... 8 – 11

1.4 ஆய்வு நோக்கம்....................................... 11

1.5 ஆய்வு வினா....................................... 12

1.6 ஆய்வு நன்மை....................................... 13 – 14

1.6.1ஆசிரியர்கள்....................................... 13

1.6.2 மாணவர்கள்....................................... 14

1.6.3 கல்வி அமைச்சு....................................... 14

1.7 ஆய்வு எல்லை....................................... 15

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.8 ஆய்வு சான்றாதாரம்…………………………………………………………… 16 – 17

1.8.1 முதன்மைச் சான்றாதாரம்…………………………………………………… 16

1.8.2 துணைமைச் சான்றாதாரம்……………………………………………………17

1.9 கலைச்சொல் விளக்கம்…………………………………………………………17 – 24

1.9.1 வல்லினம் மிகும் இடம்.........................……………………………………..18

1.9.2 கசதப விளையாட்டு அட்டை…………………………………………………..18

1.9.3 புள்ளி முறை……………………………………………………………………19

1.9.4 போட்டியும் சவாலும்…………………………………………………............20

1.9.5 விளையாட்டு அடிப்படை சூழ்நிலை கற்றல்………………………………..22

1.9.6 பங்கும் அங்கிகாரமும்…………………………………………………………23

1.10 தொகுப்புரை………………………………………………………………........25

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இயல் 2

ஆய்வு மீள்நோக்கு

2.1 முன்னுரை……………………………………………………………….........26

2.2 துணைத்தலைப்புகள்…………………………………………………………26 - 43

2.2.1 வல்லினம் மிகுமிடம் விளக்கம்…………………………………………26 – 34

2.2.2 க ச த ப விளையாட்டு அட்டை அணுகுமுறையின் விளக்கம்…………..34 – 36

2.2.3 தலைப்போடு தொடர்புடைய ஆய்வுக் கட்டுரைகள்……………………36 – 43

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.3 தொகுப்புரை……………………………………………………………………..43

இயல் 3

ஆய்வு அணுகுமுறை

3.1 முன்னுரை…………………………………………………………………………44

3.2 ஆய்வு வடிவமைப்பு……………………………………………………………44 - 49

3.2.1 மீட்டுணர்தல் - முன்னறித் தேர்வு…………………………………….......47

3.2.2 நடவடிக்கையை திட்டமிடுதல்………………………………………………48

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.2.3 செயல்படுத்துதல்……………………………………………………………………..48

3.2.4 உற்று நோக்கம்……………………………………………………………………….49

3.2.5 மீட்டுணர்தல் - பின்னறித் தேர்வு ……………………………………………………49

3.3 ஆய்வு கட்டமைப்பு…………………………………………………………………........51

3.4 ஆய்வு அணுகுமுறை………………………………………………………………………52

3.5 ஆய்வு உட்படுத்தப்பட்டோர்…………………………………………………………….53

3.6 ஆய்வுக் கருவி……………………………………………………………………………..53 - 54
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
3.7 தரவு சேகரிப்பு முறை………………………………………………………………….55 – 56

3.8 தரவு பகுப்பாய்வு……………………………………………………………………….57 - 59

3.9 ஆய்வு கோட்பாடு……………………………………………………………………….59 – 68

3.9.1 கட்டமைப்பு கோட்பாடு...59 – 61

3.9.2 விளையாட்டு மைய கற்பித்தல் கோட்பாடு…………………………….61 – 68

3.10 தொகுப்புரை…………………………………………………………………………….69

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இயல் 4

ஆய்வு முடிவு

4.1 முன்னுரை..70 – 71

4.2 தரவு பகுப்பாய்வு……………………………………………………………………..72

4.2.1 ஆய்வு நோக்கம் 1 : இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கலைப் பகுத்தாய்தல்………………………..72 – 83

4.2.1.1 கருத்தறி வினாநிரல்………………………………………………………..72 – 73

4.2.1.2 முன்னறித் தேர்வு……………………………………………………………74 – 83

4.3 மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கள்……………………………………………83 – 86

4.3.1 இலக்கணம் கற்றலில் நவீன முறையின்மை / ஆர்வமின்மை…………83 – 84

4.3.2 பயிற்சிகள் குறைப்பாடு…………………………………………………...84 – 85

4.3.3 புத்தகத்தில் இருப்பதை மட்டுமே படித்தல்………………………………85 – 86

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.4 ஆய்வு நோக்கம் 2 : இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லின மிகுமிடங்கள் திறனை க, ச, த, ப விளையாட்டு அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியின் வழி மேம்படுத்துதல்……………………………………………………86 – 89

4.4.1 திட்டமிடுதல்……………………………………………………………..87

4.4.2 நடவடிக்கை ……………………………………………………......88 – 89

4.5 பின்னறித் தேர்வு…………………………………………………………………90 – 103

4.6 உற்று நோக்குதல்…………………………………………………………………104
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
4.7 மீட்டுணர்தல்……………………………………………………………………104 – 105

4.8 தொகுப்புரை……………………………………………………………………105 – 106

இயல் 5

முடிவுரை

5.1 முன்னுரை…………………………………………………………………………107

5.2 ஒப்பீடு……………………………………………………………………………..107 – 116

5.3 ஆய்வு முடிவுகள்………………………………………………………………..116 – 119
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.4 ஆய்வு கருத்துரை……………………………………………………………………120 – 125

5.4.1 இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கலைப் பகுத்தாய்தல்…………………………..120 – 123

5.4.2 இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லின மிகுமிடங்கள் திறனை க, ச, த, ப விளையாட்டு அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியின் வழி மேம்படுத்துதல்……………………………………………………………..123 – 125

5.5 தொடராய்வு தலைப்புகள் பரிந்துரை…………………………………………...125 - 128

5.6 தொகுப்புரை………………………………………………………………………128 – 129
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
துணைநூற்பட்டியல்..130 – 133

பின்னிணைப்பு...134 – 143

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

அட்டவணைப் பட்டியல்

அட்டவணை எண்		பக்கம்
3.2.5	சோதனைக்குட்படுத்தபட்ட மாணவர்கள்	50
3.7	தரவு சேகரிப்பு முறை விளக்கம்	55
4.2.1.2	முன்னறித் தேர்வின் தரவுகள்	75
4.5	பின்னறித் தேர்வில் நினைவூட்டலின் தரவுகள்	91
4.5	பின்னறித் தேர்வில் புரிதலின் தரவுகள்	93
4. 5	பின்னறித் தேர்வில் ஆளலின் தரவுகள்	95
4.5	பின்னறித் தேர்வில் பகுத்தலின் தரவுகள்	97
4.5	பின்னறித் தேர்வில் தொகுத்தலின் தரவுகள்	100
4. 5	பின்னறித் தேர்வில் மதிப்பிடுதலின் தரவுகள்	102
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 1 முதல் கேள்வி 5 வேறுபாடு	108
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 6 முதல் கேள்வி 10 வேறுபாடு	109

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 11 முதல் கேள்வி 15 வேறுபாடு	110
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 16 முதல் கேள்வி 20 வேறுபாடு	111
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 21 முதல் கேள்வி 25 வேறுபாடு	112
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 26 முதல் கேள்வி 30 வேறுபாடு	113

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

மீள் திறன் அட்டவணை பட்டியல்

மீள் திறன் அட்டவணை எண்		பக்கம்
4.2.1.2	முன்னறித் தேர்வின் மீள் திறன் அட்டவணை	75
4.5	பின்னறித் தேர்வில் நினைவூட்டலின் மீள் திறன் அட்டவணை	91
4.5	பின்னறித் தேர்வில் புரிதலின் மீள் திறன் அட்டவணை	93
4.5	பின்னறித் தேர்வில் ஆளலின் மீள் திறன் அட்டவணை	95
4.5	பின்னறித் தேர்வில் பகுத்தலின் மீள் திறன் அட்டவணை	97
4.5	பின்னறித் தேர்வில் தொகுத்தலின் மீள் திறன் அட்டவணை	99
4.5	பின்னறித் தேர்வில் மதிப்பிடுதலின் மீள் திறன் அட்டவணை	101
5.2	முன்னறி பின்னறித் தேர்வுகளின் மீள் திறன் அட்டவணை	108
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 1 முதல் கேள்வி 5 வேறுபாடு	109
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 6 முதல் கேள்வி 10 வேறுபாடு	110

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 11 முதல் கேள்வி 15 வேறுபாடு	111
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 16 முதல் கேள்வி 20 வேறுபாடு	112
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 21 முதல் கேள்வி 25 வேறுபாடு	113
5.2	முன்னறித் தேர்வு மற்றும் பின்னறித் தேர்வு கேள்வி 26 முதல் கேள்வி 30 வேறுபாடு	114

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

வரைப்படப் பட்டியல்

வரைப்பட எண்		பக்கம்
3.2	ஆய்வு வடிவமைப்பு	46
3.3	ஆய்வு கட்டமைப்பு	51

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இயல் 1

அறிமுகம்

1.1 முன்னுரை

இலக்கணம் என்பது தமிழ் மொழியின் இலக்கணக் கோட்பாடுகளை விளக்கும் ஒரு கல்விப்பகுதியாகும். இது தமிழ் மொழியின் சரியான பயன்பாட்டையும், அதன் துல்லியத்தையும் தீர்மானிக்கும் விதிகளையும் முறைகளையும் குறிப்பிடுகிறது. அவ்வகையில் தமிழ் இலக்கணத்தில் ஒரு பாகமாக வல்லினம் மிகுமிடம் இருகின்றது. இடைநிலைப்பள்ளியில் தமிழ்மொழி பயிலும் மாணவர்களின் வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை மேலும் மேம்படுத்த ஆய்வாளர் தமிழ் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகும் இடங்களை “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” வழி மேம்படுத்தும் நோக்கத்துடன் இவ்வாய்வை மேற்கொண்டுள்ளார். தமிழ் மொழியில் வல்லினம் மிகும் இடங்கள் என்பது ஒரு சொல்லுக்கு அடுத்தடுத்து இரண்டு சொற்கள் வரும்போது முதல் சொல்லின் அதாவது நிலைமொழியின் இறுதியில் ஒரு வல்லின எழுத்துச் சேர்வதைக் குறிப்பதாகும். ஒரு நிலைமொழியோடு வேறொரு வருமொழி அதாவது க, ச, த, ப வருதலில் எழுத்துகளில் தொடக்கமாக இருக்கும் சொல்லாக அமையும்பொழுது சிலவிடங்களில் மிகுந்தும் சிலவிடங்களில் மிகாமலும் வரும். வல்லினம் மிகும் இடம் என்பதற்கு பல கூறுகள்

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இருக்கின்றன. அவ்வகையில் வல்லினம் மிகும் இடங்களுக்கு மொத்தமாக 20 கூறுகள் இருக்கின்றன.

இந்த ஆய்வானது இடைநிலைப்பள்ளியில் படிவம் 5 மாணவர்களின் வல்லினம் மிகும் இடங்கள் புரிதலின் அடைவுநிலையை “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” அணுகுமுறையின் வழி மேம்படுத்தும் நோக்கத்துடன் மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. இந்த இயலில் ஆய்விற்கான சிறு அறிமுகம் வழங்கப்பட்டது மட்டுமல்லாமல் ஆய்வின் கண்ணோட்டங்களும் விளக்கப்பட்டுள்ளன. அவை ஆய்வுப் பின்னணி, ஆய்வுச் சிக்கல், ஆய்வு நோக்கம், ஆய்வு வினா, ஆய்வு நன்மைகள், ஆய்வு எல்லை, ஆய்வுச் சான்றாதாரம், ஆய்வின் கலைச்சொற்கள் விளக்கம் ஆகிய துணைத் தலைப்புகள் இவ்வியலில் தொளிவாக விளக்கப்பட்டுள்ளன.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.2 ஆய்வு பின்னணி

ஒரு மொழியைத் திருத்தமாகவும் செம்மையாகவும் பேசுவதற்கும் எழுதுவதற்கும் மொழியின் அடிப்படையான சில விதிகளை அறிந்து கொள்வதற்கும் விதிவிலக்குகளை விளக்குவதற்கும் வாய்ப்பாக இருக்கும் நூலை இலக்கணம் எனலாம். அத்தகைய இலக்கணத்தைக் கற்கும் மாணவர்களுக்கும் கற்பிக்கும் ஆசிரியர்களுக்கும் ஏற்படும் மொழிச்சிக்கலைத் தீர்த்து வைக்க இலக்கணக் கல்வி பயன்படும். இதனையே, இலக்கியம் கண்டதற்கு இலக்கணம் இயம்பல் என்று நன்னுல் கூகுகிறது (Shanmuga Selvakannapathi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

, 2000). அவ்விலக்கணங்களைக் கற்பிப்பதிலும் இடர்பாடுகள் தோன்றியுள்ளன. அந்த வகையில் பள்ளிக்கல்வித் துறையால் தற்சமயக் கல்வியாண்டில் புதிதாக அமைக்கப்பட்டுள்ள பாடத்திட்டத்தின் கீழ் இலக்கணப் பாடங்களை மாணவர்களுக்குக் கற்பிப்பதில் ஏற்படும் இடர்பாடுகள் நிறையவே **(தமிழ் பேராய்வு 2020).**

தமிழ் மொழி கற்றலில் மையமாக இருப்பது வல்லினம் மிகும் இடங்கள். வல்லினம் மிகும் இடங்கள் இல்லாமல் இருந்தால் போதுமான சொற்களஞ்சியம் இருக்கும், மாணவர்கள் வாக்கியங்களைப் புரிந்துகொள்ளவோ அல்லது கருத்துக்களைச் சரியாக வெளிப்படுத்தவோ இயலாமல் இருக்கும். தமிழில் இலக்கணம் மொழியைப் பிழையின்றிப் பேசுவதற்கும் எழுதுவதற்கும் பயன்படுகிறது. சொற்களை விளக்கும் கருவியாக இலக்கணம் அமைகிறது. இலக்கணம் என்பது பழைய மொழிக்கு விளக்கம் கூறும் மரபிலக்கண நூல்களின் செய்திகள் மட்டுமல்ல நாம் அன்றாடம் பேசும் எழுதும் மொழியின் அமைப்பையும் ஒழுங்கு நெறியையும் கூறுவதாகும் **(தமிழ்ப்பல்கலைக்கழகம், 2013).** தமிழ் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகும் இடம் இல்லாமல் இருந்தால் ஒரு வாகியத்திலோ கட்டுரையிலோ நாம் கூற வரும் கருத்து பொருள் மாறுப்பட நேரிடும். சான்றாக மென்றொடர்க் குற்றியலுகரம் சொல்லுக்கு பின் வலிமிகும். குரங்கு + குட்டி என்பதில் வலிமிகாவிட்டால் அதன் பொருள் மாறி குரங்கும் குட்டியும் என உம்மைத் தொகைகளாக மாறிவிடும். இது போன்ற பிழைகளை தவிர்க்க மாணவர்களுக்கு வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதல் மிகவும் தேவையாக இருக்கிறது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

மலேசியாவில் கே.எஸ்.எஸ்.எம் (KSSM) கலைத்திட்டமானது அனைத்து மாணவர்களும் பெற்றிருக்க வேண்டிய பாடத் திறன்களையும் அதன் விளக்கமும் மற்றும் படிநிலைகளை உள்ளடக்கியதாகும். இக்கலைத்திட்டத்தில் கேட்டல், பேச்சு, எழுத்து, வாசிப்பு செய்யுள் மொழியணிகள் மற்றும் இலக்கணம் அடங்கியிருக்கும். இதன் மூலம், ஒவ்வொரு ஆசிரியர்களும் மாணவர்களின் குறை நிறைகளை அறிந்து, அவர்களுக்கு ஏற்றார் போல் தங்கள் கற்றல் கற்பித்தலை மேம்படுத்திக் கொண்டு வருகின்றனர். தமிழ் இலக்கணத்தை கற்கும் தொழில்நுட்பத்தை பயன்படுத்தி, குறிப்பாக மாணவர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்களிடையே எளிதில் நிறுவப்படும் தொழில்நுட்பத்தை பயன்படுத்தி, ஒரு புரிதல் கற்றல் முறையின் புதுமையின் மூலம் நிறைவேற்ற முடியும் **(Logapriyaa Shanmugam, Kingston Palthamburaj, 2023).** அதே போல் வகுப்பில் ஆசிரியர்கள் கற்றல் முறையை புதுமையாக்கினால் மாணவர்களுக்கு கடினமான பாடமாக இருந்தாலும் அது எளிதாகும். கற்றல் மற்றும் கற்பித்தல் செயல்முறையில், ஆசிரியர்கள் மாணவர்களுக்கு திருப்திகரமான முடிவுகளைப் பெற உகந்த கற்பித்தல் முறைகளை கண்டுபிடிப்பதில் சிக்கல் ஏற்படுவதால் அவர்கள் மாணவர்களுக்கு விளக்கக்கூடிய தகுந்த கற்பித்தல் முறைகளை கண்டுபிடிக்க வேண்டும்.

நிறைய ஆசிரியர்கள் பள்ளியில் மாணவர்களுக்கு தமிழ் இலக்கணம் கற்பித்தலில் பல சவால்களை எதிர்நோக்குகின்றனர். இலக்கணத்தில் ஆசிரியர்களின் குறைவான புரிதலும்

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

மாணவர்களின் குறைவான தெளிவும் தான் இச்சிக்கலுக்கான காரணமாக அமைகிறது. ஆசிரியர்களும் பயிற்சி பருவத்திலே இலக்கணத்திற்கு அதிக ஈடுபாடு கொடுப்பது குறைவு. நூற்றில் ஒரு சிலரே இலக்கணத்தில் வல்லமை பெறுகின்றனர். இவர்கள் பள்ளியில் ஆசிரியர்களாகப் பணிக்குச் சென்றப் பிறகும் பள்ளியில் மாணவர்களுக்கு இலக்கணம் கற்பித்தலில் குறைவான ஈடுபாடு கொடுக்கின்றனர். அங்கு ஆசிரியர்களுக்கு தெளிவு இல்லாததால் மாணவர்களுக்கும் அவர்களால் சரியான போதிப்பை நடத்த இயலவில்லை. இது மாணவர்களின் எதிர்காலத்தை பாதிக்கின்றது என்பதை முதலில் ஆசிரியர்கள் அறிந்துக்கொள்ள வேண்டும். இலக்கணத்தில் தெளிவு இல்லாமல் இருந்தால் அது மாணவர்களின் எழுத்து திறனையும் வாசிப்பு திறனையும் அதிகமாக பாதிக்கும் என்பதை ஆசிரியர்கள் உணர வேண்டும். தமிழுக்கு அடிப்படையான இலக்கணத்தில் மாணவர்கள் தெளிவாக இருந்தால் மட்டுமே அவர்களால் தமிழ் பமொலியில் சிறந்து விளங்க இயலும். சுலபமான வழியில் எவ்வாறு இலக்கணம் கற்பித்தலை வகுப்பில் செய்யலாம் என்பதை ஆசிரியர்கள் கண்டறிய வேண்டும். அவர்கள் கண்டறியும் வழிமுறையில் முதலில் ஆசிரியர்கள் கற்றுக்கொள்ள வேண்டும். பிறகு அதனை மாணவர்களுக்கு செயல்படுத்தலாம். இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளர் தமிழ் போதிக்கும் ஆசிரியர்களுக்கும் தமிழ் பயிலும் மாணவர்களுக்கும் சுலபமாக வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதலை மேம்படுத்த மேற்கொண்ட ஆய்வில் "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" என்பது இரு தரப்பினர்களுக்கும் சுலபமான முறையில் புரிதலை ஏற்படுத்த தயார் செய்துள்ளார். இதன் செய்பாடாக முதலில் ஆசிரியர்கள் அந்த விளையாட்டு அட்டையை பயன்படுத்தி வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதலை மேம்படுதியப் பின் வகுப்பில் மாணவர்களுக்கு அதனை செயல்படுத்தலாம்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இந்த ஆய்வின் வழி ஆய்வாளர் இலக்கணம் பயிற்றுவித்தலில் விளையாட்டின் அவசியத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டு ஆய்வை மேற்கொண்டுள்ளார். விளையாட்டின் வழி வகுப்பில் ஆசிரியர்கள் மாணவர்களின் கவத்தை ஈர்க்க முடியும். பாரம்பரிய வகுப்பு பயிற்றுவித்தல் முறை மாணவர்களுக்கு ஆர்வத்தை கொடுக்காமல் வகுப்பில் கவனம் செலுத்துவதிலிருந்து தடுக்கிறது **(J Contin Educ Nurs. 2019).** விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் என்பது மாணவர்கள் மற்றும் இளைஞர்களிடையே ஆர்வத்தை அதிகரிப்பதற்கும், அவர்களை ஊக்குவிக்கவும், அவர்களின் தொடர்பு மற்றும் பகிர்வுகளை இணைக்கவும் மேம்படுத்தவும் ஒரு முறையாகும். தெளிவான கல்வி முறையின் எதிர்காலத்தில் பல பணிகளை அடைய கல்வியில் விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் மிகவும் முக்கியமானது. வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த விளையாட்டு அடிப்படியிலான கற்றல் வகுப்பில் மேற்கொள்வதால் மாணவர்களால் இலக்கணம் மட்டுமல்லாமல் எழுத்து மற்றும் வாசிப்பு திறனில் தேர்ச்சி பெறுவது உறுதி. மாணவர்கள் கட்டுரைகளில் எழுத்துப் பிழையின்றி எழுத இயலும், எழுத்து பிழையின்றி சரியாக வாசிக்க இயலும். இக்காலத்து மாணவர்கள் பாரம்பரிய வகுப்பு முறையை விட 21ஆம் நூற்றாண்டு கற்றல் கற்பித்தலை தான் அதிகம் ஆர்வத்தை செலுத்துகின்றனர். இதனால் மாணவர்களின் வளர்ச்சிக்கு ஆசிரியர்களும் அதற்கு தகுந்தவாறு வகுப்பில் பயிற்றுவித்தல்களை நடத்த வேண்டும். விளையாட்டு முறையில் பயிலும் வழி மாணவர்களுக்கு நல்ல புரிதலையும் இது ஏற்படுத்தும். தெரியாமல் இருந்தால் கற்றுக்கொள்ளவும் விளையாட்டு முறையிலான கற்றல் கற்பித்தல் அவர்களுக்கு உறுதுணையாக இருக்கும்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ஆய்வாளர் மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை மேம்படுத்துவதற்கு “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை பயன்படுத்துவது ஒரு சிறந்த முறையாக கருதப்படுகிறது என்ற நோக்கத்தில் இவ்வாய்வை செய்துள்ளார். “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” என்பது மாணவர்களாக விருப்பபட்டு மகிழ்ச்சியாக விளையாட கூடிய ஒரு விளையாட்டாகும். அதே சமயத்தில் கற்பித்தல் முறையாகவும் இதனை வகுப்பில் பயன்படுத்தலாம். “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” பயன்படுத்துவதன் வழி, வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலில் மாணவர்களின் புரியாத உணர்வை நீக்க முடியும். மாணவர்கள் வழக்கமாகப் பெறுவதிலிருந்து மாறுபட்ட மற்றும் புதிய வழியிலான கற்றலில் இருந்து சுலபமாக வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை பெறுகின்றனர். “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” பல்வேறு முறைகளில் ஒன்றாக பயன்படுத்தலாம். இதனால் மாணவர்கள் தமிழ் மொழியில்
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை மகிழ்ச்சியுடனும் தெளிவுடனும் கற்றுக் கொள்வதில் ஆர்வமாக இருப்பர்.

எனவே, இந்த சிக்கலைக் களையும் நோக்கில் இந்த ஆய்வில் “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” மூலம் இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5- இல் தமிழ் பயிலும் மாணவர்களின் வல்லினம் மிகுமிடம் புரிதலின் அடைவுநிலையை மேம்படுத்தும் வண்ணமாக இவ்வாய்வு அமைகின்றது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.3 ஆய்வு சிக்கல்

மலேசியா நாட்டின் பள்ளிகளின் கல்வி முறைகளுக்கேற்ப இடைநிலைப்பள்ளியில் தமிழ் மொழி கட்டாயம் எடுக்கும் பாடமாக இல்லாமல் ஒரு கூடுதல் மொழிப் பாடமாகவே கற்பிக்கப்பட்டு வருகிறது. அவ்வாறான கற்றல் கற்பித்தல் அமைப்புகளில் ஒன்றான இலக்கணம் மாணவர்களிடையே முக்கியத் திறனான ஒன்றாகவும் மாணவர்கள் சிறந்து விளங்கக் கூடிய பாகமாகவும் அமைதல் அவசியம். இலக்கணம் என்று எடுத்துக் கொண்டால் ஒரு மாணவன் எழுத்து பிழையின்றி வாக்கியங்கள் கட்டுரைகள் எழுதவும், சரியான சொல்லுடன் சரியான உச்சரிப்புடன் பேசுவதற்கும் பிழையின்றி சரளமாக வாசிக்கவும் இலக்கணம் தான் முக்கிய பங்காக அமைகிறது. அவ்வைகையில் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகும் இடங்கள் முக்கியமானது எனலாம். மாணவர்கள் அதிக அளவில் தேர்வுகளில் புள்ளிகளை இழப்பது எழுத்து பிழைகளால் தான். வலிமிகும் இடங்களில் மாணவர்கள் சிறந்து விளங்கினால் தேர்வில் அவர்கள் இந்த தவற்றினால் புள்ளிகள் இழப்பது அவசியமாக இருக்காது.

மாணவர்கள் ஆசிரியர்களின் கற்பித்தலை புரிந்துக்கொள்வதில் சிரமம் அடைவதால் அவர்களுக்கு வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலில் சிக்கல் ஏற்படுகிறது. எனவே, ஓர் ஆசிரியர் தமிழ் மொழியில் வல்லினம் மிகும் இடங்கள் கற்பித்தலில் மாணவர்களின் அடைவுநிலையை பார்க்க புதிய முறையிலான கற்றல் முறையை தயாரிக்க வேண்டும். ஆராய்ச்சியாளரின் கருத்தில், மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

மேம்படுத்துவதற்கு “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை பயன்படுத்துவது ஒரு சிறந்த முறையாக கருதப்படுகிறது. இன்றைய கல்வி சூழலில், விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் பெரும் முக்கியத்துவம் பெற்றுள்ளது. இது மாணவர்களின் கற்றல் செயல்பாடுகளை எளிமைப்படுத்தி, அவர்களின் ஈடுபாட்டை அதிகரிக்கிறது. இவ்வாறான கற்றல் முறையைத் தமிழில் வல்லினம் மிகும் இடம் பற்றிய புரிதலை மேம்படுத்தப் பயன்படுத்தலாம். மாணவர்கள் சுலபமாக பயிலவும், புரிந்துக்கொள்ளவும், செயல்படுத்தவும் இருந்தால் யாராக இருந்தாலும் இலக்கணத்தில் சிறந்து விளங்கலாம் என்பதுதான் உண்மை.

தொடர்ந்து, பள்ளியில் ஆசிரியர்களின் பழைய கற்பித்தல் முறையையும் சிக்கலாக கூறலாம். ஆசிரியர்கள் பொதுவாக ஒரே மாதிரியான பாரம்பரிய முறையையே பயன்படுத்தி வகுப்பில் கற்றல் கற்பித்தல் நடத்துகின்றனர். இதனால், மாணவர்களுக்கு கற்றலில் சிரமங்கள் ஏற்படுவதுடன், பாடத்தை கற்கும் ஆர்வமும் குறைகிறது. கற்றல் கற்பித்தல் செயல்முறையை மாற்றியமைப்பதால் அவர்கள் இயல்பாகவே பல விசயங்களைக் கற்றுக்கொள்கிறார்கள். இதிலிருந்தும் ஆய்வாளாரால் “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை பயன்படுத்தி வல்லினம் மிகும் இடங்களை போதிப்பது ஒரு சிறந்த முறையாக அமையும்படி குறிப்பிடப்பட்டுள்ளது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யின் வழி பள்ளியில் தமிழ் மொழி பயிலும் மாணவர்களுக்கு சுலபமான முறையில் வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இது உறுதுணையாக இருப்பதை ஆய்வாளர் விளக்கியுள்ளார். இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யின் வடிவமைப்பு மாணவர்களுக்கு சுலபமாக இந்த விளையாட்டை விளையாட அமையும். இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” சாதரணமாக நாம் விளையாடும் விளையாட்டு அட்டைகளை போன்ற வடிவில் அமைக்கப்பட்டிருகிறது. 41 அட்டைகளை கொண்டிருக்கும் இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை ஒரு குழுவில் 4 அல்லது 5 மாணவர்கள் சேர்ந்து விளையாடலாம். ஆசிரியர்கள் இதை ஒரு குழு நடவடிக்கையாகவும் வகுப்பில் செயல்படுத்தலாம். வகுப்பில் இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை செயல்படுத்துவதன் வழி மாணவர்களுக்கு ஆர்வம் ஊட்டும் வகையிலும் அவர்களின் கவனத்தை வகுப்பில் இருக்கவும் செய்கிறது. மாணவர்களின் கவனத்தை வகுப்பிற்கு கொண்டு வருவது கடிமானது என்பது ஆசிரியர் அறிந்ததே. ஆனால் இவ்வாறு விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல்களைச் செய்வதால் மாணவர்கள் ஆர்வமாக பயில்வதை நாம் பார்க்கலாம். **(Impact of play-based learning on cognitive skills. (2020). Journal of Educational Psychology).**

இது மாணவர்களுக்கு கற்றலில் பாடங்களை கற்றுக்கொள்ள ஊக்கமளிப்பது போலவும் அமையும். அவகளின் ஈடுபாடும் வாகுப்பில் அதிகமாக இருக்கக்கூடும். இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யை ஆசிரியர்கள் வகுப்பில் தமிழ் மொழி பாடச் சமயம் மட்டுமல்லாமல் மற்ற நேரங்களில் மாணவர்கள் நூலகத்திற்கு சென்றும் தமிழ் மொழி பயிலும் சக நண்பர்களுடன் சேர்ந்துக் கற்றுக்கொல்லலாம். வகுப்பில் மட்டுமில்லாமல்

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

மாணவர்கள் வகுப்பிற்கு அப்பாற்பட்டும் இலக்கணத்தை கற்றுக்கொல்லலாம் என்பதின் சான்றாக இந்த "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" அமைகிறது.

1.4 ஆய்வு நோக்கம்

இந்த ஆய்வு ஒரே முக்கிய நோக்கத்தின் அடிப்படையில் மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. அவை பின்வருமாறு:

அ) இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கலைப் பகுத்தாய்தல்.

ஆ) இடைநிலைப்பள்ளி பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் திறனை க, ச, த, ப விளையாட்டு அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியின் வழி மேம்படுத்துதல்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.5 ஆய்வு வினா

இந்த ஆய்வு ஒரே வினாவை அடிப்படையாகக் கொண்டு அமைக்கபட்டுள்ளது. அவை பின்வருமாறு :

அ) இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்கள் வல்லினம் மிகும் இடம் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கள் யாவை ?

ஆ) இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் திறனை க, ச, த, ப விளையாட்டு அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியின் வழி மேம்பாடு அடைந்துள்ளதா இல்லையா ?

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.6 ஆய்வு நன்மை

ஆய்வாளர் மேற்கொள்ளும் இந்த ஆய்வானது ஆசிரியர்களுக்கும் மாணவர்களுக்கும் மற்றும் கல்வி அமைச்சுக்கும் நன்மை தரும் வகையில் அமைகின்றது. இந்த ஆய்வானது பல தரப்பினர்களுக்கு பயனுள்ளதாக அமையும் என்பது குறிப்பிடத்தக்கதாகும்.

- **1.6.1 ஆசிரியர்கள்**

இந்த ஆய்வானது ஆசிரியர்களுக்கு பல வகைகளில் நன்மை கொடுக்கின்றன. பள்ளி ஆசிரியர்களின் பழைய கற்பித்தல் முறையை மாணவர்களின் கவனத்தை வல்லினம் மிகும் இடம் கற்பதில் ஈர்க்கவில்லை. இவ்வாய்வில் வழி ஆசிரியர்கள் "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" யின் வழி மாணவர்களுக்கு எளிமையான முறையில் வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதலை மேம்படுத்தவும் வல்லினம் மிகும் இடங்களைக் கற்பிக்கவும் இயலும். அதோடு ஆசிரியர்களால் மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதலில் ஆர்வத்தைத் உருவாக்குவதற்கு ஒரு வாய்ப்பாகவும் இந்த "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" முறை அமைகின்றது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **1.6.2 மாணாவர்கள்**

ஆசிரியர்களின் கற்பித்தலை புரிந்துக்கொள்வதில் சிரமம் அடைவதால் மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதல் சற்றுக் குறைவாக இருந்தது. இவ்வாய்வின் வழி “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யினால் மாணவர்களால் வல்லினம் மிகும் இடங்களை எளிதாக புரிந்துக்கொள்ள இயலும். ஒவ்வொரு வார்த்தைகளையும் மாணவர்களால் புரிந்து அதனைப் வாக்கியங்களில் கட்டுரைகளில் சிறுகதை கவிதை போன்ற எழுத்துகளில் அவர்களால் தைரியமாக எழுத்துப் பிழைகளின்றி எழுத இயலுகின்றது. அதுமட்டுமல்லாமல் மாணவர்கள் நன்கு சிந்திக்கும் வளர்ச்சியினை மேம்படுத்துவதற்கும் “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” துணைப்புரிகின்றது. தொடர்ந்து, மாணவர்கள் பொருளுணர்ந்து வாக்கியம், கட்டுரை போன்றவற்றை எழுத்து பிழைகள் இல்லாமல் நிறைய கருத்துகளைச் சிந்தித்து தேர்வுகளிலும் வாழ்கையிலும் பயன்படுத்துவதற்கு இந்த விளையாட்டு முறை முக்கியமாக இருந்து உதவுகின்றது.

- **1.6.3 கல்வி அமைச்சு**

இவ்வாய்வு கல்வி அமைச்சுக்கும் நன்மை அளிக்கின்றது எனலாம். இவ்வாய்வின் மூலம் மாணவர்களின் வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதல் திறனை மேம்படுத்துவதோடு மட்டுமல்லாமல் இதன் வழி மாணவர்களின் எழுத்து திறனின் அடைவுநிலையையும் வாசிப்பு திறனின் அடைவுநிலையையும் கண்டறிந்து மேம்படுத்தவும் முடியும்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.7 ஆய்வு எல்லை

இந்த ஆய்வானது மாணவர்கள் தமிழ் இலக்கணத்தில் "க ச த ப வல்லினம் மிகும் இடம்" எழுத்துகளை எவ்வாறு விளையாட்டு அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை பயன்படுத்தி மேம்படுத்துவதையே மையமாகக் கொண்டுள்ளது. ஆய்வாளர் இந்த ஆய்வை பேராக் மாநிலத்தில் இருக்கும் ஓர் இடைநிலைப்பள்ளியில் மேற்கொண்டுள்ளார். இந்த ஆய்வை மேற்கொள்ள இப்பள்ளியிலிருந்து தமிழ்மொழிப் பாடம் பயிலும் படிவம் 5 மாணவர்களை ஆய்வாளர் தேர்ந்தெடுத்துள்ளார். இவ்வாய்வில் ஆய்வாளர் தேவையான தரவுகளைச் சேகரிக்க முன்னறித் தேர்வுத் தாள், கருத்தறி வினா நிரல் மற்றும் பின்னறித் தேர்வு தாளை மட்டுமே ஆய்வுக் கருவியாகப் பயன்படுத்தியுள்ளார். மேலும், அம்மாணவர்களின் முன்னறித் தேர்வு தாளிற்கு பிறகு ஆய்வாளர் அவர்களின் அடைவுநிலையை மேம்படுத்துவதற்கும் "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை பயன்படுத்தி அவர்களுக்கு பயிற்சிகளைக் கொடுத்துள்ளார். இந்த ஆய்வு ஒரு விளையாட்டு மையக் கற்றல் கருவியின் அடிப்படையில் மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.8 ஆய்வு சான்றாதாரம்

இவ்வாய்விற்கு ஆய்வாளர் நிறைய சான்றாதாரங்களைப் பயன்படுத்தியுள்ளார். இந்த ஆய்வில் இரண்டு வகையிலான சான்றாதாரங்களைக் காண முடியும். அவை முதன்மை சான்றாதாரம் மற்றும் துணைமைச் சான்றாதாரம் ஆகும். முதன்மை சான்றாதாரமாக இதற்கு முன்பு ஆய்வாளர்கள் மேற்கொண்ட ஆய்வில் இருக்கும் ஆய்வேடுகளை மேற்கோளாகப் ஆய்வாளர் பயன்படுத்திக் கொண்டார். தொடர்ந்து, துணைமைச் சான்றாதரமாக, தமிழ் ஆசிரியர்களிடமிருந்து நேர்காணல் செய்ததன் வழி கிடைக்கப்பெற்ற தகவலாகும். அதுமட்டுமின்றி, மாணவர்களின் கருத்தறி வினாக்களின் வழியிலும் பல தகவல்கள் திரடப்பட்டு இருக்கின்றன. இவ்வாய்வு சார்ந்த மீள் ஆய்வுகள் எடுக்க

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ஆய்வேடுகள், இளங்கலை ஆய்வுகள் போன்றவற்றை பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. மேலும், விளையாட்டு மையக் கற்றல் கருவியின் தகவல்கள் இணையத்திலிருந்துத் திரட்டப்பட்டுள்ளன.

- **1.8.1 முதன்மை சான்றாதாரம்**

இந்த ஆய்விற்கான முதன்மை சான்றாதாரம் ஆய்வுக்காக நடத்தப்படும் முன்னறித் தேர்வு, பின்னறித் தேர்வுப் புள்ளிகள் வழியாகவும், கருத்தறி வினா விடைகள் வழியாகவும் உற்றுநோக்கல் வழியாகவும் தகவல்கள் கிடைக்கப்பெற்றன.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **1.8.2 துணைமைச் சான்றாதாரம்**

இவ்வாய்விற்கான துணைமைச் சான்றாதாரமாக ஆய்வாளர் மேற்கொள்ளும் இந்த ஆய்விற்குத் துணையாகப் பயன்படுத்தப்பட்ட ஆய்வேடுகள், ஆய்விதழ்கள், நூல்கள், தேர்வு தாட்கள் போன்றவையாகும். இச்சான்றாதாரங்கள் அனைத்தும் ஆய்வாளர் தனது ஆய்வினை மேற்கொள்ள உதவிபுரிந்த மூல கருத்துகளை விளக்கும் உதாரண ஆவணங்களாகும். ஆய்வாளர் இவ்வாவணங்களை வழிக்காட்டியாக அமைத்து இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ள பயன்படுத்தியுள்ளார்.

1.9 ஆய்வின் கலைச்சொல் விளக்கம்

Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

இவ்வாய்வானது, இடைநிலைப்பள்ளியில் தமிழ்மொழி பயிலும் படிவம் 5 மாணவர்களிடையே "க ச த ப விளையாட்டு அட்டை" அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியைப் பயன்படுத்தி மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடங்களின் புரிதலை மேம்படுத்துதல் என்ற தலைப்பில் அமைந்துள்ளது. இவ்வாய்வில் '**வல்லினம் மிகும் இடம்'** என்ற கலைச்சொல்லும் **'க ச த ப விளையாட்டு அட்டை'** எனும் கலைச்சொல்லும் பல்வேறு இடங்களில் ஆய்வு முழுவதும் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. ஆக, இக்கலைச்சொற்களுக்குப் பொருளை முதலில் ஆய்வாளர் கண்டறிந்து விளக்கியுள்ளார்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **1.9.1 வல்லினம் மிகும் இடம்**

தமிழ் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகும் இடம் என்பது இரண்டு சொற்கள் இணையும் போது, அவற்றின் இடையில் சில இடங்களில் வல்லினம் மிகும் அதாவது மெய்யெழுத்துகள் தோன்றும். சில இடங்களில் மிகாது அப்படியென்றால் மெய்யெழுத்துகள் தோன்றாது.. இதனால் சில இடங்களில் பொருள் வேறுபாடும் ஏற்படுகின்றது. இதற்கு காரணம் இலக்கண விதி முறைகளைச் சரியாகப் புரிந்து கொள்ளாமல் இருப்பதே ஆகும். வல்லினம் மிகும் இடம் என்பதில் தமிழ் இலக்கணத்தில் இருபது வெவ்வேறு கூறுகள் இருக்கின்றன. இந்த கூறுகளை மையமாக வைத்து தான் வல்லினம் மிகும் இடங்களில் நாம் புரிதலை மேம்படுத்த இயலும்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

- **1.9.2 ‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’**

‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’ அடிப்படையிலான கற்றல் கருவி (Card game-Based Learning Tool) என்பது மாணவர்களுக்கு விளையாட்டுகளை விளையாடுவதன் மூலம் கல்வியில் ஒரு சில புரிதல்களை மேம்படுத்தும் முறையாகும். இது மாணவர்களின் ஆர்வத்தை, ஈடுபாட்டை, மற்றும் மனப்பாங்கினையும் மேம்படுத்துகிறது. இந்தக் கருவிகளின் துணைக்கொண்டு கற்றல் வழி பல துறைகளில் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. அதுமட்டுமின்றி சிறுவர் முதல் பெரியவர் வரை வயது தடை இல்லாமல் தமிழ் இலக்கணத்தில் வல்லினம் மிகும் இடங்களை புரிந்துக்கொள்ளும் அளவில் தான் இந்த

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

விளையாட்டு முறை அமைந்திருக்கும். விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் என்பது பல நன்மைகள் ஊக்குவிக்கின்றன.

- **1.9.3 புள்ளி முறை**

‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’ அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு கற்றல் கற்பித்தலில் புள்ளி முறையில் செயல்படுத்துவது மாணவர்களை ஊக்குவிக்கும் வகையிலும் அவர்களின் ஈடுபாட்டை அதிகரிக்கும் வகையிலும் முக்கியமாக கையாளப்படும் வழிமுறைகளில் ஒன்றாகும். ‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’ அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு நடக்கும் கற்றல் அமைப்பில், புள்ளிகள் ஒரு வகையான வெளிப்புற ஊக்கமாகப் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. கற்க

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

வேண்டியதை கற்று முடிப்பதற்கும், சரியான தகுதிகளை அடைவதற்கும் கற்றுக் கொண்ட தகவல்களை வெளிப்படுத்துவதற்கும் மாணவர்களுக்கு இந்த ‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’ அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு வகுப்பில் போதனை செய்வது புள்ளி முறையில் ஊக்குவிப்பு அளிக்கிறது. மாணவர்கள் அவர்களின் முன்னேற்றத்தின் தெளிவான முறையில் வழங்குகிறார்கள், அவர்களின் சாதனைகளை கண்காணிக்கவும், அவர்கள் இலக்குகள் அடைவதற்கு எவ்வளவு துல்லியமாக இருக்கிறார்கள் என்பதை அளவிடவும் புள்ளி முறை விளையாட்டு உதவுகிறது. புள்ளிகள் அல்லது தரவரிசைகள் மூலம் மாணவர்களிடையே போட்டியை இது ஊக்குவிக்கின்றன. (Permatasari, I., Anita, & Kheryadi, 2023, The effectiveness of quartet card game on

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

students' speaking ability of junior high school). சரியான செயலுக்கு போட்டியிடுவது மாணவர்களிடையே மேலும் வகுப்பில் கல்விக் கற்கும் ஆர்வத்தை தூண்டும். இது சமூக ஒப்பீடு மற்றும் சவாலின் உணர்வை ஊக்குவிக்கிறது மட்டுமின்றி மாணவர்களிடையே நல்ல முறையில் ஆர்வத்தையும் மேம்படுத்துகின்றன. அட்டை அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தலில் புள்ளி ஊக்கத்தொகைகள் அவசியமானவை, ஏனெனில் அவை மாணவர்களின் உந்துதலை அதிகரிக்கின்றன, ஈடுபாட்டை ஊக்குவிக்கின்றன மற்றும் அட்டை அடிப்படையிலான விளையாட்டு ஒட்டுமொத்த வடிவமைப்பில் அவை எவ்வளவு சிறப்பாக சேர்க்கப்பட்டுள்ளன மற்றும் மாணவர்களின் நோக்கங்கள் மற்றும் உந்துதல்களுடன் பொருந்துகின்றன என்பதை அடிக்கடி தீர்மானிக்கும். உதாரணமாக இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளர் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை வழி இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்களுக்கு வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த ஆய்வு செய்துள்ளார். இதில் மாணாவர்களுக்கு புள்ளிகள் வழி விளையாடும் விளையாட்டுகளில் ஆர்வம் அதிகமாக இருப்பதால் மாணவர்களின் ஈடுபாடு அதிகமாக இருக்கிறது.

- **1.9.4 போட்டியும் சவாலும்**

உணர்ச்சிகளைப் புரிந்துகொள்ளும் ஆசிரியர், வகுப்பறையில் நல்ல வரவேற்பு கிடைக்கவும் மாணவர்கள் ஊக்கமளிக்கும் வகையிளும் இருப்பதற்குச் சூழலை உருவாக்க பல முயற்சிகளை செய்வர். மாணவர்களுக்கிடையில் அவர்கள் ஒருவரோடு ஒருவர் எவ்வாறு ஈடுபடுகிறார்கள் என்பதைத் தீர்மானிப்பதில் போட்டியும் சவால்களும்

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

முக்கியமானதாகும். சிறு சிறு குழுக்களில் 'க ச த ப விளையாட்டு அட்டை' அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு நடவடிக்கைகள் மேற்கொள்வது மாணவர்களுக்கு தனிப்பட்ட முறையிலும் ஒத்துழைப்பிலும் ஒருவரையொருவர் இணைந்து ஈடுபடுவதற்கான வாய்ப்பையும், சவால்களைத் தீர்ப்பதற்கும் இது வழிவகுக்கின்றது. போட்டிகள் ஒரு காரணமாக இல்லாத எந்த மனித சமூகமும் இதுவரை இருந்திருக்க வாய்ப்பில்லை. விளையாட்டுகள், போட்டிகள் மற்றும் திறன் போட்டிகள் மனித அனுபவத்திற்கு தனித்துவமானது என்று தோன்றுகிறது. **ஸ்கொனவ்- பொக் (Schoenau-Fog 2011)** இன் படி, ஒரு ஆர்வமான விளையாட்டு அனுபவம் விளையாட்டாளர்களாகிய மாணவர்களை முதலில் ஊக்கப்படுத்தியப்பின் அவர்கள் அவ்விளையாட்டை

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

விளையாடுவதை ஊக்குவிக்கிறது. ஒரு விளையாட்டிற்கு ஒரு மாணவரை ஈர்க்கும் காரணமாக முந்தைய அனுபவத்தை அவர் வகைப்படுத்தினார். ஸ்கொனவ்- பொக் ஐ பொறுத்தவரையில் புதிய இலக்குகள், செயல்பாடுகள் மற்றும் மகிழ்ச்சியான அனுபவங்களைத் திறப்பதன் மூலம் ஒரு மாணவரை வகுப்பில் விளையாட்டின் வழி கற்றல் கற்பித்தல்களை மேலும் ஆராய்வதற்கும் ஒரு விளையாட்டின் கூறுகள் மாணவர்களின் ஈடுபாட்டைக் கொண்டிருக்கின்றன. விளையாட்டுகளின் வழி கற்றல் கற்பித்தலில் முக்கிய அம்சம் சமூக கலாச்சார ஈடுபாட்டிற்குள் உள்ள சமூக தொடர்பு ஆகும். அதவாது வகுப்பில் மாணவர்களிடையே இருக்கும் நல்ல தொடர்புணர்வை இது வெளிப்படுத்துகிறது. ஏனெனில் விளையாட்டில் ஈடுபடும் மாணவர்கள் தொடர்பாடல் மூலம் அமைப்பிலிருந்து தங்கள் விளையாட்டை சக மாணவர்களுடன் விளையாடுகின்றனர். வகுப்பிற்குப்

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

பொருத்தமான அனுபவங்கள் மற்றும் கதைகளில் சமூக தொடர்புகளை வழங்குவதன் மூலம் மாணவர்கள் தங்கள் அறிவை வளர்த்துக் கொள்ள ஆய்வாளர்கள் சமூக கலாச்சார ஈடுபாட்டை உருவாக்க பரிந்துரைத்து இருக்கின்றனர். சான்றாக இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளர் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை வழி இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்களுக்கு வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த வகுப்பில் இந்த நடவடிக்கையை செய்வதன் வழி மாணவர்களுக்கு அது ஒரு போட்டியாக இருந்து அவர்ககளுக்கு அதில் சிறந்து விளங்க எவ்வாறு சவால்கள் வந்தாலும் அதை எதிர்கொண்டு இந்த நடவடிக்கையை செய்வர். அவர்களுக்கு ஆர்வம் இருப்பின் மாணவர்கள் இதில் நிச்சயம் முழு ஈடுபாடு கொடுத்து பங்கேற்பர்.

- **1.9.5 விளையாட்டு அடிப்படை சூழ்நிலை கற்றல்**

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

'க ச த ப விளையாட்டு அட்டை' அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு சூழ்நிலைக் கற்றல் என்பது வகுப்பில் ஆசிரியர் பயன்படுத்தும் ஒரு கற்றல் கற்பித்தல் செயல்முறையாகும், அங்கு மாணவர்கள் திறன்களைப் பெறுகிறார்கள் மற்றும் வகுப்பில் போதிக்கப்படும் பாடத்தை புரிந்துக்கொண்டு நல்ல ஒரு வகுப்பறைச் சூழலை உருவாக்குவதாகும். மாணவர்களின் பண்பாட்டு சமூகத்தினுள் சூழல்சார்ந்த பங்கேற்பு வகுப்பில் ஏற்படுவதும் விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல் ஊக்குவிக்கிறது. மாணவர்கள் தங்கள் சுய அறிவை பயன்படுத்தி, அடையாளத்தை வளர்த்துக் கொள்வதால், வகுப்பில் ஆசிரியர்கள் கற்றலை மையமாகக் கொண்டு படத்தை

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

நடத்தி வருகின்றனர் **(ஸ்டீன் 2001).** விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றலின் அடிப்படை நோக்கம் உள்வாங்கப்படும் போது மாணவர்களின் கவனம், உண்மையான நோக்கம் அடையப்படுகிறது. விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல் என்பது வகுப்பறையில் நல்ல அறிவான மாணவர்களை வளர்க்க மிகவும் பயனுள்ள சாதனமாகும் என்பது பல ஆய்வுகள் குறிப்பிடுகின்றன. வகுப்பறையில் விளையாட்டுகளைப் பயன்படுத்துவதற்கான சூழ்நிலை ஆசிரியர்களுக்கு நன்றாகவே உள்ளது. பல்வேறு வழிகளில் மாணவர்களுக்குப் பயனளிப்பதாக விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல் காட்டப்படுகிறது. ஆசிரியர்கள் அவர்களுக்கு கொடுக்கப்படும் நேரத்தில் விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் வகுப்பை நடத்டுவதிலையே சிரமத்தை எதிர்நோக்குகின்றனர். சான்றாக இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளர் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

வழி இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்களுக்கு வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த செய்த ஆய்வில் விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கற்பித்தல் வழி மாணவர்களுக்கு சூழலியல் கல்வி அதிகமாக ஊக்குவிக்கிறது.

- **1.9.6 பங்கும் அங்கீகாரமும்**

‘க ச த ப விளையாட்டு அட்டை’ அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு வகுப்பில் ஆசிரியர்கள் பாடம் போதிப்பது மாணவர்களை ஈர்க்கும் வகையிலும் மாணவர்களின் ஆர்வத்தை தூண்டும் வகையிலும் இருப்பதால் மற்ற மாணவர்கள் அவற்றை விளையாட விரும்புகிறார்கள். விளையாட்டுகள் மூலம் மாணவர்கள் பரிசோதனைகள், கண்டறிதல் மற்றும் அவர்களின் சூழலுடன் இது தொடர்பு

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

கொண்டுள்ளது. 'க ச த ப விளையாட்டு அட்டை' அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியை துணைக்கொண்டு நடத்தப்படும் கற்றல் கற்பித்தல் மேற்கொள்வதால் வகுப்பில் மாணவர்களின் கவனம் ஈர்க்கப்பட்டு ஆசிரியர்களுக்கும் வகுப்பில் மாணவர்களுக்கு புரியும் வகையில் பாடத்தை நடத்தி முடிக்க சுலபமாக இருக்கிறது. உதாரணமாக இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளார் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை வழி வல்லினம் மிகும் இடங்களில் மாணவர்களின் புரிதலை மேம்படுத்த ஆய்வு செய்துள்ளார். இதில் க ச த ப விளையாட்டு அட்டை வழி வகுப்பில் மாணவர்களின் கவனத்தை ஈர்த்து ஆசிரியருக்கும் மாணவர்களுக்கு ஆர்வமூட்டும் வகையில் இலக்கணத்தை கற்பிக்க இயலும். மாணவர்களுக்கும் சுலபமாக புரிதல் ஏற்பட இந்த விளையாட்டு முறை மிகவும் உதவியாக இருக்கிறது. இதன் வழி மாணவர்களின் பங்குகளும் அங்கீகாரமும் அவர்களுக்கு கிடைக்க வாய்புகள் அதிகமாக இருக்கும். வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்தினால் இலக்கணம் மட்டுமல்லாமல் எழுத்து வாசிப்பு போன்ற மற்ற திறன்களிலும் மாணவர்கள் தேர்ச்சி பெற முடிகிறது. எழுத்துப்பிழைகளைத் தவிர்க்க இது முதன்மை காரணமாக இருக்கிறது. மாணவர்கள் பல போட்டிகளுக்கு சென்று பள்ளியின் அடைவுநிலைக்கு ஒரு பங்காக உருவாக முடியும். தேர்வுகளில் சிறந்த தேர்ச்சி பெற்றும் பள்ளிக்கு நல்ல அங்கீகாரம் கொடுத்து உயர்நிலையில் உயர்த்தி வைக்க இது தூண்டுகோலாக அமைகிறது.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.10 தொகுப்புரை

இயல் ஒன்றில் ஆய்வாளர் ஆய்வின் அறிமுகத்தைத் தெளிவாக விளக்கியுள்ளார். இந்த ஆய்விற்கு ஓர் ஆய்வு நோக்கத்தையும், ஓர் ஆய்வு வினாவையும், இரண்டு ஆய்வுச் சிக்கல்களையும் ஆய்வாளர் விளக்கியுள்ளார். மேலும் ஆய்வாளர், பேராக் மாநிலத்தில் ஹோர்லி மெத்தடிஸ் இடைநிலைப்பள்ளியில் இருக்கும் படிவம் 5 தமிழ்மொழி பயிலும் மாணவர்களை இவ்வாய்விற்கு உட்படுத்தியுள்ளார். இறுதியாக '**வல்லினம் மிகும் இடம்'** என்ற கலைச்சொல்லையும் **'க ச த ப விளையாட்டு அட்டை'** எனும் கலைச்சொல்லையும் இந்த ஆய்வில் ஆய்வாளர் விளக்கியுள்ளார்.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi